

**Masarykova univerzita
Filozofická fakulta
Ústav divadelní a filmové vědy**

Petr Szczepanik

**Filmy, které vidí vlastní vidění.
Strategie intermediality a reflexivity v současné
kinematografii.**

Disertační práce

Vedoucí práce:

Prof. dr hab. Andrzej Gwóźdź (Uniwersytet Śląski, Katowice)

Brno 2002

Děkuji tímto Prof. dr hab. Andrzej Gwoźdźovi za vedení této práce.

Za odborné konzultace a pomoc při zajišťování studijních materiálů dále děkuji:

Prof. Dr. Yvonne Spielmann (Hochschule für Bildende Künste Braunschweig)
Dr hab. Andrzej Pitrusovi (Uniwersytet Jagielloński, Kraków)
Prof. Dr. Thomasi Elsaesserovi (Universiteit van Amsterdam)
Dr. Seanu Cubittovi (The University of Waikato)
Dr. Jürgen Müllerovi (Universiteit van Amsterdam)
Prof. Dr. Joachim Paechovi (Universität Konstanz)

Za pomoc s redakční a jazykovou úpravou textu děkuji:

PhDr. Jiřímu Voráčovi, Ph.D.
Mgr. Pavlu Skopalovi
Mgr. Márii Ferenčuhové
Mgr. Veronice Schelleové

V Brně 11. srpna 2002

Petr Szczepanik



Obsah

1. Úvod	1
1.1. Mlhavé obrazy a metodologická výzva intermediality. Genealogie pojmu.....	2
1.2. Definice intermediality.....	7
2. Médium - obraz – technoimaginace	11
2.1. Médium jako dispozitiv.....	11
2.2. Místo mezi obrazy.....	22
2.3. Kognitivní metafory aparátu.....	31
3. Intermedialita a intertextualita	34
3.1. Film a teorie intertextuality.....	34
3.2. Přesná citace filmu?.....	38
3.3. Klasifikace vztahů mezi médii.....	44
4. Historie médií psané filmem	48
4.1. Nová filmová historie a archeologie médií: hybrid kinematografie.....	48
4.2. Film jako mediální archeolog.....	53
5. Intermedialita a (inter)mediální reflexivita v současném filmu	58
5.1. Intermediální reflexivita jako konstitutivní podmínka intermediality.....	58
5.2. Mediální reflexivita.....	59
5.3. Laboratoře obrazů: intermediální reflexivita v rovině obrazu-povrchu.....	61
5.4. Film nového triku: fikcionalizace nové technologie v diegezi.....	62
6. Od video-skalpelu k videografickým vibracím. Videoseje Jeana-Luca Godarda	65
6.1. Smrt(i) filmu; televize jako metafora.....	67
6.2. Videografické figury, expresivita výtvarného a tloušťka obrazu.....	71
6.3. Metoda ENTRE: nové gesto elektronické montáže (<i>Tady a jinde</i> , 1974).....	79
6.4. JLG v intermediální laboratoři: video a film jako stereo (<i>Číslo dvě</i> , 1975).....	86
6.5. Lekce z dekonstrukce média a vidění-jako-myšlení (<i>Jak to jde?</i> , 1976).....	99
6.6. Vidět scénář, psát v obrazech (<i>Scénář k filmu Vášeň</i> , 1982; <i>Vášeň</i> , 1982).....	101
6.7. Dějiny vidění a slepoty psané videem (<i>Histoire(s) du cinéma</i> , 1989-1998).....	111
7. Specializace času v intermediálních obrazech Petera Greenawaye	135
7.1. Od montáže ke klastru, od příběhu k systému, od kina ke galerii.....	135
7.2. Film jako hypertext: databázová imaginace.....	142
8. Prostory a těla <i>Matrixu</i>. Imaginarita černé skříňky	145
9. <i>Mumie se vrací</i> aneb rychlost proměny. Poznámky k rétorice a technoimaginaci speciálních efektů	156
10. Závěr: návrat interfejsů	167
11. Filmografie a videografie	169
11.1. Analyzované filmy.....	169
11.2. Další zmiňovaná díla z oblasti filmu, televize, videoartu a media artu.....	170
12. Bibliografie	174

1. Úvod

Film byl vždy částečně i něčím jiným než jen filmem. A být filmem neznamenal vždy totéž. Fakt, že film lze v rámci jeho historie jen zřídka považovat za mediálně jednorozměrnou mediální formu, byl již dostatečně zdůrazněn v řadě studií o rané kinematografii, avantgardě, o průnicích mezi filmech a jinými uměleckými druhy, o technologických proměnách spojených s nástupem zvuku či barvy, o dlouhodobých vzájemných vlivech filmu a televize a poslední dobou v pracích tematicky souvisejících s tzv. blockbusterem, digitálními efekty, interakcemi filmu s novými formami zábavního průmyslu, šířením filmu na digitálních nosičích a novými distribučními kanály.¹

V uvedených případech dochází ke dvojímu pohybu směny. Film se šíří do jiných médií - do televize, na video, na internet. A naopak jiná média a kulturní formace přímo spoluutvářejí film a kinematografický dispozitiv při jejich konstituování a dalším vývoji. V době raného filmu to byly například fotografie, fonograf,² lampa magika (a prvky jiných předkinematografických aparátů sloužících projekcím pohyblivých obrazů), malířství, hudba a různé divadelní formy. V nejširším kulturním kontextu film vstupoval do interakcí s vývojem urbanistiky, zbrojního průmyslu, proměnami v celkové struktuře masové zábavy nebo s přesuny ve strukturaci společnosti. Opětovné zintenzivnění intermediálních průníků (v rovině formální, ekonomické i technologické) přinesl rychlý rozvoj televize po 2. světové válce a od 70. let také elektronické a digitální technologie zpracování obrazu a zvuku. S nástupem blockbusterů od 70. let film stále častěji vystupuje jako jeden dílčí prvek v rámci širšího multimedialního souboru tematicky spřízněných produktů (od hudebních nahrávek a televizních seriálů po počítačové hry). V neposlední řadě je třeba zmínit řadu umělců v oblasti filmu, videoartu a počítačového umění, kteří systematicky pracují s mediálně smíšenými formami a ve svých experimentech zkoumají vztahy různých typů obrazů: z žijících filmařů jmenujme alespoň Jeana-Luca Godarda, Petera Greenawaye, Chrise Markera, Wima Wenderse, Davida Cronenberga; z videoumělců Davida Larchera, Woodyho Vasulku, Thierryho Kuntzela, Garyho Hilla, Daniela Reevese, Antonia Muntadase.

I přes rychlý vývoj poznání v této oblasti dosud v historických ani teoretických badáních nepřevládá jednotný soubor pojmů a postupů, který by sloužil popisu, klasifikaci a analýze různých rovin a typů interakcí mezi médii a kulturními formami.³ V přítomné práci

¹ Úplný seznam literatury k těmto tématům by byl dlouhý. Srov. např. reprezentativní sborníky *Early Cinema* [Elsaesser & Barker, 1992], *The Sounds of Early Cinema* [Abel & Altman, 2001], *Meta-morphing: Visual Transformation and the Culture of Quick Change* [Sobchack, 2000], *Cinema Futures: Cain, Abel or Cable? The Screen Arts in the Digital Age* [Elsaesser & Hoffmann, 1998], *L'Entre-images: Photo, Cinéma, Vidéo* [Bellour, 1990]; monografie *Intermedialität. Formen moderner kultureller Kommunikation* [Müller, 1994], *Obrazy i rzeczy. Film między mediami* [Gwóźdź, 1997], *Audiovisions. Cinema and Television as Entr'actes in History* [Zielinski, 1999], *Intermedialität. Das System Peter Greenaway* [Spielmann, 1998a], *Remediation* [Bolter & Grusin, 1999]; monotematická čísla časopisů *Wide Angle* (1/1999), *Screen* (2/1999), *Iris* (25/1998). Reprezentativní bibliografii k intermedialitě ve filmu lze nalézt na internetových stránkách montrealského Centre de recherche sur l'intermedialité (<cri.histart.umontreal.ca/cri/fr/BiblioGroup.asp?Id=12 >).

² Dnes je již téměř všeobecně známé, že termíny "zvukový" a "němý" film nelze používat doslovně. V rovině kinematografického představení film nebyl všeobecně němý nikdy - již od počátků byl doprovázen živou nebo reprodukovanou hudbou, mluveným komentářem, případně divadelními produkcemi. Thomas Elsaesser poukazuje na to, že i technicky němé filmy mohly implikovat zvukové vnímání narativními a vizuálními vodítky [srov. Elsaesser, 2000].

³ To neznamená, že se neobjevily dílčí pokusy povýšit "intermediální historii filmu" na ústřední větev vědy o filmu a médiích. O těchto tendencích svědčí především práce Jürgena E. Müllera, jeho německých kolegů Joachima Paecha, Jörga Helbiga, Yvonne Spielmann a také polského teoretika intermediality Andrzeje Gwóźdźe, jenž je s německým prostředím v úzkém kontaktu [srov. Gwóźdź, 1997, 1998c]. Domníváme se, že efektivnější cestou k zavedení a rozvoji této problematiky v oblasti humanitních věd jsou spíše konkrétní historické a analytické výzkumné projekty než pokusy o konstrukce celistvého teoretického systému, a proto téma institucionalizace "intermediality" jako ústředního paradigmatu tzv. media studies ponecháváme stranou.

využíváme širokou škálu odborné literatury a pokoušíme se na jejím základě navrhnout sestavu takových pojmů, aniž bychom ale usilovali o vybudování jednotného teoretického systému. Nejprve na základě kritické četby a komparace odborné literatury nastíníme obecné předpoklady, vymezíme téma, definujeme metodologický rámec a základní pojmy. Následně budeme s pomocí těchto pojmů analyzovat konkrétní materiál (mediální texty), upřesníme předběžné předpoklady a zformulujeme otázky nové. Jádrem celé práce jsou přitom samotné analýzy, v nichž se snažíme flexibilně odpovědět na výzvy specifických formálních vlastností jednotlivých filmů.

První část práce se skládá ze čtyř teoretických kapitol, v nichž uvedeme do kontextu a blíže objasníme dílčí aspekty teoretického rámce pro zkoumání intermediality: základní pojmy obraz, médium a technoimaginace; návaznost teorie intermediality na literárněvědné koncepty intertextuality; současné historiografické přístupy ke vztahům mezi médii ve filmových dějinách; užší vymezení pojmu intermediality prostřednictvím kritéria reflexivity. Ve čtyřech analytických kapitolách se pokusíme postihnout čtyři konkrétní strategie intermediality, jež se sbíhají do dvou základních skupin: estetické koncepty systematických experimentátorů Godarda a Greenawaye na jedné straně; konstrukce kognitivních metafor pro vizualizaci digitálních operací a alegorizace⁴ střetu mezi médiem indexu a simulace ve filmech fantastických žánrů na straně druhé.

Největší prostor je věnován Godardovým videografickým esejům, protože na vybraných dílech z téměř třiceti posledních let jeho tvorby lze nejnázorněji ukázat odlišnost jednotlivých poloh intermediálních procesů mezi videem a elektronickým obrazem (materialistickou kritickou analýzu, intimní sebereflexi, poetickou transformaci filmu v novou formu) a zároveň postihnout kontinuity mezi nimi. Žádný jiný filmový tvůrce se vztahům mezi elektronickými médii, kinematografií a malířstvím nevěnoval tak systematicky jako Godard, jenž nedávno po dvacetiletém úsilí dokončil svůj intermediální opus magnum. *Histoire(s) du cinéma* lze s nadsázkou označit za vzor pro intermediální umění začínajícího století, který by v oblasti audiovizuálních médií hypoteticky mohly mít podobný dosah jako měl v literatuře 20. století Joyceův *Odysseus* coby paradigmatický modernistický experiment na poli intertextuality. Kritériem pro výběr analyzovaných filmů byla míra názornosti a systematickosti, s níž realizují danou strategii intermediality. Všechny analyzované texty podle našeho přesvědčení mohou plnit funkci výsostně reprezentativních příkladů zastupujících dvě obecnější kulturní logiky intermediality. V případě první skupiny (Godard, Greenaway) logiky experimentu, jež se obrací k dějinám umění, hledá v nich materiál pro dosud neznámé formy obrazu a vidění. Radikálně zpochybňuje a transformuje nejen konvenční kategorie filmových žánrů a vyprávění, ale také principy kinematografického dispozitivu. V druhé skupině (*Mumie se vrací*, *Matrix*) logiky rozšiřování pole viditelnosti filmu v zájmu udržení stávajícího statu quo kinematografie v novém mediálním prostředí.

1.1. Mlhavé obrazy a metodologická výzva intermediality. Genealogie pojmu

Nejprve úvodem popíšeme obecné zarámování tématu a pozadí ústředního pojmu intermediality. V nejširší rovině tématu je cílem přítomné práce popsat na příkladech konkrétních formálních a rétorických strategií dílčích filmů hlubší estetické proměny, kterými v současné audiovizuální kultuře médií prochází filmový obraz. V rovině analytické je práce naopak jasně ohraničena analýzami čtyř strategií intermediality. Jako východisko pro

⁴ Pojem alegorie a alegorizace budeme používat jednak v širším, neutrálnějším významu figurativního ztvárnění mediálního aparátu, jednak - v kapitole o filmu *Mumie se vrací* - také v užším významu, který pojmu přisoudil Walter Benjamin (srov. úvod příslušné kapitoly). Nicméně i v jiných filmech alegorizujících média (širší pojetí) je často znatelný benjaminovský obrat k pozůstatkům minulosti, jejichž rekonstrukce slouží jako vize aparátu budoucnosti.

načrtnutí obecného stavu obrazu v současné kultuře nám může posloužit zástupný příklad vědeckého zobrazování, jež tvoří komplementární protějšek mediálních obrazů. Ve vědeckých obrazech dnes dochází k tomu, že do sféry viditelného vstupují jevy, které jsou prostým okem a tradičními optickými aparáty nepostižitelné: obrazy molekul, průhledy dovnitř lidského těla (laparoskopie), světlo z velmi vzdálených míst v kosmu, která již v současnosti reálně neexistují (Hubbleův vesmírný teleskop), ale také vizualizace neviditelných typů záření, tepelných proměn apod.⁵ Rozšiřování sféry viditelného ale nelze chápat jako jednoduchou extenzi lidského vidění, protože vědecké snímky v mnohém zcela převracejí tradiční pojetí obrazového znázornění i zrakového vnímání.

Do procesu produkce jednoho družicového snímku Země zasahuje řada dílčích technologií, vědeckých odvětví a také konvenčních způsobů reprezentace: jádro takového elektronického snímku může mít ještě indexovou povahu (energie světla a různých jiných typů záření vyvolávající určité reakce ve snímacím zařízení), k tomu ale přistupuje řada konvencí: infračervené, ultrafialové, radarové záření může symbolizovat například červená, zelená a modrá, v jednom obraze se kombinují pohledy na tutéž oblast z různých období dne, speciální software doplňuje vadné či chybějících částí, zorné pole je zkrouceno za účelem přizpůsobení kartografickým formátům, dochází k syntéze dat různého typu a z různých zdrojů - a nakonec z toho všeho počítač vygeneruje výsledný obraz, který si v tištěné podobě nebo na monitoru prohlížíme jako fotografii Země. Vzdalujeme se tedy obrazu, který by byl souměřitelný s lidským tělem, jeho senzibilitou, pohyblivostí, rozměry a který by byl organizován jednotnými zákony - vědecký obraz je z velké části spíše vizualizací kódů a matematických údajů; ukazuje jevy neviditelné nejen pro lidský zrak, ale i pro starší média jako fotografie nebo film; stírá rozdíly mezi výpočtem, umělým jazykem a vizuálním znázorněním. Nicméně my stále máme tendenci jej recipovat jako technický obraz tradičního typu, řekněme jako fotografii.

Přijmeme-li situaci vědeckého obrazu jako symptom všeobecně se zvyšující komplexnosti a hybridizace našeho smyslového i sociálního prostředí, přivede nás to k otázce, co v této situaci může "udělat" umění. Přítomná práce nabízí v obecné rovině implicitní odpověď, že může fungovat jako trénink estetické citlivosti pro různé smíšené formy obrazu a šokový výcvik percepce ke zvládnání ochromujících audiovizuálních a informačních komplexit, že může aktivně obsadit hraniční sféry nikoho a učit nás vnímavosti k rozdílům mezi různými režimy vidění ("vidění" zde zastupuje vnímání vůbec), ale současně v prostorech mezi nimi stimulovat kreativní dialogy: dialogy mezi tělesným a abstraktním, analogovým a simulovaným, veřejným a soukromým. Umění tak rozloží homogenizující moc výsledného dominantního obrazu a jednotlivé podrobené režimy viditelnosti uvede do dramatických kolizí.

Podstatou těchto intermediálních dialogů není bezešvé míšení ani pouhé znovuvytyčování starých hranic, nýbrž vzájemná kolize a transformace odlišných formací a vznik něčeho nového, hybridního, v čem se jejich střet dramaticky zviditelní. Umění nás doslova může učit vidět, otevírat naše zatarasené pohledy pro skutečnosti, jež nám zakrývají rutiny a klišé našeho vnímání, jak by řekl Godard. Experimentální práce na hranicích, v mezerách a intervalech může pomoci odhalit fundamentální rozdíly tam, kde byly z ideologických důvodů zahlazeny, může konfrontovat nesouměřitelné režimy vidění uvnitř samotného obrazu, který se tak stává obrazem difference mezi obrazy, stavět diváka před simultánní přítomnost různých viditelností v rámci jedné vizuální zkušenosti, aby paralelně zakoušel, co je to být tady i tam, nahoře i dole, tělem i strojem. V rámci současné kinematografie je pak v tomto duchu třeba rozlišovat mezi filmy, které využívají nové

⁵ Sean Cubitt používá popis zmíněných rysů vědeckého zobrazování při výkladu o speciálních efektech jako východisko ke srovnání historicky následných forem fantazie o nevědomí, radikálně jiném prostoru: obrazů orientu, vesmíru a kyberprostoru [Cubitt, 1998: 61-91].

technologie a speciální efekty k simulovanému rozšiřování tradiční filmové viditelnosti, k udržování moci a statu quo jinými prostředky, a filmy, které hledají nová poetická východiska v dramatinaci a zviditelňování samotných interfejsů mezi médii. Nicméně našim záměrem není hodnocení umělecké kvality filmů či jejich třídění na experimentální a komerční. Chceme spíše popsat různé logiky imaginativního ztvárnění vztahů mezi odlišnými médii a obrazy a charakterizovat jejich kulturněhistorický kontext.

Prvotními kořeny a historií pojmu “intermédia” se nebudeme podrobněji zabývat, protože našim tématem je intermedialita filmového obrazu čili moderního technického média. Zmíníme krátce jen základní momenty jeho geneze. Dosud nejpodrobněji popsal genealogii pojmu intermédia ve své monografii *Intermedialität. Formen moderner kultureller Kommunikation* Jürgen E. Müller [1996], německý historik médií působící v Amsterdamu. Počátky myšlení o fúzích mezi formami a médii hledá již v antických pojetích ekvivalencí mezi malířstvím a poezií (u Plutarcha), dále u Giordana Bruna, jenž srovnával filozofii, hudbu a malířství, a v Lessingově *Laokoontovi*, kde se podrobně zkoumá mj. možnost prostorové reprezentace časového děje poezie v malířství. Samotný pojem “intermedia” byl převzat Dickem Higginsem podle jeho vlastního vyjádření od Samuela Taylora Coleridge, který jej používal “v tomtéž současném smyslu - k definici děl, jež konceptuálně spadají do prostoru mezi již známými médii” [Higgins, 2001: 52]. Coleridge termíny “intermedia” a “intermediate link” uváděl opakovaně ve svých teoretických pracích, mj. v souvislosti s “narativní alegorií” a jejím vztahem k mytologické obraznosti.⁶

Podle Müllera je Coleridgeův pojem zakořeněn v romantické estetice 19. století, jež překračováním žánrových i mediálních hranic usiluje o zesílení účinku a otevření nových rozměrů estetického prožitku. Označuje “konceptuální fúzi různých médií a programově estetické implikace jejich srážky nachází v mnohosti intermediálních uměleckých děl. Poezie se již neomezuje na slovo psané či mluvené, nýbrž se realizuje také v hudbě nebo výtvarném umění [...]” [Müller, 1996: 76]. Na Wagnerově koncepci Gesamtkunstwerku (odkazující současně ke ztracené jednotě různých umění v antické tragédii a k ideálnímu dílu budoucnosti) a pronikavého emocionálního působení díla si Müller všimá principu “funkční reintegrace umění a médií, jež se od sebe časem oddělily, do nového celku, přičemž tuto reintegraci nelze ztotožňovat s čistým sčítáním” [78]. Intermediální interakce vysvobozující média a umění z jejich pout vyvolává v příjemci estetický prožitek nové kvality a uvolňuje skryté obsahy jeho nevědomí.⁷ Müller dále píše o montáži atrakcionů Sergeje Ejzenštejna, který o nový typ účinku na diváka v divadle (a filmu) usiluje skrze absorpci principů z jiných médií a forem (filmu, cirkusu) [srov. Ejzenštejn, 1999: 123-128]. Zde bychom mohli na Müllera navázat a v podobném duchu jmenovat řadu mimofilmových umělců a momentů transformace v dějinách médií, např. Stéphana Mallarméa a Jamese Joyce, kteří oba literárními prostředky do svých textů integrovali principy médií tisku a dokonce audiovizuálních médií [srov. Loska, 1999], avantgardní experimenty dadaistů, utopické vize filmové projekce jako trojrozměrné architektury “světla a času” neoplasticisty Thea van Doesburga [srov. Gwózdź, 1990: 122-124] nebo anticipaci mobilního pohledu filmu v přechodu od žánru tzv. ébauche k étude v malířství na konci 18. století [srov. Aumont,

⁶ Výběr citací z Coleridgeových textů (v originálním anglickém znění) používajících termíny “intermedia”, “intermediate link” a “intermediate step” srov. in Spielmann, 1997: 89-90.

⁷ Nicméně Gesamtkunstwerk nelze bez výhrad zařadit do kategorie intermediality, protože jeho překlenující syntéza či kombinace různých tradičních umění pod “bratrským vedením” hudby stále respektuje základní “systémy” těchto umění, neusiluje o jejich strukturální rozklad a transformaci v nové formě. Podle Fredrica Jamesona lze proto Gesamtkunstwerk chápat spíše v kategoriích smíšených médií [mixed media], a nikoli v jedné rovině např. se současnými konceptuálními a videoartovými instalacemi, které neusilují o koherenci a nadvládu jednoho umění nad druhými, nevycházejí z přejatých, zděděných konceptů, nýbrž ze samotného prostoru mezi nimi, ze sítě jejich vzájemných vztahů, z nichž se teprve má vynořit nová, ještě nepojmenovaná “utopická” forma [srov. Jameson, 1991: 162, 171-172].

1997]. Nicméně skutečně dynamický rozvoj zažil koncept intermédií až později. Pojem intermédiá a intermedialita byl v druhé polovině dvacátého století používán nejčastěji v kontextu experimentálního umění 60. let, především hnutí Fluxus.

Umělec, vydavatel a teoretik⁸ experimentálního umění, příslušník hnutí Fluxus, Dick Higgins (1938-1998), v roce 1966 pojmy intermédiá a intermedialita uvedl nově do obecného povědomí v textu nazvaném "Intermédiá", kde jej použil pro označení dobových děl především z oblasti happeningu, která "spadají do prostoru mezi médii" [Higgins, 2001: 49]. Neklasifikovatelné tvůrčí počiny v hraničních zónách mezi zavedenými kategoriemi spojuje s kritikou tradičního rozdělení společenských vrstev, kulturních institucí a uměleckých disciplín. Higgins chápe pojem médium velmi široce: nepíše jen o prostém křížení např. poezie s malířstvím, nýbrž i o překračování hranice mezi sférou "médii umění" [art media] a "médii života" [life media] (v opozici k purismu abstraktního expresionismu předchozí umělecké generace); jinde v tomtéž textu se dokonce ptá, jak by mohlo vypadat intermédiem mezi malířstvím a obuvnictvím. Happening je podle něj intermédiem mezi koláží, hudbou a divadlem; konkrétní poezie stojí mezi poezií a vizuálními uměními; ready-made mezi uměním a životem; hudební experimenty Cohna Cage jsou intermédiem mezi hudbou a poezií atd.

V roce 1981 Higgins připojil ke svému textu druhou část, kde použil definici intermédií jako "konceptuální fúze" [conceptual fusion]. Fúze je neoddelitelným sjednocením starších médií, z něhož vzniká médium nové, intermediální. Při konfrontaci s fúzí je recipient nucen přijmout dílo jako něco radikálně mezi-lehlého, vycházejícího současně ze dvou nebo více zdrojů, a nechat ve své zkušenosti interferovat různé horizonty (např. horizont hudební s literárním): "Píseň má slova a hudbu - je to médium smíšené. Naproti tomu zvuková poezie má hudbu, která proniká až k samotnému jádru podstaty verše nebo literatury slyšené v kvintesenci jejího prožitku [...]" [Higgins, 2000: 111]. V textu "Horizonty" Higgins "konceptuální fúzi" připisuje adjektivum "erotická" a přirovnává ji k milostnému aktu, stavu zamilovanosti a touze poznávat nové: substance jednoho přechází do druhého, jeden vychází ze své uzavřenosti, hluboce se angažuje v druhém, dává mu a bere si od něj, dochází k fúzi jejich "horizontů". Nicméně tato fúze je nutně dočasná, "okrajová" či prahová ("limenální" - od latinského slova limen, práh), protože zkušenost splnutí nebo pohroužení lidská mysl vydrží zakoušet jen po omezenou dobu. Pak se vrací do původního stavu uspořádanosti [Higgins, 2000: 97-98].

V pokračování textu "Intermedia" se Higgins brání zaměňování svého konceptu za normativní poetiku: intermedialitu odmítá ztotožňovat s nějakým konkrétním obdobím nebo skupinou děl, protože ji nelze definovat společnými formálními rysy; odmítá jí dokonce připisovat apriorně pozitivní hodnoty. Na jedné straně intermediální díla byla možná odjakživa, na druhé straně každé intermédiem může vlivem opakování ztratit schopnost otevírat nové pole zkušenosti a přejít do stavu zavedeného média. Pro pozdější použití pojmu v teorii médií je důležité, že Higgins intermedialitu (otázku "mezi jakými médii se toto dílo nachází?") charakterizuje rovněž jako nástroj interpretace, přesněji jako vhodný způsob započetí procesu kritického zkoumání díla. U některých nejasně situovaných, neproniknutelných děl recipientovi umožní první vhled, který sice nelze zaměnit za celkový "výklad", nicméně je významným orientačním vodítkem, jež novou formální kvalitou a zkušenost vymezí vůči formám a zkušenostem již ustáleným [2001: 53]. V "Horizontech" dovádí Higgins tuto tendenci transformovat "intermedialitu" v kritický nástroj ještě dále a píše o potřebě ustanovit hermeneutiku či "sémiotiku fúzí horizontů" jakožto metodu interpretace současného umění i umělecké tradice [2000: 114]. Již v kontextu diskurzu o experimentálním umění se tedy rodí základní roviny pojmu intermedialita, jak je dnes

⁸ V letech 1964-1974 Higgins řídil vydavatelství Something Else Press, které publikovalo materiály spojené s experimentálním uměním. Od konce 70. let se zabýval také historickými výzkumy projevů a anticipací intermediality např. v romantické poezii nebo u Giordana Bruna a přednášel na toto téma na univerzitách.

používají tzv. media studies: nejen intermédiu jako revoluční umělecké dílo vykračující mimo zavedené kategorie, ale také intermedialita jako teoretická koncepce zkoumání fúzí mezi médii bez ohledu na jejich domnělou uměleckou kvalitu.⁹ Již u Higginsse je intermédiu fúzí kvalit mediálně-materiálních, formálních i zkušenostních. Zásadní odlišnost mezi Higginssem a konceptem intermediality v současné teorii a historii médií spočívá naopak v tom, že Higgins používá pojmu médium ve smyslu média umění, a nikoli médií technologických.

V posledních letech se pojem intermediality opakovaně objevil i v českých textech o experimentálním umění (především o tzv. akčním umění, v souvislosti s hnutím Fluxus, Milanem Knížákem). Kamil Nábělek ve svém článku "Hranice intermediality" [Nábělek, 2000a] definuje intermedialitu jako "schopnost změnit střetávání odlišných jazyků v jejich dialog", přičemž tento dialog otevírá nějakou novou kvalitu, kterou nedisponovala ani jedna ze střetávajících se stran [304]. Intermedialita tedy není jen pouhým kombinováním různých výrazových prostředků, směřováním jednotlivých médií nebo rozpouštěním umění v každodennosti, nýbrž systematickým zaujímáním hlediska "nejasně definované zóny (spojující mezery) mezi nimi, pohledem nerespektujícím jejich obvyklé hranice (nejenom mezi médii, ale i média samotného - intermediálně lze přistupovat i k izolovanému médiu)" [304]. Základem intermediality je tedy podle Nábělky koncept hranice, která má charakter "spojujícího rozdělení", může spojovat i rozdělovat: hranice stimuluje sebereflexi, protože nás nutí zastavit se a testovat, zda jsme se setkali s nepřekročitelným limitem, nebo "pohyblivou mezi", zda setrvat v chráněném bezpečí uvnitř, nebo vykročit ven, riskovat ztrátu sebe sama a komunikovat. Jevy v silném smyslu intermediální jsou "princiálně usazené na hranici" [302], vymykají se zařazení, otevírají rozsáhlou oblast napětí a změny, potenciální pole pro emergenci nového. Typickým projevem intermediality je podle Nábělky experimentální umění pozdní moderny 60. let, které programově rezignuje na avantgardistický nárok autonomního estetického systému a otevírá se pluralitám, průnikům a překračováním všeho druhu, především pak stimulaci hranice mezi umění a neuměním.¹⁰

Pojmem intermedialita se zabývá také Milan Knížák v textu "Mezera mezi médii jako nové médium" [Knížák, 1997: 7-67]. Sérií metafor, kritických postřehů a osobních úvah se snaží postihnout možnosti, jak navázat na dědictví Higginsových "intermédií" v situaci současného umění a kultury. Nejprve rozvíjí dvě opozitní a vzájemně se doplňující představy mezery, jež podle něj obě hrály v historii moderního umění svou roli. Podle první z nich je mezera základní materií, na níž plavou kry oddělených oblastí, jež mohou vzájemně srůstat, rozpouštět se nebo nově vznikat zahušťováním mezery; mezi médii tedy existují potenciální spojitosti. Podle druhé je mezera černou dírou nicoty a nutí myšlení, aby k sobě jednotlivá teritoria nepropustně přimykalo. Z této díry se podle něj mohou vynořovat jen běžným jazykem a logikou neuchopitelná nová teritoria, což ilustruje např. otázkou: "co leží mezi dechem a měsícem, mezi kosou a kusem těsta [...]?" [20]. Knížák se ale přiklání k názoru, že v současném umění již neplatí žádné závazné hranice mezi teritorií, kategoriemi, médii, že vše splývá do jakési "kaše" či "mlhy", a tudíž je třeba opustit představu přecházení mezi oddělenými prostory a uvažovat o novém typu volného pohybu napříč tradičními i novými

⁹ Toto rozpolcení odpovídá podobné dvojznačnosti pojmu "intertextualita" - např. u Julie Kristevy je to rovněž pojem sloužící k vylčení skupiny "revolučních" literárních textů, ale současně teoretický koncept aspirující na obecnou kategorii týkající se jazyka a literatury jako takových [srov. Kristeva, 1999]. Rozšíření obou pojmů do širšího povědomí se kryje i časově (polovina 60. let). Dick Higgins si této korespondence s poststrukturalistickou literární teorií byl vědom a ačkoli sám nebyl humanitním vědcem v tomtéž smyslu jako Kristeva, ve svých textech se opakovaně vůči literární teorii vymezoval (např. komentářem k Barthesově *S/Z*).

¹⁰ Mezi typické intermediální projevy by patřily nejrůznější experimenty akčního umění: happeningy, environmenty, projekty nehmotné architektury, formy na hranici mezi uměním a demonstrací, výukou, módou, vtípem, hrou atd.

teritorii, bez nutnosti je nějak využívat a reflektovat. Tento svobodný pohyb, jenž podle něj vyžaduje nový typ zodpovědnosti, nazývá "freemediálními prostředky" [62].

Další linií uměleckého rozvoje intermediality, jež navazovala na konceptuální umění a vycházela z kontextu hnutí Fluxus, byl videoart. Videoumění mělo od svých počátků (přibližně rok 1963) charakter mediálního hybridu či intermédia par excellence, protože se zrodilo jako strategie dekonstruování jiného média - tehdy již etablované instituce televize. Videoart s televizí sdílel prvky technologie i některé rysy dispozitivu čili režimu recepce. První projekty Nama Juna Paika a Wolfa Vostella¹¹ byly koncipovány jako inscenace poruch televizního vysílání nebo monitorového obrazu a tematicky se odvozovaly z nespokojenosti umělců nad směrem, kterým se potenciálně revoluční médium televize ubíralo. Na přelomu 60. a 70. let se videoart začal od televize emancipovat, ale jeho tři hlavní formy, videopáska, videoinstalace a videoperformance, stále zčásti vycházely z již zavedených kategorií: experimentálního filmu, performance, divadla, tance, sochařství, malířství, hudby atd. Jako hlavní výhoda videa se jevila možnost bezprostřední zpětné vazby, okamžitě viditelných transformací ve vztahu mezi natáčením a projekcí a potenciál pro živé interakce s divákem. Díky své dostupnosti a flexibilitě video rychle začalo sloužit také mimouměleckým projektům decentralizovaných komunikačních sítí, malých nezávislých produkčních jednotek, potřebám alternativních subkultur a undergroundových politických skupin.

Podle Ryszarda W. Kluszczyńskiego videoartová tvorba nikdy zcela nedospěla ke statusu autonomního uměleckého objektu, protože na rozdíl od experimentálního filmu, kde tuto funkci mohla plnit materialita celuloidového pásu, magnetický nosič ve své materialitě postrádá předpoklady pro estetické zužitkování - výsledný obraz se objeví až na monitoru (žánr videopásky se tomuto statusu pouze blížil a navíc nepředstavoval dominantní část videotvorby). Video zůstalo do značné míry spojeno s kontextem konceptuálního umění a často sloužilo dokumentaci nebo analýzám uměleckých projektů z jiných oblastí. Kromě této tendence k symbiotickým a analytickým vazbám s jinými formami videoumělci rychle objevili predispozice videa k autoreflexivitě, zkoumání předpokladů a rozměrů vlastní nejisté mediální povahy.¹² Obě tyto tendence předurčily video k tomu, aby dostalo status intermédia, které reflektuje povahu svého i jiných médií, uvádí média a formy do vzájemných dialogů, dodává jim novou energii, transformuje je [srov. Kluszczyński, 76-80]. S nástupem digitálních médií video naopak začalo plnit funkci hrubého materiálu k dalšímu zpracování, např. pro instalaci na internet nebo zakomponování do multimediálního CD. Video se tak de facto mění z nového média ve staré, aniž by ale ztratilo svůj potenciál stimulovat intermediální vazby. V příslušné kapitole přítomné práce se budeme zabývat Godardovými videografickými pokusy a způsobem, jak v nich video sloužilo coby nástroj sebereflexe a intermediální transformace filmu.

1.2. Definice intermediality

Jestliže pro Higginse a Knížáka je intermedialita stále ještě tvůrčím gestem modernistické povahy (byť pozdně modernistické), gestem hledání nového výrazu skrze opouštění hranic starého, pak v přítomné práci budeme tento pojem používat primárně jako nehodnotící kategorii pro analýzu různých hybridních forem současného filmu, a to v

¹¹ Nam June Paik: *Exposition of Music - Electronic Television* (1963); Wolf Vostell: *TV-dé-coll/age Ereignisse und Handlungen für Millionen* (1963).

¹² Vrcholným pozdním projevem této tendence je introspektivní výzkum vidění jako základu vztahu ke světu i sobě samému, který ve svých videopáskách a instalacích rozvíjel Bill Viola. Experimentoval s hraničními stavy lidského vnímání (nеспavost, zrakové klamy, sny, dvojnicství, zrcadlení) a jeho dlouhé, pozvolna plynoucí záběry (tekutý efekt samotného videoobrazu je často posílen natáčením pod vodou nebo přes stékající kapky) jakoby činily proces vidění přímo hmatatelným.

oblastech uměleckých experimentů i konvenčních žánrových postupů. Knížákova metafora “kaše” jako určitého limitu znemožňujícího nadále uvažovat o intermedialitě jako o mezerách mezi starými médii vyplňovaných médii novými je nicméně podnětná i pro naše téma. V případě Godarda i Sommersovy *Mumie* totiž nejde v první řadě o gesto přímočarého opuštění filmu ve prospěch nového, působivějšího média nebo o svobodný pohyb nerespektující žádná omezení. Naopak, u obou je základním cílem film zachránit před zánikem, před rozpuštěním, obrodit jej skrze symbiózu s novým typem mediální formy, která však svůj materiál hledá v minulosti. U fantastického žánru je logika (částečně nereflktovaná) této snahy poměrně snadno čitelná: pokud film chce zůstat na svém místě, musí vypracovat nové imaginativní nástroje pro účinné zpracování dosud nečitelných podnětů a nebezpečí. Jako výchozí materiál pro tyto metafory slouží klasická žánrová ikonografie. Godard používá strategie, jež má sice rovněž rysy tradicionalismu, ale přesto je odlišná: film navrácí k výsostně bezpečným teritoriím klasického malířství (modernistické výtvarné umění téměř důsledně ignoruje - vyjma Picassa a několika dalších), ale proces tohoto navracení inscenuje jako videografickou transformaci filmu v novou, dosud neznámou formu, která nicméně má být stále filmem - filmem převteleným, vzkříšeným. Godardova logika intermediality se neřídí snahou jednoduše mísit rozdílné a stírat hranice. Hybridní formy naopak difference drammatizují, a tím jednak zvyšují senzibilitu pro mezery zahlazené, jednak stimulují mysl k navazování nových kontinuit myšlení mezi tím, co je obvykle odděleno.

Ačkoli budeme pojem intermediality v následujících kapitolách průběžně vymezovat a variovat v jednotlivých rovinách, v širším i užším pojetí, z různých dílčích hledisek, představíme pro přehlednost již nyní jeho předběžnou definici a uvedeme modelové příklady. Jak již bylo řečeno, intermedialitu nebudeme chápat jako programový koncept experimentálního umění, nýbrž jako neutrální pojem teorie a historie médií a filmu. Jeho ekvivalentem je do značné míry pojem intertextuality zavedený v literární vědě, přičemž intermedialita vzhledem k intertextualitě plní roli kategorie doplňující, nikoli konkurenční. **Intermedialita v širším vymezení je projevem vztahů dvou či více mediálních forem, které vstupují do takové vzájemné konceptuální fúze (sloučení), v níž obě interagující média již nelze od sebe oddělit a vrátit jim původní koherenci. Koncepty jednoho média nahradí v jejich funkci koncepty média druhého, a tím danou mediální formu zevnitř transformují. Výsledkem této fúze je nová hybridní forma média, která mísí strukturální rysy dřívějších mediálních forem, ale současně obsahuje kvality zcela nové.** Intermediální vztahy se mohou objevovat v rovině obrazu nebo narativní struktury jako vztahy mezi různými formálními principy; uvnitř diegeze jako střet a transformace postav či sil metaforizujících různá média; v rovině technologických, průmyslových, ekonomických aj. fúzí mezi aparáty obou médií; v rovině míšení percepčních návyků a horizontů (či kompetencí) příslušejících dispozitivům obou médií.

Příkladem analýzy intermediality v širším pojetí může být studie Thomase Elsaessera¹³ o televizním seriálu *Fantasy Island* s příznačným podtitulem “Snová logika jako produkční logika” [1998c]. Elsaesser zde popisuje, jak ekonomická a technologická organizace provozu filmového studia¹⁴ (produkční logika) může být transformována a rétoricky ztvárněna v textuální rovině televizního seriálu (snová logika). Zmíněný béčkový seriál *Ostrov fantazie*, který zažil svůj vrchol koncem 70. let, je vlastně hybridem mezi seriálem a sérií, protože v návaznostech mezi díly směšuje prvky kontinuity s prvky změny. V každém dílu se na tajemný, ale současně již známý ostrov dostanou jiní ztroskotavší návštěvníci, většinou televizní a méně známí filmoví herci, a setkají se zde se stabilní sestavou postav (jakýsi upířský Prospero se svitou služebníků). Trosečníci na ostrově prožijí

¹³ A to i přesto, že sám Elsaesser pojem intermediality nepoužívá.

¹⁴ Elsaesser vychází z vlastní zkušenosti návštěvy areálu hollywoodských Burbank Studios, který společnosti Columbia Pictures a Warner Brothers používají především pro televizní a reklamní produkce.

svou oblíbenou fantazii nebo obsedantní noční můru, jež se zde mění ve skutečnost. Narativní logika seriálu je z vnějšího pohledu extrémně nekoherentní, plná nahodilostí a opakování a nese rysy autoreferenčnosti, protože každý díl znovu ztvárňuje základní premisy seriálu. Zápletky působí jako napůl přežaté scény z různých filmů a širšího inventáře americké populární kultury.

Elsaesser po analýze způsobu natáčení a strukturace seriálu dochází k závěru, že *Fantasy Island* je jakýmsi snovým mise-en-abîme organizace provozu studia, protože jeho produkce je včleněna do mezer a prostojů v natáčení dražších produkcí a pracovním plánu hvězd, protože jednorázově recykluje momentálně nevyužité herce, filmovou aparaturu, filmové kostýmy, rekvizity ze starých filmů, na něž studio vlastní práva, a obecně celé "ikonografické dědictví" filmu. Krátce řečeno, televize má dodatečně recyklovat nevyužité investice filmu. Rubem snové logiky "fantazie" je logika ekonomické kalkulace, narativní režim diskontinuity v opakování je figurativně transformovaným režimem sériové produkce a recyklace, "ostrov" lze dešifrovat jako metaforu mrtvého času v chodu studia. Podle Elsaessera se "dvojí logika narativní formy a ekonomické organizace artikuluje do 'kompromisní formace' televizního seriálu sevřené [...] mezi určitá ekonomická omezení vyplývající z faktu, že televize a film se vzájemně udržují ve zvláštním druhu symbiózy, v níž produkční procesy mohou nabýt textuální formy" [Elsaesser, 1998c: 143]. Televizní seriál tedy v rovině diegeze metaforizuje produkční logiku filmové (a také televizní) produkce a "spásá" opotřebovaný inventář filmových dějin.

Ale proces intermediální korelace a transformace působí i opačně. Současný film podle Elsaessera přejímá strukturální principy televizního makrotextu (seriálovost, fragmentaci programového proudu, snahu vychovat si loajálního příjemce) a intermediálně je transformuje. Produkční logika hollywoodských blockbustů s pomocí principu seriálovosti již vzájemně nespojuje rovnocenné textuální jednotky (filmy), nýbrž film využívá jako pouhou záminku pro sériovou expanzi tematicky navazujících produktů napříč celým zábavním průmyslem (paperbacky, cd-nosiče, hračky, počítačové hry, batůžky, kukuřičné lupínky atd.). Není to seriálovost chronologicky navazujících epizod, nýbrž provázanost produktů v příčném řezu celým spektrem masové kultury. Film je zde spíše přechodnou formou v řetězci různorodých výrobků, jež si - podobně jako televizní seriály - vychovávají věrného uživatele, jenž přechází od jednoho k druhému tam a zpět. Podle Elsaessera tak blockbustová formace rozptýlená napříč celou krajinou masové kultury připomíná velký palindromický seriálový narativ, který lze číst od začátku i od konce. Pokud Elsaesserovy závěry pro přehlednost zjednodušíme, lze intermediální principy v nich obsažené schematicky vyjádřit tak, že v uvedených příkladech televize přejímá koncepty z ekonomicko-průmyslové organizace produkce filmu, které následně transformuje v textuální rovině televizního vyprávění. Film naopak přejímá koncepty strukturace televizního textu a ty transformuje jako marketingovou strategii blockbustové formace produktů pro různá odvětví zábavního průmyslu. V prvním případě se ekonomická logika filmu intermediálně transformuje ve "snovou" logiku televize, v druhém snová logika televize v ekonomickou logiku filmu.¹⁵

V dějinách médií se objevovala i řada dalších typů intermediálních korelací v širším smyslu. Například Siegfried Zielinski popsal hybridní formu základního mediálního aparátu směřujícího kinematografii s televizí: techniku tzv. přechodného filmu z 30. let. V rámci tohoto systému byla scéna snímána běžnou filmovou kamerou, exponovaný film ihned procházel vyvolávací a sušící komorou, následně byl analyzován do řádků a skenován pro potřeby živého televizního vysílání. Vzápětí po skenování byl filmový pás omýván, pokryt novou emulzí a opětovně exponován, přičemž celý cyklus trval půl minuty [Zielinski, 1999a: 204]. Tento kuriózní přístroj Zielinski používá jako zástupnou ilustraci mnohem širších

¹⁵ Řadu neméně názorných intermediálních fúzí mezi filmem a televizí v rovině technologie či dispozitivu popisuje také např. Siegfried Zielinski [1999].

tendenci hybridizace mezi kinematografií, televizí a počítačem v rovině aparátu i dispozitivu napříč celými dějinami technické audiovizuality.

Jako intermediální (v širším smyslu) lze označit i interakce mezi různými mody subjektivity a kulturní zkušenosti spojenými např. s městským prostorem, veřejnou dopravou, audiovizuálními médii, turistikou, nakupováním atd. Anne Friedberg využívá Baudelairův a Benjaminův pojem flanéra jako společného jmenovatele subjektu “mobilizované vizuality” 19. a 20. století, a popisuje přechody mezi různými formami vizuální zkušenosti. V přechodu od “mobilizovaného pohledu” [mobilized gaze] flanéra 19. století potulujícího se napříč veřejným městským prostorem a “virtuálního pohledu” [virtual gaze] protokinematografických aparátů k virtuální flanérii filmové a televizní percepce dochází ke kombinaci a transformaci obou předchozích forem v “mobilizovanému virtuálnímu pohledu”, jenž prostorovou mobilitu krácejícího zevlouna transformuje v imaginární mobilitu nehybného, odtělesněného diváka a rozšiřuje ji o iluzi mobility časové. Zkušenost filmového diváka ale není poslední fází vývoje subjektivity audiovizuální kultury: technologie virtuální reality transformuje imaginárního flanéra filmu tak, že mu vrací - byť v paradoxní formě - tělesnou pohyblivost a možnost interakce s prostředím, kterými disponoval flanér městský [Friedberg, 1993]. Obecně lze v návaznosti na Friedberg říci, že mody zkušenosti a subjektivity mediální kultury mohou podobně jako mediální obrazy, vyprávění a aparáty vstupovat do intermediálních fúzí. V současné audiovizuální krajině médií je kino jen jedním z mnoha prostorů divácké recepce a divák do něj vchází vybaven recepčními návyky uživatele videa, počítače či internetu. Jednotlivé vrstvy jeho návyků se v aktuálním procesu recepce vzájemně vrství a transformují.

Východiskem pro naši užší definici intermediality je teoretická koncepce Yvonne Spielmann, která přidává doplňující kritérium reflexivity. **Strukturní prvky různých médií vstupují do vztahu korelace, kolize a vzájemné transformace, přičemž výsledná hybridní forma vzešlá z této transformace reflexivně zviditelňuje strukturní rysy a vzájemnou diferenci všech transformujících se médií.** Tento typ intermediality se zákonitě vyskytuje jen v rovině formální, v mediálních textech, které jsou řízeny autoreflexivní intencí (nikoli např. v rovině ekonomické organizace, kde reflexivita není legitimním cílem). Modelovým příkladem reflexivní intermediality jsou pro Spielmann “elektronické filmy” Petera Greenawaye; v nichž video slouží jako prostředník mezi obrazem filmovým (analogovým) a digitálním uvnitř intermediální hybridní formy. Základním efektem transformace je přechod od temporální formální dominanty¹⁶ (časový interval filmu; “časová” montáž) k dominantě prostorové (tzv. cluster či souzvuk více obrazových vrstev a rámců uvnitř jedné obrazové plochy, jenž je typický pro obraz elektronický; “prostorová” montáž¹⁷) na poli tzv. hyperdynamického místa obrazu, jež je intermediální hybridní formou.¹⁸ Do vztahů korelace a transformace zde zprostředkovaně vstupuje řada dalších opozit (pohyblivý / statický, analogový / digitální, časový / prostorový) a médií (film - fotografie - malířství - video - digitální obraz). V přítomné práci se budeme primárně věnovat jen intermedialitě v užším vymezení a intermedialitu v širším vymezení budeme zohledňovat jako obecný kontext. Na rozdíl od Spielmann nebudeme preferovat premisy modernistické estetiky a s příslušnými upřesněními zahrneme do pole intermediální reflexivity i mainstreamové filmy fantastického žánru.

¹⁶ Pojem dominanty Spielmann přejímá od Kristin Thompson [srov. Thompson, 1998].

¹⁷ Pojem “prostorová montáž” používá pro označení montážních postupů v digitálních filmech kladoucích více obrazů na jednu plochu Lev Manovich [srov. Manovich, 2001].

¹⁸ Tomuto tématu se budeme blíže věnovat v kapitolách *Intermedialita a (inter)mediální reflexivita v současném filmu a Specializace času v intermediálních obrazech Petera Greenawaye*.

2. Médium - obraz - technoimaginace

Úvod do teorie intermediality, který by chtěl alespoň nastínit celé spektrum vztahů mezi vizuální rovinou filmu a elektronickými médii, nejprve vyžaduje revizi samotného pojmu médium a jeho přizpůsobení současnému stavu technických obrazů. Médium není pouze materiálním objektem, tvárnou hmotou, nosičem samým o sobě (jako např. videokazeta nebo disketa). Pokud bychom vyňali z projektoru filmový pás a odnesli si jej domů, ještě nemáme “film” v tom smyslu, jak jsme zvyklí jej recipovat v kině.

2.1. Médium jako dispozitiv

Vydeme-li od zcela elementární významové roviny termínu, pak médium je to, co zprostředkovává. Místo toho, abychom řekli, že médiem je film, který zprostředkovává pohled na skutečnost nebo do světa příběhu, zeptejme se nejprve, čím nám je zprostředkovaný samotný tento film, jeho obrazy a zvuky. I letmé zamyšlení nás totiž přivede k nahlédnutí, že film má paradoxní povahu založenou na absenci toho, co je vnímáno, a to nikoli ve smyslu nepřítomnosti fiktivních postav a míst, ale také nepřítomnosti samotného obrazu. Pokud řekneme, že film je obrazem v pohybu (fakultativně doprovázeným zvuky), pak je zřejmé, že v té podobě, v jaké jej vnímáme v kině, ho nelze pojímat jako cosi bezprostředně přítomného a autonomního. Nelze říct, kde přesně tyto pohyblivé obrazy jsou (na plátně?, v projektoru?, na celuloidovém pásu?, v naší mysli?), nahmatat je nebo dokonce “vzít” a přenést jinam, řekneme na ulici osvětlenou denním světlem nebo do dvoupokojového bytu. Film je viditelná forma, která potřebuje médium, aby se stala viditelnou. Existuje určitý soubor nutných podmínek, o kterých bychom neřekli, že jsou filmem, ale bez nichž by se film jako takový nemohl divákovi zjevovat. Nazvěme si tento soubor “mediálním aparát” (někdy se používá také termínu “dispozitiv”). Mediální aparát lze nahlížet ze dvou stran, které jsou vzájemně neoddelitelné a jejichž rozdělení zde slouží jen jako nástroj pro další analýzu - ze strany produkce a ze strany recepce:

- Základní aparát média je historicky specifický soubor technických, sociálních, ekonomických ad. operací a mechanismů organizujících produkci dané mediální formy.
- Dispozitiv média je historicky specifický soubor technických, sociálních, ekonomických ad. operací a mechanismů organizujících diváckou percepci a recepci dané mediální formy.¹

Z hlediska vztahu mezi mediálním obrazem a příjemcem je médium filmu něčím jiným než celuloidovým pásem smotaným na cívce. Médium není pouze sdělovacím prostředkem nebo paměťovým nosičem. Chceme-li do pojmu média zahrnout pragmatickou dimenzi, vztah k instanci recepce, musíme od vztahu označující - označované přejít k modelu označující - recipující subjekt; nebo dokonce k tomu, co umožňuje, aby se označující a subjekt konstituovaly. Médiem filmu pak bude základní mediální aparát a dispozitiv, čili komplexní mediální “stroj” zahrnující technické procesy umožňující vznik a recepci filmu i jejich kulturně sociální kontext. Aparát/dispozitiv neprodukuje hotové významy, nýbrž organizuje

¹ Oba pojmy zavedl v oblasti filmové teorie francouzský teoretik Jean-Louis Baudry [Baudry, 1986, 1986a]. Zde budeme z jeho mnohokrát diskutované a kritizované koncepce čerpat jen okrajově - mimo jiné právě schematickým a čistě pomocným oddělením aparátu a dispozitivu. Vzhledem k tomu, že tyto dva proti sobě postavené aspekty tvoří neoddelitelný celek, bude napříště v dílčích případech užitečné používat jeden z obou pojmů jako synekdochu označující současně aparát i dispozitiv. To bude platit především v pasážích týkajících se koncepce dispozitivu Michela Foucaulta, jenž sice používal také pojmu “aparát”, ale přesně od sebe oba termíny neodlišoval (pro širší komentář k Baudryho východiskům a jeho pozdějším kritikům srov. Helman, 1994; Szczepanik, 2000).

časoprostor rozpínající se během recepcce mezi obrazem a okem diváka, respektive během produkce mezi “tvůrcem” a výsledným filmem.² Přiděluje “subjektové pozice” příjemcům i tvůrcům, produkuje subjekty mediální percepce a recepcce, konstruuje určitá “historická percepční a priori.”

V dějinách myšlení o filmu narazíme na pojem aparát (francouzsky *appareil*) nejprve v souvislostech s dějinami filmové techniky nebo v samotné technické terminologii. Aparátem se nazývala současně kamera i projektor. Později byl pojem aparát (a dispozitiv, instituce) komplexně rozpracován v psychoanalytických teoriích kinematografické percepce a subjektivity [srov. Baudry, 1986, 1986a; Metz, 1991; Helman, 1994]. Pokusme se zde nalézt takové vymezení pojmu, jež by co nejlépe vyhovovalo teorii intermediality. Vilém Flusser při své etymologické analýze slova “apparatus” dochází k vysvětlení, že “aparát je věcí, která je připravena a na něco tajně číhá” [Flusser, 1994: 19], je připravena k činu (např. k fotografování). Z kulturní analýzy fungování aparátů pak Flusser vyvozuje, že aparáty jsou “černými skříňkami” (black boxes) simulujícími myšlení, které zapojují člověka jako svou funkci do procesu kulturní produkce symbolů. Klíčový je pro fungování aparátu dynamický mocenský vztah mezi jeho imanentním programem a “hravými” praktikami uživatele. Funkcionář aparátu ovládá aparát z vnějšku, hraje si s možnostmi jeho programu, ale nemůže nahlédnout dovnitř, do černé skříňky, protože program aparátu je příliš komplexní. Každý program totiž funguje podle nějakého nadřazeného metaprogramu: program fotoaparátu podle programu fotografického průmyslu, ten zase podle socio-ekonomického aparátu dané společnosti.³ V latinských slovnících ale najdeme i další významové stopy: kromě všeobecně rozšířeného chápání aparátu jako přístroje nás může laické pátrání zavést i ke slovesu *pareo*, které se překládá jako objevovat se, ukazovat se (na rozkaz), být poslušen, poddávat se.

V případě kinematografie by tedy základním mediálním aparátem (dále zkráceně “aparátem”) byl soubor nástrojů a operací potřebných k výrobě filmu: filmový pás, kamera, střih v technickém smyslu, princip analýzy (kamera) a rekonstituce (projektor) iluze plynulého pohybu, dále také ekonomicko-sociální organizace přípravných prací, natáčení i postprodukce, distribuce a reklama, dělba práce ve filmových studiích a štábech atd. Schematicky si lze aparát představit jako soustředné, do sebe vložené kruhy, kde nejmenším z nich (jádrům) by byl celuloidový pás s fotografickou emulzí a kamera a největším politicko-ekonomický systém a kulturní instituce dané společnosti v daném historickém období. Aparát je systém, s nímž je konfrontován spíše tvůrce než příjemce a jeho srdcem je určité technologické uspořádání. Technologie není nevinná a podléhá komplexnímu kulturnímu kódování.⁴ Tvůrce může předprogramovaná pravidla aparátu buďto tiše přijmout, nechat se

² Chápáním jako zástupná kategorie pro pozice přidělované širokému spektru konkrétních členů štábu a obecně lidí podílejících se na vzniku filmu. Problém termínu, jenž by označil apriorní subjektové pozice na straně produkce není snadné vyřešit, a proto se zde kloníme k provizornímu řešení, jež navazuje na podobně strohou definici Vivian Sobchack, která v rámci paradigmatu fenomenologie vnímání užívá pojmu “filmař” nikoli pro biografickou osobu režiséra, ani pro textem implikovaného autora, nýbrž pro konkrétní, situovanou souhrnnou přítomnost osob, jež realizují konkrétní film a jsou v situovaném vztahu k materialitě jeho aparátu [Sobchack, 1992: 9]. Nicméně podobně jako Sobchack, i my budeme klást důraz spíše na vztah mezi dispozitivem a divákem.

³ Aniž by však tato hierarchie končila nějakým nejvyšším programem posledního aparátu. Flusserova kusá teorie zde evidentně (ač to nepřiznává) vychází z Althusserova pojetí ideologického státního aparátu, který svou anonymní moc uplatňuje pomocí ideologie vtělené do materiální praxe institucí, jako je rodina, náboženství, škola apod.

⁴ Dominique Chateau upozorňuje na to, že původní význam pojmu technologie se odvozuje od spojení slov *techné* a *logos* a odkazuje k teoretické reflexi zaměřené na praktické uplatnění vědeckých poznatků při zavádění určitých výrobních postupů. V běžném použití (především ve spojení “nové technologie”) se ale termín technologie používá spíše pro označení samotné aplikace vědění v konkrétních technických postupech [2001: 21-23]. Také Stephen Heath terminologicky rozlišil pojmy technologie a “techniky” (v mn. č.). Technologie je systematická aplikace vědeckého poznání při řešení praktických úkolů (takovou aplikovanou technologií je např. kinematografie); tvoří základnu pro techniky, jež jsou procedurami, které prvky technologie specifickým

jimi vést a předstírat, že žádná neexistují, nebo se pokoušet je reflektovat, zviditelnit, ba dokonce nějak obejít či podvracet. Samozřejmě ne každá stylová inovace nebo šokující narativní postup jsou reflexí a podvracením zákonů aparátu. Kritérium pro rozlišení mezi pouhým narušením iluze pohybu nebo jinými dílčími zcizujícími efekty na jedné straně a “mediální reflexivitou” v silném slova smyslu na straně druhé se pokoušíme definovat v kapitole “Intermedialita a (inter)mediální reflexivita v současném filmu”. Ústředním příkladem, který nabízí přítomná práce, je způsob, jak Jean-Luc Godard ve svých experimentech po roce 1974 dekonstruoval a transformoval principy fungování kinematografického a televizního aparátu prostřednictvím postupů vypracovaných na poli aparátu videografického. Jiným názorným gestem této snahy prolomit hranice aparátu byla Godardova letitá snaha koncipovat speciální malou kameru, jež by umožnila natáčet režisérovi bez štábu, vytvořit si bezprostřednější vztah k obrazu a pohotově reagovat na nahodilé podněty každodenního života, aniž by se ale ztratily kvality běžné 35 mm kamery.

V přítomné práci bude nadále v centru našeho zájmu nikoli mediální “aparát”, nýbrž “dispozitiv”. Ve svých analýzách se soustředíme spíše na to, jak lze popsat intermediální hybridizaci technických obrazů z perspektivy diváka a jeho percepce/recepce. Podíváme-li se blíže na pojem dispozitiv, zjistíme podobnou absenci konkrétního autorství jako u pojmu aparát. Slovo dispozitiv má totiž jednak běžné použití (především ve francouzštině) jako označení technického zařízení, uspořádání, jednak získává specifickou funkci ve filozofii, teorii filmu a teorii médií. Z etymologického hlediska⁵ bychom mohli jeho významové stopy rozdělit do několika skupin: 1) prostorové uspořádání, rozmístění dle určitého plánu; 2) náhynost, inklinace, předpoklady; 3) situovanost na konkrétní (vhodné) místo; 4) vojenská sestava; 5) právní nařízení. Pokusíme-li se přijmout všechny roviny souběžně, dostaneme spojení rozčleněného prostoru, disciplinující moci a určité programované pozice.

Jako nejužitečnější teoretické pozadí pro definici pojmu mediálního dispozitivu se nám jeví jednak práce Michela Foucaulta (a na ně navazující práce Gillesse Deleuze), jednak aplikace fenomenologie vnímání Maurice Merleau-Pontyho pro popis filmové zkušenosti a elektronického obrazu, jak ji navrhla Vivian Sobchack. První nám umožní nastínit přístup k proměnám mediálních dispozitivů v dějinách kultury, druhý k popisu před-sémiotické dimenze kontaktu recipienta s technickými obrazy médií. Oba kontexty umožňují pojem dispozitivu historizovat, relativizovat a také jej ukázat jako vnitřně pluralitní, nejednotný, hybridizovaný dispozitiv jiných médií (což jsou postupy, které naopak neumožňují přístup psychoanalytický). Zákonitě si zde neklademe za cíl vypracovat hlubší sondu do Foucaultova nebo Merleau-Pontyho myšlení, nýbrž se pokusíme stručně upozornit pouze na ty jejich aspekty, které jsou nebo by mohly být využívány v kulturních dějinách a estetické teorii intermediality. Nebudeme se zabývat ani slučitelností jejich filozofických východisek: první nám poskytne rámec pro uchopení “médiá” jako dispozitivu, druhý jazyk pro popis vtělené percepční zkušenosti s mediálním obrazem.

V Deleuzeově interpretaci [Deleuze, 1996, 2001] je Foucaultův dispozitiv historickou formací vědění, moci a subjektivity, organizovanou čtyřmi vzájemně propletenými liniemi či režimy (proměnnými): viditelnosti (linie světla), vypovídání, moci (linie vztahů sil) a subjektivace. Vzhledem k historickému času pak Deleuze mluví ještě o liniích sedimentace, které organizují to, co se stává minulostí a ukládá se do archivu, a liniích zlomů, puklin, které odkazují k novému či aktuálnímu, jež nás začíná proměňovat v něco jiného, a nechávají tak

způsobem využívají (v konkrétních filmových postupech, formách, stylech) v procesech produkce a prezentace jednotlivých filmů a vtahují je do ideologických vztahů. Heath ale upozorňuje, že ne všechny techniky používané ve filmu jsou závislé na kinematografické technologii (např. herectví). Technologie nikdy nepůsobí autonomně, vždy je současně “sociální technologií” ve smyslu dispozitivu [srov. Heath, 1981, s. 231-233]. Mezi technikami a prvky technologie přitom dochází v dějinách média k interakcím a oboustranným transformacím.

⁵ Na základě latinských, francouzských, anglických a německých slovníků.

prolamovat nový dispozitiv do starého. Každá z uvedených linií je nerovnovázným procesem, protože se neustále lomí, rozvětňuje, proměňuje, kříží s ostatními. Dispozitiv je tedy vždy dynamickou mnohostí, směsí, v níž působí konkrétní, historicky specifické procesy stávání podél jmenovaných linií. Linie síly procházejí všemi ostatními liniemi a vztahují je k sobě. Linie subjektivace určují, co to v daném dispozitivu znamená "vlastní já" nebo identita skupiny, vymykají se ostatním liniím a vytvářejí linie úniku ze silových vztahů dispozitivu. Linie vypovídání určují, co je možné v daném dispozitivu říkat, definují režim výpovědi v oblastech jako věda, literární žánry, právo, patologická anatomie atd. Linie viditelného jsou režimy světla,⁶ které oddělují viditelné od neviditelného, zamlžené od průzračného a nechávají tak před naším vnímáním vyvstávat či mizet konkrétní objekty. Režimy viditelnosti lze proto chápat jako architektonické struktury - nikoli v jejich kamenné materialitě, nýbrž v tom, jak zavádějí rozvržení světlých a tmavých míst.

Vzhledem k našemu tématu je důležité všimnout si především oněch dvou linií (a ostatní nechat implicitně přítomné), které dohromady v daném dispozitivu tvoří instanci vědění: viditelného a vypověditelného, s důrazem na první z nich. Vypověditelné je u Foucaulta "formou výrazu" čili aktivním, určujícím prvkem; viditelné naproti tomu "formou obsahu" čili receptivním (pasivním), určovaným prvkem. Obě linie jsou vzájemně nepřeložitelné, ne-izomorfní, nekorespondují spolu, ačkoli se mohou vzájemně křížit, protínat a být k sobě vztahovány liniemi moci. V konkrétních příkladech Foucaultových analýz se viditelné k vypověditelnému má jako symptom ke znaku, kresba k textu, pohled ke slovu, výtvarné k jazykovému, nemocnice k medicíně, vězení k trestnímu právu. Viditelné určuje, co je možné vidět (například vězení jako režim zviditelňování zločinu), zatímco vypověditelné, co a jak je o tom možné říci (trestní právo jako režim vypovídání o zločinu - jejich klasifikace, přidělování trastů).

Viditelnost jako režim světlosti je tedy tvořena světlem v čistém stavu, nikoli osvětlenými objekty. Světlo je zde autonomní formou s vlastními pohyby, jež je samotnou podmínkou vidění, činí věci evidentními a určuje místo vidícího subjektu (například dozorce v centrální věži Panoptikonu nebo krále v klasickém obrazovém znázornění). Setraváme-li u viditelných věcí, zůstává nám režim světla nutně skryt. Úkolem archeologie naopak je viditelné objekty "otevřít" a extrahovat z nich viditelnost - hledat stopy světelných toků rozmisťujících plochy viditelného a neviditelného, oddělujících ty, kdo budou viděni, od těch, kdo budou vidět, sledovat trajektorie odrazů, odlesků, zrcadlení, korespondencí, dokud nás nedovedou k pozici subjektu, například k prázdnému místu určenému králi, které je již vně obrazu, jako tomu je ve Foucaultově analýze Velázquezových *Dvorních dam* [Foucault, 1987, 55-70]. Nebo v Panoptismu, chápaném jako světelná forma charakteristická pro vězení určité doby, která zaplavuje obvodové cely světlem, zatímco centrální věž ponechává zatemněnou. Jsou tak odděleni osvětlení vězni, kteří sami vidět nemohou, od neviditelného pozorovatele, který vidí vše. "Právě tak jako jsou výpovědi křivkami dříve, než jsou větami a tvrzeními, jsou také obrazy liniemi světla dříve, než se stanou obrysy a barvami. A to, co obraz v této formě receptivity uskutečňuje, jsou singularity vztahu mezi silami, jenž je v tomto případě vztahem mezi malířem a panovníkem, vztahem, ve kterém se oba 'střídají v neomezeném míhání'" [Deleuze, 1996: 115]. Za obrazem, který je vzhledem k viditelnému tím, čím výpověď vzhledem k vypověditelnému, archeologie hledá dispozitiv. Analyzovat obraz jako viditelnou formu, v níž se odrážejí režimy viditelnosti, znamená všimnout si toho, jak se jednotlivé prvky stávají viditelnými, jaké linie světla je spojují a jaké pozice subjektu jsou světlem vymezovány.

Zdá se, že Deleuzeův důraz na světlo a režimy světla je pro popis mediálních dispozitivů zvláště příhodný. Christian Metz dělí kinematografické světlo na dvě

⁶ Světlem není míněna fyzikální veličina, nýbrž režim vyjevování, který umožňuje, aby v daném dispozitivu vůbec mohly být dané jevy a objekty poznávány a popisovány.

komplementární složky: projektivní a introjektivní. První (paprsky vycházející z promítací kabiny a směřující na plátno) se podobá světlometu pátrajícímu po okolí, který vylupuje ze tmy a rámuje izolované výseky skutečnosti, podobně jako náš pohled vrhaný na věci vnějšího světa. Analogicky k projektivnímu světlu je kamera zaměřena na objekt jako stělná zbraň. Introjektivní světlo se naproti tomu pohybuje zvenčí dovnitř. Odráží se od plátna v kině nebo od věci před kamerou a zapisuje se do citlivého povrchu: do filmového pásu, na filmové plátno, na sítnici, do divákova vědomí. Kinematografické vidění je založeno na tomto dvojím pohybu (divák je v metaforické rovině současně projektorem i plátnem, kamerou i filmem), který podle Metzovy psychoanalytické teorie činí z aparátu analogii vědomí a umožňuje primární identifikaci [Metz, 1991: 69-70]. Světlo je prvotním zdrojem filmového obrazu i projekce a kinematografická zkušenost je organizována jinou topografií světla než zkušenost televizní nebo zkušenost s multimediálním počítačem a datovou sítí. V dějinách médií lze sledovat tendence k osvobození čistého světla od jeho služebnosti figuraci a viditelným objektům - ať už v projektech "architektur světla" avantgardy 20. let, stroboskopických efektech současné "neotelevize" (např. MTV) nebo v experimentech videoartu. Z tohoto hlediska lze říci, že světlo je v kinematografii a elektronických audiovizuálních médiích jakousi čistou, nulovou informací a samotné figurativní obrazy jsou formami přejatými z jiných médií (malířství, divadla, fotografie), které toto světlo osvětluje. Jsou to starší mediální formy osvětlované jakožto viditelný "obsah" uvnitř médií novějších [srov. Gwózdź, 1997: 135-159].

Světlo dispozitivu elektronického obrazu je na rozdíl od světla kinematografického jednosměrným vyzařováním z povrchu obrazu ven. Metaforicky lze topografii televizního světla charakterizovat tak, že osvětlován je zde sám divák a každodenní prostor recepce, nikoli plocha obrazu. Tento rys televizního dispozitivu je zřejmý nejen z empirických sociologických výzkumů, které poukazují na obrácení mocenských vztahů mezi obrazem a příjemcem (oproti kinematografii, kde je divák naopak vtahován dovnitř imaginárního prostoru) [srov. Fiske, 1987], ale i při jednoduchém pokusu, kdy pozorovatel v setmělém pokoji televizního diváka přejde na druhou stranu, za obrazovku, a vidí hru světel odrážející se na divákově tváři. Obrazovka působí jako lampa, která svítí, ne jako receptivní plátno. Neosvětluje již ani tak znázorněné objekty, jako spíše samotného diváka, který je exponován a stává se centrem procesu simulované komunikace. Obecně lze říci, že světlo elektronického obrazu je osvobozeno od dualizmu projekce a introjekce, plní spíše funkci vyvolávání (rozsvěcování) jednotlivých bodů obrazu na ploše monitoru a vybízí k percepčnímu vyplňování mezer mezi nimi, čímž rozehrává jakési světelné divadlo povrchového dění, nepřetržitého vznikání a zanikání obrazů.

Paul Virilio, který se zabýval dějinami vlivu strojů na lidskou percepci, popisuje v eseji "La lumière indirecte" [1997] fungování sítě kontrolních videokamer a monitorů jako novou formu nepřímého veřejného osvětlení. Spojení kamery a monitoru lze přirovnat ke dvojici zástrčka - žárovka, protože při přímém a nepřetržitém provozu dohlížecích kamer již nejde o reprezentaci nějaké události, nýbrž o přímé a okamžité světelné přiblížení vzdáleného místa. Podle Virilia se tyto bleskové transmise samy stávají novým druhem "míst", která jsou díky dálkovému spojení kamery a monitoru přenášena z libovolné vzdálenosti maximální rychlostí do jednoho prostoru, kde se vzájemně prolínají. Rychlost tohoto "osvětlení" mění tradiční geografický časoprostor v jakousi teletopologii a telepřítomnost. Dochází tak k radikálnímu odklonu od dispozitivu kinematografie i televize: neexistuje zde již žádné místo inscenování události a prostor projekce obrazu, ale jen telepřítomnost vzdáleného místa. Viriliovu vizi nepřímého osvětlení dnes naplňují instalace webkamer, které se stávají žádanou atrakcí internetu: uživatel kdekoli na světě může sledovat například několik městských křižovatek v Brně přímo od svého osobního počítače.

Reálný prostor takto “osvětlený” na dálku je ale v internetu jen jedním z mnoha zákoutí kyberprostoru - vedle interaktivních prostorů textu, simulovaných prostředí interpersonální komunikace nebo třeba databází. Režim světla založený na principech vidění a ovládnutí na dálku, mžikových rychlostí a bezprostředních zpětných vazeb všeho se vším se stává určující linií dispozitivů digitálních médií. Digitální média pronikají stále dál za hranice viditelného: do oblastí extrémních rychlostí, mikroskopických rozměrů, vzdálených vesmírných těles nebo lidským okem nepostřehnutelných fyzikálních jevů. Teoretici nových médií proto mohou předvídat proces postupného “osvětlování” celé planety, jejího nitra i minulosti, stejně jako nitra lidského těla a kulturního dědictví lidstva: každé místo, soubor dat nebo lidské tělo mohou být digitálně vizualizovány, propojeny s procesorem a stát se segmentem hypertextuální sítě. Stejně tak se ale v opačném pohybu monitory a procesory mohou šířit do reálných míst a objektů: každá věc či místo mají potenciál stát se projekční plochou, na které bude zobrazeno jiné reálné či virtuální místo, případně místem pro instalaci snímacího zařízení nebo řídicím terminálem ovládajícím jiné objekty a místa.⁷

Z výše nastíněných rozdílů mezi dispozitivovými uspořádáními mechanických, elektronických a digitálních médií pochopitelně nemůže vyplynout úplnější představa o jejich historických specifikách, nicméně jsme si tak alespoň schematicky naznačili základní otázky, které si teorie mediálního dispozitivu může klást: Odkud a kam směřují linie viditelnosti? Kdo zůstává skryt a kdo naopak osvětlen? Komu a jak je přidělována pozice subjektu a kde se naopak konstruuje viditelný objekt? Kde se rýsují hranice mezi viditelným a neviditelným? Jaké mocenské vztahy s sebou linie světla nesou? Jakou vzdálenost, jaký typ smyslového kontaktu a jakou míru manipulativnosti implikuje relace mezi okem diváka a plochou obrazu? Je obraz pro příjemce spíše tvárnou plochou, nebo oknem do světa fikce? Jaké typy diváckého pohledu a percepce vůbec implikuje daná mediální forma (pohled tělesně situovaný, mobilní, bezprostřední, namátkový, ostrý, vědecký, panoramatický, rozptýlený, posesivní...)?

Bylo by chybou pokládat mediální dispozitivu za tvrdé mocenské režimy (např. po vzoru vězení), z nichž pro diváka není úniku. Deleuzova interpretace Foucaulta již naznačuje tendenci chápat dispozitiv v relaci k potenciálním možnostem otevírání různých únikových cest a osvobodivých zkřížení. V mediální kultuře se tyto úniky mohou realizovat jako individuální či skupinové akty podvrtné interpretace na straně recipienta, jenž je vždy situován do jedinečného sociálního a kulturního kontextu, odlišného od kontextu prvotního zakódování mediálního sdělení. Zdá se, že významným činitelem této pluralizace a otevírání je také hybridizace mediální kultury. Žijeme nepochybně vždy v několika na sebe navrstvených dispozitivových formacích současně, přičemž v místech jejich průniků mohou vznikat dispozitivu nové. Podle německého kulturního historika televize Knuta Hickethiera, jenž se explicitně hlásí k Foucaultovu a Deleuzovu odkazu a ve své koncepci “dějin vidění” adaptuje pojem dispozitivu, lze tuto tendenci chápat jako “neustálé osvobozování se diváka od přejetých dispozitivových donucení a ze strany médií jako snahu vytvářet stále nové dispozitivu organizující diváckou percepci” [Hickethier, 1999: 193]. Pojem dispozitivu umožňuje postihnout struktury komunikace a percepce skryté za jednotlivými mediálními texty, ale to neznamená, že tyto struktury mají neměnnou a vnitřně jednotnou povahu. Podle Hickethiera dochází k transformačním interakcím mezi apriorním režimem a aktuálním kontextem recepce, mezi médiem a konkrétním mediálním textem. “Dispozitiv jako rámec pro percepci [...] nemůže být pojímán jako struktura, jež bezpodmínečně determinuje jedince. Subjekty mají na dispozitiv určitý vliv: jako producenti a mediální produkty, jako jedinci

⁷ Tato kratičká poznámka nechce v žádném případě suplovat výklad o základních principech režimů viditelnosti dispozitivů “nových médií”. Takový úkol by si vyžádal samostatné pojednání a nespadá do rozvrhu přítomné práce, která se zabývá primárně intermediální reflexivitou a fikcemi o dispozitivech rozvíjenými ve filmových diegezích, nikoli obecnou teorií nebo historií elektronických médií. Pro takové pojednání, jež zasazuje dějiny elektronických médií do vztahů s filmem srov. např. Manovich, 2001.

podílející se na diskurzích médií a o médiích; a především jako diváci prostřednictvím svých diváckých návyků” [Hickethier, 1995: 181].

Podle Deleuze se dispozitivu u Foucaulta dělí na konkrétní a abstraktní. Abstraktní stroj je “sociální technologie”, která teprve připravuje technologii materiální, konkrétní dispozitivové uspořádání. Znamená to, že jeden abstraktní stroj může procházet řadou konkrétních uspořádání, které naopak onen abstraktní stroj aktualizují. Promítneme-li opozici mezi konkrétním a abstraktním strojem do oblasti médií, otevře se nám široké pole pro zkoumání vztahů mezi historickými dispozitivu médií a jinými kulturně-spoločenskými formacemi, jako jsou například organizace práce a volného času v pozdním kapitalismu nebo přechod od disciplinárního dispozitivu k dispozitivu “otevřené a nepřetržité kontroly” [Deleuze, 2001: 10]. Foucault tak dává teoretický základ pro tvrzení současných historiků filmu a médií, že kinematografie ani jiná média nevznikají v důsledku více či méně nahodilé události vynálezu technického přístroje, který by až následně začal ovlivňovat společnost a kulturu, nýbrž že se nejprve konstituuje abstraktní, sociální dispozitiv diktující určitou pozici subjektu a zakládající určitou sociální poptávku, a až pak dílí aparáty. Médium je proto současně technickým, sociálním i psychologickým strojem. Kinematografie musela vzniknout nejprve jako technologie sociální, a až pak jako konkrétní dispozitivové uspořádání.

Dosud nejnázornější aplikací Foucaultova pojetí dispozitivu na dějiny vztahů mezi audiovizuálními médii je kniha *Audiovisions. Cinema and Television as Entr'actes in History* Siegfrieda Zielinskiho [1999]. Zielinski svůj výzkum s explicitním odvoláním na Foucaulta charakterizuje jako archeologii posledních 150-ti let audiovizuálního diskurzu jakožto celku praktik, které s pomocí technických systémů a artefaktů plánují, produkují a komentují iluzi percepce pohybu. Tento diskurz rekonstruuje nejen z existujících přístrojů a textů, nýbrž také na základě utopických vizí, nerealizovaných plánů a modelů vědců, průmyslníků, vynálezců či kritiků. Audiovizuální diskurz je podle Zielinskiho zakotven a určován nadřazeným procesem kulturně-industriálního formování a podrobování subjektů; tento kulturní průmysl je foucaultovským dispozitivem abstraktního typu, který audiovizuální diskurz konkretizoval v řadě historicky specifických materiálních dispozitivů médií, v nichž sousedí a překrývá se s dalšími diskurzy (vědy, dopravy, architektury, plebejské a buržoazní kultury). Zielinski tak nastoluje historickému bádání vysokou laťku, protože každý dispozitiv musí být pojímán jako součást širších kulturně-spoločenských struktur, v jeho mnohostranných interakcích a hybridních formách, nikoli jako izolovaný aparát.

Zielinski v historii technické audiovizuality rozlišuje čtyři základní dispozitivová uspořádání, jež nicméně nenásledují chronologicky jedno za druhým, nýbrž se vzájemně pronikají a mísí: 1. heterogenní předkinematografické aparáty na produkci iluze pohybu, které implikují značnou různorodost subjektivních pozic a forem; kulturní průmysl již projevuje svou moc, ale ještě nedosáhl plné hegemonie; 2) kinematografie, která přizpůsobuje iluzi pohybu lidskému vnímání ve veřejno-soukromé sféře; kulturní průmysl dominuje; 3) televize, jež postupně přesouvá místo recepce do soukromí; 4) vyspělá audiovize s komplexními mechanismy pro postupy reprodukce, mixování, simulace, ukládání dat, síťová propojení atd., jež je ve své heterogenitě podobná prvnímu uspořádání [Zielinski, 1999: 19].

Zielinski dále ukazuje, jak se v mediálních aparátech a nerealizovaných projektech druhé poloviny 19. století postupně rodila koncepce kinematografie a dokonce i televize, a to dlouho před jejich skutečnou realizací. Na pozadí konkrétních artefaktů a dokumentů sleduje například sílící poptávku společnosti po vizualizaci každodenní populární kultury a manipulaci s vizuálními povrchy světa prostřednictvím mechanických přístrojů na úkor literárnosti, jež snadněji podléhala kontrole elit. Proces postupné konstituce dispozitivu rané kinematografie uvádí do souvislosti s řadou dalších kulturních procesů: se změnou paradigmatu ve fyzice, kde začíná hrát důležitou roli pohyb a elektřina, s vývojem jemné průmyslové mechaniky ke stále preciznější kultivaci pohybu a univerzálnímu uplatnění

krokového pohybu, k uniformnímu členění pohybu, principu střídavého uvolňování a brždění energie; s moderními neurózami vyvolávanými kultem přesnosti, setrvačnosti a pravidelnosti (extrémní racionalizací a zrychlením pracovního procesu nebo dopravy), pod jejichž vlivem oslabený nervový systém vyhledává rychlé a intenzivní podněty; s úpadkem klasického modelu veřejného muže, jehož nahradily krátkodobé kolektivy; s velkoměstskými aglomeracemi, v nichž malé temné byty zbavovaly dělnické přistěhovalce soukromí a vyháněly je na ulici; s novými obchodními domy s nízkými fixními cenami pro masový odbyt, spektakulárními výlohami, reklamou a lákavými obaly, které poprvé dělníky stimulovaly k nákupu životně nepotřebného zboží, které bylo vybaveno symbolickou hodnotou.

Příslušný sociokulturní kontext (nový typ masové kultury a industrializace), který dostal výraz v kinematografii, tedy existoval dříve, než dostal konkrétní formu aparátu. Mezi jemnou mechanikou dobového průmyslu, pracovní zkušeností městského proletariátu, formami nové masové zábavy, rodící se kinematografií a dalšími sférami tehdejší společnosti se objevovala řada korespondencí a styčných bodů: stejná místa veřejné sféry (tržiště, jarmarky), principy opakovatelnosti, snadné a rychlé přístupu, uniformního pohybu, rozptýlené pozornosti. Kinematografie jako konkrétní dispozitivové uspořádání tedy byla protínána stejnými liniemi jako další uspořádání a diskurzy příslušející k těmto abstraktním dispozitivům. Na druhé straně se může stát, že vynález přístroje předběhne konstituci dispozitivu, jehož se pak stane pevnou součástí.

To je případ klasického filmu, který se zrodil až zlomem v rámci dispozitivu rané kinematografie, jež ještě těsně navazovala na předkinematografické aparáty. V Zielinskiho pojetí zdaleka nešlo jen o to, že místo série krátkých filmů různého druhu a žánrů se v průběhu desátých let 20. století konstitoval vzorec celovečerního narativního filmu, nýbrž o to, že se měnila celá struktura dispozitivu, rozložení linií sil, vypovídání a režim světla. O kinematografii se začínalo jinak mluvit a psát: povyšovala postupně ze zábavy pro dělnické masy, z levné atrakce v dřevěných boudách na pozici součásti buržoazní kultury, přecházela do vyšších ekonomických, architektonických i uměleckých forem, a tudíž začala také podléhat doзору buržoazní ideologie morálky, hygieny, estetiky, brala na sebe více vzdělávacích a uměleckých závazků, těsněji navazovala na tradiční literární formy, podřizovala se cenzuře. Měnil se tedy její režim vypověditelného. Výraznými transformacemi nicméně procházel i režim viditelnosti. V rané kinematografii podle Zielinskiho převládalo takové uspořádání kina, kdy blikající a hlučící projektor byl přítomen v hledišti, a spolu s promítačem tudíž poutal značnou část divácké pozornosti v neprospěch filmové diegeze. Projektor sám, případně promítač a další aktéři představení byli větší atrakcí než bledý roztřesený obraz.

Hlavní silou tehdejší kinematografie bylo poselství aparátu jako kouzelného stroje schopného oživit věci a vrátit čas, nikoli vyprávění příběhu, do něž by bylo možno se pohroužit. Menší důležitost filmů než samotného stroje se po určitou dobu projevovala i v průmyslu, kde se počítalo spíše s prodejem přístrojů než filmů. Nástup klasického filmu pak probíhal jako průlom na mnoha frontách: změnily se náměty (aby přilákaly vyšší vrstvy), konstitoval systém hvězd, filmy se prodloužily a stylově sjednotily, filmový průmysl ovládlo několik velkých společností, kina dostala nový architektonický ráz (po vzoru buržoazních divadel těsné lavice vystřídala pohodlná sedadla, tmavě provokující k neřestem elektrické osvětlení o přestávkách, plátno bylo zasazeno do zdobeného rámu a vybaveno oponou), projektor byl definitivně přemístěn do zvukotěsné kabiny, plátno získalo lepší odrazové vlastnosti, zvýšila se intenzita jeho žárovky a stabilita chodu (což usnadnilo projekce delších filmů), začal se vyrábět kvalitnější filmový materiál atd.. Zielinski zdůrazňuje, že přechod ke klasickému filmu se vyznačoval vzácnou shodou mezi kulturními zájmy středních vrstev a ekonomickými zájmy filmových společností.

Za cenu jistého historického zjednodušení lze s Zielinskim říci, že došlo k celkové proměně kinematografické zkušenosti a subjektu: představení ztratilo charakter živé události tady a teď, heterogenní série krátkých filmů se homogenizovaly a montáž mezi filmy se přenesla dovnitř filmu; pozornost diváka byla přesunuta od projektoru k obrazu, jenž dostal charakter okna do znázorněného světa fikce. V bezpečném a bezvládném pohodlí usazený divák byl zbaven všech rušivých podnětů a mohl se vnořit do příběhu, identifikovat s postavami a oddat individuální rozkoši téměř dokonalého úniku do imaginárna, jež zastínilo reálný sociální prostor. I přes značně zjednodušující charakter tohoto shrnutí jsme mohli vidět, že Zielinski dispozitiv uchopuje v jeho celistvosti a vnitřní pluralitě a že jeho zlom v jinou formu popisuje tak, jak paralelně probíhal ve všech rovinách: od ekonomické přes stylovou až po hygienickou. Vývoj audiovizuality probíhá ve znamení komplexních sítí synchronních vztahů, prudkých zlomů, ale také mnohostranných hybridizací. Ty Zielinski dokládá obdivuhodnou archeologií počátků televize, které zasazuje hluboko do 19. století (do doby dávno před ustanovením televizního dispozitivu v dnešním slova smyslu), a pozdějšími dějinami vzájemného proplétání, míšení a determinování mezi kinematografií a televizí.

Protože tematickým rámcem přítomné práce je kinematografie "současná", tedy přibližně posledních 30 let filmových dějin, podívejme se krátce na to, jak lze Zielinskiho typ výzkumu zúročit ve vztahu k ní. V posledních deseti letech je možné vyčíst v pracích řady předních teoretiků a historiků tezi, že se současná kinematografie speciálních počítačových efektů a audiovizualita nových elektronických médií výrazně podobá ranému filmu a dispozitivu předklasické kinematografie: např. u Thomase Elsaessera, Toma Gunninga či Siegfrieda Zielinskiho. Tento názor rozvíjí i australská teoretička Angela Ndalians ve své studii "Special Effects, Morphing Magic, and 1990s Cinema of Attractions" [2000]. Její přístup je podnětný v tom, že si za východisko zvolila nikoli film, nýbrž multimediální atrakci prezentovanou v pavilónu "Cyberdyne Complex" floridských Universal Studios. *Terminator 2: 3D Battle across Time* (1996) je podívanou kombinující projekci na obrovské polokruhové plátno, 3-D vize morfů vyrůstajících z plátna a útočících na diváka (s použitím speciálních brýlí), video multi-screen, divadelní představení, taktilní počítky vyvolané pohyby sedadel při závěrečné explozi, kouřové efekty apod. Transmediální zkušenost této atrakce je paralelou k tomu, jak morfuje samotné médium filmu: proměňuje se v samotných svých základech a protíná se s jinými médii. Atrakce *T2-3D* navazuje na starší tradici spektakularity spojené s intenzivnější participací diváka a současně ji radikálně rozvíjí prostřednictvím digitální technologie.

Film speciálních efektů 80. a 90. let je dědicem tradice kouzel, triků a spektakularity, která se ve dějinách vizuální populární kultury a filmu periodicky vracela po obdobích dominance narativity: jako protokinematografické aparáty a kouzelnictví 19. století, v postavách kouzelníků, kteří byli tak trochu vědci, a vědců, kteří předváděli své vynálezy jako podívané, jako raný před-griffithovský film, kinematografie 50. let s jejími experimenty na poli širokouhlého a stereoskopického filmu, surround sound systému a speciálních efektů. Počátek znovuzrození filmového spektaklu a speciálních efektů autorka situuje do roku 1977 (uvedení filmů *Hvězdné války* a *Blízká setkání třetího druhu*) a spojuje je s oživením fantastických žánrů, které nově exploatovaly iluzionistický potenciál speciálních efektů. Podobně jako v raných trikových filmech Mélièse ale ani zde iluze kouzla nemá být absolutní: efekt má totiž nejen materializovat fantastično, ale také prezentovat možnosti nové technologie, poutat pozornost k bravuře technického provedení a ve zpětné vazbě poskytovat alibi pro zrychlení technologického rozvoje média, jenž v 60. letech stagnoval. Speciální efekty dláždí cestu technologickému pokroku, fungují jako věda proměněná v kouzelnické představení (podobně jako kouzla protokinematografických aparátů, mají i současné triky vyvolávat téměř vědecký zájem).

Diváci těchto filmů se na jedné straně poddávají stále dokonalejší iluzi a na druhé straně jsou ohromováni samotnými technickými kouzly, jež se exhibicionisticky předvádějí jejich zraku a přiznávají tak svou umělost. Nová filmová zkušenost je založena na oscilaci mezi těmito polohami (mezi vírou a distancí, zastíráním a předváděním technologie). Ndalianis potvrzuje názor (zastávaný např. Vivian Sobchack, Ann Friedberg, Seanem Cubitem, Levem Manovichem nebo Yvonne Spielmann), že současná audiovizualita je založena na tendenci ke specializaci (zprostorování)⁸ času obrazu a vyprávění: filmy nového triku exhibicionisticky rozevírají prostory, v nichž divák může žasnout nad iluzemi i jejich technickým provedením, a rozbíjejí tím konzistenci vyprávění. Mění se i divácké rozkoše: z neviditelného voyeura klasického filmu se stává aktivní participant, jenž je téměř fyzicky vtahován do podívané, která jej má ohromit a přímo oslovit (symptomatické rušení hranice mezi fiktivním světem filmu a prostorem hlediště se odehrává také ve zmíněné atrakci tematického parku). Filmy se samy předvádějí jako iluzionistická a současně technická představení, speciální efekty včetně morfinu slouží “autoerosu vlastní technologie” [Ndalianis, 2000: 262].

Nástin metody archeologie médií Siegfrieda Zielinskiho a s ním korespondujících pojetí současného filmu nám poskytl představu o tom, jak pojímat mediální dispozitiv z perspektivy historie kultury. Nicméně hlavním předmětem zájmu přítomné práce není historiografie médií jako taková, nýbrž intermediální vztahy mezi kinematografií a elektronickými médii, přesněji způsob, jakým se projevují v konkrétních poetikách současných filmů. Analýzy, které následují po úvodních teoretických kapitolách, se tedy zabývají obrazem média a intermediality ve filmu, nikoli teorií či historií médií jako takových. Přesuňme tedy pozornost od komplexního materiálu dějin médií k užšímu poli intermediální reflexivity realizované v konkrétních filmových textech, aniž bychom zcela ztratili ze zřetele komplexní a historickou povahu “mediálního dispozitivu”. Budeme-li nadále hovořit o dispozitivu s hlavním důrazem položeným na jeho “technologickou” dimenzi, neznamená to, že bychom se přikláněli k východiskům tzv. technologického determinismu, jenž považuje technologii samu o sobě za činitele společensko-kulturních změn. Důvodem k tomuto zúžení zájmu je pouze to, že v konkrétních filmových textech jsou média a vztahy mezi nimi reflektovány primárně v aspektech technologických, formálních a estetických a až sekundárně kulturních či sociálních.

Nejprve bude třeba předběžně vyznačit způsob, jak budeme popisovat difference mezi jednotlivými médii vstupujícími do intermediálních vazeb uvnitř filmových textů. Především to vyžaduje nástroje pro popis té roviny média, jež předchází rovině textuální, ale je do textuální roviny vtahována formálními operacemi reflexivity. Médium jsme si definovali jako dispozitiv konstituující podmínky, za nichž se příjemci objevuje konkrétní, viditelná mediální forma obrazu. Médium tedy není součástí filmového textu, nýbrž souborem podmínek jeho viditelnosti. Proces, při němž přechází z oblasti neviditelného do oblasti textuálního, lze nazvat mediální autoreflexí nebo autoreferencí. Je to operace, která vepisuje médium zpět do

⁸ Teoretici filmu a médií se ve svých úvahách o specializaci nejčastěji přímo nebo nepřímo, kriticky nebo souhlasně odvolávají na levicového kulturologa Fredrica Jamesona, jemuž pojmy jako specializace, spacialismus, obrat k prostoru [spatial turn], prostorová estetika [spatial aesthetic] nebo kognitivní mapování [cognitive mapping] sloužily k analýze kulturní logiky postmodernismu. Postmodernismus se podle Jamesona vyznačuje v rovině uměleckých experimentů, vzorců subjektivity a percepce, nástupu mezinárodní mutace monopolního kapitalismu, multikulturalismu, globalizace a počítačových sítí celkovým obratem od existenciálního času, hluboké paměti, historie, nevědomí, představ telosu a původu ke specializaci temporálního, k jeho podrobení prostoru a čisté přítomnosti. Ačkoli zde nemůžeme navazovat na Jamesonovu teorii v její šíři a nebudeme ani používat pojem postmodernismu, zmiňme alespoň, že Jameson spatřoval důležitý symptom specializace v uměleckých projektech současné fotografie používající obraz dělený vnitřním rámováním a v konceptuálních či videoartových instalacích, jimž připisoval intermediální kvality (byť tento pojem přímo nepoužívá) [srov. Jameson, 1991].

textu. Klíčovým činitelem tohoto přechodu jsou vedle reflexivity také intermediální kolize a transformace, při nichž je reflexivně zviditelněna hraniční linie dvěma mezi kolidujícími médii. Andrzej Gwóźdź nazývá tuto styčnou plochu dvou formací "interfejsem" a připisuje jí tendenci dekonstruovat a "sémiotizovat" materiální diskurz jednoho média v médiu druhém. Gwóźdź hledá odpověď na otázku, jak tyto "ploché diskurzy" čili materialitu médií vnesenou dovnitř textu adekvátně popisovat. Nový typ deskripce metaforicky nazývá "sémiotikou materiality" (v protikladu k "sémiotice označování") - ta se již nebude ptát, co dané obrazy ukazují a co označují, nýbrž bude v obrazech dešifrovat stopy programů kolidujících aparátů a dispozitivů [Gwóźdź, 1997: 101].⁹

Hlavní roli zde zákonitě bude hrát percepční, estetická zkušenost s materialitou média a povrchovými kvalitami mediálního obrazu, nikoli vztahy mezi označujícím a označovaným ani celkové spektrum kulturně sociálních vztahů dispozitivu. Pro takovýto popis se nám jako nejprůhodnější jeví fenomenologie vnímání Maurice Merleau-Pontyho, jak ji na problematiku filmové zkušenosti aplikovala Vivian Sobchack [Sobchack, 1992]. Fenomenologie vnímání se programově orientuje právě na prvotní podmínky tělesné percepce a poznávání, jež předchází použití tzv. sekundárních kódů jazyka a kultury obecně. Je to "signifikace" primární, tvořící základy řeči i filmové komunikace ve zkušenosti žitého těla, která předchází sekundárním kódům, jež odpovídají běžnému sémiotickému pojetí tohoto pojmu (patří k nim ideologie, rétorika, poetika, kódy filmového vyprávění, montáže, subjektivní kamery atd.).¹⁰ Ve své stati "The Scene of the Screen: Envisioning Cinematic and Electronic 'Presence'" [1994] Sobchack podává fenomenologický popis "materialit"¹¹ tří různých médií: fotografie, filmu a elektronického obrazu. Médium nás "in-formuje" v rovině smyslového vnímání (mikropercepce) a v rovině kulturní či hermeneutické (makropercepce). Toto rozdělení odpovídá dělení na primární (tělesná zkušenost) a sekundární kódy (jazyk a kultura) a v jeho duchu Sobchack navrhuje "mikroperceptuální analýzu" médií, která by upřednostňovala fenomenologický popis před sémiotickou či psychoanalytickou interpretací.

Každá z mediálních materialit v určitém historickém období symbolizovala a současně konstituovala radikální proměnu forem časového a prostorového vědomí, smyslového vnímání a tělesného zakotvení ve světě.¹² Fotografie mechanicky svědčí o existenci světa, svůj námět fixuje jako objekt pohledu a reprodukuje jej v materiální formě, jež může být vlastněna a stát se tak fetišem. Umožňuje materiální kontrolu, ovládání, přivlastňování viděného a jeho času. Důležité je, že existenciální "momentum" homogenního časového proudu je ve fotografii zmrazeno do atomizovaného, abstraktního prostoru transcendentálního

⁹ Z jiného (kulturněhistorického) hlediska se obdobného problému dotýká Timothy Corrigan, který se zabývá alegorizacemi kulturních důsledků technologických transformací uvnitř filmového textu. Píše o tom, že technologie někdy přecházejí do sféry filmového textu, jsou "nově přepracovávány jako narativní textuality" [Corrigan, 2000: 70-71] (jsou sémiotizovány, "zprůhledněny") a rozšiřují pole čitelného v sociální skutečnosti, ale jindy zůstávají "neprůhledné" a kladou integraci do textu odpor.

¹⁰ Podrobnější vysvětlení k návaznosti koncepce Vivian Sobchack na myšlení Merleau-Pontyho srov. in Szczepanik, 2001a.

¹¹ Materialita média je podle Sobchackové specifickým způsobem, jak dané médium jakožto konkrétní hardware i svébytná "techno-logika" bezprostředně, materiálně působí na smyslové vnímání a tělesnost člověka (na materialitu jeho těla) a jeho bytí ve světě. Sobchacková se soustředí na tělesnou situaci příjemce médií, který "nejenže vidí technologické vize, ale také vidí technologicky": technologie není jen instrumentem, je žita, nahrazuje naše vnímání vlastní logikou času a prostoru, hluboce mění náš vztah ke světu i k nám samotným. Na jiných místech přítomné práce používáme pojmu "materialita" i v doslovnějším smyslu materiality nosiče, a to tehdy, pokud daný argument není zasazen do kontextu fenomenologie.

¹² Sobchacková rozvíjí teze Fredrica Jamesona z eseje "Postmodernism, or The Cultural Logic of Late Capitalism" (1984). Daná technologie reprezentace vždy odpovídá určitému zlomovému historickému momentu, technologické revoluci, revoluci uvnitř kapitalismu a změně estetického systému. Fotografie odpovídá roku 1840, tržnímu kapitalismu, parní mechanizaci a realismu; kinematografie roku 1890, monopolnímu kapitalismu, spalovacímu motoru, elektřině a modernismu; elektronický obraz roku 1940, rozšíření elektronické technologie jako všudypřítomné "technosféry", nadnárodnímu kapitalismu a postmodernismu.

“momentu”, jenž nemůže zvat žité tělo diváka dovnitř scény. Prostor fotografie je mělký, desubstancializovaný, neobyvatelný, neuchovává přítomnost, ale pouze mumifikuje minulost.

Kinematografie naproti tomu fotografii oživuje, proměňuje moment v momentum,¹³ mumifikovanou minulost v dění, jež nastává, a činí prostor obyvatelným pro existenciálně situované tělo. Film není možné vlastnit jako objekt, protože není jen viditelný, ale i vizuální: přijímáme jej jako intencionální aktivitu vtěleného subjektu.

Digitální¹⁴ audiovizualita disponuje zcela odlišnou materialitou: dává se jako smyslová a psychologická zkušenost, jež nepatří nikomu, žádnému tělu (no-body). Je založena na bitech a pixelech, diskontinuálních a autonomních jednotkách informace, jež se propojují do reverzibilních sítí bez centra. Divák je vtahován do prostorově decentralizovaného, slabě temporalizovaného, odtělesněného stavu vědomí, protože digitální obraz ztrácí atributy situovaného tělesného vidění, hloubky, textury a tíže. Místo nich se snaží upoutat pozornost hektickým děním na povrchu, přehnanou pozorností k detailu, kinetickým vzrušením vyvolávajícím pocit euforie, osvobození od tíže a těla. Bytí se nahodile šíří sítí, afekty se odpoutávají od subjektu a volně plují horizontálně vertikální mřížkou obrazu-povrchu. Trvání a existenciální situace vtěleného subjektu jsou doslova digitalizovány: rozptýleny napříč systémem do bitů. “Základní hodnotou elektronické temporality je bit nebo okamžik, jenž [...] může být selektován, kombinován a okamžitě přehrán nebo znovu-vyvolán do takové míry, že se původně ireverzibilní směr a proud objektivního času zdá být překonán rekurzivní časovou sítí [...] Čas se rekurzivně stáčí k sobě samému ve struktuře ekvivalence a reverzibility” [Sobchack, 1994]. Časovost lidské zkušenosti se proměňuje v okamžitou transmisi jednotek informace, v absolutní přítomnost. Tělo je v digitálním obraze “proděravěno”, rozptýleno, zbaveno materiální integrity, postupně se transformuje v kyborga.¹⁵

Tři uvedené typy vtělené skutečnosti lze tedy stručně charakterizovat jako setkání s mumifikovanou minulostí (fotografie), s analogií lidského vtěleného vnímání (kinematografie) a s rozkladem lidské dostředivé tělesnosti a časovosti do rekurzivních sítí autonomních jednotek (digitalita). Všechny tři typy zkušenosti budou prezentovány především v analýze Godardových videografických esejů. Uvidíme například, že v *Histoire(s) du cinéma* jim odpovídají tři typy práce s obrazem: zastavený či zpomalený pohyb (princip fotografie); sentimentální návrat k vlastnímu tělu a hlasu (kinematografie); videografické vibrace, jež tělo i hlas (samotného Godarda) šíří v autonomních fragmentech celým vesmírem obrazů a zvuků (digitalita). V Sommersově filmu *Mumie se vrací* a v *Matrix* bratří Wachowských zase ukážeme, jak mohou být v diegezi alegorizovány konflikty a vzájemné transformace principů smrtelné lidské tělesnosti na jedné straně (filmová zkušenost) a nekonečné transformovatelnosti a reverzibility na straně druhé (zkušenost s digitalitou). V kapitole o Peteru Greenawayovi se budeme ptát, co to znamená, když se film specializuje a přejímá formální rysy digitální databáze.

2.2. Místo mezi obrazy

Podobně jako jsme upřesnili pojem média, bude třeba specifikovat i koncept obrazu, nastínit jeho různé dimenze a proměny, jimiž prochází při změně média. V obecné rovině lze v návaznosti na Viléma Flussera říci, že náš zájem se soustředí primárně na “technické obrazy” čili obrazy, jež nejsou manuálně opracovávány plochami, jimiž člověk s pomocí

¹³ Drama této proměny podle Sobchackové alegoricky rozehrává Markerova *Rampa*.

¹⁴ Sobchacková bohužel nerozlišuje mezi elektronickým (televizním, video) a digitálním obrazem. Její popis se týká spíše digitality.

¹⁵ Fenomenologii Merleau-Pontyho ve svém článku o “umělých světech” využil pro popis elektronického obrazu a počítače i Wolfgang Welsch [1997: 94-98].

své fantazie imaginativně uchopuje svět, nýbrž výsledkem automatických operací technologických aparátů, jejichž programy fungují na základě vědeckých teorií a kalkulací [srov. Flusser, 2001]. Na rozdíl od Flussera se ale nebudeme zabývat primárně vztahem technooobrazů ke skutečnosti ani k “programům” jejich aparátové produkce, nýbrž spíše vztahy mezi různými typy aparátů a technooobrazů. Nezaměříme se ani tak na definice jejich odlišností, jako spíše na styčné plochy, korespondence a hybridní formy mezi různými generacemi technooobrazů a nepřímo také mezi technooobrazy a obrazy tradičními.

Nejprve si pojem obrazu analyticky rozvrhneme do jednotlivých rovin a vyznačme v nich pole našeho zájmu.

- Obraz jako znázornění (obraz plnící kulturní funkci okna do znázorněného světa).
- Obraz autoreferenčně odkazující k režimu viditelnosti svého dispozitivu, odhalující stopy vlastní produkce.
- Obraz jako autonomní tvárná plocha, s expresivní funkcí převládající nad funkcí znázorňovací.¹⁶

V přítomné práci se budeme zabývat především druhou a třetí rovinou obrazu, které od sebe nejsou striktně odděleny, nýbrž se vzájemně doplňují a prolínají. Důvodem pro toto zacílení je vývoj, kterým prochází obraz filmu při intermediálních vazbách s jinými mediálními formami. Nastiňme si nyní stručně základní aspekty transformace obrazu, jak byly popsány v teoriích vizuality nových médií Leva Manoviche a Jaye Davida Boltera s Richardem Grusinem.

Lev Manovich charakterizoval proměnu filmového obrazu vlivem počítačového softwaru jako přechod od indexové vazby se skutečností fotografického obrazu k obrazu malířskému a grafickému. Tzv. digitální film definoval následující rovnicí: “digitální film = materiál živé akce + malířství + počítačové zpracování obrazu + compositing¹⁷ + 2D počítačová animace + 3D počítačová animace” [Manovich, 2001: 254-255]. Záznam reálné akce se v digitálním filmu podle něj stává jen hrubým materiálem k dalšímu opracování, pouze jedním z řady prvků výsledného obrazu, které všechny procházejí mnoha procesy modifikace prostřednictvím počítačových programů. Ty zacházejí stejně s filmovým záznamem jako s animací. Obrací se tak tradiční hierarchie mezi natáčením a postprodukcí, živou hereckou akcí a speciálními efekty - to, co bylo dříve doplňkem, se nyní stává normou, může to být i dražší a časově náročnější: “natáčení se stává jen první fází postprodukce” [255]. Místo pečlivého aranžování mizanscény se nyní pracuje přímo s obrazem-povrchem, okénko po okénku nebo rovnou na celých sériích obrazů, v procesu neomezených transformací. Obrazy se stávají manipulovatelné v těch nejelementárnějších prvcích, vrstvách, pixelech nebo vektorech počítačové animace. Hlediska a pohyby kamery se přestávají řídit omezeními fyzického prostoru a přizpůsobují se arbitrárním zákonům 3D počítačové animace.

Obecně se procesy digitálního zpracování filmových obrazů podle Manoviche podobají spíše manuálním postupům malířství (štetci nanášejícímu barvy na povrch plátna) než tradičnímu natáčení: “Film se stal zvláštním odvětvím malířství - malířstvím v čase. Již ne kino-oko, ale kino-štetec” [259]. Současný film se podle něj vrací ke své prehistorii 19. století

¹⁶ Toto naše členění volně navazuje na obdobnou klasifikaci Andrzej Gwózdze [1997: 39].

¹⁷ Compositing je obecně vrstvení či skládání dvou nebo více prvků obrazu, které byly vytvořeny samostatně, do jednoho kombinovaného záběru. Compositing se používal již před nástupem digitální techniky jako trik vytvářený na optické kopírce, jenž sloužil ke spojování pozadí a popředí nasnímaných nebo namalovaných zvlášť. Po roce 1989 začaly být kopírky nahrazovány počítači. Jednotlivé obrazy jsou nejprve naskenovány, přeneseny do počítače, zde upravovány a skládány dohromady a nakonec je výsledný kombinovaný záběr přenesen z počítače zpět na film. Díky této technologii je možné nechat počítačově generovanou postavu vstupovat do interakcí s živými herci. Důležitou technologií compositingu je tzv. blue screen process, jenž umožní přesně izolovat a vyjmout pozadí herecké akce (tvořené homogenní modrou plochou) a automaticky je nahradit pozadím umělým. Počet vrstev v digitálním compositingu může dosahovat mnoha desítek [srov. Netzley, 2001: 47].

- ručně malovaným obrázkům laterny magiky, fenakistiskopu nebo zootropu. A rozvíjí také odkaz filmové a výtvarné avantgardy, jež rovněž pracovaly s povrchem obrazu jako s autonomní plochou podléhající libovolným zásahům a transformacím nebo umožňující kolážovité kombinace a vrstvení různých obrazů přes sebe, nikoli jako s oknem do znázorněného světa. Ve filmovém obraze proto nabývají převahy funkce expresivní nad reproduktivní, obraz v sobě nese spíše stopy umělcovy ruky než stopy reálna.¹⁸ Dějiny filmu v důsledku těchto změn procházejí reorganizací a mění svůj úběžník: to, co bylo po dobu sta let marginalizováno jako vedlejší druh, čili animovaný film a režim grafického či výtvarného, se nyní stává nadřazenou kategorií, pod níž podle Manoviche spadá film živé herecké akce a fotografického realizmu jako jedna ze subkategorií.

S výtvarným uměním uvádějí do souvislosti nový typ obrazu také Jay David Bolter s Richardem Grusinem [1999]. Vede je k tomu jiný aspekt téže proměny obrazu, jejíž princip lze rovněž definovat jako přechod od obrazu-okna k obrazu-ploše. Autoři se odvolávají na historika umění Clementa Greenberga, aby přirovnali rozlomení prostoru obrazu a konec paradigmatu transparence v modernistické koláži a fotomontáži k obdobné tendenci v elektronickém a digitálním obraze. Doklad pro své tvrzení nacházejí v postupech skládání obrazových vrstev a "oken" [windows]¹⁹ vkládaných do sebe, které charakterizují nejen vizualitu současných televizních zpravodajství a grafickou podobu počítačových interfejsů, internetových prohlížečů, ale třeba také design populárních časopisů. Důsledkem této tendence je, že v jednom obraze dochází ke konfrontacím různých mediálních forem a příjemce je stimulován ke zvýšenému uvědomování si mediálních kvalit obrazu. Jedno okno odkazuje na jiná okna, jedno médium na jiná média; obraz se přestává vymezovat svým vztahem k vnější realitě, k něčemu, co by bylo za ním, v hloubce reprezentace, nýbrž ustanovuje se jako autonomní objekt, reflexivně ukazuje vlastní konstitutivní procesy, strukturální principy, podmínky vlastní mediace [srov. Bolter & Grusin, 1999: 38, 54]. Obraz elektronických médií má tendenci podobat se intermediální koláži, v níž se mísí různé režimy reprezentace a vidění, a pro diváka tudíž představuje spíše multifunkční "pracovní plochu" pro manipulace s jednotlivými prvky, klikání, přepínání mezi okny než průhled do jednotného znázorněného světa.

Z takto nastíněných proměn obrazu vyplývá, že teorie intermediality by potřebovala nějaký nový, vlastní pojem pro definici takového obrazu, který by byl obrazem hranice, diference a samotné transformace mezi formami médií. Na jiných místech přítomné práce budeme používat dva termíny, jež tento nárok do jisté míry naplňují, ale vyžadují určité upřesnění a doplnění: interfejs a palimpsest (oba čerpám z prací Andrzej Gwózdze).

Starý pojem palimpsestu se do současných humanitních věd vrací mj. v souvislosti s teorií intertextuality. Gérard Genette definuje palimpsest jako tvoření něčeho nového z něčeho starého, které vede ke vzniku složitějších struktur: "na starší strukturu se vrství a proplétá se s ní nová funkce a disonance vznikající z tohoto střetnutí dvou současně přítomných prvků dává celku specifický ráz [...] Tuto dvojítoť předmětu vzhledem k jeho textuálním relacím by bylo možné přirovnat ke starému obrazu palimpsestu, kde zpod jednoho textu na tomtéž pergamenu vykukuje jiný, jenž nebyl tím pozdějším textem zcela zastřen a umožňuje mu místy prosvítat" [Genette, 1996: 363]. Genette v návaznosti na tuto definici ještě píše o "palimpsestové četbě", která je četbou až "perverzňě" vychutnávající relace mezi texty [363-364].

Pojem interfejs je dnes používán především ve smyslu rozhraní mezi člověkem a počítačem, jako tzv. "human-computer interface" (HCI). HCI určuje způsob interakce mezi

¹⁸ K tomuto tématu se podrobněji vrátíme v kapitole o Godardových videografických esejích.

¹⁹ Pojem "okno" má v této pasáži dva významy: obraz se vzdaluje funkci okna do znázorněného světa, ale současně je obraz počítačového interfejsu nebo televizního zpravodajství členěn do jednotlivých rámců či oken, v nichž mohou být vedle sebe konfrontovány mediálně heterogenní audiovizuální texty.

softwarem a hardwarem stejně jako mezi uživatelem a počítačem a skládá se obvykle z myši, klávesnice, monitoru a metafor používaných pro organizaci počítačových dat (soubory, adresáře, pracovní plocha) a nakonec z určitých pravidel pro manipulaci s těmito daty (kopírovat, uložit, vyjmout soubor nebo blok textu, otevřít nebo zavřít program atd.) [srov. Manovich, 2001: 80]. Manovich při své analýze vizuálních a montážních strategií interfejsů HCI odhaluje výrazný podíl metafor odvozených ze starších médií a mechanických nástrojů (psací stroj, štětec, rýsovací pravítko, film, tištěná stránka). Následně zavádí širší pojem "kulturního interfejsu" pro rozhraní člověk-počítač-kultura čili pro způsob, jakým počítače dovolují člověku vstupovat do interakcí s kulturními daty (řadí sem rozhraní používané designéry webových stránek, multimediálních CD-romů, počítačových her atd.). Některé z nich připomínají novinovou stránku s prvky animovaného filmu a rozhlasu, jiné knihu a velká část kinematografický aparát a filmové postupy: projekční plochu, pohyblivou kameru, různé stříhové techniky, zoom, momioobrazové pole, hloubku pole, ptačí perspektivu, subjektivizaci hlediska, ale také principy filmové percepce, narativní spojování času a prostoru, postupy evokace paměti apod [srov. Manovich, 2001: 87-94]. Často se také mezi jednotlivými typy mediálních forem rozvíjejí určité transformační interakce. Je evidentní, že výzkum počítačových interfejsů by mohl odhalit široké pole působnosti mezimediálních vztahů různého druhu.

Andrzej Gwóźdź jako interfejs označuje místo styku a metamorfózy mezi dvěma odlišnými kulturními či mediálními formacemi, jež se střetávají uvnitř jednoho média: "hraniční linie utkané současně z technologie (srážka dvou systémů) i kultury (setkání odlišných formací obrazů, přičemž to, co v místě jejich styku vzniká, vyvolává řadu důsledků typu 'inter': interdiskurzivních, intertextuálních, intermediálních" [Gwóźdź, 1998a: 181].²⁰ Aby tyto interfejsy mezi médii a generacemi obrazů byly zviditelněny, musí být fikcionalizovány v diegezi nebo operacionalizovány jako povrchy komunikace. Tyto obrazy interfejsů Gwóźdź nazývá v návaznosti na Belloura "mezi-obrazy". Jako palimpsest lze podle něj v oblasti mediálních forem charakterizovat vrstvení obrazových ploch (nevyjímaje vrstvy písma) uvnitř jednoho obrazu, přičemž každá z nich může příslušet jiné mediální formě a všechny jsou simultánně viditelné.

Palimpsestové a interfejsové konstelace filmových obrazů a forem ale nejsou jen důsledkem nezávazných her s citáty jiných médií, nýbrž příznakem hlubší proměny samotného statusu a funkce filmového obrazu. Podle Andrzeje Gwóźdźe v této souvislosti řada současných tvůrců (např. Wim Wenders) sleduje určité epistemologické projekty. Prostřednictvím nové práce s obrazy rozvíjejí filmové diskurzy o mediálním charakteru obrazu vlastního i obrazu cizích médií, o jejich vzájemném míšení a transformacích, sebereflexivně zkoumají vlastní místo mezi jinými médii, fikcionalizují nové technologie prostřednictvím epistemologických metafor, dekonstruují konvenční režimy vidění, problematizují meze viditelného, překračují hranice mezi uměním a vědou. Filmy se tak svým způsobem stávají jakýmiś teoriemi či laboratořemi médií, případně fantaziemi o médiích [srov. Gwóźdź, 2002]. V přítomné studii se pokusíme tento epistemologický program výzkumu režimů viditelnosti a statusu současného obrazu, který se projevuje u některých současných tvůrců v oblasti filmu, videoartu nebo multimédií, prezentovat prostřednictvím analýzy intermediálních experimentů Godarda a Greenawaye.

²⁰ Gwóźdź pojem interfejs používá v poněkud širším smyslu než Manovich. Navazuje na Marshalla McLuhana, který termínem interfejs charakterizoval svět a jazyk Françoise Rabelaise, kterýžto svět je vnitřně rozpolcen a transformován hraničními liniemi mezi dvěma typy kultury a percepce (taktilně orientovanou kulturou středověku a vizuální, individualistickou kulturou tisku): "Dvě kultury či techniky - podobně jako galaxie - se mohou v okamžiku střetnutí pronikat hladce, bez nárazu, ale nevyhnutelné jsou změny konfigurací. Současná fyzika zná podobnou situaci setkání a metamorfózy dvou struktur, kterou označuje termínem interfejs. Tato situace je klíčem k porozumění epoše renesance a také 20. století" [McLuhan, 1975: 222].

Palimpsest a interfejs sice vyznačují základní principy intermediálního obrazu (simultaneita různých forem, zviditelnění a transformace původních struktur ve vzájemné kolizi), nicméně chybí v nich dostatečný a bezprostřední důraz na to, že intermediální obrazy v silném smyslu nejsou jen obrazy dvou střetávajících se či hraničících obrazů. Přesnější by bylo říci, že jsou to obrazy samotné mezery, rozdílu a přechodu mezi nimi, virtuálního místa mezi obrazy. Pro potřeby postižení tohoto neuralgického bodu intermediality budeme aplikovat pojem mezi-obrazy [l'entre-images], jak jej zavedl Raymond Bellour a dále rozpracovali mj. Joachim Paech a Yvonne Spielmann.

Raymond Bellour svůj koncept mezi-obrazů či přesněji virtuálního místa-mezi-obrazů²¹ vypracoval na základě konkrétních analýz audiovizuálních uměleckých textů, v nichž se nějakým způsobem tematizují a zviditelňují vztahy a přechody mezi různými formami a médii obrazu. Východiskovým vzorem mezi-obrazu je černé pole mezi dvěma okénky filmového pásu, které není chápáno jako pozitivně existující prostor, nýbrž jako mezera plnící funkci časového intervalu. Tento prostor mezi obrazy obvykle při projekci nevidíme, ačkoli je konstitutivním činitelem iluze filmového pohybu. Bellour se zabýval tím, jakým způsobem může být toto neviditelné “mezi” zástupně či metaforicky zviditelňováno v experimentech se zpomalováním a zastavováním pohybu filmového obrazu a s formálními vztahy mezi fotografií a filmem. V takových postupech se přímo uvnitř obrazu rozvíjí dialog a rozevřít mezera mezi filmovým pohybem a zastaveným pohybem fotogramu, zprostředkovaně pak mezi ubíhajícím časem filmu a zmrazeným časem fotografie. Pod tlakem manipulace s pohybem se filmový čas pohybu virtuálně rozkládá a vstupuje do něj princip času zmrazeného, spacializovaného - privilegovaný okamžik fotografie a pregnantní okamžik malířství [srov. Bellour, 1991; 1990: 11].²² Zastavený pohyb obrazu je tedy pro film místem intermediálních průniků par excellence. Tato přítomnost jiného času uvnitř času filmového je nicméně pouze virtuální, ukazuje se jako něco možného jen v mentální rovině recepce, protože film nepřestává být filmem a běh filmového pásu se ve skutečnosti ani při práci se zastaveným pohybem nezastaví (pouze redundantně opakuje tatáž okénka). Místo mezi fotogramy se tedy objevuje jen jako absolutní limit v jedinečné divácké zkušenosti (konstitutivní černé pole mezi okénky nemůže být dáno jako objekt, protože pak by se musela buďto zastavit projekce nebo by muselo jít o náhradní model, například o obraz pásu nasnímaného na jiný filmový pás).

Další Bellourovou iniciační zkušeností v jeho úsilí postihnout vnitřní zákonitosti vynořování se nových forem obrazu bylo setkání s experimenty videoartu či tzv. media artu,²³

²¹ Francouzské “l'entre-images” je v kontextu Bellourovoy koncepce obtížně přeložitelným pojmem: znamená místo-mezi-obrazy, to, co leží mezi obrazy, jakési “meziobrazí” (překladatelský návrh Petra Mareše), ale v konkrétních případech i obraz-mezi-obrazy. Primární důraz je položen na ono “mezi”, nikoli na “obrazy”. Jak vyplývá z navazujícího výkladu, ono “mezi” není jednoduše další z řady obrazů, ani nějaká “věc” (substancialita), která mezi obrazy leží, nýbrž sama konstitutivní mezera obraz umožňující, jež nicméně za určitých okolností může být do obrazu znovu-vepsána. V následující pasáži a ve zbytku přítomné práce budeme pro zjednodušení používat tvar mezi-obraz (případně mezi-obrazy), který by měl díky pomlčce naznačit spojitost s výše uvedenými významy.

²² Rozdíly a interakce mezi těmito typy okamžiků budou vysvětleny a názorně prezentovány při analýze Godardových *Histoire(s) du cinéma*.

²³ Videoart se od 60. let diferencoval do řady specifických žánrů: např. videopásky (videofilmy), videoeseje, videoautoportréty, videodopisy, videodokumenty, videoautobiografie, videodeníky, videopoezie, videomalířství, ale také do forem, které formát pohyblivého obrazu přenášejí do galerie nebo veřejného prostoru, komponují jej do trojrozměrných objektů či uvádějí do živé interakce s divákem: videoinstalace, videosochařství, video performance, video environment [srov. Poissant, 2001]. V roce 1990 se Bellour podílel jako kurátor a editor katalogu na výstavě *Passages de l'image* (Musée National d'Art Moderne, Centre Georges Pompidou). V doprovodném textu k výstavě mu díla některých zúčastněných umělců (nikoli nutně tatáž, která byla součástí výstavy) posloužila jako materiál k rozsáhlejšímu rozboru principu “l'entre-images” a “přechodů obrazu”: mj. Garyho Hilla, Thierryho Kuntzela, Chrise Markera, Billa Violy, Jeffa Walla, Davida Larchera, ale také např. Godarda nebo Cronenberga [srov. Bellour, 1996].

keré formát pohyblivého obrazu rekonstituují v prostoru galerie. V komentáři k benátskému Bienále 1999 hovořil o tom, že některé expozice mediálních umělců (např. Doug Aitken, Pipilotti Rist, Bill Viola, Douglas Gordon²⁴) přímo soutěží s filmem tím, že rozkládají a redistribuují dispozitiv kina a dědictví filmové historie: rozmisťují projekce obrazu různých forem, velikostí a žánrových konvencí v prostoru galerie, komponují ekrany²⁵ do architektonických útvarů a vyzývají diváka, aby mezi nimi přecházel, vstupoval dovnitř a zase odcházel a z těchto přechodů těžil nový typ kvazifilmové zkušenosti. Tyto videoexperimenty podle Belloura vyznačují cestu pro přechod filmu a filmového diváka do nové formy a nové prostorové situace, která film přibližuje malířství nebo sochařství, ale rovněž jeho vlastní prehistorii, jež je také zaplněna mediálními "instalacemi" různého druhu, od fantasmagorií po kinematograf (a kinematografie se tak jeví jako jedna z mnoha těchto instalací). Fyzický prostor galerie je naopak strukturován podle filmových principů projekce, rozzáběrování, montáže, zrcadlových odrazů. Mezi galerií a kinem, filmem a výtvarným uměním tak vzniká intenzivní intermediální dialog, který vede ke konstituci nových forem obrazu [srov. Bellour, 2000]. V pokusech videoumělců a počítačového umění Bellour nachází analogii s hybridizací časovosti obrazu při práci se zastaveným obrazem a její další rozšíření. Nyní to jsou meziobrazy jako specifický typ divákovy přecházení mezi obrazy, refigurace filmové zkušenosti v kategoriích tělesného pohybu a interakce.

Video zevnitř proměňuje obraz filmový (a skrze něj fotografický) - zastavuje jej, vstupuje do prostoru mezi jeho obrazy²⁶ a uvádí je do komplexnějších vztahů mj. s výtvarným uměním. Video je podle Belloura médiem, kterému chybí vlastní identita, a proto neustále vstupuje do intermediálních vztahů s ostatními formami obrazu a stimuluje přechody mezi nimi: "Video je především převozníkem (převaděčem)" [Bellour, 1990: 12].²⁷ Otevírá průchody a realizuje přechody mezi obrazy [passages de l'image], které se přímo v obraze zviditelňují dvěma hlavními způsoby přechodu: mezi pohyblivým a nehybným; mezi analogovou fotografií a elektronickým či digitálním obrazem. Dalším typem přechodu je již zmíněné přecházení samotného diváka mezi obrazy videoinstalace v galerii. Jinde Bellour píše ještě o přechodech mezi obrazem a mluveným slovem, o hlase přecházejícím do roviny obrazu ve formě videografických vibrací (srov. kapitola o Godardovi). Ze všech těchto mezi-prostorů a přechodů se vynořují nové, nečekané konstelace a formy obrazu, nové časovosti obrazu. "L'entre-images je (virtuálně) prostor všech těchto přechodů. Je to zmnožené místo,

²⁴ Gordonovy instalace *Through a Looking Glass* a *Feature Film* byly podle Belloura svébytnými dekonstrukcemi jak konkrétních filmů (Scorseseho *Taxikář*, Hitchcockova *Vertiga*), tak obecně kinematografického dispozitivu a subjektu.

²⁵ V přítomné práci budeme používat pojem ekran k označení každé projekční plochy. Ekran je transmediálním konceptem společným kinematografii (plátno), televizi (obrazovka), počítači (monitor), virtuální realitě (helmový displej) atd. Ekranem se může stát i výsek fyzického prostředí (např. stěny budov v Greenawayově experimentu *Schody 2 Mnichov* nebo obloha při laserových show).

²⁶ Video již ani v technickém smyslu nemá černá pole mezi okénky, protože je zaplňuje nepřetržitým procesem rozsvěcování bodů a řádků minitoru, při němž se jeden obraz začíná objevovat, zatímco druhý ještě zcela nezmizel. Bellourova analýza videopásky *Art of Memory* (Woody Vasulka) názorně ukazuje principy umělecké práce s videografickou a počítačovou dekonstrukcí filmového pohybu prostřednictvím elektronického přepracování filmového pásu. Vasulka zastavuje jeho pohyb, nechá rozvinovat sérii okének i s černými hranicemi mezi nimi v prázdném prostoru pouště Nového Mexika, dvojrozměrné obrazy transformuje v nemožné trojrozměrné objekty a uvádí je do paradoxního pohybu na místě (okénka se mění v ekrany) - je to pohyb nových rychlostí a rytmů, jež do filmu vnášejí video a digitální technologie. *Art of Memory* vyvolává obrazy dvacátého století z osobní a kolektivní paměti, ale současně je i archeologickou prací s materialitou fotografického a kinematografického média. Vyvolávána je nejen paměť člověka, ale také paměť médií. Vasulka prostřednictvím videografického a digitálního transformování filmu a fotografie problematizuje hranice mezi dvojrozměrným a trojrozměrným, pohyblivým a statickým, materiálním a imateriálním, přítomným a minulým, lidským tělem a tělem obrazu [srov. Bellour, 1996b].

²⁷ Při zpracování citací z Bellourovy knihy *L'Entre-images: Photo, Cinéma, Vidéo* [1990] vycházím z pracovního překladu Márie Ferenčuhové.

současně fyzické i mentální. Místo zároveň velmi viditelné i tajuplně ponořené do nitra děl, znovupřetvářející naše vnitřní tělo, aby mu vnutilo nové polohy, a působící mezi obrazy, v tom nejširším a přece vždy jedinečném smyslu. Plave současně mezi dvěma fotogramy i mezi dvěma obrazovkami, stejně tak mezi dvěma tloušťkami hmoty jako i mezi dvěma rychlostmi - je tedy obtížně vymežitelné: je variací a disperzí samotnou. A právě takto k nám dnes obrazy přicházejí: z prostoru, v němž je třeba zjistit, jaké jsou skutečné obrazy. To znamená realita světa, ať už by byla jakkoli virtuální a abstraktní, realita obrazu jako možného světa” [Bellour, 1990: 12-13]. Bellour svou koncepci l'entre-images neformuloval jako teoretický systém, nýbrž jako interpretační klíč pro konkrétní analýzy. V nich hledal momenty zrodu nových forem a konstelací obrazu z hybridních spojení principů fotografie, filmu a videa, a to jak ve formálních interakcích v rovině obrazu-povrchu, tak v rovině divácké zkušenosti a transformace dispozitivu.

O systematictější rozpracování Bellourova pojmu v paradigmatu dekonstrukce se pokusil německý teoretik médií Joachim Paech, který mezi-obrazy v nejobecnější rovině povýšil na základní princip každého zobrazení [Paech, 1994].²⁸ Podle něj jsou to jakési “figury bez pozadí” - konstitutivní diference, operativní hranice či virtuální centra vizuální reprezentace, která v procesu recepce umožňují samotný zrod či zjevení se (pro diváka) obrazu jako takového, ale sama jsou v obraze vnímatelná jen coby prázdná místa nebo stopy. Tyto paradoxní mezery nemají povahu viditelného objektu, nýbrž samotných podmínek zjevení se objektu v percepci. Paech poněkud hermetickým způsobem načrtává možné podoby tohoto prázdného, leč energetického pole obrazu v dějinách západní kultury, malířství, sochařství a fotografie:

- distance mezi diskrétními jednotkami v jazyce;
- matrice (mřížka) pro konstrukci perspektivního zobrazení v quattrocentu, jež tvoří konstitutivní mezi-obraz mezi malířem, objektem a malbou, ale sama ve výsledném obraze vidět není;²⁹
- prázdná místa mezi dvěma znázorněnými objekty v krajinářství 17. století, jež nečekají na prosté fantazijní zaplnění v průběhu recepce, nýbrž aktivně rozehrávají vztahy mezi figurou a pozadím;
- prázdné centrum (úběžník) panoramatického zobrazení 18. a 19. století, jež na své místo virtuálně vtahuje oko diváka, aby tak kolem něj mohlo rozprostřít homogenní reprezentaci se silným efektem reálnosti;
- svítící prázdné místo na povrchu Rodinova sousoší, jež je energetickým polem, od něž se odvíjejí pohyby oscilujícího světla konstituující viditelnost objemů; toto pole již anticipuje pohyb samotného obrazu ve filmu (stává se intermediálním obrazem vztahu pohyblivého a nehybného).

Mezi-obrazy mohou mít i časový základ:

- mezi-obrazem fotografie je mezera v časoprostorovém trvání, stopa mizení předfotografické přítomnosti;
- a mezi-obrazem filmu zase prostor-interval mezi dvěma po sobě následujícími fotografiemi (okénky).

Viditelný pohyb ve filmovém obraze vzniká právě díky těmto mezerám, jež jsou časovým intervalem čistého pohybu, ale které nicméně musejí být krokovým posunem pásu zahlazeny a my je ve filmu nevidíme.

Paecha pochopitelně zajímají způsoby, jak film může konstitutivní diference mezi-obrazů vnášet zpět dovnitř obrazu. Hranice mezi obrazy se nepřímou zviditelňuje například ve

²⁸ V následující pasáži využívám kromě originálu Paechova textu především překlad Petra Mareše, jenž bude publikován v časopise *Iluminace*; citace jsou rovněž uvedeny na základě Marešova překladu.

²⁹ Tento typ mezi-obrazu se stává klíčovou rekvizitou a činitelem autoreflexivity v Greenawayově *Kresliřově smlouvě*.

zdvojených obrazech prolínání nebo naopak v narativních elipsách jakožto “rétorických figurách prázdnoty” [Paech, 1994: 170], které vynechávají vrcholný patetický okamžik filmu, a tím rozevírají prázdna, ale energetická místa nedourčenosti. Podobně jako Bellour připisuje principu vynechaného vyvrcholení intermediální souvislost s malířstvím. Opačným procesem vnesení mezi-obrazu do pohyblivého obrazu filmu může být fragmentace pohybu prostřednictvím rychlého jump-cutu, jež připomíná krátké výpadky paměti žádající zaplnění tím, že zapomeneme, že něco vynechaly - tedy opět princip mezery, jež je v percepci zahlazena. Tyto diskontinuity ale současně zevnitř ohrožují kontinuitu filmového pohybu, jsou viditelnou hrozbou jeho rozkladu a paralýzy. Vedou již přímo k zastavenému obrazu, jenž zmrazuje pohyb, zatímco film se odvíjí dál, a stává se sám nejpůsobivějším obrazem meziprostoru, nehybnosti, která je ve filmu zdrojem a jádrem pohybu.

A nakonec elektronický obraz videoinstalací³⁰ nechává diváka vstoupit přímo do prostoru mezi obrazy, přecházet mezi jedním a druhým, a tím jej nutí akceptovat zrušení filmového mezi-obrazu; přecházení diváka samo zaplňuje toto “mezi” a činí je novým obrazem. V instalaci divák může být zaklet do smyčky odrazů jedněch obrazů od druhých (s využitím zrcadel a opětovného snímání a znovuprojektování projekce) nebo natáčen na kameru a vtažen dovnitř obrazu. Podle Paecha tak přechody obrazů ve videoartových instalacích metaforicky vyjadřují režim viditelnosti dispozitivu televize, kde “pro meziobraz již neexistuje žádný meziprostor” [Paech, 1994: 175], protože meziprostor oddělující filmová okénka ztratil svou platnost v nepřetržitě prolínání obrazů na monitoru. Nyní je to místo diváka, které je ve virtuálním středu dění, osvětleno katodovou lampou monitoru. Koresponduje se současnou situací příjemce elektronických médií, který je obklopen obrazy ve svém soukromí a sám se stává jejich prázdňným centrem, mezi-obrazem. Nepřímo také navazuje na postřehy teoretiků postmoderní televize [srov. Casetti & Odin, 1994], kteří tvrdí, že skutečným centrem tzv. neotelevizního proudu je simulace bezprostřední komunikace s divákem a inscenace přítomnosti zástupného diváka ve studiu. Autotematický televizní tok obrazů s ohledem na svou celkovou strukturu zobrazuje především nepřetržitý proces prázdne komunikace, plní primárně fatickou funkci čili mluví jen o tom, že mluví, a v důsledku tudíž neukazuje nic než prázdňné místo samotného diváka.

V textu “Intermedialität. Mediales Differenzial und transformative Figurationen” Paech [1998] dále svou dekonstruktivistickou koncepcí rozpracoval a jako konstitutivní diferenci definoval médium jako takové. Médium je podle Paechovy obecné definice formou difference, nemá ontologický status. Médium je souborem podmínek zjevování se obrazu, prostředím jeho viditelnosti, ale samo musí zmizet, aby byl obraz viditelný. U každého obrazu lze v tomto duchu rozlišit rovinu formy média a rovinu média formy. Médium je to, co je fundamentálně mezi, prostředek v silném slova smyslu, je to sama možnost formy, přičemž tato možnost může být sama viditelná jen skrze onu formu. V případě fotografie je formou média dvojrozměrné figurativní zobrazení určitého časoprostorového výseku čili fotografie v běžném slova smyslu, a médiem formy časová stopa mizení minulé předfotografické přítomnosti a její technicko-aparátová podmíněnost. Ve fotografickém obraze je tato stopa mizení [Spur des Verschwindes] (médium) nepřímo symbolizována jako zobrazení časového rozštěpu [Zeit-Spalt] (forma média) vymezeného délkou otevření uzávěrky, jež zadržuje plynutí času.³¹ Tato stopa mizení toho, co bylo přítomné v okamžiku zmáčknutí spouště fotoaparátu, sama mizí ve prospěch fotografického obrazu, ale bez ní by fotografie jako viditelná forma nemohla existovat.

³⁰ Paech uvádí příklad videoinstalace Dana Grahama *Protilehlá zrcadla a videomonitory při časovém zpoždění* (1974) [Opposing Mirrors and Video Monitors on Time Delay].

³¹ Tento fakt je zřetelný na fotografiích s velkou dobou expozice, kde nás rozmazané kontury objektů upomínají na to, že fotografie je vlastně obrazem času měřeným dobou otevření uzávěrky.

V případě filmu je médiem formy časový interval mezi dvěma fotografiemi a formou média pohyb obrazu. Fotografie je tím, co mizí, aby se mohl objevit filmový pohyb, který by bez ní nicméně nebyl možný. V tomto smyslu je médium filmu přepracovanou formou jiného média - fotografie - a je tudíž ve svém jádru intermediální. Film intermediálně transformuje “časový rozštěp” fotografie (forma starého média) determinovaný rychlostí uzávěrky fotoaparátu v termínech intervalu mezi okénky (médium nové formy), který je zase determinován rychlostí posunu pásu v projektoru, a nechává vyvstat novou formu: filmový obraz-pohyb. Tato transformace fotografických zmrazených momentů ve filmový časoprostor probíhá tak, že kinematografický aparát opakovaně otevírá uzávěrku kamery i projektoru a vyznačuje bod za bodem místa, jejichž virtuální spojení ‘figuruje’ jako časoprostorové linie pohybu. Transformace oněch momentů v pohyb je současně transformací fotografie ve film. Podobný vztah mezi formou a médiem existuje podle Paecha také v rovině dispozitivu, kde médiem je obecná struktura podmínek percepce obrazu a subjektové pozice příjemce a formou např. klasické kino jako model určitého dispozitivového uspořádání projektoru, plátna, světla, pozice diváka. I zde jsou možné intermediální transformace mezi různými formami dispozitivu: od pozorovatele fotografie k divákovi filmovému a televiznímu.³²

Paech z uvedených předpokladů vyvozuje svou definici intermediality jako “specifické formy intermediální difference, která ‘figuruje’ ono ‘mezi’ formou fotografického a formou filmového média. Diferenční forma fotografie (jejího média), čili časový rozštěp, jenž pohyb uzávěrky fotoaparátu otevírá zániku času, bude v samotné formě filmového pohybu časově a narativně přeformována. Jako intermedialita zde ‘figuruje’ především ono zčasování [...]” [Paech, 1998: 22-23]. Definicí intermediality by tedy byla transformace formy média v přechodu od jedné formy k druhé, například zčasování “rozštěpu” fotografie ve filmovém intervalu při přechodu od fotografie k filmu. I zde se Paech podobně jako my zabývá tím, jaké konkrétní podoby může intermedialita nabývat v uměleckých textech. Jako příklad uvádí Lessingův “pregnantní okamžik” klasického malířství [srov. Lessing, 1960], který symbolicky přímo v obraze figuruje mediální diferencí mezi obrazovým a narativním uměním, mezi prostorem a časem. Tento pregnantní okamžik lze podle něj charakterizovat jako “meziprostor” časového prodloužení prostorových gest.³³ Jinými způsoby, jak obraz může figurovat “mediální diferencí” [mediale Differenzial], jsou různé typy zlomů, mezer, intervalů, meziprostorů, přechodů, hranic a prahů, v nichž je symbolizována práce difference mezi mediálními formami. Je tedy zřejmé, že Paech mluví o dvou podobách intermediality: jednak o intermedialitě, která je vlastní médiu jako takovému, jednak o intermedialitě, která je výsledkem formálně-stylistických postupů uměleckých textů. V kapitole o intermediální reflexivitě podrobněji rozvedeme tento druhý princip “znovuvedení” média do formy.

Provedeme-li shrnující schematický výčet základních aspektů Bellourova a Paechova konceptu “l’entre-images” (“das ‘Zwischen den Bildern’”), můžeme jmenovat následující body:

- V nejobecnější rovině je mezi-obraz konstitutivní diferencí, médiem samotným.
- Mezi-obraz je “mentální místem” proměňujícím diváckou percepci.
- Mezi-obraz má tendenci přímo v obraze reflektovat principy dispozitivu a konstitutivní difference umožňující konstituci mediálního obrazu v aktu percepce.

³² Toto rozlišení na dispozitiv-médium a dispozitiv-formu v přítomné práci nebudeme dodržovat, protože se nezabýváme obecnými podmínkami konstituce dispozitivového uspořádání, nýbrž vztahy mezi formami dispozitivu různých médií. Kromě toho v Paechově pojetí přetrvává pro nás nepřijatelný předpoklad ahistorického dispozitivu, jenž se konkretizuje v konkrétních (historických) formách. V tomto motivu Paech vychází z koncepce Jeana-Louise Baudryho [1986, 1986a], pro nějž byl dispozitiv percepce obrazu tentýž od platónské jeskyně přes renesanční perspektivu až po kinematografii a dokonce i psychický aparát snění.

³³ K bližšímu vysvětlení pojmu “pregnantní okamžik” a jeho vztahu k fotografii, filmu a videu srov. kapitolu “Od video-skalpelu k videografickým vibracím. Videoeseje Jeana-Luca Godarda”, část analyzující *Histoire(s) du cinéma*.

- V obraze konfrontuje různá média a činí předmětem zobrazení samu mezeru nebo přechod mezi nimi. Mezi-obraz je v tomto smyslu obrazem interfejsu mezi médii.
- Transformuje diváckou zkušenost s obrazy tím, že hlavní význam díla nechá vyvstávat z přechodů diváka mezi obrazy.
- Ukazuje místa a procesy zrodu nových forem obrazu.

V analytické části přítomné práce názorně ukážeme konkrétní formy mezi-obrazů, jak se objevují ve stylistických postupech filmů Godardových a Greenawayových: figury videografické montáže v prvním případě, tzv. hypermediální místo obrazu v případě druhém. Při analýze Godardova *Scénáře k filmu Vášně* uvidíme, že funkci mezi-obrazu může plnit i samo filmové plátno jako to, co musí zmizet, aby se mohl objevit obraz: Godard je tematizuje jako mallarméovské bílé místo na prázdné stránce, jež je základem každého označování, a tím z něj současně činí místo intermediálního přechodu mezi literárním psaním a filmem.

2.3. Kognitivní metafory aparátu

Kromě pojmů médium a obraz je nutno přiblížit ještě třetí, poslední pojem. Budeme jej charakterizovat jen krátce, protože bezprostředně nenavazuje na dřívější teoretické koncepce. Pojmem technoimaginace³⁴ označujeme tendenci (nejen současného) filmu figurativně ztvárňovat principy vlastního média, cizích médií a jejich vzájemných střetů. Základem technoimaginace jsou kognitivní metafory,³⁵ jejichž prostřednictvím film fikcionalizuje (především technologické) procesy novějších médií uvnitř diegeze. Kognitivní metafory umožňují filmu uchopit nové, nezobrazitelné jevy a procesy, pro něž dosud nemá zformovaná schémata. Jsou to tedy metafory potřebné k přežití, a to v doslovném, ekonomickém smyslu: film si může udržet stávající status quo jen pokud vynalezne způsoby, jak přitáhnout do kina teenagery od jejich počítačů a ukázat jim příběhy, které budou imaginativními figuracemi světa, v němž skutečně v současnosti žijí.

Miroslav Petříček uvedl svou sérii článků *Imaginace ve XX. století* [Petříček, 1996] charakteristikou imaginace jako schopnosti otevírání nových prostorů a rozrušování hranic mezi disciplínami (mezi vědou a uměním, mezi pojmem a senzibilitou, mezi děním a nehybností, mezi živým a neživým, mezi nebem a zemí, mytickým a historickým). Imaginace si klade otázky na místech samotných nejistých hranic mezi kategoriemi, na poli toho, co má smíšenou povahu. Ve vědě její tvořivost otevírá nové pojmové prostory pro dosud neexistující argumentaci, vytváří pole, na němž se rozehrávají konflikty opozit, jež byly dosud odděleny, konstruuje hry s možným, aby rozrušila jistoty smyslového vnímání a tradiční model mimesis.³⁶ Petříček tvrdí, že “každý výklad ‘obrazotvornosti’ přihlíží k zvláštní a nápadné schopnosti imaginace otevírat distanci ke světu v tomto světě samém. Imaginarita vstupuje do světa tak, že jej ukazuje jako jiný, než ‘skutečně’ je [...]. Imaginace je také tato ‘re-

³⁴ Shoda s tímtož termínem používaným v textech Viléma Flussera [srov. např. Flusser, 1996: 16-22] je jen vnější. Flusser používá pojmu technoimaginace k označení schopnosti dešifrovat a demaskovat technický obraz, který je ze své podstaty ideologickým klamem, protože funguje jako automatická konstrukce na základě programu svého aparátu, ale tváří se jako odraz vnější skutečnosti. Zde naopak budeme hovořit o imaginativním ztvárňování samotného aparátu a technologických procesů filmovými obrazy a figurami. Nebudeme tedy hovořit o recipientově imaginaci při dešifrování programu aparátu, nýbrž o tom, jak samotné filmy “imaginují” aparát.

³⁵ Pozadí pro pojem kognitivní metafory volně čerpám z teorie Marka Johnsona a George Lakoffa [1988], představitelů tzv. kognitivní sémantiky, kteří dokazovali, že metaforický charakter má samo lidské myšlení, poznání i jazyk. Podstatou konstrukce metafor podle nich je uchopování a zakoušení jevu z jedné oblasti v termínech zkušenosti s jevem jiné oblasti. Lidské poznání je podle nich založeno na předpojmových imaginativních schématech [image schema] či zkušenostních gestaltech, jež vznikají při opakované a dobře zažitě tělesné zkušenosti pod vlivem rozměrů našeho těla a fyzického okolí a které pak skrze “metaforickou projekci” pomáhají uchopit a strukturovat abstraktnější, pojmové entity z jiných oblastí.

³⁶ Petříček v této části cituje a komentuje práci Helene Védryne *Les Grandes conceptions de l'imaginaire*.

figurace', toto znovuvtváření skutečného v živlu neskutečnosti" [Petříček, 1996: 7]. V současném, především fantastickém filmu pracujícím s digitálními efekty nebo jen poznamenaném určitou "kulturní logikou" digitality lze objevit řadu velmi sofistikovaných imaginativních postupů ve výše nastíněném smyslu.

Zjednodušeně lze říci, že kinematografie jako médium, kořenicí svými prvopočátky a mechanickým jádrem svého aparátu v 19. století, se v současné mediální krajině ocitá v situaci starého nemotorného stroje, který mimo to od svého "uživatele" vyžaduje přežilý typ disciplíny - nehybné a odevzdané pohroužení. Jeho optické "smyslové ústrojí" je konfrontováno s řadou jevů, které překračují práh jeho citlivosti: imateriální svět elektromagnetických vln, vesmírných záření, bleskových přesunů digitálních informací, existujících nebo vysněných kyberprostorů, virtuálních prostorů mezilidské komunikace, mikrosvětů a makrosvětů vědy, černých skříněk počítačových hardwarů, všemožných protéz lidských smyslů a v blízké budoucnosti snad i mozku. Přesto se zdá, že film dnes stále hraje klíčovou roli v "imaginování" obrazů těchto holým okem nespátřitelných fenoménů. Jak píše Lev Manovich, film se stal jedním z nejdůležitějších kulturních interfejsů, jehož audiovizuální "jazyk" využívají nejnovější počítačové interfejsy a internetová rozhraní. Film ale není jen tím, co expanduje do celé kultury, nýbrž i nadále zůstává také místem, kde se laboratorně formulují vizuální a zvukové vzorce nových forem smyslové zkušenosti a představy toho, co dosud nemá podobu a jméno. Zdá se, že film našel způsoby, jak konstruovat účinné metafory, které z muzea jeho starých schémat vytěží obrazové koncepty pro pojmenování toho, co již bezprostředně vidět a slyšet nemůže.

Materiál, z něž může tyto své metafory konstruovat, je tvořen bohatou žánrovou ikonografií a škálou narativních i stylových postupů: Osamělí a vyčerpaní hrdinové filmu noir se mění v kovboje kyberprostoru, choreografické figury kung-fu filmů poslouží jako vizualizace soubojů mezi počítačovými programy (*Matrix*). Ulice, mrakodrapy, mosty či neonové reklamy velkoměsta jsou příhodným modelem pro panoramatický pohled do kyberprostoru (*Johnny Mnemonic*). Starobylá mumie, jež ožívá a obaluje se masem přímo před našima očima alegorizuje způsob, jak digitální technologie může exhumovat trosky starých kulturních forem, vdechnout jim nový lesk a podrobit je nekonečným transformacím (*Mumie se vrací*). Vyprávění strukturované do různých rekurentních vzorců (smyček, číselných her, kvaziencyklopedických systémů) je imaginativní transpozicí digitální strukturace dat (*Greenaway*). Obraz našeho starého dobrého každodenního světa tělesné zkušenosti a hmatatelných věcí se nabízí jako východisko pro figuraci radikálních otřesů naší důvěry ve spojitost časoprostoru (*Matrix*). Obraz lidského těla a sípajícího hlasu, který se neodbytně vrací stále zpět jako centrum vypovídání o světě, ale současně je již rozkládaný novými elektronickými rytmy a šíří se do všech obrazů, metaforizuje hranici mezi lidským a nelidským, analogovým a digitálním (*Histoire(s) du cinéma*). Jak naznačují odkazy na filmy v závorkách, všem těmto typům metaforické figurace intermediálních přechodů od indexového obrazu a linearitu filmového vyprávění k novým rychlostem, časům a prostorům elektronických technologií ve filmové diegezi se budeme věnovat v rámci analytických kapitol.

Úvahy nad "autoreferenční imaginarií" fantastického filmu nás nutně přivádějí k určité revizi výše nastíněného pojmu média. Nyní je již zřejmé, že médium nebude v přítomné práci chápáno výhradně jako technický aparát definovaný svou technologickou specifičností, nýbrž jako určitá technokulturní a estetická formace, jež své principy může distribuovat i do sfér značně vzdálených od svého "technologického vtělení". Nesouhlasíme proto s Yvonne Spielmann, která tvrdí, že v prostředí počítačových hypermedií nemohou fungovat mechanismy intermediality v přísném slova smyslu, protože všechny mediální nosiče jsou transformovány do společného digitálního kódu [srov. Spielmann, 2000]. Domníváme se, že principy formy, dispozitivu a dokonce i materiality médií nejsou nutně

spojeny s jedinou “technologickou základnou”, nýbrž se mohou přemísťovat jako určitý režim vnímání a typ zkušenosti se světem nezávisle na ní. Proto může např. “digitalita” působit jako “kulturní metafora” vypovídající o krizi naší důvěry v autenticitu a důvěryhodnost smyslového světa filmové diegeze (i ve filmech bez digitálních triků) a nepřímo i světa politiky či každodennosti, jak tvrdí Thomas Elsaesser.³⁷ Proto mohly podle téhož historika být principy virtuální reality implicitně přítomné již ve formálních postupech filmů Louise Lumiéra (jako určitý režim filmové percepce) čili dlouho předtím, než byl sestrojen první helmový displej pro VR [srov. Elsaesser, 1998b].³⁸

³⁷ Jedna část z Elsaesserových přednášek na brněnské filozofické fakultě (jaro 2002) se týkala právě digitality jako kulturní metafory (“The New Authenticity, or: Towards an ‘Ethics of Distrust’”) a Elsaesser se v ní zamýšlel nad tím, proč je v současných filmových diezích tolik různých efektů dvojakosti, rozbití iluze reálnosti, ztráty důvěryhodnosti vypravěče a dokonce samotného obrazu. Film se podle něj stává jakousi “terapií pro podezřívavé subjekty” a vyžaduje novou “etiku nedůvěry”. Digitalita zde není chápána jako technologický hardware ani software, ale jako určitý kulturní princip nutící naše vnímání a myšlení revidovat koncepty autentičnosti a důvěryhodnosti. Pojem digitality jako kulturní metafory určité krize a přechodu srov. též Elsaesser, 1998d: 202.

³⁸ Příkladů analýzy média jako určitého kulturního vzorce vnímání, logiky či metafory bychom mohli uvést více - např. analýza kulturních interakcí videografického aparátu s filmovým vyprávěním, jakou v kontextu dějin kultury nabízí Timothy Corrigan, ukazuje, jak nová technologie může působit jako činitel a příznak radikální změny koncepce veřejné sféry, subjektivity a temporality [Corrigan, 2000].

3. Intermedialita a intertextualita

Pojem intermediality za své rozšíření v oblasti filmové teorie a historiografie během 90. let 20. století do značné míry vděčí mezioborové expanzi literárních vědců, a to především v německé akademické obci.¹ Na jedné straně se tím do zkoumání vztahů filmu k jiným uměním vnesl potenciál bohaté terminologie a poznatků plynoucích z několik desítek let trvající teoretické diskuse o intertextualitě, na druhé straně vzniklo nebezpečí, že literárněvědné koncepty povedou při necitlivém použití k redukčním stylových a kulturně-historických specifik filmu, stejně jako mediálních aspektů kinematografie. V některých studiích na téma “intertextualita a intermedialita” bohužel docházelo k mechanické aplikaci literárněvědných systémů a neproduktivním přenosům příliš obecných taxonomií, aby na závěr stejně vyšlo najevo, že konkrétní filmový materiál se takovému zacházení vzpírá.² Přesto máme zato, že oba termíny - intertextualita a intermedialita - mohou být za určitých okolností filmové teorii a historiografii velmi užitečné. Nicméně pokud se nemá pole výzkumu intertextuality a intermediality omezit na vztahy literatury a filmu, bude v budoucnu třeba upřesnit, jaký je rozdíl mezi textualitou, citací a médiiem v literatuře na jedné straně a ve filmu, malířství, divadle, televizi, videu nebo digitálních médiích na straně druhé. V přítomné práci k řešení tohoto úkolu můžeme přispět jen částečně, protože se budeme zabývat výhradně vztahy mezi filmem a elektronickými médii.

3.1. Film a teorie intertextuality

Teorie intertextovosti se v literární vědě od 60. let rozvinula do tak různorodého spektra koncepcí, že nemá smysl pokoušet se zde o jejich komplexní sumarizaci či členění [srov. např. Schahadat, 1999]. Spokojme se s tím, že jen schematicky zmíníme dvě základní tendence, které lze v tomto spektru sledovat a z nichž může teorie a historie intermediality filmu po troše čerpat. Literární teoretik Petr Málek v návaznosti na Manfreda Pfistera definoval tyto dvě linie následovně: “globální model poststrukturalismu, v němž každý text je částí univerzálního intertextu, jímž je ve všech svých aspektech podmíněn a určen, a užší model strukturalistický nebo hermeneutický, kde pojem intertextovost zahrnuje vědomé, intencionální a označené vztahy mezi jednotlivými texty, příp. skupinami textů” [Málek, 1993: 13]. První z nich vychází z průkopnických prací Julie Kristevy [1999] rozvíjejících teorii dialogičnosti a dvojhlasého slova M. M. Bachtina [srov. 1988] do široké a univerzální koncepce intertextuality.

¹ Tento názor si lze ověřit zběžným nahlédnutím do řady německých antologií, jež mají v názvu či podtitulech pojem “intermedialita”. Dominantním tématem jsou v nich obvykle vztahy literatura-film a převládající skupinou autorů a editorů literární teoretici. Při své pražské návštěvě v prosinci roku 2001 podobné mínění vyjádřil také německý historik médií Siegfried Zielinski [srov. Zielinski, 2002] jakožto důvod svého rozhodnutí termín intermedialita nepoužívat. Zdá se, že z obdobných příčin se pojmu straní také např. Thomas Elsaesser, jenž přitom svými historickými studiemi podobně jako Zielinski do oblasti výzkumu vztahů mezi médii přispěl zcela zásadním způsobem. Nicméně jiní etablovaní filmoví historici jako např. Rick Altman, André Gaudreault nebo Richard Abel jej naopak přijímají. Domníváme se, že je nutno od institucionálně-personálních kontextů odhlédnout, protože pokud souhlasíme s tím, že téma průniků mezi médii je pro porozumění současné audiovizuální kultuře prvořadé, jen těžko si lze představit jiný pojem, jenž by byl dostatečně obecný, vyrůstal z určité humanitněvědné tradice a přitom byl evokativní v kontextu současné kulturní situace.

² Např. Jürgen E. Müller věnuje vztahu intermediality a intertextuality kapitulu své knihy *Intermedialität. Formen moderner kultureller Kommunikation* [1996: 93-103], ale omezuje se v ní jen na přehled základních literárněvědných koncepcí intertextuality a na obecné konstatování, že výzkum intermediality ve filmu by měl využít především teoretické návrhy Julie Kristevy, ale zaměřit se více na procesy mediální interakce a integrace. Ve zbytku knihu nicméně na Kristevu nijak systematicky nenavazuje. Srov. též Kloepfer, 1998.

Intertextualita je podle Kristevy konstitutivním rysem všech textů, které tak ztrácejí svou uzavřenost a soběstačnost zaručenou jediným autorským hlasem a hranicemi díla: “jakýkoli text se utváří jako mozaika citací, jakýkoli text je absorpcí a transformací nějakého jiného textu” [Kristeva, 1999: 9]. Text je chápán jako neosobní produkující a transformující proces čtení, psaní a přepisování, v němž se redistribuuje řád jazyka (langue) v praktickém použití řeči a při němž vstupují do dynamických interakcí označující různých literárních textů, ale také daný text s dějinami a kulturou, které jsou rovněž sítí textů. V tomto pojetí text představuje proměnlivý a otevřený intertext, v němž jsou absorbovány individuální subjekty na straně autora i příjemce (jsou chápány jako kategorie diskurzivního univerza), přičemž každý proces četby nutně vytváří jedinečné intertextové vztahy v závislosti na kódech, které se při něm střetnou. Jak napsal v návaznosti na Kristevu Roland Barthes, “každý text je intertextem; jiné texty v něm jsou přítomny na různých jeho rovinách, ve formách, jež lze lépe či obtížněji rozpoznat: texty příslušející ke starší nebo soudobé kultuře; každý text je novým tkanivem složeným ze starých citátů. Do jeho rámce pronikají útržky kódů, rétorické figury, rytmické vzorce, prvky jazyků z různých sociálních prostředí atp., protože řeč [langage] existuje vždy dříve než text a kolem textu” [Barthes, 1996: 199].

Ve filmové teorii byly záhy vypracovány obdobné poststrukturalistické koncepty textu (Christianem Metzem a Stephenem Heathem). Filmový text byl definován jako dynamická pluralita vzájemně propletených specifických kinematografických kódů (např. kódů pohybu kamery, svícení a střihu), ale také nespécifických kódů, sdílených s jinými označujícími systémy (jiných umění, genderu atd.). Tyto kódy se v procesu označování vzájemně rozrušují, přesouvají, nahrazují, deformují a kontaminují [srov. Heath, 1981: 130-133]. Pro potenciální vztah k intermedialitě je důležitý onen “přechod od kódu ke kódu, cesta, po níž je signifikace přenesena od svícení k pohybu kamery, od dialogu k hudbě, způsob, jak hudba hraje proti dialogu, svícení proti hudbě nebo hudba proti pohybu kamery” [Stam & Burgoyne & Flitterman-Lewis, 1993: 52]. Film je tedy stejně jako jiné umělecké diskurzy označující praxi či diferencovaným označujícím systémem, jehož základem je procesualita práce významové produkce, situování subjektu, ale také vzájemné střetávání, transformování a transpozice ve vztahu k dalším filmovým textům i dalším typům označujících systémů celé kultury.

Status filmového textu radikálně zproblematizoval Raymond Bellour, a to ve vztahu k textuální analýze, která na jedné straně ve filmu objevuje textuální kvality, ale na druhé straně jeho text nutně nechává zmizet. Ačkoli film podle Belloura nepochybně může být chápán jako text, je to text v zásadním smyslu nedosažitelný [introuvable], protože jej nelze citovat. Pojem textu je tedy možné na film aplikovat pouze metaforicky. Analytik může přesně citovat jen literární text, kdy ve vztahu teoretického komentáře a objektu studia panuje “absolutní materiální koincidence mezi jazykem a jazykem” [Bellour, 2000: 22]. Citovatelný, byť s nutnými deformacemi, je podle Belloura i pikturnální text (reprodukce malby v knize).³ Naproti tomu u hudebního textu lze citovat jen partituru, ale nikoli konkrétní, vždy jedinečné zvukové provedení, a proto “je hudební text neredukovatelný na text, byť je metaforicky, ve skutečnosti, díky pluralitě svých operací stejně textuální jako text literární” [23]. Film je na rozdíl od hudební skladby fixním, definitivně ukončeným dílem. Proto mu teprve zpracování jazykem textuální analýzy, která rozloží a znovu složí textuální operace filmu, přidá kvality textuální procesuality a promění jej v text v Barthesově smyslu. Nicméně směs výrazových materiálů, jeho vnitřní intermedialita řekli bychom my, jej současně činí pro jazyk této analýzy neuchopitelným. V analýze lze citovat dialogy, s obtížemi parafrází evokovat tón a barvu hlasu nebo realisticky motivovaný hluk, ale téměř nemožné je to již s arbitrárním hlukem použitým jako svébytný kvazihudební prvek filmu (není ani očekávatelným pozadím

³ S tímto názorem nelze souhlasit, protože z malby se při reprodukci ztrácejí její mediálně specifické kvality - dispozitiv vymezený velikostí rámu; hra mezi úhodem štětce, texturou barev nanesených na povrch plátna a znázorněním (pokud nejde o abstraktní obraz).

daného prostředí, ani není zapsaný v partituře jako běžná hudební skladba - např. elektronický křik v *Ptácích*). Hluk je sice nástrojem “textuální materiality” filmu, ale současně klade jeho textuálnímu uchopení odpor.

Obrazová stopa filmu se rozkládá v prostoru a podobá se malbě, ale probíhá také v čase a podobá se tedy i hudbě. A právě pohyb obrazu rekonstruovaný z pásu projektořem se zásadně vzpouzí citování v textuální analýze. I kdybychom v knize reprodukovali všechna okénka filmového pásu, pohyb, a tudíž sama textualita filmu, nám bude unikat. Fotografie okének představují simulované ekvivalenty zastaveného obrazu, jenž je klíčem k analytické reflexi textuality filmu, ale současně proudění textu zadržuje - jsou jakýmsi simulakry samotného filmu. Proměňovat film v text tedy znamená současně jej jako text ztrácet. Jediná možnost, jak lze analyzovat film a neztratit jeho textuální kvality, je použít jako nástroj analýzy opět film (nebo video, jak vyplývá z pozdějších Bellourových textů).⁴ Jediným příkladem autoanalýzy, jež odhaluje textualitu filmu, ale nenechává jej jako text zmizet, jsou Godardovy *Histoire(s) du cinéma*. Nicméně i citace filmu ve filmu s sebou nesou nutnost zohlednění roviny intermediální, což se pokusíme ukázat níže v přítomné kapitole. Bellourovo kritérium citovatelnosti jako nástroje pro oddělení sféry textu od sféry materiality, jež textu uniká, nám dále bude užitečné k prokázání nezbytnosti teorie intermediality jako doplňku teorie intertextuality.

Vraťme se nyní k druhému typu pojetí intertextuality. Ačkoli se Gérard Genette kriticky vymezuje proti hermeneutice a namísto “intencionality” používá jako nástroje pro zúžení pole svého zájmu “existenci smlouvy jako jevu závisícího na vědomé a organizované pragmatice” [Genette, 1996: 328], můžeme jej zde uvést coby reprezentanta “užší” Málkovy tendence.⁵ Genette zavádí termín **transtextualita** a označuje jím jakékoli “textuální transcendence textu,” které “text uvádějí do vztahu s jinými texty” [317]. Transtextualitu dále člení do pěti typů transtextuálních relací.

1. **Intertextualitu** definuje restriktivně jako “relaci současné přítomnosti existující mezi dvěma či více texty, [...] nejčastěji jako přítomnost jednoho textu v druhém.” Její nejběžnější formou jsou citáty (v uvozovkách), dále méně explicitní, ba někdy i zatajovaný plagiát a nakonec ještě implicitnější nebo dokonce pouze hypotetická aluze (promluva, jejíž plné pochopení vyžaduje identifikaci vztahu s jiným textem) [318]. Celé muzeum citátů a nepřímých odkazů na texty z oblasti filmové historie, malířství, fotografie či hudby představují např. Godardovy *Histoire(s) du cinéma* nebo *Vášeň*. Citáty v uvozovkách tvoří “přesně” reprodukce filmových fragmentů v *Histoire(s) du cinéma*, kde aspekty stylu a mediální “materiality” vyznačují specifické předěly v celku. Tableaux vivants ve *Vášni*, videografickými efekty deformované fragmenty záběrů, případně útržky dialogů ozývajících se v hukotu stříhacího stolu v *Histoire(s) du cinéma* nebo odkazy na Ejzenštejna a fotografické akty Eugena Durieua skryté za tableaux vivants ve *Vášni* [srov. Leutrat, 1986] jsou aluzemi s různou mírou zjevnosti.⁶

2. **Paratextualita** je relací celého vlastního textu s tzv. paratextem - titulem, podtitulem, poznámkou pod čarou, ilustrací, reklamní přílohou, oficiálním či polooficiálním komentářem atd. [Genette, 1996: 320]. V oblasti filmu svébytnou oblast paratextů tvoří tzv. trailery neboli upoutávky na nový film promítané v kině či televizi, jež často vyvolávají velmi konkrétní divácká očekávání (obdobně lze charakterizovat oficiální webové stránky, které

⁴ V 80. letech Bellour použil pro nezachytitelnost a nepopsatelnost mezi-obrazů videoartu, jež je ještě radikálnější než nedosažitelnost filmového textu, pojem “unspeakable images”. Jsou to obrazy, o nichž nelze mluvit, protože prokluzují [slip] mezi jinými obrazy, vstupují do nedělitelné symbiózy se slovem a zvukem, nechávají se pronikat a rozkládat novými rychlostmi a rytmy [srov. Bellour, 1991a].

⁵ Rozdělení teorií intertextuality na “širší” a “užší” tendenci (rovněž pro potřeby filmové teorie) odpovídají také dvě kapitoly o mezitextových vztazích in Stam & Burguone & Flitterman-Lewis, 1993: 203-210.

⁶ Petr Málek aluze v souvislosti s intertextualitou filmu člení na tematické, motivické a stylistické [Málek, 1993: 28].

film mohou propagovat mj. prostřednictvím počítačové hry⁷ - jako v případě Sommersovy *Mumie*). Paratextem jsou také např. knihy a zvukové nosiče, jež doprovázejí Godardovy *Histoire(s) du cinéma*. Totéž bychom mohli říci o vztahu mezi Godardovými filmy *Vášeň* a *Scénář k filmu Vášeň*, i když u nich by se dalo uvažovat i o dimenzi metatextu.

3. **Metatextualita** je vztah mezi původním textem a jeho komentářem, jenž nemusí svůj objekt nutně citovat nebo zmiňovat. Zůstaneme-li u Godarda, lze říci, že videografická esej *Tady a jinde* (1974) je metatextem jeho o čtyři roky staršího nedokončeného dokumentu o palestinské revoluci *Až do vítězství*. Pozdější film explicitně formuluje program EN REPENSANT A CELA [promyslet to znovu], který je pro Godardovu tvorbu té doby typický nejen v rovině vztahů mezi celými texty, ale i v rovině strukturace jednotlivých textů.

4. Genettovou nejrozpracovanější kategorií transtextuality je **hypertextualita**, relace mezi textem B (hypertext) a textem A (hypotext), jež má charakter “naroubování”, modifikace, extenze či “derivace”. Genette přiznává, že do jisté míry jsou všechny texty hypertexty, ale liší se v míře a explicitnosti své hypertextuality. Hypertext o hypotextu nevypovídá, nýbrž se z něj odvozuje buď prostřednictvím jeho prosté transformace, nebo imitace (neboli složitější transformace), aniž by jej nutně citoval. Prostá transformace je založená na převzetí schématu akce a vztahů mezi postavami, jež jsou v hypertextu ztvárněny v novém stylu. Imitace přejímá žánrový vzorec, formy či styl ke ztvárnění jiného námětu [Genette, 1996: 322-325]. Příkladem prosté transformace je vztah mezi námětem *Mumie* (1932) Karla Freunda a dvěma filmy o mumiích Stephena Sommersa (*Mumie*, 1999; *Mumie se vrací*, 2001); imitací naproti tomu můžeme nazvat vztah mezi literárním stylem *Neuromancera* Williama Gibsona [Gibson, 1992] a filmem *Matrix* bratří Wachowských.

5. **Architextualita** je implicitním vztahem textu k abstraktním druhovým, žánrovým aj. taxonomickým kategoriím typu Poezie, Film, Western apod. Artikulována je obvykle pouhým názvem v paratextu - žánry mohou být titulem, podtitulem nebo poznámkou na obálce knihy potvrzeny, ale také zastírány nebo dokonce může text sugerovat příslušnost k jinému žánru, než k jakému by pravděpodobně byl zařazen příjemcem.⁸ Architextuální kategorie, kterou paratext připsuje textu, tedy nemusí být tím “správným” žánrem a nemusí být recipientem přijata (Genette uvádí příklad Dantovy *Božské komedie*) [322]. Zvláštním příkladem posunu mezi paratextem a pragmaticky ustálenou taxonomickou kategorií je Godardův *Scénář k filmu Vášeň*, jenž v žádném případě nelze označit za audiovizuální pojednání “scénáře” k filmu *Vášeň* či práce na scénáři v běžném slova smyslu. Podobně i název filmu *Vášeň* (Passion) může kompetentnímu příjemci otevřít novou dimenzi pro interpretaci celého textu: podle Jeana-Louise Leutrata [1986] odkazuje k žánru raných filmů pojednávajících o křížové cestě a ukazuje tak, že ústřední princip tableaux vivants může odkazovat nejen k dějinám malířství, ale také filmu.⁹

Jak ukazuje Petr Málek, závěry novější teorie intertextuality i současná umělecká praxe napovídají, že problematiku mezitextových relací nelze ohraničovat na vztahy literárních textů, nýbrž je třeba ji rozšířit o celé pole “intersémiotických relací s ‘jinodiskursivními’ médii umění a komunikace” [Málek, 1993: 30]. Zároveň ale z celkového vyznění jeho práce vyplývá, že jiné typy intertextových vztahů než ty mezi literaturou a filmem teorie intertextuality dosud nedokázaly uspokojivě vyřešit. Právě v tom spočívá výzva pro vypracování komplementární (ne opoziční) teorie intermediality, k němuž v přítomné práci můžeme svým malým dílem přispět, nikoli je dovést do konce.

⁷ V současných blockbusterech se někdy může hierarchie mezi filmem a počítačovou hrou problematizovat, protože hra a jiné doplňky často vydělávají více peněz než film, a tudíž by si teoreticky mohly činit nárok na to, aby byly uznány za doménu hlavního textu.

⁸ V dřívějším textu o architextualitě, *Introduction à l'architexte* (1979), Genette přisoudil této kategorii větší důležitost a obecnost [srov. Michalovič & Minár, 1997: 95-96].

⁹ Všechny příklady konkrétních filmů uvedené v komentáři ke kategoriím transtextuality Gérarda Genetta jsou předmětem analýz přítomné práce - viz příslušné kapitoly.

3.2. Přesná citace filmu?

Otázku rozdílu mezi intertextualitou a intermedialitou můžeme otevřít na problému “přesné” filmové citace neboli “přesné reprodukce (části) filmu”, které se dotýká Petr Málek [1993: 28]. Připomeňme si, že právě citace neboli přítomnost jednoho textu v druhém je hlavní formou intertextuality u Gérarda Genetta. Představit si přesnou citaci v literatuře není problém. Je to jednoduše část textu, například věta, vyňatá z původního kontextu a umístěná do uvozovek uvnitř textu jiného. Jak ale tato přesnost a uvozovky mohou vypadat v případě citování jednoho filmu druhým? Při citování literárního textu neuvažujeme o tom, jakou vazbu, papír a typografii měl původní text například ve svém prvním knižním vydání. Neptáme se, zda tehdy převládal kulturně-sociální model četby založený spíše na individuální, “femininní” rozkoši zapomenutí na vlastní “já”, nebo na studiu ve veřejném prostoru knihovny, jež je cestou k užitečnému “vědění” [srov. Cubitt, 1998: 6-28]. Přitom i knihovny, produkce knih a četba (nejenom texty) mají své kulturní dějiny, které zásadně utvářely historické formy literární zkušenosti a jsou vepsány do jednotlivých textů, ne-li jejich segmentů. Nicméně mediální aspekty literatury jsou evidentně (jak nám napovídají závěry literárněvědných koncepcí intertextuality) méně zřetelné a “naléhavé” než v případě vztahu mezi filmem a kinematografií.¹⁰ V případě filmu mohou obdobné zdánlivě podružné detaily hrát zásadní roli.

Tzv. nová filmová historie, tvořící pravděpodobně nejprogresivnější větev současných “film studies”, od základu zproblematizovala pojem filmu jakožto základní jednotky filmologického výzkumu. Jedním z činitelů obratu od tradičních dějin zaměřených na mistrovská díla na jedné straně a sémiologicky orientované teorie na straně druhé bylo sílící vědomí stárnutí a chátrání primárního materiálu filmové vědy, a sice samotných kopií [srov. Blümlinger, 2000]. Spíše než jednotlivé filmy jako autonomní texty navrhuje nová historiografie zkoumat komplexní kulturní události a procesy, vzhledem k nimž plní “film” roli pouhé dílčí stopy či “polotovaru” [112]. Základní kategorií bádání již nemůže být jednotlivý filmový text ani soubor filmů, nýbrž síť vztahů mezi sférami produkce, recepce, předvádění, distribuce a v neposlední řadě i materiálních kvalit nosiče dané kopie.

Vrátíme-li se k otázce intertextové citace, bude znít závěr vyplývající z naší letmé odbočky k historiografii následovně: zatímco v literatuře citace přejímá fragment jiného textu ve smyslu abstraktního, nehmotného segmentu (slovo, věty, odstavce), ve filmu musí přenést, doslova přepokopovat, i stopy materiálních kvalit konkrétní kopie. Neexistuje tedy “přesná reprodukce” např. Langova filmu *Metropolis*, ale pouze reprodukce jedné určité kopie *Metropolis*, která může být více či méně poškozena, mohou v ní chybět některá okénka nebo dokonce záběry, může mít porušenou texturu rozkladem nitrátového materiálu v důsledku stárnutí pásu nebo naopak může být nově rekonstruována digitálními či chemickými technologiemi.

¹⁰ Pokusem o takovéto “kulturní dějiny a geografii” knihy, knihovny a četby a o jejich vztažení k historii jiných médií je první část knihy *Digital Aesthetics* Seana Cubitta [1998: 6-28]. Tvrzením, že literatura a literární teorie nemají tak silnou tendenci reflektovat dimenze mediality a intermediality jako film, se dopouštíme jistého zjednodušení - za příklady význačných výjimek lze považovat např. Jamese Joyce a Stéphana Mallarméa. Marshall McLuhan interpretuje *Plačky nad Finneganem* v podstatě jako intermediální dílo dekonstruující svými formálními postupy strukturální rysy abecedy, písma a tisku, samotné základy komunikace, ale také anticipující principy audiovizuálních elektronických médií a stimulující přechody mezi jednotlivými smysly [srov. též Loska, 1999]. Mallarméa pak McLuhan vidí jako Joyceova předchůdce, který odhalil ve fragmentárním stylu a grafické úpravě novin potenciál pro nový typ poezie a knihy vůbec [McLuhan, 2000: 66-78]. Bellour v podobném duchu tvrdí, že způsob, jak Mallarmé “zneužíval” noviny pro poetické účely, lze přirovnat ke Godardovu podvratnému zacházení s televizí (televize tvoří nové podoby obrazu a film jí je musí ukrást) [Bellour, 1992: 218].

Příklad lze rozvinout ještě dál: jak by vypadal “přesný” citát fragmentu němého filmu z první poloviny 20. let, když víme, že v té době byla promítání často doprovázena živou hudbou a jednotlivé filmy se natáčely v jiné frekvenci okének za sekundu, než v jaké se promítaly, a že samo promítání připouštělo vysokou míru vnitřní variability rychlosti v závislosti na osobnosti promítače a žánrovém charakteru dané scény filmu [srov. Klimeš, 2000]? Jestliže zdrojem pro literární citace je imateriální “univerzum textů”, v případě “přesných” citací filmových je jím budova konkrétního filmového archivu a různě zachovalé cívky celuloidu. Intertextová citace audiovizuálního fragmentu filmu je v tomto smyslu vždy také citací intermediální - protože samo kinematografické médium má své rozličné kulturněhistorické a geografické formy.¹¹

Zřetelněji se mechanismy intermediality uplatňují ve vztazích mezi filmem a elektronickými médii. Například každé televizní vysílání kinematografického filmu provádí jeho intermediální transformaci, přičemž sama televize je naopak současně transformována filmem. Než přistoupíme k ilustrativnímu rozboru intermediálních procesů mezi filmem a televizí, bude třeba si alespoň schematicky a zjednodušeně načrtnout apriorní rozdíly mezi televizí a kinematografií. Základní kinematografický aparát je založen na principu nastolování (kamera zaznamenávající v pravidelné frekvenci na políčka fotografické emulze indexové stopy světla odraženého od objektů před kamerou) a stírání (v procesu projekce) minimálních konstitutivních diferencí mezi filmovými okénky, což vede k výsledné iluzi plynulého pohybu [srov. Baudry, 1986]. Filmový pás rozkládá pohybové kontinuum do “libovolných” okamžiků ve frekvenci 24 (případně 16, 20 atd.) stejně velkých okének za sekundu. Mezi jednotlivými okénky jsou shodné časové rozestupy, a prostorové pozice znázorněných tvarů se proto od sebe liší minimálními diferencemi. Sama iluze kinematografického pohybu ale vzniká až v procesu syntézy a zahlazení prostorů mezi okénky, na němž se podílí projektor, který uvádí pás do krokového pohybu a křídlem rotační závěrky zvyšuje počet přerušení světelného toku na dvojnásobek (tím odstraňuje kmitání promítaného obrazu) v součinnosti s řadou specifických mechanismů lidské zrakové percepce souvisejících s vnímáním zdánlivého pohybu.

Zapomeneme-li na chvíli na historické proměny kinematografického dispozitivu a kulturní specifika různých kontextů recepce, můžeme říci, že dominantním modelem kinematografické zkušenosti, alespoň v případě celovečerního narativního filmu a tradičního kina, je individualizovaný hypnotický prožitek relativního rozplynutí subjektivity a zapomenutí na vlastní tělo, paradoxní izolace mezi jinými, stejně izolovanými spoludiváky, dále identifikace s pohledem kamery/projektoru jakožto pozicí vševnímajícího subjektu a s postavami diegeze. Divák sedí v kině izolován od zdroje obrazu (projektor, celuloid) i od okolních diváků, ve tmě, znehybnělý, ve stavu podobném dennímu snění; neotáčí hlavu, protože statický výřez plátna mu poskytuje jediné pole viditelného; všechno, co vidí a slyší, se samo odvíjí před ním, jako by byl sám středobodem celého světa. Kontakt mezi okem příjemce a nehmotným povrchem obrazu na plátně je řízen spíše pohybem dostředivým, při němž pohled prochází skrz, prostor kinosálu se ztrácí ve prospěch prostoru imaginárního a divák je vtahován dovnitř diegetického časoprostoru [srov. Baudry, 1986a; srov. též Metz, 1991].¹²

¹¹ Historické zlomy ve vývoji kinematografického média a stárnutí celuloidu jsou jen jedním z řady důvodů, proč je samo kinematografické médium nutně intermediální. Kromě toho je již od svých počátků “remediací” starších médií a forem (audio)vizuality (srov. Bolter & Grusin, 1999; srov. též příslušnou kapitolu této práce) a jiná média se podílela a podílejí také na jeho procesu produkce, distribuce i recepce.

¹² Opozice televizního a kinematografického dispozitivu zde slouží pouze pro potřeby názorné ilustrace, a tudíž se dopouští značného zjednodušení. Kulturní a historické formy televizního i kinematografického aprátu/dispozitivu jsou ve skutečnosti značně pluralitní a mohou se vzájemně setkávat - počínaje ranými typy veřejného televizního vysílání na poštách, přes tzv. domácí kina, kdy televize může zčásti změnit obývací v kinosál, až po různé alternativní typy kin (studijní, kina drive-in, kina raného filmu atd.) [srov. Zielinski,

Z hlediska intermediality je důležité, že filmový obraz promítaný v kině je vždy také filmovým obrazem filmu, analogovým odrazem materiálních kvalit fotochemického nosiče. Projekční světlo prochází celuloidem a bezprostředně přenáší jeho texturní, světelné a barevné kvality na plátno, včetně jedinečných kvalit zrnitosti krystalků halogenidu stříbra, projevů opotřebení a jiných stop minulého života daného pásu, ale také např. značek pro promítače, případně hranic mezi okénky v případě poruchy [srov. Gwózdź, 1997: 79-84]. Pascal Bonitzer popisuje rozdíl mezi videografickým a filmovým obrazem s pomocí estetizujícího popisu samotného “zrna” filmového materiálu: “Zrno kinematografického obrazu je zrnem drobným, vzdušným, exponujícím v koexistenci se světlem různé tkáně kůže, hmoty, kamene, zvířecích kožešin, kůry, lesk kovu, tekutiny, kouř” [Bonitzer, 1997: 309]. Proti vzdušnosti, světelným hrám a efektu reálnosti kinematografie staví videografický obraz, který není tvořen zrny, nýbrž spíše “tekoucími”, proměnlivými řádky nebo body, světlo homogenizuje či překládá do kontrastů a barev, ruší prázdné prostory mezi hlediskem kamery a pozadím, protože z estetické perspektivy má pouze plochou dimenzi a je svými potencialitami předurčen k nekonečným fantastickým metamorfózám vzájemně se prolínajících vrstev obrazu-povrchu. Podobně jako Dubois [2002] píše Bonitzer o videoobrazu jako o stránce knihy (nikoli oknu do světa fikce), na níž jsou přes sebe skládány různé “vystřihovánky” (fragmenty heterogenních obrazů), jako o “mise en page”, jež ve videu nahrazuje mise en scene filmu.¹³ Zvláštní nehmotnou “materialitou” a topografií světla se vyznačuje i proces kinematografické projekce: pohybem proměnlivého světelného kužele z projekční žárovky skrz objektiv a filmový pás, napříč zatemnělým kinosálem, v němž rozsvěcuje víry prachových zrn, až k plátnu. Roland Barthes popisuje specifickou rozkoš kinematografické zkušenosti právě jako kontemplaci anonymní, osvobozující tmy a samotného “roztančeného” světelného kuželu, nikoli primárně konkrétního filmového znázornění [Barthes, 1993].

Dominantní model televizního vysílání všeobecných kanálů od 70. let naproti tomu funguje ze strukturního a pragmatického hlediska jako nepřetržitý a nehierarchizovaný proud různorodých segmentů, s tendencí k fragmentaci, vzájemné propustnosti a kontaminaci, autotematickosti (televize upozorňuje sama na sebe a inscenuje uvnitř svých textů modelové typy diváctví), k familiárnímu modu neadresného oslovení, imitaci živé komunikace, rytmů a prostorů každodennosti. Vzorovými texty televizního proudu jsou vsuvkové útvary typu videoklipu, upoutávky a reklamy, které se dostávají do centrální pozice a slouží jako hlavní rytmotvorný činitel [srov. Casetti & Odin, 1994].

Základní televizní aparát zjednodušeně řečeno pracuje jako simultánní analýza obrazů na jeho řádky (místo vysílání) a syntéza těchto řádků přímo na ploše obrazovky (přijímač) - na rozdíl od obrazu filmového, jehož okénka jsou zaznamenávána i promítána vždy en bloc. Pokud jde o záznam, a nikoli živé vysílání, pak viditelný obraz na monitoru není rozdělený jako v kině na svůj “předobraz” v podobě okének filmového pásu a na imateriální světelnou projekci na plátně. Nosičem elektronického obrazu je magnetický záznam, na němž jsou vepsány jen informace o obraze, jenž má být fyzicky rekonstruován teprve bezprostředně v průběhu recepce. Obrazovka se jeví jako svítící plocha, na níž přímo před zraky příjemce, v reálném čase, stírá v procesu analýzy/syntézy jeden obraz druhý (obraz v nepřetržitějším stavu vznikání a mizení, kdy řádky jednoho se vepisují do řádků druhého). V tomto smyslu podle

1999]. Podrobnější rozbor Baudryho a Metzova pojetí aparátu, dispozitivu, respektive instituce kinematografie, včetně reflexe argumentů jejich pozdější kritiky, jsme podrobněji nastínili in Szczepanik, 2000. Zde necháváme stranou psychoanalytickou rovinu zmíněných koncepcí.

¹³ Podobné popisy “apriorních” vlastností elektronického obrazu je třeba brát s jistou rezervou - je evidentní, že francouzští kritici vycházejí ze zkušenosti s filmem ještě nepoznamenaným expanzí digitálních efektů na jedné straně a s videoartem 70. a 80. let na straně druhé, nikoli např. s tzv. home-videem nebo běžným použitím videa např. v televizních reportážích. Nicméně právě videoartové experimenty lze považovat, podobně jako experimentální film vzhledem ke kinematografii, za jistou formu průzkumu hranic a skrytých struktur média, za “ohmatávání” jeho materiality.

Andrzeje Gwózdze nejsou televizní (a videografické i počítačové)¹⁴ obrazy tak jako filmové analogovými obrazy vlastního nosiče (nelze zobrazit obraz na videopásce, protože na ní žádný není), nýbrž jsou spíše rekonstrukcí obrazů na základě magnetických “pokynů”.

Televizní dispozitiv je založen na jiném režimu vnímání a recepce než film: kontakt mezi okem diváka a obrazem je určen tím, že televizor se jeví jako ovladatelný trojrozměrný objekt a materiální plocha; divák může navíc potvrdit svou moc nad ovladatelným obrazem přepínáním na dálkovém ovladači, které již tak rozdrobený text dále dělí a restrukturuje. Neméně důležité pro změnu typu pozornosti a mocenských vztahů mezi obrazem a příjemcem je i to, že televizní divák neplatí za jednotlivé pořady, nýbrž za samotný televizní přijímač nebo za celkovou nabídku kabelové televize. Základním časovým režimem televize je živé vysílání a efekt nekonečné přítomnosti, které mohou do jisté míry kontaminovat i např. archivní filmy. Ve své současné formě navozuje televize podle sociologických výzkumů spíše světskou, domácí atmosféru nesoustředěného tčkaní. Prostor mezi divákem a obrazem zůstává osvětlen, vzájemná komunikace, pohyb a praktické činnosti příjemců při sledování pořadů neustávají. Televizní proud nestrukturovaných podnětů se integruje do sociálního kontextu rodinné každodennosti a diváci jej s velkou mírou svobody reinterpretojí v závislosti na vlastních zkušenostech a potřebách [srov. Fiske, 1987].

Co se tedy stane, když je do televizního proudu vsuven včleněn film? Dochází k celé řadě transformačních procesů: přenosu na nosič jiných materiálních kvalit (z optického na magnetický), úpravě formátu (především u širokoúhlých filmů), rekontextualizaci (film zapuštěný mezi zprávy a talk show), označení logem televizní stanice. Původní text může být rozdroben reklamami nebo titulky, případně divákovým přepínáním, může být nahrán na video a sledován v libovolném časovém režimu. Celkově se také mění jeho mediální dispozitiv - ze “sakraálního” prostoru kina film přechází do světského obývacího pokoje, cesta projekčního světla a distance mezi “předobrazem” a projekcí se zploští do jednoho svítícího povrchu obrazovky.¹⁵

Na druhé straně film může do televizního dispozitivu vnést stopy materiality média, typických formálních prvků a recepčních návyků, jež jsou vlastní kinematografii: ortochromatický černobílý obraz či barvy Technicoloru, zrychlený pohyb němých filmů, specifické příznaky stárnutí celuloidového pásu, podněty pro soustředěnější a vytrvalejší typ recepce (televizní “filmový klub”) nebo např. velké celky prerie v širokoúhlém westernu kontrastující s polodetaily televizních “mluvících hlav”. Podle Andrzeje Gwózdze tak kinematografický film přenesený do televize dostává rysy palimpsestu, protože přes jeho původní mediální a textuální atributy jsou navrstveny kvality televizního obrazu, makrostruktury televizního programové proudu a obecněji typické procesy televizního dispozitivu [Gwózdź, 1997: 49]. Při “materiálním transferu” z jednoho nosiče na druhý a z jednoho dispozitivu do druhého se mezi kontextem původním a současným otevírá meziprostor či styčné pole (mezi stopami kvalit kinematografického obrazu a televizi), jež se v televizi zviditelňuje jako hraniční linie střetu a metamorfózy dvou mediálních struktur. Tuto hraniční linii Gwózdź nazývá interfejsem [78-79]. Text filmu je “přesně” citován uvnitř makro-textu televizního proudu, ale jeho intertextová transpozice je doprovázena komplexní intermediální transformací.

¹⁴ Existují samozřejmě zásadní rozdíly mezi obrazem televizním a počítačovým (první je v technickém smyslu stále analogový, druhý digitální), nicméně pro potřeby fenomenologického popisu režimu percepce a materiality média je užitečné chápat je jako příslušníky téže kategorie elektronických obrazů.

¹⁵ Všechny zmíněné intermediální proměny vtupně reflektuje film Maurizia Nichettiho *Zloději mýdla*, v němž je pastiš neorealistickeho filmu vtažen do intermediálních her s reklamami uvnitř televize, přičemž výsledná hybridní forma je tematizována přímo v obraze, diegezi i ve figuraci dispozitivu (jako obraz současně barevný i černobílý, jako střet italštiny a angličtiny, současné americké modelky a poválečné italské proletářské rodiny, jako paradoxní kontakt tváří v tvář mezi divákem a postavou z televizní obrazovky) [srov. též Gwózdź, 1998a: 183-184].

Důležité je, že televizní stanice vysílající film obvykle explicitně manifestuje fakt inscenování jednoho média v druhém, a to prostřednictvím takových postupů jako programové předpovědi, pravidelná doba uvádění určitých filmových žánrů, specifické metody dabingu, teletextové informace apod. [srov. Gwózdź, 1997: 48-49]. Tím dramatizuje zmíněný interfejs mezi oběma mediálními formami. V některých případech se navíc může stát, že televizní pořad záměrně simuluje materiální kvality filmového média, které jsou mu ve skutečnosti cizí, ba projevuje přímo fetišistickou fascinaci materialitou kinematografického obrazu (jež je ovšem v televizi nenávratně ztracena), což vede ke kulturnímu obratu od obrazu jako znázornění k jakémusi “kultu” povrchu či “opojení” povrchem obrazu, jenž se stává autonomní tvárnou plochou [srov. Gwózdź, 2000]. V řadě autotematických upoutávek a videoklipů hudební stanice MTV můžeme sledovat celou škálu strategií simulace a figurace materiality filmového pásu, fotogramu, perforace, příznaků stárnutí celuloиду a dokonce i abstraktního projekčního světla a typické pozice diváka v kině. V následující krátké analýze se pokusíme jedním takovým příkladem výše nastíněná tvrzení názorně doložit.

Videoklip *This Is Hardcore* britské skupiny Pulp, který je založený na nostalgické evokaci starých kinematografických (ne pouze filmových!) obrazů, vlastně inscenuje čtení filmových pásů skrze aparát videa a formu videoklipu. Jarvis Cocker zpívá o dívce svých snů (Candida Doyleová), kterou zná z fotek, jež si znovu a znovu prohlížel. Chce, aby s ním natočila film, v němž by spolu hráli hlavní role. Pak, až se stanou součástí filmu, bude to teprve ten pravý život, jehož scénář už tolikrát četl: “Don't make a move 'til I say, 'Action.' Oh, here comes the Hardcore life.”¹⁶

Základní strategií práce s kousky starých hollywoodských kriminálek je zde sběratelské gesto (princip nalezených útržků, včetně vystříženého odpadu a černých okének), které jakoby reprezentovalo zkušenost s kinematografickým aparátem z pozice promítače. Tyto imitované filmové fragmenty (obrazy-věci) jsou ale podrobeny transformacím prostřednictvím stylistických postupů videoklipu, jejichž jádrem je přímý pohled do kamery a narcistně sebestředná gesta tančícího těla Jarvis Cocker, které jakoby svým pohybem propojovalo vzájemně si cizí světy (zde různorodé fragmenty filmů). Směry a rytmy tančícího těla hvězdy jsou společně s hudbou zdrojem impulsů řídících montáž a prolínání heterogenních obrazů.

Princip retro (ve spojení s pastišem jakožto parodií zbavenou výsměšného ostnu), založený na nostalgické evokaci forem nedávné minulosti prostřednictvím materiální povrchovosti obrazů [srov. Jameson, 1996], je zde realizován s pomocí simulace kinematografického obrazu uvnitř aparátu videa a potažmo televize. Je známé, jak silnou závrat' z opakování minulého může navodit povrchový aspekt obrazu, v případě filmu pak například typické světelné a barevné kvality starých filmových materiálů. Tento princip je zde doveden do extrému. Obraz působí dojmem poškrábaného, potrhaného celuloidu, který je zviditelněn ve svých materiálních kvalitách. V klipu se rytmicky objevují značky ze zaváděcích pásů,¹⁷ křídou psané klapky s čísly záběrů, povrchové škrábance a vlasy přichycené na černých částech pásu, titulky “Scene missing” atd. Kromě toho je efekt retro posílen i příznaky starších výrazových prostředků: naivně působící stíračky a zadní projekce, výrazně proměnlivé tónování a střídající se barevné filtry, vybledlé barvy, simulace kolorovaného obrazu. V některých scénách zmizí celé pozadí, aby je nahradila imaginární černá plocha s míhajícími se značkami ze starých celuloidů, jindy se různé rýhy a zbytky rukou psaných značek promítají do popředí před postavy.

¹⁶ Text písně “This Is Hardcore” ze stejnojmenného alba skupiny Pulp je přístupný na internetu: <mackers.com/pulpworld/#songs>.

¹⁷ Nápis “Head”, “Picture”, “Colour sync”, “SMPTE Universal Leader”, “Not / project / or / Cut”, “S / T / A / R / T”, fragmenty technických údajů zapsané zrcadlově převrácenými písmeny, šipky, bílé linky.

Všechny zmíněné prvky nejsou součástí "filmového textu" v běžném slova smyslu a přesto, že by teoreticky mohly být součástí daných filmových pásů, na nichž jsou filmy zhmotněny, teoretik intertextuality by je pravděpodobně nepovažoval za běžný rys "přesné" citace, ba ani aluze nebo plagiátu (jako tří typů Genettovy intertextuality). Vždyť technické značky a vybledlé barvy k "filmovému textu" nepatří, dále nejsou součástí autorských intencí a navíc necharakterizují jen tento jednotlivý film, nýbrž v různých nahodilých obměnách mohou být společným rysem celé skupiny filmových pásů (například špatně udržované sekce archivu). Co by tedy aluze nebo plagiát získaly jejich imitací? Evidentně nic, co lze popsat v termínech teorie intertextuality, zato mnoho ve slovníku intermediality: nostalgickou evokaci kulturně a historicky specifické zkušenosti s médiem a materialitou mediálního obrazu uvnitř média jiného.

Podle oficiální webové stránky skupiny Pulp se inspirací pro videoklip stala kniha filmových fotografií,¹⁸ která obsahuje výborně zachovalé fotosky a reklamní snímky k hollywoodským filmům z let 1940 - 1969. Mnoho ze scén videoklipu údajně imituje jednotlivé fotografie, ovšem s tím, že herce nahrazují členové skupiny (Jarvis Cocker, Candida Doyle, Steve Mackey, Nick Banks). Steve Mackey hraje mrtvolu obklopenou policisty ve scéně stylizované podle krimikomedie *Ocean's 11* Lewise Milestonea (z roku 1960). Mark Webber zase zamilovaného, jemuž se zjevuje dívka v jezírku podle scény ze *South Pacific* (Joshua Logan, 1958). Záběr s mrtvou dívkou obalenou prostěradlem je aranžovaný podle vzoru kriminálky *Angel, Angle, Down We Go* (Robert Thom, 1969). Hudebníci také jeden po druhém staticky pózuji jakoby pro zkušební záběry z hereckých zkoušek. Leader Jarvis Cocker je protagonistou v bogartovských záběrech s proradnými ženami a po své "smrti" se přenesení do studiového prostoru bez pozadí, kde kolem něj v zlatých kostýmech tančí dívky připomínající komparsistky starých muzikálů, zatímco on zpívá, že je všemu konec.

Aniž bychom zkoumali tyto proklamované intertextové souvislosti hlouběji, můžeme z uvedeného příkladu vyvodit závěr, že se v něm zcela zřetelně na sebe vrství a vzájemně prolínají dvě roviny vztahů k vnějšku: intertextualita (aluze vztahující se ke starým americkým filmům) a intermedialita (simulace materiálních kvalit filmových pásů, zprostředkovaná navíc skrz primární zkušenost se statickými fotografiemi, a kinematografické gesto manuální práce s celuloidem, jež může evokovat práci střihače nebo promítače). Andrzej Gwóźdź píše o tom, že při transferu filmu z kinematografického do televizního média máme co do činění s "destrukcí filmové materiality, jež výrazně poukazuje na růst důležitosti obrazového povrchu a potvrzuje primárnost sémiotiky materiality ('plochých' diskurzů filmové prezentace) vzhledem k sémiotice 'významovosti' ('hlubokých' diskurzů znázorněného světa textu), což vede k nutnosti rozlišit formu mediální materiality od formy textuální sémantiky filmu" [Gwóźdź, 1997: 93]. Odklon od vztahu označující-označovaný je přítomný již v teorii intertextuality Julie Kristevy [1999] a především v pojetí textu a rozkoše z textu Rolanda Barthesa [1991, 1994a]. "Materializace" signifikantů, jež se odpoutávají od signifikátů a střetávají se spolu navzájem v intertextových sítích, nesměruje ještě přímo k materialitě mediálního typu, nýbrž k "abstraktní" materialitě zvukové roviny jazyka nebo neredukovatelné mnohoznačnosti filmového fotogramu: ke zvukové textuře hlasu, jež se fyzicky střetává s tělem čtenáře, k tupé neprostupnosti obrazového detailu, jenž zadržuje divákův pohled a znemožňuje mu redukovat obraz na symbolický význam.

Přesto je zde již přítomna jistá tendence, na kterou může teorie intermediality navázat a konkretizovat ji jako popis mediální materiality obrazu a dispozitivu: měla by popisovat nejen "obrazovost" obrazu, ale také kvality filmového pásu, architekturu kina, strategii předvádění, distribuce, kulturněhistorické mody vidění atd. Pokud budeme rovinu mediality považovat za primární vzhledem k rovině textu, pak by pro její popis bylo třeba používat i

¹⁸ Diana Keaton - Marvin Heiferman (eds.): *Still Life*. New York: Calloway 1983.

jiné koncepty, než jaké nabízí sémiotika a teorie textu: například fenomenologický popis zkušenosti [srov. Sobchack, 1994, 1992, 2000] a komplexní přístup dějin mediálních dispozitivů čili historie kultury [srov. Zielinski, 1999]. Pak by bylo možné lépe ukázat, jak se mechanismy intermediality uplatňují nejen v rovině textu, ale také v rovině recepčních návyků, produkce filmů nebo technologií jejich uvádění v kinech [srov. Elsaesser, 1998b].

Shrňme nyní náš pokus o prokázání, že v audiovizuálních médiích intermedialita tvoří nezbytné pozadí intertextuality: představa “přesného” citování fragmentu audiovizuálního textu uvnitř jiného audiovizuálního textu s sebou přináší nutnost zohlednit také “mimotextuální” kvality materiálního nosiče a kulturně-technologické atributy mediálního dispozitivu.¹⁹ Pokud je proces intermediální transformace obohacen autoreflexivní či autoreferenční vazbou (srov. “užší” pojetí intermediality popsané níže), přesouvají se tyto “mimotextuální” kvality mediální formy z prostoru “neviditelných” struktur podmínek vyjevování se viditelného do roviny viditelného. Například materiální kvality filmového nosiče, formální kvality intervalu mezi obrazy či strukturní rysy kinematografického dispozitivu, jež jsou samy o sobě pro diváka v kině nepostřehnutelné, případně působí jako bezpříznakové či nahodilé atributy, mohou být při intermediální kolizi a transformaci ozvláštněny, přesunout se do popředí (řečeno s McLuhanem, změnit svůj status z pozadí ve “figuru”) a stát se součástí textu.

3.3. Klasifikace vztahů mezi médii

Příklad intermediálních citací materiality kinematografického média v televizi jsme použili pouze jako ilustraci *pars pro toto*, protože samy o sobě nereprezentují celé pole intermediality. Naši argumentaci nyní můžeme uzavřít předběžným tvrzením, že intertextualita se primárně týká transformativních vztahů mezi texty, zatímco intermedialita především vztahů mezi materiálními kvalitami, formálními koncepty nebo strukturními rysy dispozitivů jednotlivých médií, případně vztahů mezi médii alegorizovanými uvnitř diegeze. Intermediální relace mezi formálními koncepty jednotlivých forem médií a jejich diegetické alegorizace, o nichž dosud nebyla řeč, si názorně ukážeme při analýze Godardových videoesejů a stručněji na příkladu tvorby Petera Greenawaye (první případ) a při analýze fantastických filmů *Mumie se vrací* a *Matrix* (druhý případ). Problematiku intermediálních vztahů v dějinách médií náznakem otevřeme v kapitole *Dějiny médií psané filmem*.

Vraťme se nyní ještě k našemu úvodnímu schematickému modelu dvou teorií intertextuality (respektive transtextuality) a pokusme na něj navázat návrhem modelu pro klasifikaci vztahů mezi médii. Schéma uvádíme spíše jako orientační pomůcku, bez nároků na širší platnost. V rámci obecného rozdělení vztahů mezi médii přisuzujeme intermedialitě jednu z pěti pozic, přičemž ji dále dělíme na intermedialitu v širším a v užším smyslu.²⁰

Transmediální relace jsou vztahy médií založené na principu *transpozice* nebo *transferu*. Mezi dvěma či více médii přechází nějaký prvek, aniž by podléhal hlubší transformaci, problematizoval jejich hranice a zviditelňoval jejich difference. Transmediální vztahy nastoluje umělec, který působí souběžně například v televizi, filmu a divadle, aniž by v jednotlivých svých dílech tyto své paralelní zkušenosti nějak kreativně reflektoval. Může jít o strukturní prvek, jenž je společným jmenovatelem skupiny textů z různých médií. Sám fakt,

¹⁹ Stephen Heath upozorňuje na to, že v sémiotických teoriích filmu nebyly většinou otázky technologických a smyslově-zkušenostních kvalit filmu vůbec zohledňovány, a to ve prospěch abstraktních “kódů” či “jazyků”. Dimenze smyslového a technologického se do teoretických reflexí postupně vrací až s analýzami vnitřní různorodosti výrazových prostředků filmu, hledáním specifčnosti filmu tváří v tvář jiným médiím, v teoriích kinematografického dispozitivu a ve znovuobjevování počátků kinematografie filmovými historiky [srov. Heath, 1981: 223-224].

²⁰ V následujícím členění se velmi volně inspiroji klasifikacemi mezimediálních vztahů uvedenými in Vos, 1997.

že (audio)vizuální umění (malířství, fotografie, film) pracují s obrazem a nějakou formou rámu jako takovými, není ještě činitelem intermediálních vztahů mezi nimi. Bezpříznakovou transmediální transpozicí by byla taková přítomnost puštěného televizoru, počítače nebo třeba sochy v diegezi filmu, která by zde nevyvolávala žádnou interakci mezi formami těchto médií a její materiál by neprocházel transformací, nýbrž by byla motivována pouze realisticky, žánrově nebo kompozičně (nikoli umělecky).²¹ Transmediálnímu vztahu mezi literaturou (případně divadlem) a filmem by se mohl blížit takový filmový "přepis" předlohy, který by používal minimum transformačních postupů, ačkoli je zřejmé, že taková situace v čisté podobě nastat nemůže. A nakonec by se transmediální transpozici blížily takové přepisy celého textu z jednoho média na druhé, které by vykazovaly minimum změn materiálu a začleňovaly by se nerušivě do nového dispozitivu.

Multimediální relace jsou vztahy *juxtapozice*, čili prostého kladení mediálních forem vedle sebe. Prvky dílčích médií simultánně koexistují, ale je možné je bez problému od sebe vzájemně oddělit, aniž by tím ztratily svou původní koherenci. Jako typický příklad může posloužit libovolné užitkové CD nebo DVD určené pro počítačovou mechaniku CD-ROM a DVD-ROM (např. všeobecná encyklopedie), jež vedle sebe kladou počítačovou grafiku s digitálními kopiemi psaného textu, statických i pohyblivých obrazů, mluvených dialogů nebo hudby z různých zdrojů, přičemž kritériem výběru a uspořádání jsou převážně tematické příbuznosti. Multimediální (stejně jako transmediální) formace také úspěšně fungují jako fúze a propojení mezi médii v oblasti produkce (filmy točené pro televizi, průmysl počítačových her integrující do sebe řadu dalších odvětví audiovizuálních médií atd.).

Hypermediální relace jsou vztahy mezi *globálním hypermédiem* a různými mediálními prvky a formami, jež jsou uvnitř něj síťově propojeny. Pojem hypermédiu byl zaveden Theodorem H. Nelsonem jako rozšíření jeho konceptu hypertextu (jež začal používat v 60. letech) - decentralizované, nehierarchické, reverzibilní, nelineární, proměnlivé interaktivní digitální síť přepisovatelných textů a textových jednotek, vzájemně propojených tzv. linky umožňujícími bezprostřední přístup mezi libovolnými uzly [srov. Nelson, 1998; srov. též Landow, 1998]. George P. Landow přesvědčivě interpretu fenomén hypertextu a hypermédií je jako praktickou realizaci utopických vizí intertextuality poststrukturalistů typu Jacquesa Derridy nebo Rolanda Barthesa [srov. Landow, 1998]. Hypermédiu mohou potenciálně do své sítě propojit veškeré informace, které mají digitální povahu. Nejvýraznějším hypermédiem v rovině konkrétní technické realizace je síť internet, v omezené míře pak každé multimediální PC (hypermédiu omezené množstvím a různorodostí uložených dat a výkonností počítače). Hypermédiu v sobě mohou absorbovat všechny ostatní typy vztahů mezi médii, přičemž intermedialita je zde nutně ochuzena o rozměr materiality nosiče, a tudíž i o materiální distinkce a možnost materiální transformace, protože všechny síťově propojené prvky musí být konvertovány na jeden společný, digitální kód.²² Hypermediální síť nám tedy může být názorným dokladem toho, jak v praxi může fungovat propojení intertextuality a intermediality.

Mixed-media jsou založena na *kombinaci* výrazových prostředků, případně na *včlenění* prvků jednoho média dovnitř média druhého. Jednotlivé mediální složky lze sice snadno vzájemně oddělit (jako v případě multimédií), ale po oddělení již nebudou představovat koherentní celky, nýbrž jen neúplné části. Dick Higgins, který začal jako první používat termín intermédiu v kontextu experimentálního umění 20. století, definoval mixed-media jako "starobylý termín pocházející z umělecké kritiky, který zahrnuje díla provedená ve více než jednom médiu, jako jsou olejové barvy a kvaš. V rozšířenějším pojetí odpovídá také takovým formám jako opera, v níž jsou hudba, libreto a scéna zcela separovány: návštěvník

²¹ Srov. koncepty realistické, transtextuální (žánrové) a kompoziční motivace in Kristin Thompson, 1998: 15-16.

²² Podle Yvonne Spielmann, která prosazuje poměrně úzkou, modernistickou definici intermediality, může být v prostředí hypermédií dosaženo pouze simulace intermediality [srov. Spielmann, 2000].

opery ani na chvíli nepochybuje, jestli si právě prohlíží scénografii, sleduje divadelní akci, naslouchá hudbě etc. V mixed-médiích bylo vytvořeno mnoho skvělých děl: například obrazy, jež ve svém vizuálním poli zahrnují básně. Ale lze v nich snadno rozlišit, co je co” [Higgins, 2001: 52]. Higgins proti sobě staví kombinovanou techniku v malířství a smíšené umění na jedné straně a konceptuální fúzi, jež jednotlivé složky propojí do nedělitelného tvaru, na straně druhé.

Intermediální relace jsou takové vztahy mezi mediálními dispozitivy, formami nebo jejich prvky, při nichž dochází ke vzájemné *fúzi* a změně struktury čili oboustranné transformaci. Sřetnuvší se prvky nelze ve výsledné intermediální formě vzájemně izolovat, oddělit ani obnovit jejich původní koherenci a celistvost. Intermedialita se projevuje na rovinách: základního mediálního aparátu (materiality nosiče, procesů konstrukce pohybu - v případě kinematografie), typických formálních konceptů stylu (rámování, montáž, mimozáběrové pole), kontaktu umělce s materiálem (povaha tvůrčího gesta), “percepčních a priori” média a recepčních návyků příjemce (rovina dispozitivu). V širším smyslu jsou tedy intermediální každé dvě mediální formy nebo prvky, které se vzájemně neoddělitelně smísí. Ještě v širším smyslu je ale intermediální každé médium, protože vždy vstupuje s jinými médii do interakcí a vytváří tak jisté mezi-prostory vzájemných fúzí a také proto, že v historickém procesu svého vývoje v sobě přepracovávalo prvky médií starších i novějších [srov. Bolter & Grusin, 1999].²³ Například sám kinematografický aparát je intermediální už proto, že uvnitř svého mechanismu na produkci iluze pohybu transformoval statickou fotografii. Viděli jsme, že jestliže pojem hypermédia navazuje na poststrukturalistickou vizi textového univerza, pak koncept intermediality přejímá kategorii transformace, která je přítomná v teorii Genetta i Kristevy.

Pro užší vymezení intermediality jako estetického pojmu, kterým se budeme primárně zabývat v přítomné práci, je dalším nutným kritériem (auto)reflexivita,²⁴ respektive autoreferenčnost. Intermedialita je pak procesem korelace a fúzování mediálních forem skládajícím se ze tří fází či rovin: kolize (sřet a kontrastování rozdílných rysů), vzájemné směny (převzetí konceptu jednoho média druhým) a transformace vedoucí ke vzniku nové, hybridní formy, v níž jsou koncepty převzaté z jednoho média přepracovány médiem druhým, a tudíž se ukazují v nové podobě; tím se autoreflexivně zviditelní strukturní rysy obou médií a difference mezi nimi [srov. Spielmann, 1998]. Pojem (auto)reflexivita je adekvátnější pro filmy s modernistickým estetickým programem (Godard, Greenaway) a obecně pro intermediální vztahy působící v rovině obrazu-povrchu nebo využívající zcizujících efektů; bezpříznakovější pojem autoreferenčnost naopak pro žánrové či mainstreamové filmy typu *Matrixu* a *Mumie se vrací* a obecně pro popis principů alegorizace média uvnitř diegeze.²⁵ Ačkoli toto rozlišení považujeme za důležité, protože v případě “autoreferenčnosti” zamezí nežádoucím konotacím s modernistickými poetikami, budeme dále v zájmu větší přehlednosti používat převážně pojem “autoreflexivita”, respektive “reflexivita”. V dalších kapitolách přítomné práce se budeme věnovat dvěma formám intermediální autoreflexivity / autoreferenčnosti: alegorizaci kolize různých médií uvnitř diegeze na jedné straně a

²³ Ačkoli v přítomné práci nevycházíme z obecných předpokladů deterministické teorie médií Marshalla McLuhana (jež se projevuje mj. v jeho definici média), jako užitečné doplnění nám zde může posloužit jeho představa o transformačních a hybridizačních procesech v dějinách médií: nové mediální formy se rodí jako hybridy vzniklé zkřížením médií starších, nová média naopak zpětně transformují stará, aniž by je nutně vytlačila; nové médium vytváří nové, dosud nevnímání percepční prostředí, uvnitř něj transformuje a zviditelňuje dříve nepozorované rysy starého média (prostředí) jakožto svůj “obsah”; například “nové televizní prostředí je elektrickou soustavou, která si za obsah bere dřívější prostředí, tedy fotografii a zvláště film” [McLuhan, 2000: 327].

²⁴ Podrobnému rozboru tohoto kritéria se věnujeme v kapitole *Intermedialita a (inter)mediální reflexivita v současném filmu*.

²⁵ Za upozornění na tuto odlišnost děkuji Thomasi Elsaesserovi.

intermediálním transformacím materiálů a formálně-stylových konceptů, které se projevují převážně v rovině obrazu-povrchu, na straně druhé.

V přítomné kapitole jsme si záměrně vybrali jako materiál, jímž dokládáme nutnost doplnit koncepty teorie intertextuality o teorii intermediality, vztahy mezi filmy, respektive mezi filmem a televizí, protože tématem této práce je intermedialita audiovizuálních médií. Jiným úkolem by bylo prokázat nezbytnost zohledňování intermediality v případě vztahů například mezi literaturou a filmem. V první fázi bychom mohli říci, že z hlediska intermediality již nepůjde o přítomnost literatury ve filmu, ale o přítomnost písma a knihy ve filmu. Nicméně problém intermediality lze uchopit i ve vztazích mezi literárními a filmovými texty. Lze si představit přesnou literární citaci wellsovské hloubky pole, low-key svícení a perspektivních deformací širokouhlými objektivy nebo naopak citaci refrénu Poeova *Havrana* s jeho charakteristickou zvukomalbou, jež by byla vyjádřena filmovými prostředky (nejen recitací ve filmu)? Bez kategorie intermediální transformace jsou podobné otázky neřešitelné. Brian McFarlane ve své teorii adaptace rozlišuje mezi prvky, které lze z literatury do filmu přenést [transfer] (týká se především fabule), a prvky, které je třeba adaptovat ve složitém procesu tvůrčí transformace z jednoho sémiotického systému do druhého (prvky, jež přísluší vypovídání) [McFarlane, 1996]. V našem pojetí jsou tyto adaptační procesy nutně již také intermediálními transformacemi.²⁶

Neporozumění, která se ve věci “překladu” mezi znakovými systémy objevují, mohou také pramenit ze zanedbání nebo nesprávného pochopení kategorie filmového stylu. Filmový “styl” si definujeme v návaznosti na Davida Bordwella a Kristin Thompson jako opakované, signifikantní, systematické a charakteristické způsoby použití technických prostředků filmového média (mizanscény, práce s kamerou, fotografických kvalit filmového obrazu, střihu, zvuku) v jednotlivých filmech nebo skupinách filmů. Styl sice obvykle alespoň z části slouží vyprávění (případně nenarativní strukturaci filmové formy), ale ze své podstaty patří k médiu a vychází z jeho daností [srov. Bordwell & Thompson, 1990: 127-300].²⁷ Na závěr srovnání teorie intertextuality s problematikou intermediality lze spolu s Joachimem Paechem říci, že teorie intermediality se musí zbavit schématu “nádob a obsahů” [Paech, 1998: 15-16]. V pokusech o aplikaci intertextuality na vztahy mezi médii bylo podle Paecha často onou nádobou médium a obsahem texty, které se mezi jednotlivými nádobami přelévaly, aby vstupovaly do vztahů s jinými texty. Teorie intermediality tedy musí postihnout nejen výměnu abstraktních textů mezi médii, nýbrž rovněž transformace probíhající v rovině formálně stylistické a v rovině materiality média. To předpokládá přijmout představu textu nevyhnutelně “vtěleného” do mediální formy, stylu a zakotveného v mediálním dispozitivu.

²⁶ O rozšíření pojmu adaptace na vztahy mezi filmem a hudbou, výtvarným uměním, divadlem, jinými technickými médii se pokusila Alicja Helman [Helman, 2001]. Pojem intermedialita sice v článku používá, ale explicitně jeho vztah k adaptaci nekomentuje. Nicméně ze smyslu její studie vyplývá, že adaptace musí (na rozdíl od McFarlanova transferu) obsahovat i dimenzi intermediální transformace, jak je chápána v přítomné práci.

²⁷ Takováto definice stylu pochopitelně předpokládá, že v každém kulturním objektu vyznačíme určité hranice mezi rovinami textu a média, přičemž styl umístíme na tuto hranici. To by vyžadovalo opuštění radikální představy textu, vně kterého již nic není (takové je např. Derridovo pojetí). Kromě toho by si zmíněná operace vyžádala zvláštní teoretické pojednání, protože pojmy styl a text nejsou zcela kompatibilní (např. Bordwell programově odmítá pojmy poststrukturalistických teorií včetně “textu” používat). Musíme zde tedy tento problém nechat otevřený. Mohlo by se také zdát, že teorie intermediality by pojem textu měla raději opustit např. ve prospěch pojmu “obraz”. Na tuto námitku odpovídá Jürgen E. Müller argumentem, že “text” sice není pro zkoumání intermediálních vztahů ideální, protože částečně implikuje verbální jazyk, nicméně “obraz” zase zanedbává intermediální průniky obrazů, textů, zvuků atd. Müller proto navrhuje zavedení pojmu “mediální text”, a to v přeneseném smyslu vztahujícím se i na obraz a zvuk [Müller, 1996: 82]. V přítomné práci rozlišujeme čtyři roviny mediální kultury: médium (např. kinematografie), formu média (film), mediální text (např. Godardova *Vášeň*) a obrazy. Obrazy pojímáme jednak ve smyslu konkrétních jednotlivých obrazů, ale také v obecném smyslu “kategorie obrazu” jako takového či určitého “typu obrazu”. Tomuto rozlišení odpovídá v angličtině rozdíl mezi “picture” (konkrétní zobrazení) a “image” (obraz jako takový) [srov. Mitchell, 1986: 1].

4. Historie¹ médií psané filmem

Z historiografických studií spadajících do proudu tzv. nové filmové historie a archeologie médií můžeme snadno vyčíst, že v centru zájmu historiků se nacházejí samotné vztahy mezi mediálními texty, žánry, formami a médii a současně vnitřní vztahy mezi jejich technologickými, sociálními, ekonomickými, estetickými aj. dimenzemi. Od izolovaných a ucelených historií jednotlivých forem se pozornost historiků často obrací k dílčím sondám do heterogenní, dynamicky proměnlivé, složitě provázané multiplicity různých intermediálních hybridů a průníků. Filmová historie v tomto svém směřování koresponduje s tendencemi obecné historie a také s dynamicky se rozvíjícím oborem dějin vizuální kultury.

4.1. Nová filmová historie a archeologie médií: hybrid kinematografie

Jako dva přední reprezentanty historie vizuality můžeme zmínit Jonathana Craryho a Martina Jaye. Crary ve svých dějinách vizuálních technologií modernity zdůrazňuje nejen nelinearitu a nepřeklenutelné zlomy v historii statusu pozorujícího subjektu, ale také synchronní interakce různých forem vizuality: “Cirkulace a recepce *veškerého* vizuálního zobrazování je v polovině století [míněno 19. století – pozn. P.S.] tak úzce provázána, že každé jednotlivé médium nebo forma vizuální reprezentace přestává mít signifikantní autonomní identitu. Významy a účinky každého jednotlivého obrazu vždy přiléhají k tomuto přetíženému a pluralitnímu smyslovému prostředí a k pozorovateli, jenž je obývá” [Crary, : 23]. K poznatkům o heterogenitě a kulturněhistorické podmíněnosti modelů vidění dospívá ve své studii o “antiokularcentrických” diskurzích ve francouzském myšlení 20. století i Jay. Proti univerzalistickým a ahistorickým koncepcím vizuality upřednostňujícím jeden režim viditelnosti před druhým staví představu pluralitních skopických režimů [scopic regimes] či “polyskopického příběhu oka” [srov. Jay, 1994: 591-592].

Americký filmový historik a člen montrealského “Centre de recherche sur l’intermédialité” Rick Altman v provokativně nazvaném článku “What it Means to Write the History of *Cinema*” zdůrazňuje (a to již kurzívou v nadpisu), že filmová historiografie by se měla vyrovnat s nestabilní, prchavou, vnitřně fragmentarizovanou mediální identitou kinematografie. Ta se nejlépe projeví, když přestaneme retrospektivně projektovat dnešní definice média do minulosti² a za východisko si zvolíme nezaujatý výzkum raného filmu z “prospektivního pohledu”: “Média, jež nyní považujeme za velmi zřetelně odlišná od kinematografie, budou jedno po druhém s kinematografií sjednocována [conflated], až k bodu, kde je již nemožné identifikovat kinematografii jako nezávislý fenomén, odlišný od jiných médií” [Altman, 1994: 169]. Médium setrvává v průběhu své historie v nepřetržitém procesu redefinování: “včera termín ‘film’ znamenal jednu věc; dnes znamená jinou” [170]. Altman se zaměřuje na zvukovou rovinu filmu a načrtává přehled jednotlivých médií, jež hrály klíčovou roli v sebedefinování “chameleonského” média kinematografie v jeho raném období: kinematografie se postupně definovala jako fotografie (v roce 1906), ilustrovaná hudba (1907), vaudeville (1908), opera (1911), komiks (1916), rozhlas (1922), fonograf (1926), telefon (1929). Altman ze své sondy vyvozuje tři metodologické principy historiografie zohledňující interakce médií:

- Princip redefinice identity [identity redefinition] zohledňuje historickou proměnlivost rolí a funkcí připisovaných danému médiu v daném kulturním kontextu, tendenci mediálních

¹ Plurálem ve slově “historie” naznačujeme, že filmy vyprávějí různé historie různých médií, a nikoli jen jednu jedinou a společnou.

² Představa o vnitřní jednotnosti a mediální čistotě kinematografie podle Altmana vznikla na základě nekritického zobecnění poznatků o relativní stabilitě identity kinematografie v období od 30. do 50. let 20. století [Altman, 1994: 169].

technologii přijímat mnohonásobné identity a neustále být nově redefinovány vlivem různých interpretací a způsobů použití.

- Princip funkční skoro-ekvivalence [functional near-equivalence] odkazuje na přetrvávající, ale marné úsilí umělců a techniků nalézt efektivnější a všestrannější ekvivalence mezi existujícími technikami a technologiemi. Zlepšení v jedné oblasti totiž vždy vyvolává neekvivalentnost, zhoršení v jiné.³ Tento princip komplementarity ekvivalence a nonekvivalence znemožňuje pojímat dějiny kinematografie jako lineární sled postupných funkčních ekvivalentů a vylepšování: “následná sjednocení kinematografie s jinými médii vytvářela mnohonásobné soubory neslučitelných požadavků, a tím znemožňovala skutečné ekvivalence. Každý pokus o vytvoření ekvivalentního systému pramení z touhy maximalizovat jednu konkrétní množinu hodnot; nicméně při posuzování z hlediska nekompatibilní hodnotové struktury nový systém vždy odhaloval nedostatek nebo přebytek, jenž nebyl přítomný ve starém systému” [179].
- Princip jurisdikčního boje [jurisdictional struggle] upozorňuje na otevřené pole budoucích možností institucionálního zařazení média, jež bude předmětem předem nerozhodnutelných bojů různých diskurzů, sociálních a kulturních instancí, a bude tudíž určeno zvnějšku. Otázka “co je to kinematografie?” se opakovaně stávala jablkem sváru mezi již zavedenými systémy bojujícími o definici a ovládnutí nového média nebo jeho dílčího aspektu. Princip jurisdikčního boje vylučuje tradiční historiografické koncepce sukcese a návaznosti ovládané metaforami předků, zrození a dědictví. Altman uvádí jako příklad boj o zařazení nickelodeonů z let 1908-1909 (konkurenčními klasifikacemi byly divadlo, výstava, fotografie, cirkus). Podobně se v polovině 20. let v Hollywoodu rozpoutal boj o definici filmového zvuku jako rozhlasu, nahrávky, veřejného projevu, divadla, telefonu, o právo na jeho pouštění v kině (mezi promítačem, hudebníkem, elektrikářem a kulisákem), o nový termín pro zvukový film (“photoplay” odvozené od “phonoplay”, nebo novotvar “audien”?).

Na základě Altmanova návrhu můžeme přistupovat k celým dějinám filmu jako k vnitřně nejednotnému procesu mnohostranné intermediální hybridizace probíhající paralelně na všech rovinách mediální formace. Ve studii “Toward a Theory of the History of Representational Technologies” Altman na modelu dialektiky technologie a technik, které obě mohou působit jako impulsy historické změny, ukazuje historickou proměnlivost kinematografického aparátu, nelineární a nekumulativní aspekty jeho vývoje. Altman popisuje zrod nových technologií reprezentace jako proces napodobování a přepracovávání kódů skutečnosti zavedených jinými aparáty. Nový způsob mediální reprezentace skutečnosti v sobě zahrnuje kódy skutečnosti předchozích aparátů, jež pouze modifikuje. Nejde tedy o to, že by nové aparáty nově (lépe) znázorňovaly skutečnost než staré, ale o to, jak jedny aparáty znázorňují jiné aparáty, bývalé dominantní způsoby reprezentace. Existuje vlastně jen reprezentace reprezentace: nový aparát reprezentuje starý, začleňuje jej do sebe a sám bude v budoucnu reprezentován novým aparátem; proto podle Altmana všechny reprezentační technologie mluví více hlasy současně [srov. Altman, 1984; srov. též Helman, 1994: 32-34].

Je zřejmé, že poznatky historiků zabývajících se ranou kinematografií lze přenést i na další historická období. Víme již například, že dějiny televize jsou v podstatě stejně dlouhé jako dějiny filmu a že celé segmenty filmových dějin, strukturaci filmové produkce a distribuce, žánry či jednotlivé autorské nebo herecké styly lze vysvětlit jako výsledky vzájemných průniků těchto dvou médií [srov. Zielinski, 1999]. Dějiny kinematografie již přestávají být monomediálními dějinami filmů, protože v různých historických obdobích film vstřebával a přepracovával principy celé řady dalších médií a kulturních forem: od vaudevillu a kouzelnických představení přes železnici, elektrické osvětlení a moderní architekturu až po

³ Altman uvádí příklad z dějin fotografické technologie: zkrácení expoziční doby nahrazením starých typů čoček novými mohlo vyvolat zhoršení v oblasti chromatické citlivosti objektivu [Altman, 1994: 178].

laternu magiku, fotografii, rozhlas, televizi, video, počítačovou grafiku, internet a virtuální realitu. Kromě toho film opakovaně vycházel z kina a rozptyloval se do různých médií, které jej specificky transformovaly, například jako vizuální jazyk poskytující počítačovým interfejsům metafory pro zpracovávání dat nebo v symbiózách multikin s nákupními centry, kde se často klasická situace diváka mísí s pozicí nakupujícího nebo s návyky uživatelů novějších médií.

Rovněž samotný koncept média je nutně založen na principu hybridnosti: aby se nějaký technický vynález mohl stát médiem, musí začít fungovat jako dispozitiv v sociální sféře. A k tomu je pochopitelně potřeba, aby se kolem něj vytvořily průmyslové, ekonomické, psychologické a estetické mechanismy spojené do určité instituce, která teprve zajistí jeho začlenění do každodenního života společnosti. Proto je paradoxně možné tvrdit, že některá média fungovala v rovině institucionalizovaných očekávání a tužeb společnosti dříve, než byla vynalezena jako fungující přístroje.

Neméně důležité je i nové chápání historického času, vývoje, kauzality a změny. V obecné historiografii 20. století se různé skupiny historiků (několik generací školy Annales, narativismus, historie mentalit, dějiny každodennosti, nový historismus, nová kulturní historie, mikrohistorie atd.) postupně odkláněly od pozitivistických nároků na jednoznačnou objektivnost, od představy lineárních chronologií, teleologie nepřetržitého pokroku a pevných kauzálních vazeb. Idea lineárního pokroku byla nahrazena různými alternativními modely času mnohovrstvého, multiplicitního, cyklického aj.⁴ Historiografie začala reflektovat svůj jazyk včetně jeho rétorických rozměrů, pochopila, že historik do značné míry skutečnost konstruuje v závislosti na vlastní ideologické pozici, místo aby ji jen reflektoval. Historie v tomto smyslu vychází z podmínek přítomnosti (a nepřímo i budoucnosti) historikova kulturního kontextu. Od popisu velkých politických a diplomatických dějin se historiografie přikláněla k interpretacím různých efemérních sociálních a kulturních jevů, fenoménů každodenní zkušenosti, lidských emocí a života marginalizovaných společenských skupin.

Ačkoli mezi historiky obecnými a filmovými podle řady indicií tradičně neexistuje širší diskuse, našly tyto metodologické posuny své specifické a zpožděné rezonance i v historii kinematografie a médií. Nejprve se vlivem nových výzkumů raného filmu zproblematizovala tradiční hierarchie mezi filmem "primitivním" (a předkinematografickými médii) a klasickým, a to tak, že se tyto mody zrovnoprávnily a později se začaly odhalovat i jejich hybridní formy. Vedle těchto změn proporcí se rozbořila i tradiční teleologie filmových dějin založená na představě pokroku ke stále věrnějšímu obrazu skutečnosti, jež je nesen pokrokem v oblasti technologie (od němého filmu ke zvukovému, barevnému, širokouhlému atd.), a teorie jednostranných vlivů (lineární řady předchůdců a následovníků). Ontologické kritérium vztahu mezi filmovým obrazem a skutečností bylo nahrazeno konceptem sociálně a historicky konstruovaného "efektu reálnosti". Vztah mezi technologickou a textuální dimenzí média přestal být interpretován jako jednosměrná determinace podle vzoru technologického determinismu vycházejícího z tradičního marxistického schématu základny a nadstavby. Převládá názor, že mezi jednotlivými sférami komplexního hybridního jevu zvaného médium působí složitá síť mnohoznačných vztahů, diskontinuit, oboustranných interakcí a vzájemných transformací. Na základě tohoto posunu je možno lépe pochopit například to, proč se v řadě současných filmů využívajících počítačovou grafiku naplňují vzorce klasického filmu, zatímco v rané kinematografii docházelo k anticipacím tehdy neexistujících elektronických technologií. Ukázalo se, že v dějinách médií vždy fungovala řada různorodých modů reprezentace i recepce, jež se vzájemně mohly křížit a vrstvit, ustupovat a cyklicky se vracet do centra zájmu, a že některé z nich můžeme rozpoznat (reinterpretovat) až zpětně pod vlivem pozdější historické zkušenosti.

⁴ Srov. např. koncepci cyklického času dějin médií organizovaného návraty určitých kulturních schémat (topoi) in Huhtamo, 1996.

Změnilo se i vymezení základních jednotek historického výzkumu. Místo tradiční koncentrace na ("mistrovská") filmová díla a ("významné") autory se po vzoru dějin každodennosti zkoumají prvky filmové zkušenosti. Stejně důležité jako umělecké "hodnoty" daného filmu jsou architektura kina, způsob předvádění filmu v kině, propojení daného filmu s příbuznými produkty (např. návaznost filmu na počítačovou hru), organizace práce a volného času - obecně řečeno, kulturně-historický kontext produkce a divácké recepce. Divácký prožitek zásadně ovlivňují zkušenosti s jinými médii a samotná filmová zkušenost má v současné kultuře často intermediální charakter. V programovém textu "Cinema as Event" Rick Altman navrhuje, aby byl předmět filmové historie nově definován jako "událost", jež nahradí tradiční pojmy individuálního filmového díla nebo textu. Filmový text je stále v centru této události, ale nyní spíše jako propustná či přechodná "úžina" [isthmus] mezi sférou produkce a recepce a mezi dalšími kulturními událostmi, bez pevných hranic mezi vnitřkem a vnějškem, a tudíž bez možnosti hierarchicky upřednostnit jeden aspekt kinematografické události před druhým [srov. Altman, 1992].

Dosud nejsystematičtější obecnou koncepcí historie médií, jež se soustředí na mediální hybridy a intermediální vztahy, vypracovali Jay David Bolter a Richard Grusin v knize *Remediation. Understanding New Media* [1999].⁵ Základním principem dějin médií je podle nich remediace neboli reprezentace a přepracování jednoho média v druhém. Každé médium je hybridní ve dvojím smyslu: jednak je vždy tvořeno sítí vzájemně neodlučitelných prvků technologie, estetiky a sociokulturních praktik; jednak je konglomerátem "reformovaných" složek jiných médií. Remediace se řídí dvěma na sobě závislými logikami - logikou imediace (směřování k transparentnosti, zahlazování faktu mediace, bezprostřednímu účinku) a hypermediace (zviditelňování procesu mediace a kombinace různých médií, navozování pocitu estetické slasti z kontemplace formálních kvalit médií).

Imediace a hypermediace působí jako vzájemně neodlučitelné a složitě promíšené tendence. Například postmoderní videoklipy jsou sice výrazně hypermediované, protože kolážovým způsobem kombinují různá média a nesourodé filmové postupy (proto divák nemůže zapomenout na akt mediace), ale vytvářejí také efekt imediace, a to navozením pocitu bezprostřednosti spojeného s rockovou hudbou a tancem. Divácká recepce se vyznačuje oscilací mezi vědomím média a zapomínáním na ně - např. v současném filmu nového digitálního triku jsme bezprostředně zasaženi silou digitálních fikcí, ale současně jsme fascinováni samotnou technologií jejich provedení. Imediace i hypermediace se definují vztahem k ostatním médiím, nikoli vztahem ke skutečnosti, protože imediace se prezentuje jako zlepšená, transparentnější verze svého předchůdce, zatímco hypermediace jako koláž svých předchůdců. V historii médií počínaje vynálezem lineární perspektivy a konče projekty virtuální reality dostávaly imediace a hypermediace specifické podoby a vstupovaly do různých vztahů, jež autoři dokládají konkrétními příklady.

Pro nás je důležité, že remediace vždy působí obousměrně: nová média⁶ se snaží vylepšit ta starší, ale starší nevymírají, nýbrž se snaží rovněž přepracovat, přivlastnit některé principy médií novějších. Z této perspektivy se jeví jako nepravděpodobné všechny vize definitivního nahrazení jednoho média novým, například filmu počítačem. Počítačová grafika a internet sice remediují film, ale film současně remediuje je, a to s dobře pochopitelnou

⁵ Je nutno poznamenat, že Bolter a Grusin termín intermedialita nepoužívají a nenavazují ani na žádného autora, který je s teorií intermediality spojován. Jejich přístup je zbavený modernistických estetických nároků přetrvávajících v koncepcích Yvonne Spielmann a Raymonda Belloura, ale odmítáním představy izolovaného média a lineárního vývoje se blíží historikům intermediality (např. Jürgenovi E. Müllerovi, Andrzejovi Gwoźdźovi), archeologům médií (Siegfriedu Zielinskému, Erkkimu Huhtamovi) a novým filmovým historikům (Tomu Gunningovi, Thomasi Elsaesserovi).

⁶ Bolter s Grusinem podávají velmi přesvědčivou definici "nového média": na novém médiu je nové to, jak specifickým způsobem remediuje starší média. Jedinečnost nového média je proto zároveň tím, co jeho (absolutní) jedinečnost popírá [srov. Bolter&Grusin, 1999: 50].

snahou zachovat co nejvíce ze svých zavedených ekonomických, estetických i sociálních struktur. Film chce přežít, a proto musí vstřebat prvky novějších médií, jež jej ohrožují, aniž by ztratil svou ekonomickou a kulturní pozici.⁷

Vzorovým příkladem historiografické metody, jež opouští představu chronologických dějin, jsou práce Thomase Elsaessera, jenž hledá v raném filmu anticipace principů elektronických médií a různých nerealizovaných alternativních historií kinematografie (např. tendenci virtuální reality, interaktivity a simulace). Počátky kinematografie v sobě podle něj skrývají řadu zdánlivě okrajových, zapomenutých či jen navržených technologií a jejich kulturních kontextů, které byly utlumeny v zárodku, protože předběhly svou dobu. Přestože ve své době mohly hrát důležitou roli, zpětné interpretace tradičních historiků je zatlačily do pozadí. Podle Elsaessera je zapotřebí pracovat metodou “archeologie všech možných budoucností”, která by odhalila původní heterogenitu těchto potenciálních historií média a rekonstruovala jejich kulturní významy [srov. Elsaesser, 1998a: 14-15].⁸ “Taková kontrafaktuální koncepce historie není protikladem ‘skutečné’ historie, *wie es eigentlich gewesen ist* [toho, jak to vlastně doopravdy bylo] [...], nýbrž přístupem, jenž je připraven odkrývat uvnitř historie všechny ty historie, jež se mohly nebo stále mohou stát, duchy vrhající stín na živé [...]” [Elsaesser, 1998b: 50]. Řada těchto “možných budoucností filmu” se našemu pohledu vyjevuje na základě zkušenosti se současnými médii, jež nám poskytují termíny pro jejich diferenciaci a identifikaci v historii.

V příznačně nazvané studii “Louis Lumière - the Cinema’s First Virtualist?” [1998b] Elsaesser provokativně interpretuje lumièreovský styl, tradičně chápaný za pravzor dokumentarismu respektujícího realitu, jako rozvíjení mediálního paradigmatu stereoskopie a anticipaci virtuální reality. Objevuje v něm řadu autoreferenčních postupů, jež jsou v protikladu s představou objektivního zachycování syrové reality: vzájemné metaforické odrážení časoprostorové organizace filmu a kauzální logiky zobrazované události, mechanismy narativní mise-en-abîme, zmnožování vnitřních rámců, přepracování a vylepšení mechanismu smyčky⁹ Edisonova kinoskopu prostřednictvím navození zkušenosti uzavřenosti a současně otevřenosti filmového času i prostoru, kde konec jednoho filmu jakoby vyzýval k započetí nového kola, k opakovanému sledování. Filmy tak reprezentovaly diváckou pozici *en-abîme*, uvnitř sebe sama. Implikovaly diváka “chyceného uvnitř filmu jako dispozitivu či instituce založené na opakování, jež je aktivováno zaplacením peněz v pokladně” [Elsaesser, 1998b: 58]. V Lumièreových filmech se tak ukazují stopy transformovaných starších optických aparátů, v nichž smyčka byla základní narativní a kinetickou atrakcí.

Specifický režim kinematografického vidění, jež filmy Lumièreových předpokládají, podle Elsaessera rozvíjí tradici fotografického pohledu 19. století, jenž implikoval akt přivlastnění a byl vystupňován ve stereoskopu (v 60. letech 19. stol.) a stereoskopických panoramách (v 90. letech 19. stol.). Stereoskopické obrazy, jež tehdy měly masovou oblibu, podle něj vysvětlují formální zvláštnosti Lumièreových filmů: inscenování obrazu do hloubky,

⁷ Rétorickými strategiemi, které film používá pro remediaci elektronických médií v rovině obrazu a vyprávění, se podrobněji zabývám v kapitolách o filmech *Matrix* a *Mumie se vrací*.

⁸ Elsaesser se pokouší rekonstruovat způsoby, jak se alternativní historie audiovizuálních médií 19. a 20. stol. mohly vyvíjet po jiných trajektoriích a k jiným úběžníkům než ke klasickému filmu: “Existují doklady o tom, že pozdní 19. století neočekávalo film: imaginace 80. a 90. let 19. století byla rozpálena spíše nedočkavostí po technikách simultaneity a okamžitosti, které naznačovaly zcela jiné ‘historie’: jedna by vedla od sériové fotografie přes fonograf k polaroidu, videoobrazu, videorekordéru a digitálnímu disku, zatímco druhá by se rozvíjela jako přírůstková historie telegrafu, rozhlasu, telefonu, satelitního spojení a počítače” [1998b: 47-48].

⁹ L. Manovich chápe princip smyčky jako strukturální prvek společný počátkům filmu, jeho různým digitálním mutacím a strukturám samotných počítačových programů. Smyčka se přitom nevyklučuje s lineárním vyprávěním, nýbrž může s ním do určité míry koexistovat. Je možné si představit analýzu intermediálních transformací v rovině narativity právě na základě zkoumání vztahů mezi smyčkou a “klasickým” vyprávěním [srov. Manovich, 2001a].

stimulace mimoobrazového pole, excesivní symetrie a současné multiplikace plánů akce a ohnisek pozornosti, jež odporují logice jediného úběžníku lineární (monokulární) perspektivy a rozštěpují percepci tím, že “nutí oko vidět obrazy jako dvou- i tří-stupňová znázornění, jež jsou současně plochá i hluboká, současně sjednocená i rozdělená, současně anamorfská i koncentrická” [1998b: 60]. Jedny z nejstarších filmů dějin kinematografie přepracovávají a vylepšují stereoskop tak, že se z něj stává aparát, jenž může ještě účinněji generovat dojem nového typu prostoru, který je v rozporu s estetikou filmového realismu a iluzionismu. Stereoskopie se tak podle Elsaessera stává klíčem k celým alternativním dějinám kinematografie, jenž Lumiéry stává do genealogické linie “S-M provozovatelů kinematografického aparátu: čili vědy a medicíny, senzoringu a měření, dohlížení a vojenství...” [1998b: 60].¹⁰ Kinematograf se tak vzpouzí zařazení do kolonky prvního článku lineárních dějin (klasického, realistického, dokumentárního) filmu a rozevívá v sobě potenciality různých alternativních historií média, jež jej spojují s paradigmatem virtuální reality a obecně médií budoucnosti.

4.2. Film jako mediální archeolog

Pro potřeby přítomné práce specifikujeme pole svých historizujících otázek tak, že se od “vnější” historie filmové zkušenosti obracíme k historii kinematografického média, kterou “psaly” samy filmy. Pokusíme se tedy uchovat maximum z poznatků nové filmové historie a archeologie médií o mediálních interferencích a kontextech divácké recepce a s pomocí jimi vypracovaných termínů popíšeme, jak vybrané filmy tematizují, reflektují a figurálně transformují vlastní i cizí mediální dispozitivu a prvky divácké zkušenosti. V duchu odklonu od lineárního a teleologického pojetí historického času se budeme tázat, jak film tematizuje média starší, stejně stará a především novější, než je on sám. Budeme zkoumat specifické postupy filmové imaginace při jejich “mentálních” pochodech vzpomínání, sebereflexe a předvídání. Pokud opustíme teorie jednosměrných vlivů, lineárního pokroku a média jako objektu-přístroje, rozevře se před námi celá paleta postupů přivlastňování, transformace či fikcionalizace elektronických médií ve filmu a filmem, a to i médií utopických, jež v době vzniku daného filmu ještě ve formě konkrétní technologie neexistovala nebo nikdy existovat nebudou. Oním přechodem od vnější historie k “historii psané filmem” se vzdalujeme psaní historie sensu stricto a kontext nové filmové historie podržíme ve hře jen jako obecné pozadí pro analýzy a interpretace autoreferenčních a intermediálních strategií jednotlivých filmů.

Jedním ze současných historiků, kteří interpretovali konkrétní filmové texty jako alegorie historických přechodů, krizí a konceptuálních transformací ve vývoji moderních médií a kulturních zlomů z těchto transformací vyplývajících, je Timothy Corrigan. V článku “Bezprostřední historie. Zásahy videopásky a narativní film” [2000] jej zajímá především historie vztahů mezi veřejným a soukromým, koherentním vyprávěním a solipsistním bezprostředním vnímáním, mezi stabilizováním obrazu v časoprostorové souvislosti a naopak silami fragmentace temporality a krize subjektivity, jak se projevují při interakcích filmu se staršími a především novějšími technologiemi (videem). Například selhání investigativního žurnalisty při snaze postihnout podstatu osobnosti Charlese F. Kanea v *Občanu Kaneovi* je pro něj alegorií ústupu verbální gramotnosti tisku “vůči dvojznačným strukturám hloubkové

¹⁰ Označením této paralelní či virtuální vývojové linie dějin kinematografie, jež se odklání od dějin filmu jako čisté zábavy a umění, prostřednictvím zkratky “S-M” Elsaesser odkazuje na počáteční písmena anglických termínů science - medicine, sensing - measurement, surveillance - military use (někde monitoring). Ale současně (skrže asociaci se sado-masochismem) naznačuje, že tyto způsoby použití kinematografického aparátu dnes (podobně jako v počátcích kinematografie) poskytují specifické “perverzní rozkoše”, např. v televizních pořadu typu *Big Brother*, v tzv. infotainmentu, v tematických parcích či mobilních telefonech s obrazovkami, kde se opět dostávají do blízkého vztahu zábava, věda, technologie a vzdělávání [srov. Szczepanik, 2002].

kompozice obrazu [...];” *Zpívání v dešti* zase popisuje jako “alegorii zmocnění se obrazu ve jménu zvukové technologie,” která veřejný obraz odhmotňuje mobilnějším, neviditelným hlasem, překračuje jeho jednotlivosti a činí jej transcendentním. Film podle Corriganova tuto zvukovou technologii a obraz, kterému dává hlas, rehabilituje jako “nový veřejný obraz” [Corrigan, 2000: 69]. Naproti tomu videotechnologie klade začleňování do koherentního filmového vyprávění a textuality značný odpor, zevnitř je rozkládá silami fragmentace a úniku do bezprostřednosti, a tím alegorizuje rozpad tradiční koncepce “veřejné sféry filmu”. Zavádí do filmu alternativní, radikálně mobilní koncepci subjektivity, rozpad souvislé geografie a časový režim fragmentárního okamžiku, který je otevřen několika perspektivám a významům, a uvádí tudíž narativní kauzalitu do krize svou nepředvídatelností, okamžitou opakovatelností, sériovostí. Ukázkovou alegorií tohoto rozkladu veřejné sféry vlivem nového režimu vidění a subjektivity je podle Corriganova film *Henry: Portrét sériového vraha*, v němž film sebedestruktivně přejímá násilné a nepřijatelně nelidské hledisko opuštěné videokamery bez kameramana automaticky natáčející zavražděná těla. Interakce médií reflektované uvnitř filmového textu jsou tedy pro Corriganova alegoriemi historie vztahů technologii ke společnosti.

Jiný přístup k “historii médií psané samotnými mediálními texty” navrhuje finský historik médií Erkki Huhtamo ve svém článku “Resurrecting the Technological Past. An Introduction to the Archeology of Media Art” [Huhtamo, 1995], v němž zkoumá korespondence mezi novou historiografií médií a tzv. archeologickým přístupem v současném umění. Soustředil se na umělecká díla z oblasti tzv. media art, která s pomocí nejnovější technologie explicitně či implicitně odkazují na starší mediální aparáty včetně jejich sociálního a kulturního kontextu. Huhtamo je nazývá “stroji času”, protože aktivnímu divákovi umožňují volně se pohybovat mezi vrstvami času, aktualizovat minulost uvnitř přítomnosti a objevovat skryté vazby, aniž by však zahlazovaly jejich kulturní a historickou specifičnost. Tyto umělecké instalace vedou dialog s technologickou minulostí, ale nepřímo i budoucností, protože ukazují, jak stará média prefigurovala novější (především jejich interaktivní možnosti) a jak naopak nová v sobě transformují ta starší. Tím v dějinách médií odhalují určité cyklicky se vracející ustálené motivy (topoi), jež lze promítat i do budoucnosti.

Jako názorný příklad fikčního filmu, který realizuje jakési archeologické vykopávky a exhumaci minulosti média, nám poslouží *Historia kina w Popielawach* Jana Jakuba Kolského. Technologická minulost je zde zpřítomněna prostřednictvím mytizujícího příběhu o kováři Josefu Andryszkowi I., který v polovině 19. století v zapadlé polské vesničce zasvětil svůj život nezlomnému úsilí zkonstruovat stroj oživující obrazy, což se mu nakonec s pomocí božských vnuknutí téměř podaří. O sto let později tajemný kinostroj shoří při úmyslně založeném požáru a kovářův vzdálený potomek, chlapec Josef Andryszek VI., se jej pokouší rekonstruovat na základě pradědových nákresů.

Jak se dozvíme z vypravěčského komentáře, nákresů i přímých záběrů, byl kinostroj přepracovanou laternou magikou s pásovými převody a transportérem “ve tvaru krajice chleba”. Nepromítala se v něm filmová okénka, nýbrž obrázky kreslené na pásy z průhledných rybích měchýřů. Právě mechanismus umožňující krokový posun, jehož tajemství kováři napoví socha svatého Rocha, je trefně označován jako srdce celého stroje. Z historických studií víme, že pravidelně zastavovaný posun pásu se statickými obrazy je asi nejvýznamnější technologickou inovací, jež kvalitativně odlišuje kinematograf od starších projekčních aparátů a zároveň jej spojuje s hlavním principem pokročilé jemné mechaniky a organizace času v kultuře konce 19. století [srov. Zielinski, 1999: 72-74]. Pietní způsob snímání exponátu samotného kinostroje i jeho nákresů zase koresponduje se současným

nárůstem zájmu o protokinematografické aparáty mezi sběrateli, historiky, galeriemi, ale také umělci tvořícími v oblasti digitálních médií.¹¹

Důležité ovšem je, že smyšlený kinostroj ve filmu nevystupuje jen jako přístroj-objekt, nýbrž rovněž jako snový stroj, objekt touhy či “diskurzivní vynález”,¹² jemuž jsou explicitně připisovány zázračné vlastnosti: schopnost ožívování umrtveného (fotografie), atributy lidského (ženského) těla a spojitost s božskými úmysly (ve fantastické scéně kovářova předsmrtné agónie je laterna magika zasažena padající hvězdou a záře její projekce dopadá přímo na mraky). Bytostná láska k filmu se zde ukazuje jako láska ke stroji, který je schopen sám o sobě poskytovat rozkoš - tím, že oživuje “mrtvé” obrazy.

Stroj sám je z větší části reprezentován jen symbolicky, skrz vyprávění, nákresy a miniaturní model. Zkonstruovaný aparát totiž přičiněním nešťastně zamilovaného mrzáka shoří hned na začátku vyprávění, dříve, než může být hlavním hrdinou znovu prozkoumán. My jej ve filmu sice několikrát vidíme, ale vždy jde o pohled explicitně zprostředkovaný vypravěčem nebo nostalgickými vzpomínkami na minulost, a proto s poněkud nejistým ontologickým statutem. V úvodu a pak ve scéně kovářova umírání je například postaven doprostřed krajiny, jako cizorodý objekt, bez jakékoli realistické motivace (v případě expozice vyvolává záběr kinostroje nápadný paradox - z hlediska struktury syžetu totiž tento moment časově následuje po jeho zničení). Dětský hrdina i jeho kamarád (jenž je současně - již jako dospělý - extradiegetickým vypravěčem filmu) jsou tedy odsouzeni k “věčnému” úsilí o jeho rekonstrukci podle zbytků pradědových náčrtků. Berou na sebe úkol archeologa rekonstruuujícího minulost z jejích fragmentárních pozůstatků.

Nikdy se nedozvíme, zda byl stroj původním vynálezcem vůbec dokončen a jestli někdy fungoval - jakoby šlo o vsutku ideální, nedosažitelný aparát vepsaný odpradána do lidského podvědomí. Tomu by napovídala i v retrospektivách prezentovaný životní příběh kováře-vynálezce Josefa I. (Bartosz Opania), kterému se po řadě osudových zklamání, kdy se mu vše v životě zdá cizí, nic jej nestrhává k vášni (nejen rodinný život, ale i jiné vynálezy - nový typ pluhu, fotoaparát, kolovrat), postupně v mysli začne vynořovat idea kinostroje. Tehdy si uvědomí, co mu celou dobu chybělo ke štěstí, co měl v sobě zakleto jako nepřítomně přítomné: “stroj na ožívování”. V Kolského filmu se tak ozývá i několik klíčových motivů aparátové teorie Jeana-Louise Baudryho. Kinematografie naplňuje odvěkou touhu člověka po stroji simulujícím jeho vlastní myšlení a poskytujícím prožitek ztracené úplnosti.¹³ Podle psychoanalyticky orientovaných teoretiků kinematografického aparátu kinematografie nevzniká díky více či méně nahodilé události technického vynálezu, nýbrž jako psychologická a sociální struktura, jež odráží věčnou strukturu lidské psychiky [srov. Baudry, 1986a].

Technologická minulost média ale není reflektována jen v rovině tematické, stylově bezpříznakovým způsobem. Film se rozkládá do tří rovin vyprávění a fikce. Extradiegetický rámeček je tvořen scénami z natáčení v “současnosti” (řekněme v 90. letech 20. stol.), které se vyskytují jen v krátké expozici, deiktickými příznaky uvnitř vypravěčského komentáře v minulém čase a zcizujícími prvky obsaženými v obou dalších rovinách. Druhá rovina je

¹¹ Peter Lunenfeld používá pro podobný stylistický postup (nostalgická evokace materiality dřívější epochy dějin médií: starodávných filmových projektorů, staré fotochemické emulze, světla slabé žárovky ozařujícího prachová zrna) použitý v uměleckém CD-romu *The Sub-Division of Electric Light* (Perry Hoberman, 1996) pojem “calculated nostalgia engines” [Lunenfeld, 2000: 159].

¹² Diskurzivní vynález či objekt je v kontextu dějin médií aparát, který nemusel být nikdy skutečně realizován a rozšířen, ale byl nastolen jako téma a soubor očekávání v určitých diskurzích či sociálních praxích. Huhtamo uvádí příklad tzv. telektroskopu, o němž se v 19. stol. hojně mluvalo a psalo s přesvědčením, že již brzy bude dokončena jeho konstrukce, a byly mu připisovány konkrétní sociokulturní funkce a významy, ale jenž nikdy nevznikl ve formě fungujícího přístroje [srov. Huhtamo, 1996: 302-303].

¹³ Pro Kolského film by se nabízela i psychoanalytická interpretace, kterou zde pouze naznačím. Hlavnímu hrdinovi totiž zemřela matka a on se ke svému vysněnému stroji utíká před drsným otcem alkoholikem. Touhu po stroji bychom mohli číst jako touhu po návratu do říše imaginárna, do matčiny dělohy, které ale brání v naplnění otec, jenž náčrtý a model stroje v rozhodujícím momentě rozbije.

zasazena do 60. let 20. století, vystupuje zde vypravěč v dětském věku, který se svým přítelem pátrá po pravé podstatě zapomenutého kinostroje.¹⁴ Nejhlubší časovou vrstvou jsou fragmentárně přivolané výjevy z dávného života kováře-vynálezce a příběh postupného konstruování přístroje. Se třemi dějovými rovinami korespondují tři aparáty: kamera “současných” filmařů, projektor putovního kina, jež navštěvují chlápci, a kinostroj.¹⁵ Místo aby Kolski jednoduše přisoudil každé z rovin určité stylové schéma odpovídající danému stupni stáří kinematografie, nechává je vstupovat do vzájemných interakcí a dialogů, a to tak, aby ukázal hru jejich společných rysů a diferencí.

Klíčová je z tohoto hlediska lesní scéna se zamrzlým promítačem (Franciszek Pieczka), kterého chlápci ožíví tím, že na plátno napjaté mezi stromy promítají film o jarní přírodě. Kinematograf zázračně probudí k životu ztuhlého promítače i jeho koně, jako by šlo o tzv. freeze-frames, “zamrzlá (!) okénka” neboli “mrtvolky”. Kolski tak konstruuje poetickou alegorii kinematografu jako stroje na ožívování umrtvené fotografie. Autoreferenční a reflexivní momenty jsou charakteristické i pro montáž, která mezi záběry nastoluje buď výrazné trhliny (časoprostorové i grafické) nebo naopak falešná časoprostorová spojení, když například navodí fiktivní vazbu mezi pohledem umírajícího Josefa I. a blížící se postavou jeho dospělého prapravnuka Josefa V. Mizanscéna je často konstruována tak, aby navozovala dojem tableaux vivants, která asociují styl rané kinematografie. Postavy se obracejí k divákovi a vedou samomluvy. V některých momentech se nápadně mění kvalita barev, světelnost, obraz ztrácí ostrost, bliká nebo slyšíme vrčení kamery. Pohled kamery záměrně upozorňuje sám na sebe tím, že postavy sleduje skrz různé průzory, ve statických velkých celcích, z “nemožných” hledisek nebo tápá s nejistotou, na co se zaměřit.

Vrcholným momentem evokujícím styl raného filmu je metaforická scéna s mélièsovským nádechem, v níž raněný Josef I. umírá na zasněženém poli a náhle se v nápadně heterogenním druhém plánu zjeví kinostroj, z nebe spadne zářící hvězda a rozžehne jeho svítílnu. Na rychle se blížící mrak promítne stroj obraz tančící ženy, projekce imituje kvality zchátralého filmového materiálu, ale po chvíli se pohyb zadržne a filmové okénko shoří. Scénu uzavírá záběr na osamocenou mrtvolu Josefa I. Tento snový alegorický stroj již není oním původním kinostrojem, jenž promítal kresby, ale ani kinematografem - je to hybrid, v němž se setkávají různá historická stadia média s jeho diskurzivními nánosy. Podobné navrstvení a dialogizace různých historických vrstev média a jeho diskurzivních kontextů vzniká v předtitulkové rámcové sekvenci “ze současnosti”, protože naivistické výjevy z natáčení filmového štábu filmu mají paradoxně atributy “raného” filmu - jsou němé, obraz se třese a bliká, kamera stojí, postavy přibíhají před ní, aby vyjádřily radost ze samotného natáčení a aparátu, slyšíme její vrčení.

Hlavní účinek Kolského filmu spočívá v tom, že do naší představy filmu vrací koncept aparátu a do zkušenosti s filmem vepisuje zkušenost se strojem. *Dějiny filmu v Popielawách*, jak zní česká verze titulu, totiž nejsou dějinami filmů, nýbrž archeologií odkrývající skryté dimenze filmové zkušenosti jako zkušenosti s aparátem, se strojem na ožívování obrazů.

Ponecháme-li stranou spleť problém autorských intencí, můžeme říci, že intermediální reflexivitu lze rozdělit do dvou skupin: modernističtí a postmodernističtí experimentátoři provádějí sofistikované dekonstrukce mediálních mechanismů a porušují jednotu diegetického světa, zatímco do druhé skupiny patří filmy, jež reflektují média

¹⁴ Tato rovina je reprezentována také několika intertextovými citacemi, např. dětského povídkového filmu *Kolorowe Pończochy* (Janusz Nasfeter, 1960).

¹⁵ Periferně se v diegezi objevují i další média: televize 60. let v bytě Hanutky, aparát bratří Lumièreů, kteří se přijeli na Josefův stroj po jeho smrti podívat, starý fotoaparát se skleněnými destičkami, které Josefa I. na svatbě inspirují k myšlence oživených obrazů, snová projekce obrazů tančící hraběnky na mrak, která explicitně odkazuje na materialitu filmového pásu z počátků kinematografie.

“měkkým” způsobem - tak, že jejich figuraci částečně rozpouštějí v diegetické fikci. Druhý typ reflexivity by proto bylo možné označit jako autoreferenčnost, protože tento termín vzbuzuje méně asociací s modernistickou estetikou. Obě strategie konstruují určité diskurzy o vlastním a cizích médiích. V jistém smyslu tedy v přítomné práci analyzujeme umělecká díla tak, jako by to byly teoretické či historiografické studie o médiích. Problém by nastal tehdy, kdybychom začali poměřovat jednotlivé argumenty a závěry skutečných historiků či teoretiků s “vývody”, k nimž dospívají umělecké fikce, a chtěli určovat, kdo má “pravdu”.

Přijímám zde Huhtamův požadavek, aby se předmětem archeologie médií staly vedle “tvrdých dat” a “materiálních objektů” i imateriální objekty diskurzivní, čili různé manifesty, vize, sny, mýty, touhy, utopie, obavy a předsudky, jež samotné přístroje prefigurovaly, historicky obklopovaly nebo dokonce předcházely. Základem Huhtamova nároku je již zmíněná koncepce média jako konglomerátu technologických a sociokulturních praktik (v protikladu k médiu jako přístroji-objektu) [srov. Huhtamo, 1996]. Na určité rovině našeho zkoumání jsou proto rovnocenné diskurzy, jež bychom z pozice teoretika mohli označit za překonané (např. příliš apokalyptické vize účinku médií v žánru filmových distopií nebo vize kinematografického aparátu jako odvěkého snu člověka u Kolského), a ty, jež se zakládají na “objektivních” faktech a zdají se “pravdivější”. Naše analýzy nejsou vedeny otázkami po pravdivosti, ale snahou popsat konkrétní strategie technoimaginace a intermediální reflexivity filmových textů a odhalit jejich zdroje. Rozdíl mezi diskurzy o médiích, jež objevujeme v konkrétních filmech, a diskurzy “vědeckými” pro nás není v tom, že jeden by byl objektivnější než druhý, ale spíše v různých jazycích a žánrech, jejichž konvence používají.

5. Intermedialita a (inter)mediální reflexivita v současném filmu

V současné audiovizuální kultuře se média a jejich formy dostávají do nejrůznějších kolizí a kombinací. Film se odpoutává od kinematografie a putuje do televize nebo počítače. Prvky médií videa, televize a počítače zase zasahují do estetických kvalit současného filmu. Klíčovým rysem současné audiovizuality je tedy hybridnost - šíření forem založených na fúzích různých médií a umění. Film také stále častěji reflexivně zpřítomňuje nejen rysy kinematografie, ale také cizích médií, a to starších i novějších, než je sám. Nové technologie vidění pronikají v metaforickém ztvárnění do diegezí audiovizuálních textů a my můžeme v řadě filmů odhalit reflexe nebo alegorie jiných médií. Řada kritiků filmu proto dnes dospívá k názoru, že esteticky nejinspirativnějšími a evolučně nejdynamičtějšími formami současné kinematografie jsou obrazy a filmové diegeze, které reflektují místa přechodů mezi fotografií, kinematografií, videem a počítačovým obrazem, jež je třeba chápat jako různé režimy viditelnosti, a nikoli jako technické přístroje pro záznam či komunikaci. V přítomné kapitole budeme podrobněji analyzovat intermedialitu projevující se jako formální či figurální strategie v jednotlivých textech současné kinematografie, intermedialitu v "užším" pojetí čili intermedialitu reflexivní, jak jsme ji předběžně definovali v úvodní kapitole celé práce.¹

5.1. Intermediální reflexivita jako konstitutivní podmínka intermediality

V esteticky orientovaných teoretických studiích je nejdiskutovanějším typem vztahu mezi médii bezpochyby intermedialita. V intermediálních formách nejde o pouhá propojení a míšení různých uměleckých forem a médií, nýbrž o jejich konceptuální fúze² a o obrazy samotných jejich strukturních diferencí. Intermediální vztahy mezi odlišnými formami obrazů mají konfliktní, konfrontační charakter. Samotný jejich střet, vzájemné transformace a difference se stávají hlavním tématem a strukturním rysem výsledné intermediální formy. Reflexe materiálních, strukturních a pragmatických rysů jednoho média v médiu druhém ozvláštňuje také dosud skryté a automatizované mechanismy média "hostitelského", a proto je reflexe cizího média doprovázena paralelní reflexí rysů média původního. Například v Godardových *Histoire(s) du cinéma* jsou v inscenacích dialogu mezi filmy a videem zviditelněny současně skryté rysy kinematografie (práce fotogramu, vztah statického a dynamického) i kvality video-dispozitivu (osobnější, bezprostřednější zacházení s "tělem" obrazu, kdy procesy jeho "taktilní" manipulace mohou být zviditelněny živě, v reálném čase, ve stavu zrodu). Nová, hybridní forma proto reflektuje strukturní rysy obou kolidujících forem médií.³ Reflexivita je nutnou podmínkou intermediality, protože bez ní by spojení rozdílných forem a médií ztratily schopnost zviditelnit strukturní difference. V rovině recepce konfrontovaná média ztrácejí transparentnost a divácká pozornost se přesouvá od reprezentovaného fikčního světa k samotným předpokladům specifických technologií vidění (v uvedeném příkladu Godardovy televizní série od diegezí filmů k povrchu dialogu mezi manipulující rukou-videem a filmovými obrazy). Reflexivní obrat je tedy nejspolehlivějším kritériem, které nám umožní odlišit intermedialitu od jiných typů vazeb mezi médii.⁴

¹ Bude-li dále v této kapitole užíván termín intermedialita, bude tím vždy myšleno právě toto užší pojetí.

² K pojmu konceptuální fúze jako základu intermédií srov. Higgins, 1984.

³ Vzdáleně tuto transformaci a ozvláštňení skrze invazi cizorodého můžeme přirovnat k účinku začínající nemoci na mysl nemocného: vědomí síly a rytmu infekce je doprovázeno zesílenou citlivostí pro zasažené oblasti těla a pro jejich běžné úkony, které si zdravý člověk neuvědomuje (např. dýchání, trávení).

⁴ Od síťové propojenosti (hypermédiá), transpozice (transmedialita), juxtapozice (multimédiá) či kombinace (mixed-media) různých mediálních forem. Srov. komparaci různých typů vztahů mezi médii v kapitole "Intermedialita a intertextualita".

“Intermediální reflexivita” bude označovat strategii zviditelňování strukturálních diferencí mezi různými médii v hybridních formách obrazů a v diegezi (ve smyslu reprezentovaného fikčního světa filmu). Ke klíčovým figurám této reflexe patří mediálně hybridní obraz, který je výsledkem intermediální kolize, směny a transformace [srov. Spielmann, 1998: 67-68], a alegorizace cizího média v diegezi. Intermediální reflexivita je tedy procesem vzájemného reflektování dvou či více médií a forem kolidujících v rovině reprezentace (obrazu) nebo diegeze.⁵ První rovina je typická pro umělecké experimenty (převážně modernistické či avantgardní povahy), druhá pro fantastický film digitálních triků, v němž spíše než o experiment jde o inovaci.⁶ Reflexivita tedy slouží jako strukturální podmínka umožňující ve vztazích mezi médii vytvořit hybridní formy, jež mají intermediální povahu.

5.2. Mediální reflexivita

Abychom upřesnili význam postulované kategorie intermediální reflexivity, bude nejprve třeba definovat mediální reflexivitu. Pojem samotné reflexivity v sobě zahrnuje rozsáhlou škálu významů, a proto zde musíme jeho pole zřetelně vymežit. Reflexivita je podle Roberta Stama [1992] operací “stáčení se zpět” a - v kontextu psychologie a filosofie - implikuje schopnost mysli vystupovat současně jako subjekt i objekt poznávacího procesu. Reflexivita je také klíčovým faktorem estetické zkušenosti založené na bezzájmovosti a distanci. Robert Stam definuje filmovou reflexivitu jako proces, v němž filmové texty “vystavují do popředí svou vlastní produkci, autorství, intertextuální vlivy, svou recepci nebo své vypovídání” [Stam, 1992: XIII]. Stamův přístup, inspirovaný Cervantesem, Brechtem a Godardem, je nicméně pro potřeby explikace zákonitostí intermediality příliš široký, protože zahrnuje i nejrůznější zcizující efekty, které neodkazují ke specifikům určitých médií, ale například ke společenským vztahům v Hollywoodu, k autorovi, k umělosti diegeze apod. Je proto třeba vymežit užší pole reflexivity, které můžeme nazvat “mediální reflexivitou”.

Médium filmu jsme již definovali jako kinematografický aparát, který se skládá ze souboru podmínek a operací produkce (základní kinematografický aparát) a recepce (dispozitiv). Médium v tomto smyslu není objektem či množinou objektů (jako “nosič” či “paměťové médium”), nýbrž má spíše procesuální charakter: je komplexní strukturou podmínek, nástrojů a operací, které zahrnují činitele technologické, sociální, psychologické, ekonomické, historické. Kinematografický aparát/dispozitiv je zdrojem filmového vypovídání a jako takový nemůže být ve filmu nikdy kompletně zpřítomněn. Z hlediska viditelnosti se má kinematografie k filmu tak, jako vzduch a světlo k viditelným objektům: vidíme věci, a nikoli vzduch, ale kdyby nebylo průhlednosti vzduchu, neviděli bychom nic. Kinematografie činí film možným, je souborem podmínek jeho existence a jeho viditelnosti/slyšitelnosti, ale zároveň se od filmu zásadně liší. Když sledujeme film v kině, vidíme film, a nikoli kino, projektor, který film promítá, projekční světlo, kameru, jež film natočila, materiální kvality kinematografického obrazu, plátno, na něž se obraz promítá atd.

Podle Christiana Metzze [1997: 69-76] většina filmů, které chtějí ukázat dispozitiv, ukazuje pouze z kontextu vytržené fragmenty aparátu, které nijak nezpřítomňují aktuální akt

⁵ Samozřejmě, že dělení na vrstvu reprezentace a diegeze má jen omezenou platnost a může sloužit pouze jako provizorní analytický nástroj. Například v případě morfu je zřejmé, že morfující figury plní roli diegetických aktantů, ale jejich transformace se odehrává v rovině obrazu-povrchu, prostřednictvím proměn barevnosti a světelnosti jednotlivých pixelů digitálního obrazu. Morf je tedy figurou operující na hranici obou uvedených kategorií.

⁶ Konceptuální rozlišení inovace (typické pro vývoj a cíle speciálních efektů, které mají sloužit k prezentaci nové technologie a k exploataci technických novinek) a experimentu (založeném na čisté, neúčelové hře s “neproduktivními”, “planými pohyby” v rámci výzkumu možností média, jež vybočují z kontinuálního a organického “pohybu” typického pro hlavní proud) rozpracoval Dimitris Eleftheriotis [1995].

vypovídání.⁷ Ve filmech o natáčení filmu nebo o životě herců většinou nevidíme aktuální kinematografický aparát/dispozitiv, jenž je zdrojem právě sledovaného filmu, ale nějaké jiné objekty a postavy diegeze, nějaký jiný, fiktivní aparát (jako v Truffautově *Americké noci* nebo v *Jane B. par Agnès V.* Agnès Vardy). Pokud je ve filmu zobrazena kamera či projektor, jsou to pouhé objekty v diegezi, a nikoli ona kamera a projektor, jež umožňují právě sledovaný film. Kamera, která je součástí skutečného aktu vypovídání, totiž nemůže být nikdy objektivně zviditelněna, neboť je vždy zdrojem viditelnosti všech objektů filmové diegeze a nutně zůstává skryta na (zásadně) druhé straně. Divák většinou tuší její přítomnost a konstruuje si o ní představu, ale nevidí ji jako objekt.

Má-li filmová výpověď odkazovat k aktuálnímu aktu vypovídání a analyzovat dispozitiv v hlubším slova smyslu, je třeba, aby jej zobrazila buďto metaforicky v diegezi, prostřednictvím jiného typu spektaklu, či symbolickým provázáním procesů diegeze s procesy dispozitivu, nebo aby operacionalizovala fungování média simultánně s konstituováním diegetické iluze.⁸ Místo narcistní fixace na zpředměnělé prvky aparátu (kameru, jeřáby, filmový pás) a agresivní destrukce diegetické iluze za každou cenu, což jsou podle Metzeho časté projevy mnoha tzv. experimentálních filmů, lze za analýzu dispozitivu považovat spíše symbolickou figuraci a operacionalizaci procesů produkce a recepce.

Německý teoretik intermediality Joachim Paech [2000], který vychází z teorie systémů Niklase Luhmanna, tvrdí, že médium samo o sobě v jeho aktuální přítomnosti nemůžeme ve filmu vnímat nikdy, protože se skrývá za formou (filmem), jejíž existenci umožňuje, ale zároveň se jen skrze tuto formu může stát viditelným. Proto existuje konstitutivní diference mezi médiem a formou, ale médium a forma jsou současně vzájemně neoddelitelnými entitami. "Rozlišení mezi médiem a formou neustanovuje nic esenciálního (fyzického, mentálního atd.), ale spíše různé veličiny spojení prvků, přičemž tato spojení jsou na straně formy hustší než na straně média, jež takto poskytuje (podmínky pro) možnosti vytvoření formy" [Paech, 2000]. Není možné vnímat aparát a dispozitiv jako nějaké viditelné objekty, podobně jako nemůžeme vidět instituci státu nebo školy, ale pouze jejich dílčí manifestace.

Z hlediska intermediality a reflexivity se může každé médium stát formou v jiném médiu a naopak, "každá forma se může stát médiem nového vývoje formy" [Paech, 2000]. Proto, jak Paech cituje Luhmanna, "je rozdíl mezi médiem a formou sám formou - formou s dvěma stranami, jež obsahuje sebe sama na jedné straně, na straně formy" [Paech, 2000]. Z toho plyne závěr, že kde je médium reflektováno ve formě, stává se samo komponentem nové formy, zatímco původní forma se proměňuje v médium ve výsledné nové, intermediálně reflexivní formě. Pokud je do filmového pohybu (formy média) vnesena diference a zrušena jeho kontinuita, např. prostřednictvím zpomalení nebo zastavení pohybu, dochází k paradoxní situaci, kdy forma (pohyb) se rozkládá, ale médium formy pracuje dál (podmíněno během aparátu, posunem pásu). Dochází tak k symbolickému zviditelnění rozdílu mezi médiem a formou uvnitř formy. Toto zviditelnění může být symbolicky figurováno v diegezi nebo naopak na povrchu obrazu. Tento reflexivní proces Paech popisuje jako návrat a re-transkripci média coby formy. Jinou možností této retranskripce je symbolická repetice dispozitivu uvnitř filmové diegeze. Když je médium metaforicky figurováno ve filmu a diference mezi médiem a formou se tak zviditelňuje v rovině obrazu nebo diegeze, je uvnitř filmu metaforicky reflektována i subjektivní pozice diváka. Sebereflexe média jde ruku v ruce se sebe-pozorováním diváka uvnitř dispozitivu.

⁷ Teorie filmové enunciacie zkoumá diskursivní ukazatele, jež do filmu (výpovědi, énoncé) vepisují stopy samotného aktu vypovídání (énonciation).

⁸ Metz uvádí příklady pro každý z těchto typů reflexe: zmiňuje sekvenci peep-show ve Wendersově filmu *Paříž, Texas* jako metaforickou evokaci zákonitostí kinematografické projekce a percepce; zviditelnění hořícího filmového pásu v Bergmanově *Personě*, kde je destrukce obrazu symbolicky propojena se sebedestrukci hrůdky; film *A Star Is Born* Georga Cukora, kde je v sekvenci loučení na nádraží obraz rozdělen na dvě části, přičemž jedna z nich ukazuje diegetickou iluzi a druhá její trikovou produkci.

Jako klasický příklad můžeme uvést Bergmanovu *Personu*, kde jsou vztahy mezi dvěma hlavními postavami "formulovány" v termínech, které mají současně psychoanalytický i kinematografický význam: projekce, identifikace, plátno, inscenování. Dvojníkový vztah mladé sestřičky Almy (Bibi Andersson) a herečky Elisabeth (Liv Ullmann) metaforicky znázorňuje pozici diváckého subjektu uvnitř dispozitivu. Klíčovým činitelem reflexivity v rovině obrazu je v *Personě* princip zastaveného obrazu a fotografie, který se šíří celým filmem a vnáší do něj jiný režim času [srov. Brown, 1994; Bellour, 1991].

5.3. Laboratoře obrazů: intermediální reflexivita v rovině obrazu-povrchu

Bylo již řečeno, že (inter)mediální reflexivita může fungovat na dvou rovinách: v obraze (rovina reprezentace) a v diegezi. V prvním případě film operacionalizuje materialitu a strukturu cizího média ve svém obraze-povrchu, v druhém případě fikcionalizuje jiné médium prostřednictvím alegorických figur uvnitř svého diegetického světa. Intermedialita v rovině obrazu-povrchu je typická spíše pro umělecké experimenty autorů jako Godard, Marker, Greenaway, Vasulka, Wenders. Intermediální formy obrazů se vynořují z virtuálních prostorů mezi tradičními médii a formami: mezi fotografií, filmem (fotogramem), videem a počítačovým obrazem. Tato "mezi", l'entre-images (mezi-obrazy), jak je nazývá Raymond Bellour, jsou místy přechodů mezi obrazem pohyblivým a statickým, mezi analogií a simulací, ale také přechody diváka mezi různými formami obrazů, stejně jako přecházením obrazů před očima diváka a nakonec i proměnami podstaty obrazu jako takového. Mezi-obrazy se týkají zviditelňování interfejsů mezi médii uvnitř obrazů samotných, stejně jako diváckých zkušeností založených na přecházení mezi různými formami obrazu [srov. Bellour, 1990: 10-13; 1996].

Estetické strategie intermediální reflexivity v rovině obrazu-povrchu popsala ve svých formalistických analýzách Yvonne Spielmann. Mediálně hybridní forma podle ní zviditelňuje strukturní komponenty vzájemně spjatých forem a médií, odhaluje jejich vzájemné koherence a inkoherence a vyjadřuje tak jejich diferenci.

V případě *Prosperových knih* Petera Greenawaye je podle Spielmann intermediální forma obrazu založena na korelaci intervalu a vizuálního klastru. Interval je časovým konceptem fundamentálním pro filmový obraz, založeným na vytváření časové kontinuity obrazu na základě ustanovování a následném stírání prostorových diferencí mezi okénky a záběry. Vizuální klaster je prostorovým konceptem typickým pro elektronický obraz, založeným na prostorových fúzích různých simultánních obrazových vrstev do jedné obrazové jednotky, což vytváří "prostorovou hustotu skrze koherenci a fúzi" [Spielmann, 1998: 66]. Ale Greenawayův reflexivní postup rámu v rámech zviditelňuje simultánní vrstvy v jejich heterogenitě, a tím odhaluje konstrukční princip klastru (tj. princip fúzí simultánních vrstev do nerozlišitelného kontinua). Současně je takto elektronicky přepracován také interval: vsouváním heterogenních obrazů do jiných obrazů (pohyblivého obrazu do statického) je v prostorových termínech reflektován rovněž jeho základní princip (tj. temporalizace prostorových diferencí). V hybridní formě tedy dochází současně k reflexi klastru i intervalu: "auto-reflexe je nástrojem, jak učinit dvojí funkci vizuálního klastru evidentní: na jedné straně vytváří klaster prostorovou hustotu skrze koherenci a fúzi; na druhé straně může klaster zdůrazňovat a zprostředkovávat diskontinuitu mezi vrstvami" [Spielmann, 1998: 66].

Spielmann nazývá tyto procesy vzájemné korelace, kolize a transformace různých médií, které tvoří smíšené formy obrazu, "hyperdynamickým místem obrazu". Hyperdynamické místo obrazu odhaluje difference a podobnosti mezi odlišnými médii a zviditelňuje tak jejich vnitřní strukturní rysy, které obvykle zůstávají skryté nebo byly v předchozích monomediálních formách automatizovány. Mediální sebereflexe je podle

německé teoretičky “mediálně specifickou strategií, jež umožňuje propojit formální aspekty různých vizuálních médií jako malířství, film a elektronická média” [2001: 60].

Dalším filmovým tvůrcem intermediální reflexivity s paradigmatickým významem je Jean-Luc Godard. Podle Philippa Duboise [1992] používá Godard v některých svých filmech natočených po roce 1974 video k tomu, aby nově promyslel možnosti, hranice a dějiny filmu. Prostřednictvím figur vrstvení, klíčování, elektronické koláže, inkrustace, manipulace s rychlostí obrazu nebo konstruování efektů “video-vibrací” zviditelňuje zásadní rysy videoaparátu a současně s pomocí videa dekonstruuje fundamentální rysy a formy kinematografie (a televize). Invaze videa mu neslouží jen k dekonstruování filmu jako starší formy, ale také k projektování nového typu myšlení a psaní v obrazech a zvucích. Godard využívá video k tomu, aby dovedl obraz a zvuk k jejich percepčním a technickým limitům a aby tak divákovi otevřel možnost participace na nových hybridních a esejistických formách myšlení v obrazech a zvucích.

5.4. Film nového triku: fikcionalizace nové technologie v diegezi

Přesuňme nyní pozornost od intermediální reflexivity v rovině obrazu-povrchu k problému figurace mechanismů nových technologií uvnitř filmové diegeze. Ta je příznačná pro fantastický film posledních pětadvaceti let, během nichž nastala renesance speciálních efektů a započal jejich přechod do digitálního stádia. V rovině obrazu mají sice v těchto filmech diference mezi médii tendenci být zahlazovány,⁹ ale v diegezi dochází k alegorickým kolizím mezi jejich odlišnými principy. Většinou jde o souboj čarovných sil ovládajících umění bleskových rychlostí, odtělesnění, bežešvých transformací, dokonalých simulací proti tradičním silám udržujícím trvalé diference a hranice mezi kategoriemi, věcmi a těly, vyznávajícím hodnotové hierarchie mezi skutečností a fikcí, řídícím se časoprostorovými zákonitostmi lidského těla nebo “těžké”, mechanické techniky. Konfliktní vztah mezi těmito dvěma póly může být dále problematizován hraniční figurou, která přechází od jednoho k druhému a nese v sobě stopy obou soupeřících principů. To je případ postavy Nea (Keanu Reeves) z filmu *Matrix*, který naučí svou vtělenou (analogovou), smrtelnou mysl fungovat v prostředí netělesných a nesmrtelných digitálních simulaker podle digitálních zákonů.

Možnosti alegorizace mediálního aparátu v diegezi analyzovali Thomas Elsaesser a Vivian Sobchack. Elsaesser na příkladu výmarského filmu píše o tzv. “autorově imaginárnu”, které fikcionalizuje kinematografickou nebo nějakou jinou technologii, s níž je autor existenciálně konfrontován, ve figurách obsedantních aktů vidění, edisonovských vynálezců, monster a zázračných aparátů na ožívování mrtvých, deformací času a prostoru, vyvolávání obrazů minulosti apod. Všechny tyto alegorické postupy mají narativizovat a antropomorfizovat ne-lidské aspekty vidění technologických aparátů.

Autorovo imaginárno se projevuje jako “sebeprezentace kinematografického aparátu” v konkrétních filmech a v rámci výmarského filmu byl jeho zdrojem úzkostný vztah filmařů k technologii. Tvůrci jako Fritz Lang, Friedrich Wilhelm Murnau či Karl Freund tvořili v kulturním prostředí, kde technická reprodukce představovala hrozbu brutální deauratizace umění a zruďného tvoření proti přírodě. Na druhé straně ale filmaři museli tuto technologii používat a podílet se na ní. Kromě toho projevovali až vědecké zaujetí ve věci speciálních efektů. Tento rozpor dostal výraz právě ve specifické mytizaci kinematografické technologie [srov. Elsaesser, 1996].

⁹ Toto zahlazení ale většinou není dokonalé. Naopak v obraze vznikají více či méně nápadné trhliny a švy mezi simulací a filmovou reprezentací, mezi časem reverzibilním a časem lineárním, mezi hloubkou filmového obrazu a plochostí obrazu digitálního, které se vzdáleně podobají malířským zásahům do fotografie. Filmy nového triku ani nemají v úmyslu zcela skrývat fabrikovanost iluze, protože diváci těchto filmů obdivují triky nejen jako kouzla diegetická, ale také jako kouzla technická.

Film může alegorizovat jednak vlastní technologii, jednak implikovat technologie jiných, starších i dosud neexistujících aparátů.¹⁰ Filmy (a další mediální texty) figurativně ztvárňují svou či cizí technologii v určitých konkrétních, řekněme zlomových fázích dějin, kdy kamera a celý kinematografický aparát pro filmaře ztrácí svou transparentci a instrumentální funkci, stavějí se mezi ně a svět jako neprůhledná překážka, kterou je třeba hermeneuticky "číst" [srov. Sobchack, 1992: 186-191]. Patřily by sem filmy s excesivním použitím speciálních digitálních efektů nebo zvláštní oblasti produkce, jako je např. filmová avantgarda a na druhé straně videoklipy, jež ve svých fantastických časoprostorech a snových mikro-příbězích alegorizují prostor a gestiku zkušebny či koncertní scénografie.

Vivian Sobchack ve své fenomenologické analýze morfingu v současném filmu ukázala, jak figury morfu ve filmové diegezi mohou alegorizovat samu digitální technologii a způsob, jak proměňuje kinematografický obraz. Filmy jako *Terminátor II: Den zúčtování* nebo *Smrtihlav* fikcionalizují interakci analogového a digitálního obrazu prostřednictvím souboje diegetických sil pevného a proměnlivého, respektive prostřednictvím figur bezešvých transformací a časové reverzibility.

Podle Vivian Sobchack jsou "v některých případech efekty digitálního morfingu jakožto modu figurace relativně transparentní, [...] díváme se skrze ně a jsme přitom primárně zaměřeni na narativní prvky. V jiných případech jsou naproti tomu morfingová transformace a problematizace samých základů kinematografické indexovosti a znázorňovací práce stavěny do popředí a stávají se alegorickými figurami vlastní problematiky. [...] Morfologický základ kinematografického prostoru a času je v daném filmu nejen transformován v hlubokých strukturách digitálními efekty, ale je také narativně alegorizován a viditelně figurován" [Sobchack, 2000a: 137].¹¹ Figura se tak vlastně stává alegorií vlastní figurace.

Postupy (inter)mediální reflexivity lze tedy objevit i ve filmech s excesivním použitím počítačových efektů. Počítačové efekty vytvářejí ve filmovém obraze a fikci nesmazatelné trhliny, protože nastolují novou ontologii obrazu založenou na principu simulace, a nikoli již reprezentace. Kromě toho jejich hýřivá vizualita neslouží jen jako kontinuální prodloužení diegetického světa, ale také jako reflexivní prezentace nejnovější počítačové technologie digitální obraznosti. Divák již není nerušeně pohroužen do iluzorního časoprostoru, nýbrž je neustále upozorňován na samotný "kouzelnický" aparát na speciální efekty. Někteří historici tvrdí, že zde lze spatřovat návrat některých rysů raného filmu, tzv. kina atrakcí [srov. Ndalians, 2000].

Má-li být zásah cizího média do narativního filmu intermediální, musí se v mediálně hybridním obraze realizovat reflexivní obrat ke strukturálním rysům kolidujících médií. Například *Jurský park* nebo *Gladiátor* neobsahují intermediální formy obrazu ani diegeze, protože počítačová simulace zde není předmětem reflexe ani není alegorizována v rovině vyprávění, nýbrž tvoří pouhou homogenní extenzi fiktivního světa. Naproti tomu ve filmu *Mumie se vrací* je klíčový konflikt mezi morfující mumií a smrtelným lidským tělem (obdobně mezi světem reálným a světem uměle stvořeným, v němž ožívají mrtví a vládne zlo) alegorií kolize analogového a digitálního obrazu, protože je zde v zástupných termínech tematizována sama ne-lidská transformace těla, času a prostoru v imaterialitu, reverzibilitu a nekonečnou proměnlivost. Podobně ve filmu *Matrix* je klíčovým narativním zlomem přechod

¹⁰ Elsaesser např. ve filmech Louise Lumière hledá alegorizace stereoskopie a hypotetické technologie virtuální reality [1998a].

¹¹ Sobchack takto interpretuje film *Smrtihlav* (1998) Alexe Proyase: město budoucnosti je zde každou půlnoc zastaveno v čase a libovolně proměňováno tajemnými Cizinci. Samotné diegetické transformace jsou ve filmu předvedeny pomocí morfingu.

ze simulovaného světa digitální iluze do “reálného” světa její produkce, čili do fikcionalizované černé skříňky hardwaru.

Polský teoretik intermediality Andrzej Gwóźdź [1997] navrhl pro popis kinematografie ovlivňované elektronickými a digitálními technologiemi soubor čtyř kategorií. První kategorie zahrnuje filmy využívající nová média výhradně ve fázích přípravy a natáčení, aniž by zasahovaly do strukturních rysů obrazu (např. Francis Ford Coppola ve filmu *One from the Heart*). Druhá kategorie, “hybridní filmy” v užším smyslu, označuje přepisy nebo adaptace jednoho mediálního materiálu na druhý ve fázi natáčení nebo postprodukce, např. přepis z videa na celuloid, použití elektronického střihu ve filmu, digitální kolorování a jiné operace narušující mediální čistotu a transformující estetické kvality filmového obrazu (např. *Tajemství Oberwaldu* Michelangela Antonioniho). Třetí kategorii tvoří “filmy digitální obraznosti”, v nichž do filmového obrazu zasahují počítačové efekty, ale pouze tak, aby respektovaly kinematografický režim viditelnosti a upevňovaly jeho mimetickou fikci (*Jurský park*). Až poslední kategorie, “filmy nových viditelností”, tematizuje a reflektuje samotné interfejsy mezi filmem a jinými režimy viditelnosti. Kromě experimentů Wima Wenderse, Petera Greenawaye či Jeana-Luka Godarda by sem patřily i fantastické filmy, kde speciální efekty upozorňují samy na sebe a plní funkci reflexe nového typu viditelnosti (jako v *Trávníkáři* Bretta Leonarda). V *Trávníkáři* se evoluce obrazu (prostřednictvím excesivního použití počítačové grafiky) zrcadlí v evoluci člověka a v emergenci nového druhu umělé percepce zbavené materiálního interfejsu. Transformace obrazu je alegorizována transformací diegetické postavy - mentálně zaostalého Joba Smithe, který se na základě multisenzorické a interaktivní zkušenosti s virtuální realitou proměňuje v mocné digitální monstrum.

Mezi intermediální reflexivitou Godardových, Markerových, Greenawayových filmů na jedné straně a alegorizací jiného média ve fantastickém filmu na straně druhé je řada podobností a diferencí. První skupina autorů prezentuje systematickou dekonstrukci kinematografie a filmu prostřednictvím interferencí elektronického a digitálního obrazu a skrze tuto reflexi se současně snaží hledat nové obrazové formy, prostředky výrazu a myšlení. Fantastický film nového triku neprovádí takovouto modernistickou reflexi, ale spíše autoterapeuticky fikcionalizuje cizí, nebezpečné aparáty, s nimiž musí - aby v novém prostředí přežil - vstupovat do symbiózy. Řada morfujících monster a jiných speciálních efektů je v alegorické rovině výrazem úzkosti mainstreamového filmu z nového světa digitálních rychlostí a proměn. Modernisticky orientovaní experimentátoři i kinematografie nového triku hledají figurální strategie, jež mají filmu umožnit evoluční skok tváří v tvář elektronickým technologiím. Ale zatímco Godard experimentuje, aby znovu objevoval kinematografii prostřednictvím nového druhu myšlení a psaní v obrazech, morf slouží (byť poněkud zrádně) převážně k revitalizaci kontinuálního a průzračného filmového stylu.

6. Od video-skalpelu k videografickým vibracím.

Videoeseje Jeana-Luca Godarda

“Na videu mám rád prolínání, skutečná prolínání, podobná těm v hudbě, kde se jeden pohyb - někdy pomalu, někdy prudce - mísí s jiným, přičemž dochází k něčemu zvláštnímu. Můžete mít zároveň dva obrazy, podobně jako míváte ve stejnou dobu dvě myšlenky, a můžete mezi nimi přepínat, což mi velmi připomíná dětství. [...] Filmem píšete román. Ale abyste napsal dobrý román, musíte mít filozofickou ideu.”¹

Napříč celým svým mnohotvárným dílem se Jean-Luc Godard (dále též JLG) nějakým způsobem dotýká mezi a hranic filmu: vztahů mezi filmem a jinými uměními, mezi kinematografií a jinými médii, konce či smrti filmu. Již samo cinefilství nové vlny je v jistém smyslu prací s mrtvým korpusem či troskami filmových dějin, posmrtnou sebereflexí filmu, výrazem neuskutečnitelné snahy oživit uvnitř “televizního věku” neživé stíny filmového archivu.² Podle Michaela Witta je rozšířená představa o Godardových filmech z 60. let jako o dílech s čistě kinematografickou obrazností neudržitelným mýtem, protože již od filmu *Mušský rod, ženský rod* (1966)³ se JLG ve své tvorbě nechává televizí systematicky ovlivňovat, začíná se vůči ní aktivně vymezovat a také reflektuje úpadek či dokonce konec filmového umění - “celé Godardovo dílo je především hluboce televizuí (proti televizi, poznamenané televizi, zabývající se televizi)” [Witt, 1999: 344]. Ještě razantnější je Raymond Bellour, který píše o tom, že film a filmová tvorba jsou pro Godarda od počátku neodmyslitelné od televize, že “primárnost přítomnosti, nonstop natáčení, [...] film koncipovaný jako výsledek režirování několika kamer současně, [...] nová vášeň obrazu” [Bellour, 1992a: 218] jsou vlastně principy televize skrytými uvnitř jeho filmů již dlouho předtím, než se vůči televizi začal explicitně vymezovat: “Pomysleme na Belmonda jako na kvazi-televizního moderátora, oslovujícího diváka na začátku *U konce s dechem*; v *Charlottě a jejím Julesovi* je zase efekt živého přenosu a soustředění na Belmondův hlas” [217]. V duchu logiky Godardovy teze o konci filmu je zákonité, že film se po své smrti - pokud má projít vzkříšením - musí obrodit silou nějakého impulsu z vnějšku, mocí cizorodého jazyka, a stát se “něčím jiným”: televizí, videem, malířstvím, historiografií. Aniž by ale přestal být filmem.

Již od padesátých let, řekněme od filmu *U konce s dechem*, Godard konfrontuje film s dekontextualizovanými obrazy, zvuky, nápisy a situacemi typickými pro jiná média a umění: literaturu, divadlo, malířství, fotografii, hudbu, později již zmíněnou televizi ad. Komplexní intertextuální vztahy, které takto vznikají, byly v teoretické literatuře již vícekrát popsány [srov. např. Málek, 2000]. Kromě toho JLG stejně dlouhou dobu pracuje s autoreflexivními postupy, když používá techniky brechtovského zcizování, fragmentace, antiiluzionismu, hraje si s filmovými klišé, citáty, reflektuje skryté mechanismy filmového diváctví, průmyslu a masových médií obecně (např. již ve filmech *Bláznivý Petříček a Pohrdání*) [srov. Stam, 1992].

¹ Fragment Godardovy odpovědi z tiskové konference konané u příležitosti Montrealského filmového festivalu v roce 1995 [Béhar, 1995]. Při překladu bylo přihlédnuto k české, ne zcela adekvátní verzi [Klepikov & red., 2000: 13].

² Jean-Louis Leutrat definuje cinefila právě vztahem k (filmové) minulosti, který je u něj - na rozdíl od historika - šťastný, symbiotický, bezprostřední. Cinefil v sobě slučuje ducha sběratele a connoisseura, je živou filmovou knihovnou. Byla-li nová vlna tvorbou cinefilů, pak proto, že v kritice i praktické tvorbě obnovovala “ideje” mrtvých filmových stylů a žánrů [Leutrat, 1986].

³ Jako základní zdroj pro uvádění českých verzí názvů Godardových filmů používáme filmografii sestavenou Milanem Klepikovem [Klepikov & red., 2000: 13-14]. V některých případech jsme uznali za nutné název změnit (víceznačnější *Jak to jde?* místo *Jak se vede?* může lépe vyjádřit, že název se netýká jen otázky typu “Jak se máš?”, ale také otázky po vztazích mezi obrazy - “jak to jde mezi tímto a tímto obrazem/zvukem?”), případně ponechat v původní podobě (v češtině nelze jednoslovně vyjádřit vztah mezi “historií” a příběhem”, jak tomu je v názvu *Histoire(s) du cinéma*).

Příznačný je vývoj Godardových představ o filmové zkušenosti. Michael Witt [1999: 340-341] podává schematický přehled vývoje godardovského zobrazení filmového diváka v kině: v *U konce s dechem* je kino místem bezpečí, kam se před pronásledovateli ukryje hlavní hrdina Michel Poiccard (Jean-Paul Belmondo); obdobně tomu je ve *Vdané ženě*, kde se do kina uchylují skrývající se milenci a kde film je ještě schopen ukazovat skutečný život (dokument o koncentračních táborech), byť dvojici nechává chladnou; kino je místem emocionální intenzity a identifikace pro Nanu (Anna Karina) v *Žít svůj život*; v *Karabinících* Godard alegorizuje filmovou zkušenost "primitivního" diváka s "primitivním" filmem (s "kinematografem" asociujícím bratry Lumièrovy): Michelangelovy (Albert Juross) intenzivní emocionální reakce, excesivní fascinace obrazem a erotická touha vnořit se do něj jej přivedou až k tomu, že roztrhne filmové plátno. Ale již od roku 1966, od filmu *Mužský rod, ženský rod*, dostává obraz filmové zkušenosti negativnější konotace a přestává uspokojovat emocionální potřeby hrdinů. Ztráta touhy chodit do kina je reflektována v *Zachraň si, kdo můžeš (život)*, ve scéně, kde stojí Isabelle (Isabelle Huppert) a režisér Paul (Paul Dutronc) ve frontě před kinem, ale najednou si oba uvědomí, že tam ve skutečnosti nechtějí: I: "Máš chuť jít do kina?" P: "Ne, nijak zvlášť." Pak se Paul v extrémně zpomaleném záběru otáčí a oba odcházejí pryč. Míjejí jinou dvojici - muž čtoucí komiks se ptá dívky: "Půjdeme teď do kina?" a ona odpovídá: "Pro mě za mě... Můžeš mě pak hladit." Witt z toho vyvozuje, že "chození do kina přestalo být zdrojem zázraku či objektem touhy a stalo se pouze jednou z možností ve spektru zábavního průmyslu" [Witt, 1999: 341].

Tato proměna konvenuje s obratem v Godardově tvůrčím přístupu, když koncem 60. let postupně opouští tradiční způsoby filmařské práce a tradiční kinematografickou instituci vůbec (s argumentem, že film je buržoazním přežitkem), aby v politicky radikálních filmech přelomu 60. a 70. let experimentoval se skupinovou tvorbou a alternativní distribucí a aby později, v polovině 70. let, začal pracovat s elektronickými médii, což mimochodem činí dodnes. Na druhé straně je z dnešní perspektivy zřejmé, že kino (na rozdíl od světské televize) si pro Godarda i přes tyto akty revolty a období odmítání uchovalo status téměř nábožensky posvátného místa, v němž se zjevuje tajemství [srov. Bellour, 1992a: 214-216], že film je pro něj dědicem velké tradice klasického umění Západu, že skrývá potenciál obrody umění jako takového a dokonce i historického a národního sebeuvědomění. Právě proto je tolik bolestná představa jeho konce či smrti, kterou Godard vytrvale zvěstuje. Jak píše Bellour, Godardovo dílo je charakteristické specifickou vnitřní tenzí: po celá desetiletí je ohlašovatelem konce filmu, manifestuje rozchod s jeho tradicí, demystifikuje jej, ale současně je k němu osudově připoután. Godardova utopie je založena na principu "Dělat film *jinak*, aby bylo možné jej stále dělat" [Bellour, 1992a: 217], nově přepracovat tradici, aby byla uchována. Tímto místem "jiného" je u Godarda televize a video.

Godard ve svém přístupu k filmovému obrazu, montáži a pohybu přepracovává principy raného filmu, předkinematografických mediálních aparátů a klasických umění (především malířství), ale současně prefiguruje budoucnost filmu ve světě elektronických médií. V přítomné kapitole se pokusím ukázat, jak k oné transmudaci filmu posloužilo Godardovi video. Video nikoli jako pouhý technický přístroj, nýbrž jako technokulturní formace, dispozitiv - jako určitý režim vidění a slyšení, specifický modus recepce a tvorby, způsob bytí s obrazy a zvuky. Důležitost videa pro téma intermediality přitom nespočívá v tom, že by bylo oním klíčovým "novým médiem", jež v současnosti nejvýrazněji transformuje film,⁴ nýbrž v tom, že v dějinách audiovizuálních umění sehrálo specifickou roli jakéhosi přechodného místa, intermédia či intermediálního jazyka par excellence, v jehož

⁴ Tím je nepochybně spíše počítač; video naopak může ve vztahu k počítači fungovat jako staré médium, jež má být transformováno novým.

rámci se poprvé ustanovila řada mechanismů a figur intermediality.⁵ V tomto smyslu má dědictví videa a videoartu pro pochopení intermediality současného filmu stále zásadní důležitost.

6.1. Smrt(i) filmu; televize jako metafora

Godardův kulturní postoj k elektronickým médiím jako takovým a k technologii vůbec je v obecné rovině nepochybně skeptický (na rozdíl např. od jeho kolegy Chrise Markera). Godard smrt filmu neoslavuje, ale oplakává. O počítačích a internetu s gusem říká, že je neumí používat a že raději dává přednost starým mechanickým přístrojům a tradiční poště; bagatelizuje sofistikovanost svých speciálních videografických efektů; krátce mluví o sobě téměř jako o technickém analfabetovi a naivistovi. Nicméně již od doby jeho působení v profesi filmového kritika se u něj projevuje velmi intenzivní zaujetí až posedlost technikou a médii. V kritikách z konce padesátých let si můžeme všimnout, jak jej fascinovaly televizní projekty (pro stanici R.T.F.) výsostně filmových tvůrců jako Renoir nebo Rossellini. Například o *Závěti doktora Coldeliera* napsal v roce 1959: “Techniky živé televize (tj. tucet kamer zaznamenávajících *en bloc* scény, jež byly dříve pečlivě nacvičeny jako v divadle) umožnily režisérovi *Pravidel hry a Eleny a mužů* prokázat, že je skutečně mocnou spodní vlnou za novou vlnou a světovou jedničkou v opravdovosti a odvaze” [Milne, 1993: 143].

Snad nejvýmluvnějším dokumentem, jenž uvádí na pravou míru falešné představy o Godardově nezájmu o technické otázky, je rozsáhlý záznam emocionálně vypjatého rozhovoru JLG s Jeanem-Pierrem Beauvialou⁶ [Bergala, 1985]. Godard v něm vypovídá o víceletém (přelom 70./80. let) a neobyčejně intenzivním osobním i finančním nasazení ve výzkumně-vývojové práci na novém typu miniaturní 35mm kamery, která by mu umožnila natáčet intimnějším způsobem, bez štábu, být připraven pohotově reagovat na nepředvídatelné události a přitom uchovat kvalitu běžného 35mm filmu. Godard se představuje jako tvůrce, jenž myslí nejen v termínech tvorby jednotlivých filmů, ale také v perspektivě konstrukce vlastního ideálního kinematografického stroje. Stejně podstatný je i způsob, jakým oba znesváření kolegové o svém nenaplněném snu hovoří: technologický problém “režisérské kamery” reflektují metaforickým jazykem (od metafor zvířecích přes malířské, politické, milostné až po mytologické), začleňují jej do obecnějších kulturních úvah, do kritického diskurzu o současném stavu kinematografie a JLG s ním spojuje své nejprinciálnější tvůrčí cíle: ještě radikálněji než dosud se vymanit z tradičního mechanismu filmového průmyslu a dělby práce, najít jiný typ obrazu, nová hlediska, nový vztah mezi osobním životem a natáčením.⁷

Godardova známá premisa, že film je mrtev, prošla řadou podob, váže se na různé kontexty a má vlastní historickou dimenzi. Podle Michaela Witta [1999] můžeme godardovskou smrt filmu rozdělit na čtyři dílčí smrti. Nejprve došlo k potlačení svobodné kreativity a objevitelství němého filmu filmem zvukovým, konkrétně skrze “normalizující diktát scénáře/dialogu/textu” [1999: 333] a posílení kódu klasického filmového vyprávění.

⁵ Srov. Kluszczyński, 1999: 67-92 (kapitola “Video art jako intermedium”); srov. též Spielmann, 1999; Bellour, 1990.

⁶ Beauviala je videotvůrcem a osvětleným vynálezcem v oblasti filmové a video techniky pro umělecké účely; proslavil se především svým vynálezem miniaturní videokamery “Paluche”, jež je určena k nošení v ruce jako mikrofón a vybízí spíše k “taktilnímu”, ohmatávajícímu způsobu vidění - jako extenze ruky, a nikoli oka. Kromě toho vyvinul malou 16 mm kameru Aaton, přezdívanou “kočka”, protože byla navržena k nošení na rameni. S Godardem úzce spolupracoval řadu let na vývoji speciálního filmového a video vybavení, hlavně na nové 35mm kameře, jež by měla jednoduchost, lehkost a flexibilitu kamery super-8.

⁷ Jeden z mála konkrétních výsledků vzešlých z plánů na tuto malou kameru pro osobnější, poetickou práci, je první záběr (rozčleněný do čtyřech částí) *Vášně*, jenž s novým typem Aatonu natočil sám JLG: modré nebe, hra mraků a bílá stopa po letadle snímané v trhaných pohybech evokujících impulzivní pohyby očí.

Pak film morálně selhal, když nebyl schopen klást odpor nacismu a reflektovat holocaust. Kolem roku 1968 se film Godardovi ukázal jako mrtvá, reakcionářská forma buržoazní kultury. A nakonec je film již půl století pomalu zevnitř rozkládán zhoubným bujením televize. V přítomné studii nás budou zajímat pouze první (periferně) a především poslední z těchto smrtí.

Tyto dvě smrti spolu úzce souvisejí a obě mají intermediální dimenzi. Video je pro Godarda nástrojem, který film vrací k jeho počátkům a prehistorii a současně jej posouvá do nového evolučního stádia. Evokace německého filmu, kinematografu a starších forem vizuality slouží dvěma účelům: jednak obrodné transformaci filmu v nové formy budoucnosti, jednak připomínce věku dětské nevinности, optimistické invenčnosti, demokratické síly kinematografu, která byla nenávratně ztracena, když film podlehl tyranii literárního scénáře, obraz synchronnímu zvuku a Evropa Hollywoodu.

Poslední ze čtyř zmíněných smrtí filmu se týká zhoubného působení televize. Nejprve je třeba si uvědomit, že Godard se s televizí systematicky vyrovnával napříč téměř celým svým dílem a že tento bolestný vztah procházel řadou různých podob a rozvíjel se simultánně na několika rovinách. Ve filmologické literatuře dlouho převládal názor, že godardovský vztah mezi filmem a televizí (a videem) je založen na principu nesmiřitelného boje na život a na smrt, bratrovraždy, v souladu se schematickým vzorcem, který Godard nechal nakreslit křídou na tabuli hlavního hrdinu filmu *Zachraň si, kdo můžeš (život)*, režiséra Paula Godarda (Jacques Dutronc):

CAÏN ET ABEL

CINÉMA ET VIDÉO⁸

Televizi při různých příležitostech Godard popisoval jako rakovinové bujení, které zevnitř rozežirá, kolonizuje a homogenizuje naše vidění světa i sebe sama, zaslepuje naše pohledy obrazovými klišé, proměňuje základní existenciální zkušenost člověka od jeho dětství, konzervuje patriarchální dělbu rodových rolí, odvádí diváky z kin, ochromuje kreativitu umělců i obyčejných lidí tím, že jim odebírá možnost vypovídat vlastním hlasem o své zkušenosti, zabíjí umění, způsobuje ztrátu kulturní paměti, a to zákeřně plíživým způsobem, jako jakési radioaktivní záření či kulturní infekce: "Televize a tisk jsou prohnilé. A protože je sledujeme a čteme, jsou prohnilé i naše oči a naše ústa a naše ruce. Zkrátka je to rakovina..."⁹

⁸ Polemika s tímto názorem posloužila Thomasi Elsaesserovi jako východisko pro historiografické zpracování vztahů mezi filmem a elektronickými médii v jeho čtyřech statích antologie *Cinema Futures: Cain, Abel or Cable? The Screen Arts in the Digital Age* [Elsaesser & Hoffmann, 1998]. Podle Elsaessera je třeba opustit představu, že média jedno druhé "zabíjejí", nahrazují či že konvergují k nějakému společnému hypermédium. Historie nás naopak poučuje o celé řadě složitějších, nelineárních vztahů vzájemného alegorizování, infiltrování, anticipování či koexistování.

⁹ Fragment monologu mimo obraz z filmu *Jak to jde?*. Soudis obdobných výroků by mohl být velmi obsáhlý. Např. v závěrečném monologu *Číslo dvě* zazní kritika televize jako činitele sociálního útlačení a zablokování kreativních sil uvnitř každodenního života rodiny, zvláště pak ve vztahu k ženě: "Zapneš televizi a stáváš se spoluviníkem. Nebo ještě hůř, stáváš se strůjcem zločinu." V jednom rozhovoru Godard prohlásil: "Dalo by se říci, že televize nás 'odnaučila' vidět. Televize fabrikuje trochu vzpomínek, ale film jako takový tvoří paměť, umožňuje jí existovat" [Klepikov, 2000: 13; srov. též Béhar, 1995]. V krátké poznámce (nazvané "Každé umění má své sloveso") publikované ve sborníku doprovázejícím newyorskou přehlídku jeho filmů z roku 1991 Godard psal o tom, že absence osvobodivého potenciálu tvorby je vepsána již v samotném slovu "televize", protože od něj nelze odvodit sloveso označující tvůrčí akt: "Je to proto, že akt televize nedosahuje komunikace a současně ji přesahuje. Nevytváří žádné zboží, či dokonce, což je ještě horší, distribuuje je, aniž by je kdy vytvořil. Jediným slovesem televize je programovat. To implikuje spíše utrpení než osvobození" [Bellour & Bandy, 1992: 158]. V rozhovoru z roku 2000 vyjádřil její ambivalentní povahu danou tím, že na jedné straně film zabíjí, na druhé straně se může stát jediným prostředkem, který nám jej zpřístupní: "Televize je mechanismus transmise, nikoli

Na rozdíl od magické a osvobodivé filmové zkušenosti v kině je televize podle Godarda hluboce zakořeněna v opresivní instituci měšťácké rodiny, reprodukuje utlačovatelské společenské normy a implikuje jen desakralizované, plytké fragmentární prožitky [srov. Witt, 1999: 335-343].

Na druhé straně si autoři novějších studií o Godardově díle všimají toho, že Godard od poloviny 70. let systematicky pracuje s videotechnikou, že se nesnaží odlišnou materialitu elektronického média zakrývat, ale naopak na ni záměrně upozorňuje. V řadě děl od roku 1974 do současnosti pracoval na videografické transformaci základních konceptů kinematografického dispozitivu i filmového stylu jako montáž, rámování, mimoobrazové pole, hloubka pole nebo perspektiva. Godard točil také televizní série, reklamy, videodopis, videoeseje, videointerviews a tři unikátní videoscénáře. Godardova "léčba" zaslepeného pohledu, dekonstrukce mediálních obrazů infikovaných různými klišé a nové montážní figury jako naděje pro budoucnost filmu, to vše je vypracovááno v dílně elektronické vizuality. Nabízelo by se jednoduché vysvětlení: Godard rozlišuje mezi zhoubnou televizí a flexibilní videotechnologií. To by ale bylo zjednodušení. Godard totiž opakovaně efektivně využíval i samotnou televizní instituci - k oslovení širšího spektra a většího počtu diváků, než mohl oslovit svými filmovými experimenty; realizoval televizní série dekonstruující (nikoli negující) principy televizního dispozitivu a v neposlední řadě těžil z relativní otevřenosti některých televizních producentů. Základním paradoxem vztahu filmu a elektronického obrazu v kontextu Godardovy koncepce smrti filmu je tedy to, že smrtící nástroj zde slouží zároveň jako prostředek reflexe, obrody a nového typu kontaktu s divákem.

Odhlédneme-li od čistě technických faktorů a od obecně kulturních vztahů, lze říci, že principy elektronických médií (televize a videa) začínají reflektovaně a explicitně pronikat do hloubky formální stavby Godardových filmů od roku 1974, kdy dokončil film *Tady a jinde*.¹⁰ Ten je sice natočen převážně na 16 mm materiál, ale v jeho poetice se již přímo projevují základní principy pozdějších videoesejů: simultaneita několika elektronických obrazů a zvukových rovin (i zdrojů) manipulovaných jakoby v reálném čase, nové formy montáže (spíše mixování obrazů než stříhová skladba v tradičním smyslu), principy pokusu, poznámek na okraj, přepracování. Kvantitativně vyjádřeno, práci na videu, formálně ovlivněných videem, televizí nebo digitálním obrazem (v posledních letech formátem DV), je od té doby v Godardově díle přibližně dvojnásobný počet než čistě kinematografických filmů, které nejen že jsou točeny na materiál 16 nebo 35 mm, ale také rozvíjejí primárně kinematografický typ obraznosti (asi 30 ku 15, počítáme-li *Histoire(s) du cinéma* jako jeden celek). Nebudeme se zde ale pokoušet schematicky oddělovat to, co v jeho díle přísluší videu, od toho, co je čistě filmové, a už vůbec ne sugerovat, že Godard směřuje k definitivnímu opuštění filmu ve prospěch videa. Cílem této kapitoly je naopak postihnout logiku Godardova přecházení (úniků a návratů) mezi jedním a druhým a především intermediální korelace a fúze filmu, videa a televize, a to primárně v estetických, stylových a pragmatických (tzn. týkajících se charakteru enunciacce a vztahu k recipientovi) termínech, nikoli na základě jejich vzájemných technických vazeb. Hlavním předmětem naší pozornosti proto budou ty videografické experimenty, které s filmem vytvářejí dynamické intermediální vztahy.

Fakt kvantitativní převahy děl, která nejsou čistě filmová, nám poslouží k doložení nevyváženosti představ, které o Godardově díle panují v kritické literatuře. Přestože Godard sám je oslavován jako umělec experimentátor tvořící a žijící na kulturním okraji, v samotném

tvorby - ale když něco potřebujete, pak k vám přichází jako paprsky slunečního svitu skrz okno vězení" [Romney, 2000].

¹⁰ Scarlett Winter [1997: 26] sice uvádí jako první případ použití videa v Godardově tvorbě krátkou videosekvenci zapracovanou do filmu *Čiňanka* (1967) a jako první produkci pro televizi - byť na 35 mm - *Veselé poznávání* (1968), ale nám zde jde primárně o reflektované korelace estetických a stylových konceptů různých médií jakožto režimů viditelnosti, nikoli o technické detaily natáčení nebo o verbální tematizaci, a proto za počátek "videografické" linie Godardova díla budeme považovat až rok 1974.

jeho díle se kritici vytrvale snaží identifikovat jakési kanonické jádro: nejprve cinefilské filmy 50. a 60. let (v opozici k politicky i stylisticky radikální tvorbě Skupiny Dziga Vertova [Groupe Dziga Vertov]¹¹ a spolupráci se Jeanem-Pierrem Gorinem z let 1968-1972), později, když se ukázalo, že Godard přece jen tvořit nepřestal a že je stále vitální, jeho údajný “návrát k filmu” (*Zachraň si, kdo můžeš (život)*)¹² a především tzv. sublimní trilogii¹³ (v opozici k nezařaditelným pracím na videu nebo pro televizi). Definitivní tečku za tímto redukcijním pojetím přinesl až věhlas videosérie *Histoire(s) du cinéma*, osobních filmových dějin “psaných” videem, které byly ve své celkové podobě, s přepracovanými staršími částmi, uvedeny v roce 1998. Právě *Histoire(s) du cinéma* nás vedou zpět, k revizi kořenů a vývoje Godardových videografických experimentů a jejich vztahu k filmu.

Hypotézy kritiků o důvodech Godardových periodických “úniků” k videu lze zjednodušeně sumarizovat následujícím způsobem:

- 1) V 70. a 80. letech se ze společenských a politických důvodů postupně vytrácely možnosti financování uměleckých projektů, jaké si vydobyla nová vlna v 60. letech. Godard navíc působením v rámci Groupe Dziga Vertov posílil již dříve narůstající pochyby potenciálních producentů o svých schopnostech a hlavně úmyslech točit další divácky úspěšné filmy (jako bylo *U konce s dechem*). V této situaci video nabízelo mnohem levnější produkční zázemí bez nutnosti riskovat a angažovat velký štáb. V případě dvou televizních sérií *Šestkrát dva / O komunikaci* a *Francie/cesta/objížďka/dvě/děti* hrály roli dobové změny organizace francouzské veřejnoprávní televize (po roce 1974), konkrétně decentralizace Organisation de Radio et Télévision Française, která umožnila i produkci nekonvenčních projektů pro Institut National de l’Audiovisuel [srov. Reichart, 1992; srov. též Sterritt, 1999: 250].
- 2) Video bylo v polovině 70. let stále ještě novou technologií “ve stavu nevinnosti”, nespoutáno řadou stereotypů, pravidel a mechanismů, jež vládnu filmovému průmyslu. Otvíralo únikovou cestu před “zákonem”, “jazykem” komerčního filmu, protože ještě čekalo na kanonizaci způsobů svého sociálního a uměleckého použití [srov. Reichart, 1992: 201-202; Winter, 1997: 34; Sterritt, 1999: 248-249]. Godardovi, jenž hledal vhodné médium pro své experimentální metody filmové produkce a distribuce, se video nabízelo k tvorbě osobnějšího, improvizativního rázu, která měla charakter provizorních pokusů, hravých manipulací, náčrtů, suplementů [srov. Dubois, 1992]; představovalo pro něj nástroj nové ostrosti vnímání, bezprostřednosti a osvobození [Winter, 1997: 34]. Televizní série mimoto umožňovaly podvrtné zneužití norem a diváckých očekávání spojených s televizní institucí (pravidelný formát sériových pořadů, masové oslovení diváků přímo v prostředí rodinné každodennosti, nepřetržitost programového proudu) [srov. Sterritt, 1999: 250-262].
- 3) Třetí důvod je biografický a zde jej mohou pouze naznačit. V Godardově životě nastal počátkem 70. let zásadní zlom v souvislosti s motocyklovou nehodou, jež mu způsobila těžký úraz. Přibližně v téže době se sblížil s Anne-Marie Miéville, která nejprve pracovala

¹¹ Jako stálý Godardův spolupracovník v Groupe Dziga Vertov je většinou uváděn jen Jean-Pierre Gorin, u jednotlivých filmů ještě Jean-Henri Roger, Paul Burron, Gérard Martin.

¹² Kristin Thompson analyzuje typická klišé americké kritiky v jejím přezíravém přístupu ke Godardově tvorbě 70. let (pro recenzenty byl většinou posledním “skutečným” filmem *Vikend*): “Důležitou roli v těchto recenzích [na film *Zachraň si, kdo můžeš (život)*, 1979] hrála jeho motocyklová nehoda z roku 1971, jako kdyby to Godardovi zabralo skoro deset let, než se z ní zotavil a udělal další film” [Thompson, 1988: 264].

¹³ Srov. Dubois, 1992: 177. Kategorie, kterou Dubois přejímá od kritika Marca Cerisuela, zahrnuje filmy *Vášeň*, *Křestní jméno Carmen* a *Zdrávas, Maria*. Pro Godardův vztah k videu je příznačné, že všechny tyto tři “velké filmy” jsou volně doprovovzeny specifickými videoscénáři, které představují jakési experimentální pokusy s audiovizuálním materiálem a koncepty oněch filmů a stojí v přímém protikladu k běžnému chápání (literárního) scénáře. Dokladem o tom, že ani trojice zmíněných filmů není ušetřena formální hybridizace s cizorodým elektronickým médiem, jsou klíčové scény manipulace videoobrazu z *Vášeň* (viz níže v této kapitole).

jako fotografka při natáčení *Všechno je v pořádku*, pak Godarda dva a půl roku ošetřovala, stala se jeho nejbližší spolupracovnicí a životní partnerkou (po rozchodu s druhou ženou, Anne Wiazemsky). Právě Miéville je mnohými chápána jako hlavní inspirátorka změny v Godardově způsobu tvorby (odklonu od maoistického revolučního diskurzu k esejům mj. na téma vztahu mezi filmem a televizí a fungování mediálních obrazů v každodenním životě, stejně jako odchodu z Paříže do Grenoble, založení videostudia Sonimage, a později, roku 1976, stažení se do tvůrčí samoty v Rolle u Ženevského jezera) [srov. MacCabe, 1992: 20]. Miéville se na velké části videofilmů podílela jako spoluautorka a s Godardem tvořili vlastně další dvojčlennou tvůrčí skupinu, v duchu revolty proti tradiční koncepci autorství.

6.2. Videografické figury, expresivita výtvarného a tloušťka obrazu

Prvním zásadním textem, který s plným důrazem upozornil na zmíněný nepoměr v kritické reflexi Godardova díla a komplexně analyzoval formální kvality vyplývající z interakce mezi videem a filmem v Godardových experimentech ze 70. a 80. let, je anglicky publikovaná stat' frankofonního Belgičana Philippa Duboise, teoretika fotografie, filmu a videoartu, "Video Thinks What Cinema Creates" (Video myslí, co film tvoří) [1992]. Je to pravděpodobně jediný nebo jeden z mála skutečně důkladných a konkrétních rozborů formálních kvalit intermediálních vazeb videa a filmu a rétorických figur videografické montáže v Godardově pozdním díle, a proto bude užitečné jej zde rozsáhleji komentovat, rozvinout a využít jej jako východisko pro analýzu intermediálních strategií *Histoire(s) du cinéma*, o nichž se Dubois zmiňuje pouze krátce (v době vzniku článku byly dokončeny jen první verze kapitol 1A a 1B).

Dubois člení vztahy mezi videem a filmem (a televizí) v Godardově díle do následujících typů:

- Video uvnitř filmu (*Tady a jinde, Číslo dvě, Jak to jde?*).
- Video uvnitř televize (*Šestkrát dva / O komunikaci a Francie/cesta/objížďka/dvě/děti*).
- Video před filmem (*Scénář "Zachraň si, kdo můžeš (život)", Poznámky k filmu "Zdravas, Maria"*).
- Video po filmu (*Scénář k filmu Vášeň*).
- Video namísto filmu (*Velikost a úpadek malého filmového obchodu*).
- Video o filmu, o kinematografii nebo o obrazech obecně (*Soft and Hard, Sila slova, Všichni v jedné řadě, Le Rapport Darty, Histoire(s) du cinéma*) [Dubois, 1992: 169].
- Videografické malířství jako extenze filmové viditelnosti. Z dnešní perspektivy je třeba doplnit zvláštní kategorii pro *Chválu lásky*, v jejíž první polovině Godard používá černobílý 35 mm film a v druhé formát DV.¹⁴

Z hlediska své vnitřní povahy může být v intermediálních experimentech vztah videa a filmu dvojitý: video slouží jako nástroj dekompozice a dekonstrukce média filmu, ale s postupem času také stále víc k jeho "rekompozici", transformaci a vyvíjení nových postupů a nového typu obrazu jako takového. Videoexperimenty jako by prostřednictvím jakési očištné kúry obnovovaly existenciální možnost tvořit obrazy kinematografické, protože tato možnost byla na nějaký čas ztracena (z důvodů uvedených výše) a i v budoucnu bude mnohokrát ohrožena.

¹⁴ Digitální videoobraz pracuje vskutku výtvarně s plochami přesycených nerealistických barev a barevných světél jakoby "plujících" po mělkém obraze, bez respektu ke konturám objektů a s prolínáčkami vytvářejícími téměř abstraktní konfigurace forem v pohybu. Tímto filmem, ač reprezentuje Godardův nejsoučasnější postoj k elektronickému obrazu, se nebudeme podrobněji zabývat, protože digitální obraz zde slouží spíše jako extenze obraznosti narativního filmu směrem k "impresionistickému malířství", nikoli primárně jako nástroj intermediální reflexe a transformace.

Chronologicky dělí Dubois tu část Godardova díla, která formálně stojí na rozhraní filmu a videa, případně zcela na straně videa, do následujících fází:

- Tři esejistické filmy z let 1974 - 1976 (*Tady a jinde*, *Číslo dvě*, *Jak to jde?*).
- Televizní série z let 1976 - 1978 (*Šestkrát dva / O komunikaci a Francie/cesta/objížďka/dvě/děti*).
- Videoscénáře z let 1978 - 1983 (*Scénář "Zachraň si, kdo můžeš (život)"*, *Poznámky k filmu "Zdravas, Maria"*, *Scénář k filmu Vášně*).
- Videodíla stojící samostatně, paralelně s kinematografickými z let 1986 - 1990 (*Velikost a úpadek malého filmového obchodu*, *Soft and Hard*, *Meetin' WA*, *Síla slova*) [Dubois, 1992: 169-185].

V průběhu celé této doby se vzájemně doplňovaly dvě videografické tendence: analyticko-kritická (video-skalpel; dekonstrukce mocenských systémů jazyka, filmu a médií) a lyrická (video-poezie, video-malířství; poetické experimenty s obrazem lidského těla, pohybem, barvami, světlem, rytmy), přičemž přibližně od druhé televizní série začíná definitivně převládat druhá z nich, aniž by ale tu první zcela vytlačila. Z dnešního hlediska je evidentní, že další, zvláštní kategorii je třeba rezervovat pro celek série *Histoire(s) du cinéma* a jinou pro *Chválu lásky*. Kromě toho zbývá řada různých malých video-forem, jako je například 11-ti minutový *Dopis Freddymu Buacheovi*, kde Godard tematizuje smrt filmu, nebo např. 13-ti minutový reklamní videoklip pro dva módní návrháře (Marithé a François Girbaud) *Všichni v jedné řadě*, který využívá senzitivního povrchu lidského těla jako úběžníku pro konfrontace principů různých umění a médií, stejně jako pro vrstvení, dělení a tříštění obrazů nebo dekompozice a rekompozice pohybu; tyto drobné útvary je třeba chápat jako nezařaditelné náčrty a pokusy tvořené na aktuální zakázku nebo jako různé osobní poznámky psané "při cestě".

Dubois chápe video (u Godarda) velmi široce:¹⁵ nikoli jako technický přístroj nebo soubor ohraničených děl, nýbrž jako specifický stav bytí obrazů, objektů v obrazech a bytí s obrazy, nový způsob vidění, myšlení a bytí skrze obrazy, který se v Godardových filmech postupně rodí a nakonec se od nich odděluje a získává autonomnost, aby do nich zpětně pronikal, přičemž mezi jedním a druhým trvá nepřetržitá intermediální směna a vzájemná transformace. Videografický způsob bytí s obrazy implikuje nový typ tvorby: video umožňuje tvůrci obcovat s obrazy v každodenním, ve srovnání s filmem v bližším, intimnějším, až tělesném kontaktu, mít je stále na dosah rukou a oka, manipulovat s jejich kvalitami ihned, v reálném čase krátkého spojení mezi myšlenkou a pohybem ruky, udržovat je pod bezprostřednější kontrolou a díky okamžité zpětné vazbě korigovat svá předchozí rozhodnutí podle nové situace. Video slučuje do jednoho interaktivního procesu všechny fáze produkce, zpracování a recepce - umožňuje obraz současně natáčet, vyvolávat, přenášet a recipovat. Video je jediným vizuálním médiem, které lze přizpůsobit rytmu proudění vlastních myšlenek, jejich vynořování, opětovnému přivolávání, opouštění a opravování: "S videem Godard mluví, jako myslí, a myslí, jako mluví, ve své vlastní rychlosti" [174]. Video mu dovoluje "psát přímo obrazy a v obrazech," protože s videem "je vidění myšlením a myšlení viděním, současně, simultánně" [178]. Jsou to potenciality, jež může nabídnout jen nová, zákony zábavního průmyslu nespoutaná technologie.

S videem se také rozevírá celá nová paleta figur videografického mixování obrazů: kolážovitě sestavy v pohybu, klíčování, prolínání. Princip následnosti záběrů filmové montáže je nahrazen simultánní přítomností více obrazů nebo dokonce forem médií v jednom rámu. Obrazy na sebe nenavazují podle pravidel plynulosti (ať už narativní nebo časoprostorové), na

¹⁵ Dubois v tomto i jiných textech sice svá pozorování zobecňuje, ale nikdy se nepokouší formulovat ontologickou teorii média či soupis jeho esenciálních rysů; vždy se drží blízko konkrétních formálních a rétorických analýz. Ani nám zde nejde o to definovat charakter video-technologie jako takové, ale analyzovat specifické způsoby jejího uchopení a figurace v konkrétních, tentokrát Godardových filmech.

základě narativního mechanismu záběr / protizáběr, ani podle určité apriorní logiky konfliktu či rytmu (jako v avantgardních proudech), nýbrž se na sebe vrství, jeden z druhého vynořují v jedinečné obrazové události, podle pravidel určených jejich vizualitou, jako smyslově konkretizované obrazy-povrchy, jež mají oku diváka otevřít nové, dosud neviděné dimenze skutečnosti.

Podobné uvolnění výrazových možností se projevuje i ve způsobech práce s pohybem, rytmem a rychlostí. Stávají se kategoriemi, které lze manipulovat podle potřeby “myšlení v obrazech”, nikoli reprezentace skutečnosti nebo vyprávění příběhu. Pro Godarda je klíčové především použití zpomaleného pohybu, a to počínajíc sérií *Francie/cesta/objížďka/dvě/děti*. Zpomalení mělo v esejích z poloviny 70. let funkci analytickou, bylo nástrojem dekompozice a obrody schopnosti vidět (politický) smysl obrazu. Zpomalený pohyb ve zmíněné televizní sérii neslouží jen intelektuální analýze, nýbrž také “organické” dekompozici samotného “těla” obrazu jakožto smyslového povrchu: “pokouší se vynést na povrch prvotní základ reprezentace, jakýsi pramen forem a emocí, vědění a technik, reziduum samotné obrazové materie” [Dubois, 1992: 177]. Zpomalený pohyb je kombinován s jump-cuty, a proto výsledným efektem není plynulost, nýbrž nepravidelné, proměnlivé, taktilní experimentování se samotnou “časovou materií” obrazu a pohybujících se těl - “malířský efekt” [177]. Kromě toho má zpomalování charakter improvizované manipulace s obrazem tady a teď, v reálném čase, jako by “operátor”, zástupce autorského subjektu přítomný uvnitř filmu, který operaci provádí, sám viděl obraz poprvé a hned mohl výsledek své deformace pozorovat. Divák podle Duboise při každé takové manipulaci pociťuje silnou “rozkoš percepční revoluce, efekt ‘aha’, ‘tak tohle je na tom obraze, co jsem nikdy dříve tímto způsobem neviděl. [...] Videografické slow-motion efekty jsou absolutní zkušeností pohledu žitého jako událost” [177]. Po této očistě vidění a obrazu bylo pro Godarda možné opět se vrátit ke kinematografickým obrazům, začít je znovu objevovat.

Jiný typ šokového cvičení percepce (evidentně ve smyslu volně navazujícím na koncepci percepčního šoku Waltera Benjamina [srov. 1979a]) Dubois nachází v Godardově práci s extrémními rychlostmi, a to především ve filmu *Síla slova* [182]. Elektronicky a počítačově upravovaný střih vytváří všepohlcující účinek zrychlujícího se tepu, pulzování obrazů-záblesků, vibrací, jež jakoby přímo tělesně zasahovaly divákovo oko. Video-vibrace vnášejí do filmu specifické formální i filozofické kontexty: slouží jednak metaforickému ztvárnění telefonního rozhovoru milenců, jejichž slova získávají materiální povahu a fyzicky se šíří vesmírem, jednak povyšují vibrace na základní princip fungování obrazu a světa vůbec.

Ve svém pozdějším textu nazvaném “La question vidéo face au cinéma: déplacements esthétiques” (Otázka videa tváří v tvář filmu: estetické přesuny) Dubois [2002] charakterizuje s pomocí konkrétních uměleckých příkladů rozdíly mezi estetikou videa a filmu a způsob jejich vzájemných interferencí.¹⁶ Jestliže nám výše komentovaný Duboisův text pomůže konceptualizovat místo videa v Godardově díle a filozofii vidění, pak tento jedinečný náčrt “srovnávací estetiky” forem videografického a kinematografického jazyka je ideálním východiskem pro ustavení základních stylisticky-rétorických termínů pro analýzy konkrétních textů. Z hlediska estetického, ale i historického a ekonomického je video podle Duboise především něčím ze své podstaty neuchopitelným, ambivalentním, s dvojí tváří, okrajovým, bez esenciální specifičnosti. Samo o sobě je spíše mezihrou nebo intermédiem než autonomním médiem: je přechodným místem ležícím vždy někde MEZI, mezi kinematografií

¹⁶ Není možné se zde hlouběji věnovat vztahům mezi Godardovou tvorbou po roce 1974 a dějinami amerického video undergroundu či tzv. gerilové televize, ačkoli by toto téma nepochybně stálo za samostatné zpracování. Jisté je, že Godard začíná podvratně pracovat s elektronickými médii v době, kdy již odezněla první vlna videoartových experimentů (za začátek dějin videoartu bývá obecně považována výstava *Nama June Paika Exposition of Music - Electronic Television* z roku 1963). V přítomné práci se navíc vzhledem k jejímu filmologickému zaměření dotýkáme styčnosti filmu pouze s jednou z řady větví videoartu, a sice s videofilmy (a nikoli např. videoinstalacemi nebo videoperformancemi).

a digitální technologií, mezi různými formami použití (videoartem a home-videem, komunikačním prostředkem a uměním, médiem a dílem, soukromým a veřejným, malířstvím a televizí), mezi objektem a procesem;¹⁷ je současně obrazem i dispozitivem cirkulace informací (chybí v něm rozdělení na dvě sféry obdobné “kinematografii” a “filmu”).

Pro téma přítomné práce je nejpodstatnější otázka, jak umělci používající video nově přeprocovávají základní kategorie filmového stylu. Na příkladech prací klasiků i mladších tvůrců videoartu, jako jsou Wolf Vostell, Marcel Odenbach, Nam June Paik, Jean-Christophe Averty či Peter Campus, ale i Godard, Dubois ukazuje, jak video transformuje filmové koncepty obrazu, záběru, rámování, montáže, hloubky pole, mimozáběrového prostoru.

Videoobraz má v uměleckých experimentech tendenci rozkládat se do heterogenních kolážovitých zón příslušejících různým zdrojům nebo médiím, a proto se podle Duboise proměňuje i samotný koncept záběru. Antropomorfní¹⁸ filmové kategorie velikostí záběru a hlediska (odpovídající různým vzdálenostem a pozicím kamery od snímaného výseku skutečnosti) ztrácejí smysl, protože na téže ploše může být kombinován například detail a celek, podhled a nadhled, statická fotografie s malbou a obrazem v pohybu či vidění příslušející různým tělům, což může mít až kaleidoskopický účinek. Spíše než o záběru, který zabírá homogenní výsek z prostoru skutečnosti a rozkládá se do hierarchizovaného ustupování, stupnice plánů [echelle des plans], je u videa nutno hovořit o kompozici obrazu [composition d'image], o obrazu složeném z autonomních prvků, obrazu jako skladbě, o multiplikovaném prostoru a režimech vidění. Tuto proměnu Dubois dokládá na tvorbě francouzského video umělce Jeana-Christopha Avertyho, který zavedl termín *mise en page*, inscenování či vkládání na elektronickou plochu, stránku, v kontrastní relaci k filmové *mise en scène*, inscenování pro kameru. Obraz je protínán různými puklinami, působí jako kompozice heterogenních a plochých fragmentů, a proto nabývá rysy arbitrárně konstruovaného diskurzu na úkor atributů percepčního realizmu.

Důležitá je Duboisova opozice filmové hloubky pole [profondeur de champ] a videografické tloušťky obrazu [épaisseur d'image]. Hloubka pole implikuje bazinovský realismus vycházející z ontologické vazby mezi realitou a obrazem a z představy homogenního a organicky celistvého prostoru směřujícího k perspektivnímu úběžníku, jenž odpovídá jedinému hledisku lidského oka. Videoart pracující s mixováním obrazů pochopitelně takto zakotvenou hloubku postrádá, protože rozkládá nejen jednotu prostoru, úběžníku a hlediska, ale i obrazu samého, aby mohl jednu vrstvu klást nad/pod druhou, jeden obraz vkládat dovnitř druhého, jeden obraz nechat vynořovat z povrchu druhého. Nevytváří již hloubku pole, ale spíše specifickou hloubku povrchu, měřenou tloušťkou navrstvených obrazů; nepřenáší do obrazu “přirozené” relace mezi “vepředu” a “vzadu”, “nahore” a “dole”, protože obraz komponuje podle arbitrárních a reverzibilních zákonitostí platných jen pro něj sám. Vnitřek a vnějšek jsou ve videoartu zaměnitelnými kategoriemi; zobrazená těla jsou jen

¹⁷ Dubois to dokládá zajímavou etymologickou sondou, která podle něj odkazuje na fundamentální hybridnost videa: tvar “video” funguje spíše jako specifikující suplement, ať už v podobě přípony nebo předpony, než jako substantivum; chybí mu navíc rod (čili i “tělo”). Je odvozený od latinského slovesa video, vidět, ale pojí se především s tvarem v první osobě (“já vidím”), a proto odkazuje k přítomné, bezprostřední události vidění; jeho základem je akt v procesu stávání, jenž je v přeneseném slova smyslu implicitně přítomen i ve všech ostatních formách vizuálního znázornění, jež souvisejí s aktem vidění. Video je vlastně slovesem, jež označuje současně i předmět (chybí mu analogie jazykové dvojice film/filmovat), je nerozlučitelně obrazem-aktem, obrazem-pohledem. Ačkoli je video často zpředmětňováno (když mluvíme o jednotlivých “dílech” nebo o přístroji), je třeba mít na paměti jeho procesuální povahu. Proto Dubois může metaforicky prohlásit, že video je místem nejistot, že má Janusovu tvář.

¹⁸ Je známou skutečností, že filmové koncepty velikostí záběrů, centrální perspektivy, klasické obrazové kompozice, “zvukové” perspektivy jsou formulovány podle měřítka lidského těla v homogenním prostoru a ideálního diváckého hlediska odvozeného rovněž od proporcí lidského těla a vnímání [srov. Bordwell & Staiger & Thompson, 1985a: 50-59]. Heterogenní videoobraz vysadní postavení tohoto kritéria ruší.

částicemi obrazu bez vlastní hloubky, a je proto možné je trhat, proděravit, spálit; naopak obraz sám se takto stává tělem, tvárnou materií s vlastní tloušťkou.

Obdobnou povahu má i opozice kinematografického mimozáběrového pole [hors-champ] a videografického totalizujícího obrazu [image totalisante]. Prostor mimo rám záběru má ve filmu důležitost jako stimulans narativní logiky montáže, garant realistické plynulosti, divácké identifikace a dojmu reálnosti. Naproti tomu heterogenní videoobraz má multiplicitní povahu a vnáší dovnitř jednoho obrazu to, co film rozprostírá jako následnost záběrů nebo ponechává neviděné. Vytváří tak efekt totality: vše je již uvnitř obrazu, nad/pod obrazem, vše se vynořuje z "nitra" jeho povrchu, ale nic není mimo něj, vně. Dokonce i filmové proti-pole, místo, odkud je viděn záběr, čili základ filmové sutury, video buď' neguje, nebo vnáší dovnitř obrazu, kde tak simultánně ukazuje vidící i viděné. Jakoby celý svět byl zahrnut dovnitř obrazu, jakoby obraz byl všezřavou totalitou bez vnějšku.

Namísto filmové montáže, založené na principu uspořádávání a postupného spojování oddělených záběrů do lineárních řad [montage des plans], video častěji pracuje s mixováním, míšením různých obrazů a dokonce médií v rámci jedné obrazové plochy [mixage d'images]. Dubois rozlišuje tři metody mixování: vrstvení, volets a inkrustaci. Prolínání či vrstvení [surimpression] vytváří násobený vizuální vjem, multiplikaci vidění, tím, že na sebe klade poloprůsvitné obrazy v jejich celistvosti, ukazuje jeden skrz druhý, nechá je vzájemně odkrývat a přikrývat, jako by šlo o stránky knihy. Vzniká efekt palimpsestu, protože navrstvené obrazy prosvítají jeden pod druhým; přechody mezi nimi nejsou lineární, a proto se jejich koexistence blíží simultaneitě.

Elektronické stíračky [volets] mají charakter jakýchsi "křidel", "opon" či "rolet", jež aktivně protínají obraz a skládají v něm kolážovitě kombinace heterogenních fragmentů v pohybu. Jsou rovněž figurovou multiplikace, ale namísto vrstvení celých obrazů přes sebe obraz rozřezávají a konfrontují či hromadí v něm cizorodé prvky kladené vedle sebe, na tutéž plochu. Demarkační linie stírání vytvářejí efekt montáže uvnitř obrazu a mají různé tvary, rychlosti a směry pohybu, mohou být čisté, ostré, nebo naopak rozostřené, stabilní i mobilní, mohou se otevírat nebo zavírat. Volets nově formulují koncept mimozáběrového prostoru, a to tím, že jej jakoby vnášejí dovnitř obrazu. Vkládáním jednoho obrazu do druhého na téže ploše berou jednomu i druhému jeho "přirozený" prostor mimo rám, činí je neúplnými a jejich vztah proměňují v paradoxní relaci mezi "uvnitř" a "vně", byt' jde o prostory heterogenní. Protože jsou vedle sebe, uvnitř jednoho obrazu, je to relace konfrontace, "tváří v tvář", například hledícího subjektu vedle viděného světa.

Při četbě Duboisovy studie by se mohlo zdát, že elektronické prolínání a stírání jsou pouhými mutacemi tradičních interpunkčních znamének filmové stylistiky (prolínačky a stíračky). U Godarda ale mají tyto videografické figury odlišné funkce a kvality: nejde o konvenční dělítka v podobě snadno čitelných, a tudíž relativně nerušivých vizuálních přechodů, ale o postupy komplexního "opracování" a propojování simultánně koexistujících obrazů. Videografické surimpressions a volets neslouží narativní kauzalitě, nezahlazují sebe sama ve službách znovunastolování časoprostorové návaznosti, nýbrž neodbytně setrvávají v obraze, zmnožují se, varíují a rytmizují podle autonomních zákonů vizuálních forem, aby zevnitř proměnily samu podstatu obrazu, stejně jako podstatu montáže.

Nejcharakterističtějším diferenčním rysem videografického "jazyka" vzhledem k filmu je figura inkrustace [incrustation], kterou Dubois chápe poněkud zúženě jako tzv. chroma key.¹⁹ Ten funguje tak, že z videosignálu je nejprve separována jeho určitá část odpovídající ve vizuální skutečnosti dané barvě a světelnosti. V obraze tak vznikne jakási "elektronická díra", jež může být vyplněna fragmentem jiného obrazu. Na rozdíl od volets, které také konfrontují výseky obrazů na téže ploše, inkrustace nepracuje s geometricky vymezenými

¹⁹ Širší význam dostává tento termín např. u Yvonne Spielmann a Edmonda Couchota [1997], jejichž pojetí komentují v kapitole o intermedialitě v díle Petera Greenawaye.

liniemi, jež jsou bez návaznosti na obsah obrazu arbitrárně ovládaný aparaturou, nýbrž s proměnlivou hranicí závislou na variacích dané barvy a světla ve snímané vizuální skutečnosti.

Způsob, jak videografické mixování obrazů intermediálně přepracovává kinematografickou montáž, Dubois charakterizuje jako přechod od horizontální, syntagmatické osy mezizáběrových vztahů k vertikálnímu, simultánnímu nahromadění obrazů na ose paradigmatické. Nejde již o skládání jednoho obrazu za druhý, ale o vrstvení jednoho na druhý (prolínání), kladení jednoho vedle druhého na téže ploše (volets), vynořování jednoho zevnitř druhého (inkrustace). Videografická montáž se tedy odehrává převážně uvnitř obrazového rámu, jako komponování obrazu, nikoli jako systematika následnosti; neřídí se již principy návaznosti a narativní kauzality klasického filmu (akce, pohybu, pohledů), ale “prací samotných obrazů”. Nejde již o filmovou reprodukci reality, nýbrž o realitu obrazů a zvuků [srov. též Winter, 1997: 31].²⁰

Aspekt proměny montáže je zásadní pro pochopení podstaty intermediálních vztahů mezi Godardovými videoeseji a filmy. Například videoscénáře se vzhledem k filmům, s nimiž sdílejí název a některé motivy, mají tak, že narativní a montážní vztahy rozvinuté ve filmech videograficky před-zpracovávají jakožto vztahy vycházející z “práce samotných obrazů”: události ze světa diegeze pojmají jako události čistě obrazové, jež vznikají setkáními a střety simultánně koexistujících heterogenních vrstev kompozitního videoobrazu. Vidoscénáře jsou jakýmsi myšlenkovými laboratořemi, v nichž Godard pracuje bezprostředně s materií obrazů-myšlenek, které hodlá použít (nebo již použil) ve filmech. Filmy pak částečně tuto logiku přejímají a do kinematografie vnášejí videografické principy. V tomto smyslu může Dubois prohlásit, že “video myslí, co film tvoří.”

Pokusme se nyní Duboisovu koncepci zasadit do širšího kontextu, ukázat, z jakých zdrojů vychází, a odpovědět na otázku, jak vliv videa na film (nejen Godardově tvorbě) může měnit vztahy filmu s ostatními vizuálními uměními. Je zjevné, že základem pro Duboisovy závěry jsou vedle studia videoartových experimentů také známé skutečnosti týkající se videotechnologie: víme, že videoprodukce nevyžaduje - jako kinematografie - velký technický štáb a celou plejádu filmových profesí; natočený materiál je možné ihned zobrazovat na monitoru, bez zdlouhavého laboratorního zpracování; videokamera i doplňková zařízení jsou levnější a snáz manipulovatelná než ve filmu, a proto je možné nosit je s sebou i mimo natáčení a mít je připraveny k okamžitému použití; videokazety již v polovině 70. let měly komfortní délku 20-ti (malé), respektive 60-ti minut (velké), na rozdíl od kazet filmové kamery, které obsahovaly materiál v délce trvání maximálně 10 minut; videoaparaturu lze snáze vlastnit, mít ji doma v podobě jakési soukromé laboratoře obrazů a zvuků, obklopit se přístroji v prostředí svého každodenního života a pracovat s nimi téměř jako malíř v ateliéru; kontakt s videoobrazem se v mnohém podobá psaní a intimní četbě knihy.²¹ Podle Haruna Farockiho souvisí základní princip Godardova videografického mixování obrazů, čili simultánnost více obrazů, se základní zkušeností s videostřížnou: “Stříh se na videu obvykle dělá tak, že sedíte před dvěma monitory. Jeden monitor ukazuje již sestříhaný materiál a druhý ukazuje hrubý materiál. [...] Filmař nebo filmařka si tak přivyká myslet na dva obrazy současně, a nikoli již na jejich následnost” [Silverman & Farocki, 1998:

²⁰ Godard k rozdílům mezi způsoby montážní manipulace s obrazem ve filmu a videu řekl, že video, pokud jej oddělíme od televize, umožňuje “ukázat věci postavené na místa jiných věcí,” zatímco ve filmu “lze pouze jednu věc *napodobovat* věc jinou” [Reichart, 1992: 205].

²¹ Godard sám si toto všechno velmi dobře uvědomoval. Skutečnost, že režim filmového natáčení nutí režiséra čekat na výsledek až do druhého dne, že vyžaduje minimálně sedmičlenný štáb, že malá délka úseků filmového materiálu v kameře vytváří bariéry nedovolující dostatečně dlouhou dobu bezprostředně a plynule vypovídat o jedné věci, mluvit s druhými lidmi, otevřít se jim, byly pro něj dokonce důvodem, aby v interview z roku 1976 prohlásil, že film je tyranštější než video [srov. Reichart, 1992: 205].

142]. Ještě důležitějším rysem videa je již zmíněná absence pevně daných sociálních a ekonomických kódů pro způsoby použití této tehdy nové technologie.²²

Rozsáhlejší komentář vyžaduje kontext myšlení o výtvarném umění. Philippe Dubois působil v belgické skupině teoretiků verbální a neverbální rétoriky Groupe μ , která svou koncepci rétoriky obrazů stavěla na striktním odlišení roviny ikonické (znázornění předmětů, které již jsou vybaveny jistými předem danými významy) od výtvarné, tvořené čistými formami, kontrasty, barvami, jejich odstupňováním a škálami, jež získávají označovací funkce až skrze vzájemné vztahy. Jak ukazuje ve své srovnávací studii o různých typech obrazů Jacques Aumont [1997: 197-242], opozice hloubky a plochy, mimesis a výtvarného, vizuálního a taktilního, optického a haptického (případně vzdáleného a blízkého) typu vidění, geometrické perspektivy a konkrétnosti povrchu, reprezentace a bezprostřední prezence výtvarných kvalit, znázornění a exprese má v kunsthistorickém i estetickém myšlení dlouhou tradici.²³ Důležitost materiality samotného obrazu jako tvárného povrchu se také plně projevila v souvislosti s expanzí abstraktní malby a koláže, jež nastolily nové pojetí obrazu: obraz již nebyl nevyhnutelně spojen se znázorněním, nýbrž získal vlastní autonomii, specifickou konkrétnost tvořenou prací s malířskými materiály a formami na plátně. Aumont [1997: 200] upozorňuje na původní význam adjektiva “výtvarné” [plastique], aby zdůraznil autonomní výrazové možnosti materiality obrazu-povrchu: pojem výtvarného je třeba chápat jako skulpturální metaforu odvozenou od plastičnosti, tvárnosti surového materiálu opracovávaného umělcovými rukama. Podobně jako sochař tvaruje trojrozměrné objekty, malíř štětcem roztírá barvy po plátně, nechává na něm hmatatelné stopy štětce, přepracovává již hotový výsledek. Zdá se, že tento skulpturální přístup k materiálu je typický i pro Godardovo pojetí montáže a mixování obrazů - jak píše Michael Witt, Godardovy filmy jsou v jistém smyslu manuální prací s obrazy, charakterizuje je fyzické zaujetí materiálem, “myšlení rukama” [Witt, 2000: 33-34].

Ve své studii o psychologii obrazového znázornění se Ernst Hans Gombrich [1985] zamýšlel nad tím, co to v dějinách umění znamenalo vnímat iluzi znázorněného prostoru. Psychologický mechanismus vnímání vizuální iluze je založen na přecházení mezi dvěma percepčními realitami: obrazem-povrchem a iluzorním prostorem za ním [srov. též Aumont, 1997: 40]. Skutečný požitek z obrazového znázornění ale nepřamení z toho, že jednoduše zapomeneme na povrch ve prospěch hloubky a oddáme se plně iluzi, nýbrž z přepínání mezi jedním a druhým. V dějinách stylů a recepce je možné sledovat období (např. 18. stol., impresionismus), kdy se kladl důraz spíše na povrchové, materiální kvality obrazu, kdy bylo důležitější na obrazy hledět spíše z blízka a nacházet zalíbení v “autentickém úhozu a kouzlu štětce”, spíše v hrubém než uhlazeném stylu, v chaotických a beztvarych mikrostrukturách malířova jedinečného rukopisu [Gombrich, 1985: 228-234]. V abstraktní malbě pak bylo podle Gombricha hlavním úkolem malíře maximálně zúžit škálu možných interpretací, zabránit divákovi, aby do bezpředmětného obrazu promítal významy a efekty vycházející z jeho mentálních nastavení vypracovaných při percepci znázorňujících obrazů: “musí nás přimět číst tahy štětce jako stopy gest a činů [...] potlačit veškerou podobnost se známými předměty” [Gombrich, 1985: 330-331].

Fyzická přítomnost malířského materiálu, samotné formy, textury, barvy, světlo získávají vlastní životnost a expresivní sílu a jsou vybaveny autonomním principem označování, jenž je nezávislý na označování jazykovém. Pro zde probírané téma je důležité,

²² V tomtéž rozhovoru Godard prohlásil, že v případě filmu není režisér pánem všech věcí, ať už dělá fikci nebo dokument, protože je “vystaven normám druhých. U videa je člověk nucen hledat své normy, což skutečně není snadné” [Reichert, 1992: 205]

²³ U autorů jako Adolf von Hildebrand, Heinrich Wölflin, Alois Riegl, Pierre Francastel, Ernst Gombrich, Henri Focillon, Henri Maldiney, Georges Duthuit [srov. Aumont, 1997; Gombrich, 1985: 30-35], ale pochopitelně i v teoriích a dílech avantgardních umělců jako Wassily Kandinsky [srov. Kandinsky, 2000].

že touto cestou tvořená výtvarná gesta, “znaky”²⁴ a figury obrazové rétoriky [srov. Aumont, 1997: 191-192] je možné hledat nejen v abstraktním a klasickém výtvarném umění, ale i ve fotografii, filmu a videoartu, a to i přesto, že tato novější umění nejsou založena na ručním opracovávání materiálu, nýbrž na mechanické reprodukci, případně elektronické simulaci. Kinematografická výtvarnost²⁵ se netýká jen vyhraněných proudů experimentálního filmu,²⁶ je to kategorie podstatně obecnější: její vnitřní hodnoty vycházejí ze specificky “smyslového myšlení”, myšlení ve vizuálních formách a rytmech, z kompozice chápané jako uspořádávání výtvarných prvků na ploše a v čase. Je to spíše *mise en forme*, komponování a expresivita forem, než *mise en scène*, aranžmá postav, dekorací a osvětlení na scéně před kamerou [206-208]. Právě v přechodu od konfrontace prvků mizanscény v posloupných záběrech ke konfrontaci obrazů a forem uvnitř jednoho kompozitního obrazu spočívá u Godarda vývoj od filmové montáže k videografickému mixování.

Expresie je v umění a teorii posledních desetiletí podle Aumonta chápána především jako účinek autonomních formálních vlastností obrazu, a proto současná umělecká díla zdůrazňují stopy procesů opracovávání surových materiálů, samu materialitu obrazu jako specifickou uměleckou hodnotu. Povrch obrazu “je opracováván ve své tloušťce a činěn viditelně expresivním v kvantitě, masívnosti a materiální kvalitě toho, co je na něj položeno. Techniky silných vrstev barev nanášených přímo z tuby a tvarovaných tahy malířova štětce jsou známy již minimálně sto let. V nedávné době byla tato idea dále rozvinuta prostřednictvím použití všech druhů povrchových materiálů [...] jako písek, sůl, kousky předmětů” [215-216]. Umocnila se tak vazba mezi fyzickou přítomností materiálů na plátně a výtvarnou expresí. Jak ale tato expresivita autonomního materiálu a forem vypadá ve filmu? Aumont uvádí jen několik příkladů: “grafický konflikt” u Ejzenštejna; rámování, šed’ a zrnitá textura v Resnaisově *Hirošimě, mé lásce*; obraz zbavený lidské přítomnosti a efekt “nerostné textury” v Ozuově *Pozdním jaru*; Stan Brakhage a labilní pohyby kamery jakoby přímo vyjadřující jeho fyzické bytí; osobní styl svícení u Sternberga; různé styly detailu a deformací perspektivy prostřednictvím širokouhlých objektivů. Co tím chce Aumont naznačit? Že za určitých okolností lze i navzdory přetrvávající zázornovací a narativní funkci filmového obrazu chápat pohyby kamery nebo rozložení světla jako “originální úhozy štětce”, stopy tělesných gest či autonomní formy oživlé na ploše obrazu, jež jsou nadány specifickou expresivitou.

Skvělými příklady Aumontovy expresivity obrazu jsou Godardova pozdní videografická díla, která svou působnost zakládají právě na síle transformací, pohybů a rytmů odehrávajících se v obraze-povrchu. Godard ve svých videografických experimentech projevuje hluboké zaujetí povrchovou materialitou obrazu a taktilní dimenzí kontaktu s obrazem, aniž by ale jeho filmy ztrácely figurální charakter. Jeho postupy videografického mixování - zcela v duchu Aumontem popisované tendence současného umění - vtiskávají obrazům “živlové” a “tělesné” kvality základních materiálů: “kapalných nebo světelných vln, seizmických otřesů a podzemních ozvěň, ‘srdečního tepu’, atomových explozí a galaktických

²⁴ Aumont ve svém komentáři k teoretickým závěrům Groupe μ píše, že “výtvarný znak” má vlastní plán výrazu a plán obsahu a také denotace i konotace, podobně jako znaky jazykové, ale podle jiných zákonitostí. Popisuje dvě dimenze výtvarného znaku: odstupňování a materialitu. Princip odstupňování nepracuje s diskretními jednotkami, nýbrž s kontinuem; jeho prvky se varíují na škále postupných přechodů. Materialita se týká média exprese a umožňuje rozlišit díla s jedním a více médii [Aumont, 1997: 203].

²⁵ Aumont připomíná pojmovou opozici cinémime a cinéplastique Elie Faureho: cinémime je film podřízený principům dramatu a vyprávění, cinéplastique je založen na “svobodné hře vizuálních forem”, na “architektuře pohybu” [200].

²⁶ Ačkoli by se nabízelo prvoplánově problém výtvarnosti vyřešit tím, že do této kategorie zahrneme filmy programově oslabující filmovou iluzi zásahy do fotografické emulze, zviditelňováním perforace, dělení mezi okénky, blikání okének, čísel z okrajů filmu, extrémním zvýšením či snížením kontrastu, přesvětlováním, pookénkovým střihem, využíváním tzv. found-footage apod., jako mnohem plodnější se jeví metoda hledání živlu “výtvarného” i uvnitř zdánlivě čistě “ikonické” tradice, včetně filmu narativního.

třesků, a to nikoli proto, že by objevovaly zdroje univerzálního vědění, nýbrž protože poskytují pocit materiality vizuálního i verbálního jazyka” [Wright, 2000: 59]. Přítomná práce si neklade za cíl postihnout celkový rozměr a bohatost Godardovy tvorby od roku 1974. V následujících úzce zaměřených analýzách pěti Godardových “videografických esejů” se pokusíme názorně ukázat, jak se v autorově tvorbě proměňovaly intermediální vztahy mezi videem a filmem a k jakým novým koncepcím obrazu a montáže to vedlo. Při výběru jsme se řídili snahou reprezentativně zastoupit všechny z etap a motivů “videografické linie” Godardova díla, a to v návaznosti na výše popsané členění Philippa Duboise, přičemž kritériem výběru bylo to, zda dané dílo je, či není primárně řízeno vztahy intermediální reflexe a transformace mezi filmem a videem.²⁷

6.3. Metoda ENTRE: nové gesto elektronické montáže (*Tady a jinde*, 1974)

Ve své knize *Introduction à une véritable histoire du cinéma* (1980), vycházející z Godardových přednášek v montrealském Conservatoire d'Art Cinématographique o dějinách filmu z roku 1978, jež v jistém (byť nikoli přímém [srov. Temple & Williams, 2000a: 13-14]) smyslu položily základy pro *Histoire(s) du cinéma*, prohlásil Godard o *Tady a jinde*, *Číslo dvě* a *Jak to jde?*, že jsou to “didaktické filmy ke studijním účelům [...]. Jsou to filmy, které analyzují sebe sama” [cit. in Winter, 1997: 43]. Počátek tohoto zvláštního přechodu od filmu ke “škole” má ovšem starší historii - začíná se projevovat ve filmech druhé poloviny 60. let, hlavně v *Činěnce* z roku 1967, a kulminuje v radikálních politických filmech, které Godard natáčel po roce 1968 s Groupe Dziga Vertov nebo jen s Gorinem, v nichž Godard programově opouští cinefilský postoj jakožto reakcionářský. Serge Daney jeho novou pozici charakterizoval následovně: “Godard a Gorin přetransformovali scénografický kubus v třídu, filmový dialog v recitaci, hlas mimo záběr v přednášku, natáčení v praktická cvičení, námět v názvy zápočtů (‘revizionismus’, ‘ideologie’) a filmaře v učitele, repetitora či studijního dohlázeatele” [Daney, 2000: 105]. Strategie Godardovské pedagogiky spočívá podle Daneye v důsledném rozbití obvyklých narativních struktur ve prospěch struktur argumentačních; v modu přímého oslovení hlasem z offu, případně JLG přítomným v mizanscéně; v doslovném citování fragmentů heterogenních diskurzů, jež se nechávají mluvit samy za sebe, a jejich vzájemného vyvažování skrze montáž, aniž by se kladly očekávané otázky po jejich hierarchii, původu, další využitelnosti a vztahu k “pedagogovi” samotnému. S *Tady a jinde* se místem tohoto “tyranského” vyučování stává televizní obrazovka a žákem televizní divák (rodina) [srov. Daney, 2000]. Videografické eseje je možné považovat za svého druhu díla teoretická; pro naše téma jsou důležité především jejich intence v oblasti teorie filmu a médií.

Jsou ale také autoreflexivní - explicitně nastolují principy Godardova nového pojetí obrazu, montáže, dekonstrukce obrazových klišé médií a intermediální estetiky. Godard zde do jisté míry poskytuje interpretační klíče pro své pozdější intermediální experimenty, které již jsou podstatně hermetičtější a básnivější. *Tady a jinde* lze dokonce chápat jako manifest nové poetiky filmové tvorby a nového dispozitivu a jako argumentaci odůvodňující tento zlom důvody z oblasti každodenní zkušenosti, historie, politiky a médií. Proto začneme analytickou část godardovské kapitoly výkladem o postupech intermediality a reflexivity právě v těchto třech esejích.

Tady a jinde, první film videografické linie v Godardově tvorbě a první spolupráce s Anne-Marie Miéville, je příznačně přepracováním již dříve natočeného materiálu. V roce 1969 Godard s Jeanem-Pierrem Gorinem odcestovali do Jordánska, Sýrie a Libanonu, aby tam na zakázku Odboru informací hnutí FATAH a za peníze Ligy arabských států natočili

²⁷ Je nutno přiznat, že - ačkoli se nám zdá, že jsme všechny podstatné polohy v tomto ohledu mohli postihnout - některá, především drobná videografická díla jsme nemohli posoudit, protože jsou velmi obtížně dostupná.

dokument o palestinské revoluci s pracovním názvem *Až do vítězství* (Jusqu' à la victoire).²⁸ Natáčení probíhalo od února do července 1970. Pak byl projekt přerušen (mj. občanskou válkou v Jordánsku) a skupina se vrátila do Francie s nedokončeným 16mm barevným materiálem. V roce 1974 se Godard spolu s Miéville k materiálu vrátili ve svém videostudiu a proměnili jej v cosi od základu nového: ve filozofickou esej o možnostech ukázat politické události skrze mediální obrazy a zvuky a o možnosti vidět obrazy jako takové.

Tady a jinde nepojednává o vztahu mezi Palestinou a Francií, nýbrž o vztahu mezi rodinou před televizní obrazovkou a obrazy revoluce. Neklade si za úkol pomoci politickým filmem arabským revolucionářům, nýbrž učít diváka vidět a slyšet tak, aby k němu dolehly obrazy a zvuky odjinud, obrazy a zvuky jiného. Godard si klade otázku, jak lidem “zde”, ve Francii, ukázat obrazy natočené “tam”, v Palestině, když pohledy potenciálních diváků jsou spoutány nepřetržitými, glajchšaltovanými proudy televizních obrazů, které jejich pozornost odvádějí stále dál a dál a brání jim skutečně vidět každý určitý obraz. Podstatou tohoto toku je, že smysl zde má samo proudění, nikoli jednotlivé prvky. Film nemůže s televizí bojovat frontálním útokem. Musí absorbovat její dispozitiv a zneužít jej pro své potřeby. Televizního diváka je třeba oslovit zevnitř tohoto domácího média, ale aby se “obrazy odjinud” nestaly pouhými nerozlišitelnými články televizního toku, v němž jeden obraz vždy mocensky vypuzuje druhý a staví se na jeho místo, aby byl i on posléze zatlačen obrazem následujícím. Je nutno televizi zevnitř dekonstruovat a otevřít oslepené pohledy příjemců. *Tady a jinde* je tedy reakcí na konkurenci televize, ale místo aby se Godard pokoušel svým obrazem vytlačit, přemoci její obrazy svými a vytvořit nový hegemonní a homogenní obraz, staví jeden řetězec obrazů do simultánní koexistence s druhými a zviditelňuje samu mezeru mezi nimi [srov. též Paech, 1993: 245-246].

Přesto, že *Tady a jinde* tvoří extrémně různorodou koláž citací různých forem médií a jejich fragmentů,²⁹ má přehledně propracovanou strukturu argumentace a sleduje zřetelný pedagogický záměr. Pokusme se stručně shrnout základní kroky této argumentace a vymezit místo, jaké v ní zaujímá kritika mediálních obrazů a zvuků. Nejprve ženský a mužský monolog doprovázející záběry Palestinců při válečných přípravách a cvičeních střídajících se se záběry pařížské rodiny nastoluje výchozí situaci: informace o původním filmu, okolnostech jeho natáčení, o návratu domů a pocitech tvůrčí i osobní bezradnosti v období po roce 1968. Pak je nápísem definován první úkol: EN REPENSANT A CELA, promyslet to znovu.³⁰ Následuje definice pěti základních pojmů strukturujících materiál: 1. “vůle lidu”; 2. “ozbrojený boj”; 3. “politická práce”; 4. “prodlužovaný boj”; 5. “až do vítězství”. Lekce z ekonomie revolučních snů: síla kapitálu je založena na “sčítání nul” reprezentujících tisíce, milióny atd. (demonstrace kupení nul nákresem na tabuli). Tyto nuly, říká nám hlas z offu, to jsme my a naše sny, jež se skrze množení nul současně násobí a anulují. Kapitál redukuje naše naděje na nuly. Revolucionářovy sny byly anulovány a jeho bohatství se proměnilo v bohatství pouhých obrazů - stal se “bláznivým milionářem obrazů revoluce”. Lekce z dějepisu a počtů: vztahy mezi historickými událostmi let 1789 (francouzská revoluce), 1917 (VŘSR), 1936 (Lidová fronta ve Francii), 1968 (květnové bouře v Paříži), palestinským bojem o nezávislost a francouzskou současností jsou vyjádřeny pomocí demonstrovaného

²⁸ Tento film nebyl samostatně uváděn, a proto většinou není zahrnován do Godardových filmografií.

²⁹ Kromě záběrů z filmu *Až do vítězství* a soudobých záběrů z obývacího pokoje ústřední rodiny a z ulic Paříže to jsou videografické kompozitní obrazy, televizní záběry, fotografie válečných obětí, revoluční plakáty, reklamy, pornografické snímky, novinové titulky, diapozitivy promítané na několika prohlížečkách současně, vědecké modely a grafy (např. řetězce DNA), staré filmové dokumenty, tabule popisovaná křídou, obálky knih, elektronické nápisy, displej kalkulačky ad.

³⁰ Jde o typické gesto Godardovy materialistické analýzy, které se projevovalo např. už ve *Všechno je v pořádku*: promyslet znovu něco, vrátit se k něčemu, co už se stalo (např. k roku 1968), co není přítomno ve své aktuálnosti, a tudíž umožňuje kritickou distanci. Rozbití kvazipřítomného času filmového vyprávění znamená: vrátit se odjinud k minulé životní situaci a vyvodit z ní teorii.

sčítání a odečítání čísel na kalkulačce. Součty jsou posléze ilustrovány kompozitním obrazem Lenina, shromáždění předáků francouzské Lidové fronty³¹ a Hitlera - jeden obraz stírá druhý a prolíná se do druhého; na to navazuje, jako jejich výsledek, kompozitní obraz Hitlera a Goldy Meir.³²

Následuje první lekce z dekonstrukce médií na téma vztahů mezi obrazy. I ve filmu se sčítají obrazy, tvrdí pedagog. Vidíme filmový projektor, jak na plátno postupně promítá pět obrazů reprezentujících pět uvedených pojmů palestinského boje. Proč následují za sebou? Pět herců přechází s fotografiemi, opět odpovídajícími pěti pojmům, před videokamerou, a hlasitě recituje jejich názvy. Jeden pravidelně stírá druhého, jeden nutí ustoupit druhého tím, že mu poklepe na záda. Monolog pedagoga nám vysvětluje: obrazy-prostory se vepisují do lineárního řetězce, jenž je uveden do plynulého pohybu a překládá jejich prostorovost v čas; čas mluví za prostor, je využíván k tomu, aby jeden obraz okupoval prostor druhého. Obrazy jsou v řetězci připoutány jeden k druhému jako dělníci u montážní linky. Z toho plynou dvě otázky. 1. Jak je organizován časový řád? Následují ilustrace: montážní linka na automobily, uřezané lidské hlavy na tyči, vězni za plotem koncentračního tábora, reklama na řetězec hotelů, tři monitory rozmístěné v obraze, model struktury DNA, řada tří prohlížeček diapozitivů. Monolog nám říká, že řetězec spočívá také v organizaci vzpomínek do určitého řádu, jenž každému umožní v řetězci opět nalézt své místo, znovu objevit svůj vlastní obraz. 2. Jak člověk najde svůj obraz? Skrz pohled jiného, jenž z pohodlnosti nazýváme svou podobou, a skrz pohled třetí osoby, která zde ještě není, ale již je reprezentována fotografickým objektivem. Konstruovat a konzumovat svůj vlastní obraz tedy vždy znamená používat k tomu obrazy jiných, distribuovat je do jiných.

Druhá lekce o médiích, na téma vztahů mezi obrazem a zvukem. Co to znamená příliš zesílit zvuk (ilustrace: rodina se pře o to, zda zesílit zvuk televizoru, řidič přehlušuje zvuk sbíječky autorádiem atd.)? Zesílit zvuk znamená vytlačovat zvuk jiný: jeden hluk vytlačuje druhý ve chvíli paniky, když chybí imaginace. Jeden hluk přejímá moc nad druhým a snaží se kontrolu udržet (ilustrace hlasem Hitlera). Ale v určité chvíli se naopak on sám nechá reprezentovat obrazem (ilustrace obrazem gangstera, který "reprezentuje" hlas mafie). Obraz posiluje hlas tím, že se staví na jeho místo a naopak obraz se nechá reprezentovat jiným zvukem (jako dělník odbory, které jeho životní situaci přeloží do klíčových termínů a vrátí mu je zpět). Tak jako obrazy v řetězci, jsou i lidé umlčováni, reprezentováni jeden druhým, zotročují jeden druhého, když se staví na jeho místo. Každodenní obrazy jsou tedy součástí "vágního a komplikovaného systému", který stojí za nimi a řídí je, zní dílčí závěr pedagoga.

Kritika hlasů a obrazů revoluce. Komentář odhaluje fašistické mechanismy skryté v tom, jak palestínští předáci mluví k lidu, jak recitují svou revoluční poezii, jak konstruují svůj propagandistický obraz. Sledujeme také poradu palestinských bojovníků, kteří provádějí kritiku vlastního boje. Hlas komentáře se pozastavuje nad tím, že jejich rozhovor není dosud přeložen: je třeba jej přeložit, nechat je promluvit. Překládá: bojovníci říkají, že se jim nedaří překročit řeku, hlídanou izraelskými ostřelovači, protože vždy chodí po jednom. Pokud chtějí přežít, musí řeku překračovat simultánně, najednou. A nakonec shrnutí celé přednášky: Proč nejsme u svých televizorů schopni vidět obrazy od jinud a slyšet zvuky odjinud? Proč chceme sami mluvit za obrazy od jinud a říkat něco jiného, než co říkaly ony samy, proč je správně nepřekládáme? Učit se vidět a slyšet... Závěrečným poučením pochopitelně nemohou být definitivní odpovědi, nýbrž jen nové otázky ukazující nové problémy.

³¹ 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 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 silicí pravicové opozice levicová vláda roku 1938 padla.

³² Golda Meir (1898-1978), izraelská politička a v letech 1969 - 1974 také ministerská předsedkyně.

Nicméně jestliže Godard s Miéville nedávají definitivní odpovědi na otázky politické a filozofické, dávají si odpovědi estetické. Celá lekce z vidění a slyšení mediálních obrazů je současně manifestem nového, zásadně intermediálního uměleckého programu. Vystoupit z fašistického řetězce obrazů a vymanit se z utlačovatelské vazby mezi obrazem a zvukem tedy znamená: 1. ukázat samu mezeru mezi obrazy, přechod od jednoho obrazu k druhému, více obrazů v jednom obraze; 2. učinit ze zvuku také obraz a přidělit mu vlastní autonomii. Dekonstruovat médium neznámá negovat je, nýbrž rozložit obvyklou syntax jednolitého diskurzu na skladebné části a ukázat jeho skryté konstitutivní předpoklady - v tomto případě zviditelnit meziprostory oddělující obrazy přímo uvnitř dalšího obrazu, jenž můžeme s Raymondem Bellourem [srov. Bellour, 1990] nazvat mezi-obrazem. Tento třetí obraz je obrazem přechodu od jednoho obrazu k druhému, od jedné řady k druhé (nebo současně i ke třetí, čtvrté atd.), obrazem jejich pohyblivé hranice, vzájemného prolínání, směny mezi jedním a druhým, obrazem vztahu a intervalu mezi nimi.

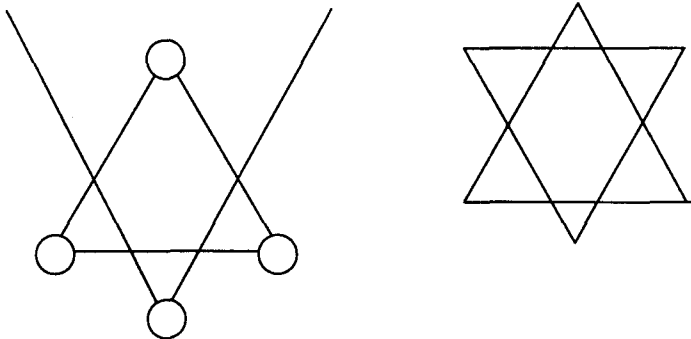
Tady a jinde nabízí řadu formálních řešení: inkrustace revolučního plakátu do obrazu izraelské premiérky Goldy Meir; kolážové kompozice fotografií různých politických událostí a osobností, kde se pravouhlé, horizontální, vertikální nebo diagonální hranice mezi nimi v obraze přesouvají či kmitají; elektronické prolínačky; divadelní prezentace defilujících obrazů-postav před kamerou jako reflexe mechanismu vzniku iluze filmového pohybu; sestavy dvou až devíti monitorů nebo prohlížeček diapozitivů rozmístěných na černém pozadí, jež vysílají různé obrazy nebo jen zrní, blikají či střídavě zhasínají; sestava pěti monitorů s obrazem inkrustovaným do nápisu ICI [tady], rozmístěných horizontálně na pódiu s pěti herci stojícími za každým z nich, což připomíná projekty z oblasti videoartových instalací nebo performancí; práce s několika stopami nesynchronního zvuku a živě se proměňujícími elektronickými nápisy, kde jedno slovo přepisuje či skrývá druhé. Podobně jako palestinští bojovníci, i obrazy, pokud chtějí přežít a nebýt ovládnuty jinými obrazy, musí řeku-obrazovku překračovat společně.

Ve všech uvedených postupech se ztrácí tradiční rozdíl mezi záběrem a montáží: montáž je již v záběru a záběr je obrazem montáže. Práce na dekonstrukci televizního proudu Godarda přivedla k novému pojetí montáže, kterou Joachim Paech nazývá elektronický wipping. Wipping je podle něj "bylostným montážním gestem, pozvolným přepínáním z jednoho obrazu na jiný obraz. Během tohoto přepínání vzniká nový, třetí obraz, v němž oba předchozí na moment koexistují: tam a sem, posun hranice mezi obrazy, přírůstek a úbytek" [Paech, 1993: 251].³³ Video-wipping je tedy jakousi elektronickou stíračkou (srov. Duboisovy "volets"), která pozvolna, ve specifických rytmech a reverzibilně vytlačuje jeden obraz druhým, přičemž samo toto vytlačování činí novým objektem pohledu. Na rozdíl od konvenčních interpunkčních znamének ve filmu, které měly většinou vyznačovat elipsy a byly podrobeny narativním funkcím znovunastolení časoprostorové návaznosti, je zde naopak vyprávění (nebo spíše argumentování) podrobeno principu pronikajících se obrazů, a to tím, že je donuceno řídit se zákony samotných obrazů či lépe mezi-obrazu. Můžeme ale říci, že je také "přepínáním" v doslovnějším smyslu, a sice přepínáním televizních obrazů - nikoli již vedoucím pozornost od jednoho k druhému, ale k samotnému gestu přepínání. Proto Godard nechává v sestavách monitorů jeden se statickým obrazem, jeden s pohyblivým, další zrnit a ještě jiný velmi rychle přepínat.

³³ Podle Andrzej Gwoźdźe se Godardův elektronický wipping dotýká samotné podstaty elektronického obrazu, protože v televizi a videu již nelze hovořit o skutečných, materiálních hranicích mezi obrazy (černá políčka mezi okénky filmového pásu), nýbrž o nepřetržitě pronikání či stírání jednoho druhým v procesu přepisování rádků obrazovky [Gwoźdź, 1997: 150].

Než budeme pokračovat, pokusme se popsat Godardovo obecné pojetí obrazu. Jako východisko nám nejlépe poslouží dva - sice o dvacet let mladší, ale přesto velmi příhodné³⁴ - citáty z Godardova autoportrétu *JLG/JLG*:

Obraz je ryzí výtvar ducha. Nevzniká srovnáním, ale přiblížením dvou více méně vzdálených skutečností. O co budou jejich vztahy vzdálenější a náležitější [just], o to bude obraz silnější. Nelze sblížit skutečnosti, mezi nimiž není žádný vztah. Pak se obraz nevytvoří. A nelze sblížit dvě skutečnosti protikladné. Ty stojí proti sobě. Obraz není silný proto, že je krutý nebo fantaskní, ale proto, že asociace představ jsou vzdálené, vzdálené a náležité.



Rýmuje se to "stereo". Stereo je pro psy a pro slepce. Vždycky promítají takhle [ukazuje směr od základny k vrcholu prvního trojúhelníku], a přitom se má promítat takhle [kreslí ramena trojúhelníku od horního vrcholu dolů k základně]. Ale protože se promítá takhle a protože já, který se dívám a poslouchám, jsem tady [kreslí bod pod základnou], protože jsem přímo naproti, přijímám to, co se promítá, a reflektuji to zpět. Jsem v postavení, které popisuje tento obrazec [kreslí do prvního trojúhelníku trojúhelník druhý, obrácený]. Tohle je obrazec sterea. Ale tenhle obrazec, když se podíváme do historie [bere si druhý, čistý papír]...stereo totiž existuje i v historii. Byl Euklides. A potom byl Pascal, který to promyslel zpět [kreslí dva obrácené trojúhelníky přes sebe]. Tohle je mystický hexagram. Ale v dějinách, v historii, existovalo Německo, které promítlo Izrael. Izrael to promítnutí odrazil zpět a našel svůj kříž. A zákon sterea pokračuje. Izrael se promítl v palestinský národ. A palestinský národ potom nesl svůj kříž. To je pravá legenda sterea.³⁵

Obraz tedy pro Godarda není homogenní entitou, nýbrž "vztahem, v němž se já dívám a vymyslím si vztah k někomu jinému. Obraz je vlastně asociace" [Klepikov & red., 2000: 9].³⁶ Přesněji řečeno, obraz je projekcí a reflexí v rovině percepce, vztahem a asociací v rovině myšlení. Kamera i divák jsou příjemci projekce (kinematografické, slunečních paprsků) a tuto projekci odrážejí dál, k dalšímu (potenciálnímu) příjemci. I mezi lidmi fungují vztahy projekce a reflexe, protože sami lidé mají své obrazy (či přímo jsou obrazy), které interagují s obrazy jinými a vzájemně se projektují. Stejně tak historické skutečnosti poutá vztah projekce a reflexe. Z hlediska ideového je pak silný obraz spojením mezi co nejvzdálenějšími skutečnostmi, mezi nimiž nicméně existuje nějaký skrytý vztah - jako mezi Izraelem a fašistickým Německem, mezi různými "tady" a různými "jinde", jež je třeba přivést k sobě nikoli tak, že "tady" nahradí "jinde", nýbrž že ukážeme interval mezi nimi. Fašistický obraz je naopak ten, který simuluje homogenní celistvost, poutá jiné, příliš blízké obrazy do řetězu lineární následnosti, u něž není vidět, kdo projektuje - jako tomu je ve scéně natáčení propagandistického šotu s mladou palestinskou intelektuálkou, která (jak nám prozrazuje komentář z offu) byla pokyny ideologa zpoza kamery nucena předstírat, že je těhotná a své budoucí dítě pošle do revolučního boje. Je potřeba dosáhnout toho, aby se jeden obraz nenechal řídit neviditelným hlasem nebo jiným obrazem, vymanit obrazy z příliš

³⁴ O jejich dlouhodobé platnosti svědčí např. to, že první část se v obdobné podobě objevuje již ve *Vášni* z roku 1982.

³⁵ Překlad Anny Kareninové z titulků k verzi *JLG/JLG* uvedené v ČT roku 1998.

³⁶ V překladu do češtiny je "image" přeloženo jako "představa"; zde překládám jako "obraz".

těsných vazeb lineární následnosti produkující homogenní iluzi pohybu, z narativních pout pohledu s protipohledem a naopak ukázat vztah mezi obrazy vzdálenými - projekci i reflexi.

To v kontextu naší analýzy vysvětluje neobvyklé formální postupy: 1. Smysl takových kompozitních obrazů, jako je například koláž fotografie tehdejšího ministra zahraničí USA Henryho Kissingera, nahého ženského pozadí z porno-snímku a blikajícího nápisu KILL / KISS / INGER. Asociace mezi nacisty, mediální pornografií a politikou USA vůči Palestině přináší divácké recepci intenzivní výzvu tento těsný vztah mezi vzdáleným pochopit a pod tlakem nečekaného, ale přesto - alespoň pro Godarda - nikoli nahodilého spojení nově přehodnotit všechny tři prvky kompozice (a ne jen vyvodit nějaký třetí, jednolitý význam - jako v intelektuální montáži). 2. Druhý citát a obrázek hexagramu pak vysvětlují podivné součty letopočtů doprovázené prolínáním (kde historické osobnosti jsou v některých momentech vrstveny tak, aby se obrysově překrývaly) či stíráním obrazů s nimi spojených. "Sčítání" je tedy možné pochopit stejně jako "promítání". Smyslem montáže je přivést k sobě vzdálené prvky, mezi nimiž přesto dochází k interakci, mezi nimiž se rozprostírá mystický hexagram, a ukázat "spojující mezeru" či interval mezi nimi; právě tato mezera se má stát novým obrazem. Proto se v *Tady a jinde* stále vrací emblematický obraz jakéhosi "pomníku" spojky "ET" [a]. Montáž má ukázat hluboké trhliny a nečekaná spojení uvnitř historie a přenést je dovnitř obrazu.

K pochopení filozofického významu Godardovy práce s mezerami mezi obrazy a zvuky výrazně přispěl Gilles Deleuze ve svém rozhovoru pro Cahiers du cinéma "Tři otázky o Šestkrát dva" [Deleuze, 1998: 49-58] a svou knihou *Cinéma 2, L'Image-temps* [Godard, 1997].³⁷ Godardovo pojetí institucionalizované řeči, a tedy i televizního vysílání, je podle něj založeno na představě syntaktického vzorce, který funguje jako soubor příkazů pro produkci výpovědi v souladu s vládnoucími významy (a předpokládá redundantní vykonávání těchto příkazů), pro přecházení od jednoho úkolu k druhému, a nikoli jako prostředek sdělování nových informací. Mezi obrazy a mezi obrazy a zvuky panují mocenské vztahy útlaku: "Obraz se dává reprezentovat zvukem jako dělník svým delegátem. Zvuk získává moc nad sérií obrazů" [53]. Ve "zvukových obrazech" se ztělesňují ideje, jež působí jako příkazy říkající, co máme z vizuálních obrazů vnímat (konvenční významy), a co naopak ne, a tím je redukovány na pouhá klišé. U Godarda jde o to, jak rozložit syntax, nenapravitelně rozpojit řetězce obrazů a idejí a uvést je do "disonantních akordů", svrhnout režim kladení jednoho na místo druhého, reprezentování jednoho druhým, mluvení jednoho za druhého a otevřít v jazyce prostřednictvím "tvořivého koktání" osvobodivé trhliny, jež by umožnily dát hlas jednomu i druhému, v jejich odlišnosti. Jde o to, jak otevřít zatarasené pohledy, abychom vnímali ideje, barvy, těla, obrazy a zvuky nikoli jako články řetězu redukované na klišé, jako již pojmenované a zařazené věci, nýbrž v jejich před-jazykové autonomnosti, úplnosti, naléhavosti, bezprostřední vizualitě a zvukovosti.

Co je to ale přesně klišé a co to znamená klišé odbourat pomocí koktání a zviditelnění mezer, "vyrvat z klišé pravdivý obraz"? Deleuze vychází z Bergsonova pojetí myslí jako obrazu a ve volné souvislosti s Godardem píše: "Klišé, to je senzomotorický obraz dané věci. Jak říká Bergson, nevnímáme věc nebo obraz vcelku, nýbrž vždy z nich vnímáme méně, vnímáme jen to, co nás zajímá, či spíše to, co máme zájem vnímat z důvodu našich ekonomických zájmů, našich ideologických přesvědčení, našich psychologických požadavků. Normálně tedy nevnímáme nic než klišé. Avšak jestliže se naše senzomotorická schémata zaseknou nebo rozbijí, pak se může objevit jiný typ obrazu: čistý opticko-zvukový obraz, obraz vcelku a bez metafory, který nechává vyvstat věc o sobě, doslovně, v jejím přebytku

³⁷ Na rozdíl od mnoha jiných kritiků Deleuze věnuje významnou část své pozornosti Godardovým videografickým a televizním filmům - především *Tady a jinde* a televizní sérii *Šestkrát dva/O komunikaci*.

hrůzy či krásy, v její radikálním či neospravedlnitelné povaze..." [Deleuze, 1997: 20].³⁸ K tomuto zaseknutí nebo rozbití může dojít tehdy, když je konvenční, "zajímavý" obraz médií proděravěn, rozložen, proniknut prázdnyými místy a jinými obrazy, zastaven nebo zrychlen ve svém obvyklém pohybu, vystaven pohledu v částech, jež obvykle unikají pozornosti. To vše ale nestačí, pokud vzniknou pouhé rekombinace klišé, pokud tyto autonomní obrazové fragmenty neodhalí něco, co dříve zůstávalo skryto a neotevrou tak kanály pro osvobodivé proudění energie: "K vítězství zajisté nestačí klišé parodovat, dokonce ani udělat v něm díry a vyprázdnit ho. Nestačí ani narušit senzomotorická spojení. Je třeba k opticko-zvukovému obrazu *připojit* ohromné síly, které nejsou silami jednoduše intelektuálního vědomí, ani sociálního vědomí, nýbrž silami hluboké, vitální intuice" [21]. Právě tuto cestu od intelektuálních intermediálních dekonstrukcí k videografické poezii nových životních rytmů a vibrací lze sledovat v Godardově vývoji od *Tady a jinde* k *Histoire(s) du cinéma*.

Pojem mezery [interstice] není přitom něčím, co jednoduše odděluje, přehrazuje jeden obraz od druhého, ale ani něco, co odlišné obrazy prostě spojuje. Jak jsme naznačili již v úvodu celé práce při explikaci pojmu hranice v teoriích intermediality spojených s experimentálním uměním 60. let, mezera je "spojujícím rozdělením". Není to snadno prostupná hranice mezi dvěma kauzálně navazujícími záběry klasického filmu, nýbrž hranice oddělující nesouměřitelné. Podle Deleuze tato hranice tvoří meziprostor, který nepatří ani jednomu z obrazů, "iracionální řez", nicméně oba obrazy otevírá kontinuitě jiného typu, než je kontinuita klasického střihu: kontinuitě nechronologických časových vztahů a kreativního myšlení; celku, který již není jednotný [srov. 181]. Je to myšlení radikální heterogenity, které vychází vždy od mezery, od rozrůznění, jež je mezi obrazy, a nikoli myšlení spojující obrazy do řetězců v jejich vzájemných asociacích. "Nejde již o to sledovat řetězec obrazů, byt' přes prázdná místa, nýbrž vystoupit z řetězce či z asociace. Film přestává být 'zřetězením obrazů... neporušeným řetězcem obrazů, z nichž jedny jsou otroky druhých' a jejichž otroky jsme i my (*Ici et ailleurs*). Je to metoda MEZI, 'mezi dvěma obrazy', jež se odvrací od veškeré kinematografie Jednoho. Je to metoda A, 'toto a později toto'[...]. Mezi dvěma akcemi, mezi dvěma afekcemi, mezi dvěma vjemy, mezi dvěma viditelnými obrazy, mezi dvěma zvukovými obrazy, mezi zvukovým a vizuálním: učinit nerozlišitelné, tedy hranici, viditelným[...]" [180]. Vnímat jedno a současně druhé tedy znamená rozbít primát "Jednoho". Nedopustit, aby jeden obraz ovládl druhý, a zakoušet samotný vztah mezi nimi, vztah konjunkce A, jenž otevírá aktivní a tvořivou linii úniku. Ukázat mikropolitiku hranic naznačující únikové cesty z makropolitiky velkých uzavřených celků, s celou multiplicitou, kterou to přináší [srov. Deleuze, 1998: 58].

Mezi čím a čím stojí u Godarda toto A? Podíváme-li se na kompozitní obrazy *Tady a jinde*, v nichž wipping dramaturgizuje hranice mezi různými fotografiemi, záběry, plakáty či nápisy, zjistíme, že: mezi Palestinou A Francií, Palestinou A Izraelem, fašistickým Německem A Izraelem, palestinským plakátem A obrazem Goldy Meir, Nixonem A Brežněvem, obrazem A zvukem, filmem A televizí, pornografií A politikou, rokem 1970 A 1974. Nejpodstatnějším "tady A jinde" nicméně je divák [tady] A mediální obraz [jinde]. Godardovým úkolem bylo ukázat nejen obraz Palestiny, ale i způsob, jak se promítá do Francouzského obývacího pokoje a jak je tam reflektován. Konfrontace neslučitelného, ale přesto souvisejícího, má otevřít oči, vyjevit skryté mechanismy moci (oslepování) a uvolnit energii pro únik ke svobodě.

³⁸ Přepis všech citovaných pasáží z knihy *Cinéma 2, L'Image-temps* vychází z nepublikovaného překladu Čestmíra Pelikána.

6.4. JLG v intermediální laboratoři: video a film jako stereo (*Číslo dvě*, 1975)

Číslo dvě je z trojice esejů natočených Godardem a Miéville v letech 1974 - 1976 filmem zdaleka nekomplexnějším a formálně nejradikálnějším,³⁹ a proto mu z nich budeme věnovat nejvíce pozornosti. Intermediální vztahy filmu a videa se zde rozvíjejí v několika rovinách, počínajíc technickou, pokračujíc institucionální a končíc formálně-konceptuální. *Číslo dvě* bylo původně produkováno pro televizi, většina scén byla natočena na video,⁴⁰ následně byly dílčí záběry přehrávány na televizních obrazovkách ve studiu a takto snímány na 35 mm film; výsledek byl předváděn v kině, a tudíž zpětně vepsán do kinematografické instituce. Bylo by nemožné a navíc kontraproduktivní pokoušet se film celkově sumarizovat jako lineárně se odvíjející fabuli.

Není třeba zde příliš zdůvodňovat dobře známé a pravdivé tvrzení o brechtovských inspiracích v Godardově díle: práci se zcizujícími efekty, antiiluzionismus, reflexivitu, tematizaci produkce a konzumpce, snahu o pedagogické působení [srov. Stam, 1992]. K teorii epického divadla Bertolta Brechta se Godard hlásil i přímými odkazy ve svých filmech. Zde budeme čerpat z modifikovaného pojetí tzv. separace, které navrhla Kristin Thompson [1988: 110-131] ve své analýze filmu *Všechno je v pořádku* (1972). Thompson odmítá starší výklady separace u Godarda, jež byly inspirovány psychoanalýzou a zanedbávaly konkrétní formální postupy. Spíše než na obecný fakt "technického" oddělení jednotlivých stop či výrazových materiálů filmu (pohyblivých obrazů, psaného materiálu, hlasu, hluků a hudby) se zaměřuje na tři dílčí postupy separace prvků probíhající napříč celým formálním systémem jako tzv. subdominanty: přerušení, kontradikce a refrakce. Tyto subdominanty vytvářejí efekt ozvláštnění a rozrušení tradičních diváckých návyků na pozadí dvou norem: klasického filmového stylu a tzv. evropského uměleckého filmu. Separace tato normativní pozadí nerozbíjí, ale spíše analyzuje a přepracovává (viz např. použití hvězd Yvese Montanda a Jane Fondy ve *Všechno je v pořádku*), a tím stimuluje k jejich znovu-promyšlení [110-112]. Aplikace tří konceptů separace na *Číslo dvě* nám poslouží jako východisko pro navazující analýzu postupů intermediality. Nebudeme se zde snažit schematicky je od sebe oddělovat, protože působí v součinnosti a vzájemně se prolínají.

Přerušení klade překážky kontinuálnímu plynutí vyprávění a logické návaznosti argumentace, problematizuje jejich kauzalitu a motivovanost. Scény z rodinného života jsou přerušovány heterodiegetickými výjevy z videostudia, nápisy, audiovizuálními citáty; a naopak, argumentace rozvíjená ve studiu je přerušována vyprávěním. Problematizován, či lépe řečeno znásoben, je již samotný začátek filmu: po fragmentárních ukázkách z rodinných scén, jež divák nemůže ještě nijak zařadit, následuje Godardův úvodní monolog ve studiu, pak další koláž nespojitých výjevů a druhý úvod, během nějž hlas Sandrine (Sandrine Battistella) přečte část úvodních titulků. Teprve pak se rozběhne rodinné drama s alespoň minimální mírou návaznosti.

Ve struktuře rámování a rozzáběrování se přerušení projevuje jako důsledné odpírání klasických figury kontinuálního stylu. Klasická stříhová skladba, založená na principech kontinuity a návaznosti, jejímž jádrem je figura záběr/protizáběr, je potlačena na nulu.⁴¹ Figura záběr/protizáběr, která je základním činitelem emocionální divácké identifikace s postavami, je nahrazena zcela statickým rámováním dlouhých, heterogenních záběrů nebo

³⁹ I když kořeny řady jeho novátorských postupů lze v mírnější podobě sledovat již ve starších Godardových filmech: např. rozklad lineárního vyprávění a dekonstrukce sociálních kódů ve *Vikendu* a *Veselém poznávání*, analýzu tématu produkce a konzumpce a brechtovské postupy ve *Všechno je v pořádku* [srov. Stam, 1992: 215-222; Thompson, 1988: 110-131], hravá práce s dokumentárním obrazovým materiálem z pařížských demonstrací roku 1968, jenž je kombinován v audiovizuálních kolážích s fragmenty jiných médií, rekontextualizován a fikcionalizován s pomocí transformací a mezititulků v sérii *Filmových traktátů* [srov. Winter, 1997: 30-31].

⁴⁰ Štáb tvořili tři lidé, natáčelo se ve stísněných interiérech, na materiál JVC [Reichart, 1992: 204].

⁴¹ Pro popis základních principů klasické kontinuální stříhové skladby a principů budování návaznosti pohybu a akce srov. Bordwell & Staiger & Thompson, 1985a: 55-58.

videografickými technikami inkrustace a prolínání, jež do jedné obrazové plochy navrství “záběr” i “protizáběr”. Stříhová spojení jsou takto vnesena dovnitř obrazu a nemohou být nikterak zahlazována silou narativní kontinuity. Stříh motivovaný narativně je nahrazen stříhem motivovaným argumentací. Přerámování (reframing), obvykle sloužící k udržování narativně důležitých postav v centru pozornosti, je nahrazeno nezvratně statickou kamerou odřezávající často i tváře postav a nastolující radikálně nevyvážené a decentrované kompozice (tzv. odrámováním, deframing, décadrage).⁴² Fragmentace filmového obrazu televizními obrazovkami a z ní vyplývající trhliny a disproporce (rozdíly v proporcích, světelných a barevných kvalitách jednotlivých částí obrazu) zbavují obrazovou kompozici základní homogenity a antropocentričnosti dané jednotným hlediskem a úběžníkem.

Nepřekonatelná trhlina se rozevívá i mezi polem uvnitř a vně obrazů - prostor mimo rám je zásadně heterogenní, není to jednoduše pokračování diegeze, ale prostor videostudia, v němž je tato diegeze fabrikována. Monitorové obrazy jsou obklopeny černým pozadím nebo technickou aparaturou, čímž se vytváří efekt prostorového rozpojení: pole mimo rám je stimulováno jako heterogenní prostor “jiné scény”, prostor produkce (hors-cadre).⁴³ Ale přesnější by bylo říci, že tento heterogenní prostor není hors-cadre v pravém slova smyslu, protože je vlastně uvnitř, a nikoli vně obrazu. U Godarda je v obraze vše, je to obraz křížící vnitřek s vnějškem. Jak píše Deleuze, u Godarda “neexistuje již mimoobrazové pole. Vněšek obrazu je nahrazen mezerou mezi dvěma rámováními v obraze [...]” [Godard, 1997: 181]. Přerušování v čisté podobě pak jsou zrnění obrazovky, drastické změny a poruchy televizních obrazů při Godardově přepínání kanálů a hluk aparatury částečně přehlušující monology Godarda a Sandrine.

Kontradikce vytvářejí rozpory vyplývající z diskontinuity stříhu a vztahů mezi obrazem a zvukem. Celková strukturace *Číslo dvě* se vyznačuje celou plejádou falešných spojení, zlomů, opakování a vynechávek. Jak již bylo řečeno, stříh nebuduje kontinuitu a návaznost, ale spíše autoreflexivně nastoluje zlomy a trhliny mezi záběry i uvnitř obrazů. Staví vedle sebe politiku a pornografii, dokument a fikci, diegezi a sféru její produkce, záběr a protizáběr. Zvuk neslouží k umocnění emocionálního účinku nebo realistického efektu obrazu, neplní narativní funkce, nýbrž naopak obraz “odreálnuje” konfrontací s cizorodými metakomentáři, jež potenciál emocionálního vtažení proměňují v distancovanou anagažovanost kritické argumentace a reflexe. Hlasy deklamující abstraktní monology nemají ve světě fikce tělesné zakotvení a není zřetelný jejich ontologický status; často se marně ptáme, zda mluví postava, herec, kritik či režisér.

Refrakce zdůrazňuje a reflektuje fakt a materialitu mediace mezi znázorněnými událostmi a divákem, stejně jako v procesech komunikace a vnímání postav a ve vztazích mezi formami médií uvnitř filmu. *Číslo dvě* v jistém smyslu pojednává spíše o realitě média samotného než o realitě skutečnosti či narativní fikce. Na strategii refrakce se podílí řada dílčích postupů: metakomentáře ke konvencím televize a filmu, zviditelňování poruch a povrchových kvalit televizního obrazu a reprodukování zvuku, rámcové i průběžné

⁴² Cadrage ve francouzštině znamená rámování i centrování. Décadrage je vzhledem ke klasickému antropocentrickému stylu rámováním “deviantním”, odmítajícím se řídit ideálním hlediskem a středovou kompozicí; odsouvá signifikantní objekty z centra pole nebo mimo rám, rozřezává je, vytváří zneklidňující prázdná místa a přenáší diváckou pozornost na samotné okraje obrazu, k odřezávající linii rámu [Aumont, 1997: 117-118].

⁴³ Filmová teorie rozlišuje dva typy prostoru vně obrazu: 1. mimoobrazové pole (hors-champ, off-screen space, out-of-field) je prostorem, jenž nebyl rámem začleněn do obrazu, nicméně je s viditelným prostorem obrazu imaginárně spojen jako jeho potenciální extenze a homogenní součást diegeze; 2. proti tomu postavili teoretici jako Pascal Bonitzer koncepci heterogenního, antiklasického prostoru mimo rám (hors-cadre, out-of-frame), jenž je spíše prostorem produkce, jejíž stopy klasický narativní film systematicky zahlazuje, prostorem práce écrite, filmové techniky, absolutním jinde, a nikoli prodloužením fikčního prostoru za rám obrazu [srov. Aumont & Bergala & Marie & Vernet, 1997: 13-18].

zviditelňování a tematizování prostoru produkce a konzumpce, “pedagogická” demonstrace fungování videotechniky samotným Godardem, inscenování procesů divácké recepce uvnitř obrazu (jak ještě uvidíme, všechny postavy i JLG jsou především diváci), konfrontace cizorodých médií a obrazových formátů, kompozice obrazu založená na principu mediální koláže atd. V klasickém hollywoodském stylu má film začátek, jenž představí hlavní téma a postavy, pak se vypráví příběh s nějakým konfliktem, který je postupně řešen až k výslednému rozuzlení. Používá k tomu konvence, které divák považuje více méně za “přirozené”, a tudíž nevyžadující motivaci. U Godarda naproti tomu vše ztrácí svou samozřejmost, vše je nově motivováno: od titulků přes začátek příběhu, přítomnost postav a herců, až po samotný obraz. Konvence jsou zcizeny, podrobeny analýze a stávají se předmětem teoretického diskurzu.

Nabízí se otázka, zda v takto fragmentarizovaném filmu lze hovořit o koherentní diegezi⁴⁴ v pravém slova smyslu, o diegezi, která by následně mohla být narušována. Obvyklá tendence diváka skládat si na základě narativních vodítek syžetu představu homogenní fabule a diegetického světa je zde narušována tolika cizorodými vsuvkami, komplikována tolika mechanismy dekonstrukce, že sama diegetická rovina se vzhledem k nim ocitá v menšině. Divák je veden k zásadní revizi svého nastavení, protože si není jist, zda film recipovat v modu fikce, dokumentu, pornografického, politického či experimentálního filmu, nebo hledat modus nový, pro formu dosud žánrově nepojmenovanou. I kdybychom ale z filmu extrahovali výhradně záběry rodinných scén a poskládali je chronologicky za sebe, ukázalo by se, že mají jen málo společného jak s klasickým vyprávěním, tak s vyprávěním typu “uměleckého filmu”: chybí v nich nejen hrdina, stanovený cíl a cesta k jeho dosažení, nýbrž také realistické motivace a úběžník v podobě individuálního autorského hlasu. Výsledný efekt provázání narativní a argumentační linie je tedy ten, že argumentace je vklíněna do diegeze a naopak, střepy diegeze přerušují argumentaci.

Pokusme se nyní prezentovat, jak zmíněné formální strategie pracují ve vertikální a horizontální struktuře filmu. Audiovizuální kompozice mediálního intertextu *Číslo dvě* je vertikálně tvořena složitou sítí paralelních časoprostorových sérií:

- Na černém pozadí rozmístěné jeden nebo dva obrazy z televizních monitorů různých velikostí, na nichž se paralelně objevují dlouhé monotónní výjevy (střídavě černobílé s modravým nádechem a barevné) z každodenního života dělnické rodiny žijící v Grenoblu a tvořené třemi generacemi. Tyto výjevy konstituují “diegetické jádro” filmu. Pouze vzhledem k této rovině je možné hovořit o *Čísle dvě* jako o narativním filmu. Jeho “příběh” by bylo možné shrnout následovně: V typické francouzské domácnosti nižších středních vrstev, obývající byt v komplexu tzv. sociálního bydlení, spolu žijí otec Pierre, matka Sandrine, jejich přibližně sedmileté děti Nicholas a Vanessa a nakonec prarodiče. Pierre denně odchází pracovat do továrny a angažuje se ve stávce, domů přichází vyčerpaný a neschopný Sandrine sexuálně uspokojit. Mladí manželé se hádají, protože Sandrine si připadá v domácnosti zneužívaná, společensky izolovaná a uvědomuje si, že její práce pro rodinu vyznívá naprázdno, že po ní nic trvalého nezůstává, že se nepodílí na skutečné sociální produkci a komunikaci. Prarodiče jsou v rámci rodiny marginalizováni ještě více - děda vypráví historky ze svého dobrodružného života komunisty, které nikdo neposlouchá, a babička jen tiše uklízí a vaří. Děti prožívají vlastní dramata - Nicholas samoty a izolace, Vanessa sexuální zvědavosti a traumatické konfrontace s brutálním výjevem souložících rodičů. Tato scéna je narativně kulminačním bodem filmu: Sandrine

⁴⁴ Diegezi zde chápu jako totální znázorněný svět či časoprostor příběhu, který zahrnuje všechny postavy, objekty a události vyprávění, jež se nacházejí na stejné rovině fikce [srov. Bordwell & Thompson, 1990: 56, 409].

byla Pierrovi nevěrná a on se rozhodne ji - s jejím počátečním souhlasem - na odplatu znásilnit aktem análního sexu.

- Výjevy ze studia Sonimage, natočené rovnou na 35 mm film, kde vidíme v přítmi rozestavěnou videoaparaturu a mixážní pult, dva filmové projektory, různě rozmístěné televizory (střídavě jeden, dva nebo tři) a někde mezi tím vším Godarda. Na rozdíl od předchozí linie se obrazovky jeví jako trojrozměrné objekty v prostoru, nikoli jako jejich dvourozměrné obrazy vložené do homogenní černi.
- Monitory ukazují Godardovu tvář, výseky z ústředního videofilmu o rodině a citáty různých televizních pořadů a filmů. Další audiovizuální citáty jsou "diegetické" povahy: např. fotbalový zápas, který sleduje rodina v televizi (první monitorový obraz), se simultánně objeví v druhém obraze, s jasnějšími barvami.
- Někdy monitory ukazují samotný proces přepínání z kanálu na jiný kanál, rychlopřevíjení videopásky nebo pouhé změnění či blikání, což lze nazvat bezprostředními citacemi samotné materiality elektronického média (spíše než citacemi intertextovými). Podobnou funkci mají i černá místa mezi monitorovými obrazy, jež jakoby fyzicky vyznačují trhliny, které na filmové plátně zbyly poté, co je obrazovky skrz naskrz "proděravěly".
- Elektronické nápisy v procesu zrodu, transformací a zahlazování, jež přerušují sled obrazů, vklínějí se mezi ně nebo do nich přímo ingerují. Mají současně charakter autonomních slovních hříček i metakomentářů k obrazům a zvukům. Důležité je, že sémantické asociace nevyvolávají jen koncové body těchto transformací, ale i jejich průběžné fáze, které mohou ukazovat kořeny či zárodky dalších slov.
- Ve zvukové stopě se kromě synchronních dialogů spojených s "rodinným dramatem" a synchronních zvuků citovaných televizních pořadů rozvíjejí dva ústřední monology: Godardův a Sandrine, přičemž oba jsou metakritickými komentáři k filmu a druhý je vnitřně diferencován do několika poloh: diegetické postavy, herečky, kritika/pedagoga.
- Obtížně zařaditelné zvukové fragmenty a citace, z nichž některé se pohybují na hranici "diegetického" a "nediegetického": politická píseň, kterou si pouští matka Sandrine s dcerou Vanessou; teskná píseň o samotě a nostalgii za minulostí od Leo Ferrého, jež se do té předchozí vmísí a ještě několikrát se ve filmu vrátí; vzhledem k obrazu kontrapunktický babiččin komentář, který parafrázuje pasáže z feministického manifestu Germaine Greer *Eunuška* [2001]; další drobné citáty a fragmenty jako například cizorodý zpěv ptáků, zvuk rádia, video přístrojů a projektoru, osamocený akord uzavírající celý film ad.

Uvedený přehled nám poskytuje představu o "vertikální" fragmentaci filmu, v rámci níž se jednotlivé, relativně autonomní, v čase se odvíjející kanály na sebe vrství, vzájemně setkávají a protínají v multiplicitě vzájemných formálních a sémantických vztahů. Heterogenní řady obrazů a zvuků jsou rozmístovány do společných polí a vytvářejí efekt simultaneity a spacializace. Divák musí vzhledem k časovému charakteru filmu volit, zda se dívat na pravý, prostřední, nebo levý obraz (nebo na pozadí). Jinak řečeno, je nucen z potenciální vizuální simultaneity vytvářet lineární sledy (což zcela neplatí o zvuku, kde simultaneita v recepci může být snáz zachována).

V *Čísle dvě* se uplatňuje také separace prvků na ose horizontální, čili autonomizace syntagmat, která se již neskládá do jednotné kauzální linie a nesměřují ke stejnému cíli, ale vzájemně se ozvláštňují, reflektují, a tím intenzifikují diváckou distanci. Horizontální práci separace lze nejzřetelněji ukázat s pomocí mikrosegmentace úvodních 20-ti minut, jež tvoří jakýsi multiplikovaný či kaskádovitý úvod k celku a zároveň v sobě kumulují všechny motivy a koncepty filmu. Proto segmentaci doplňujeme také interpretačně-analytickými poznámkami

(psanými kurzívou), jež dané výseky zasadí do celkového formálního a myšlenkového systému filmu.⁴⁵

- Nápis NUMERO 2/ ESSAI TITRES na černém pozadí⁴⁶
- Černé pozadí a na něm vlevo červeně zmícní monitorový obraz, uprostřed nápisy:

MON
TON
SON

- Vpravo od sloupce tří slov začne blikat další nápis IMAGE a ještě více vpravo se objeví druhý monitorový obraz s profilem Pierrovy hlavy. Zvuková stopa mísí šum televizoru, monotónní zpěv ptáků a hluky z rodinné domácnosti.

MON
TON
SON

IMAGE

- Pierre se otočí do kamery a levá strana obrazu se posune, aby odhalila další část jeho hlavy a zakryla nápis IMAGE; to se opakuje ještě jednou; pak se stíračkou zakryje celý obraz s Pierrem a na jeho místě se objeví druhý nápis SON:

MON [můj]
TON [tvůj]
SON [jeho / zvuk] IMAGE [obraz] SON

- Obdobná scéna se opakuje ještě jednou, ale v pravém obraze je místo Pierra Sandrine.

Jak správně naznačuje Sterritt [1999: 135], již tento úvod ustanovuje ekran nikoli jako okno do narativní iluze, nýbrž jako plochu pro koláž autonomních kanálů viditelnosti a slyšitelnosti, psaného slova i obrazu. Ve zhuštěné formě se zde názorně prezentují také základní formální a tematické vzorce: oddělení a následná rekombinace autonomních obrazových a zvukových stop, téma izolace a snahy o nalezení nové formy sociální komunikace a produkce. Stíračku s nápisem SON je možné číst jako metaforu mocenských vztahů mezi obrazem a zvukem: "zvuk" je zde nápisem, který viditelně ingeruje do obrazu a v zápětí je naopak zastírán obrazem.

Pro Godardovu filozofii vidění nejsou důležité samy věci, lidé a obrazy, ale to, co je mezi nimi: vztahy a procesy výměny mezi já a ty, mezi dvěma obrazy, mezi obrazem a zvukem, mezi divákem a filmem; mezi pohlavími (ženský hlas z offu - mužský obraz); mezi pohledem postavy, kamery a diváka.

- Dva monitorové obrazy na černém pozadí, z nichž první vlevo nahoře ukazuje celkový záběr na sídliště, druhý vlevo dole polocelek obou dětí, Nicholase a Vanessu, jak stojí na

⁴⁵ Interpretačně-analytické poznámky doplňující popisy jednotlivých záběrů a prvků úvodních sekvencí nemají ambice suplovat skutečné close reading, textuální analýzu či vyčerpávající výklad, ale jen poskytnout východisko pro navazující rozbor intermediálních strategií.

⁴⁶ U transkripce nápisů se snažím přibližně reprodukovat jejich grafickou podobu, a proto nedoplňuji čárky nad jednotlivými písmeny, pokud tam chybějí. Cílem popisu nebylo zachytit totalitu audiovizuálního materiálu (což je pochopitelně nemožné), nýbrž jen vyznačit jeho strukturaci a klíčové významové body. Za korekturu a doplnění přeložených promluv a nápisů děkuji Márii Ferenčuhové a Martinu Kaňuchovi.

balkóně (Nicholas říká: “Byla krajina a do ní byla vsazena továrna”); pak se prolne do záběru prarodičů v kuchyni (mluví o nespravedlnosti, již musí čelit dělníci nebo ti, kteří přicházejí o práci); pak pomalá prolinačka zpět na děti (dívka variuje chlapcovu poznámku: “Byla továrna a kolem ní byla rozložena krajina.”).

Zde je u příležitosti představení dosud neznámých postav nastolena ústřední metafora továrny v krajině, krajiny kolem továrny. Důležitá je i sama forma jejího vyjádření, protože konstituuje figuru chiasmu, která má uvolněním skladebných vztahů a nastolením režimu reverzibility podobně jako jiné slovní hříčky napomáhat tomu, aby do jazyka a dalších kódů mohly pronikat nové, ideologicky neprogramované obsahy.⁴⁷

- Nápís NUMERO DEUX [číslo dvě] na černém pozadí, který se ihned začíná po jednotlivých písmenech postupně transformovat v nápís AU DEPART [při odjezdu].⁴⁸
- Godard stojí ve studiu, vlevo částečně osvětlený projektor, jehož cívky se hlučně a trhaně otáčejí, vpravo monitor ukazující zvětšeně Godardovu tvář a zviditelňující povrchové kvality elektronického obrazu, zcela vpravo se o monitor opírá stojící Godard, přičemž horní část hlavy mu odřezává horní linie celkového obrazového rámce. Godard gestikuluje a kouří, ale nevyjadřuje žádné emoce - pouze fyzickou přítomnost.
- Zvolna deklamuje svůj dlouhý úvodní monolog, který lze v jeho mnohoznačnosti jen obtížně shrnout: “Když delegát pronáší řeč, čte slova jiných. Myslím, že je to papír, co vydává příkazy, a v tom je problém...” Godard krouží kolem klíčových motivů filmu, ale pojmenovává je ve formě řetězově navazujících metafor a slovních hříček (např. se slovy machine - stroj / machin - familiérně “tentononc”). Mluví o sobě jako o “šéfovi”, jenž je současně dělníkem manipulujícím s videoaparaturou a o svém studiu jako o továrně. Nebo studio přirovnává ke knihovně bez knih. Rozvíjí ústřední metafory továrny a těla: továrnou je fabrika, komerční filmová studia, lidské tělo, ale také školský systém a média; ve studiu se vyrábějí filmy, média programují diváky, jazyk produkuje předvídatelné významy, ve škole se programují děti, tělo přijímá potravu a produkuje výkaly. Godard také metakriticky komentuje techniku slovních hříček a zdůrazňuje jejich osvobodivou hodnotu v neprospěch tyranského normativního jazyka. Popisuje způsob financování *Číslo dvě* a dokonce i svou životní situaci: “Byl jsem dlouho nemocný a to mě přivedlo k myšlenkám o továrně.”

AU DEPART může znamenat rovněž “na začátku...”, výchozí bod, v němž je již cosi dané, ale konotuje i “oddělování”. To je možné chápat jako komentář k fragmentaci a vnitřnímu zrcadlení filmového úvodu. Vložením monitorů do mizanscény studia vzniká silný světelný kontrast mezi obrazem filmovým a videografickým, protože pro rámcový 35 mm obraz je použito low key nasvícení, kdežto monitor Godardovu tvář ukazuje navzdory šeru mnohem jasněji a s menšími světelnými kontrasty.⁴⁹ Obrazová kompozice založená na

⁴⁷ Principem chiasmu je zkřížení větných prvků neboli skladebný paralelismus spočívající v obrácené symetrii dvou syntagmatických segmentů, z nichž druhý opakuje v opačném sledu syntaktický pořádek prvního (A-B / B'-A'): továrna zasazená do krajiny / krajina obklopující továrnu. Pro Godardovy *Histoire(s) du cinéma* je chiasmus jedním z nejtypičtějších formálních a rétorických postupů. V analýze této série ukáží, jakým způsobem může řídit i komplexní strukturní principy.

⁴⁸ Nápís může mít i další významy: “výchozí bod”, kde je již cosi dané: “východiskem je...”, “na začátku...”, ale také “při odjezdu”. Analogicky to platí i pro A L'ARRIVEE (“při příjezdu”...).

⁴⁹ Při tzv. low-key lighting je obraz celkově temný; hlavní světelný zdroj (key light) nedomnuje, a proto vzniká převaha šera, stínů, z nichž pouze tu a tam vystoupí světlejší detail, objevují se ostré kontrasty, chybí střední šedé tóny, stíny ztrácejí kresbu; obvykle se používalo v hororech, kriminálkách, psychologických dramatech. Obvyklé zasvětlení scény v televizi naproti tomu pracuje s mnohem nižšími rozdíly mezi světlem a stínem;

dematerializovaném černém pozadí, kontrastu dvou viditelností, na rozkouskování těla a na okamžité vizualizaci snímání neviditelné videokamery (natáčející z prostoru mimo záběr Godardovu tvář) jednak nastoluje opozici film / video, a jednak vytváří svébytný kvazikubistický souzvuk různých částí objektů, proporcí a optických hledisek.

Ve svém monologu se Godard staví do opozice k tradičnímu pojetí individuálního autorství a filmu, který vychází ze scénáře. Filmy se "vyrábějí", a proto nebude řeč o "režii", "scénáři", "námětu", nýbrž o produkci a továrně. Tím, že otočí kameru sám na sebe, metaforicky ztotožňuje své vlastní tělo s aktem filmové enunciaci, ale současně, jak poznamenávají Silverman a Farocki, se paradoxně zbavuje transcendence: je autorem ztělesněným, zviditelněným, a tudíž s omezenou mírou moci a vědění [srov. Silverman & Farocki, 1998: 144].

- Nápis AU DEPART [při odjezdu] se postupně proměňuje v A L'ARRIVEE [při příjezdu]. Godardův monolog nastoluje vztah mezi situací v Saigonu, jež je vzdálená "světelné roky" (hyperbola naznačená přechnutím) odsud, a každodenností zde, v západní Evropě, v níž je třeba se se vzdáleným impulsem vyrovnat: "A asi 300 tisíc kilometrů odsud, co to říkám, 20 tisíc kilometrů odsud Vietkong již myslí na Saigon. Zatímco tři metry odsud, v této továrně, je třeba vyrábět. Ale vyrábět co? A jít kam?"

Na jiné rovině se zde variuje schéma separace / rekombinace, tentokrát ve vztahu mezi politickou situací a utrpením lidí ve vzdálené zemi na jedné straně a autonomní každodenností zde. Nastoluje se tak pouto mezi TADY a JINDE (tematizované již ve stejnojmenném Godardově filmu).

- Mezitím se objevují na černém pozadí dva monitorové obrazy: levý ukazuje babičku při domácí práci, pravý jen čisté svícení obrazovky.
- Nápis A L'ARRIVEE se postupně, jakoby "koktavě" proměňuje nejprve v IL Y AURA LA [bude].⁵⁰
- Pak sledujeme v levém monitoru dědu u sporáku, v pravém babičku sedící na posteli s elektronicky deformovanými a rytmicky se opakujícími hlasy doléhajícími pravděpodobně z rodinného prostředí mimo obraz, do nichž se mísí zpěv ptáků.
- IL Y AURA LA se proměňuje v REPRODUCTION; v jednom z mezistupňů transformace se objeví hybridní slovo REPROAURA, které se ihned změní v REPRODURA.
- Vzápětí v levém monitoru vidíme rodinu hledící pravděpodobně na televizi, zleva vstoupí Pierre, přisedne si k Vanesse, něco jí říká a pak odchází poté, co jí ušetřil pohlavek; v pravém, barevně mnohem sytější obrazu běží televizní přenos fotbalového zápasu. Zvukové stopě dominuje hlas sportovního komentátora oznamujícího penaltu.

Ze skrumáže možných významů vyvěrá mimo jiné asociace produkce, trvání a aury⁵¹ (respektive její ztráty v zahlazení jednoho nápisu druhým) s tématem reprodukce (REPROAURA - REPRODURA). Reprodukce nachází v celkovém kontextu filmu metaforické uplatnění v rovinách těla (sexuality, plození, tělesný metabolismus), sociálních vztahů (ideologie⁵²) a v explicitnější rovině elektronických médií. Reprodukce nese ve srovnání

videokamera má navíc lepší "noční vidění". O světelném rozdílu mezi oběma obrazy se zmiňuje Harun Farocki in Silverman & Farocki, 1998: 143.

⁵⁰ V doslovném překladu gramatické vazby "jest bude".

⁵¹ Narážka na teorii Waltera Benjamina [1979a] o ztrátě aury uměleckého díla v éře mechanické reprodukce.

⁵² Podle Louise Althussera slouží ideologie a sociální instituce (jako např. rodina, škola, média) reprodukci společenských výrobních vztahů (vztahů mezi kapitálem a prací založených na kapitalistickém způsobu výroby) a pracovní síly.

s produkcí negativní konotace, protože je založena na principu utvrzování již existujícího stavu věci. Vazba mezi násilným fotbalovým zápasem a násilím v rodinných vztazích konotuje pesimistický pohled na působení médií v prostoru každodennosti.

- Nápis NUMERO DEUX.
- Další záběr ze studia: vlevo dole velká navíjecí a odvíjecí cívka videorekordéru, nad nimi vertikálně dva monitory, v temném pozadí se rýsuje filmový projektor, vpravo tušíme za černým obrysem Godarda, jehož ruka chvilkami vystoupí do světlejší plochy obrazu a manipuluje s tlačítky videorekordéru. Na monitorech se objevující citáty mají status fikce (např. kung fu film *Cesta draka* Bruce Leeho s Chuckem Norrisem, francouzské komerční drama Clauda Sauteta *Vincent, František, Pavel a ti ostatní*, scény ze soft-porno filmu) i "dokumentu" (např. zpravodajské záběry z jihovýchodní Asie a z pařížského prvomájového průvodu s řadou odkazů na květnové nepokoje z roku 1968). Monitory ukazují různé poruchy obrazu vznikající při přepínání kanálů a převíjení videokazet.
- Vsuvka v podobě postupné transformace nápisu CET ECRAN [tento ekran, plátno] v UN FILM ECRAN, pak v UN FILM QUI S [film, který].
- Další citáty televizních pořadů a filmů, doprovázené synchronním zvukem.
- Nápis MERCHANDISE [zboží] se transformuje v MUSIQUE.
- Opět citáty.
- Nápis IMPOSSIBLE [nemožné] se mění v LE TRAVAIL [práce].
- Citáty jsou nyní strukturovány tak, že na dolním monitoru běží poměrně plynule reportážní záběry, na horním rychle se střídající fragmenty hraných filmů; v jednom okamžiku se zde mihne útržek kostýmního dramatu a titulek VIOLENCE ET PASSION [násilí a vášně].
- Nápis LE TRAVAIL se přepisuje v LA MERDE [hovno].
- Nápis EGALITE v LIBERTE.

Godard se zde ukazuje jako "velký manipulátor" obrazů uvnitř své intermediální laboratoře.⁵³ Ve svém pedagogickém gestu se obrací přímo na nás a demonstruje nám názorně, jak jeho přístroje fungují. Předvádí experimenty s obrazem a zvukem a sám se stává jejich prvním divákem. Inscenuje tak základní principy video dispozitivu jako režimu experimentu, bezprostřední manipulace a zpětné vazby.⁵⁴

Simultánní koexistence různých žánrových typů audiovizuálních pořadů v jedné obrazové ploše naznačuje snahu hranici mezi nimi problematizovat. Nevidíme dokument ani fikci, pornografii ani politiku, nýbrž jedno A druhé; fyzicky se nám konkretizuje prostor MEZI žánry jako prostor produkce (skrže obraz videostudia). "Dokumentární" záběry jsou fikcionalizovány elektronickými manipulacemi a rekontextualizací, stejně jako fikci budou připsány některé atributy dokumentu: důsledná monotónnost a nepointovanost každodenních úkonů v "rodinném dramatu", stejně jako chlad způsobu jejich snímání.⁵⁵

⁵³ Willfried Reichart v listopadu 1976 popsal Studio Sonimage, jež sídlilo v Grenoblu, na ulici Rue de Belgrade, následovně: "Dva středně velké pokoje působí jako výstavní místnosti pro videoaparaturu, s dřevěnými regály na stěnách, v nichž jsou uloženy videokazety a připravené videokamery značek Shibaden a Hitachi, videorekordér pro PAL a SECAM, zesilovač, tuner, na stěnách úhledně rozvěšené kabely, dále monitory, malý 16 mm projektor. Celé vybavení stálo 500 000 dolarů..." [Reichart, 1992: 197].

⁵⁴ Godardovu manipulaci s televizními kanály by bylo možné chápat jako obraz anticipující figuru "zappeura". Improvizované přepínání dálkovým ovladačem, tzv. zapping, se v 80. letech stalo jedním z nejcharakterističtějších rysů televizní kulturní zkušenosti (divák provádí vlastní montáž z hotových pořadů, drobí jejich jednotu, zbavuje obrazy narativního smyslu) a jeho fenoménu se věnovali i francouzští kritici a teoretici, např. Serge Daney, Marc Vernet nebo Dominique Chateau [srov. Chateau, 1997].

⁵⁵ Godard v interview tvrdil, že *Číslo dvě* je z jeho strany z velké části dílem pouhé registrace toho, co improvizovali další spolupracovníci, a to včetně konkrétních dialogů. [Reichart, 1992: 199].

Nápisy společně s monologem a dekontextualizovaným obrazem sexuální scény pokračují v předběžném načrtávání a variacích hlavních motivů filmu, čímž poskytují série vodítek pro interpretaci následujícího rodinného dramatu: komercializace médií, práce ženy v domácnosti, která nemá žádné hmatatelné a komunikovatelné výsledky kromě "hovna", jež produkuje "továrna" jejího těla, boj o osvobození od normativního jazyka a tradiční rodové role, vztah sexuální slasti (orgasmu) a smrti.

- Zatímco horní monitor ukazuje útržky pornografického filmu, do zvukové stopy se vměšuje (aniž by svou hlasitostí jednoznačně dominoval) monolog recitovaný Sandrine (hlas herečky Sandrine Battistelly): "A co s tímto filmem *Číslo dvě*? Ukazuje neuvěřitelné věci, obyčejné věci, posrané věci, dobré věci... Rozkoš není jednoduchá věc..."
- Nápis CINEMA se mění v POSSIBLE.
- Sandrine pokračuje: "Ne rozkoš. Nezaměstnanost je jednoduchá. Ne rozkoš. Myslím, že když nezaměstnanost vyvolává rozkoš, přichází fašismus." Útržky pornofilmu zatím končí nápisem DEAD END. "Číslo dvě není filmem nalevo nebo napravo, ale filmem 'vpředu' nebo 'vzadu'. Vpředu jsou děti. Vzadu je vláda... děti národa... národ. Zjistiš, že to je továrna."

Godard jako ztělesněný manipulátor obrazů zde symbolicky předává hlas Jinému: ženě a navíc herečce svého filmu. Bude to ženský hlas, který provede teoretickou reflexi, zatímco mužské tělo (JLG) bude přítomno v obraze.⁵⁶ Sandrine zaujímá vzhledem ke svému diskurzu a diegezi ambivalentní pozici: přechází mezi pozicí herečky, postavy a kritického komentátora. Akt předání slova je manifestací definitivního opuštění autorské pozice a zbavení se moci nad diskurzem. Takový akt je nutno chápat metaforicky, protože ve své doslovnosti by byl nerealizovatelný [srov. Silverman & Farocki, 1998: 146]. Po zbytek filmu bude Godard již jen mlčky manipulovat s přístroji a naslouchat druhým.

"Vpředu" a "vzadu" jsou "centrálními označujícími celého filmu ('rodinného dramatu', jež bude následovat); skrze ně Godard vypracovává nové označování těla" [srov. tamtéž]. Vyznačují jednak mocenské vztahy mezi vládnoucím systémem (vzadu) a utlačovanými (vpředu), jednak jsou základem pro novou metaforiku těla: přední část mužského těla, jeho penis, je to, co Sandrine vidí z muže, když se vrací domů; zadek vidí, když od ní odchází do práce ve vnějším světě, mimo rodinu; Sandrininým zadkem je eroticky posedlý Pierre, ale zadek je současně místem zablokování produkce těla (Sandrinina zácpa) a místem sexuálního násilí (scéna análního sexu); vagina je naproti tomu místem, odkud "vycházejí vzpomínky", a místem osvobodivé masturbace.

- Při posledních větách se objevuje klíčový obraz celého filmu, založený na figuře elektronické inkrustace: na jediné velké ploše monitoru vsazeného do černého pozadí vidíme obraz Vanessa tváře z poloprofilu, jakoby vytesané z tahů homogenní černi, a "pod" ním obraz druhý, jak prosakuje v dírách zanechaných po světlejších plochách prvního obrazu, obraz Pierra, jenž drasticky souloží (análně) se Sandrine v kuchyni. Vanessa mírně pohybuje hlavou a střídavě přivírá a do široka rozevívá oči.
- Zpět ve studiu: "...Film je také továrnou. Továrnou, která vyrábí obrazy, jako televize..." V proudu zvuků z televizorů mezitím zazní jména Bergmana a Brežněva. Sandrine recituje:
 "Byl jednou jeden obraz.
 Byly jednou dva obrazy.

⁵⁶ O subverzivní dimenzi tohoto delegování ženského hlasu a o vztahu Godardova postupu k feminizmu píše Serge Daney [2000].

Dvakrát byl zvuk.
Jednou byly dva zvuky.
Číslo jedna a číslo dvě.”

Godardovo slavné použití inkrustace je především aktem násilí páchaným na filmovém obraze: roztržení figury záběr/protizáběr a proděravění jednoho jejího členu druhým. Je to možná nejradikálnější zničení obrazu, jakého se kdy Godard dopustil, protože má v metaforické rovině charakter násilného vniknutí a také násilím zasaženého dětského pohledu.

Film není autorská tvorba, ale výroba, produkce obrazů a zvuků. Vrací se zde opět Godardova vzpoura proti instituci klasického, ale současně i uměleckého filmu. Jedna z významových rovin titulu Číslo dvě je: obraz [číslo jedna] a zvuk [číslo dvě], první obraz [číslo jedna] a druhý obraz [číslo dvě], film [číslo jedna] a video [číslo dvě].

- Po odmlce Sandrine rutinně oznamuje: “Číslo dvě: film vyrobený Anne-Marií Miéville a Jeanem-Lucem Godardem se Sandrinne Battistellou, Pierrem Oudrym a dalšími. Číslo dvě brzy uvidíte na tomto plátně [ecran]! Toto plátno je na zdi...Na zdi mezi čím a čím?”
- Nápis BIENTOT SUR [brzy na].
- “...Tak tedy další politický film? Ne, není politický, je pornografický. Ne, není pornografický, je politický. Tak je pornografický, nebo politický? Proč se vždy ptáme buď - a nebo? Možná je obojím současně....”
- Mezitím oba monitory začaly ukazovat jen čisté zrnění, horní jemnější než spodní. Godardova ruka je po chvíli sladí. Sandrine opakuje některé věty svého monologu.
- Nápis NUMERO DEUX.

Godard s Miéville zde komentují nejen žánrově hybridní identitu svého filmu, ale také samotné formální mechanismy zcizujícího a ozvlášťujícího zdržování a přerušování. Na začátku chyběly titulky v běžném slova smyslu. Film nám odmítal otevřít bránu do světa fikce, ba odmítal vůbec v konvenčním slova smyslu začít. Pak jsme sledovali sérii jakýchsi previews či upoutávek na nadcházející “podívanou” a úvodních proslovů, až jsme se konečně dočkali informací o názvu společně se jmény autory...ale pouze v podobě mluvené (!).⁵⁷

Poznámka o zdi za ekranem obrací pozornost jednak k mnohoznačnému vztahu mezi obrazem a skutečností, protože ekran je samotným meziprostorem, jenž je odděluje, jednak k paradoxní materialitě média, založeného na imateriální hře stínů. Ekran jako projekční plocha a současně obrazovka je také základním konceptem intermediálních vztahů mezi filmem a videem: do filmového ekranu jsou vkládány ekrany elektronické, podobně jako se v koláži může setkat například kresba s fotografií.

- Vpravo vedle dvou monitorů (stále zrnících), stále ve videostudiu, se objeví třetí, větší obrazovka, na níž Vanessa píše křídou na černou tabuli. Sandrine variuje svou řeč o Čísle dvě. Godard ladí na obrazovkách útržky filmů a hudby.
- Nápis ET C’EST DIFFICILE [a to je obtížné] se promění v COMME LA REVOLUTION [jako revoluce].
- Po chvíli Sandrine prohlásí, že už bylo dost řečí, že je čas se jen tiše dívat a naslouchat: “Dívat na co? Není vždy třeba chodit daleko. Je tu mnoho k vidění... Například tvé

⁵⁷ Toto odpírání obvyklých titulků či naopak vtahování titulků dovnitř diegeze se u Godarda objevuje již od 60. let [srov. Málek, 2000: 36] a samo o sobě v dané době nebylo ničím převratným (např. v *M*A*S*H* Roberta Altmana z roku 1970 slyšíme závěrečné titulky jako hlášení z vojenského rozhlasu). Nicméně v kontextu spolupráce komplexních zdržovacích mechanismů působí jako intenzivní postup “zklamaného očekávání”.

pohlaví. Podíval ses někdy na ně? Nechal jsi jiné, aby se na ně dívali? Upřímně. Ne jako v reklamách nebo dobrodružných filmech.”

- Mezitím se nápis COMME LA REVOLUTION [jako revoluce] mění v DANS UN PAYS RICHE [v bohaté zemi].
- Sandrine “...Neptali jste se někdy, jestli je otec továrnou, nebo krajinou? A jestli je matka krajinou, nebo továrnou? Podle mého názoru továrnou...Nebo možná elektrárnou. Nabíjí a vybíjí. A to bolí...” V tomto okamžiku se na levý horní monitor vrátí výjev z pornografického filmu. “...Pouštíme si hudbu. Ale proč posloucháme hudbu? Abychom viděli neuvěřitelné.” Pravý monitor s Vanessou píšící na tabuli se zvětší a zaplní větší část obrazu. Pak Sandrine ukončí monolog: “...Co je neuvěřitelné? Neuvěřitelné je to, co nevidíme.”

Téma vidění, hranic viditelného a možností ukázat to, co je neviditelné, je spojeno s tělem, sexualitou a mocenskými vztahy, které se v nich protínají. Ukázat neviditelné znamená odhalit sobě i jiným genitálie, protože ty jsou v metaforické rovině místem, které může označovat a symbolicky kumulovat vzorce sociálních vztahů, jež nám vládou, ale nejsou vidět. Proto je v pohledu na vlastní i cizí pohlaví spatřována naděje na osvobození.

- Vanessa zatím na tabuli napsala: “Než jsem se narodila, byla jsem mrtvá.”
- Nápis REPRODUCTION se mění v REGLAGE [řízení, regulování].
- Následuje první scéna “rodinného dramatu”: Sandrine žehlí, její nahé tělo zakrývá jen bílý rozepnutý župan, kolem ní pobíhá Vanessa a klade matce otázky týkající se sexuálního života ženy: “Budu krváčet mezi nohama, až budu velká?” “Ano. Budeš si muset dávat pozor na kluky. Nejsou spolehliví.”
- Nápis REGLAGE se mění v MONTAGE.
- Barevnější variace kompozitního obrazu análního sexu manželů, do něhož tentokrát prosakuje tvář jejich dcerky Vanessy (v první verzi naopak byli rodiče inkrustováni do černé siluety Vanessy). Vanessin voice over výjev simultánně komentuje: “Někdy si myslím, že to, co maminka a tatínek dělají, je pěkné [joli], a někdy si myslím, že to je kaka [caca].”

Spojení »REGLAGE - REPRODUCTION - MONTAGE - obraz sexuálního aktu« vytváří významový shluk konotující mj. kontrolovanou, řízenou reprodukci; MONTAGE pak dostává význam spojení (sexuálního).

Samotný začátek “dramatu” by bylo možné chápat také tak, že je to jen jeden z mnoha televizních kanálů, mezi nimiž Godard dosud tak zběsile přepínal [srov. Winter, 1997: 35]. Celý úvod má nejen autoreflexivní a metakritickou povahu, ale vytváří také efekt mise en abîme: zrcadlí a zahrnuje v sobě strukturní principy i motivické prvky celku.

Kritici uváděli řadu konotativních významů titulu *Číslo dvě*: remake *U konce s dechem* (pochopitelně jen v ironickém smyslu),⁵⁸ film a video, fikce a dokument, pornografie a politika, soukromé a veřejné, nízké a vysoké, realita každodennosti a realita médií, Godard a Miéville, Godard a Sandrine, muž a žena, jeden obraz a dva obrazy, samota a komunikace. “Číslo jedna” je negativní stav, který je třeba rozbít: dekonstruovat homogenitu kinematografického média, stejně jako jazyka a rodových kódů; rozbít povrch mediálních simulaker, prolomit izolaci utlačovaných (ženy, děti, starých lidí, dělníků...).

⁵⁸ V některých filmologických publikacích lze skutečně objevit údaj, že *Číslo dvě* je remakem *U konce s dechem*. Později byla tato informace interpretována také jako Godardova záměrná hra s diváckými očekáváními.

Převládajícím klíčem interpretací *Číslo dvě* byla předvídatelně lacanovská psychoanalýza a feministická teorie; pomocí nich kritici zkoumali Godardovu metaforiku těla a sexuality jako progresivní komentář k rodovým kódům soudobé západní společnosti. Opakovaně se vracející kompozitní obraz mixující souložící rodiče s Vanessinou tváří chápe Kaja Silverman nejen jako reevokaci tzv. prvotní scény,⁵⁹ ale rovněž jako Pierrův utlačovatelský vpád do ženina těla, snahu snížit ji na “status hovna”, čili připoutat ji k “ženské práci”, uklízení a poskytování sexuálních služeb. Sexuálně-tělesnou metaforou Sandrinina zablokování v rovině produkce, stigmatizace “špinavou prací” a vyčlenění ze sociální cirkulace symbolů je její dlouhotrvající zácpa; odmítání vzít si projímadlo je naopak aktem revolty proti údělu “ztrátové produkce”. Formální principy separace a rekombinace byly v psychoanalyticky inspirovaných výkladech spojovány s mechanizmy sociálního, kulturního a sexuálního “zablokování”. Kromě zácpy jsou podle nich metaforami zablokování také Pierrova impotence, scéna s ucpaným záchodem, izolace rodiny od politického dění v okolí i v cizině, poruchy obrazu atd. Celý film je pak experimentem hledajícím možné cesty ven z izolace (číslo jedna), způsoby, jak tyto fyzické a sociální bariéry probořit, obnovit kreativitu a komunikaci uvnitř rodinné každodennosti (číslo dvě). Ambivalenci hranic různého druhu (vysoké/nízké, veřejné/soukromé) kritici uváděli do souvislosti s pojmem abjekt [abject] Julie Kristevy, jež charakterizuje prvotní strach subjektu ze zániku uvnitř matčina těla. Ono “neviditelné”, jež se film pokouší zviditelnit, je především pohlavím, které ovšem není pouhým intimním místem těla, nýbrž křížovatkou mocenských vztahů, jež může sloužit stejně tak útlaku (viz scénu análního sexu) jako osvobození (jak napovídá scéna názorné sexuální výchovy, kteroužto dětem rodiče inscenují na vlastním těle) [srov. Silverman & Farocki, 1998; Sterritt, 1999: 129-160].

Ačkoli je v samotném filmu možné najít celou koherentní síť interpretačních vodítek svádějících k podobnému výkladu, pokusíme se zde nyní charakterizovat ty jeho rysy, které psychoanalytické interpretace opomíjejí, ačkoli jsou z estetického hlediska podstatnější. Všechny motivy interpretací psychoanalytického typu bychom si mohli představit vyjádřené i jinými prostředky než právě vkládáním blikajících monitorů do tmavého filmového obrazu. Chceme-li ale učinit zadost formálním kvalitám *Číslo dvě*, musíme začít analýzou právě jeho obrazu, jež nejnázorněji vyjadřuje ústřední stylovou dominantu, čili princip struktury a ozvláštňování postupující všechny roviny díla. Jestliže normativním pozadím brechtovského *Všechno je v pořádku* byl kontinuální styl klasického hollywoodského filmu a tradice evropského uměleckého filmu, v *Číslo dvě* přibývají ještě dvě další pozadí, a sice kinematografie a televize jako dvě různá média filmu. Strukturní rysy těchto médií jsou autoreflexivně zviditelněny, ozvláštňovány a intermediálně transformovány tím, že vstupují do vztahů vzájemné kolize a korelace; nástrojem této intermediální operace je video, jež v ní plní roli prostředníka. Znamená to, že *Číslo dvě* nedekonstruuje jen kódy žánrové a rodové, ale také kódy percepce neboli určitá percepční a priori implikovaná dvěma mediálními dispozitiviv.

Godard s Miéville pracují s kolizí dvou kanonizovaných režimů vidění, aby ukázali jejich konvence a klišé, reflektovali stávající kulturní krizi vidění a provokovali evoluci vidění nového typu. Podle Scarlett Winter [1997]⁶⁰ Godard multiplikací heterogenních vizuálních a zvukových podnětů hyperbolizuje tendence “rozptýleného”, “opotřebovaného” či “předrážděného” vidění nebo dokonce “slepoty”, jež jsou typické pro kulturu silící

⁵⁹ V psychoanalytické teorii traumatizující představa dítěte o rodičích, kteří právě mají sexuální styk; tato představa u pacienta vyvolává různé fantazie.

⁶⁰ Německý sborník se slibným názvem *Godard intermedial* [Roloff & Winter, 1997], v němž byl tento text publikován, se bohužel vesměs věnuje kinematografické linii Godardova díla a soustředí se na interakce filmu s tradičními druhy umění (divadlo, hudba, literatura). Článek Scarlett Winter je sice inspirativní, ale ke své škodě si za svůj referenční bod vybírá nikoli formální analýzu, nýbrž apokalyptické vize kritika mediální simulace Jeana Baudrillarda.

medializace. Boří identitu obou médií, vzájemně je kříží až do nerozlišitelnosti, rozevírá v nich trhliny a inscenuje jejich poruchy. Místo znázorněné skutečnosti se tak hlavní podívanou stává realita samotného obrazu a média, "obraz zbavený obrazu" [Winter, 1997: 30], mizející či atrofovaný obraz, jenž jako prázdné zrcadlo odkazuje pouze k našemu vlastnímu šokovanému pohledu a ke skrytým mocenským mechanismům dispozitivu.⁶¹ *Číslo dvě* nám ukazuje neviditelné v tom smyslu, že nám ukazuje samy skryté předpoklady našeho vidění a naší slepoty: principy dispozitivu dvou nejrozšířenějších audiovizuálních médií.

Činí to tak, že rozkouskovává řetězce obrazů, jež obvykle tvoří jakoby přirozené kontinuum; že sám obraz trhá na kusy a ty spojuje s tělem druhého obrazu; že zvuk osamostatňuje od obrazu a zachází s ním stejně jako s obrazem; že rámy obrazů simulující výhled do vnějšího světa vtahuje dovnitř obrazu a činí je objektem pohledu; že stírá ideologickou hranici mezi dokumentem a fikcí; že nechá film fungovat jako televizi a televizi naopak vtahuje dovnitř kina. Televize a video vnášejí do filmu dimenzi bezprostřední manipulovatelnosti obrazy, jejich simultaneity a vrstvení, ale také atmosféru větší blízkosti intimnímu a tělesnému životu v časoprostoru každodennosti. Vzniká korelace dvou dispozitivů: *Číslo dvě* "osvětluje", desakralizuje tmavý kinosál a naopak připoutává fascinovaný voyeurský pohled ke světské tele-vizualitě. Na jedné straně rozbíjí magii filmové zkušenosti v kině, krásu filmového obrazu a příběhu jejich perforací televizními obrazovkami, na druhé straně estetizuje banální zkušenost televize tím, že ji vtahuje do kina a vytváří obrazové koláže zdůrazňující její materiální rysy (malý obraz, zrnění a blikání, přepínání, multiplikace, simultaneita) [srov. Winter, 1997: 36]. Jsou-li v obrazech vyhloubeny díry a je-li série obrazů rozložena nebo navrstvena do jedné obrazové plochy, je-li divákovi zabráněno dívat se skrz obraz na svět znázorněné fikce, stává se hlavním centrem pozornosti to, co je mezi, sám přechod či mezera mezi jedním a druhým obrazem, mezi jedním a druhým médiem, mezi obrazem a divákem. Tato mezi-obrazová a intermediální místa přechodů jsou tím, co obvykle není vidět, ale čím jsou obrazy řízeny, uspořádávány do určitých řetězců a režimů, co ovládá naše vidění, a co je tudíž třeba učinit viditelným.

Číslo dvě nastavuje zrcadlo divákovi vidění tím, že inscenuje fiktivní akty stereotypní divácké recepce - všechny postavy filmu jsou především diváky v širokém slova smyslu, v čele s JLG; obdobně všechny obrazy filmu jsou obrazy obrazů (někdy dokonce obrazy obrazů obrazů). Film přepíná vizuální percepci příliš komplexními a fragmentárními podněty až za hranici vnímatelného. Konstruuje různá krátká spojení mezi heterogenními jevy, shluky simultaneit, mnohoznačné slovní a audiovizuální hříčky a poruchy obrazu, zvuku i jazyka. V hyperbolizovaných dramatizacích a kolážích různých klišé percepce a myšlení tak vznikají reverzibilní spojení a trhliny, které rozrušují obvyklé syntaktické a sémantické vazby, zpřítomňují obrazy, zvuky a slova v jejich surové materialitě a ukazují jejich dosud neviditelné vztahy; otevírají průchody novým energetickým vazbám. Naše vidění je podle Godarda zasaženo slepotou v tom smyslu, že je řízeno kódy různého druhu, a tudíž vidí jen to, co je viditelné v rámci termínů těchto kódů. Pokud budou kódy rozrušeny, otevírá se nám naděje, že uvidíme dosud neviditelné aspekty sociální skutečnosti, svého těla i mediálních obrazů.

⁶¹ K debatě o ztrácejícím se, rozpadajícím se či dokonce neviditelném obrazu jakožto výsledku proliferace vizuálních reprodukcí a jejich rozptýlení do různých médií srov. též Bonitzer, 1997. Obraz podrobený metamorfózám v přechodech mezi médii podle Bonitzera nejenže ztrácí vztah ke skutečnosti, ale pozbývá také své materiality - stává se pouhým "slovem, mincí verbální výměny [...] obrazem bez obrazu" [53]. Kinematografii, která umírá na rakovinu reklamy a speciálních efektů, je podle Bonitzera možné zachránit paradoxně jen tím, že ji osvobodíme od obrazu aktem násilí na její instituci, skrze utrpení a bolestnou katastrofu.

6.5. Lekce z dekonstrukce média a vidění-jako-myšlení (*Jak to jde?*, 1976)

Analýza materiality médií je primární intencí filmu *Jak to jde?* Většina scén tohoto radikálního pokusu se odehrává ve videostřižně, kde ve statických záběrech před černobílým televizním monitorem diskutují muž, asi pětapadesátiletý komunista (Michel Marot), a mladá žena Odette (Anne-Marie Miéville), jeho spolupracovnice a písarka, nad videomateriálem, který spolu nedávno natočili. Věnují se tedy činnosti založené opět na principu “znovu promyslet”. Svou videoreportáž, z níž se ve filmu objevují jen fragmenty, připravují na zakázku ústředí levicových odborů a jejím původním tématem je práce komunistického deníku a tiskárny. Na základě tohoto východiska Godard buduje filozofickou esej o vnitřní prohnitosti mechanismů produkce, zpracování a cirkulace informací prostřednictvím masových médií, ale také o stereotypech jejich recepce. Celé vyprávění je zarámováno jako dopis, který píše “hlavní hrdina” svému synovi, pracujícímu jako zámečník (v protikladu k otci - komunistickému novináři), s nímž ztrácí osobní kontakt. Příznačné je rodové rozdělení rolí: z frontálního pohledu vidíme jen zavalitého muže, setrvávajícího v pasivní rezistenci u svých rutinních návyků; ženská figura, z níž se ukazuje jen týl hlavy nebo temná silueta nasvícená protisvětlem a gestikulující ruce, má naopak dominantní roli pedagoga, který narušuje zaběhané postupy práce, uvažování i dívání se. Její zneklidňující otázky směřují k reflexi toho, “co je neviditelné, ale co řídí,” čili materiality média, režimu viditelnosti, který umožňuje, aby se zjevila srozumitelná forma nějakého sdělení, případně slova redukujícího obraz.

Prvním pojmem, který vstupuje do hry, je šum. Muž svévolně rozhodne vystříhnout pasáž natočeného materiálu, která se mu zdá nezřetelná, protože je v ní slyšet hluk strojů. Žena naopak trvá na její důležitosti: “Ale copak hluk nemá vztah k informaci?” Krátce nato vidíme ve fragmentu videoreportáže výjev z novinové redakce: řady písarek u elektrických psacích strojů (s vlastní pamětí umožňující reprodukovat zadané sekvence⁶²). V navazujícím dialogu protagonistů se postupně začíná rozvíjet klíčová analýza psacího stroje jako média psaní a v souvislosti s tím psaní a čtení jako “manuální intelektuální práce”, s důrazem na materiální, tělesné procesy těchto činností, v nichž je zakódována určitá struktura mocenských vztahů.

Muž materiál vykládá jako dokumentaci práce komunistů bojujících za vyspělejší demokracii, ale Odette jej přerušuje:

O: “*Vždyt ty ani nevíš, co to psací stroj je.*”

Po chvíli následuje názorná lekce z dekonstrukce média: Odette požádá svého partnera, aby jí znovu nadiktoval svůj komentář k fotografii stávkujících v Portugalsku,⁶³ ale po zakrátko jej opět přeruší:

O: “*Zastavme se tady a podívejme se ... podívejme se na toto [přejíždí rozevřenou dlaní nad navíjecím válcem], na toto [naznačuje prstoklad nad klávesnicí], poslechněme si toto [dvakrát nechá vytisknout na celý řádek jedno písmeno, což vyluzuje velmi rychlý automatický tlukot]. Měli bychom mluvit i o hluku. O tom, co není vidět, ale co řídí.*”

M: “*A co to je?*”

O: “*Je to pohled [regard].*”

⁶² V Godardových *Histoire(s) du cinéma* má psací stroj, který automaticky přepisuje do paměti uložené sekvence s charakteristickým rytmem vyťukávání (ne nepodobným kulometné palbě) klíčový emblematický význam - je metaforou médií mechanické reprodukce (nebo spíše jejich přechodu do elektronického stadia), ústředním rytmotvorným prvkem a zároveň symbolem procesuality tvůrčího aktu “psaní obrazy a zvuky”.

⁶³ Politické nepokoje v Portugalsku poloviny 70. let plní funkci pro Godarda typického referenčního bodu, onoho Jinde (jako Palestina z filmu *Tady a jinde*), jež se nás dotýká a s jehož obrazem je třeba se vyrovnat Tady; pochopit vztah, interval mezi jedním a druhým.

Chvíli na to nechá Odette muže dvakrát po sobě znovu přečíst jeho vlastní text. Naslouchá jeho nesrozumitelnému mumlání (čte jen pro sebe) a předpaženou rukou kopíruje pohyb jeho očí. Když to muž zpozoruje, názorně mu to znovu předvede:

O: *“Tvůj pohled dělal toto: hmmmm...hmmmm”* [dvakrát přeje rukou zleva doprava před jeho obličejem].

M: *“Můj pohled dělal totéž, co tvé ruce...”*

O: *“Ne! O to právě jde, že mé ruce dělaly totéž, co tvé oči. A ruce nejsou uzpůsobeny k vidění. Proto je to práce pro slepce! [míní psaní na stroji]. Ve skutečnosti, když se podíváš na mé ruce pořádně, je to komická práce [píše, ale zvuk stroje je ztišen]. Pohybují se všemi směry...ale jeden jakoby byl vůdcem. To, co je řídí, je význam věty.”*

Po několika minutách dále Odette svou “lekcí” uzavírá:

O: *“Vidíš, není to tak, že by na začátku bylo Portugalsko, a až pak psací stroj. Nejdřív je psací stroj, a až pak Portugalsko, které přichází skrze stroj. ... Naše síla jako žurnalistů je zde, ne jinde...ne ve Francii, ani v Portugalsku, ale mezi nimi.”*

V analogické sekvenci dekonstrukce procesu dívání se na fotografii (z Portugalska) a vztahu k jejímu následnému verbálnímu popisu (mužův novinový článek k fotografii z Portugalska) žena opět obrací pozornost k tělesné aktivitě vidění: oči a hlava se hýbou potenciálně všemi směry, putují nahoru, dolů, napříč celou plochou obrazu, jako by samy vytvářely kresbu. Ale ruce nemohou kreslit, protože se pohybují ve stále stejném směru. Mysl je ovládána pohybem rukou písčících na stroji a postupně zapomíná, co skutečně viděly oči, neopírá se o obrazy, aby myslela. Kdo nechá své oči vést “již napsaným”, verbálním textem, pohybem rukou písčících na stroji, neuvidí v obraze nic. Jak ale ukázat, co to znamená myslet na základě obrazů? Pochopitelně skrze montáž.

V celé sekvenci paralelně s uvedeným diskurzem sledujeme, jak do filmové montáže začíná pronikat nový princip spojování obrazů, založený na tendenci k simultánnosti: video-prolínačky, elektronické stíračky, rytmické problikávání jednoho obrazu do druhého (v momentech rychlého střídání se již ohlašuje estetický princip videografické vibrace, rozvinutý v pozdějších filmech). Po pedagogické lekci dekonstrukce média tak přichází lekce z vidění-jako-myšlení: myslet v obrazech znamená skrze montáž ukázat věci, které v nich dosud nebyly vidět, a vystavit je kritickému posouzení diváka.

Ve fotografii z Portugalska je identifikován vnitřní rozpor, dvě “reality”, je rozložena do dvou vrstev (násilí a solidarity, pláče a radosti, odpovídajících dvěma mužským tvářím). Aby bylo možno rozpor uvnitř obrazu uvidět, jsou přes sebe pokládány již zmíněná fotografie portugalských protestujících a o čtyři roky starší snímek střetu francouzských pracujících s policií, jako poloprůhledné stránky knihy, přičemž jedna je nechána, aby přímo vyrůstala z druhé: “Chtěla dát dohromady dvě fotografie. Aby bylo možné myslet. Prostě spojit dohromady dva jednoduché obrazy,” reflektuje muž. Dvě fotografie emocemi zbrzděných mužských tváří, každá z jiné země, spojená s jinou událostí, s jiným politickým bojem, zasazená do jiného formátu, jsou vytrženy z původního kontextu a diskurzu a spojovány na základě tvaru, obrysů, gesta. Spojovat elektronickým mixováním dva obrazy dohromady tak, “aby bylo možné vidět. Protože vidět (s pomocí videa) je myslet (živoucně, skrze obraz)” [Dubois, 1992: 173]. Principem elektronického mixování je zde tedy vrstvení obrazů, jež umožňuje vidět v nich to, co nám naše návyky vidět nedovolily; lépe řečeno, umožňuje nám vidět a současně myslet, obnovit schopnost vidění, nikoli vidět nějaký jeden určitý skrytý význam.

Výtvarně je celý proces konfrontace mechanického psaní s viděním a obrazem reflektován dalším typicky godardovským postupem: elektronickými nápisy ve stavu zrodu. Sledujeme proces psaní v reálném čase, přímo přes obraz, jenž se nám tak částečně zakrývá, nebo v černých okénkách mezi obrazy, včetně chyb či překlepů, s viditelným blikajícím kurzorem (případně doprovázeným pípáním zvukem), přičemž kurzor se někdy zastaví v půli

Když dívka stoupá k vrcholu, její obraz je čím dál bělejší, až se nakonec zcela vytratí a ekran ukazuje jen čisté světlo. Obraz rekonstrukce se nekryje s okrají ekranu, nýbrž je větší, a prolíná se tudíž i na okolní prostředí, včetně Godardových zad. Mohlo by se tedy zdát, že JLG od počátku hledí jen na čistý ekran nebo že vidíme jeho “mentální obraz.”

- Godard manipuluje s mixážním pultem a po chvíli se zvolna vynořuje druhý záběr, ve sledu kopírujícím stříhovou skladbu *Vášně*: Godardovo diegetické alter ego Jerzy (Jerzy Radziwilowicz) hovoří s dělnicí Isabellou (Isabelle Huppert) při denním světle v hotelovém pokoji, místo dialogu zní stále *Rekviem*.⁶⁴ Godard vstává a manipuluje s dalšími přístroji. Pak v obraze chvíli zůstane jen hovořící dvojice překrytá titulkem a opět se objeví Godard, po chvíli ekran zbledá.
- V následujícím záběru kamera vykoná jeřábovou jízdu po vertikále vzhůru napříč (nyní již konkrétně rozpracovanou) kompozicí tableaux vivant *Nanebevzetí Panny Marie*; v detailním rámování sleduje jednotlivé postavy, počínaje andělem a konče pištcem.
- V hotelové ložnici Isabelle sedí nahá na fialové posteli, noční lampa je za ní a vytváří motivaci pro ostré protisvětlo, jež vytesává její temnou siluetu.⁶⁵ Godard a titulek se vynořují a opět ustupují do pozadí.
- Konečná fáze druhé vertikální jízdy napříč tableaux vivant; kamera ulpívá na figuře nahé dívky, která si přikládá ukazováček na ústa v gestu příkazujícím mlčení.

Godard nás prvními obrazy *Scénáře k filmu Vášně* uvádí přímo do jádra formálních postupů (princip rekonstrukce klasických maleb, které jsou intermediálně transformovány pohybem kamery, pohybem v mizanscéně a křížovým stříhem spojujícím je s prostory továrny a hotelového pokoje; experimenty s nesynchronním zvukem) i metafyzického tématu *Vášně*. Rozvrhuje základní opozita (práce/láska, pozemské/nebeské, muž/žena, světlo umělé/sluneční) a naznačuje principy jejich vzájemného pronikání (oxymoron “svaté tělesnosti”; odkaz na chiasmus “láska k práci / práce v lásce”; interval či přechod mezi dole a nahoře, mezi tmou a světlem, mezi světlem denním a umělým).⁶⁶

Zároveň zde již ale Godard nechává vyvstat uzlové pozice videografického tvůrčího gesta a texturní kvality videografického obrazu. Nikdy nevidíme obraz plně, v definitivní podobě, nýbrž vždy jako obraz rodícího se a zanikajícího obrazu, obraz stávání obrazu (prolínání, vyblednutí až k čistému elektrickému svícení ekranu). Ve scéně s Isabellou recitující “Agnus Dei” se světlo lampičky mění v hustou zlatavou auru vymezenou oranžovou vertikálou závěsu a jedovatě fialovou horizontálou prostěradla - konotace se sakrálním kontextem zde nemusí konstruovat syžet, protože se vynořují ze samotného obrazu. Simultánní přítomnost monitorů dublujících záběry *Vášně* i jejich aktuální transformace ve *Scénáři k filmu Vášně*, titulku a siluety JLG manipulujícího s obrazy naznačuje princip volného přepínání, vrstvení a kombinování obrazů a zvuků, stejně jako bezprostřední zpětnou vazbu mezi aktem manipulace a proměnou obrazů. Spíše než o prezentaci řetězce obrazů jako

⁶⁴ Původní dialog se odvíjí asi takto: I: Proč nechceš, abych přišla a dívala se, jak pracuješ? Proto jsem řekla, že jsi mě opustil. J: “Práce... Ty máš ráda práci.” I: “No, ano... Továrna mi bude určitě chybět.” J: “Když říkáš, že miluješ práci, vychází ‘milovat’ z ‘lásky’?” I: “Ne, nevychází z ní, jde k ní.” J: “Tak, Isabelle... pojďme... Jsi stále panna?” I: “Snad.” Záběr končí, když Jerzy prudkým pohybem ruky sáhne Isabelle pod sukni.

⁶⁵ Ve *Vášni* zde Isabelle i Jerzy latinsky jeden po druhém (Jerzy z offu) odřikají *Agnus Dei* (Beránku Boží, který snímáš hříchy světa, daruj nám věčný pokoj). Pak následuje druhá vertikální jízda napříč živým obrazem a detailní záběr profilů Isabelly a za ní Jerzyho, který říká: “A teď zezadu.” I: “Ano... zezadu... Nesmí to nechat žádnou stopu [trace].” Modlitba spojuje milostný akt Jerzyho a Isabelly se sakrálním kontextem obrazu a smuteční mše a naznačuje paralelu s neposkvrněným početím Panny Marie (*Neposkvrněné početí* je také alternativní název El Grecova obrazu *Nanebevzetí Panny Marie* z let 1607-1614). Zmínka o análním sexu, který nenechá v těle stopu, této paralele dává charakter oxymoronu, jenž kombinuje lásku tělesnou, zapovězenou se svatostí a čistotou [srov. Silverman & Farocki, 1998: 192-193].

⁶⁶ Mechanizmy dekonstrukce binárních opozic ve *Vášni* důkladně analyzují Silverman & Farocki, 1998: 172-196.

průhledů do světa diegeze půjde o inscenaci aktu vidění/myšlení, téměř taktilního kontaktu mezi myslí-okem, rukou a ekranem. Pracovat na scénáři pro Godarda znamená vidět obrazy.

Po úvodní montážní sekvenci se mizanscéna zásadně mění: JLG nyní sedí u pultu čelem ke kameře, v jasnějším nasvícení, zapaluje si doutník, udělá hlasovou zkoušku mikrofonu a s ležérním oslovením promluví k divákovi: “Dobrý večer vespolek, přátelé i nepřátelé, dobrý večer. Chceme hovořit o scénáři filmu *Vášeň*, na němž jsem před několika měsíci spolupracoval. Hovořit. Přitom bych mnohem raději mlčel a před hovořením bych se nejdříve díval.”⁶⁷ Nicméně hovoří dál. Ve své řeči používá tři metaforické reference k prezentaci názoru, že vidění předcházelo psanému slovu a zákonu a že zavádění písma má vždy komerční důvody: Bibli, jejíž Zákon byl dříve “viděn” než zapsán na Mojžíšovy tabulky; účetnictví, které bylo pravým důvodem vzniku písma; a počátek scénáře v raném filmu (odkaz na Macka Sennetta), kde by ho nebylo potřeba, ale vynutili si ho účetní k finanční kontrole natáčení. Literární scénář je tedy nástrojem uplatňování ekonomického zákona účetnictví v umění. Tomu je třeba se vzepřít: svět, události příběhu je nejprve třeba vidět, zjistit, zda jsou životaschopné, jestli budou moci existovat ve filmu, nikoli je hned zapisovat. Videoscénář tedy tvoří pouze “možnost” [possibilité] pro svět filmu. “Práci pak udělá kamera. Toto možné [possible] učiní pravděpodobným [probable], nebo lépe toto pravděpodobné možným. Scénářem se vytváří pravděpodobnost [probabilité]. [...] Vidět, vidět neviditelné a vidět, co to je, kdyby se neviditelné stalo viditelným. Vidět scénář.” Videoscénář tedy ukazuje nikoli již hotové obrazy, nýbrž myslí obrazy-ideje, které by případně mohly být vytvořeny ve filmu. Jsou to spíše procesy vynořování se obrazů, jež tvoří jakýsi konceptuální materiál, který může být aktualizován ve filmu, ale současně film může zpětně reflektovat a vtisknout mu dodatečně jinou logiku: logiku obrazu skrytou za logikou jazyka a vyprávění.

Co zde pro Godarda přesně znamená vidět zákon, vidět scénář, vidět neviditelné? Godard má jiný vztah ke slovu mluvenému a psanému. Slovo mluvené, hlas je pro něj v jistém smyslu obrazem. V technické rovině videoprodukce tato premisa vychází ze zkušenosti, že zvuk je zaznamenán stejným způsobem a v téže materialitě nosiče jako obraz, stává se integrální vrstvou či složkou obrazu, a tudíž s ním lze zacházet tak jako s obrazem: rozčlenit zvuk do mnoha paralelních stop, vrstvit zvuky na sebe, prolínat je, vytvářet komplikovaná montážní spojení, jež se nebudou řídit zákony údajně přirozených návazností mezi obrazem a zvukem (jako v klasickém filmu), nýbrž budou vytvářet autonomní “zvukové obrazy” stojící vedle obrazů vizuálních, přecházet od vět ke koktání, nerozlišitelnému hluku a zpět.

V metafyzické rovině to pak znamená, že slyšené slovo má fyzickou existenci, šíří se prostorem ve formě vibrací a ruší rozdíly mezi tělem, emocemi, myšlením, hmotou a řečí. Podle Raymonda Belloura má tato Godardova “vize slova” kořeny již v práci s elektronickými nápisy ve stavu zrodu, jež se protínají s obrazem a stávají se obrazem (počínajíc *Tady a jinde*) a vrcholí prací s vibracemi v *Síle slova*⁶⁸ a *Histoire(s) du cinéma*. Je to hlas, který jako kosmická energie vibruje prostorem, síla, jež nabývá estetických forem tím, že se vtěluje do obrazu vytvářeného rezonancemi slova. Hlas se nese fyzickým prostorem v podobě nekonečných toků, ohromujících vln, záblesků, jisker a srážek vizuálních a zvukových atomů; hlasy a světlo získávají materiální podstatu a směřují se s proudy lávy,

⁶⁷ Při přepisu fragmentů Godardova monologu vycházím z překladu Michala Vicana a zvukové stopy *Scénáře k filmu Vášeň*.

⁶⁸ 25-minutová videografická báseň produkovaná na zakázku France Télécom, jež kombinuje dílčí dějovou situaci románu Jamese Mallahana Caina *Pošťák vždycky zvoní dvakrát* (1934) (prudký dialog dvou odloučených milenců) s Poeovým metafyzickým dialogem “The Power of Words” (1845), v němž dva andělé hovoří o podstatě kosmu a kreativní moci jazyka. K tématu vibrací jako montážní technice srov. kapitolu o *Histoire(s) du cinéma*.

mračen nebo vody.⁶⁹ Řeč není abstraktním, arbitrárním systémem označujících a označovaných, který slouží reprezentaci objektů a jevů ve světě, a je tudíž od světa nepřekročitelně oddělen. Verbální řeč je spíše plynulým pokračováním, prodloužením a zesílením “původní řeči” samotných objektů, emocí, touhy, tělesných gest, velkých historických událostí, byť jinými prostředky.⁷⁰

Kromě toho Godard pojímá slovo jako slovo Boží, které bylo na počátku stvoření, a je tudíž jeho zdrojem, stejně jako slovo Boha otce, které vdechlo život Ježíši při neposkvřněném početí v těle Marie. Ježíš, současně člověk i Bůh, obraz svého otce, je jak známo základním modelem pro křesťanské pojetí ikony. V tomto smyslu je tedy možné vidět Zákon a slovo, ještě než byly sepsány a staly se svazující, zaslepující normou. Metafyzický význam plánu “mluvit/vidět scénář” tedy spočívá v tom, učinit slovo opět obrazem skrze hlas: “psát řeči”, jak říká Bellour, by znamenalo vtáhnout knihu (Bibli) prostřednictvím hlasu do filmového obrazu, citovat ji, odtrhnout slova od popsaných stránek a spojit je opět se světem. Tento pohyb je komplementárně doplňován pohybem opačným: traktovat ekran jako stránku knihu, jako tabuli na psaní, kde se psaní a obraz stávají jedním objektem tvarovaným v procesu spontánní, živé tvorby. V tomto a jedině v tomto smyslu lze podle Belloura říci, že Godard je paradoxně “pišící filmářem”, ačkoli se vzpouzí vládě psaného textu. [srov. Bellour, 1992a: 221-222].

V následující sekvenci JLG opět sedí zády ke kameře, před ním bílá projekční plocha: “Vidět. A ty se vidíš. Já vidím sebe. Stojím před neviditelným. Obrovská bílá plocha, bílá strana.” Godard roztáhne paže nad sebe a mává s nimi, jako by chtěl obejmout celý videoekran. Díky tomu, že video eliminuje hloubku pole, máme pocit, že se ekranu přímo dotýká. “Mallarméova slavná bílá stránka. Jako příliš oslňující slunce na pláži.” Godard pohybem rukou naznačuje proudění světla z ekranu směrem k jeho očím. “Naprostě bílé. Bez jakékoli stopy. Jak zvláštní, tato bělost, jež je spojena s dírou ve vzpomínkách. Jsí hluboko vespod, ve svých vzpomínkách.” Nyní JLG vstává a rukou naznačuje akt psaní přímo na bílý ekran: “Musíš přece vykonávat práci spisovatele. Mohl bys napsat: ‘Dlouho jsem chodil brzy spát’⁷¹ nebo jako Rimbaud: ‘A čern, E běl, I nach’⁷² [...]” Do obrazu Godardových zad a ekranu za ním se mezitím začínají vepisovat znaky čísel a abecedy, jak jdou za sebou od 1 do 9 a od A do Z, včetně pomocných znaků jako např. “+”. “Ale ty nechceš psát. To nechceš. Chceš to vidět [voir]. Chceš přijímat [rece-voir].”⁷³

Při posledních slovech JLG naznačuje rukama pohyb přijímání světla z ekranu směrem k očím. “Máš před sebou stranu, bílou stranu [page blanche], bílou pláž [plage blanche]. Ale moře tam není. Žádné moře. Teď bys ho mohl vynalézt. Vynalézáš vlny.” Při poslední větě JLG posune páčkou na mixážním pultu a na ekranu (ale paradoxně opět i přes JLG samotného a přes obraz studia) se částečně vynoří bledý zastavený obraz továrníkovi ženy Hanny z *Vášeň* (Hanna Schygulla) na parkovišti, s barevnou kyticí v rukou. Na chvíli mizí, pak se opět objeví, zatímco Godard pokračuje: “Nejdříve pouhé šplouchnutí. To je vlna. Máš pouze vágní ideu, ale je to už pohyb.” Nyní již jasnější obraz Hanny začne velmi rychle blikat. “Je to pohyb. Mám vágní ideu. Vzkvétající, mladá žena, která utíká. Mladá žena v rozkvětu života.” Nyní se - stále statický - obraz Hanny nasytí a poprvé jej vidíme v úplnosti, bez studia v pozadí. Vzápětí opět bledne - vrací se - zcela mizí: “Ale ty máš

⁶⁹ V tomto odkazu na *Sílu slova* vycházíme z následujících sekundárních zdrojů: Bellour, 1992a; 1996: 196-198; 1996a: 220-226; Leutrat, 2000: 182-183.

⁷⁰ V tomto aspektu se Godard blíží pojetí “rozšířené amplifikace”, jež umožňuje jevům světa promluvat uvnitř řeči a najít v ní své pokračování i zesílení, jak je formulováno v pozdních pracích Rolanda Barthesa [srov. Marcelli, 2001: 77-175].

⁷¹ První věta Proustova *Hledání ztraceného času*. Cit. dle překladu Prokopa Voskovce [Proust, 1979: 17].

⁷² Srov. Arthur Rimbaud: “Samohlásky”. Cit. dle překladu Vítězslava Nezvala [Rimbaud, 1985: 165].

⁷³ “Recevoir” znamená přijímat, ale ve spojení s “voir” vytváří slovní hříčku: přijímat jako “znovu-vidět” [srov. Bellour, 1992a: 225].

nejdříve pouze jednu vlnu. Film je bouřkou. Tam, tam je pouze vlna. Přichází - a odchází. Nejdříve máš echo.”

Godard pracuje s obrazy v modu extrémní blízkosti, samoty, meditativního pohroužení, tváří v tvář (ne jako v televizi, jak říká o kousek dál, kde moderátor má obraz vždy za sebou), objímaje je rukama. Přesněji: tváří v tvář bílé, ještě nepopsané stránce-ekranu, čistému světlu, jež dosud neslouží žádné figuraci, bílé pláži, k níž ještě nedorazilo moře, mezeře v paměti, z níž se ještě nevynořila vzpomínka. Motiv samoty tváří v tvář bílému ekranu je umocněn tím, že - jak jsme se již zmínili - prolínané obrazy pokrývají celý prostor studia včetně Godarda. Divák je znejistěn, zda JLG vůbec něco může vidět, když obraz je přímo na jeho těle, když on sám je svým způsobem projekční plochou: nedívá se nakonec pouze na bílé plátno?

Jak nám naznačuje zmínka o Mallarméovi a nepřímo i citace Rimbauda a Prousta, být sám a před sebou mít prázdnotu, jež má být zaplněna, to je tvůrčí a existenciální situace spisovatele, s níž se JLG identifikuje. Mallarmé v “Předmluvě” k básni “Vrh kostek nikdy nevyloučí náhodu” píše o tom, jak se báseň rodí z “bílých míst” prázdného papíru stránky a dále se rozehrává v mezerách či intervalech mezi slovy a písmeny, samotným rozmístováním a rytmizací těchto intervalů v prostoru a čase, přičemž sama tato práce běloby je cosi nevýslovného: “Každá báseň již v zásadě je vymaňování se z ledového mlčení bílého papíru: báseň končí, bělost se vrací” [Mallarmé, 1948: 62].⁷⁴ U Godarda je smysl této “běloby” či mezery v tom, že je zdrojem každého smyslu, samotným stáváním se obrazu skrze rozmístování bílých míst na prázdném, bílém ekranu, protože to, co umožňuje vyvstat nějakému obrazu, je právě interval mezi bílým ekranem a “první” (přičemž žádná vlna nemůže být absolutně první, protože je reakcí na nějakou stopu již dříve existujícího obrazu - zde např. Tintorettova) vlnou viditelného, jež zalévá jeho pláž, mezi touto vlnou a dalšími vlnami.

Běloba je to, z čeho se obrazy rodí a do čeho se posléze navracejí, ale co samo o sobě nemá nějaký význam a nemůže být tématem scénáře v obvyklém slova smyslu. Proto tolik zřetěžených metafor: stránka, plátno, pláž, slunce, světlo; proto Godard tolikrát objímá prázdný ekran. Ekran čili projekční plocha je něčím, co je definováno vlastní absencí, protože se stává ekranem až skrze zahlázení: když přestáváme vnímat plátno jako obyčejný objekt, abychom mohli začít vnímat obraz, který se na něm ukazuje (a jenž by bez projekční plochy, na kterou nutně zapomínáme, nebyl možný) [srov. Gwózdź, 2001]. Proto Godard dbá na to, aby jeho obrazy procházely různými fázemi blednutí a vytrácení, aby se promítaly částečně i na předměty studia či jeho tělo a problematizovaly tak hranice ekranu. Ekran, který v kině při sledování filmu nevidíme, samotný proces jeho vytrácení ve prospěch obrazu, se tak stává nepřímo viditelným. Vidět neviditelné tedy znamená vidět pohyb, jímž se do prostoru běloby vepisují další běloby a dávají vzniknout obrazům.

Bellour charakterizuje Godarda jako filmaře, který sice zásadně odporuje zákonu psaného slova, ale jeho tvůrčí gesto práce s obrazy je paradoxně někde mezi gestem filmaře a spisovatele: v neustálém přecházení mezi pospolitostí filmového štábu a podrobení se

⁷⁴ Přesněji jde o Mallarméův výrok k textu připojený formou poznámky pod čarou v Lešehradově vydání. V samotné *Předmluvě* se píše: “Vskutku, ‘bílá místa’ nabývají na důležitosti, především zarážejí; úprava veršů vyžadovala jako obvykle kolem sebe ticho [...]. Papír pomáhá po každé, kdykoli nějaký obraz sám od sebe se přerušuje nebo mizí tím, že ustupuje jiným obrazům a ježto, jako dosud vždy, nejde jen o pravidelné zvukové nápady či verše, nýbrž spíše o Myšlenku, jakoby hranolem rozloženou v myšlenky podružné, sotvaže se objeví a poněvadž jejich součinnost spočívá v jakési přesné a důvtipné jevištní úpravě, je nutné uspořádat měnlivé umístění slovního znění blíže či dále od tajné vůdčí nitky na základě pravděpodobnosti” [Mallarmé, 1948: 62]. V básni *Vrh kostek nikdy nevyloučí náhodu* je také několik nápadně shodných obrazových motivů s Godardovým videoscénářem: především zpěněné vlny moře. Jacques Derrida se Mallarméovým motivem “bílého místa” inspiroval při koncipování svého pojmu “rozmístění” či “pra-písma” jakožto původu označování, jenž je jako takový nevědomý [Derrida, 1999: 75].

nepředvídaným pohybům skutečnosti na jedné straně a utíkání se od samoty a intimní sebereflexe na straně druhé [Bellour, 1992a]. První poloha je stranou kinematografie, druhá stranou videa. Obě musí fungovat společně, aby jedna vyvažovala druhou. Jak ale probíhá ono videografické psaní v obrazech? Z jakých kroků se skládá, jaká gesta a pohyby vyžaduje?

Prvotním východiskem, stojícím na začátku scénáře, ale přetrvávajícím jako základní imperativ také v pozadí dalších kroků, vždy je, jak jsme již říkali, požadavek bezprostředně vidět svět a tímto viděním již vykonávat práci, práci zkoumání samotných přechodů od neviditelného k viditelnému. Vidět je třeba celým tělem, všemi smysly, bezprostředně; vidět věci v jejich předjazykové realitě, ještě předtím, než dostaly jména. Jacques Aumont definuje Godardovo tehdejší pojetí vidění jako syntetickou relaci s viděným (nikoli již jako analytickou aktivitu), jako mystickou vizi okamžitě pronikající za vnější vzhled, podílejší se na zázraku zjevení. Vidění je horizontální, protože objímá naráz celek viděného, a přitom je schopno sledovat cestu dílčích hlasů, jejich mizející stopy a trasy jednotlivých motivů. Tím se podobá určitému typu slyšení, jež je vlastní západní polyfonní hudbě [srov. Aumont, 1992: 208].

Těsný kontakt, ba totožnost myšlení, vidění, tělesného pohybu a tělesné práce lze přirovnat k pojetí vtěleného vidění Maurice Merleau-Pontyho. Pohyblivé, vtělené oko, které je ze stejného "tkaniva bytí" jako věci světa, nečeká, až rozum pojmenuje a vyhodnotí jeho neuspořádané počítky (jako u Descarta), nýbrž vědomo si sebe sama autonomně myslí svým pohybem, vydává se k věcem, dotýká se jich na dálku z různých stran, zatímco ony se otevírají jemu a vedou jeho pohled. Ukázat neviditelné, jež tvoří podmínky viditelného, pak znamená přenést do obrazu nikoli hotové věci s ostrými obrysy, nýbrž tuto tělesnou spolupráci oka a věcí, to, co je mezi nimi, hru stop, odlesků, pohybů a rytmů, z nichž teprve vyvstanou viditelné figury [srov. Merleau-Ponty, 1971].⁷⁵ U Godarda lze sledovat zájem o podmínky viditelného na dvou rovinách: jednak v soustředění na proces stávání obrazu samotného, v představě tělesného kontaktu s obrazem-ekranem, a jednak v motivu zarputilého hledání ideálního světla, světla, jež nelze nalézt v osvětlených objektech, protože je tím, co tyto objekty dává vidět, samotným zdrojem filmového vidění a podstatou kinematografie.

Druhým krokem je usednout sám před bílou stránku, proti bílému ekranu. Z utrpení tváří v tvář prázdnotě nechat zvolna vyvstávat první vlnu viditelného, náznak figury a zachytit samo její přicházení. Uchopit ji do rukou jako přicházející ideu a hledat pro ni pohyb, který není pohybem znázorněných objektů, nýbrž pohybem samotného obrazu. Uchopit obraz v jeho světelné materialitě, přepisovat jej, zkoušet jej zadržet, zrychlit, nechat jej pulsovat, obrátit naruby a vše stále vidět a reflektovat, "myslet rukama". Kontakt s obrazem je pro Godarda nicméně kontaktem se samotnou skutečností, nikoli s prvními písmeny básně či větami románu, a proto je již sám o sobě návratem z bolestné samoty do světa, mezi lidi, má léčivou sílu [srov. Bellour, 1992a]. Obraz se rodí, ale ještě zcela nepřišel, dosud není hotový.

Pak pro rodící se ideu hledat druhou ideu - teprve tak se obraz může naplnit (přestat blednout, nalézt pohyb). To znamená uvést na scénu minulost, kterou je nutno opakovat, protože tvořit znamená zapomínat na pravidla jazyka, ale současně opakovat minulost. Tvořit nový obraz znamená vycházet z obrazu, který je teprve třeba udělat, a současně opakovat velké obrazy minulosti. Klíč k novému obrazu spočívá ve stopách minulého, jež jsou současně prefigurací něčeho nového, ve vztahu mezi obrazy minulosti na jedné straně a možnostmi obrazů nových na straně druhé, v tom, co je mezi nimi, nikoli v představě již hotového obrazu tady nebo tam. Vzít obrazy Tintoretta nebo Goyi, nechat je prolínat s obrazy postav budoucího filmu (statickými záběry Isabelle), a zkoumat, co se vynořuje mezi nimi. Z tohoto "mezi" pak vytvořit vlastní obraz a jeho pohyb. Jean-Louis Leutrat chápe *Vášeň a Scénář k filmu Vášeň* v těsném vztahu ke Godardově knize přednášek *Introduction a une*

⁷⁵ O důležitosti Merleau-Pontyho jako Godardova inspiračního zdroje svědčí i hojně odkazy a citace z jeho děl, např. v *JLG/JLG*.

véritable histoire du cinéma (1980) a interpretuje je jako díla “umění paměti”, archeologické “práce anamnézy”, která píše svébytné dějiny filmu ve formě imaginativních cest do skrytých míst paměti a využívají k tomu techniky asociace idejí, nikoli tradiční chronologické historie.

Tableaux vivants podle něj v obou filmech neslouží ke vzdání pocty klasickému malířství, nýbrž zastupují “imaginární muzeum”, z něž lze neomezeně čerpat a citovat při vlastní tvorbě, s nímž lze poměřovat vlastní paměť o filmové klasice a především vlastní filmy a jež lze využít pro nové alegorizace vlastních témat, např. útlaku. “Živé obrazy” ale také odkazují k vizualitě rané kinematografie (filmová zpracování křížové cesty⁷⁶) a za gesty jejich postav jsou čitelná patetická gesta Ejzenštejna; zmíněný odkaz na Sennetta je zase metakomentářem k burleskní rovině a práci s gagy v Godardově díle. Tento nepřímý, imaginativní, perspektivou dneška nasycený způsob psaní dějin filmu podle Leutrata vychází z Waltera Benjamina a jeho pojetí citování minulosti. Historie není uchopitelným homogenním sledem událostí, jež lze chronologicky převyprávět, ale spíše na sebe se vršícími hromadami trosek, v nichž sama sebe pohřbívá. Historik se musí přenést “tygřím skokem” do minulosti, rozrazit kontinuum historie, vytrhnout z něj autonomní fragment a ten vztáhnout k nynějšíku v naději na budoucí vykoupění [Benjamin, 1979c; srov. Rózanowski, 1997: 103-137]. Godard se obrací k minulosti, protože vnímá nebezpečí katastrofy obrazu, hrozbu vymizení obrazu pod tlakem televize a ztrácejícího se vědomí minulosti u současných tvůrců. Dějiny filmu jsou pro něj podle Leutrata “neznámým teritoriem”, jež je pohřbeno pod zemí; na povrch vyvěrají jen jeho fragmenty v procesech, které neřídíme. Příležitosti pro jejich vynoření (pro vzkříšení zapomenutého Ejzenštejna) jsou právě “živé obrazy” jakožto malby minulosti rekonstruované a transformované filmem.

Tvořit něco nového tedy znamená opakovat minulost. Hledat budoucí obrazy, obrazy, jež mají být teprve vytvořeny, ve stopách minulého, jež bylo zapomenuto, znamená, že budoucnost na sebe bere formu minulosti vyvěrající z hlubiny zapomnění. Podmínkou oživení minulosti v “umění paměti” je, že musela být na čas zapomenuta, aby mohla být ze zapomnění opět vzkříšena [srov. Leutrat, 1986]. Obrazem tohoto tvořivého zapomínání ve *Scénáři k filmu Vášeň* jsou všechny motivy bílé stránky, pláže, ekranu svítícího čistým světlem, slunečního svitu, z nichž se teprve mají vynořit náznaky budoucích obrazů. Figurací práce na archeologickém vykopávání oné minulosti v zájmu vytvoření budoucího obrazu, jenž na sebe bere formu této minulosti, pak jsou momenty, kdy Godard nechává pulsovat a prolínat ještě bledý, statický, a tudíž nehotový obraz Isabelle s obrazem od Tintoretta, aniž by při tom on sám (JLG) z obrazu zmizel. Budoucím obrazem zde není ani Isabelle, ani Tintoretto, ani JLG, nýbrž to, co vzejde z jejich konfrontace.

Posledním krokem je hudba, pohyb a vztahy: nechat přicházet první tóny (Mozarta) a nechat hudbu, aby vedla pohled, aby sama v obraze navodila pohyb a akci - prozatím jen čistou akci a aktéra, o nichž nevíme, odkud a kam jdou. Postupně nechat přicházet další prvky příběhu, který ještě nebyl vyprávěn; vyznačit si geografii míst (studio, fabrika, hotel) a vidět jejich vzájemné vztahy, vztahy postav a jejich vztah k sobě samému, lásku k postavám (“Člověče, Jerzy, bratře můj.” a jinde: “Mé děti. Mé postavy.”); z těchto vztahů nechat vyvstávat další prvky a vztahy. Vztahy mezi prací a láskou, světlem a temnotou, zemí a nebesy, dělníkem a šéfem. Nezapomínat, že aktéři nejsou jen postavami diegeze, nýbrž také pracují na scénáři, jsou také herci; obraz je také projekcí a ekranem; film stojí peníze; zkoumat realitu obrazu a zákony filmu; spojit fiktivní a dokumentární, metaforu a realitu. Nakonec zůstat v centru toho všeho a rozhlédnout se, vrátit se k bílému ekranu.

Godard nechává na plátně střídavě vyvstávat fragmenty *Vášeň*, obraz sebe sama ve studiu, malířské obrazy i fiktivní situace, jež se ve *Vášni* nevyskytují. Rozmahuje se před ekranem, jako by série prolínajících se obrazů, pohyby kamery a pohyby figur dirigoval přímo svými rukama. Vidět scénář znamená vidět přicházení a odcházení obrazů, jejich pohyby a

⁷⁶ Název *Passion* tak dostává význam “Pašijí”.

vztahy, nikoli hotové obrazy, postavy a příběhy. V závěru vystupuje do popředí náboženské pojetí obrazu: "Udělat pohyb kamerou, jako bys vyslovil modlitbu. Tam - zpět. Vracíš se zpět domů. [...] Scénář nic nedává, nýbrž něco potřebuje. Potřebuje devět měsíců. Celý příběh - to je láska, práce. Jsi mezi konečným a nekonečným. Jsi mezi černou a bílou. [...] Bílé plátno jako Veroničina rouška. Filmový korpus, říkalo se. Veronika říkala: 'Tělo Krista' [...] A teď jsi v centrální oblasti. Můžeš si vymyslet moře. Bílou stranu, pláž. Můžeš vymyslet matku. Očekává tě. Jsi její dítě. Můžeš k ní zpátky, rozevře ti svou náruč." Při posledních větách vidíme záběr moře, na molu neidentifikovatelnou postavu, jež se blíží zpět ke břehu, přes to černá silueta JLG ve studiu. Godard rozevře náruč a postavu do ní něžně objímá. Obraz jako otisk Kristovy tváře, jako matka, scénář jako dítě, jež se má narodit - jsou to výrazy lásky k obrazu, víry v jeho sílu, ale současně touhy plně se obrazu odevzdat, vnořit se do něj, jako se noříme do života. Konec scénáře tak vyznačuje návrat od rodičího se příběhu zpět k obrazu, z nějž vyvěrá sama skutečnost.

Vraťme se k jádru našeho tématu, a sice k intermediálnímu vztahu mezi filmem a videem. Jaký je přesně vztah mezi *Vášní* a *Scénářem k filmu Vášeň*? Již jsme popsali způsob, jak videoscénář integruje, reflektuje a transformuje obrazy filmu. Ukazuje jejich základní strukturní principy a především pojednává procesy jejich stávání a transformace v součinnosti s aktem živého myšlení a vidění. Vrhá tak na film nové světlo, protože umožňuje jeho diegezi porozumět jako souboru vztahů vyrůstajících spíše ze zákonitostí práce s obrazy a zvuky než z apriorní narativní konstrukce.

Naproti tomu film *Vášeň* v sobě obsahuje zmenšený zrcadlový model základního gesta videoscénáře jako jeden z hlasů komplexní intermediální konstelace.⁷⁷ Videomonitor se objevují již v některých scénách z Jerzyho studia, kde zdvojují záběry tableaux vivants; kromě toho víme, že sám intradiegetický Jerzyho film je ve skutečnosti televizní produkcí. Důležitější jsou nicméně dvě scény, v nichž Jerzy s Hannou a později Jerzy sám analyzují videonahrávku své zkoušky tělesných póz a souhry světla s tváří pro budoucí "živý obraz".

Předehrou k těmto scénám je krátký rozhovor Jerzyho a Hanny. J: "Musíme začít pracovat...hned! Je to těžké." H: "Nudí mě se svlékat." Jerzy reaguje polsky, pak větu zopakuje francouzsky: "Lidé, kteří se nudí, svalují vždycky vinu na práci." Hanna nejprve německy, pak francouzsky: "Práce, kterou na mně vyžaduješ, je příliš blízká lásce." Po chvíli vidíme Hannu a Jerzyho v hotelovém pokoji, jak na monitoru sledují nahrávku ukazující detail jejich tváří, Hanny čelně a Jerzyho ze zadu, jak jí klade hlavu na rameno, dotýká se ústy její tváře a krku, zatímco ona otáčí a zaklání hlavu, chvílemi se usmívá nebo pohyby úst němě napodobuje zpěv, na okamžik dokonce sama zpívá, to vše v neurčitém vztahu k Mozartově árii, která zní rovněž z televizoru. Na televizoru jsou rozmístěny ještě dva menší monitory, které ukazují grafický zápis pohybu a zvuku v podobě křivek zelených čar na černém pozadí. Posilují tak dimenzi refrakce, protože do intermediální kompozice obrazu vnášejí další, digitální kód. Hanna se od svého monitorového obrazu s nevolí a rozpaky odvrací, ale Jerzy ji přesvědčuje, aby se dívala, se slovy: "Je to naše práce." Obrazovku sledují oba neklidně, hladí se na rukou, jsou vyrušováni telefony ze studia. Na nahrávce zatím Jerzy prudce uchopí Hanninu tvář a otáčí jí ze strany na stranu.

Následují dva prostřihy do studia, kam přišel na kontrolu italský producent, a poté vidíme Hannu a Jerzyho v protipohledu, zpoza obrazovky. J: "Vidíš...není to těžké." H: "Je těžké mluvit způsobem, jakým chceš ty. Dokonce i když mluvím polsky. Nerozumím způsobu, jakým mluvíš. Nevím, kam klást přídavná jména, kam slovesa..." J: "Využij toho.

⁷⁷ *Vášeň* vykazuje minimálně tři roviny, pro něž lze použít termín s předponou "inter-": vicejazyčnost, intertextualitu a intermedialitu. K intermediálním vztahům mezi malířstvím, filmem, hudbou, videem a divadlem ve *Vášní* srov. např. Müller, 1996: 212; Leutrat píše také o velmi důležité, byť skryté roli fotografické tradice znázorňování ženského nahého těla, jejíž vliv je čitelný pod Godardovými obrazy nahých žen viděných zezadu [Leutrat, 1986].

Když věta není zformovaná, můžeš začít hovořit, začít žít. [...] Rozumět [comprendre] nemusí být vždy užitečné. Stačí brát [prendre].” Jerzy hladí Hannu po vlasech, bere ji za bradu, třese s ní a pak jí strčí prsty do úst.

Po několika scénách ve studiu i v exteriérech se motiv videonahrávky vrací: Jerzy s Laszlem (Laszlo Szabó) jsou v Jerzyho hotelovém pokoji, Laszlo telefonuje a Jerzy sleduje na obrazovce Hannu, nasvícenou shora, jak cosi nesrozumitelně říká zprvu německy, pak francouzsky. Laszlo Jerzemu vyčítavě sděluje, že i producent z Foxu chce příběh, ale Jerzy se nechce nechat vyrušit: “Podívej, byla by dobrá pro Rubense. Jsou tady příběhy i světlo,” ukazuje prstem na Hanninu tvář. “Zapomeň na ni... Zpět do práce”, odvětlí Laszlo. J: “Dělám to. Zapomínám na ni. Právě teď zapomínám.” Pak zastavuje obraz, prohlíží si jej, přetáčí jej dozadu, pouští si stejnou pasáž a opět zastavuje. Přichází hlučný italský producent a křičí, že chce ve filmu mít příběh. Ale místo Jerzyho reakce vidíme, tentokrát přes celý obraz, Hanninu tvář, na níž jsou zřetelné texturní kvality videobrazu (řádky obrazovky, neostře kontury). Obraz se zastavuje a v pomalém rytmu přesouvá tam a zpět na stejné pasáži, s Hanniným prstem putujícím rozmazaně zleva doprava, s deformacemi hlasu. J: “Ach, zapomínám na tebe. Ale nezapomeň na mě. Zapomínám na tebe. Zapomínám na tebe.”

Video jako určitý režim vidění a kontaktu s obrazy a zvuky vplétá do *Vášeň* vlastní text, v němž se nově formují některé základní dvojice opozit (láska-práce, muž-žena, obraz-příběh) a kontrastně odráží základní východisko filmu, a sice natáčení tableaux vivants. Na jedné straně je drahé technické vybavení, množství statistů, historické kostýmy, početný štáb, kompozice v celcích, pohyby kamery na jeřábu; na druhé straně intimní pohled jednoho či dvou lidí do statické kamery, bez zřetelného pozadí, v detailním rámování. První videonahrávku lze chápat jako utopický projekt “vizualizace hudby”, pokus ztvárnit expresí tváře a tělesnými gesty Mozartovu majestátní *Mši c moll* (K 427), konkrétně Credo [Věřím], část Et incarnatus est [A přijal tělo]. Soprán z Mozartovy mše zní již ve dvou předchozích scénách, v továrně a poté ve studiu, kde probíhá rekonstrukce Ingresových *Tureckých lázní*, čímž splétá komplexní intertextovou a intermediální síť mezi malířstvím transformovaným filmovým stylem, hudbou, videem a dokonce i fotografií.⁷⁸ V citované pasáži Credo znějí slova: “Skrze Ducha svatého přijal tělo z Marie Panny a stal se člověkem.”⁷⁹ Godard zde tedy podobně jako ve *Scénáři filmu Vášeň* rozvíjí metafyzickou úvahu o obrazu jakožto Božím vtělení v člověka. Princip vtělení zde rezonuje se synestetickou transformací, na kterou Godard odkazuje již zmíněnou citací Rimbauda a úvahou o “vidění zákona” ve svém videoscénáři. Hanninu kreaci nelze pojímat jako zcela vážně míněné a ucelené vystoupení, nýbrž jako improvizovaný pokus s rysy home videa (srov. její neskrývaně falešný zpěv), který nicméně směrem svého usilování konvenuje s komplexní intermediální strukturou celého filmu a také s filozofickým heslem “ukázat neviditelné”. Podle Haruna Farockiho Schygulla imituje trpitelské pózy a grimasy typické pro herečky německého filmu 40. a 50. let (Magda Schneider, Paula Wessely), což analogicky odpovídá metodě práce s tableaux vivants: skrze přepracování dřívějších modelů pro vášnivě city dosáhnout nového výrazu sublimní kvality Kristova utrpení, které je tematizována hudbou [srov. Silverman & Farocki, 1998: 184].

⁷⁸ Přítomnost Mozartovy mše ve všech třech scénách má paradoxní povahu, protože ve třetí z nich (videosekvence) jednoznačně působí jako diegetická hudba nahraná na videopásce (Hanna se místy připojuje ke zpěvu). Obdobně “prosakuje” do předchozí scény i přítomnost elektronického obrazu v podobě videomonitoru, jenž ve studiové scéně zdvojuje rekonstrukci *Tureckých lázní*; na již zmiňovanou skrytou přítomnost fotografických konvencí pro zobrazování nahého ženského těla v této scéně upozornil Leutrat [1986]. Druhá rovina vztahů navázaných sopránem se týká ústředního tématu *Vášeň*: spojení vášně (v přeneseném smyslu Kristova utrpení), práce a umění.

⁷⁹ “Et incarnatus est de Spiritu Sancto ex Maria Virgine, et homo factus est.” Dále text pokračuje pašijovým motivem: “Byl za nás ukřižován, za dnů Poncia Piláta byl umučen a pohřben. Třetího dne vstal z mrtvých podle Písma....”

Podstatné je na scéně s videem to, že na rozdíl od obrazů filmového natáčení zde vidíme pouze proces zkoumání již hotového materiálu, samotný akt divácké recepce a autorské sebekritiky, a nikoli tvorbu v běžném smyslu. Intenzivní rovina reflexivity se zakládá na tom, že vidíme Jerzyho a Hannu, jak se dívají sami na sebe dívající se do kamery. Překvapivá váha, kterou tomuto procesu Jerzy připisuje (dává mu momentálně přednost před produkcí filmových obrazů) a několikrát zdůrazňované upozornění, že nechce být rušen, protože pracuje, asociuje základní tvůrčí gesto videoscénáře (JLG tváří v tvář rodícím se obrazům) a koncepci vidění jako práce. Jerzyho slova o užitečnosti neporozumění pak navazují na Godardovu opozici jazyka (kódu) a obrazu, ale také v kostce shrnují jeho tvůrčí metodu: koktat, vidět-a-myslet, ponořit se do obrazu, žít spolu s obrazy. Kaja Silverman interpretuje Jerzyho slovního hříčku *comprendre/prendre* v souvislosti s Jerzyho násilným vniknutím do Hanniných úst jako obraz násilí, jež je pácháno na původním textu (na malbách, hudbě): odmítnout mu poslušně “porozumět”, nereprodukovat jeho konvence a nectít jeho hranice, nýbrž jej “vzít” a nechat vzájemně pronikat a mísit jeho protiklady [Silverman & Farocki, 1998: 184].

Klíčem k interpretaci druhé videosekvence, zpomalovaných a zastavovaných obrazů Hanniny tváře zalité světlem, jak vypráví cosi o sobě (o cestě dovnitř sebe samé), je prudký dialog mezi produkčním Laszlem a Jerzym a posléze mezi italským producentem (křičícím “Una storia! Una storia!”) a Jerzym. Z nich vyvstávají dva motivy: opozice obrazu a příběhu; zapomínání. Jerzyho fascinace zpomaleným videoobrazem a slova “Jsou tady příběhy i světlo” dokládají, že ve videu byl pro hrdinu onen bolestný konflikt konečně překonán. Ve videu totiž není nic mimo totální obraz (srov. koncepcí P. Duboise popsána výše), a tudíž zde může paradoxně mít narativní kvality samotná tvář a světlo, které lze bezprostředně formovat v jejich povrchové materialitě. Zpomalovaný, zrychlovaný a zastavovaný, do jednotlivých rádků videomonitoru rozklášený obraz Hanniny tváře se pro Jerzyho mění v příběh o vášni a stává se alternativním zdrojem narace tvořícím protiváhu filmové fabuli.⁸⁰

Motiv zapomínání se přímo pojí s koncepcí stopy a historie, jak o ní píše Jean-Louis Leutrat [1986]. Zastavení videoobrazu zdánlivě eliminuje zapomení, ale současně názorně staví před oči skutečnost, že každý další pohyb nebo obraz již znamená zapomenout. Freeze-frame by proto mohl být chápán jako chvilkový zásah fotografického principu do těla filmu, uvádějící mysl do stavu bolestné melancholie z nepřítomnosti toho, na co nelze zapomenout. Být tváří v tvář zastavenému obrazu znamená pozorovat “smrt při práci”, jak zní Godardův často citovaný výrok [srov. též Daney, 2000: 111]. Cítíme na jedné straně jiskřivé prozření, vidíme cosi, co nám dosud unikalo, ale na druhé straně “současně cítíme zásadní ztrátu, protože obrazy nám nakonec vždy přece jen unikají a my svým způsobem zůstáváme slepí” [Dubois, 1992: 177]. Nicméně Jerzy si uvědomuje, že aktivní zapomínání má kreativní potenciál, protože jen zapomenutou historii je možné znovu-oživit v aktu tvorby nového, které opakuje staré (jako při tvorbě *tableaux vivants*). Při zpomaleném, tam a zpět převíjeném pohybu Hanniny tváře medituje nad samotným procesem zapomínání a časovou podstatou obrazu, jež se mu při manipulovaném pohybu vyjevují v intenzivní konkrétnosti blížící se iluminaci.

Godard ve dvou videosekvencích *Vášně* explicitně definuje své pojetí vztahu mezi videem a filmem: videoscénář poskytuje vzorce transformací a asociací obrazů-idejí, které mají svébytně narativní kvality; ve filmu je třeba příběh vytvořit tak, aby vycházel z logiky obrazů koncipované videografickým pokusem, a nikoli ze scénáře literárního. V druhé videosekvenci se názorně ukazuje základní smysl “videoscénáře”: Hanna zde není v kostýmu pro obraz Rubense a natočený materiál není hotovým *tableaux vivant*, nýbrž pouhým

⁸⁰ Jürgen E. Müller využívá slovní hříčky, kterou umožňuje němčina, a píše v této souvislosti o “Ges(ch)ichts-Bilder, čili o obrazech, jež jsou tvářemi-příběhy [Müller, 1996: 210].

pokusem, experimentem, jenž by případně mohl být dále rozpracován filmem - zcela v duchu Duboisova hesla "video myslí, co film tvoří".

6.7. Dějiny vidění a slepoty psané videem (*Histoire(s) du cinéma*, 1989-1998)

V následující selektivní analýze a interpretaci Godardovy slavné "eseje o filmu vyprávěné filmem prostřednictvím videa" se zaměříme jen na několik vybraných aspektů, jež bezprostředně souvisejí s intermedialitou a mediální reflexivitou:

- alegorické figurace kinematografického aparátu a elektronických médií;
- kritiku vidění a projekt nové audiovizuální recepce;
- gesto nového tvůrčího aktu "psaní obrazy";
- a především videografickou transformaci filmové montáže.

Godardova esej o dějinách filmu, které současně projektují dějiny celé západní kultury přímo vyrůstá ze zkušenosti s elektronickou audiovizuální technologií. V kontextu tématu přítomné studie se můžeme odvážit tvrdit, že hluboce vizuální a zvukový charakter Godardova myšlení o dějinách a filmech je přímo prodchnut existenciální zkušeností s videoobrazem, jak ji popsal Philippe Dubois: obrazy a zvuky se tvůrci dávají jakoby tělesně, ve své materialitě a jsou přístupné bezprostřední, "taktilní" manipulaci - umožňují mu snáz "myslet rukama".⁸¹ Video je aparát, který vyvolává, přepracovává a kupí obrazy a zvuky zasuté v paměti (jednotlivce, generace, kultury). Stává se nástrojem nové historiografie filmu, jež o filmu pojednává nikoli psaným jazykem, nýbrž přímo filmovými prostředky, a sice samotnou montáží. Semknutost obrazu a živého myšlení je patrná v základní koncepci celé série, která vychází především z práce s dílčími obrazy, jež se volně střetávají a vyrůstají jeden z druhého, nikoli z koherentní deskripce, vyprávění či systematizace, jež by obrazy podřídily "psané" logice a seřadily je do lineárních řad.

Jako východisko pro další rozbor strategií intermediality a mediální reflexivity Godardových *Histoire(s) du cinéma* si podrobněji všimneme vybraných momentů kapitol 1A, *Toutes les histoires* [Všechny příběhy/historie], a 1B, *Une histoire seule* [Jeden příběh/historie], především několika počátečních a několika závěrečných pasáží 1A, vedeni tichým předpokladem, že začátky a závěry jsou ze strukturního hlediska nejvýznačnějšími částmi uměleckých textů. Kapitoly 1A a 1B mají v osmidílném celku své specifické místo: jejich klíčovým tématem je esence filmu, jeho různé zdroje a prvopočátky, ale také nenávratně ztracené dětství a smrt, jejichž protějškem je otázka po budoucí formě, do níž se film převtělí. Film je na jedné straně místem až náboženského tajemství, ale na druhé straně také technologií, průmyslem a komercí. Dějiny filmu jsou chápány jako projekce historie 20. století a kulminace dějin západního umění. Film je uváděn do těsných vztahů s vědou, fotografií, televizí, videem, ale především malířstvím a literaturou.

První filmový záběr *Histoire(s) du cinéma* (nepočítajíc černá okénka a nápisy na černé ploše) ukazuje ve zpomaleném pohybu fotografa L. B. Jeffriese (James Stewart) z Hitchcockova *Okna do dvora*, jak si před obličejem přidržuje fotoaparát s teleobjektivem a jeho oči pátravě putují zleva doprava. Přes obraz je položen nápis: QUE CHAQUE OEIL [co každé oko]. *Okno do dvora* bylo filmovými teoretiky opakovaně interpretováno jako film autotematicky prezentující archetypální situaci diváka v kině: fotograf Jeff si při nebezpečné práci reportéra zlomil nohu a znehybnělý si krátí dlouhou chvíli pozorováním výjevů ze soukromého života svých sousedů ze dvora. Na základě fragmentárních informací sprádá hypotézy o vraždě a prostřednictvím své krásné snoubenky Lisy (Grace Kelly) a ošetřovatelky

⁸¹ Godard se v rozhovorech opakovaně vyjádřil, že ruce jsou pro něj při práci na filmech svým způsobem důležitější než oči - filozoficky tento postoj pojednal ve scéně se slepou stříhačkou, která v *JLG/JLG* parafrázuje myšlenky Maurice Merleau-Pontyho o sebereflexivitě těla dotýkajícího se věcí.

Stelly (Thelma Ritter) organizuje její vyšetřování. Film až na několik výjimek omezuje optické hledisko pouze na to, co Jeff může sledovat ze svého pokoje, nepřekonatelně oddělen od pozorovaného; Jeffova vizuální slast je poutána ke vzdálenému, nedosažitelnému dění za okny, což kontrastuje s jeho nezájmem o krásnou Lisu, jež jej oddaně navštěvuje; ke špohování používá teleobjektiv; samy viditelné scény se mu ukazují zarámovány v simultánních konstelacích sousedských oken (což může připomínat okénka filmového pásu, rámování i montáž současně).

Hitchcock explicitně odkazuje na psychoanalytické a etické dimenze voyeurství (např. když Stella varuje Jeffa, že dříve se za špohování vypalovaly oči), ale kromě této zřejmé významové roviny lze ve filmu stopovat také komplexní reflexi kognitivních diváckých procesů - spřádání hypotéz, jejich verifikací a revizí, odvozování poznatků o neviditelném z viditelného, logického usuzování na základě vizuálních vodítek apod. [srov. Bordwell, 1985: 40-47].

Ve zvukové stopě mezitím zní upravená pasáž symfonie Paula Hindemitha *Malíř Mathis* [*Mathis der Maler*] z roku 1934, konkrétně dynamický fragment úvodu třetího symfonického obrazu nazvaného "Pokušení svatého Antonína" [Versuchen des heiligen Antonius]. Pro Godarda bylo pravděpodobně důležité, že Hindemitha při tvorbě symfonie inspiroval život malíře Matthiase Grünewalda a jeho vrcholné dílo *Isenheimský oltář* (1513-1515). Jak píše Emil Hradecký, v Hindemithově hudbě zde nabývá "na převaze modální diatonika hlasů stmelěných volně traktovaným kontrapunktem, avšak autonomně vedených, hlasů, které se v souzvuku nevyhýbají ani tradičním konsonancím, ani nekompromisním střetům v příkrých disonancích" [Hradecký, 1974: 39-40]. Skladebný princip, založený na orchestraci více autonomních "hlasů", jež střídavě konsonují a disonují, na střídání tradicionalismů a radikálních metamorfóz, je typický pro celou audiovizuální kompozici Godardovy eseje. Podle Jamese S. Williamse symfonie vyjadřuje stejný typ aktu duchovního odporu realizovaného uměním proti kulturně-politickému útlaku, o jakém vypovídá Godard [srov. Williams, 2000: 247n].

Druhé dva filmové záběry pocházejí z filmu *Pan Arkadin* Orsona Wellese. Zasadme je nejprve zpět do jejich původního narativního kontextu: Tajemný finančník s kriminální minulostí Gregory Arkadin (Orson Welles) si najme dobrodruha Guye van Strattena (Robert Arden), aby pátral po osobách z jeho vlastní minulosti, kterou si údajně nepamatuje. Při pátrání se Stratten vyptává mj. i polského cvičitele blech, profesora Redzinského (Mischa Auer), na jistou Sophii, Arkadinovu kompliku z doby jeho varšavského mládí. Cvičitel při výslechu krmí blechy krví z vlastního předloktí a pozoruje je lupou. V polodetailu vidíme nejprve profil profesora přikládajícího lupu k oku. Lupa intenzifikuje spodní nasvícení a bodově osvětluje právě profesorovo oko. V druhém plánu sedí frontálně Stratten (záběr A). Následuje protipohled ukazující ve velkém detailu profesorovy oči upřené do kamery, v ostře osvětleném oválném poli; profesor si předsouvá lupu před pravé oko (záběr B). V obraze je tak polokruhovou linií odříznuta výšeč ukazující zvětšené oko s extrémně rozšířenou zornicí od druhého, nezvětšeného oka. Hledisko kamery se jump cutem odsune diagonálně dolů vpravo a z příkrého podhledu zabírá polodetail profesora hledícího přes lupu na svou ruku; vpravo v popředí zůstává detail profilu Strattenovy tváře. Následujícím svědkem ve Strattenově pátrání je antikvář Trebitsch (Michael Redgrave), jenž až obsedantně upozorňuje na další optickou rekvizitu, rozkládací teleskop. Během čtyřminutového dialogu na něj bez kontextu šestkrát přivede řeč, přičemž jím stále šermuje Strattenovi před očima, aby mu jej nakonec za drahé peníze vnutil jako kamufláž skutečně prodaného zboží - informaci o pravé totožnosti Sophie. Když se Stratten se Sophií (Katina Paxinou) setká, ona použije jako důkaz svého vyprávění staré fotoalbum, které opět téměř po celou dobu rozhovoru drží v ruce. Optické aparáty jsou v *Panu Arkadinovi* metaforizovány jako nástroje odhalování pravdy o minulosti a skutečném charakteru člověka (podobně jako tomu je v *Občanu Kaneovi*

s filmovou kamerou reportéra Thompsona a skleněným těžítkem). Ale samo pátrání je slepé a slouží zlu - Arkadin ve skutečnosti amnézií netrpí a Strattena zneužívá k tomu, aby nepohodlné svědky své minulosti postupně vraždil.

Godard nejprve ukazuje v pohybu zpomaleném až k hranici zastavení fragment záběru A, pak, rovněž zpomaleně, záběr B. Oba obrazy jsou ale dále transformovány: s pomocí irisové masky Godard odhaluje jen jejich levé části v polokruhové výseči, připomínající pohled jedním okem, které si snaží sebereflexivně uvědomit samo sebe, své tělesné hledisko (a vidí obrys nosu a obočí). Polokruhový tvar v obraze vyznačuje několik do sebe vložených vrstev: zornici, obrys rozevřeného oka, lupu, irisovou clonu. Přes celek je položen nápis:

- přes záběr A:

QUE
CHAQUE
OEIL
[co každé oko]

- přes záběr B:

NEGOCIE

POUR
LUI
[zprostředkovává pro sebe]

MEME
[sama]

Nápis implikuje sebereflexivní vztah oka k sobě samému, vidění, které chce analyzovat své vlastní pochody. S varovným tónem, jež jsme objevili v intertextovém vztahu k *Panu Arkadinovi* a částečně i k *Oknu do dvora* ve formě komentáře ke kvazi-vědecké touze vidět to, co je lidskému vidění skryto,⁸² korespondují první věty, jež Godard v díle 1A pronáší:

nic neměň
aby všechno mohlo být různé

neukazuj všechny stránky věcí
ponechej si místo pro nedefinovatelné⁸³

⁸² O důležitosti obou úryvků svědčí to, že se v sérii ještě vracejí - v díle 3B *Nová vlna*. Godardova představa kinematografu jako vědeckého nástroje ukazujícího jevy běžně oku nepřístupné je, jak ještě uvidíme, optimistickou vizí počátků filmu, nicméně - jak je zřejmé z popsaného úryvku - naráží také na svůj protipól, pesimistické obavy ze ztráty "tajemství" neviditelného.

⁸³ Volná citace z Bressonových *Poznámek o kinematografu*. V českém překladu vypadá příslušný fragment textu takto: "Neukazuj všechny strany věcí. Okraj neomezeného" [Bresson, 1998: 82]. Originální pasáž v *Histoire(s) du cinéma* zní: "Ne va pas montrer / tous les côtés des choses / garde, toi / une marge / d'indéfinition." Při přepisu monologů a nápisů z *Histoire(s) du cinéma* se snažíme přiblížit jejich typografické úpravě ve filmové a knižní podobě [srov. Godard, 1999; Klepikov & red., 2000]. Překlady vycházejí z pracovního překladu Miloše Fryše, ze zvukové stopy filmu, z anglického překladu [Godard, 1999] a sekundární literatury. V některých detailech nám pomohl také simultánní překlad Milana Klepikova k projekci *Histoire(s) du cinéma* na 5. Mezinárodním festivalu dokumentárních filmů v Jihlavě (26. - 29. 10. 2001).

Godard se zde distancuje od pozitivistického pojetí jediných, objektivních dějin, jež je ironicky implikováno v názvu prvního dílu a v knize *Introduction à une véritable histoire du cinéma*. Název *Všechny historie* neznamena úplnou, pravdivou historii, nýbrž mnohost historií: včetně historií/příběhů, jež se pouze mohly stát, jak v pozdější části dílu 1A slyšíme říkat Godarda.

Po následující dvojici fotografií (jedna z nich z natáčení filmu, s kamerou namířenou na diváka), sérii úvodních nápisů a deformovaných zvukových úryvků z filmových dialogů se poprvé vynoří detailní záběr skupiny hlav a cívek stříhacího stolu značky Steenbeck;⁸⁴ pak záběr JLG sedícího v silném bočním světle u stolu, tvář zčásti odříznutou horní linií rámu a zakrytou stolní lampou. Zasouvá papír do elektronického psacího stroje a jedním ťuknutím uvádí do chodu automatický tisk.⁸⁵ Vytukávání písmen nastoluje svým rychlým monotónním zvukem základní rytmický vzorec jakéhosi mechanického valčíku. JLG začíná psát a pronáší: "Pravidla hry". Do obrazu písčícího JLG se zvolna prolíná fotografie Charlieho Chaplina sedícího na trávě s Paulette Goddard, aniž by zcela vytěsnila obraz předchozí, po chvíli mizí a zase se objevuje.⁸⁶ Další záběr, jenž se prolíná do obrazu Godarda, ukazuje Chaplina sedícího u piána, jak zpomaleně pokládá bílou květinu na odklopený kryt klávesnice. Pak v náhle zrychleném pohybu, korespondujícím se zvukem psacího stroje, prudce zabuší do kláves. JLG u psacího stroje říká znovu: "Pravidla hry" a do jeho obrazu se prolíná fotografie Chaplina z pozdní doby. Píše. Detail na skupinu hlav a cívek stříhacího stolu. Posuny pásu tam a zpět; místy viditelná jednotlivá filmová okénka.

Tlukot psacího stroje je v jakémisi rytmickém dialogu opakovaně přerušován zvuky útržků filmových dialogů, jež jsou deformovány strojem kinematografickým (stříhacím stolem) - zrychlovány a zpomalovány až do podoby nedefinovatelného hučivého sténání. Vzniká dojem, že filmové obrazy vyvolává z hlubiny paměti samotný proces elektrického psaní, nechává je zazářit, chvíli je zadrží, pak je nechá zmizet a znovu se vrátit zpět. Elektronický psací stroj je v přenesené rovině strojem písčícím v obrazech a zvucích, alegorickou figurací viideoaparátu, tohoto časového mikroskopu, který zde "vykopává", dekomponuje a transformuje historický čas filmu a potažmo celé západní kultury. Je ale také strojem intermediální transformace, který mění písmo a slovo ve zvukové vibrace a vizuální rytmus montáže: ve zbytku kapitoly 1A vidíme opakovaně Godarda, jak bere z knihovny knihu, otevírá ji, píše do stroje (jeden z mnoha literárních úryvků, frází, citátů?) a stroj začíná vytukávat, již doprovázen sérií jiných obrazů. Bezprostřední zkušenost s filmovými obrazy-jako-objekty, která se odráží v metaforické figuraci Godardova tvůrčího gesta (srov. emblematický obraz Ejzenštejna s celuloidy pověšenými kolem krku a nůžkami v rukou, s nímž se JLG zjevně identifikuje⁸⁷), je zkušeností stříhače, manipulujícího ručně přímo s materiálními nosiči, prohlížejícího si řady okének proti světlu, přikládajícího je k sobě, a nikoli hypnotickou zkušeností diváka v kině, odděleného od filmového pásu oknem projekční kabiny a odkázaného na nevratné unikání nehmotných obrazů-světel. Nicméně tento haptický kontakt s celuloidem a viditelnými okénky je v *Histoire(s) du cinéma* paradoxně již pouhou simulací kinematografického gesta uvnitř jiného média, protože videografické mixování nás

⁸⁴ Tyto stroje slouží stříhu obrazu i zvuku a kromě monitoru, na němž si stříhač prohlíží okénka a záběry, je vybaven i budiči zvuku.

⁸⁵ Godard v *Histoire(s) du cinéma* pracuje se zvláštním typem elektronického psacího stroje, který má elektronickou paměť a některé vlastnosti textového editoru počítače: text se do něj nejprve vepíše tak, že jej vidíme pouze na displeji; když je upraven, klávesový příkaz spustí rychlý automatický tisk celé sekvence.

⁸⁶ Jde o známou fotografii z natáčení *Moderní doby*, otištěnou např. v českém překladu knihy Georgese Sadoula *Charlie Chaplin* [1956: 128].

⁸⁷ V pozdější části dílu 1A se objeví fotografie Ejzenštejna ve střížně, jak si prohlíží rozvinutý kousek filmu, s nůžkami v rukou a svazkem dalších pásů kolem krku. Podobnou funkci mají také opakované obrazy dirigentů a detaily jejich rukou zpomaleně udávající pokyny - v metaforické rovině nikoli orchestru, ale elektronické aparatuře, jež orchestruje obrazy a zvuky filmových dějin.

vzdaluje analogovosti filmového pásu (na videopásce nevidíme žádné obrazy; obsahuje jen magnetické informace o obrazech a zvucích, a proto se jako objekt stává esteticky nezajímavou) a jeho materii uzavírá do "černé skříňky" operativnějšího elektronického aparátu, který již nepotřebuje nůžky a lepičku.

Do detailu stříhacího stolu se částečně prolínání trhaně zpomalený obraz Idy Lupino v roli novinářky Mildred Donner z Langova filmu *Když město spí*, aniž by ale druhý obraz definitivně převládl. Ve spodní vrstvě vidíme přerušované posouvání filmového pásu, ve vrchní Lupino, jak bere do ruky diapozitiv a vkládá jej do ruční prohlížečky; její pohyb dostává zpomalením analogický rytmus. Následuje černý obraz, temný bublavý zvuk stříhacího stolu a opět Lupino, která zpomaleně zaostřuje prohlížečku. Po krátkém intermezzu černé opět první kompozitní obraz s Lupino. Lang byl jedním z Godardových duchovních otců, jak lze vyvodit z povahy jeho role v *Pohrdání* [srov. Málek, 2000], a je proto zajímavé se ptát, proč si JLG z celé Langovy tvorby vybral pro úvod svých *Histoire(s) du cinéma* právě ukázkou z méně známého pozdního filmu, navíc s poměrně nevýznamnou herečkou ve vedlejší roli - a proč ji ukázal hned třikrát po sobě.⁸⁸ Tom Gunning ve své langovské monografii v souvislosti s tímto filmem naznačuje spojitost mezi "oslepujícím jasem" high-key svícení a postupujícím slepnutím samotného Langa [Gunning, 2000: 435]. Nechává nezodpovězenou otázku, zda by oslnivá viditelnost, přexponovaný obraz, redukované stíny a minimalistický styl mohly být odrazem Langovy touhy zesílit osvětlení, jak je to jen možné, aby jeho oči opět mohly vidět. Oslnivost obrazu je o to překvapivější, že název a příběh slibují spíše "noční vidění" v linii filmu noir.

Hypervizuální svět diegeze je podle Gunninga ovládnut pocitem nespavosti a panoptickým režimem dozírání s centrálním hlediskem v podobě prosklené budovy ústřední redakce novin; mimo to redaktoři špehují a odposlouchávají jeden druhého přes skleněné přepážky a skryté mikrofony, v atmosféře všeobecné paranoie a absence soukromí. Prostřednictvím postavy sériového vraha Lang tematizuje vizuální agresi erotizujícího pohledu na ženu-objekt: vrah nejprve vidí své oběti v podobě zrcadlového odrazu, stínu nebo jako obraz zarámovaný nějakou rekvizitou; teprve až si k nim vytvoří vizuální vztah, zabíjí je. Charakter agresivního pohledu přejímá i sám pohyb kamery, který jakoby by napodoboval vrahův akt násilí způsobem rámování [srov. Gunning, 2000: 437-438]. Scéna s diapozitivem se vyznačuje zvláštním zdvojením: sloupkařka Ida si v ní tím, jak zírá do prohlížečky, podle Gunninga jakoby pohrává s mužským typem pohledu a přitahuje tak pozornost dvou přítomných mužů. Gunning cituje Langa, který o této scéně řekl, že byla zahrána tak skvěle, že divák mohl předpokládat jedině: obrázek ukazuje nahou Idu. Ve filmu se ale ukáže, že na diapozitivu je nahé dítě, což Gunning vykládá jako Langův typický výsměch mužskému voyeurství [438].

Ještě překvapivějším motivem Langova filmu (z roku 1955!) je použití televize a televizního přenosu jako prostředku pro paradoxní "přímé oslovení" (s přehnaným gestem televizních hlasatelů upřeně hledících do kamery), jež je současně vzdálené i bezprostřední. Skrz televizi komunikuje vyšetřovatel s dosud unikajícím a neidentifikovaným vrahem, jenž televizor sleduje v pyžamu ze své ložnice. Přenos začíná slovy: "Nyní řeknu několik věcí vrahovi, tváří v tvář." Sekvence je snímána systémem záběr/protizáběr a linie obou pohledů se virtuálně setkávají v iluzi vzájemného rozpoznání: televize začíná pozorovat diváka. Lang podle Gunninga interpretuje novou elektronickou technologii jako komunikační síť spojující simultánně široké spektrum lidí, jež může sloužit jako nástroj panoptického dozírání, a používá její obraz k alegorizaci přechodu od jedné formy vizuality, média a veřejného prostoru k druhé - moderní, abstraktní, dehumanizované [444].

⁸⁸ V pozdějších sekvencích dílu 1A vidíme ještě fragmenty Langových filmů *Metropolis*, *Nibelungové* a *Vrah mezi námi*.

Pokračujeme v analýze prvních záběrů kapitoly 1A. Po chvíli vidíme Godarda jako temnou siluetu stojící v pravé části obrazu, za ním jen bílá projekční plocha s tence narýsovaným obvodem a dělicí linií. Do místa, kde je plátno, začne mrkavě, v kruhových a zvětšujících se výsečích opakovaně problikávat barevný obraz J. P. Belmonda a Anny Kariny při polibku (z Godardova *Bláznivého Petříčka*). Godard se zde představuje jako vzpomínající - neurčité bílé plátno nepatří konkrétnímu kinu ani míchacímu studiu, nýbrž je plátnem Godardovy filmové paměti, jež pouze zástupně může zprostředkovat minulé vášně jeho života (lásku ke Karině). Podobně jako v *Čísle dvě* nebo *Scénáři k filmu Vášeň*, vidíme i v *Histoire(s) du cinéma* Godarda často při práci v jeho "laboratoři". Obrazy režisérova těla, řeči a gest mají ale v tomto velkém opusu komplexnější povahu. Stává se zřejmým to, co bylo dříve jen naznačováno: že Godard metaforicky ztotožňuje dějiny, stárnutí a blížící se (nebo již nastalou?) smrt filmu s obrazem vlastního stárnoucího těla a sípajícího hlasu. JLG v obraze není sám za sebe, jeho fyzická přítomnost má paradoxní povahu: nevede k subjektivizaci, nýbrž právě naopak, činí z jeho těla, hlasu a paměti alegorickou figuru dějin kinematografie.

Předposlední sekvence kapitoly 1A se vrací k tématu vidění jako nástroje poznávání, provádí jeho inverzi (v téma slepoty, pochybování, nesnesitelného) a posouvá je do dalších významových roviny. Po fragmentu nápisu HISTOIRE(S) DU CINÉMA, na nějž je navrstven nápis EUROPA, se ztiší zvuk a nejprve vidíme v krokovém posunu hlavního chlapeckého hrdinu Rosselliniho *Německa v roce nultém*, jak přichází zleva po schodech; pak se do obrazu začne velmi pomalu a jen částečně prolínat statická fotografie detailu tváře Gelsominy (Giulietta Masina) z Felliniho *Silnice*, s vytřeštěným pohledem a prsty zakrývajícími ústa; chlapec již v méně zpomaleném pohybu přejde horním patrem rozbořeného domu k díře po chybějící stěně, dívá se dolů, pak vidíme pohled na rozbořenou ulici pod ním a detail chlapeckovy tváře; fotografie Masiny zatím mizí, opět se pomalu objevuje, zase mizí, ve zrychlujícím se tempu; chlapec si zakrývá oči rukou; následuje nápis HISTOIRE(S) DU CINÉMA překrytý nápisem ANNO ZERO; chlapec se zavřenýma očima, viděno opět v krokovém posunu, skáče dolů; pohyb se náhle zrychlí a tělo prudce dopadne na zem.

Během sekvence slyšíme Godarda, jak recituje:

máš dvě ruce? ptá se slepec

ale nepřesvědčím se tím

že se podívám

ano

proč věřím svým očím

když pochybuji

ano

proč se nepřesvědčuji

zda vidí dobře mé oči

když se dívám mám-li dvě ruce?⁸⁹

Godard zde vyjadřuje hlubokou pochybnost o vidění, o filmu jako nástrojích poznání a o možnosti nalézt v obraze jistotu o světě. Detail Gelsomininy tváře se v *Silnici* objevuje v momentě, kdy Zampanò (Anthony Quinn) zjistí, že svými pěsti skutečně zabil prostořekého akrobata "Blázna" (Richard Basehart) a ve snaze zahladit stopy vleče mrtvé tělo do příkopu. Gelsomině, která je smrtí přítele hluboce zasažena, nedovolí jít za ním. Ona proto zůstává sedět na místě. V dlouhé sérii záběrů a protizáběrů vidíme Gelsominu, jak nespouští

⁸⁹ Monolog je parafrází paragrafu 125 Wittgensteinova posmrtně vydaného spisu *O jistotě*, kterýžto paragraf se týká absence mimojazykové opory při pochybování. Ve svém autopořetru *JLG/JLG* Godard tuto pasáž identifikuje a z francouzského překladu Wittgensteina ji cituje spolu s částí paragrafu 121. Hned poté čte ještě úryvek z Diderotova "Dopisu o slepcích". Narážka na Wittgensteina se objeví také v kapitole 3A [srov. Callahan, 2000: 144-145].

oči z vraha a z mrtvého; její drkotající zuby a pohled vyjadřují neschopnost reagovat na příliš hrozivou událost a čiší z nich již počínající šilenství. Rosselliniho *Německo v roce nultém* (1947), poslední film z jeho válečné trilogie, bylo natáčeno v rozbombardovaném Berlíně s neherci. Hlavní postavou je německý chlapec Edmund (Edmund Moeschke), který se nechá pobláznit nacistickou ideologií a zabije svého otce, připoutaného na lůžko. V dlouhé, mlčenlivé závěrečné sekvenci prochází rozbořeným městem a konfrontován s hrůzoplňnou scenérií německé porážky spáchá sebevraždu.

V kontextu *Histoire(s) du cinéma* vyjadřují jeho dlaně přikrývající oči a následná sebevražda zkušenost konfrontace s nesnesitelným, neuchopitelným, příliš děsivým, která znemožní další slovo, pohled i obraz (v terminologii filozofické estetiky zkušenost vznešeného); v metaforické rovině ale vyjadřuje také rok nultý dějin filmu, jehož dokumentární pohled podle Godarda selhal, oslepl tváří v tvář holocaustu. Masina se do záběru neprolíná proto, aby implikovala nějakou hlubší intertextovou souvislost mezi oběma filmy, nýbrž působí jako činitel autoreflexivity, je zde projekcí filmového pohledu jako takového, pohledu, který nehybně přihlíží katastrofě svého vlastního obrazu. Pád dětského těla je alegorickou figurou předčasné smrti filmu, který byl před nástupem zvuku ještě v dětském věku a nyní je předčasně konfrontován s nezvládnutelnou hrůzou, ale nikdy se nedočkal dospělosti. Další, potenciální významovou rovinou sekvence je téma hmatu, rukou jako nástroje poznávání a garanta vidění, jež zastupují svou prací oči, které selhaly. Dekontextualizovaná pasáž z Wittgensteina se stává autotematickým komentářem ke Godardově haptickému či manuálnímu zacházení s obrazy.

V *Histoire(s) du cinéma* najdeme ještě řadu alegorických figurací média. Zůstaneme-li jen u prvního dílu, jsou to například obrazy letadel viděných ze země, letecké pohledy, letecké katastrofy, letecká bombardování (rytmus výbuchů se snoubí s blikáním obrazů) a stíny vrhané letadly na zem, které se ironicky asociují s anděly malířských pláten, Van Goghovými krkavci a s obrazy andělských hvězd stříbrného plátna [srov. Zielinski, 1997: 195],⁹⁰ se strojovou podstatou filmu a závratností kinematografického pohledu; optické a zvukové automaty z *Pravidel hry*, jejichž symbolický vztah ke smrti, implikovaný u Renoira tancem kostlivců, je posílen prolínáním obrazů z koncentračního tábora; střelba samopalem z americké gangsterky, jejíž záblesky jakoby rozsvěcovaly problikávající filmové obrazy a nastolovaly rovnítko mezi kamerou a automatickou zbraní; obrazy žen odhalujících své nohy nebo nahých ňader zasypaných dolarovými bankovkami, záběry souložících těl z pornografických filmů, detaily na soustředěné pohledy mužů upřené do kamery, oči žen prolínané s obrazy utrpení, jež dohromady nastolují téma voyeurství a vztahů moci skrytých ve filmovém pohledu; upíři jako tradiční metafory neživých těl a událostí zakletých v celuloиду; postavy doširoka rozevírající oči, oči vybavené monokly a dalekohledy, ale také oči slepé, oči zavazované popravovaným, tvář mrtvého přikrývaná rouškou, v duchu Godardovy intence psát dějiny kinematografie jako dějiny vidění, ale současně slepoty - jako analýzu a otevírání pohledu, který je zatarasený, nedokáže vidět obraz v jeho obrazovosti, nýbrž jen vstřebává klišé a podléhá manipulaci [srov. též Winter, 1997: 28].

Ve obrazové i zvukové stopě *Histoire(s) du cinéma* Godard explicitně rozvíjí archeologické "vykopávání" počátků a intermediální prehistorie kinematografického média, nikoli pouze filmu. Komentuje zde - aniž by dbal na dodržování principu historické chronologie - význam řady průkopníků raného filmu, předkinematografických forem vizuality (malířství, fotografie), vynálezců optických aparátů, techniků, vědců (psychiatrů, matematiků), filozofů, spisovatelů, biblických i mytologických postav, komunikačních i transportních technologií 19. století a všechny pojímá jako předchůdce, objevitele, soupeřníky, analogie, případně škůdce kinematografie, přičemž film naopak chápe jako

⁹⁰ K tomuto řetězci asociací nás vede i variující se nápis ONLY ANGELS HAVE WINGS [Jen andělé mají křídla], což je název Hawksova filmu o poštovních letcích z roku 1939.

projekci obecných dějin lidstva. Vzpomeňme alespoň některé: Louis Feuillade, jehož Fantomas je uveden do spojitosti s Kristem, přirovnání Samaritánovy bělostné košile k filmovému plátnu (kapitola 1A), souvislost mezi druhem hlouposti Flaubertovy postavy paní Bovaryové a stejně starým telegrafem (1B), obrazy vlaků, jejichž strojový pohyb jakoby řídil rytmus montáže a sugeroval spojitost se strojem kinematografickým (1B), psychiatr Jean-Martin Charcot, jenž v 19. století využíval fotografie pro analýzu fyzických projevů hysteriček⁹¹ (1B), francouzský zajatec v ruském vězení Jean-Victor Poncelet, jenž počátkem 19. století podle Godarda nepřímo položil teoretické základy pro pozdější systém filmové projekce (2A), Kodak a rentgenové paprsky, které naznačovaly vztah fotografie ke smrti (2B), podobnost mezi Lotovými dcerami, které se chtěly naposled ohlédnout zpět a byly proměněny v solné sloupy,⁹² na jedné straně a filmem zachycujícím vždy jen minulost ve “stříbrných solích” na straně druhé (3A), Nicéphore Niepce a Lumièrové jako vykupitelé smrtelného hříchu západního malířství čili perspektivy (3B), Jules Etienne Marey studující fotoaparátem pohyby těl (3B), souvislost mezi zjeveními vzkríšeného Krista, jak je popisuje svatý Pavel, a filmovým obrazem (4A), analogie mezi objevem holandského astronoma Jana Orta z roku 1932 (že viditelná hmota naší galaxie je jen poloviční v poměru ke gravitační síle, kterou galaxie produkuje) a fantomatickou povahou filmové projekce (4B).

V těchto trans-historických přirovnáních a asociacích nejde primárně o faktickou věrohodnost nebo kauzální souvislost, nýbrž o samotné gesto archeologického “vykopávání” minulosti a hledání možných budoucností přítomného v minulém, podobně jako tomu je u nových filmových historiků. Intenzivní přítomnost stylových prvků “němého” filmu v Godardově díle mimo to není jen nostalgickou připomínkou ztraceného věku nevinnosti média, ale také nástrojem snažení o jeho obrodu. Michael Witt [2000] v Godardově díle stopuje ideu “kinematografu”⁹³ jako přednarativního filmu, jehož podstatou byla montáž umožňující proniknout za povrch přírodní i sociální reality. Kinematograf sloužil jako aparát kvazi-vědeckého zkoumání a audiovizuálních experimentů. V Godardových filmech je proto možné sledovat specifické refigurace nejen rané kinematografie (bratři Lumièrové i Méliès), filmové avantgardy (Ejzenštejn, Vertov), ale také předkinematografických aparátů, které v sobě neoddělitelně slučovaly ambice vědecké a estetické, například chronofotografie Edwarda Jamese Muybridge zachycující prostorové aspekty pohybujících se těl, které lidské percepci nutně unikají. Podle Witta se kinematograf v Godardově pojetí díky své schopnosti zjevovat dříve nevnímání aspekty (sociální i fyzické) reality stal jakýmsi “časovým mikroskopem” a skalpelem kritické analýzy, který - v duchu Waltera Benjamin [srov. Benjamin, 1979a] - revolučním způsobem prohlubuje a intenzifikuje naše vnímání, vyvádí nás z percepční rutiny, reflektuje skryté zákonitosti našeho vidění, obnovuje smysl pro objevitelský údiv nad světem a nutí nás k zaujetí kritických postojů. Kritická síla kinematografu má navíc pedagogický a demokratizační účinek, protože kinematograf se v počátcích dějin filmu těšil masové oblibě díky tomu, že dokázal odhalovat skryté mechanismy sociálních vztahů v bezprostředně přístupné vizuální formě montáže [srov. Witt, 2000: 39-47].

⁹¹ Zde se opět nabízí srovnání “historie psané filmem” s “novou filmovou historií”: Tom Gunning [1997] komentuje fotografické experimenty Charcota a jeho spolupracovníků jako anticipace těch forem filmového detailu tváře, které plnily tzv. gnostickou funkci, čili spojovaly v sobě vědecké a estetické intence.

⁹² Podle Starého zákona to nebyly Lotovy dcery, nýbrž Lotova žena, kdo byl proměněn v solný sloup, když se přes zákaz Hospodinův ohlédl zpět k Sodomě.

⁹³ Pojem “kinematografu” odkazuje na řadu zdrojů: důležitější než způsob jeho použití u Jeana Cocteaua a Roberta Bressona (u nichž to byl termín vyjadřující gesto odporu proti komerčnímu filmu) zde pro nás bude kontext raného filmu: kinematograf bratří Lumièrů, který je hluboce zakořeněn v dějinách předkinematografických optických aparátů sloužících k projekcím obrazů v pohybu a sdílí s nimi těsnou vazbu mezi vědou a uměním, mezi experimentem a zábavou pro masy, jež je tak důležitá i pro Godarda. Dualitu cinéma/cinématograph doslovně vyjadřuje postupné překrytí nápisů obou slov v díle 1A.

Vědecké zaujetí studiem těl v pohybu, jež zjevuje jakési “optické nevědomí”, nejlépe demonstruje Godardovo systematické využívání postupů dekompozice pohybu prostřednictvím jeho zpomalování, zrychlování a umělé rytmizace (jejich nejsystematičtější aplikací byl novátorský systém “slow motion” a “stop motion” ve filmu *Zachraň si, kdo můžeš (život)*⁹⁴). Přítomnost velkého množství fragmentů němých filmů v *Histoire(s) du cinéma* je jen explicitním výrazem dlouhotrvající Godardovy inklinace k poetice “před-zvukové” kinematografie, jež se od počátku projevovala ve stylu jeho filmů i v preferencích vyjadřovaných během přednášek, článků nebo rozhovorů.⁹⁵ Navíc i výběr ukázek zvukových filmů je řízen snahou nalézt přetrvávající stopy vizuální logiky kinematografu uvnitř pozdějších forem - například u Hitchcocka, jehož filmy v *Histoire(s) du cinéma* Godard charakterizuje jako formálně objevitelské a založené na síle vizuálního fragmentu. Zvláště v Godardových pozdních filmech se ukazuje charakteristická tendence znovuoobjevovat a transformovat principy kinematografu uvnitř zvukového filmu, a to - paradoxně - za účelem vyvinutí kvalitativně nových forem montáže a účinku na diváka v rámci nového mediálního kontextu.

Integrace a transformace stylových prvků raného a němého filmu je jen částí obecné tendence začleňovat a znovuožítovat (nejen tematizovat) uvnitř vlastního díla formule celých dějin kinematografie, jež se projevuje již v práci s citacemi v dílech z období nové vlny. Bellour v této souvislosti píše o Godardově strategii “mise-en-histoire”: vzájemně propojovat prvky filmu němého, raně zvukového a moderního (s autonomními vrstvami hlasu, textu, obrazu) a nechat je vzájemně reflektovat a nově formulovat. Klíčovým postupem, jež lze sledovat v konkrétních Godardových dílech, je v tomto ohledu inscenace přechodu od konvencí filmu klasického k filmu modernímu (demonstrativním rozpojením obrazu a zvuku), přičemž tento přechod současně nově formuluje vztah mezi textem a obrazem filmu němého uvnitř filmu zvukového [Bellour, 1992a: 221].

Ohromující komplexnost audiovizuálního materiálu *Histoire(s) du cinéma* nás vede k závěru, že podstatnější než encyklopedické dešifrování jednotlivých intertextuálních asociací je analýza jejich logiky, pragmatiky, rétorických figur a formálních strategií.

Všimněme si nejprve blíže pragmatické dimenze *Histoire(s) du cinéma*, čili způsobu, jakým situují a oslovují potenciálního příjemce. Jak trefně píše Siegfried Zielinski [1997], konstrukce koláží audiovizuálních citátů je v *Histoire(s) du cinéma* založena na dvou komplementárních strategiích, jež implikují odlišná percepční nastavení. Na jedné straně se heterogenní obrazy a zvuky vrství, střídají a spojují do složité rytmické skladby v tak rychlém tempu, že divákovo vnímání nestačí jejich kaleidoskopické a stroboskopické konstelace zpracovávat a třídit: obrazy bombardují sítnici a nezadržitelně unikají pevnějšímu mentálnímu uchopení. Na druhé straně tento rychlý pohyb vstupuje do kolize s protipohybem: “koktavým” přerušováním, bržděním a zadržováním pohybu, přičemž “zmražené” fragmenty, jež byly vytrženy z původního kinetického kontextu, jsou následně nově ožívovány a pohybově transformovány. Lineární plynutí filmového času se tak rozkládá a spacializuje v jakoby do šířky se rozprostírající přítomnosti [Zielinski, 1997: 196-197].⁹⁶ Neznamená to ale, že by čas

⁹⁴ Tento film byl ve Velké Británii uveden pod příznačným názvem *Slow Motion*.

⁹⁵ Vira v kameru jako ve vědecký instrument, podobný mikroskopu pronikajícímu pod povrch reality, dekompozice pohybu těles i obrazu a hranice mezi filmovými obrazy vnesená dovnitř obrazu jsou typické také pro Vertovova *Muže s kinoaparátom* (především pro slavnou scénu ze střížny), který je jedním z formálních vzorů *Histoire(s) du cinéma*. [srov. Witt, 2000: 136-138].

⁹⁶ Podle Zielinskiho je chronologický čas doslova zhoubnou silou, jež nás vtěsnává do zavedeného řádu věcí a z mocenských pozic nakládá s naším životem tak, že jej spotřebovává, podobně jako antický bůh Kronos, jenž polykal vlastní děti. S elektronickými mediálními stroji a hlavně mediálním uměním (“media art”) se otevírají možnosti alternativních časových režimů: jednak času hlubinného, “čistého”, jenž se rozkládá daleko za dobu našeho života a stárí Země a v němž se skrývá vitální síla života; jednak času, který je “uměním dělat správné věci ve správný, příznivý okamžik”, citem pro okamžik vhodný k životu, schopností imaginativně nabít příznivý

Histoire(s) du cinéma ztrácí temporální charakter - spíše se vnitřně diferencuje a otevírá se různým nelineárním a nechronologickým časovým režimům: cyklickému času archeologie, flexibilnímu času videografické analýzy (princip "časového mikroskopu" či chronoskopu), utopickému času překročení vlastní smrtelnosti (Godard, který se stává ztělesněním dějin filmu, jenž umřel, ale současně prochází vzkříšením); univerzálnímu času vibrací.

Podle Zielinskiho Godard konstituuje specifický videografický modus oslovení: fraktálová strukturace série působí jako gigantický a nerozluštitelný obrazový rébus či labyrint bez východu; na druhé straně sama strukturace série nabízí určité vzorové postupy, jak tuto komplexnost zvládat. Divák je oslovován tak, jakoby se nacházel v prostředí soukromí, intimity nebo v kruhu podobně naladěných přátel-cinefilů, kde může uspokojit potřebu přerušované a opakované recepce. Je vybízen, aby na svém videorekordéru, pro nějž (a na němž) jsou *Histoire(s) du cinéma* především stavěny, s nabízeným materiálem dále analyticky pracoval: aby zastavoval si okénka, vracel se na dřívější místa, nově organizoval časové a prostorové vztahy mezi obrazy a zvuky. Recipient ztrácí pohodlný status kino-diváka a stává se spoluhráčem; audiovizuální text naopak nabývá charakteru sítě možností, herního modelu či simulovaného prostředí tvořeného souborem potencialit, které je třeba v procesu recepce nově aktualizovat a strukturovat. *Histoire(s) du cinéma* jsou v tomto smyslu jakousi "virtuální realitou" či komunikačním strojem, jenž cvičí diváka k novému komunikativnímu gestu realizovanému ve strojově zprostředkovaném dialogu s JLG jako (re-)konstruktérem primárního materiálu. Série svou strukturací a modem oslovení implikuje na straně recepce aparát "mentálního videorekordéru", s jehož pomocí má teprve diváctvo film aktualizovat, a to tím, že realizuje potenciálně nekonečný počet vlastních "imaginárních filmů" [Zielinski, 1997: 194-196]. Godardův opus je v tomto smyslu dílem, které se na jedné straně vrací do minulosti, aby oplakávalo smrt celuloidového umění, ale na druhé straně přesahuje do vzdálené budoucnosti a anticipuje nové formy umělecké tvorby i recepce. Spíše než jako film určený pro tradiční kinematografickou recepci je třeba jej chápat jako utopický interfejs, který si vychovává nového diváka pro vlastní vizi filmu vzkříšeného a přetvřeného, filmu budoucnosti.

Divák se dialogicky nevztahuje k fyzické osobě Godarda jako reálně existujícího člověka, nýbrž ke své představě o autorovi, jeho intencích, mluvních aktech a komunikačních záměrech, jak si ji vytvořil na základě vodítek samotného textu, ale i různých vedlejších zdrojů (rozhovory, kritiky). Tento "konstruovaný autor" [srov. Jost, 1995, 1995a] je v případě Godardových videografických experimentů specifický tím, že jeho základem je obraz režiséra tělesně přítomného v mizanscéně, prolínajícího se jako temná silueta do obrazu, případně promlouvajícího v první osobě a přítomném čase z offu, explicitně se prezentujícího jako původce diskurzu, přímo oslovujícího diváka v pedagogickém aktu komunikace, směřujícího svůj hlas s hlasem postav apod. Podle Aumonta o sobě Godard od *Čísla dvě* uvažuje jako o vědeckém experimentátorovi na poli umění, který činí součástí své výzkumné metody, samotného pokusu i jeho výsledku vlastní tělo; zavírá se svými přístroji v poustevnické samotě studia Sonimage, kde se do své práce noří s absolutním odevzdáním, celou svou bytostí, až na hranici splnutí s obrazem, kdy se samo jeho atletické tělo stává fantazijním ekranem a chraptivý hlas šepotem kinematografického stroje [Aumont, 1992: 206-208].

Ale to - jak již jsme napsali - neznamená, že by Godardovy filmy byly jednoduše subjektivizovanou autorskou výpovědí, vnitřním monologem. Tomu napovídá skutečnost, že navzdory promlouvání v první osobě Godard spíše nevypovídá přímo o sobě ve smyslu svých

okamžik energií. Nejdůležitější potenciální kulturní funkcí mediálních strojů jako videorekordér (ale i např. magnetofon a počítač) pro práci s komplexními heterogenními sítěmi audiovizuálního materiálu je podle Zielinskiho osvobozující analýza chronologického časového plynutí a nové, umělé formování času, jejichž výsledkem pak může být kombinace všech tří zmíněných časových režimů; proto videorekordér nazývá "časovým strojem" (Zeitmaschine) [srov. Zielinski, 2000].

pocitů, emocí, osobních vzpomínek; že ani svou tvář nevyjadřuje vnitřní duševní hnutí. Dubois v souvislosti s tímto paradoxním přebytkem deiktických znamének odkazujících k aktu enunciaci mluví o “videografické mizanscéně řeči a přímého oslovení”: “přímého mezi vším - mezi autorem-narátořem a divákem, mezi zvukem (off-screen) a obrazem (onscreen), mezi dvěma postavami, mezi divákem a aparátem ekranu atd. Přímé ve všech těchto významech znamená *interakci* - bezprostřední zpětnou vazbu, stále tam a zpět, reciproční sebe-modulaci, *vzájemné propojení*, krátké spojení, střet, přepojování, zauzlení [Dubois, 1992: 170].” Strukturní a komunikační princip založený na typicky elektronických efektech “live” (živého přenosu), “real-time” (času okamžité reakce), zpětné vazby všeho se vším a permanentní neukončenosti koresponduje s potenciálními komunikačními možnostmi počítačových sítí a hypertextu.

Ačkoli *Histoire(s) du cinéma* zdánlivě staví na centrální pozici subjektu JLG, ve svých montážních postupech, mixování obrazů se zvuky a manipulací s pohybem vyvažují tento pohyb k centru komplementárním pohybem decentralizace. Deformované ozvěny Godardova hlasu, zatemňované obrazy a stíny jeho tváře i těla, útržky z jeho vlastních filmů, fotografie z dětství - to vše se multiplikuje a šíří labyrintem série, reaguje s jinými obrazy, jakoby šlo o kvality autonomní, depersonalizované. James S. Williams vidí v komplementaritě dvou zmíněných pohybů metaforické ztvárnění vztahu mezi médiem kinematografie a videa: lidská, dostředivá percepce a sjednocené tělo na jedné straně; sebe-vyprázdnění, radikální fragmentace, euforie, extatické šíření od subjektu odpoutaných afektivních intenzit, fyzických vzruchů a rytmů na straně druhé. Godardovo tělo podle Williamse v sérii funguje jako chiasťový bod zvratu a reverzibility mezi videografickým a kinematografickým, mezi nelidským a lidským, mezi vznešeným a sentimentálním, aniž by JLG dával přednost jednomu před druhým [Williams, 2000a]. Je pravda, že - jak zdůrazňují mnozí kritici - Godardův opus je současně historií a autoportrétem. Jenže žánr autoportrétu zde není chápán jako formát pro zpověď nebo sebeodhalování, je velmi odlišný např. od literární autobiografie.⁹⁷ Jak sám Godard poznamenal v souvislosti se svým filmem *JLG/JLG*, “autoportrét je jen tvář viděná v zrcadle či objektivu kamery” [Klepikov & red., 2000: 7]. Obraz portrétované tváře pak může reagovat s jinými obrazy jako každý jiný obraz. Godard v tomto smyslu navazuje na Dzigu Vertova, jehož teorie montážního intervalu byla založena na principu univerzálních a okamžitých interakcí libovolných a jakkoli vzdálených bodů vesmíru, čímž se vnímání oprostovalo od nehybnosti a středovosti lidského oka; obraz kameramana a oko kamery, jež ukazovalo samo sebe, byly i u Vertova integrální součástí decentralizovaných sítí interakcí.

Položme si nyní otázku, jak konkrétně zachází video s obrazy a zvuky filmové (ale i malířské, fotografické ad.) historie. Schematicky si můžeme strategie videografického transformování filmu rozčlenit do následujících fází:

- Dekontextualizace, vytržení záběru z původních syntaktických vazeb, zbavení původní metaforické a emocionální hodnoty, vyčlenění z figury záběr/protizáběr (např. statický obraz hledící Masiny) a z kauzálních řetězců akcí a reakcí. Obraz je sémanticky “očistěn”, připraven pro alternativní použití.
- Videografické přepracování obrazu v rovině jeho materiality: elektronická úprava barev, světelných kvalit, textury, zakrytí části obrazu maskou, zpomalení, zrychlení nebo zastavení pohybu, vyčlenění dílčího fragmentu, rozložení do různých mozaikovitých tvarů (např. pruhy a čtverce, do nichž se rozpadá obraz v sekvenci věnované Irvingu Thalbergovi v 1A).

⁹⁷ Podle Kaji Silverman Godard chápe autoportrét po vzoru malířského autoportrétu, případně divadelního přehrávání rolí sebe sama, a nikoli literární autobiografie [Silverman, 2001].

- Rekontextualizace, mixování s dalšími obrazy: celá škála postupů elektronické montáže jako probleskování jednoho obrazu do druhého (inter-flashing), prolinání, klíčování, elektronické stíračky atd.

Ze zdrojových filmů jsou vybírány fragmenty, které po dekontextualizaci a videografickém přepracování přestávají plnit roli série "libovolných" okamžiků kinematografického pohybu⁹⁸ i funkci kauzálních článků v narativním řetězci a nabývají charakteru výsadních, privilegovaných, patetických okamžiků, řádu póz či pozic,⁹⁹ jež se spojují s jinými privilegovanými okamžiky. Podobají se zastaveným obrazům, ačkoli se obvykle zcela nezastaví, a to v doslovném (jen zřídka jsou filmové záběry zpracovány jako zcela statické fotogramy¹⁰⁰ - obraz Masiny je jednou z řady výjimek) i přeneseném smyslu, protože jimi proudí nové, cizí pohyby a rytmy, otevírají se jinému časovému pořádku, který je diktován zákony rytmické skladby *Histoire(s) du cinéma*, nikoli již původním mediálním a narativním kontextem. Podle Raymonda Belloura stopzáběr do filmu potenciálně vnáší dva typy zneklidňujícího před-jazykového, iracionálního účinku obrazu, které popsal Roland Barthes: tzv. tupý (třetí) smysl a punctum. Pokusme se tuto spojitost naznačenou Bellourem dále rozvinout pro potřeby analýzy vztahu mezi filmem a videem v *Histoire(s) du cinéma*.

Punctum je intenzivním afektem vnitřního vzrušení, vyvolaným skrytým rozporem mezi dvěma nesouměřitelnými prvky fotografie; neklidem vynořujícím se subjektivně v aktu jedinečné, a-sociální recepce při kontaktu s trhlinou v reprezentaci, prolamující jednotu a kulturní stejnorodost obrazu; ruší kodifikované emoce a zprostředkovaný zájem nazývaný Barthesem studium [srov. Barthes, 1994]. Ve filmu by emoce punctum a rozkoš (jouissance¹⁰¹) s ním spojená měly zákonitě spíše nenarativní, vizuální povahu volně plujících afektů odpoutaných od subjektu, nikoli povahu stabilní divácké identifikace s postavou; zpomalovaly by běh vyprávění, akce, rušily by jejich zaměření na budoucnost a tlumily intenzitu narativního napětí.¹⁰²

Blíže k hlubšímu pochopení textuálních mechanismů "videografické četby" filmů nás přivede koncept tupého smyslu, jež Barthes [1994a] explikoval prostřednictvím analýzy fotogramů vybraných z Ejzenštejnových filmů. Filmový fotogram chápe jako skrytý mikročinitel pohybu (nikoli jako fotografii), který, pokud bude extrahován, osamostatněn a vystaven pohledu, má potenciál zbavit se původního dramatického smyslu i symbolických konotací (čili tzv. vstřícného či zřejmého smyslu - jež je korelátem studium) a poskytnout základ zcela jiného textu, stojícího jako alternativa či podloží vůči textu původnímu (vymyká se mechanice kinematografického pohybu, kauzálně stříhové skladby i vyprávění). Tupý smysl za jistých okolností může vyvstat v individuální divácké zkušenosti při konfrontaci

⁹⁸ "Libovolné okamžiky" jsou momenty nikoli "výsadní", vybírané z důvodů významových nebo expresivních, nýbrž jsou automaticky určovány stejnými rozestupy mezi jednotlivými okénky filmového pásu, jež se v pravidelné frekvenci exponují v kameře, případně promítají v kině, aby vytvořily dojem kontinuity [srov. Deleuze, 2000: 13]. V následující pasáži vycházíme z koncepce zastaveného pohybu obrazu (mrtvolka, stopzáběr, freeze-frame), které navrhl Raymond Bellour ve formě kritického doplnění pojetí Deleuzova, jež tento problém nerefletoval, protože film pro něj byl neodmyslitelný od pohybu [srov. Bellour, 1991].

⁹⁹ O "řádu pozic a výsadních okamžiků" mluví s odkazem na Bergsona Deleuze, a to v souvislosti s antickým pojetím pohybu (srov. např. antické zobrazení klusajícího koně), jež neodkazuje na libovolné okamžiky moderního pohybu, nýbrž na "inteligibilní prvky, formy nebo ideje, jež samy jsou věčné a nehybné" [Deleuze, 2000: 21].

¹⁰⁰ Necháváme zde stranou otázku fotografií v obvyklém slova smyslu, kterých je do skladby *Histoire(s) du cinéma* začleněno také velké množství.

¹⁰¹ *Jouissance* Barthes charakterizuje jako radikální či dokonce perverzní slast, erotickou či tělesnou rozkoš ze čtení textu, spojuje ji s "rozplynutím", "rozztráčením", zneklidněním, nárazem, otřesením, propadáním. *Plaisir* je naopak situováno v kultuře, "uspokojuje, zaplňuje, vede k euforii" [Barthes 1991: XIV].

¹⁰² V komerčních fantastických filmech tuto roli může plnit např. digitální morfiing, jež rozevívá zneklidňující "hladkou trhlinu" uvnitř filmového obrazu i diegeze, jak uvidíme v kapitole přítomné práce, jež je jim věnována [srov. též Beebe, 2000].

s dekontextualizovaným označujícím odtrženým od označovaného, s označujícím v jeho před-jazykové "materialitě". Tupý smysl je tupý v tom, že je nepatřičný, nějakým vnitřním rozparem mezi prvky obrazu zatvrzele **zadržuje** naši pozornost a odmítá se začlenit do syntaxe a do některého z obecných symbolických slovníků. Stojí vně kultury, jako cosi nepojmenovatelného, "výsměšného" až "triviálního", jako potměšilá "slovní hříčka", průhledné "přestrojení", ale současně nás neodolatelně přitahuje, dojíká, vyvolává emoci nezištného, až tělesně-erotického zalíbení. Tupý smysl fotogramu, vytržený z příběhu a stříhové skladby, ale stále se k nim jako "parazit" či doplněk vztahující, je podle Barthesa skutečnou esencí "filmového", vzhledem k níž je filmový pohyb pouhým "permutačním rozvinutím". Fotogram s potenciálem tupého smyslu tedy osvobozuje recepci od "nátlaku filmového času"¹⁰³ a otevírá cesty "vertikální četbě" obrazu.

Koncepci punctum a tupého smyslu spojuje rys, který je velmi podstatný pro níže rozvinuté pojetí Godardovy montáže. V obou případech je základním činitelem určitá dualita, diskontinuita, vztah mezi dvěma nesouměřitelnými prvky, vztah mezi jazykem a nevypověditelným: např. mezi smutným výjevem mrtvých dětí a nepochopitelně zutou botou na snímku Koena Wessinga [Barthes, 1994: 24], mezi symbolikou síly a příliš velkým nehem na záběru Goeringa při lovu (fotogram z *Obyčejného fašismu* [Barthes, 1994a: 71]). Punctum ani tupý smysl nepůsobí osamoceně, ale vždy vzhledem ke studium a ke zřejmému smyslu. Jak ještě uvidíme, u Godarda je nastolení vztahu mezi nesouměřitelnostmi montážním principem par excellence, vneseným dokonce i dovnitř jednotlivého obrazu a dovnitř samotného aktu vidění; je tím, co obraz zbavuje nadvlády klišé (čili zřejmého smyslu) a pohled slepoty (studium, barthesovská nuda); aniž by ale klišé a slepotu zcela vypudil.

Ve světle výše uvedeného můžeme tvrdit, že Godardovy *Histoire(s) du cinéma*, s jejich dekontextualizacemi a dekompozicemi filmových fragmentů, jsou v jedné ze svých rovin principiálně založeny na vysvobození tupého smyslu fotogramů, afektu punctum a rozkoše jouissance z lineárního plynutí filmového času a vyprávění v aktu vertikální "videografické četby" filmového obrazu. Afekt tupého smyslu vyvstává v divácké zkušenosti zvláště výrazně v těch momentech, kdy dochází k dekompozici pohybu vypjaté filmové scény ukazující scény smrti a sexuální rozkoše, čili momenty ve své absolutní intenzitě nereprezentovatelné. Pohyb je zrychlen, ale náhle trhaně zpomalen či zastaven. V takových případech na jedné straně cítíme pozůstatky narativního kontextu (v míře závislé na tom, zda známe celý film, z nějž fragment pochází), ale současně jsme z něj vytrženi koncentrací na nějaký zneklidňující, nečekaný aspekt či fyzický detail, jež se vynoří vlivem manipulace s pohybem, zakrytí části obrazu irisovou clonou nebo například prolnutí s jiným obrazem. V *Histoire(s) du cinéma* často vidíme například ženskou postavu v emocionálně intenzivní scéně, probíhá akce a reakce, ale náhle se pohyb obrazu zadržuje na obraze jejích úst - nečekaně doširoka rozevřených, němě křičících, připomínajících temný kráter či absurdní trychtýř - jako gesto neschopnosti reagovat na nesnesitelné, na příliš hrůzné nebo příliš slastné.

Například krátce před koncem kapitoly 1A je okamžik poté, co ve zvukové stopě zazněly nářky nad tím, jak válka umožnila Hollywoodu zruinovat francouzský film (doprovázené záběrem z westernu a ironickým nápisem HEART OF HUMANITY) a jak další újmu způsobí filmu televize, použit drastický černobílý záběr (prolínající se s německým logem pařížského televizního vysílače), v němž muž ve vojenské uniformě vezme matce dítě a vyhodí je z okna. V posledním okamžiku, kdy již dítě bylo vyhozeno (jak nám Godard naznačil), vidíme detail nešťastné ženy, kterou muž odmrštil do kouta, jak na něj cosi křičí, ale po chvíli v neuvěřitelně teatrálním gestu natáhne krk jako labuť, vykulí oči a doširoka otevře ústa, jako by její gesto zoufalství již nebylo reakcí na vraždu, ale zvláštní pózou skoku do ireálna. V paměti nám zůstane především statický obraz opožděně rozevřených úst, ačkoli

¹⁰³ Srov. Godardův fašistický řetězec obrazů, jak o něm byla řeč v analýze *Tady a jinde*.

pohyb se technicky zcela nezastavil. Tento moment se spojuje s následující sekvencí (kterou jsme již popsali), v níž se do pohyblivých záběrů z *Německa v roce nultém* prolíná statický obraz Giulietty Masiny, jejíž pootevřená ústa jsou zdůrazněna dotykem prstů - opět pohled na něco, co nelze unést, ale co je přesto třeba (ve filmu) ukázat. V obou těchto transcendentních gestech patosu se skrývá něco zneklidňujícího, co je hrozí obrátit v opak: rozpor mezi hrůzou ze smrti dítěte a “labutím gestem”, rozpor mezi hrůzou z pohledu na smrt přítele a Gelsomininým obličejem, jenž i bez nalíčení připomíná klauna nebo “artyčok”.¹⁰⁴

Zastavený obraz vrací do filmu dělení času, které iluze pohybu zahladila, a otevírá tak film intermediálním vztahům s fotografií. Médium fotografie, skrytě přítomné v intermediální vrstvě kinematografického aparátu (ve smyslu intermediality, která je vlastní podstatě každého média¹⁰⁵), se díky zastavenému obrazu vynořuje a zviditelňuje jako autoreflexivní přerušování diegeze. Od fotogramatického tedy vede cesta zpět k fotografickému, byť přítomnost fotografie je poznamenána určitou nemožností: státnost zastaveného obrazu není nehybností, nýbrž pohybem na místě (film běží dál, zatímco obraz stojí), pohybem v nulovém bodu, který může vést k opětovnému zrychlení, obrácení, zpomalení, podobně jako fotogram u Vertova (více k vlivu Vertova na Godardovu koncepci montáže viz níže). Nicméně *Histoire(s) du cinéma* neinscenují návrat fotografického jen v povrchním, mechanickém smyslu, nýbrž také ve smyslu návratu fotografického režimu času a reference. Ve filmu se na jedné straně podle Barthesa ruší základní časový zákon fotografie: emanace referentu, který někdo někdy musel vidět. Fotografický snímek je ve filmu “ustavičně tlačěn a tažen k jiným pohledům;” fotografický referent “se stále posouvá, neusiluje o svou realnost; [...] film tenduje dopředu, je tedy naprosto nemelancholický” [Barthes, 1994: 80]. Na druhé straně ale v téže *Světlé komoře* píše: “film totiž směšuje dvě pózy: ‘*toto bylo*’, které přísluší herci, a ‘*toto bylo*’, které přísluší roli, takže [...] ve filmu nikdy nejsem s to vidět anebo opět vidět herce, o nichž vím, že jsou mrtví, aniž bych nepocíťoval jistou melancholii: právě melancholii Fotografie” [Barthes, 1994: 71]. Vědomí, že “*toto bylo*”, je základním pocitem z fotografického obrazu spojujícím jej se smrtí, ale současně jej za jistých podmínek lze objevit i ve filmu.

Snad právě ona “fotografická melancholie” je skrytá za Godardovou meditací nad “posledními slovy” Maxe Lindera v úplném závěru kapitoly 1A. Snad z téhož důvodu v kapitole 1B Godard vzpomíná nad fotografií starého herce a režiséra: “*Vrahové a zloději*. Poslední film Sachy Guitryho. Už brzy nebude mít zapotřebí chodit každého rána na trh, kde se prodávají lži. Už brzy se nebude radostně mísit mezi prodavače.” (Film je z roku 1956, rok nato Guitry zemřel.). Současně je prizma fotografie určitým způsobem, jak vidět fikční film v modu dokumentu: jako dokument o filmu samotném, o tom, co jednou “skutečně” bylo před/za kamerou - o hercích, režisérech, producentech, lesku a bídě Hollywoodu (proto je v *Histoire(s) du cinéma* tolik fotografií z natáčení); ale také - beze vší ironie - jako dokument reality dějin. Pohyb od filmu k fotografii, skryté v nitru kinematografie (“Jako dědic fotografie chtěl film vždy být reálnější než život,” slyšíme v komentáři kapitoly 1B), od iluze pohybu k jeho zadržení rovněž koresponduje s Godardovým intenzivním vědomím mocenského mechanismu řídicího střídání jednoho obrazu druhým: “jakoby náhodou se u videa cívice po levé ruce říká otrok a pravé master [pán]” (1B). V tomto světle lze chápat citát Roberta Bressona, jenž byl v 1B recitován chvíli předtím, v obrácené významové intenci, než jakou dal poznámce původní autor:

¹⁰⁴ Ve scéně nočního rozhovoru mezi maringotkami cirkusu následující po zatčení Zampana říká “Blázen” Gelsomině: “Ty ale máš legrační obličej! Jsi vůbec ženská? Vypadáš jako artyčok.”

¹⁰⁵ Srov. Paech, 1998; srov. též koncepcí remediace jako hlavního transformačního zákona dějin médií in Bolter & Grusin, 1999; srov. též kapitolu přítomné práce “Historie médií psané filmem”.

jestliže obraz
 nahlížen samostatně
 vyjadřuje něco zřetelně
 když zahrnuje interpretaci
 nebude proměněn
 stykem s ostatními obrazy
 ostatní obrazy nebudou mít nad ním moc
 a on nebude mít moc nad ostatními obrazy
 ani akce, ani reakce
 je konečný a nepoužitelný
 v kinematografickém systému

Bresson dále pokračuje (již necitováno Godardem): “Přilnout k bezvýznamným obrazům (ne významným)” [Bresson, 1998: 16].

Godard usiluje o něco jiného (ačkoli nelze říci, že vůči Bressonovi obecně stojí v opozici) - dát obrazům filmu privilegovanost okamžiků obrazů fotografických, ale také významnost a transcendenci časovosti obrazů malířských, aniž by nicméně přestaly tvořit součást filmu a vzájemně se proměňovat. Odpor proti automatickému nahrazování jednoho obrazu druhým je základním impulsem Godardovy videografické montáže: nenechat pána, aby pohltil otroka, a ukázat oba dva obrazy současně, jeden A druhý na téže ploše.

Opustíme-li již Barthesa, jenž ostře odděloval fotografii a malířství, můžeme říci, že manipulace s pohybem ve spojení s videografickým mixováním obrazů otevírají u Godarda cestu nejen intermediálním korelacím mezi filmem a fotografií, ale také mezi filmem (a fotografií) a malířstvím. Manipulace s pohybem obrazu vytváří body intermediální směny mezi malířstvím, fotografií a filmem. A to nikoli pouze v tom smyslu, že do *Histoire(s) du cinéma* je integrálně začleněno obrovské množství malířských děl, nýbrž také ve smyslu infiltrace tzv. l'instant prégnant, pregnantního či významného okamžiku do série okamžiků libovolných. Pregnantní okamžik je momentem, jenž má vystihnout esenci celé znázorněné události, a to prostřednictvím principu syntetického času v klasickém malířství nebo například v analytickém kubismu, jenž v jakési temporální koláži kumuluje různé rozhodující okamžiky příslušející zvláště jednotlivým částem znázorněného výjevu na společné obrazové ploše. Úkolem pregnantního okamžiku je ukázat událost jako celek, nikoli jen její jednotlivý moment, a proto se řídí rétorickým kódem namísto snahy napodobit okamžitou percepci reálného pozorovatele [srov. Aumont, 1997: 174-175]. Malba se blíží montáži relativně autonomních fragmentů s vlastní časoprostorovou logikou, jež se na sebe v recepci vrství; malířský obraz je v tomto smyslu potenciální kinematografií a videografické mixování spolu se zastavenými obrazy naopak může do filmu vracet syntetický čas malířství [srov. Bellour, 1991: 107-110; Aumont, 1997: 177].

Aumont svou koncepcí l'instant prégnant navazuje na Gottholda Ephraima Lessinga, jenž se zabýval tím, jak malířství, používající barvy a tvary v prostoru, může znázornit časový děj básně prostřednictvím rozmístěním těles, jak může v obraze spojit odlehlé okamžiky: “Malířství může ve svých koexistujících kompozicích využít pouze jediného dějového okamžiku, a musí proto zvolit okamžik nejpregnantnější, z něhož se stane nejpochoptelnějším i to, co předcházelo, i to, co bude následovat” [Lessing, 1960: 134]. Vlivem interference principu pregnantního okamžiku do filmu dochází k dalšímu posunu od privilegovaného okamžiku fotografie, jenž přese všechno zůstává jen “rozhodujícím” okamžikem vyčleněným z řady okamžiků libovolných, k čisté virtualitě, fikci ideálního, protože pregnantní okamžik neodkazuje k reálné časoprostorové pozici, nýbrž má povahu syntézy.

Podle Belloura ve filmu v doslovném smyslu působí jen privilegovaný okamžik, a nikoli okamžik pregnantní, jenž “definitivně zadržuje čas pohybu a otevírá uvnitř času cestu

jinému času” [Bellour, 1991: 108]. Přesto zastavený pohyb může v individuální filmové zkušenosti vyvolat “kvalitu abstrakce, ireálnosti, paralýzy”, navodit prchavý pocit, že v daném okamžiku se synteticky kumuluje podstata celku, srovnatelně s tím, jak působí pregnantní okamžik v malířství. Princip fotografie vnesený do filmu přitom působí jen jako referenční bod, jenž se vertikálně spojuje s dalšími momenty diegeze - nikoli nutně statickými v technickém slova smyslu -, vytrhává je z linearity vyprávění a iluze pohybu, otevírá je alternativním temporálním režimům a odhaluje v nich potenciál výsadních okamžiků. Takto je podle Belloura skrze fotografii promítáno do diegeze *Persony* “imaginární dítě” (spojující obě hrdinky, z nichž jedna své dítě odmítá vnitřně akceptovat, druhá podstoupila potrat), aby zde distribuovalo momenty blízkosti smrti, rozlomení (času, jazyka, osobnosti), až do absolutní kulminace v podobě zhroucení a znovuzrození kinematografické iluze pohybu (scéna, v níž jakoby se zastaví, shoří a opět rozběhne filmový pás samotného Bergmanova filmu).

Sumarizujme si pro přehlednost srovnávané typy okamžiků, a to za cenu, že jejich členění musí zůstat nedostatečně doloženo a bez nároků na obecnou platnost:

- Výsadní okamžik - klasický okamžik antické pózy.
- Libovolný okamžik - moderní okamžik momentky, okénka filmového pásu sloužícího iluzi pohybu nebo řada snímků chronofotografické pušky.
- Moderní, filmová verze výsadního okamžiku - rozhodující okamžik vybraný ze série okamžiků libovolných (patetický okamžik Ejzenštejnův, zastavený obraz Godarda) - může být zpřítomněn figurou zastaveného obrazu, ale také efektem zadržení v mizanscéně nebo přítomností fotografie.
- Pregnantní okamžik malířství - pregnantní, významný okamžik klasického malířství kumulující rozhodující fáze časového děje v prostoru.
- Pregnantní okamžik filmu - případ, kdy výsadní okamžik zastaveného obrazu šíří svůj princip “zmrazení” a specializace diegezí, vztahuje se vertikálně k filmu jako celku, shrnuje v sobě jádro jeho dramatu (*Persona*); nebo když způsobí v procesu recepcce potenciální trhlinu, proměnu časového režimu: zvláštní pocit paralýzy, kvalitu abstrakce a skoku do ireálna, nové druhy pohybů, rytmů a rychlostí; vrcholné okamžiky děje, definovatelné jen skrze elipsy, které se nicméně stále vracejí ve své nemožnosti jako přerušeni plynutí filmu (Godard).¹⁰⁶

U Godarda jsou skrze zpomalení blížíící se zastavení, jež suspenduje pohyb gesta těsně před jeho završením, inscenovány nezobrazitelné, nemožné vrcholné momenty zapovězeného dotyku, incestu, smrti, rozkoše, neposkvrněného početí, zvěstování, jež mohou být definovány jen skrze jejich vynechání - momenty implikující vystoupení ven z běhu filmového času při současném setrvání uvnitř.¹⁰⁷ Tyto momenty Bellour nazývá “mentálním, virtuálním fotogramem”; nebo lépe “prostorem mezi fotogramy”, protože jsou založeny na principu dělení kinematografického času až k úplnému zastavení, na hranici neviditelného, mezery mezi okénky [Bellour, 1991: 114]. Godardovu práci na intermediální směně mezi filmem a malířstvím v *Histoire(s) du cinéma* můžeme charakterizovat tak, že z malířských obrazů jejich videografickou četbou a přepracováním (prolínání, videovibrace) vytěžuje skryté kvality pohybu a montáže, zatímco skrze manipulaci pohybu a videografické mixování vytěžuje z filmu princip výsadního okamžiku a dokonce i okamžiku pregnantního. Godardovy dekompozice pohybu nemusejí dospět k úplnému zastavení, ale přesto vnášejí do obrazu jiné

¹⁰⁶ Při širším výzkumu vztahů mezi filmem a malířstvím by bylo možné postupovat i opačně - hledat projevy “estetiky libovolného okamžiku” - např. v usilování o autentičnost pohledu ve výtvarných formách první poloviny 19. století, čili ještě před vynalezením fotografie [srov. Aumont, 1997: 176; 1997a].

¹⁰⁷ Nejpříznačnějšími příklady jsou momenty nemožného tělesného dotyku mezi Josefem a Marií ve *Zdrávas, Maria* [Bellour, 1991: 115] a tableaux vivants šířící princip pregnantního okamžiku ve filmu *Vášeň* [srov. Leutat, 1986].

rychlosti a rytmy, než jaké implikuje režim libovolného okamžiku; dávají vzniknout moderním ekvivalentům klasického výsadního okamžiku a pozice, transcendentního postoje, stejně jako obdobě malířského pregnantního okamžiku: sériím utopických bodů transcendence zobrazovaných elipsami gesta zpomalovaného až do znehybnění těsně před jeho naplněním. Malířství a film se tak velmi těsně přibližují k sobě navzájem.

Skvostným příkladem této intermediální směny v *Histoire(s) du cinéma* (z poslední části 1A) je již slavná¹⁰⁸ sekvence “historické montáže”, jež kombinuje:

- Dokument George Stevense *Nacistické koncentrační tábory* o osvobozování táborů v Osvětimi a Ravensbrücku koncem druhé světové války.
- Hollywoodskou melodramatickou adaptaci Dreiserovy *Americké tragédie* pod názvem *Místo na výsluní* téhož režiséra.
- *Noli me tangere*, detail jednoho z obrazů Giottovy padovské série fresek (*Scény ze života Marie a Krista*, 1304-1306).
- Pasáž z Hindemithovy symfonie *Malíř Mathis*.
- Godardův monolog:

a kdyby George Stevens nebyl první kdo použil
šestnáctimilimetrový barevný film
v Osvětimi a Ravensbrücku
není pochyb o tom že
šťěstí Elisabeth Taylor
by nikdy nenalezlo místo na slunci

třicet devět čtyřicet čtyři
martyrium a vzkříšení
dokumentárního filmu

ó jak úžasné
moci pozorovat to, co nelze vidět
ó sladký zázraku našich slepých očí

Sled obrazů vypadá takto:

- Celek na hromadu mrtvých těl vězňů z Ravensbrücku. Barevný materiál je upraven tak, že plochy vybledlé modré a červené barvy se odpoutávají od obrysů temných zubožených těl na kavalcích.
- Prolínání na černobílý polodetail Angely Vickers (Elisabeth Taylor) sedící v plavkách u jezera, na svém klíně laská hlavu George Eastmana (Montgomery Clift). Chvilí převládá opět první záběr, pak částečně druhý.
- Detail na poloprofil tváře Taylor, hlas hovořících úst nahrazen Hindemithovou hudbou.
- Opět s ležícím Cliftem, on mluví, stále zní hudba. Taylor rozevívá ústa a otáčí se čelem ke kameře.
- V tom okamžiku ostrý prostřih na rozevřená ústa vyhublé mrtvoly, rudá barva se jí rozlévá po tváři.
- Taylor se ve zpomaleném pohybu sklání ke Cliftovi, ale než jej stihne políbit, do obrazu se prolne...
- ...detail *Noli me tangere*, otočený o 90° tak, že vlevo stojící Máří Magdaléna s rukama vztaženými před sebe je otočena do horizontální polohy podél horní linie rámu, s viditelným obličejem a pažemi, a vypadá, jako by paže natahovala z nebe; vpravo dole se k ní z opačného směru vztahuje ruka Krista, jenž na původním obraze tímto gestem

¹⁰⁸ Komentáře k sekvenci srov. např. in Daney, 1992: 165; Klepikov & red., 2000: 10; Williams, 2000: 135; Wright, 2000: 59.

brání Marii v dotyku, ale zde zůstává mimo rám (gesto tak dostává nový, protikladný význam).

- Do prostoru mezi postavami malby se opět vynoří Taylor, která nyní v krokovém posunu radostně vstává od Clifta (jenž je mimo rám), pravou ruku jako by zvedala k Marii, levou se takřka dotýká Kristových natažených prstů.

Významová bohatost sekvence, zřejmá již z pouhého pokusu o její popis, zde pochopitelně nemůže být plně postižena. Zaměříme se proto v první řadě na intermediální vztahy, jež v ní dynamicky působí. Malba se do záběru milenců prolne právě v okamžiku, kdy se Taylor sklání nad Cliftem a chystá se jej políbit. Samotný tělesný kontakt je ale vypuštěn. Při zpětném prolnutí záběru do malířského obrazu již Taylor od Clifta vstává. Elipsa, vymezená vsunutím malby, a zpomalení pohybu zde značí místo privilegovaného okamžiku filmu. Teprve kontakt s malbou mu přidělí také kvalitu pregnantního okamžiku, jež kumule různé fáze a transcendentní pózy “nanebevzetí”, jež jsou zde metaforickým aktem vykoupení samotného filmového média. Metaforická povaha tohoto vykoupení je určena spojením hollywoodského dramatu se zdrcujícími dokumentárními záběry a náboženským obrazem: je to výraz naděje na obnovení etického poslání filmu, schopnosti vidět skutečnost, jaká je, a to nikoli jen ve vztahu k dokumentu (v běžném slova smyslu), nýbrž i k dokumentární dimenzi filmu hraného.¹⁰⁹

Všimneme-li si formálních a rétorických kvalit vztahů mezi médii, můžeme říci, že Godard na jedné straně potvrzuje jejich odlišnost, ale na druhé straně mezi nimi nastoluje paradoxní příčné návaznosti tvarů a pohybů. Od jedné otevřených úst k druhým, od jedné ruky k druhé, zezdola nahoru a shora dolů, od malby k filmu a od filmu k malbě. Vehikulem tohoto intermediálního křížení je video: vyčleňuje fragmenty z malby, dramatu i dokumentu; otáčí je, zpomaluje, mění barvy; nechá jedno pronikat do druhého a navazovat na druhé v nepravých spojeních; přiděluje vztahům mezi nimi charakter reverzibility. V důsledku videografického přepracování, “převrácení” (malba otočená o 90°) a kombinace se všechny ze tří médií radikálně otevírají sobě navzájem a dramaticky se střetávají se svým protikladem: prožitek štěstí s děsivou smrtí, náboženský zákaz dotyku s milostným gestem objetí. Jak píše James S. Williams [2000: 135], odlišná média spojuje gesto dotyku a linie křížení jdoucí napříč médii, uměními, historií, rody.

Podle Williamse jsou *Histoire(s) du cinéma* jako celek vnitřně strukturovány především rétorickou figurou chiasmu a převrácení. Klíčovou stříhovou technikou jsou podle něj sekvence rozvětvené paralelní montáže, jež se liší od metody ENTRE (typické především pro Godardovy filmy ze 70. let - viz výše), protože “důraz je zde vždy kladen na pohyb a proces neboli na *trans*, a nikoli již na ‘mezi’ (Deleuze) nebo na ‘entre-images’ (Bellour)” [134]. Podle našeho mínění má Williams pravdu jen částečně, a sice ve vztahu k slovním hříčkám a ke skladebným principům uplatňujícím se v makrostrukturní rovině *Histoire(s) du cinéma* (vnitřní provázanost částí a kapitol, leitmotivy a refrénovitě prvky). V rovině bezprostředních vztahů mezi obrazy se stále výrazně projevuje fundamentální mezera, pohyblivá hranice neboli spojující rozdělení, jak byly popsány v kapitole o *Tady a jinde* a jak se o nich ještě zmíníme v závěru přítomné kapitoly. Může být nicméně kombinována s dalšími technikami a její dominanta se může přesouvat od specializace (wiping) k temporalizaci (vibrace), jak ještě uvidíme dále.

¹⁰⁹ Jednou ze základních premis *Histoire(s) du cinéma* je, že po roce 1939 film historicky a eticky selhal, zradil své dokumentaristické poslání, protože skutečně neukazoval - “v tom smyslu, v jakém Marey chronofotografickou puškou ukázal lidskou chůzi” [Daney, 1992: 164] - koncentrační tábory (pouze o nich obecně hovořil) a protože nerealizoval vlastní akt *résistance* proti nacistické okupaci. Ze stroje na sny se v rukou Hitlera a Stalina staly továrny na vraždění. Vlivem tohoto selhání se film podle Godarda přestal vyvíjet a zbytek jeho dějin je jen sledem posmrtných křečí.

Celková strukturace série je skutečně řízena i jinými formálními, rétorickými a intertextovými principy než jen mezerou a intervalem: vytváří mikrokosmos (nebo spíše chaosmos), v němž blízké je nemilosrdně rozpojeno a mezi vzdáleným pobleskují nečekaná krátká spojení, kterým otřásají nelidské rytmy a proměnlivé rychlosti, jež zpevňují více či méně předvídatelné cykly a opakování, který se stáčí do sebe a zrcadlí ve svých mikročástech, ale současně rozevívá donekonečna. V práci s nesouměřitelnostmi a opozity se uplatňují rétorické figury chiasmu, antiteze, oxymóronu, v oblasti intertextových odkazů shluky různorodých citací, autocitace, palimpsesty, anagramy či constructions en abîme, v neposlední řadě pak celá plejáda slovních (i vizuálních) hříček jako např. kalambúry.

Příklady syntagmatických vazeb protikladných termínů, jež transformují význam obou usouvztažených prvků, jsme viděli již v analýze fragmentů kapitoly 1A a vztahů mezi nimi: např. výraz nekonečného štěstí zastíněný obrazem hrůzného utrpení v montážní sekvenci s *Místem na výsluní*; vzájemně se proplétající a zevnitř rozrušující protipóly ve vztazích mezi částmi kapitoly 1A: vidění / slepota; oči rozevřené, toužící vidět, zesílené optickým aparátem / oči zakryté a osleplé nesnesitelným; pohled mužský / pohled ženský; ústa rozevřená štěstím / ústa rozevřená hrůzou; gesto pozemské / gesto nebeské; dokument / fikce ad. Názvy kapitol a mezititulky se multiplikují, šíří v různých variacích celou sérií a vyznačují v ní určité předěly. V každé kapitole se leitmotivicky opakují názvy kapitol ostatních, čímž se vytváří efekt zmenšených kopií celku (mise en abîme), přičemž vztahy mezi těmito názvy mohou dostat charakter antiteze: *Toutes les histoires* [Všechny historie/příběhy] / *Une histoire seule* [Jeden příběh/historie]. Cyklicky se vracející mezititulky a mluvené fráze tvoří chiasmy a přesuny: only angels have wings [jen andělé mají křídla] / angels only have wings [andělé mají jen křídla]; *histoire de la solitude* [příběhy/historie samoty] / *solitude de l'histoire* [samota historie]; *actualité de l'histoire* [aktualita historie] / *histoire des actualités* [historie aktualit] atd. [srov. též Williams, 2000a: 192].

Další figury a postupy se uplatňují v rytmické skladbě série, která je svým způsobem nadřazená figurám uvedeným dříve, a jejímž základním principem je souhra cyklických návratů a metamorfóz. V nejobecnější rovině jsou *Histoire(s) du cinéma* řízeny utopickou představou velkých rytmů historie a metamorfóz forem, jež v historii umění přivádějí známé prvky do neznáma, k novým, monstrózním tvarům, které brzy budou uznány za krásné [srov. Temple, 2000: 94]. Godard věří ve vykupitelskou moc umění a jeho schopnost měnit skutečnost; styl jeho historického "psaní" je založen na citování minulosti, jež má dovést přítomné formy k transformacím v nové. Godard tvoří dějiny umění jako vizionářské umělecké dílo a současně autoportrét sebe sama jako historika. Se svobodnou kreativitou čerpá z neomezené zásobárny malrauxovského "imaginární muzeu"¹¹⁰ materiál pro volné a nechronologické audiovizuální komparace, montáže a reverzibilní spojení mezi formami minulosti (malířství, klasická hudba, dětství filmu), přítomnosti (umírající film) a anticipované budoucnosti (film vtělený do videa). Výsledná rytmická skladba podle Michaela Temple nezávádí pevnou metrickou šablonu pro všechny formy, nýbrž "otevívá dynamické relace mezi různými řády a percepcemi času. Některé z těchto řádů jsou relativně determinované, například rétorické strategie, syntaktické útvary a sémantické hry; ale oblasti neurčitosti jsou rozsáhlé a pohyblivé [...]" [Temple, 2000: 94]. Rytmický celek v sobě zahrnuje různé historické časy, časové rámce (osobní, veřejný, "čas světa"), různé rychlosti a mikrorytmy, které historik jakožto "skladatel velkých rytmů" diriguje a s jejichž pomocí vtiskává jedinečný řád nezměrné komplexitě materiálu. Za typickou figuru rytmické strukturace *Histoire(s) du cinéma* Temple považuje anaforu, figuru opakování a navracení, realizovanou v gestu znovuprocházení toutéž spirálou, jež se vždy vrací k výchozímu bodu, ale nikdy již není stejná: "Změna a návrat: to je dvojí energetický zdroj *velkého rytmu a síly*

¹¹⁰ Návaznost Godardova pojetí historie umění na Julese Micheleta, Élieho Faureho a André Malrauxe analyzuje Michael Temple [2000].

metamorfózy, jež umožňuje Clio¹¹¹ plně rozvinout její historické formy a síly” [Temple, 2000: 94].

Na podrobný rozbor pojetí historického myšlení, rétorických figur jako takových a obecných zákonů strukturace celku Godardovy série v naší práci bohužel (ale zákonitě) není místo. Vraťme se tedy na závěr k centru zkoumaného problému: poslední svébytnou oblastí vztahů mezi nesouměřitelnostmi a opozity, jež řídí strukturaci *Histoire(s) du cinéma*, jsou vazby mezi videem a filmem: video, které film reflektuje, cituje, simuluje (jeho textury, formy, materialitu - srov. obraz a zvuk starého stříhacího stolu), transformuje a také křísí - v historickém smyslu naznačeném výše. Tyto vztahu jsou nejlépe rozpoznatelné na poli problematiky montáže a na způsobech jejích videografických transformací, jak se v různých variacích projevují v Godardově díle od roku 1974.

Chceme-li postihnout montážní principy uplatňující se v *Histoire(s) du cinéma*, musíme nejprve zproblematizovat a radikálně rozšířit sám pojem montáže. Ve všeobecném tradičním pojetí se stříh (jako soubor technických operací) a montáž (jako umělecký tvůrčí akt) skládají z postupů: výběru nejvhodnějšího záběrů z denních prací, stanovení délky jejich trvání a kombinace takto vybraných záběrů do určitého uspořádání, jehož organizace plní specifické syntaktické, sémantické, rytmické ad. funkce. Obdobné postupy pak platí i pro stříh zvukové stopy.¹¹² V hraném filmu pak montáž z hlediska stylového může buďto sloužit narativní kauzalitě a skrývat se za plynutí akce (v tzv. klasickém kontinuálním stylu), nebo upozorňovat sama na sebe a vytvářet skrze střety nenavazujících obrazů specifické expresivní efekty. Základní jednotkou stříhu je tedy záběr mezi jinými záběry. V širším pojetí stříhové skladby, jak je navrhuje Jacques Aumont a spol., je ale třeba uvažovat i o montáži jednotek menších než záběr (časové a prostorové cézury uvnitř záběrů-sekvencí, grafické linie rozdělující obraz na svébytné zóny, hranice mezi okénky vnesená dovnitř záběru v experimentálních filmech) a větších než záběr (montáž obrazové a zvukové stopy jakožto relativně autonomních řad, montáž jednotlivých filmů jako operace makrostruktur typu filmového žánru, autorského stylu, historického období) [srov. Aumont & Bergala & Marie & Vernet, 1997: 36-52].

U Godarda ono rozšíření montáže směrem k mikro- a makrostrukturám dosahuje radikální povahy. Formální organizace jeho filmů je nezávisle na hranicích mezi záběry založena na konfrontacích autonomních řad a hlasů, jimž je přidělena nenarušitelná suverenita: na multiplicitě monologů z offu, barev, pohybů kamery, pohybů v mizanscéně, fragmentárních citacích různých diskurzů, simultánních akcí a oddělených prostorů; tento montážní princip sestupuje až do nejhlubších vrstev a může dále zevnitř štěpit i tyto autonomní řady: zdvojit a zcizit jednotu postavy, autorského monologu nebo obrazu. V tomto smyslu ve filmu není nic, co by nebylo předmětem montáže; montáž je samotnou esencí filmu a odlišuje jej od ostatních umění. Montáž v jistém smyslu působí jako “demokratická” síla: přiznává autonomii všem obrazům a hlasům, nezkoumá jejich původ, neurčuje žádného vládce, konstituuje jejich rovnoprávné společenství ve sdíleném prostoru.¹¹³ V nejelementárnější rovině pak montáž je podmínkou a samotnou formou obrazu i vidění věcí a života - je tím, co umožňuje vidět a také myslet ve světě rozdíly, a tudíž svět kriticky soudit. Obraz není obrazem jednoty, jedné věci, ale vždy kompozicí protikladných prvků a sil, obrazem dynamických vztahů, spojením co nejdálkových idejí; současně obraz sám vždy již zrcadlí drama vidění a vztahu k divákovi [srov. Wright, 2000: 52-54]. Godardovy filmy jsou kritickými obrazy obrazů a kritickým viděním vidění v tom smyslu, že v zastřených, homogenizovaných pohledech a obrazech ukazují mezery mezi nesouměřitelnostmi, jež byly zamlženy, a tím je vracejí oku v jejich

¹¹¹ Postava múzy historie z knihy Charlese Pégyho *Clio, dialogue de l'histoire et de l'âme païenne*, 1917.

¹¹² Godardova montáž zvukové stopy je pochopitelně mnohem složitější problém a byla by tématem pro samostatné pojednání, a proto ji zde podrobněji nebudeme rozebírat.

¹¹³ Esteticko-politický program “společenství obrazů” jako vize interfejsu budoucnosti vypracoval Sean Cubitt ve své knize *Digital Aesthetics* [Cubitt, 1998].

bezprostřední, nevýslovné naléhavosti. Učit vidět skrze montáž znamená jednak bořit oslepující bariéru klišé, jednak ukázat to, co je neviditelné v srdci viditelného, nezobrazitelné uvnitř obrazu, ale čím je toto viditelné/zobrazitelné utvářeno a ovládáno - mocenské vztahy uvnitř jazyka a historie, mechanismy mediálních dispozitivů, práce čistého světla umožňující vyvstat jednotlivým tvarům a barvám, možná i traumatické jádro Reálného tkvící v základech řádu Symbolického v lacanovském smyslu, jak tvrdí Alan Wright [2000: 54-55].

Druhým pólem extenze kategorie montáže je to, čemu Godard říká "historická montáž". Witt v této souvislosti zmiňuje Godardovu iniciační zkušenost s archivními projekcemi Henriho Langloise v Cinémathèque Française: pro Godarda byl Langlois skutečným autorem, jenž svými projektory sestavoval velké experimentální makrofilmy, koláže z dějin filmu [Witt, 2000: 34], jenž, jak prohlásil Godard, "psal non-stop film zvaný Cinémathèque Française" [cit. in Narboni & Milne, 1993: 281].¹¹⁴ Tuto ideu Godard naplnil a dále rozšířil ve svých *Histoire(s) du cinéma*: jako montáž historických filmových stylů, ale také historických událostí, osob, montáž různých druhů umění (film / fotografie / malířství / kresba / sochařství / hudba / literatura). Podobně jako v případě vidění a obrazu je i v relaci k historii montáž analytickým, kvazi-vědeckým nástrojem, jenž v ní odhaluje skryté rozpory, vztahy a hlubiny, a to tím, že vedle sebe staví nesouměřitelné (typickým příkladem v *Histoire(s) du cinéma* jsou časté kombinace dokumentárních záběrů z koncentračních táborů a obrazů z amerických žánrových filmů, často přímo uvnitř jednoho obrazu). Třetí smysl rozšířené montáže má teleologickou povahu: podle Godarda pravá podstata montáže dosud nebyla v dějinách filmu naplněna a zůstává výzvou pro jeho budoucí vývoj [srov. Daney, 1992].

Máme za to, že M. Witt [2000: 36-39] se mýlí, když přisuzuje větší vliv na godardovskou montáž dědictví Ejzenštejnovu než Vertovovu.¹¹⁵ Souhlasíme zde s G. Deleuzem, že Godard v montážní praxi (byť ne ve svých prohlášeních) zásadně odmítá dialektický princip, jenž Ejzenštejnova koncepce implikuje. Chceme-li hledat pro Godardovu pozdní videografickou montáž vzor, není možné najít adekvátnější model, než je *Muž s kinoaparátom*. Poněvadž zde není prostor pro podrobnější komparaci, omezíme se na výčet bodů, v nichž Godard na Vertova navazuje:

- víra ve vědecky objevitelskou sílu kinematografického aparátu;
- univerzální interval jako základní kategorie filmu: ustavuje zákon okamžitých interakcí mezi libovolně vzdálenými body vesmíru a ruší centrální subjektivní hledisko;
- manipulace s pohybem v jeho elementárních jednotkách - fotogramech;
- vnesení montáže (hranice mezi záběry a okénky) dovnitř obrazu;
- obraz střížny jako experimentální laboratoře obrazů a s ním související obraz kinematografického gesta jako manuální manipulace s obrazy-objekty;
- komplexní, a-subjektivní reflexe kinematografie uvnitř filmu ve všech jeho prvcích a procesech realizovaná v rovině obrazu i znázorněného časoprostoru - zákony konstrukce světa jsou rovny zákonům fungování kinematografického aparátu;
- fyzické vibrace obrazu jako síla spojující člověka se světem;

¹¹⁴ Secrétaire-Générale a spoluzakladatel francouzské filmotéky Langlois sestavoval své programy nikoli na základě chronologické následnosti, nýbrž velmi svobodně a eklekticky, jako volné stylistické a tematické komparace. Prvotní fáze projektu *Histoire(s) du cinéma* byly s Langloisem úzce spojeny (Godard po jeho smrti převzal přednáškový cyklus z dějin filmu v Montrealu; ještě předtím neúspěšně nabízel italské televizi projekt o dějinách filmu, na němž chtěl s Langloisem spolupracovat). Godard pak Langloisovi vzdává poctu i v samotné sérii. Známým dokladem jeho dlouholetého vztahu k obdivovanému učiteli je také děkovaná řeč pronesená v Cinémathèque Française u příležitosti retrospektivy Louise Lumiéra roku 1966 [srov. Narboni & Milne, 1993: 234-237].

¹¹⁵ Na druhé straně nelze popírat vliv Ejzenštejna na Godardovo pojetí patetična a vztah k historii [srov. Leutrat, 1986].

- anticipace principů elektronických médií budoucnosti (především televizního vysílání, videokamer, ale také počítačů a digitálních sítí).¹¹⁶

V *Histoire(s) du cinéma* Godard v jistém smyslu Vertovovu metodu radikalizuje: do přímých, bezprostředních či tělesných interakcí u něj nevstupují jen jakékoli synchronní body vesmíru, ale také jakékoli obrazy z historie západního umění a kultury. Godard tak otevírá brány historické paměti a nechává obrazy minulosti narážet do obrazů současnosti jako plně aktuální, přítomné. Pochopitelně nelze opomíjet ani rozdíly mezi oběma mistry montáže - Vertov stále udržoval určitou představu organického celku (např. život v sovětských městech během jednoho dne: probuzení - práce - oddechové aktivity), který je třeba zobrazit ve všech jeho částech a jejich reakcích, kdežto u Godarda montáž slouží, jak již jsme psali, především ustanovení fundamentální mezery, která každý celek rozděluje.

Nyní se pokusme shrnout poznatky o evoluci Godardova pojetí videografické montáže. Ve své klasické stati "Montáž, má krásná starost" (*Montage mon beau souci*) [Narboni & Milne, 1993: 39-41] Godard odmítá představu filmů, jež jsou v plném tvaru vytvořeny až ve střižně a píše o tom, že mizanscéna a montáž jsou neoddelitelné a vzájemně závislé, protože montáž je již v jistém smyslu obsažena v mizanscéně. Mizanscéna, tedy inscenování postav a pohybu na scéně pro kameru, je kamerou snímána z nějakého postavení, a to implikuje pohled. Režie (zde synonymum mizanscény) tedy pracuje skrze pohled, organizuje pohyb v prostoru, zatímco montáž ve stejný okamžik předvídá v čase: jejím úkolem je vyjádřit život, trvání myšlenky, její náhlé vytrysknutí v průběhu vyprávění. Převládne-li v účinku filmu montáž, většinou se tak stane ve službách pohledů a výměn pohledů, a proto to neznamená, že potlačuje mizanscénu - spíše jen odhaluje její utajené aspekty, vášeň a čas skryté za zápletkou a prostorem [39]. A naopak, všechny fáze filmování, např. přechod od jednoho postavení kamery k druhému, určení kulminace a délky záběru, jsou již procesy montáže. Montáž má tedy vyrůstat z konfrontace kamery se skutečností a režie naopak má být již montáží.

Není pravda, co tvrdí někteří kritici [např. Colett, 1969: 30], že Godard v první fázi své tvorby odmítal montáž. Vždy mu totiž šlo spíše o ono vyjádření trvání ideje, spojení nesouměřitelného, nikoli o zachycení plynulého pohybu a akce v prostoru; nicméně k tomu nepoužíval dialektický princip podřizování dvou obrazů vládě třetího (intelektuální montáž), nýbrž jednotlivé obrazy nechával na sebe narážet v jejich autonomní neslučitelnosti. S videem přichází zásadní zlom: jestliže dosud montáž měnila prostor mizanscény v prostor obrazu tím, že do jeho plynulosti dělala zářezy (např. jump cuty) a podřizovala jej času projekce, pak nyní pracuje přímo s obrazy-plochami [srov. Paech, 1993: 242].¹¹⁷ Otázkou již není, co se děje mezi jedním a druhým pohledem v mizanscéně, ale co se děje mezi jedním a druhým obrazem na televizním monitoru a jak přímo ukázat toto MEZI v dalším, třetím obraze. Tuto analytickou či dekonstruktivní formu elektronické montáže jsme popsali jako wiping (volets), inkrustaci a prolínání na příkladech filmů z poloviny 70. let.

Druhou fází vývoje elektronické montáže u Godarda vyznačuje částečný odklon od kritické materialistické analýzy k metafyzicko-básnickému postoji, k hledání naděje na

¹¹⁶ Pro podrobnější rozbor Vertovovy koncepce intervalu, fotogramu, vibrací a reflexivity s ohledem na Deleuzovo pojetí obrazu-vjemu srov. Szczepanik, 2001. Pro komplexní rozbor Vertovovy poetiky montáže ve vztahu k "jazyku nových médií" srov. Manovich, 2001.

¹¹⁷ Je nutno Paechův v základě správný postřeh kriticky upřesnit: Godardovy videografické obrazy neztrácejí vztah ke světu - spíše mezi světem a obrazem rozevírají nepřeklenutelnou mezeru, jež je současně odděluje i spojuje: odděluje ve smyslu zevnitř rozbitého vztahu reprezentace, spojuje ve smyslu intenzifikovaného afektivního působení. Např. dokumentární obrazy z koncentračních táborů *Histoire(s) du cinéma* neztrácejí svou hrůznost svědectví o nepochopitelném zločinu (ba naopak!), ale současně je jejich status "dokumentárnosti" problematizován kombinací se záběry z narativních filmů přímo v jednom společném, kompozitním obraze. Jsou pouhými obrazy-plochami, ale současně vypovídají o historické skutečnosti, a to tím, že skrz montáž objevují její nové dimenze.

božskou spásu, k okamžikům fatální krásy, k pohybům čistých barev a světla, k lyrické intuici a meditaci, kdy videografické gesto je současně i gestem malířským, aniž by ale zcela ztrácelo své pedagogické intence [srov. Aumont, 2000] - nejprve ke zpomalení, až zastavení obrazu, k haptickému psaní v obrazech (např. ve *Scénáři k filmu Vášeň*) a pak k závatným rychlostem a videografickým vibracím. Již v článku "Montáž, má krásná starost" Godard psal o montáži jako o srdečním tepu, ale zdá se, že teprve ve filmech jako *Síla slova* a *Histoire(s) du cinéma* se tato metafora naplnila v doslovné fyzičnosti. Philippe Dubois píše o této proměně jako o nástupu nových stylových figur, založených na "repetitivním, blikavém efektu super-krátkých záběrů-záblesků [...] oslnivé 'pikturalistické' artikulaci vlnivých pohybů [...] videovibracích, jež se šíří jako tlukot srdce nesoucí v ozvěnách celým vesmírem nekonečné stopy myšlení a řeči [...] vizuálních a akustických explozí." [Dubois, 1992: 182]. Za jejich počátek považuje již zmíněný propagační videoklip *Všichni v jedné řadě* (1988), ale vrcholem jsou až *Síla slova* a *Histoire(s) du cinéma*.

Vibrace podle Duboise dostávají výraz na různých rovinách: technické (obraz 35 mm stříhacího pultu jakožto starého, hlučícího stroje filmu: pásy obrazů odvíjející se v různých rychlostech jako řeka, s duněním deformovaných zvuků), formální (akcelerovaný elektronický a počítačově upravovaný stříh vytvářející efekty pulzování záblesků a zrychleného tepu - "výcviku percepce bližší vibračním vjemům než vizuálnímu rozpoznávání" [Dubois, 1992: 182]), tematické (tematizace telefonního spojení a rozhovoru milenců jako vibrací fyzicky konkretizujících pohyb slova prostorem v *Síle slova*; kulometná palba stimulující blikání obrazů a metaforicky vyjadřující boj mezi americkým a evropským filmem v *Histoire(s) du cinéma*; tlukot psacího stroje jako rytmické srdce celé série) a nakonec i filozoficky (teorie vibrací jako základu vesmíru inspirovaná Edgarem Allanem Poem: nekonečně a navždy se šířícím vibračním impulsem je pohyb ruky, myšlenka, slovo nesené zvukem) [182]. V poslední fázi videografické linie Godardova díla se video podle Duboise stává novou kvalitou a silou, která sjednocuje život, obrazy, myšlení, tělo - ve všezahrnujícím, autonomním bytí obrazů otevřeném do nekonečna [185]. VIDEO ERGO SUM, říká jeden z mezititulků kapitoly 1B. Podle Jacquesa Aumonta [2000] vyznačují figury vibrace, rychlého střídání obrazu, rytmického protínání jednoho obrazu druhým nástup zcela nové formy kinematografie: přechod od kinematografie ukazující smrtelnou krásu těl, touhu a fikci ke kinematografii, jež "extrahuje z času něco zcela jiného: energii." Je to na jedné straně nesmírně emocionální forma, ale na druhé straně má i vysvětlovací a demonstrativní funkce. Tato forma objevuje novou "formuli patosu", jež "neskrývá emoce za fikcemi a postavami, nýbrž přináší čistou energii. Čisté emoce, protože čistý rytmus; čistá forma, protože čistý pohyb (ne krásný, ale čistý a energetický)" [Aumont, 2000: 112].

V čem tedy spočívá předěl mezi dvěma fázemi a póly videografické montáže, mezi wipíngem a vibracemi? Co se ve videovibracích stalo s mezi-obrazy wipíngu a inkrustace? Nelze říci, že by zcela zmizely. Spíše se odpoutaly od potřeby dekonstruovat sociální funkci média a přešly zcela do sféry elektronické audiovizuality, jako by se - metaforicky řečeno - vydaly napospas bleskovým tokům a šokům elektrické energie (základem "elektrického rytmu" je v *Histoire(s) du cinéma* tlukot elektrického stroje). Jejich dominantu se přesunula od specializace směrem k času, ještě dál od vizuálního směrem ke zvukovému a hmatovému: jestliže v *Čísle dvě* bylo základní figurou mezi-obrazu černé pole mezi dvěma monitorovými obrazy nebo proměnlivá hranice pozvolného prosakování jednoho obrazu do druhého, pak mezera v seizmických otřesech obrazů *Histoire(s) du cinéma* má naproti tomu spíše časovou povahu rytmického intervalu, jako téměř nepostižitelné tepání, blikání, vybuchování, je organizována rytmem, nikoli prostorovým rozestupem. Videografické vibrace reprezentují čas prostřednictvím stimulace intervalu a dosahují tím vysoké míry expresivity obrazu;. Účinek vibrací má spíše charakter až fyzicky zakoušeného emocionálního vytržení než výzvy k distancované kritické analýze, aniž by však - jak jsme již psali - tento přechod byl definitivní.

V žádném případě také nelze tvrdit, že by vibrace způsobovaly definitivní rozbití figurativnosti obrazu a rozlišitelnosti zvuků - působí zde spíše neustále vyhrocované napětí a reverzibilita mezi figurou a disfigurací, mezi slovem a koktáním či duněním. V *Histoire(s) du cinéma* se tedy komplementárně doplňují dva typy montážního gesta - spacializující zpomalení až zastavení obrazu, jež navazuje na filozoficko-básnické gesto *Scénáře k filmu Vášeň*, s temporalizujícími nelidskými rychlostmi a stroboskopickými vibracemi, které oko bombardují spíše taktilními údery, fyziologickými vzruchy než čistě vizuálními vjemy.

Vývoj vztahu mezi videem a filmem v Godardově tvorbě za posledních 28 let prošel řadou proměn: od videa jako skalpelu materialistické analýzy buržoazní kinematografie přes video jako nástroj intimní sebereflexe až po video jako transformační stroj dávající naději na vzkříšení filmu v nové formě. Ve všech těchto fázích jsme pozorovali dílčí projevy intermediality v rovině obrazu, montáže, tvůrčího gesta a dispozitivu. Obraz získal charakter tvárného povrchu, na němž se v kolážových kompozicích střetávají různé mediální formy. Dominanta montáže se přesunula z časové osy na prostorovou (videowiping, pikturální prolínání) a pak opět na časovou (vibrace). Tvůrčí gesto politické revolty se proměnilo v gesto psaní obrazy a posléze gesto inscenující stárnutí a transformační obrodu filmu na vlastním těle a hlasu. Dispozitiv kinematografie byl nejprve rozbit a osvětlen rodinnou televizí, pak konfrontován s intimitou videografického obrazu a nakonec proměněn v utopický komunikační stroj (*Histoire(s) du cinéma*). V následujících kapitolách budeme popsané Godardovy strategie intermediality srovnávat se strategiemi mainstreamového fantastického filmu a s Greenawayovou "databázovou imaginací". Najdeme mezi nimi řadu nečekaných podobností a ještě více hlubokých rozdílů.

7. Spacializace času v intermediálních obrazech Petera Greenawaye

V Greenawayových filmech, televizních projektech a výstavách je temporalita filmového obrazu, vyprávění i recepce podrobována spacializaci prostřednictvím intermediálních procesů. Nicméně vzhledem k tomu, že film má pevně danou dobu trvání a lidské vnímání má nutně časový rozměr, rozpíná se sám tento proces spacializace nevyhnutelně v čase, a to v čase projekce a v čase recepce. Na všech třech zmíněných rovinách (obrazu, vyprávění, recepce) tím vznikají paradoxní hybridní formy založené na dynamickém napětí mezi časem a prostorem a mezi principy různých umění. Greenaway ve svých experimentálních "mezi-obrazech" přesahuje hranice možností kinematografického média a filmu, zabydluje prostory mezi kinematografií a jinými médii, jinými uměními a také mezi filmem a vizualitou vědy. Budeme-li v přítomné kapitole pracovat s pojmem spacializace (zprostorování), máme na mysli především určitou tendenci formální organizace a režimu recepce filmů, změnu formální a kulturní dominanty, a nikoli absolutní rozložení času do prostoru ve fyzikálním nebo filozofickém smyslu. Objasnění principů Greenawayových intermediálních strategií a principů spacializace by mohlo posloužit jako paralela či epistemologický rámec pro hlubší pochopení některých intermediálních mechanismů současné audiovizuality a možná také jako vize jedné z možných budoucností filmu mezi novými (a také starými) médii.

Greenaway sám se považuje za výsostně multimedialního umělce, který svým mnohotvárným dílem směřuje k ideálu nového Gesamtkunstwerku. Spíše než malířem, jak se někdy nazývá, je transmediálním tvůrcem obrazů, který chápe kinematografii jako dílčí fázi v evoluci vizuálního a audiovizuálního umění. Je proto zákonité, že ve většině jeho filmů nacházíme rozvinutí principů starších umění jako malířství, sochařství, architektura, divadlo či tanec, ale také prefigurace principů novějších médií založených na simultaneitě, interaktivitě, hypertextové a hypermediální síťovosti. Do filmů vnáší cizorodé konstrukční postupy a uvádí je do vzájemných kolizí a korelací, které plodí nové, vizionářské formy obrazů. Pokusme se podrobněji postihnout vztahy mezi časem a prostorem, které implikují Greenawayovy intermediální strategie ve vztazích mezi filmovými, elektronickými a digitálními obrazy.

7.1. Od montáže ke klastru, od příběhu k systému, od kina ke galerii

Principiální rozdíly mezi časovostí typickou pro kinematografii, elektronická a digitální média popisuje francouzský historik a teoretik audiovizuálních umění Edmond Couchot.¹ Kinematografický zápis světelných kvalit skutečnosti podle Couchota probíhá pro každé políčko najednou a tvoří trvalou, analogickou a pohyblivou stopu toho, co bylo; funguje v režimu reprezentace.² Elektronický čili televizní a videografický obraz vzniká v první fázi uvnitř kamery rovněž jako odraz světelných kvalit, ale při zápisu či distribuci musí být tento výchozí optický obraz analyticky rozložen na jednotlivé řádky. Televizní přijímač pak obnovuje obraz opětovnou syntézou řádků. Při televizní percepci je skenování na straně emitora a na straně příjemce časově synchronizováno a prostorově spjato krátkým spojením mezi dvěma místy a dvěma přítomnostmi, mezi děním analýzy a děním syntézy. Televizní

¹ Couchot nepíše o objektivních rysech technologií v jejich aktuálních způsobech použití, ale spíše o estetických potencialitách a inklinacích jednotlivých mediálních forem a dispozitivů. Toto poněkud problematické východisko, které je v teoretizování kolem nových médií velmi rozšířené, si můžeme dovolit přijmout jen proto, že ani nás primárně nezajímají objektivní vlastnosti technických procesů tvorby obrazů, ale spíše to, jak je technologie fikcionalizována, figurována či reflektována v konkrétních filmech.

² Tato zmínka o časovosti kinematografického filmu je jen velmi zjednodušeným popisem dispozičního rámce, který prestrukturuje dané formy mediálních obrazů. Konkrétní estetické formy pak mohou překračovat nebo transformovat formy prestrukturované.

dispozitiv je z časového hlediska založen na simultánnosti těchto dvou přítomností, dvou událostí; divák je přímým svědkem zrodu obrazu, a proto televizní obraz působí v režimu prezentace.

Televizní obraz a dispozitiv fungují na principu inkrustace.³ Jeden moment je vkládán, inkrustován do druhého a vnímání se štěpí mezi ně, což platí především pro přímý přenos, ale v oslabené formě i pro televizní vysílání filmů. Televize působí také jako prostorová inkrustace, protože vkládá obraz do "pozadí" aktuálního prostředí recepce (např. rodinného života v obývacím pokoji), které s ním na rozdíl od kina často vstupuje do dynamické interakce. Principem vkládání se řídí i formování samotného obrazu skrze manipulaci s jeho minimálními jednotkami, s nepřetržitě se tvořícími řádky vplétajícími jeden obraz do druhého, které určují formální rysy televizního média. Tvary, barvy, zvuky dostávají specifické časové rysy: vynořují se a hned zase mizí, splétají se a rozplétají, v nezastavitelné rychlosti, přímo před námi.

A nakonec digitální obraz je vizualizací abstraktního logického modelu prostřednictvím statických a autonomních pixelů. Neodkazuje podle Couchota k reálnému času a prostoru, ani k události vzniku obrazu, ale k čisté možnosti, k nepředvídatelnému. Pixel může dějící se linii elektronického obrazu zmrazit a rozehrát její potenciální možnosti: z každého bodu obrazu může vyrůst obraz nový se svou vlastní časovostí. Temporalita digitálního obrazu, v níž se může mísit časovost stroje a člověka, "je virtualitou, kvazi-nekonečným rezervoárem momentů, trvání, simultaneit, řetězců a větvení časových linií, které nejenže lze obrátit a číst pozpátku, ale také zcela nově určit a opakovat: je to čas možného" [Couchot, 1997: 50]. Shrneme-li Couchotův popis, máme reprezentaci spojenou s časem jako paměť a stopou (film), prezentaci události vzniku obrazu (televize a video) a simulaci, jejíž časovost je virtuální a multiplicitní (digitální obraz).

Jak jsme již psali v kapitole o pojmu médium, lze podle Vivian Sobchack z fenomenologického hlediska perceptivně expresivní aktivitu kinematografické technologie ve filmu popsat jako intencionalitu vidění vtěleného subjektu konkrétně situovaného ve světě. Digitální obraz naopak tělesnou obyvatelnost znázorněného časoprostoru vylučuje: je prostorově decentralizovaný, pluralistický, síťově strukturovaný, jednotlivé pixely jsou potenciálně autonomními částmi systému. Existenciální situace tělesného vědomí, trvání, narativita i historie jsou atomizovány do sérií diskontinuálních jednotek informace a okamžitých přenosů bitů. V kontextu tvrzení Sobchack můžeme předběžně říci, že v Greenawayových filmech a instalacích se rozklad ireverzibilní, smrtelné časovosti realizuje systematickým způsobem jako spacializace a síťová strukturace času.

V rovině formálních rysů obrazu se systematicky zabývala vztahem mezi časem a prostorem u Greenawaye německá teoretička intermediality Yvonne Spielmann [1998a].⁴ Intermediální obraz Greenawayových elektronických filmů (především v *Prosperových knihách*) je podle ní založen na principu kolize, výměny a transformace mezi časovým

³ Inkrustace ve výtvarném umění znamená techniku ozdobného vykládání podkladového materiálu materiálem jiného charakteru a barvy, např. dřeva kovem nebo perletí; v architektuře pak jde o potažení povrchu jednoho materiálu materiálem jiným, např. zdiva mramorovými deskami. Na rozdíl od Philippa Duboise (srov. kapitolu o Godardovi v přítomné práci) Couchot používá tento pojem v širším smyslu než jen pro označení tzv. chroma key, a to obecně pro vkládání jednoho obrazu do druhého, obrazu do heterogenního prostředí, jednoho časoprostoru do druhého časoprostoru apod.

⁴ Spielmann používá pojem spacializace v přímé návaznosti na Fredrica Jamesona, byť s kritickou výhradou, že spacializaci nebude chápat jako obecnou kulturní změnu (přechod od modernismu k postmodernismu) a automatický důsledek mediatizace tradičních umění, nýbrž jako nový dominantní princip konstrukce intermediálních obrazů [srov. Spielmann, 1998: 72]. Ve svých analýzách Greenawayových filmů aplikuje také Jamesonovo pojetí kartografie pro označení intermediální a interaktivní struktury elektronického obrazu a koncepci kognitivního mapování (čili mentální reprezentace prostorové informace) pro charakterizaci prostorové strukturace nového modu vnímání a poznávání, jež odpovídá tomuto typu obrazu [srov. Spielmann, 1998a: 84-86; 1999b: 171-172]. V tomto zúženém smyslu koncepci spacializace používáme i my v přítomné práci.

intervalem⁵ na jedné straně a prostorovou inkrustací a klastrem⁶ na straně druhé. Filmové intervaly mezi okénky a záběry jsou v podmínkách elektronického obrazu přepracovány v termínech klastru čili prostorové organizace. Klástr je principem koexistence různých obrazů a mediálních forem uvnitř společného prostoru, který obraz organizuje “kartografickým” způsobem. Postupy vkládání, vrstvení, roubování jedněch obrazů na jiné vytvářejí efekt prostorové denzity (hustoty) a simultaneity. Vzájemnou kolizí jsou strukturní principy kinematografického (a potažmo i fotografického) a digitálního obrazu zviditelněny na poli obrazu elektronického, který hraje roli prostředníka indikujícího přechod od analogového k digitálnímu, od lineárního k simultánnímu, a vykazuje tak inklinaci k novému režimu viditelnosti.

Obecně lze říci, že kinematografický film je založen na temporalizaci prostorového, protože elementární interval zde funguje tak, že zprostředkovává prostorové diference mezi následnými okénky a v pohybu projekce tyto diference stírá ve prospěch plynulého pohybu na plátně. V elektronickém a digitálním obraze je kinematografická funkce intervalu eliminována, protože obrazy zde nejsou zapisovány jako celistvé diskrétní jednotky, nýbrž jako nepřetržitý proces analýzy a syntézy řádkování, v digitálním obraze pak jako kalkulace pixelů. Na obrazovce a monitoru jeden obraz mizí a následující se již vsunuje přímo do něj, hranice mezi nimi nemají žádnou materiální existenci. V intermediálních obrazech Greenawaye ale dochází k tomu, že časová reprezentace prostorové distance, typická pro kinematografický interval, je přepracována jako prostorová reprezentace časové distance prostřednictvím postupů inkrustace a klastru. Kinematografické mezi-obrazy čili černá políčka mezi okénky, jež obvykle nevidíme, abychom mohli vidět pohyblivý obraz, jsou v intermediálních formách přepracovány a zviditelněny jako hranice mezi obrazy uvnitř samotných obrazů, jako přechody mezi obrazy a mezi médii, mezi různými režimy viditelnosti.

Paralely ke spacializaci vyvolané intermediální korelací mezi analogovým a digitálním lze spatřovat i v řadě dalších Greenawayových výtvarných postupů. V konfrontacích a záměnách obrazu a písma, které u Greenawaye dostávají výraz v zájmu o kaligrafii (*Knihá snů*). V dramatizaci pohybu oka po obraze čili stimulaci časovosti typické pro recepci malířského obrazu (*Procházka po H*). V tematizaci intervalů mezi obrazy, již se Greenaway hlásí k Muybridgeovi a vrací do filmu fotografii (časosběrné fotografie v *Zet a dvou nulách*, polaroid v *Topení po číslech*, časový rozpis kreslířovy práce v *Kreslířově smlouvě*). Volnou manipulovatelnost s časem implikují také náhlé proměny světla: roztmívání, stmívání a barevné variace.⁷ Imaginarita Greenawayova obrazu je řízena rovněž kolizemi a korelacemi materiálního a imateriálního, pohyblivého a nehybného, plochého a objemového: například v *Prosperových knihách* vidíme písmo osvobozující se od svého podkladu, postavu Ariela malující na vodní hladinu, magické knihy materiálně “nasáklé” či poznačené svými tématy (např. vodou nebo pekelným ohněm), simulovaný pohyb trojrozměrných obrazů a těles vyrůstajících z dvojrozměrných stránek knih.

⁵ Pojem intervalu je odvozený z hudební teorie, kde znamená “vztah mezi dvěma notami měřený ve vztahu k jejich frekvencím”. V malířství, fotografii, filmu vyjadřuje podle Jacquesa Aumonta mediálně specifické funkce “pohyblivého oka”. Interval je základní formou temporalizace obrazu a umožňuje zkoumat vztahy různých médií, v nichž dostává různé podoby. Interval je nepřeklenutelnou mezerou, hiátem oddělujícím dva obrazy, vyznačujícím jejich diferenci a současně umožňujícím jejich interakci. Aumont připomíná, že již u Vertova je pojem intervalu metaforicky aplikován rovněž na prostorové vztahy mezi dvěma obrazy [Aumont, 1997: 179].

⁶ V hudební terminologii klástr (cluster) znamená shluk několika současně znějících tónů, s minimální intervalovou vzdáleností, bez harmonické funkce. Spielmann pojmem označuje simultánnost různých forem obrazu v jednom rámu.

⁷ Proměny světla bývají v klasickém filmu většinou motivovány realisticky - mají vyznačovat plynutí času, dne a noci. U Greenawaye se světlo proměňuje podle přiznané umělých rytmů.

Názorně lze korelaci plochého s objemovým, imateriálního s materiálním, těla s textem doložit popisem sekvence z *Prosperových knih* věnované “Vesaliově anatomii zrození”.⁸ Na pozadí symetricky rozestavěných sloupů a oblouků se v půlkruhu nad pitvanou mrtvolou sklánějí diváci typického “divadla anatomie”. Po chvíli je vnitřním rámováním do obrazu vložen druhý obraz ukazující rozevřenou knihu s anatomickým nákresem, která je potřísněna krví a leží na ní kousek vnitřností. Pak se nákresy dávají do pohybu, rozevírají se a z jejich nitra se vynořují další zakrvavené a navíc pohyblivé kusy masa. Druhý, vnitřní obraz v pravidelném rytmu mizí, odhaluje výhled na první obraz, pak se opět objevuje (šestkrát), ale již ve změněné podobě, zatímco kamera vykonává plynulý odjezd a vyjevuje další vnitřní rámování (pozlacený rám obklopený nahými Múzami, knihami a ovocem), jež jeviště divadla transformuje v dvojrozměrnou malbu pověšenou na stěně Prosperovy knihovny. Prospero (John Gielgud) knihu v mezičase analyzuje: “...Jsou tu kresby popisující, jak pracuje lidské tělo. Když otevíráme stránky, lidské tělo se pohybuje, pulsuje a krvácí.” V navazujícím záběru kamera vertikální jízdou ukazuje nahou těhotnou ženu, která náhle odklopí kůži na svém břiše a my vidíme nitro dělohy i s plodem; stává se trojrozměrným, živým ekvivalentem rozkládacích ilustrací anatomických atlasů.

Konstruováním statických zátiší, tableaux vivants a vrstvením obrazů Greenaway metaforicky činí krok od libovolného okamžiku kinematografie zpět k privilegovanému okamžiku (syntetickému času) klasického malířství, od filmové montáže zpět k malířské kvazimontáži rozvinuté uvnitř jednoho obrazu. Jak jsme se již zmínili v kapitole o Godardových *Histoire(s) du cinéma*, v malířství se v rámci jedné obrazové plochy může tvořit časová koláž různých momentů, fází a hledisek časového děje, jež korespondují s jednotlivými prostorovými body a výseky vizuálního pole. Greenaway tento princip autoreflexivně přepracovává jako vkládání jedněch obrazů do druhých. V *Knize snů* konfrontuje uvnitř jednoho obrazu jak blízké časové momenty jedné narativní události, tak vzdálené fáze lidského života a dokonce i různá období japonské historie. Například ve scéně svatby kaligrafky Nagiko (Vivian Wu) vidíme v černobílém podkladovém obraze svatební obřad, do něj je vložen žlutě tónovaný záběr ukazující neshody v následujícím manželském životě, mezi oba obrazy je vsunut obraz kaligrafického zápisu události v hrdinčině deníku a do přítomnosti aktu vypovídání je situován její komentář off, který celou konstelaci hodnotí z víceletého odstupu. Vzápětí se rozmístění obrazů uvnitř obrazů inverzně obrátí: záběr, jenž vyplňoval zadní vrstvu, se zmenší a přesune do popředí - po vzoru interaktivní práce s “windows” počítačového interfejsu, mezi nimiž lze libovolně přepínat a variovat jejich formát i rozložení na pracovní ploše. Dějová linie je v uvedené scéně rozvinuta do jednoho společného prostoru, jehož heterogenní zóny odpovídají jejím dílčím okamžikům či fázím. V intermediálních obrazech ale tato časová koláž dostává ještě další, novou formu - když prostorově konfrontuje nejen fáze jednoho děje, ale i různé režimy časovosti vlastní jednotlivým médiím (například malbě, rozkládací vědecké kresbě, knize a divadlu ve výše popsané scéně *Prosperových knih*).

Jedním z vrcholných projevů Greenawayova nového intermediálního “jazyka” elektronické audiovizuality je videografická hříčka *M Is for Man, Music, Mozart*,⁹ za jejíž

⁸ Anatom Andreas Vesalius je jednou z Greenawayových oblíbených historických postav - je zmiňován v *Břichu architekta*, *Zloději, kuchaři, jeho ženě a jejím milenci* i v *M Is for Man, Music, Mozart*.

⁹ Film byl natočen na televizní objednávku u příležitosti 200. výročí Mozartovy smrti, ale Mozartova přítomnost v něm je velmi paradoxní. Již alternativním názvem *Not Mozart* (titul odkazující na sérii šesti filmů k Mozartovu výročí, mezi něž ten Greenawayův patří) se naznačuje, že tvůrce nehodlá skladateli vzdávat konvenční poctu (druhým alternativním názvem je *M. Aural and Visual Variations on an Cunundrum of the Apotheosis of the Spirit of Mozart*). Hudbu složil holandský minimalistický skladatel Louis Andriessen a mizanscénu tvoří “divadlo anatomie” 17. století, v němž tančící bohové ze základních substancí sestavují člověka-Mozarta. Mozart sám je zde spíše než historickou osobností kompoziční záminkou, prázdným centrem či formálním vzorcem výsledného sjednocení tance, hudby, animace, kaligrafie a vědy s látkami a orgány lidského těla. Na

ústřední strukturální princip lze považovat palimpsest: základní vrstvu a obrys rámu tvoří papír, na němž je tužkou vyznačené a vyšrafované obdélníkové pole. Přes tento podklad se vrství statické i pohyblivé nápisy,¹⁰ kresby, grafy, mřížky, obrazy auditoria a jednotlivých procesů alchymického stvoření člověka-Mozarta ztvárněných formou tance (v jednotlivých fázích je stvořeno živé tělo, jeho pohyb, schopnost tvořit hudbu, sám Mozart). Tyto vrstvy se dále vnitřně štěpí, jsou v obraze stále potenciálně přítomné a konstituují nezvládnutelnou komplexnost: objevují se a mizí, částečně prosvítají jedna skrz druhou a opět jsou zahlazovány dalšími vrstvami. V průběhu jednotlivých transmutací lidského těla je kladen důraz na materialitu různých substancí: těsta, masa, moči, kovu, slámy, hlíny, vody, barviv atd. Všechny tyto materie se podílejí na transformacích těla a metaforicky i na alchymických metamorfózách hybridních obrazů. Obrazy získávají charakter tvárných povrchů s vlastním chemickým složením a materialitou, které lze fyzicky mísit, křížit, inkrustovat, a nikoli se jimi jen dívat do světa diegeze. Při vnitřních multiplikacích obrazových vrstev se neztrácí povědomí o stále přítomném podloží plochého listu papíru, a obrazy tudíž nabývají spíše kvalit poloprůsvitných stránek knihy kladených přes sebe či nánosů nových barev, materiálů a nápisů na starší obrazy; nepůsobí již jako filmová znázornění s vlastní hloubkou prostoru. Obraz, slovo i hudba jsou vnitřně propojeny s alchymickými operacemi a s konstruováním stále složitějšího "Mozartova těla" a samy získávají hluboce materiální, tělesnou povahu; alchymie zde vystupuje jako metafora intermediality.

Síťovou strukturací a inklinací k simultaneitě se vyznačuje i vyprávění Greenawayových filmů. Týká se to především filmů založených na důsledném uplatňování explicitního strukturujícího systému: taxonomie, diagramu, seznamu, encyklopedie, slovníku, jídelního lístku, abecedy, barev, odpočítávání, mapy, symetrie, nutkavých repetičí a variací.¹¹ Kinematografický dispozitiv sice neumožňuje objektivní simultánnost jednotlivých časových úseků promítaného filmu, ale díky tomu, že Greenaway vytváří intenzivní potenciality pro transgrese jeho mezí, se linearita, následnost a sukcesivní mechanismy paměti v divácké zkušenosti mohou transformovat ve schémata inklinující k simultaneitě, koexistenci různých přítomností. Například v *Topení po číslech* je koherence narativní následnosti rozrušována a konfrontována se systematickou počítání, různých herních pravidel a s rozkládáním pohybu do statických fází.

V *Prosperových knihách* je sled diegetických událostí přerušován prohlížením jednotlivých knih - narativní čas je v těchto momentech zmražen a na pozadí diegetického časoprostoru se rozevírá rám druhého, třetího, čtvrtého obrazu s digitálně oživovanými dvojrozměrnými stránkami knih, z nichž se vynořují trojrozměrná geometrická tělesa, lidská těla atd. Na pohyblivé pozadí je naroubován rám se statickými stránkami knih, v nichž se ale různé výseky a objekty opět dostávají do simulovaného pohybu. Tematizuje se tak virtuální charakter časovosti digitálního obrazu: nehybné vyrůstá z pohyblivého, dvojrozměrné z trojrozměrného a naopak.

Je příznačné, že Greenawayova vyprávění téměř nepoužívají optického ani psychologického point of view. Pokud se hlediskový záběr přece objeví, je spjat s nějakým optickým aparátem - kreslířskou mřížkou v *Kreslířově smlouvě*, klíčovou dírkou v *Břichu architekta* či dalekohledem v *Topení po číslech*. Kamera totiž neprezentuje časovou aktivitu vidění, ale spíše uzavírá do rámu simultánně koexistující prvky, aniž by cokoli ponechávala

druhé straně je film plný nepřímých odkazů na Mozartovu biografii (nemoci, nedospělost) i hudbu (dobové nástroje, hudební aluze, vliv italského umění).

¹⁰ Nápisů je ve filmu celá škála: od velkých barevných písmen abecedy přes staré rukopisy až po samotný proces psaní, kdy v obraze je vidět ruku s tužkou.

¹¹ Jednotlivé systémy formální organizace Greenawayových filmů (perspektivu, symetrii, kartografii, encyklopedii, počítání, herní pravidla) analyzuje ve své monografii Y. Spielmann [1998a: 163-259].

a inscenace místa pro diváka jsou ale zároveň transmediálními koncepty, které film spojují s fotografií, televizí, malířstvím, architekturou.

Výstava byla komponována ze sta zarámovaných ženevských míst, jež měly reprezentovat různé kulturní a historické aspekty města, a trvala sto dní. Výběr míst se ale řídil také formálními hodnotami: “Zakládal se na důsledném použití kompozice, barvy, textury, světla a stínu, jež měly být vnímány v rámu, jehož velikost a stranový poměr byly pečlivě vybrány, aby ctily specifické rysy místa. Každé zarámování města je divákem pozorováno při stoupání po schodišti, jež nabízí pozici privilegovaného hlediska.¹⁴ Samotné rámy jsou vyplněny nepředvídatelnými událostmi každodenního života, jež vytvářejí tisíce neopakovatelných obrazů. Tyto průzory [peepholes] mají předchůdce ve výhledech [viewpoint] krajinářského zahradnictví 18. století a cameře obscuré 19. století. Dnes jsou spojovány spíše s voyeurskými kukátkami [peepholes] kinematografie a televize, izolovanými obdélníky světa zarámovanými temnotou”. Během tohoto komentáře off z úvodu filmu vidíme z leteckého záběru vrtulník kroužící nad městem s částí bílého schodiště zavěšenou na laně. V jeho závěru se přes letecký záběr města navrství bílý grafický rámec s nápisem “Site 1” a číselníkem odměřujícím sekundy, do nějž je po chvíli vložen první výjev, pohled na jezero z observatoře. Po uplynutí 59. sekundy je vystřídán druhým výhledem. Tento proces se opakuje až do 100. obrazu (film trvá 105 minut: 100 minut pro 100 míst, pět minut pro úvod).

Jednotlivá místa jsou ve filmu zpracována prostřednictvím ozvláštňujících postupů variujících tvar, velikost, kontury rámu, vztahy mezi obrazy v obrazech a proměnlivým pozadím, mezi zmnoženými vnitřními rámy (jako rámy jsou komentovány i architektonické rámy budov, dveří, bran), mezi formátem kukátek a architektonickými či přírodními objekty, dále prostřednictvím interferencí nahodilých událostí, archivních materiálů (např. vrstvení poloprůsvitného písma přes obrazy) a inscenovaných divadelních scén. Sofistikované figury smyček, duplikací, inkrustací, prolínání nebo stírání¹⁵ vytvářejí složité konstelace, při nichž se v jednom záběru objevuje i pět obrazů najednou; videoobrazy, fotografie, mapy, písmo, počítačové grafy, malby dohromady skládají kolážové kompozice.

Greenaway opakovaně střídá historické výklady komentáři ke kinematografickým nebo televizním aspektům daného městského výhledu: poměru světla a stínu, hloubce prostoru členěné do jednotlivých plánů, implikovanému hledisku, relaci mezi pohledem a protipohledem, celkem a detailem, vnitro a mimoobrazovým polem, obrazem a zvukem. Městu jsou připisovány formální kvality filmu, ale také rysy kinematografického dispozitivu. Například noční výhled na sejfy ženevské banky Greenaway hodnotí jako kvazikinematografické spojení obdélníkového formátu obrazu, tmy, umělého světla a peněz (Site 76). Obecně je celý projekt *Schodů* namířen proti tradičnímu voyeurskému diváckému subjektu a usiluje o aktivizaci diváka, o to učinit z jeho pohybu a percepčně-kognitivní aktivity součástí představení. Intermediální transformace tedy ve *Schodech 1. Ženeva* probíhají nejprve prostřednictvím původní výstavy jako přepracování zkušenosti městského chodce v kinematografických (a malířských, fotografických, televizních) termínech. Následně v televizním filmu jako přepracování divácké zkušenosti s domácími médii v termínech zkušenosti návštěvníka města. Pohyb ke spacializaci v rovině recepce je metaforicky vyznačen právě oním posunem od filmu k městu, jež je samo pojímáno jako protokinematografické.¹⁶ Sukcese sekvencí je podřízena arbitrárnímu režimu počítání od jedné do sta, a plynutí času se tak rozkládá do kvanta stejnorodých jednotek, jejichž pořadí se ve výsledné divácké zkušenosti zhroutí do simultaneity. Rozklad časových vazeb také

¹⁴ Jednotlivá stanoviště výstavy byla vyznačena malým bílým schodištěm, které končilo platformou a přepážkou, v níž bylo kukátko rámuující výhled. Schodiště, stěna a rám kukátka měly různé tvary i velikost.

¹⁵ Greenawayův střiháč France de Wursterberger pracoval s videostřížnou Sony Digital Betacam.

¹⁶ John Di Stefano charakterizuje tyto Greenawayovy městské pohledy jako “cinéma-vivants” (odvozeno od tableaux vivants), které transformují v představení samotný akt diváckého pozorování [Di Stefano, 2001: 48-50].

implikuje zmíněný postup vkládání či prolínání obrazů do jiných obrazů a vracejí se záběr mapy, na níž jsou postupně vyznačována jednotlivá stanoviště.

Ve *Schodech 2. Mnichov* bylo tematizováno napětí mezi abstraktností projekčního světla a figurativností filmových obrazů takovým způsobem, že projekce čistého barevného světla (a čísel od 1895 do 1995) na zdi budov, jež byly geometricky vymezeny jako obdélníky filmového plátna,¹⁷ měly být propojeny montáží a nahodilými obsahy tvořenými samotnou několikahodinovou procházkou diváka městem od jedné části výstavy k druhé. Své filmy se Greenaway snaží uvést do přímé souvislosti s tvorbou výstav a multimediálních instalací. Anticipovaná filmová zkušenost v nich čerpá z recepčních návyků návštěvníka galerie a uživatele interaktivních médií. V dlouho připravovaném cyklu souběžných projektů pod souhrnným názvem *Tulse Luper Suitcase* zakomponovává film do multimediálního komplexu tvořeného CD-romem, DVD-romem, internetovou stránkou, televizní sérií, knihou, galerijní výstavou. I tento komplex ale Greenaway plánuje strukturovat podle intermediálních principů: “Používám možnosti odlišných médií, ale vždy ve vztazích jednoho k druhému” [Gras & Gras, 2000: 191].

7.2. Film jako hypertext: databázová imaginace

Greenawayovy filmy-katalogy jako *Okna, Inside Rooms - 26 Bathrooms* nebo *Fallové* lze chápat v termínech hypertextu. Hypertextová struktura samozřejmě opět vzniká pouze na základě potencialit filmu až v divákově zkušenosti, ale to nic nemění na intenzitě jejího mediálně transgresivního působení. Například pseudodokumentární mystifikaci *Fally lze ze* strukturního hlediska popsat jako prezentaci série simultánních katastrofálních důsledků jedné záhadné události vyvolané ptáky. Film je formován jako synchronní řez časem, jako jakási paradoxní mapa globálních důsledků jednoho okamžiku. Sama nevysvětlitelná událost tvoří prázdný střed, kolem nějž je mechanicky řazeno 90 mikropříběhů, které se odehrály ve stejnou dobu a za stejných kauzálních podmínek a jejichž časovost tudíž dostává charakter smyček. Sám Greenaway o *Fallech* řekl: “Byl to tři a půl hodiny dlouhý, extrémně nudný film, jenž fungoval jako jakýsi test divácké trpělivosti, ale já jsem jej vědomě tvořil jako ‘film k prohlížení’ [browse film], a to mnohem dříve, než se pojem browsingu rozšířil. [...] Mohli jste [do filmu] vstupovat a odcházet kdykoli se vám zachtělo. Chtěl jsem tímto způsobem tvořit [...] umělecká díla, jež by diváka osvobodila od fixních začátků, prostředků a konců vyprávění a vytvořila nový přístup” [Greenaway, 2001]. Zdá se, že určitý typ podvrtné nudy je typický pro celou Greenawayovu tvorbu. Je to nuda vyvolaná absencí rituální časové struktury klasického vyprávění a katarze, nedostatkem napětí a vodítek pro sekundární diváckou identifikaci s postavami. Je to “narativní nuda”, kterou bychom pocítili, kdybychom modus recepce vypěstovaný četbou psychologického románu chtěli přenést například na slovník cizích slov. Slovník není příběhem, nýbrž spíše “informačním prostorem”, do nějž lze vcházet a opět z něj odcházet, ale je obtížné jej lineárně pročitat.

Hypertextovost Greenawayových filmů musí nutně mít paradoxní charakter, protože zde proti sobě stojí omezená délka trvání a linearita filmu na jedné straně a potenciálně nekonečné pole možností a rozvětvenost interaktivního hypertextové sítě na straně druhé. Na jedné straně chaos všech možných směrů, trajektorií a interpretací, na druhé straně vymezený čas, směr a prostor projekce. Greenaway tento vnitřní rozpor mezi kinematografií a její potenciální transgresí řeší tak, že naturalizované konvence filmu proměňuje v přiznaně arbitrární systém pravidel. Například ve kvazidokumentu *Inside Rooms - 26 Bathrooms* z nepřehledného množství (databáze) nejružnějších anglických koupelen vybere 26 exemplářů

¹⁷ Greenaway koncipoval výstavu jako sto pláten rozmístěných v Mnichově, přičemž každé plátno mělo odpovídat jednomu ze sta roků kinematografie a divák přecházením mezi nimi měl rekonstruovat dějiny filmu.

(včetně jejich obyvatel), očísluje je, seřadí je od 1 do 26, délku filmu omezí na 26 minut, systém číslování propojí s paralelním abecedním výčtem pojmů spojených s koupáním a hygienou, to vše doplní ironickým komentářem k životnímu stylu, jenž s koupelnami souvisí, aniž by výběr, počet či pořadí uvedených prvků měly jakoukoli přirozenou motivaci (řekněme v podobě stáří či velikosti koupelen nebo kulturní specifčnosti pojmů). Manifestovaná umělost pseudonarativní strukturace působí jako jeden z mnoha možných způsobů temporální aktualizace atemporální databáze, podobně jako když v internetovém prohlížeči zadáme řetězec klíčových slov, dostaneme omezený počet výsledných odkazů na dokumenty seřazené podle procenta výskytu zadaných termínů a pak tyto odkazy po omezenou dobu studujeme. Greenaway tak autoreflexivně odkazuje na umělost **každé** filmové narace a délky trvání filmové projekce a rozrušuje tradiční mentální nastavení vypěstované pro fikční filmy.

Lev Manovich si klade nad Greenawayovými filmy otázku, jak se může (filmové) vyprávění transformovat v databázi jakožto typickou formu strukturace dat v elektronických médiích, a nazývá Greenawaye "databázovým filmařem". Databázová logika Greenawaye vedla ke spacializaci filmového vyprávění prostřednictvím jeho rozkouskování a rozložení do logických systémů, klastrů, do prostoru galerie nebo města. Manovich ale upozorňuje, že opuštění narativity ve prospěch synchronního logického systému není definitivní, protože Greenaway mezi oběma rozehrává interakce: databázová imaginace rozkládá narativitu jen částečně a vyprávění je naopak zpětně rekonstruováno z databáze, a to divákem, jenž jednotky spojuje do určitého temporálního řádu v procesu recepce [srov. Manovich, 2001: 207-209].

Jinde Manovich píše o obecnější tendenci ke spacializaci, již se vyznačují elektronická média a která se ve filmu může projevat jako přechod od sekvenčního, časového modu montáže, která dlouho film plně ovládala a spojovala jej s modelem průmyslové montážní linky,¹⁸ k "prostorové montáži", prostorové imaginaci a prostorové recepci, jež film osvobozují od nezvratného pořadí obrazů a vracejí jej k malířské tradici. Tendence předčasně ohlašovaná již osamocenými experimenty Abela Gance, experimentálních filmařů 60. let nebo polyekránem Emila Radoka byla přivedena k plnému výrazu až s rozvojem videoartu, multimediálních počítačů a především interfejsů pracujících s tzv. okny: "Logika vzájemné záměny záběrů, tak charakteristická pro film, ustupuje logice jejich přibývání a koexistence. Čas dostává prostorovou dimenzi a rozprostírá se po celé ploše obrazovky" [Manovich, 2001a: 207]. Filmová či digitální poetika založená na vrstvení simultánně aktivních obrazů a stimulaci percepčního přepínání mezi nimi odráží naši každodenní zkušenost s elektronickými médii a obecně se zahlcením informacemi v mediálně přesyceném prostředí. Manovich ji nazývá "estetikou informační hustoty", jež cvičí naši percepci ve zvládnání extrémně komplexních informačních toků, s nimiž se dnes setkáváme v každodenním životě [209]. Přesnější by ale možná bylo říci, že u Greenawaye je to prostorová denzita obrazových klastrů, která intermediálně anticipuje a přepracovává informační denzitu počítačových interfejsů.

Kdybychom srovnávali Greenawayovy strategie rozkladu narativního času s různými modely časovosti, které se objevují v dějinách filmu, zjistili bychom nejen zásadní odlišnost od vnějškově kontinuálního plynutí času v klasickém hollywoodském stylu, kde se trhliny v čase a prostoru skrývají pod nadvládou narativní kauzality a organického celku, ale i od Deleuzova obrazu-krystalu [srov. Deleuze, 1997], kde koexistence aktuálního obrazu přítomnosti a jeho virtuálního obrazu minulosti je jiného druhu než koexistence rámců, prvků logických systémů či variací základního vzorce u Greenawaye. U Greenawaye se totiž čas nerozštěpuje do faset, které by se vzájemně zrcadlily a proplétaly v bodě nerozlišitelnosti, ale je spíše potenciálně rozprostřen do prostoru, eliminován. Tím, co zde koexistuje, nejsou vrstvy času, ale nečasovost sítě s různými utopickými temporalitami jednotlivých režimů

¹⁸ V tomto důrazu na mocenský aspekt skrytý v časovém režimu kinematografického média a tradičního modu filmového vyprávění se Manovich shoduje s Godardem.

viditelnosti, jež se v intermediálních obrazech střetávají. Dílčí podobnosti by naproti tomu bylo možno hledat v rané kinematografii s jejími formami připomínajícími tableaux vivats či projevy časoprostorové rozpojenosti a v současném filmu nového triku, v němž dochází k návratu čisté spektakulárnosti osvobozené od vyprávění a od lidské smrtelné časovosti (např. s morfingem), dále pak v různých projevech intermediality, a to počínaje Godardovým *Tady a jinde*, kde hlavní roli hraje právě onen interval "a", jenž je obrazově reprezentován pomocí vnitřního rámování a inkrustace.

Podobně jako byl podle Greenawaye Vermeer již potenciálně filmařem, je filmař Greenaway ještě malířem, ale rovněž i tvůrcem hypertextů a hypermédií. Jeho dílo nám ve formě intermediálních hybridů nabízí vodítka pro srovnávací výzkum historicky a mediálně odlišných forem obrazů. Greenawayovy filmy se totiž ve svých potencialitách proměňují v malířský obraz, výstavu, knihovnu, město a především digitální síť. Jak poznamenal Alan Woods [1996], zdá se, že CD-ROM je nosičem, který byl vynalezen speciálně pro Greenawaye (Greenaway anticipoval jeho principy již ve filmech ze 70. let). Greenawayovy filmy-sítě bombardují diváka nezvládnutelnou komplexností souběžných podnětů, a produkují tak benjaminovský percepční šok, který jej připravuje na nové, neznámé krajiny audiovizuality.

8. Prostory a těla *Matrixu*. Imaginarita černé skříňky

Fabulační schéma filmu *Matrix*¹ (1999) Andyho a Larryho Wachowských lze shrnout jednoduše: jako drama prozření počítačového hackera Nea (Keanu Reeves) z klamu simulované reality do drsného světa hmoty a jeho následného zápasu o ovládnutí digitálních zákonů simulace silami vtělené mysli. *Matrix* není jen přehlídkou novinek na poli speciálních digitálních efektů, ale je rovněž silně autoreferenčním a intermediálním filmem, který na různých rovinách konstruuje diegetické i obrazové metafory figurativně ztvárňující mediální procesy a vztahy. Makrostrukturní metaforou je již samotná fabule: simulovaný iluzorní svět matrix lze chápat jako monitor počítače nebo jiný interfejs pro vizualizaci dat a ponurý, nečitelný svět temných kanálů, elektráren z lidských těl, kráterů a starých strojů jako snovou vizi o nitru černé skříňky hardwaru, která je skutečným prostorem produkce a zdrojem oné simulace. Lineární, jednorozměrné řady energetických buněk počítačové paměti dostávají figurativní podobu řad zotročených lidských těl v elektrárnách vyživujících otrokářské stroje. *Matrix* tedy neinscenuje digitální obraz a virtuální realitu prostřednictvím banálního ztotožnění obrazu filmového s digitálním. Ukazuje nejen simulaci samotnou, ale kriticky odhaluje i proces její produkce. V motivech duchovní proměny provázejících boj Nea s nepřátelskými programy lze naproti tomu vidět figuraci boje mezi analogovou podstatou člověka, přesněji lidského těla, a digitální podstatou počítačového kódu. Závěrečné osvětlení by pak bylo obrazem adaptace těla na digitální prostor, niterného přijetí a zvládnutí zákonů číselné struktury.

Wolfgang Welsch ve své “fenomenologii umělých světů” popisuje ontologii počítačového dokumentu jako rozdvojení mezi “známými formami zjevení” a “skrytými strukturami”: mezi uživatelským povrchem čili všeobecně srozumitelnými, analogickými formami na obrazovce na jedné straně a “černou schránkou” programátorských jazyků na straně druhé. “Skutečná existence” (bytí) dat je v oblasti paměťového média, zatímco analogické zobrazení je její přesnou, ale přechodnou kopií (jevem) [Welsch, 1997: 95-96]. Vilém Flusser z obdobné představy mediálního aparátu odvozuje program jeho dekonstrukce: “Kódování technických obrazů probíhá uvnitř černé skříňky, tzv. ‘black box’, a každá kritika technických obrazů musí tedy směřovat k tomu, aby toto ‘uvnitř’ osvětlila” [Flusser, 1994: 15].

Ve vývoji vizuální imaginarity fantastického filmu můžeme za posledních dvacet let sledovat úsilí nahlédnout do této černé skříňky cizího, digitálního média a vlastními kreativními silami ji probádat, osvojit si ji. V *Matrixu* dosáhla cesta za osvětlením černé skříňky počítače prozatímního vrcholu. Kinematografie je se svou těžkopádností zděděnou po mechanice 19. století v pozici laického uživatele počítače: sedí před monitorem, dokáže identifikovat, co se na něm zobrazuje, ale skryté procesy

¹ Je třeba alespoň zmínit problémy s určením rodu slova “matrix” v češtině (matrix - grafická reprezentace dat sdílená jako komplexní halucinace velkým množstvím “napíchnutých uživatelů”). Je příznačné, že i odborník jako Ondřej Neff ve svém překladu *Neuromancera* (vydání z r. 1992) používá na prvních 50-ti stránkách mužský rod (matrix, -u; jako komiks), ale pak jej střídá s ženským (nesklonné - jako Beatrix). Jiní čeští překladatelé Gibsona používají spíše ženský rod. V českých recenzích na film *Matrix* (stejně jako v titulcích) ale převládá rod mužský. Ve slovníku cizích slov je slovo “matrix” uvedeno také s mužským rodem. Gibsonovskému významu slova by přitom odpovídal spíše rod ženský. Rozhodli jsme se pro kompromis: gibsonovskému pojmu matrix ponecháváme ženský rod (a píšeme jej s malým “m”), ale název filmu skloňujeme v mužském rodě. I tyto jazykově rodové nejasnosti svědčí o mechanismech “technoimaginace” - otázka, zda matrix je ženského, nebo mužského rodu má zásadní význam pro širší kulturní konotace.

těchto obrazů jsou pro ni čirou záhadou. Filmy pronikající do černých skříněk bychom proto mohli chápat jako určitou terapii či trénink kulturní adaptace prostřednictvím percepčních šoků vyvolaných speciálními efekty, jež figurativně ztvárňují přechody mezi prostorem simulace a prostorem produkce této simulace. V následující analýze prostorovosti filmu *Matrix* se zaměříme na otázku, jak jsou v něm digitální obraz, prostor, přenosy dat a operace s počítačovými programy metaforicky ztvárněny filmovými prostředky.

Důležitým příspěvkem k teorii elektronického prostoru z historického a kulturního hlediska je stejnojmenná kapitola z knihy J. Davida Boltera *Turing's Man* [Bolter, 1990: 131-156]. Počítačový prostor chápe Bolter jako duální. Ve fyzickém prostoru počítačové paměti je realizován zápis do jednorozměrných lineárních řad paměťových buněk, které skladují jednotky informací. Na základě tohoto fyzického jednorozměrného zápisu pak programy a jejich pomocí programátoři a uživatelé konstruují dvoj a více rozměrné logické prostory jako např. tabulky, stromy nebo, dodejme my, digitální obrazy. Tyto konstruované prostory jsou nástrojem řešení daného problému a zároveň rozhraním mezi uživatelem a černou skříňkou kódů, paměti a procesoru. Základní narativní tenze *Matrixu* se rozpíná právě mezi těmito dvěma prostory: mezi prostorem produkce, jenž je jednorozměrný, vizuálně nezajímavý, nicméně je pravdivým zdrojem vizuální fikce na jedné straně, a simulací, jež je vizuálně atraktivní, ale nese s sebou nebezpečí ztotožnění lidského těla a mysli na straně druhé.

Elektronický prostor je podle Boltera z filozofického hlediska podobný prostoru pythagorejskému, neboť se v jeho fyzickém podkladě realizuje myšlenka, že svět sestává z diskrétních, materiálně existujících čísel, čísel, která mají tělo (zde v podobě tranzistorů). Nečekané naplnění zde nachází i aristotelovská premisa, že prostor existuje pouze tehdy, když je zaplněný, a tudíž musí být i omezený (zde je omezený velikostí paměti). Na rovině logického počítačového prostoru se ozývají spíše principy descartovského, newtonovského a einsteinovského prostoru. Analytická geometrie předpokládá na rozdíl od syntetické, že prostor lze vymezit v systému souřadnic tak, že se jeho kontinuita a tělesnost rozloží na body, jimž jsou přiřazena čísla. Bezrozměrné body pak realizují rozpad plného hmatatelného světa aristoteliků. Důležité je, že skrze rozklad na body se prostor stává manipulovatelným a měnitelným až na nejzákladnější úrovni, s okamžitou a bezprostřední dostupností jakéhokoli z bodů. Je to možné díky tomu, že každý z bodů má svou numerickou adresu, která procesor bez oklik zavede na místo, kde je v paměti uložena jeho fyzická reprezentace. Prostor je tedy očíslován a vybaven adresami. Všechny tyto aspekty nacházejí metaforické ztvárnění i v *Matrixu*. Je zde tematizováno číslo jako cosi tělesného a prostorově rozlehlého; omezenost rozměrů elektronického prostoru je vyjádřena jako omezená kapacita a výkonnost matrix; paměťové adresy jednotek dostávají charakter prostorové pozice postav pohybujících se skrz matrix, které jsou navigovány svými operátory zvenčí; rozložitelnost prostoru do bodů je ztvárněna jako toky číselných kódů přes obraz a okamžitá dostupnost v reálném čase jako bleskové rychlosti bojujících protivníků.

V estetických a médiologických teoriích digitálního obrazu se zdůrazňuje řada momentů, které budou užitečné i pro popis filmu bratrů Wachowských. Pokud jejich základní předpoklady zjednodušíme, můžeme říci, že digitální obraz obecně postrádá hloubkové a "hmotně tělesné" kvality filmového obrazu (a to i při použití 3D grafiky), působí jako vykalkulovaná plocha, na níž se ve hře svítících bodů rýsují menší nebo větší ploché figury. Víme, že právě hloubka pole a evokace tělesnosti byly hlavními tématy zastánců i kritiků filmového realismu, fenomenologie filmu a ideologické kritiky efektu reálnosti a kvazirenesančního centralizmu oka ve filmovém prostoru (čili

objektivu kamery chápaného jako monokulární technologie vyrůstající z buržoazní ideologie) [srov. Comolli, 1986]. Digitální obraz ruší hloubku prostoru stejně jako onu hegemonii centrálního oka: může se plynule transformovat nebo štěpit (do sekcí, oken, heterogenních hledisek) a získat tím charakter plurality. Neznamena to ale pochopitelně, že by musel negovat efekt reálnosti, který je účinkem na subjekt, nikoli autonomní vlastností obrazu. V digitálním obraze je také zrušena bazinovská existenciální vazba mezi skvrnami na plátně a reálným prostorem. Nejsou zde žádná zrna, která by skrze světelné paprsky vešla do kontaktu s povrchem hmotného světa a přímo ve své materialitě uložila otisk světelnosti reálných předmětů, není zde žádná pseudopřítomnost věcí v obraze. Pixely digitálního obrazu jsou výsledkem kalkulace a obraz se díky nim stává manipulovatelným až na tu nejelementárnější úroveň. Od základu se transformovala nejen materialita média, ale také struktura jeho dispozitivu: analogičnost obrazů na průhledném celuloиду a světel na plátně je zastoupena opozicí svítícího monitoru a černé skřínky hardwaru.

Z tohoto hlediska lze *Matrix* interpretovat jako metaforickou reflexi boje a vzájemného transformování mezi analogovou a digitální technologií, mezi filmovým obrazem, který je tvořen stopami hmatatelných těles, světem plynulých přechodů, a mezi digitálním obrazem, který svět rozkládá do rovnocenných diskrétních bodů, jimž odpovídají čísla. Tento boj je možné chápat jako opozici rozostřeného, mnohoznačného života a tělesné zkušenosti člověka na jedné straně a techniky redukující svět na řady nul a jedniček na straně druhé. Nebo - naopak - jako vizi digitální techniky, která stále hustší bodovou definicí dokazuje, že svět je možné uměle zkonstruovat a rozdíl mezi analogovým a digitálním zahladit. Digitální svět matrix dokonale simulující každodenní svět člověka lze přirovnat k současnému vývoji audiovizuálních technologií usilujících o maximální hustotu a kontinuitu bodové definice elektronického obrazu a k pokusům s inteligentními stroji, které mají ovládnout zákonitosti běžného lidského myšlení a vědění: digitální technologie se ve svém evolučním vývoji vrací k vzorům lidské analogovosti (nejasným hranicím, lidskému hlasu a jiným antropomorfismům).²

Ve filmech, kde je inscenován a tematizován digitální prostor, dochází k zvláštní situaci, kdy jedno médium proniká do druhého, jeden dispozitiv inscenuje druhý. Jsme ale pořád v kině a koneckonců se díváme zase jenom na film (digitální obraz je překopírován na celuloidová políčka). Jde proto jen o intermediální citace, nikoli o objektivní rozrušení kinematografického dispozitivu. Hloubka prostoru je sice u digitálního obrazu v základním smyslu simulovaná, nicméně divák se za určitých okolností může poddávat iluzívnosti prostoru třeba pravěké krajiny *Jurského parku* stejně dobře, jako se nořil do prostoru neorealistického filmu. Skutečně nová situace nastává až tehdy, kdy film "materialitu" digitálního obrazu tematizuje. Může to provést přímo, prostřednictvím demonstrativního zrušení iluze hloubky prostoru a potlačení znázorňovací funkce. Nebo nepřímo, skrze metaforickou figuraci interfejsu mezi analogovými a digitálními médii uvnitř diegeze.

V prvním případě divákův pohled naráží na "neprůhlednou" plochu ekranu, téká po ní a vrací se zpátky. *Matrix* opakovaně inscenuje svítící plochu monitoru jako svébytný dvojrozměrný výtvarný objekt: počítačové kódy matrix metaforizuje jako jakési toky či déšť hieroglyfů (náhodně generovaných znaků), z nichž se někdy vynoří i obrysy figur. Závěrečný souboj Nea s agenty končí Neovým prozřením, které nám je vizuálně prezentováno jako paradoxní kombinace obrazu digitálního kódu a analogového obrazu. Obraz je rozložen do proudu tekoucích čísel, ale v tomto proudu se

² Srov. evoluční teorie komunikačních technologií Paula Levinsona [1997].

současně rýsují postavy nepřátelských agentů. V jediném obraze dochází k intermediální kolizi kódových znaků s obrazem, který tento kód produkuje, abstraktního čísla s lidským tělem, obrazu-povrchu s obrazem-hloubkou. Film také systematicky inscenuje číslo jakožto skutečný a jediný fundament digitálního obrazu, a to tím, že mu připisuje autonomní prostorovou rozlehlost “těla” nového obrazu. Fetišizace čísla jako paradoxně prostorového objektu je tematizována prostřednictvím simulovaných nájezdů na monitor, při nichž kamera jakoby projede naskrz číslicí. Číslo získává trojrozměrný objem, specifickou vnitřní strukturu tvořenou svítícími vlákny, vrstevnatost. V takovém antiiluzivním záběru se ukazuje cosi zhola nemožného - kamera neproniká do hloubky prostoru v realistickém smyslu, nýbrž se spíše zapouští do “tloušťky povrchu” elektronického obrazu, jak o ní píše Philippe Dubois [srov. 2002]. Nemožnost a paradoxnost kamery projíždějící skrz číslo je zřetelným vodítkem k figurálnímu čtení obrazu jako metafory: postava, která chce ovládat zákony časoprostoru matrix, musí za kvazirealistickou simulací vidět čísla, za hloubkou prostoru identifikovat “tloušťku” digitálních kódů.

V druhém případě diegetické alegorizace média film ukazuje konflikt analogového principu s digitálním ve formě soubojů postav prostřednictvím kognitivních metafor přejatých z ikonografie asijských kung-fu filmů.³ V psychologické rovině dostává samotný přechod od simulace (od kódu transformovaného v iluzivní obraz monitoru nebo virtuální realitu) k hardwaru (k prostoru produkce této iluze) v diegezi podobu tzv. konceptuálního prozření čili odhalení matrix hlavním hrdinou Neem. Tento duchovní proces poznání hlubší (kódové) povahy simulované skutečnosti je možné chápat jako bezděčnou analogii k “pokusu” se stolem a psacím strojem Viléma Flussera. Flusser načrtává rozdíl mezi technicky zkonstruovanou bodovostí elektronického obrazu a přírodně danou molekularitou dřevěného (analogového) stolu prostřednictvím analýzy své důvěry v pevnost materiální skutečnosti. Ptá se sám sebe, proč věří, že psací stůl nepropadne stolem, když teoreticky ví, že dřevo “je při bližším přihlédnutí rojem částic a do značné části je prázdným prostorem” [2001: 36]. Důvodem této důvěry je to, že vědecká teorie odhaluje mikrostrukturu dřeva ex post, zatímco u digitálního obrazu byla nejdříve abstraktní teorie a až pak její konkretizace v podobě rozpoznatelných vizuálních figur. Proto nelze nedbat bodové struktury digitálního obrazu a nelze mu důvěřovat, jako důvěřujeme stolu. Wachowští tedy inscenují situaci, kdy Flusserův pomyslný psací stroj stolem skutečně propadne naskrz a diegetické postavy za domněle analogovou skutečností objeví zákony digitálního kódu. Ve světě matrix nemohou postavy důvěřovat ničemu, nic není tím, čím se zdá být, každý předmět a každé tělo může ztratit svou pevnost a protnout se s jiným tělem. Úkolem atmosféry nevysvětlitelného tajemství a podivnosti skryté ve zdánlivě banálních jevech každodenního života, jež je budována sofistickovanými vizuálními i zvukovými efekty v první části filmu, je to, aby diváka pozvolna připravovala na šok “konceptuálního prozření”, že molekuly hmoty jsou ve skutečnosti digitálními body.

Momenty prozření čili přechodu od jednoho modu vidění k druhému nebo transfery mezi světem matrix a světem fyzické reality jsou ve filmu fikcionalizovány celou plejádou fiktivních nájezdů a odjezdů kamery, případně různými deformacemi a rozklady rozpoznatelných tvarů: průjezdem skrz monitor a jednotlivé číslo, průjezdem telefonním sluchátkem a kabelem, průjezdem Neovými ústy a krkem, splynutím Neova těla se zkapalnělou substancí zrcadla, zprůzračněním postavy Morpheea (Laurence Fishburne) při přenosu jeho digitálního já z telefonní budky v matrix zpět do těla ve

³ Wachowští pro choreografii bojových scén využili služeb hong-kongského specialisty Yuen Wo Pinga.

fyzické realitě. Falešná kontinuita budovaná plynulými pohyby kamery mezi heterogenními prostory je vnitřně paradoxní metodou, jak tradičními filmovými prostředky ztvárnit nezobrazitelný proces přepnutí mezi dvěma nesouměřitelnými rovinami elektronického prostoru, mezi obrazovou vizualizací dat a místem fyzického uložení těchto dat v paměti počítače, mezi monitorem a hardwarem.

Konstrukční možnosti elektronického prostoru jsou metaforicky demonstrovány v druhé části filmu, kdy Neo prochází zrychleným výcvikem v bojových uměních. Princip trenážeru je zde doveden do důsledku pomocí modelace míst bez prostoru. Opozici místa a prostoru přitom můžeme chápat ve smyslu opozice *parole a langue*⁴. Virtuálně přítomný řád prostoru je konkrétně artikulován a aktualizován jednotlivými místy, která dostávají významy na základě vzájemných odlišností. Prostor je tedy systémem míst. Jenže výcvikové prostory vzbouřenců v *Matrixu* jsou nespojitými formacemi objektů bez lokalizace, bez pozadí a bez pevného základu, čímž se liší i od běžné VR, která chce být rovněž jednotným systémem. Plynule metamorfují jeden v druhý (např. obývací pokoj ve skalnatou pustinu, tělocvična ve velkoměstskou ulici), a působí tudíž jako heterogenní promluvy v neexistujícím jazyce. Tvůrci zde jiným způsobem opět tematizují konfliktní vztah mezi tělesnou percepcí člověka a digitálními technologií, která může prostor konstruovat a transformovat zcela podle zákonů své arbitrární logiky, bez ohledu na percepční realitu a dimenze lidského těla. Výcvikové prostory jsou v tomto smyslu tréninkem nového typu vidění, který se za prostorem matrix jako takovým učí vidět jen uměle vykalkulované konstelace dat, které by mohly dostat i zcela jiné podoby.

“Tělesnost” světa analogového obrazu se sice v digitálním médiu rozpadá, ale digitální vizualita konstruuje tělesnost a taktilitu novou, sobě vlastní. Použití tradičního telefonu má ve filmu podobu metaforické strategie, kdy se pomocí dobře známé věci artikuluje nový, abstraktní jev [srov. Lakoff & Johnson, 1990]. Vodítka pro metaforické čtení jsou nám dána nápadnou antikvárností oválných sluchátek a zaprášených telefonních budek, které rebelové používají pro futuristické přenosy svých digitálních já ze simulace matrix do fyzické reality mimo ni. Podobně je tomu i v naivistickém, ale v žánrových konvencích zakotveném motivu s pilulkou, která změní vnímání a přenesení člověka z jednoho modu vnímání do druhého. V podstatě celá část výcvikových sekvencí je pokusem o vizualizaci hackerské síly a etiky pomocí obrazů tělesné akce. Film se odvolává na žánrové povědomí diváka znalého akčních filmů, fantasy, krvavých hororů a filmů o východních bojových uměních, aby metaforicky pojednal téma digitálního boje mezi hackery, viry a zabezpečovacími programy. Názorně to lze dokumentovat na scénách, kdy se agenti nabourávají do těl běžných zástupných programů matrix, čili lidí, nebo když v závěru Neo doslova agenta proskočí. V takových momentech je tělo jedné postavy nejprve počítačovými triky deformováno do různých odpudivých grimas, vnitřních ohybů a vypouklín a nakonec se roztříští pod náporu druhého těla, které je zevnitř ovládlo. Rychlost elektronického spojení a přenosů dat se nám zase představuje jako rychlost bojujících těl. Do dematerializovaného elektronického prostoru se tedy v *Matrixu* oklikou vrací tělo a žánrová ikonografie jako kognitivní metafory pro filmové uchopení neviditelných digitálních procesů a operací. V ideové rovině tématu je tělo naproti tomu protiváhou digitální simulace - je polem zakázané svobody, pachů a nevypočitatelnosti, pomocí níž rebelové bojují proti vždy vypočítané a technicky omezené umělé realitě.

⁴ Srov. koncepcie filmového prostoru André Gardiese (*L' Espace au cinéma*, 1993), komentováno in Miczka, 1998: 130-131.

Opozice mezi tělem a umělou inteligencí je v *Matrixu* interpretována víceznačným způsobem. Agenti, kteří jsou vlastně jakýmsi antivirovými programy, dostávají těla, byť simulovaná, a s nimi i jistou dávku jedinečné zkušenosti, subjektivní paměti, smyslové citlivosti, melancholie. Tento aspekt se projeví ve scéně rozhovoru Agenty Smithe s Morpheem, kdy agent popisuje svou vizi lidstva jako virózy, která ničí energetické zdroje planety, a mluví o bolesti své existence v uzavřeném okruhu matrix. Naplňuje se zde předpoklad teoretiků AI, že totiž “autonomní stroje spjaté se svým okolím prostřednictvím těl postupně získají cosi, co je možné získat pouze díky tělu a co bude velmi připomínat to, co - když mluvíme o sobě - nazýváme našimi individuálními zkušenostmi. Tyto prvopočátky subjektivních zážitků však už mohou tvořit základ individuálního, subjektivního reagování, v jehož pozadí předpokládáme cosi, co nazýváme - opět pouze tehdy, když hovoříme o sobě - subjektivním vědomím” [Kelemen, 1998: 30]. V *Matrixu* tedy do jisté míry programy nabývají kvalit tělesnosti a naopak lidé rysů nehmotných “mentálních projekcí svých digitálních já”.⁵ Podobné převrácení původní hierarchie bylo typické pro tzv. progresivní filmy 70. a 80. let, které reinterpretovaly základní žánrové opozice amerických sci-fi filmů z padesátých let (náš / cizí, člověk / stroj). Vetřelci dříve symbolizující cizí ideologii přicházejí do původně nemocného lidského prostředí, které se již nebrání a chápe jejich invazi jako něco v podstatě pozitivního.⁶ Sledovali-li bychom tento (pouze) dílčí hlas filmu *Matrix*, bylo by možné vydedukovat, že člověka od stroje neodlišuje duše, nýbrž tělo, a to je také zdrojem utrpení. Nicméně celkové ideologické vyznění *Matrixu* jej nezařazuje do linie progresivních filmů, nýbrž spíše tradicionalistických distopií, které chápou stroje jako cosi zlého a starý svět člověka, jeho tělo a mytologii jako a priori kladné hodnoty.

Pro film *Matrix* byla vyvinuta přelomová technika speciálních efektů nazvaná “Bullet-Time Photography Super Slow Motion” (zkráceně “Flow Mo”), jež 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 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 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 téměř k zastavení, zatímco kamera krouží kolem nich. Když hledisko snímání opíše 360°, těla opět rychle klesnou k zemi. Výsledným účinkem není ani tak bezprostřední pocit, že Neo může svůj pohyb zrychlovat a zpomalovat uprostřed letu vzduchem, jako spíše šokující efekt ireálného modu vidění vnesený dovnitř fotorealistického obrazu. Manipulace s pohybem nám naznačují přítomnost skrytých

⁵ Citace ze zvukové stopy filmu.

⁶ Např. ve filmech *Repo Man* (r. Alex Cox, 1984) nebo *Liquid Sky* (r. Slava Tsukerman, 1983), kde jako cizinci působí spíše pozemšťané, kteří invazi potřebují k tomu, aby mohli změnit svou existenci a nalézt sebe sama. Základní metodou progresivního filmu je dekonstrukce žánrových opozic, záměrná narativní rozklíženost a sémantická otevřenost. Progresivní film přemísťuje a reinterpretuje základní žánrové opozice typu práce/zábava, mužská role/ženská role, jednotlivec/společnost, vetřelec/našinec a pod. Neneguje je, nýbrž vkládá jednu stranu do druhé, rozehrává výměny opozit a ruší pevné realistické a kompoziční motivace [srov. Pitrus, 1998].

zákonů, které mohou jakoby silou čtvrtého rozměru transformovat trojdimenzionální svět matrix.

Technika Flow Mo byla v tisku široce komentována a sám režisér vizuálních efektů pro *Matrix* a její tvůrce John Gaeta se vyjadřoval k intermediálním vlivům, které při jejím uplatnění hrály roli: rozklad fyzické akce na elementární jednotky, jejich následné skládání za účelem precizní manipulace s pohybem a výsledné efekty expresivní dynamičnosti jsou podle něj stylové prvky japonského animačního stylu anime,⁷ které byly jeho týmem v souladu s výtvarnou koncepcí Wachovských⁸ převzaty a transformovány pro potřeby živých herců. Ve stylu zpomalených scén je ale možné vyčíst i další intermediální vazby, a to především s chronofotografií Edwarda Jamese Muybridge. Ve svém nejznámějším experimentu z roku 1872 Muybridge seřadil 24 fotoaparátů podél trasy klusajícího koně, jenž postupně přetrhnutím provázek uváděl do chodu jejich elektromagnetické spouště. Podobně i u Wachowských je čas pohybu fotografickou mikroanalýzou rozložen do nehybných prostorových řezů a ty jsou transformovány do kvalitativně nového typu pohybu, v němž dochází k intermediální korelaci fotografie a filmu, statického a pohyblivého obrazu.⁹

V trikových postupech, jež extrémně rychlé bojové akce agentů nebo trajektorie vystřelených projektilů figurují jako pohyb rozložený do následných, částečně se překrývajících fází uvnitř jednoho obrazu, *Matrix* naproti tomu intermediálně transformuje i analytický mechanismus Muybridgeova konkurenta Julesa Etiennea Mareye. Mareyova chronofotografická ručnice z roku 1880 s pomocí hodinového strojku přerušovaně otáčela citlivou deskou, na kterou se exponovalo 12 momentek za vteřinu, přičemž obrysy figury se v jednotlivých zachycených fázích pohybu částečně překrývaly. Zmíněný speciální efekt v *Matrixu* opět nepůsobí realisticky, nýbrž autoreflexivně: znásobení obrysů figury nebo rozfázování pohybu kulky metaforicky ztvárňuje limity filmové viditelnosti, pro kterou jsou bleskové digitální přesuny antropomorfovaných programů již za prahem optické citlivosti. Podle Cubitta nás technika bullet time "situuje do času samotné kulky, do světa zpomaleného letu projektilu ze zbraně k cíli, do jeho vnímání, které nepřísluší střílejícímu člověku, nýbrž samotné technologii, kinematografické a balistické" [Cubitt, 2002].¹⁰ Přesnější by bylo říci, že je to vnímání kinematografického stroje transformovaného strojem digitálním.

Odhmotněnost elektronického prostoru je ve filmu simulována také pomocí nijak nových postupů, které je již možné považovat za klišé. Manipulace s rychlostí pohybu v rámci jednoho záběru, evokace šmouhového efektu při vnímání bleskově letících těles, různé typy vznášení, rozvlnění hladiny obrazu nebo zastavované kulky je

⁷ Tyto informace se objevily tiskových materiálech a rozhovorech publikovaných na internetové stránce věnované *Matrixu* <whatisthematrix.warnerbros.com/>. Gaeta jmenuje i v Čechách známé filmy anime *Ghost in the Shell* a *Akira*.

⁸ Dynamika pohybu a gest mohla být ovlivněna i tím, že na přípravě výtvarné koncepce *Matrix* se přímo podílel komiksový tvůrce Geoffrey Darrow.

⁹ Za pozornost stojí, že i Muybridge se pokoušel své série mikroanalytických fotografických řezů pohybem syntetizovat opět do pohybu při jejich projekci prostřednictvím zoopraxinoskopu kombinovaného s přístrojem zvaným "kolo života" (Wheel of Life, v češtině též "kouzelný buben"), čímž se již kolem roku 1879 zásadně přiblížil principu kinematografu. Pracoval (podobně jako Wachowští) s extrémně krátkou expoziční dobou; rekonstruovaný pohyb rovněž experimentálně varioval a promítal jej i pozpátku [srov. Zielinski, 1999: 58-59; Smrž, 1933: 138].

¹⁰ Citace z osmé kapitoly dosud nevydané knihy Seana Cubitta *FX. Time and the Cinema of Special Effects* [Cubitt, 2002] pod názvem "Neo-classical Film The Angel of the Odd: Peckinpah's Westerns". Kniha je připravená k vydání v MIT Press.

možné vidět v řadě současných videoklipů nebo komiksů. Zvláštní klišé se ve filmech o digitální technice konstituuje také pro potřeby znázornění efektu tzv. real time, čili počítačového reálného času, který slučuje zadání a realizaci úkolu téměř do jednoho okamžiku. A protože se taková komunikace odehrává často i po síti, jsou vděčným postupem pro její ztvárnění kabely snímané simulovanou superrychlou jízdou zevnitř nebo zvenku. Tato klišé tvoří jakési nové žánrové figury sloužící k znázorňování pro film neviditelných elektronických jevů, které infiltrují do tradičního filmového prostoru činitele elektronické dematerializace.

Srovnáme-li metaforizaci kyberprostoru a černé skříňky hardwaru, jak je rozvinuta v *Matrixu*, se staršími fantastickými filmy s podobnými ambicemi, dojdeme k závěru, že vztahy mezi digitálním a analogovým režimem zde dostávají mnohoznačnější, intermediální povahu. Poznávací metafory mají v *Matrixu* sice filmovější charakter (konvence kung-fu, akčních filmů, dynamicky pohyblivá kamera, hlediska střídající absurdní makrodaily s “božským” okem, výrazná hloubka pole atd.), ale na druhou stranu je zde digitální technologie integrovaná téměř bezešvým způsobem dovnitř filmové a rozrušuje tak její původní identitu (v případě Flow Mo, kde konečný obraz je výsledkem fázované interakce mezi filmovou, fotografickou a digitální technologií). Vývoj speciálních efektů evidentně nesměruje k úplnému nahrazení kamery počítačem, nýbrž k jejich stále složitější spolupráci a interferencím.

Ve filmu *Tron* (1982) je základní narativní situace podobně jako v *Matrixu* založena na filmovém přepracování komunikační situace počítačové hry, tedy na principu souhry mezi člověkem-operátorem (v *Tronovi* nazývaném “uživatel”) a zástupnou identitou pohybující se v počítačovém programu. Většina hlavních postav má tak jako v *Matrixu* svou pozemskou a počítačovou podobu, jež se vizuálně rovněž liší především kostýmem. Přejít mezi simulací a reálným světem je zde ale obrácen: hlavní hrdina, geniální programátor Flynn (Jeff Bridges), je při pokusu o nabourání počítačové sítě, které vládne tyranský hlavní kontrolní program MCP, rozložen laserovým dezintegrátorem hmoty na molekuly a naskenován do počítače. Stává se sám jedním z programů prohánějících se napříč počítačovými obvody a svede s MCP boj, jenž se řídí strukturálními principy počítačových her. S pomocí dalších dvou programů Flynn nakonec pronikne i do části počítačové paměti, kde je uložen MPC a porazí jej.

Vizualizace kyberprostoru, nitra počítače a soubojů mezi programy je pojednána abstraktně, jednoduché geometrické tvary, ploché pozadí a snopy laserového světla nečerpají ani tak z vizuality filmových žánrů (vyjma konvencí pro zobrazování kosmu ve sci-fi), nýbrž spíše z ikonografie dobových počítačových her, komiksů či dokonce technického designu integrovaných obvodů.¹¹ Ačkoli je pro simulaci třetího rozměru použita 3D počítačová grafika, výsledný výtvarný efekt činí obraz dvojrozměrným. Vivian Sobchack chápe *Trona* jako emblematický příklad zploštění prostoru, ztráty tíže, textury a atmosféry, excesu povrchu, hyperrealizmu detailní kresby a nového typu netělesné “terminálové identity”, což jsou podle ní charakteristické rysy elektronické vizuality vzhledem filmovému obrazu [Sobchack, 1997: 256-258]. Kaleidoskopické obrazce znázorňující proměnu Flynnovy percepce při jeho transferu

¹¹ *Tron* je prvním filmem v dějinách kinematografie, který zasazuje živé postavy do trojdimenzionálního světa vytvořeného výhradně počítačem, v němž se pohybují nejen objekty, ale i hledisko virtuální kamery a světlo. V části záběrů použili experti ze studií počítačové grafiky čistou 3D animaci (15 minut), v části compositing skládající živé herecké akce zaznamenané před neutrálním pozadím a počítačovou pookénkovou animaci okolního prostředí, přičemž samotná operace compositingu byla provedena na optické kopírce (25 minut). Na vizuální koncepci se podílel i komiksový malíř Moebius (Jean Giraud) [srov. Patterson, 1983].

z reality do počítače¹² nebo několik vybledlých základních barev nepřesně pokrývajících kůži a kostýmy postav zase odkazují na vizualitu raného filmu (kolorování) nebo předkinematografických optických hraček (kaleidoskopy, stroboskopické kotouče). *Tron* tedy vizualizuje dvojitou povahu elektronického prostoru prostřednictvím radikálního rozbití kinematografické vizuality, a to s využitím metaforických konceptů převzatých ze světa počítačů, nikoli filmu.

Někde napůl cesty mezi *Matrixem* a *Tronem* stojí první pokus o filmovou vizualizaci gibsonovského kyberprostoru, *Johnny Mnemonic*. Tento nepřilíš úspěšný příběh kyberpunkového kurýra přenášejícího digitální data ve svém mozku (Keanu Reeves) výtvarným řešením evidentně navazuje na animátory *Trona*, ale současně svou vizi kyberprostoru podřizuje nové kognitivní metafoře velkoměsta. Kurýr Mnemonic ve vrcholné scéně realizuje dálkový hovor prostřednictvím kyberprostoru s přílbovým displejem pro virtuální realitu a data gloves navlečenými na ruku. Dotykovými pokyny se od klávesnice telefonu přenesou k mapě světa a pak přes další a další oblasti virtuálního města až ke konečnému cíli, obličejí utkanému z digitálních vláken. Bere do rukou geometrické objekty, otáčí jimi a otevírá je jako trojrozměrné schránky s informacemi. Rychlost jeho pohybu se mění od bleskového průniku evokovaného šmouhovým efektem až po úplná zastavení a Mnemonic ji ovládá pouhým kývnutím prstu. Autor výtvarné koncepce John Nelson (ze studia Sony Pictures Image Works), inspirován futuristickými návrhy amerického architekta Hugh Ferriss,¹³ vytvořil urbanistické prostředí složené ze sítí virtuálních ulic, mostů, mrakodrapů, neonových reklam, archivů. Různé vrstvy a oblasti zde mají odlišná grafická řešení, např. hýřivé barevný Kyber Peking a ponurý, zakouřený Kyber New York. Animace zde podobně jako v *Tronovi* zachovává abstraktní povahu, ale hypertrofované perspektivní úběžníky, předozadní pohyby těles a extrémně variabilní hlediska intenzivněji zvýrazňují hloubku, a v celkovém dojmu tudíž prostor působí jako ohromující komplexnost tvarů a pohybů.

Tron i *Johnny Mnemonic* od sebe sterilně oddělují svět filmový a svět digitálních dat ve formální rovině i diegetické rovině, nekonstruují jejich konceptuální fúze, netematizují jejich vzájemné intermediální vztahy. Na jedné straně je abstraktní prostor počítače, na druhé straně konvenční filmový příběh; jsme buď tady, nebo tam, ale mezi nimi se neodehrává žádné drama (odpovídající Neovu "konceptuálnímu prozření"), jež by bylo vyjádřeno korelací formálních konceptů. Virtuální realita je v nich použita jednoduše jako citát počítačového obrazu, jako rozšíření filmové viditelnosti o další typ "imaginativního" prostoru, aniž by byly reflektovány místa přechodů a strukturální vztahy mezi nimi. Podle Andrzej Gwóźdźe v těchto filmech kinematografie kolonizuje jiný typ viditelnosti a umocňuje skrze něj sílu vlastního režimu vidění, ale nereflkuje a netransformuje konstitutivní principy obou režimů. Použití počítačového obrazu zde přes všechnu výtvarnou extravaganci má charakter konzervativní technologické inovace [srov. Gwóźdź, 1997: 162-163].

Matrix je naproti tomu - alespoň ve své části - komplexní intermediální metaforou dispozitivu počítače, která na rozdíl od starších pokusů vizualizovat kyberprostor a nitro hardwaru není primárně založena na mechanickém včleňování

¹² V této abstraktní, ale velmi dynamické scéně plné divokých metamorfóz byla použita tzv. vektorová počítačová grafika, jež pracuje s transformacemi černých a bílých linií a je rychlejší, a nikoli grafika rastrová, která operuje v kategoriích pevně dané mřížky pixelů a má lepší schopnost tvořit graficky rafinované obrazy (ta byla použita ve zbytku filmu kromě titulkové sekvence) [srov. Patterson, 1983].

¹³ Newyorský architekt Hugh Ferriss (1889-1969) je dnes známý především svými vizionářskými uhlokresbami "nových metropolí", velkoměst budoucnosti, futuristickými projekty komplexů vzájemně propojených mrakodrapů a mostů, jimiž chtěl řešit problém přelidnění.

jedné mediální formy do druhé. Namísto toho autoreferenčně odkazuje na vlastní medialitu a sprádá síť vzájemných korelací a interferencí mezi digitalitou a analogovostí (imaterialitou a materialitou) jakožto dvěma typy obrazu, technologie a životního principu.¹⁴ Simulovaný svět matrix je ve vizuální rovině paradoxně “realističtější”, bližší každodenní percepční zkušenosti dobového diváka než “reálný” prostor mimo simulaci, jehož vizualita čerpá z náznakové ikonografie katastrofických distopií.

Hodnotové opozice a narativní napětí jsou v *Matrixu* rozloženy mezi dvěma typy prostoru, prostorem simulace a fyzickým prostorem. Klíčovými činiteli dynamiky akce jsou inscenace přechodů, průniků a fúzí mezi těmito prostory. Divácká atraktivnost *Matrixu* nespočívá v konstrukci kauzálně koherentního vyprávění, v identifikaci s postavou, ale spíše ve fascinujícím diegetickém světě složeném z prostorů, jež zvou diváka a hrdinu, aby je objevovali a odhalovali jejich skryté zákony. V jedné z kapitol své nové knihy o čase a speciálních efektech Sean Cubitt analyzuje strategii specializace současného hollywoodského filmu v kontextu širší diskuse o “novém baroku”.¹⁵ To, co si na současném hollywoodském filmu zapamatujeme, již nejsou příběhy, ale spíše sofistikovaně vystavěné kouzelné fiktivní světy. Barokní film podle Cubitta již není založen na kauzalitě časově organizovaného vyprávění, nýbrž na prostorové organizaci světa diegeze, jenž nás zve, abychom se vnořili dovnitř, ačkoli současně ukazuje svou umělou konstrukci. Tento svět se vyznačuje vlastní autonomností, uzavřeností, ale také tvárností, nerovnováhou, neurčitostí, ambivalencí, tekutě plynulými pohyby pronikajícími napříč všemi plány prostoru, a to bez nutnosti jejich narativní motivace pohledem postavy. *Matrix* podle Cubitta rozvíjí princip tekutosti prostřednictvím steadicamu, neustálého přerámování, bleskovými zoomy převzatými z hongkongského filmu, volným přecházením mezi božským hlediskem a point-of-view postavy, ale také digitálními triky (jako vodní hladina rozvlněné stěny mrakodrapu, zrcadlo proměňující se v tekutou substanci, Neovo ohýbání zdí v momentě prozření, toky kódových znaků). Svět matrix nás současně vtahuje dovnitř i zaráží svou nepevností, jež odkazuje na jeho iluzorní povahu.

Samo vyprávění je podle Cubitta naproti tomu jen jednou z možných variací základní prostorové premisy: prezentuje se jako slabé vlákno spojující zaměnitelné “modulární události”, jednotky s vlastní strukturou gradace a emocionálním účinkem, působí jako montáž soběstačných efektů vyvolávajících vlastní afekty. Narativní struktura je podřízena apriornímu vzorci herních pravidel, jež autonomní segmenty “databáze” výchozího materiálu rozvrhnou do určitého pořadí, podobně jako vrh kostek, který osudovou náhodou přidělí hráčům jednotlivá čísla. Herním pravidlem *Matrixu* je především osud, jenž Nea předurčil k roli zachránce světa. Není důležité, co přesně hrdina dělá, jeho úkolem je herní pravidla přijmout, podřídit se dynamice diegetického světa, uvěřit ve svůj osud, který je dán již dopředu, v dokonalé symbióze budoucnosti s přítomností, jakoby celý příběh byl pouhou nití spojující události rozložené na mapě

¹⁴ Bylo by nicméně chybou stavět dva uvedené typy ztvárnění elektronického prostoru proti sobě jako absolutní opozita. V přítomném schematicky zjednodušujícím srovnání spíše upozorňujeme na částečný přesun stylové dominanty od mechanického kladení heterogenních forem vedle sebe k intermediální reflexivitě (autoreferenčnosti) a především metaforizaci, přičemž nechceme popírat konzervativní a konvenční rovinu *Matrixu*, jež se projevuje například v mytologizujícím rámci a distopické ideologii.

¹⁵ Jedná se o devátou kapitolu knihy *FX. Time and the Cinema of Special Effects* [Cubitt, 2002]. Kapitola je nazvána “Neo-Baroque Film. Hollywood Baroque: The Steadicam Years” a patří nepochybně nejen k tomu nejlepšímu, co bylo napsáno na téma návratu baroka v současné mediální kultuře, ale také k nejobjevnějším analýzám stylu a narativity hollywoodského filmu a funkce speciálních efektů v nich.

prostoru.¹⁶ Návrat baroka, princip tekutosti, specializace, databázová narace - to všechno jsou principy, které spojují současný film s digitálními médii, jež rovněž neznají jiný čas než minimální okamžik přechodu od jedné paměťové jednotky k druhé, které rovněž umožňují libovolné transformace a odpoutání se od vtěleného lidského hlediska, které také mají tendenci vytvářet spíše umělé světy než příběhy.

Ve světle Cubittovy teorie si můžeme dovolit srovnat *Matrix* s barokní estetikou,¹⁷ databázemi, logickými systémy a s prostory galerií, budov, měst či divadel ve filmech Petera Greenawaye. Zdá se, že Greenaway jen z předstihem, reflektovaně a v extrémní formě vyjádřil tendence, které tiše vládnu mediálně hybridní audiovizuální kultuře v mnohem širším měřítku.

¹⁶ Cubitt uvádí jako ilustrativní příklad databázové narace film *Obvyklí podezřelí*, jehož poslední scéna odhalí celé dosavadní vyprávění jako umělou narativní konstrukci vraha sedícího při policejním výslechu před nástěnkou s údaji o detektivově vyšetřování. Hlavní hrdina Roger 'Verbal' Kint (Kevin Spacey) jednoduše spřádal určité časové variace odvozené z prostorového rozmístění poznámek, fotografií a důkazního materiálu, jako by šlo o jedno z mnoha možných zamíchání "karet".

¹⁷ O zjevných a systematických paralelách mezi barokem a spektakulárními aspekty Greenawayových filmů (trompe l'oeil, vnitřní zrcadlení, volné metamorfózy nestabilních tvarů, "extravaganza", excesivnost, manýrizmus, teatrálnost, alegoričnost, parodičnost, autoreferenčnost, spojení tělesného se spirituálním, míšení jazyků, draperie, světelné efekty, labyrinty, intertextualita, encyklopedismus atd.) již psala řada kritiků - srov. např. Woods, 1996: 197-202; Degli-Esposti Reinert, 2001.

9. *Mumie se vrací* aneb rychlost proměny. Poznámky k rétorice a technoimaginaci speciálních efektů

Pádit na koni - snadná věc.
Horší než koňský cval je let
v nehybném stavu počatý.
Neohybný cval, jenž přesto pádí vpřed. [...]
Všecko, co vidím kolem sebe stát,
kameny, stromy, chrám, dům, obloha
je splašený a cválající kůň. [...]
Snad někdo jednou zadrží ten let...
Marnost nad marnost! Zbytečná námaha.
Vždyť i já letím, pádím, uháním
jak divoký a nezkrocený oř.
(Witold Gombrowicz: *Svatba*)

Komediální dobrodružný horor *Mumie se vrací* je čistě oddychovou prázdninovou podívanou a navíc druhým dílem nového zpracování tradičního strašidelného námětu. Proč se tedy zabývat tímto dvojnásob odlehčeným derivátem masové kultury v kontextu úvah o intermedialitě u Godarda a Greenawaye? Nemáme v úmyslu podsouvat tvůrcům skryté umělecké záměry ani relativizovat hranice mezi zábavou a uměním. Na Sommersově filmu nás zajímá spíše jeho vztah k technologii. Klademe si otázku, zda je možné jej chápat jako alegorickou figuraci určitých proměn technické vizuality nebo přesněji - vztahu člověka k těmto proměnám.

Pojmy figura a figurace používáme ve dvou významech: figura je 1) obrazově znázorněná postava či tvar; 2) rétorická figura; figurace pak může být: 1) figurativní a figurální znázornění, čili způsob zobrazování pracující s rozpoznatelnými tvary a postavami; 2) způsob, jak jsou v obraze vytvářeny rétorické figury. Oba významy spolu úzce souvisejí. Problém rétorické figury ve filmu je obtížný tím, že film je řečí obrazů, která nemá pevně danou gramatiku. Rétorické figury zde fungují jako nečekané obraty, excesy a komplikace diskurzu: zpřítomňují označující v jeho materialitě, narušují průzračnost zobrazení, srozumitelnost vyprávění nebo čistotu žánrové normy. Tím mění pravidla hry, rozšiřují významový prostor a provokují k interpretaci. Divák narazí na určitou disonanci, srážku prvku s jeho kontextem, která při doslovné interpretaci nedává smysl. Aby tato mezera byla zaplněna a konzistence obnovena na vyšší rovině, musí interpretace objevit podobnost či souvislost tam, kde dříve nebyla - tím se rodí nový význam, jenž se později může stát stereotypem. Ke konvenčním filmovým figurám patří i většina speciálních efektů v hororu, jež mají reprezentovat "nevýslovné" [srov. Andrew, 1984]. Zcela nefigurativní, "gramaticky správný" film asi neexistuje - už proto, že obraz se vždy vymyká gramatice v lingvistickém smyslu, vždy vnáší určitou míru nerozpoznatelnosti.

Pojmem alegorie volně odkazují na Waltera Benjamina, který tuto rétorickou kategorii rehabilitoval a nově promyslel v souvislosti s barokní truchlohrou a moderním uměním.¹ Principem alegorie je "nazření, že věci jsou pomíjivé, a starost o to, aby byly zachovány věčnosti" [Benjamin, 1979: 383]. Alegorie "vyřazuje věci z životních souvislostí; rozbíjí je a současně konzervuje" [117]. Nejprve je organické, živé rozbito, fragmentarizováno, zbaveno kontinuity, proměněno v ruiny, v mrtvolu, vytrženo z kontextu, zbaveno původního významu.

¹ Pojem alegorie a alegorická figurace používáme také v návaznosti na Thomase Elsaessera a Vivian Sobchack. U obou jde jen o letmé zmínky bez explikativního komentáře, ale myslíme, že - především v Elsaesserově případě - vycházejí z Benjamina. Figurace i Benjaminovo pojetí alegorie jsou mnohem komplexnějšími problémy, než jsme zde mohli naznačit. S oběma pojmy budeme pracovat poměrně volně a přejímáme z nich jen s dílčí motivy.

Pak, až je umrtveno, může dostat nový význam, být vsazeno do nového kontextu, zbaveno vin a navraceno věčnosti. Alegorie proto vyjadřuje napjatý vztah mezi tvořením a rozkladem, bořením a touhou probudit mrtvé či spojit rozbité, nadějí a smutkem, snem a bděním. Historický význam alegorie spočívá v paradoxním vztahu mezi historickými epochami: přítomná doba ničí dobu minulou, vyrůstá na jejích ruinách, ale současně ji v sobě oživuje, křísí, a tím zviditelňuje protikladné síly, jež určují ji samu. Analytický význam alegorie je dán tím, že slouží jako nástroj interpretace moderního umění. Benjamin analyzuje konkrétní alegorické figury moderny (flanér, děvka) a odhaluje v nich materializované principy moderní industriální společnosti a kapitalistické produkce a konzumpce (fetišismus, odcizení).

Alegorická četba by na první pohled byla adekvátní spíše pro analýzu tvorby avantgardních či modernistických filmařů jako Ejzenštejn a Godard, u nichž funguje dialektika fragmentace, diskontinuity, "neprůhledného jazyka", enigmatických juxtapozic a naopak určitého pohybu ke sjednocení [srov. Xavier, 1999]. Pokusíme se ukázat, že současný fantastický film "nového triku" lze také číst jako alegorii, a sice alegorii mediálně hybridního aparátu, nastupující digitální kultury a člověka v ní, kde hlavní figurou je morfující monstrum. Pro následující úvahy je důležité, že alegorické kvality textu mohou být chápány spíše jako výsledek alegorické četby, bez ohledu na domnělé intence autora. Proto nebudeme klást důraz na otázku intencionality a originality analyzovaných figur. V následující analýze nám nejde o to, abychom figury jednoduše převáděli na nějaké skryté významy, jeden obraz nahrazovali jiným, ale o to, abychom v nich rozpoznali odkazy k události setkání filmaře² (a nepřímo diváka) s novou technologií, jež mění současně film, náš svět i naši tělesnou existenci v něm. Nestačí říct, že písek ve filmu funguje jako pixely. Je třeba skrze tuto nečekanou podobnost nově porozumět pixelům i písku, imateriálnímu i materiálnímu, a jejich setkání. To, co tím lze získat, jsou termíny pro nové popisy našeho životního světa mezi médii.

Narážíme na složitý problém vztahu mezi technologickou a ekonomickou organizací produkce na jedné straně a rétorickou organizací textu na straně druhé. Jejich vztah není založen na jednosměrné a pevné determinaci nadstavby základnou, ale spíše na jejich vzájemné artikulaci jakožto dvou odlišných logik a ekonomik, na jejich vyvažování, kompromisech a - co je pro nás nejzajímavější - na tom, že filmy mohou figurativně ztvárňovat vlastní premisy (čili ekonomické a technologické podmínky vlastní existence).

Thomas Elsaesser se ve svých studiích často zabývá filmy, které jsou v jistém slova smyslu sebe-referenční. Nejde ale o filmy o filmu v běžném slova smyslu, nýbrž o případy, kdy sféra produkce a sféra textu fungují "jako rub a líc jedna vzhledem k druhé, kdy jedna je nevědomým diskurzem druhé," kdy se potlačená logika produkce vrací v samotném textu "v podobě fantazie, čili podřízena jiné ekonomii - psychické, libidinální, oidipální". Ekonomický a technologický modus produkce na jedné straně a narativní organizaci a vizuální rovinu textu na straně druhé tedy neváže vztah kauzality, nýbrž spíše "jsou figurací nebo 'alegorií' sebe navzájem" [Elsaesser, 1998b: 152-153].³

Na příkladu tzv. výmarského filmu pátrá Elsaesser po vztahu mezi historickými podmínkami produkce a způsoby zobrazování a vyprávění pomocí konceptu "autorova imaginárna", které se v konkrétních filmech fikcionalizuje prostřednictvím monster, speciálních efektů napodobujících fiktivní projekční aparát, nespoutaných pohybů rámování a obsedantních

² Chápaného jako konstrukt interpretace, nikoli jako osoba Stephen Sommers.

³ Je třeba upřesnit, že uvedené Elsaesserovy závěry se týkají jeho analýzy konkrétního televizního seriálu. Nicméně podobnou perspektivu volí např. i ve své objevené dekonstrukci mýtů o tvorbě Louise Lumiéra, v jehož filmech hledá reflexe dobové stereoskopie a s ní spojených modů vidění a dalších hypotetických aparátů [1998a].

9. MUMIE SE VRACÍ ANEB RYCHLOST PROMĚNY

aktů vidění ve snaze “narativizovat” a antropomorfizovat možnosti, jež jsou vlastní kameře s jejím nelidským viděním” [Elsaesser, 1996: 32].

Ve filmu *Mumie se vrací* najdeme na rovině modů zobrazování i na rovině konkrétních figur příklady, které je možné číst jako alegorickou figuraci digitální technologie a střetu digitálních obrazů s kinematografickými. Ve figurách i ve figuraci se rozehrává drama vztahů mezi filmovým a digitálním, indexovým⁴ a virtuálním, materiálním a imateriálním: dochází mezi nimi ke vzájemným kolizím, výměnám a transformacím. Výsledkem tohoto vzájemného působení je mediálně hybridní obraz, přičemž sama hybridnost je v různých momentech filmu více či méně explicitní.

Konfrontaci materiálního a imateriálního alegorizuje především samotná figura mumie. Vysušené tělesné tkáň pojí s živým tělem příčinná, indexová vazba - jako by šlo o fotografii excesivně umocněnou v jejím fyzickém vztahu s realitou.⁵ Tato “fotografická” mumie je ale podrobena digitální dematerializaci, jež se dotýká jak její “tělesnosti”, tak časovosti. Nejprve je mumie v souladu s klasickým hororovým příběhem po mnohaletém odpočinku oživena. To ovšem ještě nezakládá skutečnou proměnu lidské temporality v reverzibilitu a materiality lidského těla v imaterialitu. K této hlubší transformaci dojde až prostřednictvím technologie digitálních efektů, jež umožňují ukázat ožívání mumie, její obalování živým masem a kůží, případně naopak vysoušení živého těla jako bezprostředně viditelné, hladce bezešvé, opakovatelné a vratné procesy.

Již v první, digitálně “uměřenější” Sommersově *Mumii* se netvor také může podle potřeby rozložit do houfu vířících zrněk písku a taktó protéci klíčovou dírkou nebo vyvát oknem. Technologie generování a “molekulární” manipulace obrazových tvarů pomocí digitálních pixelů zde dostává metaforický výraz v podobě pískových zrn, která jakoby tvořila základní materii a nástroj transformace nejen mumie samé, ale celé Hamunaptry (v druhém dílu oázy Am Sher).

Proces rozpadání do pískových zrn, proměny v ruiny je tematizován hned v titulcích a prvním záběru *Mumie*. Následuje záběr na egyptskou sochu a pohyb rámování, během něž ze sochy opadá barva, odlomky a uplývají tři tisíce let. Minulost se mění v trosky a čeká na vzkříšení.

Písečná poušť funguje jako zásobárna základní transformační materie, jako magický monitor, na němž a z něž se plynule vynořují a zase v něm mizí nevidané bytosti a tvary, kde imaginárno dochází figurativního zobrazení a metamorfózy nabývají nejfantastičtějších rozměrů. Souvislost mezi projekční plochou a pouští přitom není nová.⁶ Fata morgána, při níž lze díky lomům a odrazům světla vidět zdánlivé obrazy nepřítomných jevů a věci pod obzorem, je pouze jednou z figur, které na tuto spojitost ve filmu upozorňují. Poušť podobně jako moře setrvává v neustálém procesu metamorfózy, ale na rozdíl od vodní hladiny může své tvary dočasně zachovat a vystavit pohledu. U Sommersa funguje jako základní substance, v níž se může

⁴ Volně odkazují na druhou trichotomii znaků Charlese Sandersa Peirce, kde index je znakem, jenž je nějak existenčně ovlivněn označovaným objektem a má s ním společné kvality [Palek, 1997: 43-44].

⁵ Vzpomeňme si na Bazinovy úvahy o automatickém a přísně deterministickém způsobu vzniku fotografie. Fotografie se tím, jak balzamuje čas, “zachraňuje jej před jeho vlastním rozkladem” a přenáší realitu z věci na její reprodukci, podobá posmrtné masce; obraz “svým zrodem pochází z ontologie modelu; je to přímo model”. Bazin dokonce explicitně odkazuje i na mumii: “Zde by bylo zapotřebí zmínit se o psychologii ostatků a ‘památek’, které rovněž vycházejí z přenesení reality, jež má původ v komplexu mumie” [Bazin, 1979: 17].

⁶ Videoartový umělec Bill Viola ve svém experimentu z roku 1979 *Chott el-Djerid* zkoumal pomocí speciálně upravených telefotografických čoček zvětšujících ohyb paprsků hranice lidského vnímání na efektech fata morgány ve stejnojmenné tuniské poušti. O jeho práci se pak zmínil Paul Virilio [1997], když popisoval, jak se obloha a pouště stanou obrazovkami, do nichž budou vepisovány reklamní nápisy a obrazy.

rozplynout skutečné a zhmotnit imaginární a kde se lidská smrtelná časovost proměňuje v časovost reverzibilní.

Poušť již odkazuje na dialektiku materiálního a imateriálního, jak se realizuje v práci s obrazy živlů. Písek, voda, vítr i oheň v některých momentech obou Sommersových filmů vystupují ve své surové, elementární, amorfni materialitě osvobozené od viditelných tvarů: voda jako vzedmutá vlna zaplňující celé pozadí, nezměrné masy písku, v němž rázem mizí pyramidy nebo se v něj rozpadá Anubidovo vojsko, větrné víry roztácející celý obsah oázy Am Sher, ničivé plameny a žhavé útroby země, v nichž mizí Imhotep (Arnold Vosloo). Na druhé straně beztvářá materialita živlů slouží jako bazální hmota pro "projekce" imateriálních fantomů - písečná nebo vodní vlna, které posílá Imhotep jednou proti letadlu, jednou proti vzducholodi⁷ s hrdiny, dostávají (vlny) tvar velebnězovy tváře, vířící zrna písku krystalizují do forem lidských nebo nestvůrných postav, v pekelném ohni se zračí postavy zavržených. Živelná materialita je tedy zbavována služebnosti tvarům, ale současně ji proniká síla tvořivého ducha v podobě imateriálních "živých forem". V prvním díle průzračná živá forma těla Ank-Su-Namon (Patricia Velasquez) při nepodařeném rituálu vzkříšení nejprve obepíná mrtvé tělo, ale pak se z něj opět vytratí. V závěru průhlední⁸ jezdci "projedou" Imhotepovým tělem a zbaví ho tak jeho nesmrtelnosti.

V Sommersových spektáklech se nečekaně (ač nepochybně ve zploštělé podobě) ozývají některé tendence současných experimentů v oblasti videoinstalace, multimediální instalace, "umění živlů", "umění těla". Dialektika materiálního a imateriálního již několik desetiletí hraje zásadní roli v umění nových médií i v kritických reakcích tvůrců na nové formy technické vizuality. Od konce sedmdesátých let do prestižních uměleckých galerií pronikají expozice tvořené masivním násypem zeminy, hromadou kamení, neopracovanými kusy dřeva, rozkládajícími se těly zvířat apod.⁹ Živly jsou zbavovány kulturních nánosů (pokud je to vůbec možné) a mají působit ve své smyslové fyzičnosti bezprostředně na tělesnost recipienta.¹⁰ Na druhé straně umění nových médií často zakládá působivost svých expozic na konfrontaci a vzájemném dialogu materiálu a prchavého elektronického obrazu, imateriality elektronických vizí

⁷ Za pozornost stojí sama hybridní povaha létajícího stroje - je to něco mezi balónem, letadlem a raketou, strojníkem je navíc čemoch předstírající, že nevidí na jedno oko. Ve scéně pronásledování vodní "sochou" může stroj působit jako snový obraz hybridního aparátu současného filmu, mechanického monstra, jež musí vyvinout nevídanou rychlost, chce-li se zachránit.

⁸ Určitými analogiemi kolizí materiálního a imateriálního by mohly být triky problematizující hranici mezi viditelným a neviditelným, pevným a tekutým či plynným, duchem a tělem, nejčastěji pak mezi průhledným a neprůhledným. Příšery a podivuhodné jevy na hranici průhledného a neprůhledného získávají díky počítačovým technikám figurace nové "imateriálně materiální" kvality ve filmech jako *Propast* nebo *Mortal Combat*, nověji pak *Final Fantasy: Esence života*. Na rozdíl od imateriálních objektů klasického filmu (např. "světelné" předměty v Murnauově *Faustovi*) zde dochází také k explicitním a materiálně tělesným kontaktům mezi průhledným a neprůhledným.

⁹ Díky umělcům jako Walter de Maria, John Olsen nebo Anette Messager.

¹⁰ Srov. speciální vydání polského časopisu *Kultura Współczesna* s podtitulem *Estetyka (im)materii*. Krystyna Wilkoszewska v úvodním stejnojmenném eseji jmenuje základní interpretační motivy, skrze něž lze přistupovat k umění živlů: "Ekologický motiv, v němž se projevuje úcta k přírodním surovinám a potřeba jejich ochrany; mediální motiv, v němž je umění základních materiálů chápáno jako poslední záchrana ve světě, kde se fikce stává nerozlišitelnou od skutečnosti a kde se rodí nové jevy - imateriální jsoucna; motiv nadbytku symbolické kultury, a tedy i vyčerpání, únavy a nudy, které probouzejí stesk po čistých, desémantizovaných prvcích života" [Wilkoszewska, 2000: 8]. Nelze samozřejmě zastírat, že mezi uměním živlů v oblasti instalací a živly animovanými digitálně jsou také zásadní rozdíly. Ten hlavní spočívá v odpoutání se od měřítka a úběžníku lidského těla: osvobozené živly ve filmech o mumiiích již nelze poměřovat tělesnou zkušeností (hmatem, tělesným pohybem, dýcháním, omýváním), tyto abstraktní živly se se zkušeností těla zásadně míjejí.

9. MUMIE SE VRACÍ ANEB RYCHLOST PROMĚNY

a hmatatelnosti surové materie.¹¹ Výsledné dílo pak obývá prostor *mezi* těmito světy a odhaluje současně materialitu virtuálních světů a virtualitu materie [srov. Kluszczyński, 2001: 156].

Ve filmech o mumiích je konfrontace imateriálního (digitálního, nesmrtelného, nekonečně transformovatelného) a materiálního (analogového, foto-filmového, lidsky tělesného) fikcionalizována v samotném jádru fabule jako souboj mezi smrtelným, tělesným člověkem, jenž musí přistoupit na “digitální” pravidla hry, a mumií, která musí získat lidské tělo. Budeme-li však číst obraz proti srsti, zjistíme, že švy a průniky mezi zmíněnými póly jsou viditelné i v rovině figurace, kde se kombinují digitální efekty s analogovým záznamem. To znamená, že speciální efekty neslouží vždy jen jako plynulá extenze diegetického časoprostoru, nýbrž že na sebe i upozorňují - zviditelňují svou umělou povahu danou tím, že vznikly jako kalkulace pixelů na ploše (monitoru). Výsledný efekt se podobá malířským zásahům do fotografie.

Vzpomeňme si na scénu bitvy mezi vojskem boha Anubise (digitální šakalové stojící na zadních nohách čekali na své “probuzení” v písku) vedeným králem Štírem (The Rock / Dwayne Johnson) a oddíly pouštních kmenů v čele se strážcem Města mrtvých Ardehem Bayem (Oded Fehr). Proti sobě stojí řady lidských těl (alespoň v prvních řadách) a digitální příšery. Postupují si vstříc s rostoucí rychlostí, srážka je nevyhnutelná. Ale co se vlastně může stát? Kolize pevných živých těl je výsostně “fyzickou”, materiální záležitostí a vyznačuje se jedinečnou “mechanikou”. Divák jednoduše ví, že šakalové jsou nehmotní (nejen proto, že jsou vyčarováni z písku Anubisem) a sleduje obraz s napětím - a vidí, jak přízraky doslova proběhnou skrz těla herců. Fyzická srážka paradoxně ztvárněná jako imateriální střet stínu s tělem? Není třeba považovat tento šev mezi analogovým a digitálním za technický nedostatek - celý film totiž na určité rovině vlastně funguje jako okázalý ohňostroj speciálních efektů.

Divák se již nenoří do imaginárního časoprostoru diegeze stejně plynulým způsobem jako u filmů klasického “průzračného” stylu a vyprávění. Přichází obdivovat samotný zázračný stroj na speciální efekty. Kouzelnický aparát sice není zviditelněn jako hlučný objekt v hledišti (což byl případ rané kinematografie) či na plátně (jako v některých sebe-reflexivních filmech), ale je zpřítomněn alegoricky prostřednictvím figur. Hlavními efekty, jež stroj nabízí, jsou nespoutané metamorfózy a divoká rychlost pohybu i děje, kouzelnická čísla překonávající limity lidských těl a každodenní časoprostorovosti.

V současné “kinematografii nového triku” je nejnápadnějším kouzelným proutkem morfing (transformační figurace) a vyvolávaným přízrakem morf (figura transformace).¹² Morfing je počítačově-grafickou technikou zobrazování bezešvých, plynulých proměn jakéhokoli tvaru v jakýkoli jiný tvar nebo v bez tvarou hmotu. Morfy jsou konkrétními figurami transformace

¹¹ Jako zvlášť vhodný příklad může posloužit videoinstalace Dalibora Martinise *Circles Between Surfaces* (1994-95), jak ji popisuje polský historik (multi)mediálního umění Ryszard Kluszczyński [2001: 156-8]. Videoprojektor je umístěn ve dvojitém dnu velké kovové studně a skrz vodu promítá obraz na klenbu stropu. Promítaný obraz tedy znázorňuje i světelné rysy a pohyby vody. Na stropě je navíc ukryta trubka, z níž stéká do studně voda takovým způsobem, aby se zdálo, že kape přímo z obrazu. Kapky následně tvoří na hladině kruhy, které se zpětně promítají na strop. Konfrontace materiálního a imateriálního patřila k nejfrekventovanějším tématům také na festivalu *Ars Electronica* v Linzi roku 2001. Autoři *An Interactive Poetic Garden* (David Small - Tom White) vnesli počítačové vize do perské zahrady, k jezírku mezi kameny. Videoprojektor řízený počítačem promítal psaná slova tak, že jako listí plavala po hladině s proudem vody. Fyzické pohyby divákových rukou mohly zastavovat text a do určité míry i měnit jeho složení. V další interaktivní instalaci *Text Rain* (Camille Utterback - Romy Achituv) zase diváci prostřednictvím obrysů stínového obrazu svého těla na velké projekční ploše zachytávali nebo uchopovali a opět pouštěli “pršící” písmena.

¹² V pasážích o morfingu vycházíme z antologie věnované morfingu, kterou připravila Vivian Sobchack [2000], a především z autorčina vlastního příspěvku, jenž je v ní obsažen [Sobchack, 2000a]. Na tuto knihu odkazujeme také ve věcech širších kulturních kontextů (“metaforiky”), technického provedení a historie morfingu.

v daných filmových příbězích. Morfing je průnikem digitálního obrazu do obrazu filmového, invazí, jež se tváří jako bezešvé prodloužení tradičního světa filmu, ale ve skutečnosti vytváří v jeho čase, prostoru a tělesnosti radikální trhliny. Na jedné straně se skrývá za fotorealismus a hladkou návaznost, na druhé straně autoreflexivně upozorňuje sám na sebe jako na technický trik (mj. tím, že zpochybňuje indexovost filmového obrazu).

V obou dílech Sommersovy *Mumie* byla ve skutečnosti použita řada dalších digitálních efektů, a my zde tudíž budeme hovořit o morfingu jako o jejich pars pro toto.¹³ Již v první *Mumii* byl například aplikován novátorský software firmy Industrial Light & Magic pro automatické generování pohybů digitálně animované kůže v souladu s pohybem celé postavy, dále pro realistickou animaci kostí, svalů, vnitřních orgánů mumií, jejichž pohyby jsou pozorovatelné i skrz kůži. Celkový tělesný pohyb mumií byl navržen prostřednictvím techniky "motion capture" (počítač zaznamenává pomocí speciálních senzorů a sestavy kamer pohyby živého herce a ty pak využije pro konstrukci přirozenějšího pohybu příslušné simulované postavy). Záběry subtilnějších proměn ve výrazu tváří mumií byly realizovány s pomocí programu Caricature pro 3D animaci nebo jako kompozity živého herce a digitální animace (v momentech, kdy je shnilá pouze část tváře mumie). Písečné bouře byly fabrikovány speciálním softwarem pro animaci vířících houfů částic; obličej Imhotepa, jenž se rýsuje ve víru zrn nebo vodní vlně, je naskenovaná tvář herce. Jednotlivé trikové záběry pochopitelně vyžadovaly použití miniatur, nalovaných masek, 3D animace starověkých budov atd. [srov. Netzley, 2001: 158-159].

Morf coby technokulturní fenomén je podle Sobchack založen na logice nekonečné transformovatelnosti světa, je potenciálně nesmrtelný a nerozbitný, chybí mu jakékoli centrum, protože je radikálně amorfní, nestabilní, tekutý, a to na té nejelementárnější, molekulární úrovni. Ať už morfuje figura nebo pozadí, nemohou jim být kladeny do cesty žádné nepřekonatelné překážky - rozlévají se dál a dál. Klíč k pochopení morfu nespočívá v komparaci dvou koncových bodů daného morfingového cyklu, ale v tom, co je mezi počátečním a výsledným tvarem, v jeho varové nerozhodnosti.¹⁴ Morf se vymyká smrtelné lidské časovosti a zacykluje se v reverzibilitě: proměnit se z člověka ve zvíře nebo zase zpět, v tom pro něj není žádný rozdíl významu ani energie. Nepřetržitý tok transformace je palindromický, čili čitelný zepředu dozadu i zpět beze změny významu, je to věčný návrat k beztvarosti, do nějž je zahrnuto vše, bez jakékoli hierarchie. Morf boří hranice mezi živým a neživým, stejně jako mezi rasami, rody a dalšími kategoriemi. Je na jedné straně pluralistický, demokraticky do sebe začleňuje jakýkoli tvar (je "meta-morfní"), aniž by byl řízen nějakým originálním předobrazem, ale na druhé straně působí homogenizačně, protože veškeré diference a jinakosti podřizuje amorfní totalitě, sobě-podobnosti, bujení a opakování stejného bez vztahu k druhému (morf je "meta-statický").

Ve zkušenosti s morfem se setkáváme s nezakusitelným - intelektuálně jej lze pojmut, vypadá povědomě (je fotorealistický a někdy funguje podobně jako obyčejná těla a věci), ale v každodenním světě nemůže existovat. "Když se dívám na morf, vím, že je lidsky 'nemožný' a

³ Technika morfingu byla ve spojení s fotorealistickým filmovým obrazem použita poprvé ve filmu *Willow* (1988). Dnes je morfing oproti jiným digitálním efektům v podstatě velmi levným trikem, s nímž je možné pracovat na běžném osobním počítači. Na druhé straně je ale mnohem působivější, radikálněji zasahuje percepční návyky a intenzivněji stimuluje potřebu interpretace, protože dovádí do extrému tradiční kulturní koncept metamorfózy a sociuje řadu intertextových a intermediálních souvislostí.

⁴ Důležitost těchto "mezi" pro kulturní fungování morfingu lze prezentovat na banálním příkladu použití této technologie v oblasti politického vtípu. Lidové noviny 20. 12. 2001 na straně 16 použily jako humoristickou ilustraci článku Miroslava Koreckého, jehož téma by bylo možno parafrázovat otázkou "co je mezi Havlem, Klausem a Šemanem jakožto třemi nejvlivnějšími politiky v ČR?", sérii 13-ti fotografií ukazujících jednotlivé fáze morfingových proměn mezi portréty oněch třech politiků. Hybridní tváře, jež takto vznikly, nepostrádaly osvobodivý amealový účinek.

podivný, ale současně cítím, že se s ním **identifikuji** - nikoli s morfem jako narativní figurou, ale s jeho figurací tělesného procesu. Mé vlastní tělo se zrychluje v hladkých transformacích jakoby na molekulární úrovni a já rozpoznávám morf jako něco podivně známého; to znamená, že 'sama sebe' pociťuji jako neustálé plynutí a uvědomuji si, že nikdy nejsem identický sám se sebou [...]" [Sobchack, 2000a: 132]. Proto morfing vyvolává ambivalentní účinek něčeho, co je současně podivné, hrozné, záhadné i přirozené a známé, v psychoanalytické terminologii - unheimlich, uncanny. Amorfní chaotická substance morfu vzbuzuje pocity hrůzy z paradoxní plodnosti a životnosti mrtvé materie, z excesu, jenž uniká symbolickému řádu a stabilnímu stavu věcí [srov. Fischer, 2000: 123].

Díky tomu, že působí jako unheimlich, "hladká trhlina" v obraze a diegezi, bezešvá srážka cizorodých sfér, lze morfing chápat jako transformační figuraci a morf jako rétorickou figuru transformace (morf je "meta-forický", což je - vedle meta-statičnosti a meta-morfičnosti - třetí význam slova "meta-morphing" z názvu knihy Vivian Sobchack [2000]). Přestože má často tendenci fungovat jako transparentní prodloužení filmového obrazu a diegeze, vždy nás něčím zneklidňuje, a tím podněcuje k interpretaci, k alegorickému čtení. Sobchack vidí v morfu alegorizaci kulturní logiky pozdního kapitalismu, nestability lidského já a nelidských zrychlení v současné společnosti. Norman M. Klein píše o metamorfózách v animovaném filmu (řídí jim "ani-morf" - od animated metamorphosis), které podle něj jednak otevírají hranice objektů a těl, jednak působí hapticky a autoreflexivně - upozorňují na taktilní fakt kreslení na papír, na stopy práce a dovednost animátorovy ruky, čili na proces svého vzniku. Ani-morfy jsou "vizuálními bajkami o srážce různých prostředí" [Klein, 2000: 22] a Klein jim přisuzuje figurativní vztah k sociální situaci moderního velkoměsta, kde se mísí lidské rasy a společenské třídy, kde organické mizí v industriálním.

Kevin Fischer vidí v chaotické amorfnosti morfingu alegorii kapitálu jako "chimérického objektu" či vizi "silikonové" budoucnosti světa ovládaného počítači. Morf je podobně jako současný kapitál ovládan neviditelnými silami přitahování a odpuzování, jež jej různě zakřivují či protahují, podobně jako síly neviditelného čtvrtého rozměru, jenž protíná náš každodenní trojrozměrný svět. Modelovým příkladem je film *Terminátor 2* a opozice morfujícího T-1000 (hr. Robert Patrick a další [!]) a mechanického T-800 (Arnold Schwarzenegger). Tělo nového Terminátora je ovládáno neviditelnými (pro nás jako trojrozměrné bytosti) silami čtvrtého rozměru, a proto trojrozměrná těla, do nichž se tvaruje, jsou jen dílčími fasetami hlubšího zdroje - mohou se rozbít na kousky, ale síly čtvrtého rozměru si "pamatují" jejich hlubší koherenci.

Stejně jako Sobchack, i Fischer píše o alegorické rovině tohoto filmu tak, jakoby skutečným vítězem souboje byl T-1000, a nikoli T-800: T-1000 je alegorickou figurou materiality historicky vítězího digitálního média vis-à-vis ustupujícímu médiu analogovému. Je také alegorií vynořujícího se nového člověka a světa (filmové postavy a podívané), jež se proměňují v samotných svých základech, vis-à-vis starému pevnému světu ireverzibilní smrtelné časovosti a člověku stabilní identity a ohraničeného těla, jež se spojují s historií, tíží, situovanou tělesností, prací a bolestí nastávání [srov. Fischer, 2000].

Morf vytváří zásadní trhliny, přerušení uvnitř filmové diegeze i filmového obrazu, a proto je možné jej podle Rogera Warrena Beebeho přirovnat k Barthesově koncepci *punctum*. Punctum prolamuje jednotu, kulturní stejnorodost obrazu (ruší klasickou informaci vyvolávající pouze zprostředkovaný afekt, všeobecný zájem nazývaný Barthesem *studium*) rozvratnou silou sublimního a vyvolává intenzivní afekt vnitřního vzrušení, zneklidnění [srov. Barthes, 1994]. Beebe tvrdí, že punctum morfu podněcuje ve filmu antinarativní vizuální rozkoše čisté spektakularity místo klasických narativních rozkoší a jamesonovskou euforii radostných intenzit či volně plujících afektů odpoutaných od subjektu místo klasické divácké identifikace s pevnou

postavou.¹⁵ Morf zpomaluje běh vyprávění, akce, ruší její zaměření na budoucnost a tlumí intenzitu napětí tím, že poutá pozornost k vlastnímu spektakulárnímu nastávání (slovy Sobchack: pohybu na místě). Tím ruší identitu postavy i koherenci vyprávění. Morf se tak současně stává figurou či symptomem přechodu od klasického narativu a star-systému filmů s akčním hrdinou 80. let k tzv. posthuman cinema, v němž vystupují spíše skupiny a týmy postav postrádajících atributy hvězdy (*Jurský park*) nebo “méně lidské” postavy, s nimiž se nelze identifikovat (*Terminátor 2*) [srov. Beebe, 2000].¹⁶

Morfující mumii lze chápat jako alegorii samotného morfingu v tom smyslu, že opakovaně překonává lidskou časovost¹⁷ (efekt reverzibility může být navíc na makro-úrovni umocněn tím, že jde o sérii), hranice lidské tělesnosti (bezprostředně viditelné obalování masem nebo naopak vysychání, rozpad do beztvorosti zrněk písku či prachu a opětovná rekonstituce kvazi-lidské podoby). Kromě toho se ale morfující mumie stává alegorií dialogu digitální a filmové obraznosti, radikální dekonstrukce indexové vazby obrazu se skutečností a naopak paradoxního návratu materiality. Na obecnější rovině je pak Imhotep alegorickou figurou a melancholikem, protože upomíná na pomíjivost lidského života a současně vyjadřuje touhu po životě věčném; snoubí se v něm smutek s tvůrčím génielem.¹⁸

V případě prolínaček, pookénkového snímání, animace a jiných tradičních montážních či maskérských postupů a triků vždy nějakým způsobem vyplouvají na povrch časové mezery upozorňující na určité vynechávky. Tyto elipsy podle Sobchack autoreflexivně odkazují na obtížnou práci filmařů v ireverzibilním, smrtelném čase, na fyzikální zákony a odpor, který filmovému kouzlení klade hmota těl a věcí (např. při práci maskéra). Reverzibilita zde proto může fungovat jen v povrchové časovosti vyprávění (např. proměny muže ve vlkodlaka a zase zpět ve Waggnarově *Vlkodlakovi*), ale nikoli v hlubinné časovosti figurace, čili v samotném obraze. Zde tento rozdíl můžeme doložit komparací metamorfózy postavy Imhotepa v *Mumii* Karla Freunda a ve filmu *Mumie se vrací* Stephena Sommersa. V obou se přímo před očima diváka proměňuje vyschlý obličej mumie v plnou lidskou tvář. Ale zatímco Boris Karloff je v kratičké, téměř pookénkově snímané transformaci (scéna v káhirském muzeu) toporně nehybný, ustrnulý ve frontální pozici, a tudíž doslova “ztěžklý” technickou obtížností triku, přičemž pod drobnohledem videa lze zaznamenat jemné odchytky, překrývání kontur postupných fází proměny, v případě Sommersova morfu je naopak digitální obalování masem naprosto hladké a plynulé, “imateriálně hmatatelné”. Necítíme jakákoli časová a prostorová omezení, Imhotep se může při proměně pohybovat a dokonce políbit svou vyvolenou. Morf se jeví jako plod čisté, ničím neomezované abstraktní vůle, nikoli jako výsledek fyzické práce.

Jistě by stálo za to pokusit se o rozsáhlejší komparaci trikových a mediálně sebe-reflexivních prvků výmarského filmu se současnou “kinematografií nového triku”. Zde se musíme omezit jen na krátkou poznámku. Sommersovy filmy o mumiiích bychom nesrovnávali ani tak s klasickou *Mumii* bývalého kameramana výmarského filmu Karla Freunda, jako spíše s vizualitou Murnauových filmů. V jeho *Faustovi* najdeme magické “aparáty” promítající

¹⁵ Tento motiv rozvíjí Vivian Sobchack v kapitole “The Transformation of Special ‘Affect’ into Special ‘Effect’” knihy *Screening Space* [Sobchack, 1997: 281-292].

¹⁶ Sem patří nejen filmy, jejichž ústřední silou je morfiging nebo počítačová grafika obecně, ale také filmy, které na morfiging alegoricky navazují v rovině digeze a konstrukce postav jako ne-lidských nebo jako pouhých součástí kolektivu: např. *Hackers* nebo *Mighty Morphin’ Power Rangers*.

¹⁷ Ve filmu *Mumie se vrací* najdeme i specifickou figuru, jež je explicitním “morfigingem času”: když má v Londýně převtělená Ank-Su-Namon poprvé políbit Imhotepa, ještě v podobě vyschlé mumie, je fantazijní návrat v čase milenců vizualizován jako plynulá transformace jejich současné podoby v podobu minulou a naopak.

¹⁸ Melancholický význam mumie je ale patrnější ve Freundově klasickém zpracování.

podivuhodné vize (např. když Mefisto ukazuje Faustovi různé verze jeho budoucnosti)¹⁹, zrcadlové a dvojnícké efekty, imateriální světelné objekty, poloprůsvitné bytosti, proměny velikosti a tvaru, alchymii čistých živlů, ohněm a kouřem stravovaný obraz, fantastické lety časoprostorem.

Jsou zde samozřejmě i důležité rozdíly (a to i tehdy, když uzavřeme metafyzickou hloubku *Fausta*) - magický účinek Murnauova obrazu je vyvoláván spíše souboji světla a stínů, šerosvitem, světelným modelováním, leteckými scénami, při nichž dochází k odtržení figur od pozadí a k zabraňování prostoru, kdežto v morfujícím obraze se tajemné proměny zpředměňují v trojrozměrně fotorealistických, bezprostředně viditelných, "materiálně imateriálních" bezešvých metamorfózách tvarů, kde světlo může působit jen jako vnější okrasa a kde nadpřirozené bytosti dostávají funkci akčních zloduchů. Další rozdíly pramení ze zásadní odlišnosti morfingu a klasických filmových triků (viz výše). Přesto ve *Faustovi* pozorujeme transcendenci historických limitů média, která by mohla být pochopena jako anticipace možností nových médií.²⁰

Mumie se vrací je rovněž filmem o rychlosti, o zběsilém tempu západního racionálního člověka (znesvětila hrobek) pronikajícího do záhad exotické kultury i zaslíbení. Rychlost pohybu v časoprostoru (divák se ani nenaděje a je z Londýna zpět v Egyptě a naopak, z doby před třemi tisíci lety ve třicátých letech 20. století a naopak), rychlost akce, rychlost děje, při nichž jsou z lidského jednání vynechávány mezifáze zrání a práce, mohou být opět pochopeny jako alegorizace rychlosti v rovině modu zobrazování, čili elektronické rychlosti, rychlosti okamžité zpětné vazby a také rychlosti morfingu. Proto úvodní citát z Gombrowiczovy divadelní hry. Morfing nás totiž oslovuje na existenciálně-tělesné rovině, a to tak, že upomíná na základní nestabilitu každé identity. Lidské tělo i lidské já, stejně jako ostatní jevy ve světě jsou v jistém smyslu v neustálém pohybu proměňování, přesněji: jsou tímto pohybem, který nikterak neřídí nějaká - jak by řekl Gombrowicz - originální forma. Rychlost, o kterou jde v hlubokých strukturách figurace hybridního filmového obrazu, tedy není rychlostí pohybu z místa na místo, ale rychlostí na místě, rychlostí transformace. A této rychlosti se týká i Gombrowiczova metafora galopu. Jak se píše již v úvodních titulcích Freundovy *Mumie*: "In many forms shall we return."

Sommersovy příběhy mumií, především druhý díl, lze číst jako alegorii marného pokusu člověka znovustvořit svět neboli oživit minulost v její prvotní čistotě a celistvosti.²¹ Hlavními hrdiny se při této četbě stávají Imhotep a Ank-Su-Namon, starověká milenecká dvojice, jež chce pomocí zlých kouzel dát své lásce nové tělo a současně s tím ovládnout přítomnost. Svět ztracené minulosti se v přítomnosti jeví jako montáž fragmentů, mrtvých ostatků (mumie, pyramidy,

¹⁹ Ve filmu *Mumie se vrací* je obdobou těchto magických projekcí nejen kouřem zahalená hladina, skrze níž ukazuje Imhotep Ank-Su-Namon jejich společnou minulost (přímý vizuální odkaz na Freundovu *Mumii*), ale především kouzelný Anubidův náramek, který malému Alexovi promítá podivuhodné vize klíčových míst jeho budoucí poutě. Základním principem fikcionalizace projekčního aparátu je, že vidíme nejen vizi, ale i vidícího, a také sám akt či proces "projekce" (což ji odlišuje od běžných snových vizí).

²⁰ Jestliže někomu připadá nemístné srovnávat Murnaua se současnou mediálně-hybridní kinematografií, může si vzpomenout na Wenderse, který viděl ve svém německém idolu předobraz optimistického průkopníka začleňujícího digitální obrazy do filmu [Wenders, 1996: 193]. Murnauův složitý vztah k technologii a speciálním efektům komentuje také Elsaesser [2000: 243-245], který jej uvádí do souvislosti s režisérskou percepční zkušeností leteckého pilota.

²¹ Nelze zastírat, že obraz prehistorie a jeho vztahu k přítomnosti je (podobně jako obraz těla a živlů) u Sommersa pojat neobyčejně banálně, že v něm mizí smysl pro kulturní jinakost. Typickým příkladem mohou být scény, kdy Alex luští hieroglyfy. Za touto banalizací lze nicméně hledat hloubku jiného typu, jejíž těžiště je mimo kvality režiséra a naivní diegezi.

knihy, kouzelné předměty, to vše zaváté pískem) vytržených z původního kontextu.²² Imhotep, postava z rodu Frankensteinů, Faustů, Prométheů, je nositelem “edisonovského imaginárna”, alegorickou figurou filmových vynálezců, “jejichž ‘fixní ideou’ bylo znovustvoření života v jeho celistvosti prostřednictvím mechanického přístroje” [Elsaesser, 1996: 31]. Technologii, pomocí níž má ke znovustvoření, oživení, znovu-sjednocení dojít, je - v alegorické rovině - digitální obraz a počítač.

O jakou minulost, jejíž fragmenty leží nespojitě pod pískem času, tedy jde? Je to mumifikovaná prehistorie, jež byla vzkříšena v přítomnosti, ale současně se obléká do forem budoucnosti. Je to ideální minulost filmu, jeho ztracená čistota a aura? Nebo je to stvoření deviantního, zlého světa nových obrazů a rychlostí, světa naruby, proti přírodě? Pokud je technologie v rukou zla, je i stvoření zlé, ať už jsou jeho motivace jakékoli. V Sommersových filmech proto cítíme paradoxní směs melancholie, čili smutku ze ztracené celistvosti kombinovaného s excesy tvůrčího génia (hledisko Imhotepa a Ank-Su-Namon), a úzkosti ze znovustvoření světa pomocí zlých kouzel (hledisko Evelyn a Ricka). Zdá se, že údělem nového hybridního filmu je snít o filmu starém jakožto snícím o novém.²³ Nový film vyrůstá na rostkách starého a současně jej v sobě oživuje a alegorizuje.

Alegorické čtení filmu je podporováno mechanismy zrcadlení a zdvojování, které Sommers zdědil po německých filmařích. Ke znovustvoření světa sice nakonec nedojde, ale Imhotepův sen nachází zástupné naplnění v obraze oázy Am Sher, která je stvořena z písku bohem Anubidem a v závěru v písku opět mizí (obojí je spektakulárně předvedeno prostřednictvím počítačových efektů). Stvoření a pád oázy proto funguje jako zmenšený obrácený model celého příběhu včetně jeho alegorické roviny. Mechanizmy zrcadlení nacházíme i v jiných prvcích filmu: dvojice kladných hrdinů, Rick (Brendan Fraser) a Evelyn (Rachel Weisz), v sobě objeví reinkarnové duše strážce-Medžaje a princezny Nefertiti (dávných protihráčů záporných hrdinů), neúspěšný proces znovuoživení má inverzní protějšek v oživení Evelyn. Dokonce i sám písek může být formován silami dobra, ale stejně i silami zla: když malý Alex (Freddie Boath) nechává svým rodičům zprávy prostřednictvím pískových modelů, zachrání si tak život (a nepřímě celý svět).²⁴ Když je písek naopak formován silami zla, plodí netvory, katastrofy a světy “naruby” (písečnou bouři, armádu šakalích netvorů, oázu). Jednou tedy zrna písku slouží napodobě viděného, existujícího, a umožňují rozpoznání (jako zrna fotografie), jindy generují sérii postupných deviací (pixely digitálního obrazu).

Vzpomeňme si zde ještě jednou na scény stvoření a pádu oázy. Srovnáme-li je s Alexovými modely, ukáže se v nich rozdíl mezi napodobením a podobností ve Foucaultově smyslu [1994: 56-57], jenž je zásadní pro pochopení vztahu mezi morfingem a fotografií. Fotografie je v dominantním kulturním pojetí napodobením skutečnosti: je kopií hierarchicky

²² Akt magického oživení a znovusjednocení minulosti s přítomností se ve Freundově *Mumii* příznačně odehrává celý muzeu, které působí jako divadlo fragmentů.

²³ Zdá se, že z tomto paradoxu spočívá zdroj úzkostné honby za “fotorealističností” speciálních efektů, jak ji můžeme pozorovat např. ve filmu *Final Fantasy*. Při únavných debatách o realističnosti tváří a pohybu digitálních hrdinů tohoto počítačového filmu se zapomělo na vizionářské kvality obrazů poloprůhledných, materiálně i imateriálních uchů z vesmíru, které byly pro rozvoj technoimaginace podstatnějším přínosem než naturalistické obrazy lidských těl.

²⁴ Mohlo by se zdát, že připisujeme těmto pískovým “hradům” přehnanou důležitost. Všimněme si ale excesivního momentu v jejich zpodobení - jsou neuvěřitelně precizní, dokonale uhlazené i v nejmenších detailech. Nechápeme, proč musel na životě ohrožený chlapec modelovat tyto až nestvůrně věrné miniatury, když mohl stejně dobře použít i nějaké arbitrárnější znaky. Moment excesivnosti je přitom jedním z typických podnětů k alegorickému čtení.

podřízenou originálu.²⁵ Podobnost se naopak rozvíjí v nehierarchizovaných sériích, které nemají počátek ani konec, je možné jimi procházet oběma směry. Šíří se od jedné malé difference k druhé, není podřízena žádnému prvotnímu vzoru, ale probíhá skrz ni opakování. Proto Sobchack charakterizuje morf jako palindrom čili kruhovitou figuru, která je čitelná zleva doprava i zprava doleva beze změny významu [srov. Sobchack, 2000a: 140-141].

Oáza vzniká z písku tak, že z pouště plynule raší zelené rostliny, zpočátku se výjev podobá původní poušti, pak stále méně, nakonec je to oáza s pyramidou, deviantní stvoření, nelze v ní rozpoznat původní tvar. Takto bychom hypoteticky mohli pokračovat do nekonečna: oáza by se plynule měnila v horu, pak ve velblouda..., a to se všemi "mezifázemi". V opačném pohybu jejího pádu do písku je tomu stejně, beze změny významu. Alexovy modely i mrtvé mumie jsou naopak podřízené původním originálům, slouží jejich reprezentaci. Sommersovy filmy proti sobě rozehrávají napodobení a podobnost, fotografii (film) a morfing, nechávají je vstupovat do vzájemného dialogu.

Dalším, možná podstatnějším podnětem alegorické četby je ambivalentní účinek speciálních efektů - účinek plynulé návaznosti na filmově znázorněný diegetický svět a současně účinek nadměry, excesu, ruptury (intermediální švy), účinek něčeho, co je současně důvěrně známé (fotorealističnost morfingu) i podivné, nelidské (reverzibilita, imaterialita). Speciální efekty nás upozorňují, že se v nich mluví ještě o něčem jiném, že se za nimi (stejně jako za hieroglyfy, relikviemi, ostatky, troskami) skrývá řeč jiného jazyka, že je v nich fikcionalizováno jiné imaginárno, že neslouží jen jako transparentní prodloužení diegetického světa filmu, nýbrž že doslovné je v nich dekonstruováno rétorickým: že "chtějí" být čteny alegoricky. Paradoxní je, že čím víc se digitální reverzibilita a imaterialita kamuflují jako tělesnost a lidská časovost, čím víc chtějí být "průzračné", tím víc diváka zneklidňují a provokují k interpretaci. Figurativnost současného hororu může být paradoxně o to naléhavější, čím víc se speciální efekty reprezentující "nevýslovné" snaží docílit absolutní doslovnosti a přijímat formy s prvky důvěrně známého. Za neuvěřitelnou okázalostí speciálních efektů *Mumie se vrací* lze hledat schizofrenní vztah filmaře k nové technologii, čili rozpolcenost mezi hlediskem Ricka + Evelyn a Imhotepa + Ank-Su-Namon.

Současný fantastický film vytváří prostřednictvím figur speciálních efektů metaforické rámce pro uchopení dosud neznámých, očima tradičního filmu neviditelných jevů - paradoxní časoprostorovosti, imateriality, rychlosti elektronické a digitální technologie. Jsou to jeho strategie, jak přežít v pro něj nehostinném, ba vražedném prostředí konkurence novějších médií.

²⁵ Nezáleží zde na tom, jestli s tímto tvrzením lze filozoficky souhlasit - jde o dominantní představu o fotografii jako o kopii skutečnosti, která byla, čili spíše o efekt reálnosti než o její ontologii.

10. Závěr: návrat interfejsů

V přítomné práci jsme se zabývali intermedialitou a reflexivitou v současném filmu s důrazem na vztahy mezi kinematografií a elektronickými médii, a to převážně v jejich vizuální dimenzi. Intermedialitu jsme definovali jako konceptuální fúzi různých mediálních forem, v níž se reflexivně zviditelňuje strukturní diference mezi kolidujícími médii. Na základě analýz jednotlivých filmových textů jsme klasifikovali dílčí strategie intermediality a zkoumali jejich kulturní pozadí. Dospěli jsme k závěru, že lze rozlišit dvě obecné tendence intermediality ve filmu: Godard a Greenaway experimentují s novými intermediálními formami obrazu a montáže, zatímco Sommers a Wachowští (jakožto reprezentanti širší kategorie fantastického filmu) alegorizují a metaforizují intermediální procesy uvnitř diegeze. Mezi oběma tendencemi lze nalézt řadu styčných bodů: Godard alegorizuje médium v mizanscéně svých *Histoire(s) du cinéma* prostřednictvím obrazu vlastního těla, mutací svého hlasu a také v dílčích motivech citovaných filmových fragmentů; *Matrix* naopak tematizuje číselnou podstatu digitálního média prostřednictvím antiiluzivních fikcionalizací čísla a *Mumie* pracuje s morfinem či animací písečných zrn rovněž způsobem, který potenciálně zbavuje obraz hloubky a funkce realistického znázornění.

Mezi intermediálními strategiemi u Godarda a Greenawaye bychom pochopitelně mohli nalézt i řadu rozdílů. Godard let 70. s Greenawayem let 80. a 90. sdílel tendenci k dekonstrukci kinematografického dispozitivu prostřednictvím elektronického média, ke specializaci lineárního vyprávění, prostorové montáži, pikaturalizaci filmu a obecně k formulacím novátorských mezi-obrazů, nicméně jeho videografické eseje se vždy lišily povahou figurace tvůrčího gesta, politickým (později lyricko-metafyzickým) zaměřením a v posledních projektech získaly odlišné kvality rytmické skladby (v *Histoire(s) du cinéma*) či videografického malířství (ve *Chvále lásky*). Greenaway, který se ke Godardově odkazu explicitně hlásí, naopak směřuje k ještě radikálnější specializaci a zbavení filmu tradičních narativních i dispozitivových struktur ve svém hypermediálním projektu *Kufřík Toulouse Lupera*. Jestliže Godard videograficky transformuje filmové formy, aby film vzkřísil z jeho agónie, Greenaway se naopak nikdy nepovažoval za cinefila, ale spíše za transmediálního vizuálního umělce, a proto může bez skrupulí prohlásit: “Francouzští intelektuálové film kritizovali a říkali, že *Kniha snů* není film, nýbrž CD-rom. Nedokážu si představit větší kompliment” [Gras & Gras, 2000: 181].

Cílem práce nebylo zavést pevnou klasifikaci intermediálních strategií, nýbrž ukázat jejich různorodost a širší kontexty v rovině formální i kulturní. Domníváme se, že interakce mezi různými uměleckými a mediálními formami v dnešní audiovizuální kultuře nabývají na intenzitě, a jejich podrobná analýza tudíž představuje základní předpoklad hlubšího uměnovědného či kulturologického bádání nejen v oblasti současného filmu. Z nedávného vývoje počítačových interfejsů nebo televizního obrazu lze bez většího rizika usuzovat, že logika hypermediace, jak ji definovali Bolter s Grusinem, bude vizuální kultuře i nadále spíše dominovat a hranice mezi mediálními formami budou ve vzrůstající míře privilegovaným polem estetického zájmu umělců i designérů.

Tento trend odporující všem katastrofickým vizím o plíživé proměně každodenního světa v homogenní simulakrum nebo o blízkém přechodu do jakési všezahrnující virtuální reality potvrzují například pokusy skupiny mediálních umělců Blast Theory, která nedávno navštívila Prahu se svým high-tech projektem na rozhraní instalace a počítačové hry pod názvem *Pouštní déšť* (Desert Rain). Skupina mladých umělců spolupracuje s vědci a techniky z britské Mixed Reality Lab a jejich umělecké experimenty lze považovat za specifické testování nejnovější mediální technologie v sociálním prostředí. Příznačné pro Blast Theory je to, že ve svých projektech reflektují aktuální politické dění a také to, že tematizují určitá “mezi” - hranice mezi virtuálním a reálným, mezi videokamerou natáčející v reálném

prostředí a jejím výstupem v internetovém prohlížeči, mezi pohybem počítačovou myší po interaktivní mapě města a fyzickým pohybem chodce (v on-line hře na špehování *Can you see me now?*) apod. Za vzorovou technologickou inovaci, kterou sdílejí vědci z Mixed Reality Lab a umělci z Blast Theory, lze považovat koncepci tzv. augmented reality (rozšířenou realitu), kterou výzkumný pracovník Steve Benford popisuje jako interfejs, jenž vrství virtuální svět na vidění světa reálného, a to tak, že uživatel zakouší oba světy současně či mezi nimi percepčně přepíná [srov. Blast Theory, 2001]. Z Benfordových názorů vyplývá, že vývoj audiovizuálních médií (a tudíž i umění) budou určovat právě projekty, které prostřednictvím designu dramaturgizují sám interfejs, rozhraní mezi člověkem a strojem, mezi dvěma mody reality nebo dvěma médii, a nikoli technologie či umělecká díla, jež budou usilovat o obklopení příjemce či uživatele homogenní iluzí skutečnosti, o naprosté zprůhlednění interfejsu, jak to známe z utopických představ o virtuální realitě budoucnosti, která má údajně nahradit film.

Důraz na intermediální vztahy implikuje také specifickou představu dějin médií. Odmítneme-li předpoklady teleologických a lineárních dějin řízených zákony technologického determinismu, musíme nutně opustit i představu, že jedno (nové) médium nahrazuje druhé (staré), např. že digitální obraz definitivně nahradí analogový, případně že počítače nahradí kina. Základním rysem historie i současnosti médií je naopak fundamentální hybridnost každého média a jeho zakotvení ve vztazích vzájemné závislosti mezi různými médii. Média spolu především koexistují a vzájemně se přepracovávají, přičemž jejich vztahy jsou pro jejich vývoj a působení podstatnější než vztah k reprezentované skutečnosti. Místo aby lineárně nahrazovaly jedno druhé a šly ke stále průzračnějšímu interfejsu mezi uživatelem a reprezentovaným objektem, vstupují do sítí složitých kombinací, interakcí a fúzí v procesech intermediálních transformací.

11. Filmografie a videografie¹

11.1. Analyzované filmy

Dějiny filmu v Popielawách (Historia kina w Popielawach, 1998, Polsko). R, Sc: Jan Jakub Kolski. K a počítačové ef: Krzysztof Ptak. Zv: Andrzej Żbicki. St: Ewa Pakulska. Výpr: Wojciech Saloni-Marczewski. Vizuální efekty, kinematograf: Mirosław Bartosik. Hu: Zygmunt Konieczny. Prod: Kazimierz Rozwałka. Hr: Krzysztof Majchrzak, Bartosz Opania, Grażyna Błęcka-Kolska, Franciszek Pieczka, Michał Jasiński, Tomasz Krysiak, Mariusz Saniternik, Joanna Pierzak ad. Výr: Figaro Film Production / TV Polska / Komitet Kinematografii / Canal + / Łódzkie Centrum Filmowe Silesia-Film. Bar., 100 min.

Tady a jinde (Ici et ailleurs, 1974, Francie). Obsahuje materiál nedokončeného filmu *Až do vítězství* (Jusqu' à la victoire; Groupe Dziga Vertov, 1970). R, Sc: Jean-Luc Godard & Anne-Marie Miéville. K: William Lubtchansky. St: Anne-Marie Miéville. Prod: Coralie International / JR Films; Výr: Sonimage / INA. 16 mm, video, bar./čb., 55 min.

Číslo dvě (Numéro deux, 1975, Francie). R: Jean-Luc Godard. Sc: Jean-Luc Godard & Anne-Marie Miéville. K: William Lubtchansky. Zv: Jean-Pierre Ruh. Hu: Leo Ferré. Hr: Jean-Luc Godard, Sandrine Battistella, Pierre Oudry, Alexandre Rignault, Rachel Stefanopoli. Výr: Sonimage / Bela Productions / SNC. 35 mm, video, bar./čb., 88 min.

Jak to jde? (Comment ça va?, 1976, Francie). R, Sc: Jean-Luc Godard & Anne-Marie Miéville. K: William Lubtchansky. Hu: Jean Schwartz. Hr: Anne-Marie Miéville, Michel Marot. Prod: Sonimage / INA / Bela Productions / SNC. 16 mm, video, bar./čb., 78 min.

Vášeň (Passion, 1981, Francie - Švýcarsko). R, Sc, St: Jean-Luc Godard. K: Raoul Coutard. Zv: François Musy. Hu: W. A. Mozart, A. Dvořák, M. Ravel, L. van Beethoven, G. Fauré. Hr: Isabelle Huppert, Hanna Schygulla, Michel Piccoli, Jerzy Radziwilowicz, Laszlo Szabo. Výr: Sara Films / Sonimage / Films A2 / Film et Vidéo Production SA / SSR. 35 mm, video, bar., 87 min.

Scénář k filmu Vášeň (Scénario du film Passion, 1982, Francie - Švýcarsko). R: Jean-Luc Godard s Jeanem-Bernardem Menoudem & Anne-Marie Miéville & Pierrem Binggelim. Hr: Jean-Luc Godard, Hanna Schygulla, Jerzy Radziwilowicz. Hu: W. A. Mozart, Leo Ferré. Výr: JLG Films / Studio Trans-Vidéo / Télévision Suisse Romande. Video, 54 min.

Histoire(s) du cinéma (1989-1998, Francie). 1A: Všechny příběhy/historie (Toutes les histoires, 51 min.). 1B: Jeden příběh/historie (Une Histoire seule, 42 min.). 2A: Jenom film (Seul le cinéma, 26 min.). 2B: Osudová krása (Fatale beauté, 28 min.). 3A: Mince absolutna (La Monnaie de l'absolu, 28 min.). 3B: Nová vlna (Une Vague Nouvelle, 27 min.). 4A: Kontrola vesmíru (Le Contrôle de l'univers, 27 min.). 4B: Znaky mezi námi (Les Signes parmi nous, 38 min.). R, Sc, St, Hr: Jean-Luc Godard. Výr: Gaumont / JLG Films / La Sept / Fr 3 / Centre National de la Cinématographie / Radio Télévision Suisse Romande / Véga Film. Video, 265 min.

¹ Při psaní titulů filmů a jiných mediálních textů jsme zvolili úzus upřednostnění českého překladu, a to i v případech, kdy neexistuje český distribuční název. Jako zdroj nám posloužila především sekundární literatura, ve výjimečných případech jsme zvolili vlastní překlad. Původní znění názvu je ponecháno tehdy, když obsahuje určité sémantické aspekty, pro které se nepodařilo nalézt české ekvivalenty.

M Is for Man, Music, Mozart (Velká Británie, 1991). R, Sc: Peter Greenaway. K: Sacha Vierny. Video st. Patrick Tornare, Benoît Maujean. Film. St: Chris Wyatt, Video postprodukce: Mikros Image. Zpěv: Astrid Seriese. Choreografie, tanec: Ben Craft. Tanečnice: Kate Gowar, Karin Potisk. Hu: Louis Andriessen, Orkest de Volharding, (dirigent) Cees van Zeeland. Zv: Nigel Heath. Výpr: Jan Roelfs. Kaligrafie: Brody Neuschwander. Prod: Elisabeth Queenan. Výr: AVRO / BBC ad. Video, 30 min.

Schody 1. Ženeva (Stairs 1. Geneva - výstava 1994; video 1995, Švýcarsko). R, Sc: Peter Greenaway. K: Patrick Mounoud. Video st: France de Wurstemberger. Hu: Patrick Mimran. Zv: Chris Wyatt. Komentář: Peter Greenaway, Elizabeth Copson, Dan Boyle. Prod: Jean-Daniel Bloesch. Výr: Apsara Productions. Video Beta SP, 105 min.

Matrix (The Matrix, 1999, USA). R, Sc: Andy a Larry Wachowští. K: Bill Pope. St: Zach Staenberg. Zv: David Lee, (design) Dane A. Davis. Hu: Don Davis. Vizuální efekty (supervize): John Gaeta, MANFX Visual Effects, Bullet Time, (digitální efekty) Dfilm Services, Animal logic Film. Animatrické protetické efekty: Paul Katte, Nick Nicolau, makeup Effects Group Studio. Choreografie kung-fu: Yuen Wo Ping. Ved. výr: Barrie M. Osborne ad. Prod: Joel Silver. Hr: Keanu Reeves, Laurence Fishburne, Carrie-Anne Moss, Hugo Weaving, Joe Pantoliano ad. Výr: Warner Bros. Bar., š.ú., Dolby Stereo, 136 min.

Mumie se vrací (The Mummy Returns, USA, 2001) R, Sc: Stephen Sommers. K: Adrian Biddle. St: Bob Ducsay. Zv: Peter Glossop. Hu: Alan Silvestri. Výpr: Allan Cameron. Vizuální efekty (supervize): John Andrew Berton, Jr.; Industrial Light & Magic. Zvláštní maskérské efekty a efekty bytostí: Nick Dudman. Výk. prod: Bob Ducsay. Prod: James Jacks, Sean Daniel. Hr: Brendan Fraser, Rachel Weisz, John Hannah, Arnold Vosloo. Výr: Alphaville Films / Imhotep Productions. Bar., š.ú., Dolby Stereo, 129 min.

11.2. Další zmiňovaná díla z oblasti filmu, televize, videoartu a media artu

Akira (Katsuhiro Ôtomo, 1988)

Angel, Angle, Down We Go (Robert Thom, 1969)

Americká noc (La Nuit américaine; François Truffaut, 1973)

Art of Memory: The Legend (Woody Vasulka, 1987)

Barevné punčochy (Kolorowe Pończochy; Janusz Nasfeter, 1960)

Bláznivý Petříček (Pierrot le fou; Jean-Luc Godard, 1965)

Blízká setkání třetího druhu (Close Encounters of the Third Kind; Steven Spielberg, 1977)

Can you see me now? (Blast Theory, 2001)

Cesta draka (Way of the Dragon; Bruce Lee, 1973)

Circles Between Surfaces (Dalibor Martinis, 1994-95)

Čiňanka (La Chinoise; Jean-Luc Godard, 1967)

Dopis Freddymu Buacheovi (Lettre à Freddy Buache; Jean-Luc Godard s Pierrem Binggelim, 1981)

Elena a muži (Elene et les hommes; Jean Renoir, 1956)

Exposition of Music - Electronic Television (Nam June Paik, 1963)

Fallové (The Falls; Peter Greenaway, 1980)

Fantasy Island (Allen Baron, Earl Bellamy ad., 1978-1984)

Faust (Friedrich Wilhelm Murnau, 1926)

Feature Film (Douglas Gordon, 1999)

Filmové traktáty (Ciné-tracts; Jean-Luc Godard & Alain Resnais & Chris Marker, 1968)

- Final Fantasy: Esence života* (Fainaru Fantaji / Final Fantasy: The Spirits Within; Hironobu Sakaguchi, 2001)
- Francie/cesta/objížďka/dvě/děti* (France/tour/détour/deux/enfants; Jean-Luc Godard & Anne-Marie Miéville, 1977-78)
- Ghost in the Shell* (aka Kokaku kidotai; Mamoru Oshii, 1995)
- Gladiátor* (Gladiator; Ridley Scott, 2000)
- Hackers* (Ian Softley, 1995)
- Henry: Portrait of a Serial Killer* (John McNaughton, 1986)
- Hirošima, má láska* (Hiroshima mon amour; Alain Resnais, 1958)
- Hvězdné války* (Star Wars; George Lucas, 1977)
- Charlotta a její Jules* (Charlotte et son Jules; Jean-Luc Godard, 1958)
- Chott el-Djerid* (Bill Viola, 1979)
- Chvála lásky* (Éloge de l'amour; Jean-Luc Godard, 1999)
- An Interactive Poetic Garden* (David Small & Tom White, 2000)
- Inside Rooms – 26 Bathrooms* (Peter Greenaway, 1985)
- Jane B. par Agnès V.* (Agnès Varda, Francie, 1987)
- Jen andělé mají křídla* (Only Angels Have Wings; Howard Hawks, 1939)
- Jižní Pacifik* (South Pacific; Joshua Logan, 1958)
- JLG/JLG* (JLG/JLG: Autoportrait de décembre; Jean-Luc Godard, 1994)
- Johnny Mnemonic* (Robert Longo, 1995)
- Jurský park* (Jurassic Park; Steven Spielberg, 1993)
- Karabiníci* (Les Carabiniers; Jean-Luc Godard, 1963)
- Když město spí* (While the City Sleeps; Fritz Lang, 1955)
- Kreslířova smlouva* (The Draughtsman's Contract; Peter Greenaway, 1982)
- Křestní jméno Carmen* (Prénom Carmen; Jean-Luc Godard & Anne-Marie Miéville, 1982)
- Le Rapport Darty* (Jean-Luc Godard & Anne-Marie Miéville, 1989)
- Liquid Sky* (Slava Tsukerman, 1983)
- M*A*S*H* (Robert Altman, 1970)
- Meetin' WA* (Jean-Luc Godard, 1986)
- Metropolis* (Fritz Lang, 1924)
- Mighty Morphin Power Rangers - The Movie* (Bryan Spicer, Jeff Pruitt, Steve Wang, 1995)
- Místo na výsluní* (A Place in the Sun; George Stevens, 1951)
- Moderní doba* (Modern Times; Charlie Chaplin, 1936)
- Mortal Kombat* (Paul Anderson, 1995)
- Mumie* (The Mummy; Karl Freund, 1932)
- Mumie* (The Mummy; Stephen Sommers, 1999)
- Muž s kinoaparátem* (Čelovek s kinoapparatom; Dziga Vertov, 1929)
- Mušský rod, ženský rod* (Masculin Féminin; Jean-Luc Godard, 1966)
- Nacistické koncentrační tábory* (Nazi Concentration Camps; George Stevens & John Ford, 1945).
- Nibelungové* (Nibelungen: Siegfried; Kriemhilds Rache; Fritz Lang, 1923-1924)
- Německo v roce nultém* (Germania anno zero; Roberto Rossellini, 1948)
- Občan Kane* (Citizen Kane; Orson Welles, 1941)
- Obvyklí podezřelí* (The Usual Suspects; Bryan Singer, 1995)
- Obyčejný fašismus* (Obyknovennyj fašizm; Michail Romm, 1965)
- Oceanova jedenáctka* (Ocean's 11; Lewise Milestona, 1960)
- Okna* (Windows; Peter Greenaway, 1975)
- Okno do dvora* (Rear Window; Alfred Hitchcock, 1954)
- One from the Heart* (Francis Ford Coppola, 1982)
- Opposing Mirrors and Video Monitors on Time Delay* (Dan Graham, 1974)

11. FILMOGRAFIE A VIDEOGRAFIE

- Pan Arkadin* (Mr. Arkadin aka Confidential Report; Orson Welles, 1955)
The Passing (Bill Viola, 1991)
Persona (Ingmar Bergman, 1966)
Pohrdání (Le Mépris; Jean-Luc Godard, 1963)
Pouštní déšť (Desert Rain; Blast Theory, 2000-2002)
Pozdní jaro (Banšun; Jasudžiro Ozu, 1949)
Poznámky k filmu "Zdrávas, Maria" (Petites notes à propos du film "Je vous salue Marie"; Jean-Luc Godard s Jeanem-Bernardem Menoudem & Anne-Marie Miéville, 1983)
Pravidla hry (La Règle du jeu; Jean Renoir, 1939)
Procházka po H. Reinkarnace ornitologa (A Walk Through H. The Re-Incarnation of an Ornitologist; Peter Greenaway, 1982)
Propast (The Abyss, James Cameron, 1989)
Prosperovy knihy (Prospero's Books; Peter Greenaway, 1991)
Přepřacování vertikálních charakteristik (Vertical Features Remake; Peter Greenaway, 1976)
Rampa (La Jetée; Chris Marker, 1963)
Repo Man (Alex Cox, 1984)
Scénář "Zachraň si, kdo můžeš (život)" (Scénario de "Sauve qui peut (la vie)); Jean-Luc Godard, 1979)
Síla slova (Puissance de la parole; Jean-Luc Godard, 1988)
Silnice (La strada; Federico Fellini, 1954)
Smrtihlav (Dark City; Alex Proyas, 1998)
Soft and Hard (A Soft Conversation Between Two Friends on a Hard Subject) (Jean-Luc Godard & Anne-Marie Miéville, 1986)
Schody 2. Mnichov (Stairs 2. Munich - výstava; Peter Greenaway, 1995)
Star Wars: Epizoda I - Skrytá hrozba (Star Wars: Episode I - The Phantom Menace, George Lucas, 1999)
The Sub-Division of Electric Light (Perry Hoberman, 1996)
Šestkrát dva / O komunikaci (Six fois deux / Sur et sous la communication; Jean-Luc Godard & Anne-Marie Miéville, 1976)
Tajemství Oberwaldu (Misterio di Oberwald; Michelangelo Antonioni, 1980)
Taxikář (Taxi Driver; Martin Scorsese, 1976)
Terminátor II: Den zúčtování (Terminator 2: The Judgement Day; James Cameron, 1991)
Text Rain (Camille Utterback & Romy Achituv, 2000)
This is Hardcore (videoklip skupiny Pulp; režie Doug Nichol, 1998)
Through a Looking Glass (Douglas Gordon, 1999)
Topení po číslech (Drowning by Numbers; Peter Greenaway, 1988)
Trávníkář (The Lawnmower Man; Brett Leonard, 1992)
Tron (Steven Lisberger, 1982)
A TV Dante (Peter Greenaway, Tom Phillips, 1988)
TV-dé-collage Ereignisse und Handlungen für Millionen (Wolf Vostell, 1963)
U konce s dechem (À bout de souffle; Jean-Luc Godard, 1959)
Vdaná žena (Une Femme mariée; Jean-Luc Godard, 1964)
Velikost a úpadek malého filmového obchodu (Grandeur et décadence d'un petit commerce de cinéma; Jean-Luc Godard, 1986)
Vertigo (Alfred Hitchcock, 1958)
Veselé poznávání (Le Gai savoir; Jean-Luc Godard, 1968)
Vikend (Week-end; Jean-Luc Godard, 1967)
Vincent, František, Pavel a ti ostatní (Vincent, François, Paul et les autres; Claude Sautet, 1974)
Vlkodlak (The Wolf Man; George Waggner, 1941)

11. FILMOGRAFIE A VIDEOGRAFIE

- Vrah mezi námi* (M; Fritz Lang, 1930)
Vrahové a zloději (Assassins et voleurs; Sacha Guitry, 1956)
Všechno je v pořádku (Tout va bien; Jean-Luc Godard, 1972)
Všichni v jedné řadě (On s'est tous défilé; Jean-Luc Godard, 1988)
Willow (Ron Howard, 1988)
Zachraň si, kdo můžeš (život) (Sauve qui peut (la vie); Jean-Luc Godard, 1979)
Závěť doktora Cordeliera (Testament du Docteur Cordelier; Jean Renoir, 1958)
Zloději mýdla (Lardi di saponette; Maurizio Nichetti, 1982).
Zdrávas, Maria (Je vous salue Marie; Jean-Luc Godard, 1983)
Zet a dvě nuly (A Zed & Two Noughts; Peter Greenaway, 1985)
Zpívání v dešti (Singin' in the Rain; Gene Kelly & Stanley Donen)
Zrodila se hvězda (A Star Is Born; George Cukor, 1954)
Žena je žena (Une Femme est une femme; Jean-Luc Godard, 1961)
Žít svůj život (Vivre sa vie; Jean-Luc Godard, 1962)

12. Bibliografie

- ABEL, Richard & ALTMAN, Rick (eds.) (2001): *The Sounds of Early Cinema*. Bloomington: Indiana University Press.
- ALTMAN, Rick (1984): Toward a Theory of the History of Representational Technologies. *Iris* 2, č. 2, s. 111-125.
- ALTMAN, Rick (1992): General Introduction: Cinema as Event. In: *Sound Theory / Sound Practice*. Ed. R. A. New York – London: Routledge, s. 1-13.
- ALTMAN, Rick (1994): What it Means to Write the History of *Cinema*. In: Müller, 1994: 169-180.
- ANDREW, Dudley (1984): Figuration. In: D. A.: *Concepts in Film Theory*. New York - Oxford: Oxford University Press, s. 157-171.
- ANDREW, Dudley (ed.) (1997): *The Image in Dispute. Art and Cinema in the Age of Photography*. Austin: University of Texas Press.
- ARMES, Roy (1988): *On Video*. London - New York: Routledge.
- AUMONT, Jacques (1992): The Medium. In: Bellour & Bandy, 1992: 205-213.
- AUMONT, Jacques (1997): *The Image*. London: British Film Institute; přel. Claire Pajackowska (*L'Image*, 1990).
- AUMONT, Jacques & BERGALA, Alain & MARIA, Michel & VERNET, Marc (1997): *Aesthetics of Film*. Austin: University of Texas Press; přel. Richard Neupert (*Esthétique du film*, 1983).
- AUMONT, Jacques (1997a): The Variable Eye, or the Mobilization of the Gaze. In: Andrew, 1997: 231-258; přel. Charles O'Brien - Sally Shafto (2. kapitola knihy *L'Oeil interminable: cinéma et peinture*, 1989).
- AUMONT, Jacques (2000): Mortal Beauty. In: Temple & Williams, 2000: 97-112; přel. Michael Temple & James S. Williams (Beauté, fatal souci: Note sur un épisode des *Histoire(s) du cinéma*, 1998).
- BACHTIN, Michail Michajlovič (1980): *Román jako dialog*. Praha: Odeon; přel. Daniela Hodrová (*Voprosy literatury i estetiki*, 1975).
- BACHTIN, Michail Michajlovič (1988): *Estetika slovesnej tvorby*. Bratislava: Tatran; přel. Viera Šabíková (*Estetika slovesnogo tvorčestva*, 1979).
- BARTHES, Roland (1991): Radost textu. *Výtvarné umění*, č.1, s.XIV-XVI; přel. Miroslav Petříček jr. (*Le Plaisir du texte*, 1973).
- BARTHES, Roland (1993): Wychodząc z kina. In: Godzic, 1993: 157 - 160; přel. Łucja Demby (*Au sortant du cinéma*, 1975).
- BARTHES, Roland (1994): *Světlá komora. Vysvětlivka k fotografii*. Bratislava: Archa; přel. Miroslav Petříček jr. (*La chambre claire*, 1980).
- BARTHES, Roland (1994a): Třetí smysl. Poznámky k výzkumu několika fotogramů S. M. Ejzenštejna. *Iluminace* 6, č. 1, s. 61-75; přel. Přemysl Maydl (*Le troisième sens. Notes de recherche sur quelques photographies de S. M. Eisenstein*, 1970).
- BARTHES, Roland (1996): Teoria textu. In: *Współczesna teoria badań literackich za granicą. Tom IV. Część 2*. Ed. Henryk Markiewicz. 316-366; přel. Aleksander Milecki (*Texte (Théorie du)*, heslo in *Encyclopédie Universalis*, díl 15, 1973).
- BAUDRY, Jean-Louis (1986): Ideological Effects of the Basic Cinematographic Apparatus. In: Rosen, 1986: 286 - 298; přel. Alan Williams (*Cinéma: effets idéologiques produits par l'appareil de base*, 1970).

12. BIBLIOGRAFIE

- BAUDRY, Jean-Louis (1986a): The Apparatus: Metapsychological Approches to the Impression of the Reality in the Cinema. In: Rosen, 1986: 299 - 318; přel. Jean Andrews - Bertrand Augst (Le Dispositif: approches métapsychologiques de l'impression de réalité, 1975).
- BAZIN, André (1979): *Co je to film?* Praha: ČFÚ; přel. a uspořádal Ljubomír Oliva (*Qu'est-ce que le cinéma?*, 1958-1962).
- BEEBE Roger Warren (2000): After Arnold. Narratives of the Posthuman Cinema. In: Sobchack, 2000: s. 159-179.
- BÉHAR, Henri (1995): Jean-Luc Godard Press Conference at the 1995 Montreal Film Festival. <<http://www.seti-inst.edu/http://www.seti-inst.edu/>> (verifikováno 22. 9. 2001).
- BELLOUR, Raymond (1990): *L'Entre-images: Photo, Cinéma, Vidéo*. Paris: La Différence.
- BELLOUR, Raymond (1990a): Video Writing. In: *Illuminationg Video. An Essential Guide to Video Art*. Eds. Doug Hall & Sally Jo Fifer. New York: Aperture, s. 421-441; přel. Alison Rowe (kombinace textů The burning memory, 1984; Le dernier homme en croix, 1987; La vidéo selon saint-Jean, 1984; L'art de la demostracio, 1988; La lettre dit encore, 1988).
- BELLOUR, Raymond (1991): The Film Stilled. *Unspeakable Images. Camera Obscura* č. 24 Eds. R. Bellour & L. Lyon, s. 98-123; přel. Alison Rowe & Elisabeth Lyon (L'interruption, 'instant, 1987).
- BELLOUR, Raymond (1991a): The Power of Words, The Power of Images. *Unspeakable images. Camera Obscura* č. 24 Eds. R. Bellour & L. Lyon, s. 98-123; přel. Elisabeth Lyon.
- BELLOUR, Raymond & BANDY, Mary Lea (eds.) (1992): *Jean-Luc Godard. Son-Image 1974-1991*. New York: The Museum of Modern Art.
- BELLOUR, Raymond (1992a): (Not) Just an Another Filmmaker. In: Bellour & Bandy, 1992: 115-231.
- BELLOUR, Raymond (1996): The Double Helix. In: *Electronic Culture. Technology and Visual Representation*. Ed. Timothy Druckrey. New York: Aperture přel. James Eddy (La double hélice, 1990).
- BELLOUR, Raymond (1996a): 'Cinema and...'. *Semiotica* č. 112-1/2, s. 207-229; přel. Cecilia Rennie.
- BELLOUR, Raymond (1996b): The Images of the World. In: *Resolutions*. Eds. Michael Renov & Erika Suderburg. Minneapolis - London: University of Minnesota Press, s. 149-164 (Les images du monde, 1989).
- BELLOUR, Raymond (2000): Challenging Cinema. In: *Screen-Based Art. Lier en Boog, Series of Philosophy of Art and Art Theory. Volume 15*. Eds. Anette W. Balkema & Henk Slager. Amsterdam: Rodopi B. V., s. 35-43.
- BELLOUR, Raymond (2000a): The Unattainable Text. In: *The Analysis of Film*. Ed. Constance Penley. Bloomington - Indianapolis: Indiana University Press, s. 21-27; přel. Ben Brewster (Le texte introuvable, 1975).
- BENJAMIN, Walter (1979): O některých motivech u Baudelaira. In: W. B.: *Dílo a jeho zdroj*. Praha: Odeon, s. 81-112; přel. Věra Saudková (Zu einigen Motiven bei Baudelaire, 1939).
- BENJAMIN, Walter (1979a): Umělecké dílo ve věku své technické reprodukovatelnosti. In: W. B.: *Dílo a jeho zdroj*. Praha: Odeon, s. 17-47; přel. Věra Saudková (Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit, 1936).
- BENJAMIN, Walter (1979b): Paříž, hlavní město devatenáctého století. In: W. B.: *Dílo a jeho zdroj*. Praha: Odeon, s. 67-78; přel. Věra Saudková (Paris die Hauptstadt des XIX. Jahrhunderts, 1955).
- BENJAMIN, Walter (1979c): Dějinně filozofické teze. In: W. B.: *Dílo a jeho zdroj*. Praha: Odeon, s. 67-78; přel. Věra Saudková (Geschichtsphilosophische Thesen, 1950).

12. BIBLIOGRAFIE

- BENJAMIN, Walter (1999): Malé dejiny fotografie. In: W.B.: *Illuminácie. Eseje*. Bratislava: Kaligram, s. 160-174; přel. Adam Bžoch.
- BERGALA, Alain (1985): Genesis of a Camera: Jean-Pierre Beauviala and Jean-Luc Godard. *Camera Obscura* 15, č. 13/14, s. 163-193.
- BLAST THEORY (2001): *Interview with Professor Steve Benford, principle investigator at Nottingham University's Mixed Reality Lab*. <www.bbc.co.uk/arts/shootinglive/blasttheory/mrl.shtml> (verifikováno 25. 8. 2002).
- BLÜMLINGER, Christa (2000): Filmy Kina Dějiny Archivy Výzkumy. Rozhovor s Thomasem Elsaesserem. *Illuminace* 12, č. 2, s. 101-119; přel. Petr Mareš (Filme Kinos Geschichten Archive Forschungen. Ein Gespräch zwischen Thomas Elsaesser und Christa Blümlinger, 1997).
- BOLTER, David J. (1990): *Człowiek Turinga. Kultura Zachodu w wieku komputera*. Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy; přel. Tomasz Goban-Klas (Turing's Man. Western Culture in the Computer Age, 1984).
- BOLTER, Jay David & GRUSIN, Richard (1999): *Remediation. Understanding New Media*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.
- BOLZ, Norbert (1994): Rozstanie z galaktyką Gutenberga. In: Gwóźdź, 1994: 27-52; přel. Krystyna Krzemieniowa (Abschied von der Gutenberg-Galaxis, kapitola knihy *Theorie der neuen Medien*, 1990).
- BOLZ, Norbert (1997): Estetyka cyfrowa. In: Gwóźdź, 1997a: 331-359; přel. Jacek Ostaszewski (Digitale Ästhetik, kapitola knihy *Eine kurze Geschichte des Schiens*, 1991).
- BOLZ, Norbert (1999): Pismo filmu. In: Gwóźdź, 1999: 81 - 98; přel. Andrzej Gwóźdź (Die Schrift des Films, 1987).
- BONITZER, Pascal (1997): Obraz niewidzialny. *Kino*, č. 7-8, s. 52-54; přel. Iwona Ostaszewska (L'image invisible, 1990).
- BONITZER, Pascal (1997): Powierzchnia wideo. In: Gwóźdź, 1997a: 309-313; přel. Iwona Ostaszewska (La surface vidéo, převzato z knihy *Le champ aveugle. Essais sur la cinéma*, 1982).
- BORDWELL, David (1985): *Narration in the Fiction Film*. Madison: University of Wisconsin Press.
- BORDWELL, David & STAIGER, Janet & THOMPSON, Kristin (1985a): *The Classical Hollywood Cinema. Film Style & Mode of Production to 1960*. New York: Columbia University Press.
- BORDWELL, David & THOMPSON, Kristin (1990): *Film Art: An Introduction*. New York: McGraw-Hill.
- BRESSON, Robert (1998): *Poznámky o kinematografu*. Praha: Dauphin; přel. Miloš Fryš (*Notes sur le cinématographe*, 1975)
- BROWN, Nick (1994): Persona Bergmana: aparat/nieświadomość/odbiorca. In: Godzic, 1994: 171 - 178; přel. Wiesław Godzic ("Persona" de Bergman: Dispositif/Inconscient/Spectateur, 1981).
- CALLAHAN, Vicki (2000): The Evidence and Uncertainty of Silent Film in *Histoire(s) du cinéma*. In: Temple & Williams, 2000: 141-158.
- CASETTI, Francesco & ODIN, Roger (1994): Od pale- do neo-telewizji. W perspektywie semiopragmatyki. in: Gwóźdź, 1994: 117-136; přel. Iwona Ostaszewska (De la paléo- a la néo-télévision. Approche sémio-pragmatique, 1990).
- COLLET, Jean (1969): *Jean-Luc Godard*. Praha: Orbis.
- COMOLLI, Jean-Louis (1986): Technique and Ideology: Camera, Perspective, Depth of Field (Parts 3 and 4). In: Rosen, 1986: s. 421 - 443; přel. Diana Matias - Marcie Butzel - Philip Rosen

12. BIBLIOGRAFIE

- II. Profondeur de champ: la double scène [suite]: [Notes pour une histoire matérialiste ... suite], 1971; La profondeur de champ "primitive", 1971).
- CORRIGAN, Timothy (2000): Bezprostřední historie. Zásahy videopásky a narativní film. *luminace* 12, č. 3, s. 65-77; přel. Karla Hyánková (Immediate History. Videotape Interventions and Narrative Film, 1997).
- DOUCHOT, Edmond (1997): Problem czasu v elektronicznych i cyfrowych technikach obrazu. *Opcje*, č. 3, s. 48 - 50; přel. Iwona Ostaszewska.
- DORRY, Jonathan (1999): *Techniques of the Observer. On Vision and Modernity in the Nineteenth Century*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.
- DUBITT, Sean (1997): Timeshift. In: Gwóźdź, 1997a: 283-308; přel. Alicja Helman (Timeshift, kapitola knihy *Timeshift. On Video Culture*, 1991).
- DUBITT, Sean (1998): *Digital Aesthetics*. London: Sage - Theory, Culture & Society.
- DUBITT, Sean (2002): *FX. Time and the Cinema of Special Effects*. Nepublikovaný text (archiv autora).
- DANEY, Serge (1992): Godard Makes [Hi]stoires. Interview with Serge Daney. In: Bellour & Bandy, 1992: 159-167; přel. Georgia Gurrieri (Godard fait des Histoires, 1988)
- DANEY, Serge (2000): Film a televize. *Cinepur* 9, č.15, s. 60-61; přel. Helena Bendová & Jiří Horníček (fragment knihy *Ciné-journal*).
- DANEY, Serge (2000): Teroretizovaný (Godardovská pedagogika). *Kino-ikon* 4, č. 1, s. 105-115; přel. Eva Fričová (Le thérorisé (pédagogie godardienne) + Le son (Elle), L'image (Lui) / La voix Elle), L'oeil (Lui), 1976).
- DARLEY, Andrew (2000): *Visual Digital Culture*. London - New York: Routledge.
- DEGLI-ESPOSTI REINERT (2001): Neo-baroque Imaging in Peter Greenaway's Cinema. In: *Peter Greenaway's Postmodern / Poststrukturalist Cinema*. Eds. Paula Willoquet-Maricondi & Mary Alemany-Galway. Maryland - Kent: Scarecrow Press, 51-78.
- DELEUZE, Jacques (1996): *Foucault*. Praha: Herrmann & synové; přel. Čestmír Pelikán (*Foucault*, 1986).
- DELEUZE, Gilles (1997): *Cinema 2. The Time-Image*. Minneapolis: University of Minnesota Press; přel. Hugh Tomlinson - Robert Galeta (*Cinéma 1. L'Image-temps*, 1985).
- DELEUZE, Gilles (1998): *Rokovania 1972 - 1990*. Bratislava: Archa; přel. Miroslav Marcelli (*Pourparles*, 1990).
- DELEUZE, Gilles (2000): *Film 1. Obraz - pohyb*. Praha: Národní filmový archiv; přel. Jiří Dědeček - Přemysl Maydl (*Cinéma 1. L'Image-mouvement*, 1983).
- DELEUZE, Gilles (2001): Čo je dispozitív? *Kino-ikon* 5, č. 2, s. 5-13; přel. Mária Ferenčuhová (Qu'est-ce qu'un dispositif?, 1988).
- DERRIDA, Jacques (1993): *Texty k dekonstrukci. Práce z let 1967-72*. Bratislava: Archa; přel. Miroslav Petříček jr. (výběr textů M. Petříček).
- DERRIDA, Jacques (1999): *Gramatológia*. Bratislava: Archa; přel. Martin Kanovský (*De la grammatologie*, 1967)
- DI STEFANO, John (2001): Pater Greenaway and the Failure of Cinema. In: *Peter Greenaway's Postmodern / Poststrukturalist Cinema*. Eds. Paula Willoquet-Maricondi & Mary Alemany-Galway. Maryland - Kent: Scarecrow Press, 37-50.
- DRONSFIELD, Jonathan (2000): "The Present Never Exists There": The Temporality of Decision in Godard's Later Film and Video Essays. In: Temple & Williams, 2000: 61-76.
- DRUCKREY, Timothy (ed.) (1996): *Electronic Culture*. New York: Aperture.
- DUBOIS, Philippe (1992): Video Thinks What Cinema Creates. Notes on Jean-Luc Godard's Work in Video and Television. In: Bellour - Bandy, 1992: 169-186.

12. BIBLIOGRAFIE

- DUBOIS, Philippe (1995): *Mise-en-filme: Autobiographical (Hi)stories and Psychic Apparatuses*. In: *Fugitive Images. From Photography to Video*. Ed. Patrice Petro. Bloomington - Indianapolis: Indiana University Press, s. 152-172; přel. Lynne Kirby.
- DUBOIS, Philippe (2002): Wideo wobec kina: przesunięcia estetyczne. *Opcje*, č. 2, s. 28-34; přel. Barbara Kita (*La question vidéo face au cinéma: déplacements esthétiques*, 1998).
- DZIAMSKI, Grzegorz (1993): Rehabilitacja alegorii. Benjaminowski motyw w refleksji nad sztuką współczesną. In: «*Drobne rysy w ciągłej katastrofie...*» *Obecność Waltera Benjamina w kulturze współczesnej*. Ed. Anna Zeidler-Janiszewska. Warszawa: Instytut Kultury, s. 121-129.
- EJZENŠTEJN, Sergej M. (1999): Montáž atrakcií. In: S. M. E: *Umenie mizanscény II*. Bratislava: Divadelný ústav, s. 123-127; přel. Nadežda Lindovská (*Montáž atrakcionov*, 1923).
- ELEFOTHERIOTIS, Dimitris (1995): Video Poetics: Technology, Aesthetics and Politics. *Screen* 36, č. 2, s. 100-112.
- ELSAESSER, Thomas & BARKER, Adam (eds.) (1992): *Early Cinema. Space - Frame - Narrative*. London: British Film Institute.
- ELSAESSER, Thomas (1986): Primary Identification and the Historical Subject: Fassbinder and Germany. In: Rosen, 1986: 535-549.
- ELSAESSER, Thomas (1996): Filmová historie a vizuální rozkoš: výmarský film. *Illuminace* 8, č. 2, s. 5-35; přel. Zbyňek Havránek (*Film History and Visual Pleasure: Weimar Cinema*, 1984)
- ELSAESSER, Thomas - HOFFMANN, Kay (eds.) (1998): *Cinema Futures: Cain, Abel or Cable? The Screen Arts in the Digital Age*. Amsterdam: Amsterdam University Press.
- ELSAESSER, Thomas (1998a): Cinema Futures: Convergence, Divergence, Difference. In: Elsaesser - Hoffmann, 1998: 9-26.
- ELSAESSER, Thomas (1998b): Louis Lumière - the Cinema's First Virtualist? In: Elsaesser - Hoffmann, 1998: 45-62.
- ELSAESSER, Thomas (1998c): Fantasy Island: Dream logic as Production Logic. In: Elsaesser - Hoffmann, 1998: 144-158.
- ELSAESSER, Thomas (1998d): Digital Cinema: Delivery, Event, Time. In: Elsaesser - Hoffmann, 1998: 201-222.
- ELSAESSER, Thomas (2000): Vábivé zvuky. Vánoční zvony Franze Hofera a transformace hudebních žánrů v raném německém filmu. *Illuminace* 12, č. 2, s. 85-101; přel. Ivan Vomáčka (*Sounds Beguiling: Franz Hofer's Weihnachtsglocken and the Transformations of Music Genres in Early German Cinema*, 1999).
- FISCHER, Kevin (2000): Tracing the Tesseract. In: Sobchack, 2000: 103-130.
- FISKE, John (1987): *Television Culture*. London: Routledge.
- FLUSSER, Vilém (1994): *Za filosofii fotografie*. Hynek, Praha.
- FLUSSER, Vilém (1997): Gest Wideo. In: Gwózdź, 1997a: 213-228; přel. Andrzej Gwózdź (*Die Geste des Video, kapitola knihy Gesten. Versuch einer Phänomenologie*, 1991).
- FLUSSER, Vilém (2001): *Do univerza technických obrazů*. Praha: OSVU; přel. Jiří Fiala (*Ins Univerzum der technischen Bilder*, 1985).
- FOUCAULT, Michel (1994): *Toto nie je fajka*. Bratislava: Archa; přel. Miroslav Marcelli (*Ceci n'est pas une pipe*, 1973).
- FOUCAULT, Michel (2000): *Dohlížet a trestat*. Praha: Dauphin; přel. Čestmír Pelikán (*Surveiller et punir: naissance de la prison*, 1975).
- FRIEDBERG, Anne (1993): *Window Shopping. Cinema and the Postmodern*. Berkeley - Los Angeles - Oxford: University of California Press.
- GENETTE, Gérard (1977): Figury. *Pamiętnik Literacki*, č. 2, s. 295-306; přel. Wiktoria Krzemień (*Figures*, in: *Figures. Essais*, 1966).

12. BIBLIOGRAFIE

- GENETTE, Gérard (1996): Palimpsesty. Literatura drugiego stopnia. In: *Współczesna teoria i historia literackich za granicą. Tom IV. Część 2*. Ed. Henryk Markiewicz. 316-366; přel. Aleksander Milecki (*Palimpsestes. La Littérature au second degré*, 1982).
- GIBSON, William (1992): *Neuromancer*. Praha: Laser; přel. Ondřej Neff (*Neuromancer*, 1984).
- GODARD, Jean-Luc (1999): *Histoire(s) du cinéma*. ECM Records.
- GODARD, Jean-Luc (2001): Příběh(y) filmu / Jen film. *Film a doba*. 47, č. 4, s. 214-217; přel. Milan D. Klepikov.
- GODZIC, Wiesław (1996): *Oglądanie i inne przyjemności kultury popularnej*. Kraków: Universitas.
- GODZIC, Wiesław (ed.) (1993): *Interpretacja dzieła filmowego. Antologia przekładów*. Kraków: Uniwersytet Jagielloński.
- GODZIC, Wiesław (ed.) (1994): *Sztuka filmowej interpretacji. Antologia przekładów. Wydanie rzecze*. Kraków: Uniwersytet Jagielloński.
- GOMBRICH, Ernst Hans (1985): *Umění a iluze*. Studii o psychologii obrazového znázornění. Praha: Odeon; přel. Miroslava Tůmová (*Art and Illusion*, 1977).
- GRAS, Vernon & GRAS, Marguerite (eds.) (2000): *Peter Greenaway: Interviews*. Jackson: University Press of Mississippi.
- GREER, Germaine (2001): *Eunuška*. Praha: One Woman Press; přel. Pavla Jonsson (*The Female Eunuch*, 1970/1991).
- GREENAWAY, Peter (2001): *Interview with Peter Greenaway*. Plattform 2001. <www.bbc.co.uk/wales/platform/transcripts/peter_greenaway.doc> (verifikováno 15. 10. 2001).
- GROßKLAUS, Götz (1999): Postrzeganie kinematograficzne. In: Gwóźdź, 1999: 119 - 128; přel. Andrzej Gwóźdź (*Kinematographische Wahrnehmung*, 1993).
- GUNNING, Tom (1992): The Cinema of Attractions: Early Film, Its Spectator and Avant-Garde. In: *Journal of American Studies*, 26, s. 56-62.
- GUNNING, Tom (1997): In Your Face: Physiognomy, Photography, and the Gnostic Mission of Early Film. *Modernism/Modernity* 4, č. 1, s. 1-29.
- GUNNING, Tom (2000): *The Films of Fritz Lang: Allegories of Vision and Modernity*. London: BFI.
- GWÓŹDŹ, Andrzej (1990): *Pochwała widzialności. Ze studiów nad niemiecką myślą filmową do roku 1933*. Katowice: Uniwersytet Śląski.
- GWÓŹDŹ, Andrzej (ed.) (1994): *Prędkość i przyjemność. Kino i telewizja w dobie symulacji elektronicznej*. Kielce: Wydawnictwo Szumacher.
- GWÓŹDŹ, Andrzej (ed.) (1994a): *Po kinie?... Audiowizualność w epoce przekazników elektronicznych*. Kraków: Universitas.
- GWÓŹDŹ, Andrzej (1997): *Obrazy i rzeczy. Film między mediami*. Kraków: Universitas.
- GWÓŹDŹ, Andrzej (ed.) (1997a): *Pejzaże audiowizualne. Telewizja - wideo - komputer*. Kraków: Universitas.
- GWÓŹDŹ, Andrzej (1997b): Nowe obrazy - nowy film - elektroniczne kino. In: *Kultura i sztuka u progu XXI wieku*. Ed. Sław Krzemień-Ojak. Białystok: Trans Humana, 161-180.
- GWÓŹDŹ, Andrzej - KRZEMIENŃ-OJAK, Sław (eds.) (1998): *Intermedialność w kulturze końca XX wieku*. Białystok: Trans Humana.
- GWÓŹDŹ, Andrzej (1998a): Interfejsy widzialności. In: Gwóźdź - Krzemień-Ojak, 1998: 177-189.
- GWÓŹDŹ, Andrzej (1998b): 1925 - 1935: Film w poszukiwaniu mediów. Pomysły do tendencyjnej historii filmu. In: Gwóźdź, 1999b: 383-396.

12. BIBLIOGRAFIE

- GWÓZDŹ, Andrzej (1998c): Pomysły do intermedialnej historii filmu. Film jako spektakl. In: *Kultura - Język - Edukacja. T. 2.* Ed. R. Mrózek. Katowice: Uniwersytet Śląski, s. 89-101.
- GWÓZDŹ, Andrzej (ed.) (1999): *Współczesna niemiecka myśl filmowa. Od projektora do komputera.* Katowice: Śląsk.
- GWÓZDŹ, Andrzej (1999a): Spektakle pisma w stadium monitorowym filmu. In: *Słowo w kulturze mediów.* Ed. Zbigniew Suszczyński. Białystok: Instytut Filologii Polskiej Uniwersytetu w Białymstoku, s. 111-124.
- GWÓZDŹ, Andrzej (ed.) (1999b): *Panoramy i zbliżenia. Problemy wiedzy o filmie. Antologia prac śląskich filmoznawców.* Katowice: Śląsk.
- GWÓZDŹ, Andrzej (2000): Od pigmentu do interfejsu. Kilka tropów w stronę estetyki designu. *Kultura Współczesna. Estetyka (im)materii. Wydanie specjalne pod redakcją Krystyny Wilkoszewskiej*, č. 1-2, s.184-192.
- GWÓZDŹ, Andrzej (2001): Ekran świata. *Kwartalnik Filmowy*, č. 35-36, s. 221-229.
- GWÓZDŹ, Andrzej (ed.) (2001a): *Widzieć, myśleć, być. Technologie mediów.* Ed. Andrzej Gwóźdź. Kraków: Universitas.
- GWÓZDŹ, Andrzej (2002): Dekonstrukcje widzenia. In: *Nowe media w komunikacji społecznej w XX wieku. Antologia.* Ed. Maryla Hopfinger. Warszawa: Oficyna Naukowa, s. 229-244.
- HEATH, Stephen (1981): *Questions of Cinema.* Bloomington: Indiana University Press.
- HELMAN, Alicja (1993): Autotematyzm: "tvořivá zrada" filmu. Nепublikovaný překlad Petra Mareše. Alicja Helman: Autotematyzm - "twórcza zdrada" kina. In: *Kino o kinie czyli o autoświadomości sztuki filmowej.* Ed. Ewelina Nurczyńska-Fidelska - Zbigniew Ratko. Łódź, Centralny Gabinet Metodyczny Edukacji Filmowej Dzieci i Młodzieży, s. 9-16.
- HELMAN, Alicja (1994): Aparat. In: *Słownik pojęć filmowych. Tom 7.* Ed. Alicja Helman. Wrocław: Wiedza o kulturze, s. 7-51.
- HELMAN, Alicja (2001): Adaptace jako základní tvůrčí technika filmu. *Host 7*, č. 2, s.57-64; přel. Petr Szczepanik (Adaptacja - podstawowa technika twórcza kina, 1998).
- HELMAN, Alicja (ed.) (1992): *Panorama współczesnej myśli filmowej.* Kraków: Universitas.
- HICKETHIER, Knut (1995): On the History of Television as a History of Viewing in Germany. In: Müller, 1995: 179-194.
- HICKETHIER, Knut (1999): Historia filmu, audiowizji czy multimediiów? Perspektywa w końcu pierwszego stulecia filmu. In: Gwóźdź, 1999: 181-197; přel. Jacek Ostaszewski (Geschichte des Films, der Audiovision oder der Multimedia? Perspektiven am Ende des ersten Jahrhunderts Film, 1996).
- HIGGINS, Dick (2001): Intermedia. With appendix by Hannah Higin. *Leonardo 34*, č. 1, s. 49-54.
- HIGGINS, Dick (2000): *Nowoczesność od czasu postmodernizmu oraz inne eseje.* Gdańsk: Słowo/obraz/terytoria; přel. a vybral Piotr Rypson.
- HRADECKÝ, Emil (1974): *Paul Hindemith. Svár teorie s praxí.* Praha: Editio Supraphon.
- HUHTAMO, Erkki (1995): Resurrecting the Technological Past. An Introduction to the Archeology of Media Art. www.nticc.or.jp/pub/ic_mag/ic014/huhtamo/huhtamo_e.html (verifikováno 25. 7. 2002).
- HUHTAMO, Erkki (1996): From Kaleidoscomaniac to Cyberned: Notes Toward an Archaeology of Media. In: *Electronic Culture. Technology and Visual Representation.* Ed. Timothy Druckrey. New York: Aperture, s. 296-304.
- CHATEAU, Dominique (1997): Efekt zappingu. In: Gwóźdź, 1997a: 153-164; přel. Iwona Ostaszewska (L'effet zapping, 1990).

12. BIBLIOGRAFIE

- CHATEAU, Dominique (2001): Nowe technologie a luki w myśleniu. In: Gwóźdź, 2001a: 19-38; přel. Iwona Ostaszewska (*Pensées lacunaires et nouvelles technologies*, 1998).
- JAMESON, Fredric (1991): Utopianism After the End of Utopia. In: F. J.: *Postmodernism, or, the Cultural Logic of Late Capitalism*. Durham: Duke University Press, s. 154-180.
- JAMESON, Fredric (1995): *The Geopolitical Aesthetic. Cinema and Space in the World System*. Bloomington - Indianapolis: Indiana University Press.
- JAMESON, Fredric (1996): Postmodernizm i społeczeństwo konsumpcyjne. In: *Postmodernizm. Antologia przekładów*. Ed. Ryszard Nycz. Kraków: Wydawnictwo Baran i Suszczyński, s. 190-213; přel. Przemysław Czapliński (*Postmodernism and Consumer Society*, 1985).
- JAMPOLSKIJ, Michail (2000): Film a teorie intertextuality. *Illuminace* 12, č. 2, s. 5-41; přel. Karla Hyánková (*Film and the Theory of Intertextuality*, 1998).
- JAY, Martin (1994): *Downcast Eyes. The Denigration of Vision in Twentieth-Century French Thought*. Berkeley - Los Angeles - London: University of California Press.
- JOST, François (1995): The Authorized Narrative. In: *The Film Spectator. From Sign to Mind*. Ed. Warren Buckland. Amsterdam: Amsterdam University Press, s. 164-180.
- JOST, François (1995a): The Polyphonic Film and the Spectator. In: *The Film Spectator. From Sign to Mind*. Ed. Warren Buckland. Amsterdam: Amsterdam University Press, s. 181-191.
- KANDINSKY, Wassily (2000): *Bod - linie - plocha. Příspěvek k analýze malířských prostředků*. Praha: Triáda; přel. Anita Pelánová (*Punkt und Linie zu Fläche*, 1926).
- KEATONOVA, Diana & HEIFERMAN, Marvin (eds.) (1983): *Still Life*. New York: Calloway. 1983.
- KELEMEN, Jozef (1998): *Postmoderný stroj*. Bratislava: F.R.&G.
- KLEIN, Norman M. (2000): Animation and Animorphs. A Brief Disappearing Act. In: Sobchack, 2000: 21-40.
- KLEPIKOV, Milan D. & red. (eds.) (2000): JLG (montáž textů a rozhovorů; filmografie). *Film a doba*. 46, č. 1, s. 3-14; přel. Eva Křístková.
- KLIMĚŠ, Ivan (2001): Pohyb filmu v kinematografu. *Illuminace* 12, č. 3, s. 81-90.
- KLOEPFER, Rolf (1999): Intertextualität und Intermedialität oder die Rückkehr zum dialogischen Prinzip. Bachtins Theoreme als Grundlage für Literatur - und Filmtheorie. In: *Kino-(Ro)Mania: Intermedialität zwischen Film und Literatur*. Eds. Jochen Mecke & Volker Roloff. Tübingen: Stauffenburg, s. 23-46.
- KLUSZCZYŃSKI, Ryszard W. (1999): *Film - wideo - multimedia. Sztuka ruchomego obrazu w erze elektronicznej*. Warszawa: Instytut Kultury.
- KLUSZCZYŃSKI, Ryszard (2001): *Społeczeństwo informacyjne. Cyberkultura. Sztuka multimediiów*. Kraków: Rabid.
- KNÍŽÁK, Milan (1997): *Jeden z možných postojů, jak být s uměním*. Praha: Votobia.
- KRISTEVA, Julia (1999): *Slovo, dialog a román. Texty o sémiotice*. Praha: Sofis & Pastelka; přel. Josef Fulka (*Séméiotikè. Recherches pour une sémanalyse*, 1968; *La lange, cet inconnu*, 1981; *La traversée des signes*, 1975; *Théorie d'ensemble*, 1968).
- LAKOFF, George & JOHNSON, Mark (1988): *Metafory w naszym życiu*. Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy; přel. Tomasz P. Krzeszowski (*Metaphors We Live By*, 1980).
- LANDOW, George P. (1998): Hypertext a kritická teorie. Hypertextový Derrida, poststrukturalista Nelson? *Biograph* 2, č. 6, s. 11-21; přel. Vlado Paulíny (*Hypertext and Critical Theory. Hypertextual Derrida, Poststructuralist Nelson; část knihy Hypertext. The Convergence of Contemporary Critical Theory & Technology*, 1994).

12. BIBLIOGRAFIE

- LESSING, Gotthold Ephraim Lessin (1960): *Laokoon čili o hranicích malířství a poesie*. Praha: Státní nakladatelství krásné literatury, hudby a umění; přel. Alois Otoupalík (Laokoon oder über die Grenzen der Malerei und Poesie, 1766).
- LEUTRAT, Jean-Louis (1986): Traces that Resemble Us: Godard's *Passion*. *Substance*, č. 51, s. 36-51; přel. Monique Cresci (Des traces qui nous ressemblent: *Passion* de Jean-Luc Godard).
- LEUTRAT, Jean-Louis (1992): The Declension. In: In: Bellour & Bandy, 1992: 23-33; přel. Rachel Bowlby (La Déclinaison).
- LEUTRAT, Jean-Louis (2000): The Power of Language: Notes on *Puissance de la Parole*, *Le Dernier mot* and *On s'est tous défilé*. In: Temple & Williams, 2000: 179-188; přel. Michael Temple & James S. Williams (editory volně adaptované texty *Jean-Luc Godard, un cinéaste mallarméen*, 1998; *Un besoin de distance*, 1999).
- LEVINSON, Paul (1999): *Miękkie ostrze. Naturalna historia i przyszłość rewolucji informacyjnej*. Warszawa: Muza; přel. Hanna Jankowska (*The Soft Edge*, 1997).
- LOSKA, Krzysztof (1999): *Wokół Finnegans Wake. James Joyce i komunikacja audiowizualna*. Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- LUNENFELD, Peter (2000): *Snap to Grid. A User's Guide to Digital Arts, Media, and Cultures*. Cambridge, Massachusetts - London: MIT Press.
- LYOTARD, Jean François (1986): Acinema. In: Rosen, 1986: 349-359; přel. Paisley N. Livingston (*L'Acinéma*, 1973).
- MÁLEK, Petr (1993): Teorie intertextu a literární kontexty filmu I.-II. *Illuminace* 5, č. 2, s. 7-32; *Illuminace* 5, a: č. 3, s. 7-38.
- MÁLEK, Petr (2000): Godardovo Pohrdání: o paměti a smrti (ve) filmu. Lang a Godard: pokus o dvojportrét. *Illuminace* 12, č. 4, s. 33-74.
- MALLARMÉ, Stéphane (1948): *Verše a próza*. Praha: Jaroslav Podroužek; přel. Emanuel Lešehrad.
- MANOVICH, Lev (2001): *The Language of New Media*. MIT Press. <www.apparitions.ucsd.edu/~manovich/LNM/Manovich.pdf> (verifikováno 20. 7. 2002).
- MANOVICH, Lev (2001a): Komputerizace a filmová řeč. *Film a doba* 47, č. 4, s. 204-210; přel. Eva Křístková.
- MARCELLI, Miroslav (2001): *Příklad Barthes*. Bratislava: Kaligram.
- McLUHAN, Herbert Marshall (1975): *Wybór pism. Przekazniki, czyli przedłużenie człowieka. Galaktyka Gutenberga. Poza punktem zbiegu*. Ed. Franciszek Fuksiewicz. Warszawa: Wydawnictwo Artystyczne i Filmowe; přel. Karol Jakubowicz (*Understanding Media: The Extensions of Man*, 1964; *The Gutenberg Galaxy: The Making of Typographical Man*, 1962; *Through the Vanishing point: Space in poetry and Painting*, 1968).
- McLUHAN, Herbert Marshall (1991): *Jak rozumět médiim: extenze člověka*. Praha: Odeon; přel. Miloš Calda (*Understanding media: The Extension of Man*, 1965).
- McLUHAN, Herbert Marshall (2000): *Člověk, média a elektronická kultura. Výbor z díla*. Brno: Jota; přel. Irena Příbylová & Martin Krejza & Jiří Voráč (*Essential McLuhan*, 1995).
- MERLEAU-PONTY, Maurice (1971): *Oko a duch a jiné eseje*. Praha: Obelisk; přel. Oldřich Kuba (*L'Oeil et l'Esprit*, 1964; *Le Doute de Cézanne*, 1939; *Le Langage indirect et Les Voix du Silence*, 1953; *L'Eloge de la Philosophie*, 1953; *Sur la phénoménologie du langage*, 1960).
- METZ, Christian (1991): *Imaginární signifikant. Psychoanalýza a film*. Praha: Český filmový ústav; přel. Jiří Pechar (*Le signifiant imaginaire. Psychoanalyse et Cinéma*, 1984).
- METZ, Christian (1997): *Die unpersonliche Enunziation oder der Ort des Films*. Münster: Nodus Publikationen; přel. Frank Kessler, Sabine Lenk, Jürgen E. Müller (*L'énonciation impersonnelle ou le site du film*, 1991).

12. BIBLIOGRAFIE

- MICHALOVIČ, Peter & MINÁR, Pavol (1997): *Úvod do štrukturalizmu a postštrukturalizmu*. Bratislava: Iris.
- MICZKA, Tadeusz (1998): Przestrzeń. In: T. M.: *Słownik pojęć filmowych. Tom 9*. Katowice: Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, s. 96-143.
- MITCHELL, W. J. Thomas (1986): *Iconology. Image, Text, ideology*. Chicago - London: The University of Chicago Press.
- MÜLLER, Jürgen E. (1996): *Intermedialität. Formen moderner kultureller Kommunikation*. Münster: Nodus Publikationen 1996.
- MÜLLER, Jürgen E. (ed.) (1994): *Towards a Pragmatics of the Audiovisual. Theory and History. Volume 1*. Münster: Nodus Publikationen.
- MÜLLER, Jürgen E. (ed.) (1995): *Towards a Pragmatics of the Audiovisual. Theory and History. Volume 2*. Münster: Nodus Publikationen.
- NÁBĚLEK, Kamil (2000): Hranice intermediality. In: *Akce slovo pohyb prostor. Experimenty v umění šedesátých let*. Ed. Vít Havránek. Praha: Galerie hlavního města Prahy, s. 302-308.
- NÁBĚLEK, Kamil (2000a): Medialita, intermedialita a tvorba Milana Knížáka. In: *Akce slovo pohyb prostor. Experimenty v umění šedesátých let*. Ed. Vít Havránek. Praha: Galerie hlavního města Prahy, s. 308-322.
- NARBONI, Jean & MILNE, Tom (eds.) (1993): *Godard on Godard*. New York: Da Capo; přel. T. Milne.
- NDALIANIS, Angela (2000): Special Effects, Morphing Magic, and 1990s Cinema of Attractions. In: *Meta-morphing: Visual Transformation and the Culture of Quick-Change*. Ed. Vivian Sobchack. Minneapolis - London: University of Minnesota Press, s. 251-271.
- NELSON, Theodor Holm (1998): Myšlenky versus informace. *Biograph 2*, č. 6, s. 5-9; přel. Vlado Paulíny (Ideas vs. Information. 2. kapitola knihy *The Future of Information. Ideas, Connections, and the Gods of Electronic Literature*, 1997).
- NETZLEY, Patricia D. (2001): *Encyclopedia of Movie Special Effects*. Phoenix, Arizona: Oryx Press.
- ODIN, Roger (1992): O semiopragmatyce kina. In: Helman, 1992: 157-170; přel. Karina Banaszkiwicz (Pour une semio-pragmatique de cinéma, 1983).
- PAECH, Joachim (1993): Wiping - Godards Videomontage. In: *Handbuch der Filmmontage*. Ed. H. Beller. Munchen, s. 242-251.
- PAECH, Joachim (1994): Das Bild zwischen den Bildern. In: *Film, Fernsehen, Video und die Künste. Strategien der Intermedialität*. Ed. J. P. Stuttgart: Metzler; s. 163-178.
- PAECH, Joachim (1994a): The Game with the Frame: O formacie obrazów technicznych. In: Gwózdź, 1994: 154-169; přel. Krystyna Krzemieniowa.
- PAECH, Joachim (1997): Telewizja jako forma symboliczna. In: Gwózdź, 1997a: 141-151; přel. Krystyna Krzemieniowa (Das Fernseh als symbolische Form, 1994).
- PAECH, Joachim (1997a): Paradoxien der Auflösung und Intermedialität. In: *HyperKult: Geschichte, Theorie und Kontext digitaler Medien*. Eds. Martin Warnke, Wolfgang Coy, Christoph Tholen. Frankfurt am Main: Stroemfeld, s. 331-368.
- PAECH, Joachim (1998): Intermedialität. Mediales Differenzial und transormative Figurationen. In: *Intermedialität. Theorie und Praxis eines interdisziplinären Forschungsgebeits*. Ed. Jörg Helbig. Berlin: Erich Schmidt, s. 14-30.
- PAECH, Joachim (1999): Znikająca dama. O strukturze dyspozytywowej pojawiania się za pomocą aparatu. In: Gwózdź, 1999: 99-117; přel. Krystyna Krzemieniowa (Eine Dame verschwindet. Zur dispozitiven Struktur apparativen Erscheinens, 1991).

12. BIBLIOGRAFIE

- PAECH, Joachim (2000): *Artwork - Text - Medium. Steps en route to Intermediality*. ESF 'Changing Media in Changing Europe' - Paris 26-28 May 2000. <www.uni-konstanz.de/FuF/Philo/LitWiss/MedienWiss/Texte/interm.html> (verifikováno 10. 1. 2002); přel. Thomas La Presti, Siegen.
- PALEK, Bohumil (1997): *Sémiotika. Ch. S. Peirce, C. K. Ogden & I. A. Richards, Ch. W. Morris, H. B. Curry*. Praha: Univerzita Karlova.
- PATTERSON, Richard (1984): Komputerowe projekty graficzne do Trona. *Film na Świecie*, č. 312, s. 12-22; přel. Zbigniew Batko.
- PETŘÍČEK, Miroslav (1996): Imaginace ve XX. století. Část 1.-6. *Svět a divadlo* 7, č. 1, s. 4-10; č. 2, s. 4-12; č. 3, s. 4-11; č. 4, s. 4-11; č. 5, s. 4-10; č. 6, s. 4-10.
- PETŘÍČEK, Miroslav (1999): Poststrukturalismus a výtvarné umění. *Kino-ikon* 3, č. 2, s. 42-48.
- PITRUS, Andrzej (1998): *Kino kultu*. Kraków: Rabid.
- POISSANT, Louise (ed.) (2001): New Media Dictionary. *Leonardo* 34, č. 1, s. 41-44.
- PREIKSCHAT, Wolfgang (1994): Wideo jako metafora. In: Gwóźdz, 1994: 223-246; přel. Krystyna Krzemieniowa (Video als Metapher, kapitola knihy *Video. Die Poesie der Neuen Medien*, 1987).
- PRINCE, Stephen (1996): True Lies. Perceptual Realism, Digital Images, and Film Theory. *Film Quarterly* 49, č. 3, s. 27-37.
- PROUST, Marcel (1979): Hledání ztraceného času I. Svět Swannových. Praha: Odeon; přel. Prokop Voskovec (*A la recherche du temps perdu - Du côté de chez Swann*, 1913).
- RAULET, Gérard (1994): Nowa utopia. Socjologiczne i filozoficzne konsekwencje nowych technologii komunikowania. In: Gwóźdz, 1994: 137-168; přel. Krystyna Krzemieniowa (La nouvelle utopie. Signification sociologique et psychologique des nouvelles technologies de communication, 1988).
- REICHART, Wilfried (1992): Interview mit Jean-Luc Godard. In: *Video - Apparat/Medium, Kunst, Kultur*. Eds. Siegfried Zielinski. Frankfurt am Main - Bern - New York - Paris: Peter Lang, s. 197-209.
- RENAUD, Alain (1997): Obraz cyfrowy albo technologiczna katastrofa obrazów. In: Gwóźdz, 1997a: 323-330; přel. Barbara Kita - Edyta Stawowczyk (L'image numerique ou la catastrophe technologique des images, 1989).
- RIMBAUD, Arthur (1985): *Doušek jedu*. Ed. Aleš Pohorský. Praha: Československý spisovatel.
- ROLOFF, Volker & WINTER, Scarlett (eds.) (1997): *Godard intermedial*. Tübingen: Stauffenburg-Verl.
- ROMNEY, Jonathan (2000): Praise Be to Godard. *The Guardian*, February 11, 2000. <http://film.guardian.co.uk/Feature_Story/interview/0,5365,135383,00.html> (verifikováno 14. 6. 2002).
- ROSEN, Philip (ed.) (1986): *Narrative, Apparatus, Ideology: A Film Theory Reader*. New York: Columbia University Press.
- RÓŻANOWSKI, Ryszard (1997): *Pasáže Waltera Benjamina. Studium myśli*. Wrocław: Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego.
- SADOUL, Georges (1956): *Charlie Chaplin*. Praha: Orbis; přel. Jaroslav Brož & Vladimíra Brožová (*Vie de Charlot*, 1952).
- SCHAHADAT, Shamma (1999): Intertextovost: Čtení - text - intertext. In: *Úvod do literární vědy*. Praha: Herrmann & synové, s. 357-367; přel. Miroslav Petříček (*Einführung in die Literaturwissenschaft*, 1995).

12. BIBLIOGRAFIE

- SIEREK, Karl (1994): *Między krzesłami. "Łowca robotów", książka, film*. In: Gwóźdź, 1994: 210-232; přel. Jacek Ostaszewski (prvotisk fragmentu knihy *Aus der Bildhaft. Filmanalyse als Kinoästhetik*. Wien: Sonderzahl 1993).
- SIEREK, Karl (1997): Analýza chronotopů a dialogičnost. Prolegomena k jinému způsobu zkoumání pohyblivých obrazů. *Illuminace* 9, č. 4, s. 115-134; přel. Petr Mareš (Chronopenanalyse und Dialogizität. Prolegomena zu einer anderen Art der Laufbildbetrachtung, 1996).
- SIEREK, Karl (1999): Porównawcza teoria ruchomych obrazów między tekstem a Siecią. In: Gwóźdź, 1999: 229-245; přel. Krystyna Krzemieniowa.
- SILVERMAN, Kaja & FAROCKI, Harun (1998): *Speaking About Godard*. New York - London: New York University Press.
- SILVERMAN, Kaja (2001): The Author as Receiver. *October* 96, Spring, s. 17-34.
- SMRŽ, Karel (1933): *Dějiny filmu*. Praha: Družstevní práce.
- SOBCHACK, Vivian (1992): *The Adress of the Eye. A Phenomenology of Film Experience*. Princetown - New Jersey: Princeton University Press.
- SOBCHACK, Vivian (1994): The Scene of the Screen: Envisioning Cinematic and Electronic "Presence". In: *Materialities of Communication*. Eds. Hans Ulrich Gumprecht & K. Ludwig Pfeiffer. Stanford: Stanford University Press, s. 83-106. Cit. dle <www.rochester.edu/College/FS/Publications/SobchackScene.html> (verifikováno 15. 12. 2001).
- SOBCHACK, Vivian (1997): *Screening Space. The American Science Fiction Film. Second, Enlarged Edition*. New Brunswick - New Jersey - London: Rutgers University Press.
- SOBCHACK, Vivian (ed.) (2000): *Meta-morphing: Visual Transformation and the Culture of Quick-Change*. Minneapolis - London: University of Minnesota Press.
- SOBCHACK, Vivian (2000a): "At the Still Point of the Turning World." Meta-morphing and Meta-Stasis. In: Sobchack, 2000: 131-158.
- SONTAG, Susan (1986): *O fotografii*. Warszawa: Wydawnictwo Artystyczne i Filmowe; přel. Sławomir Magala (*On Photography*, 1973).
- SPIELMANN, Yvonne (1998): Intermedia and the Organization of the Image: Some Reflections on Film, Electronic, and Digital Media. *Iris. A Journal of Theory on Image and Sound*, č. 25, s. 61-74.
- SPIELMANN, Yvonne (1998a): *Intermedialität. Das System Peter Greenaway*. München: Wilhelm Fink Verlag.
- SPIELMANN, Yvonne (1999): Aesthetic Features in Digital Imaging: Collage and Morph. *Wide Angle*, vol. 21, č. 1, s. 131 - 148.
- SPIELMANN, Yvonne (1999a): Expanding Film into Digital Media. *Screen*, vol. 40, č. 2, s. 131-145.
- SPIELMANN, Yvonne (1999b): Klocki do teorii intermedialności obrazu. In: A. Gwóźdź, 1999: 157 - 180; přel. Andrzej Gwóźdź (Bausteine zu einer Theorie intermedialer Bildgestaltung - změněný fragment habilitační práce *Ästhetische Theorie der Intermedialität am Beispiel von Peter Greenaway*, 1997).
- SPIELMANN, Yvonne (1999c): Aesthetic Features in Digital Imaging: Collage and Morph. *Wide Angle* 21, č. 1, s. 131-148.
- SPIELMANN, Yvonne (2000): Visual Forms of Representation and Simulation: A Study of Chris Marker's *Level 5*. *Convergence* 6, č. 2, s. 18 - 40.
- STAM, Robert & BURGONE, Robert & FLITTERMAN-LEWIS, Sandy (1993): *New Vocabularies in Film Semiotics*. London - New York: Routledge.

12. BIBLIOGRAFIE

- STAM, Robert (1992): *Reflexivity in Film and Literature: From Don Quijote to Jean-Luc Godard*. Ann Arbor: University of Michigan Press.
- STERRIT, David (1999): *The Films of Jean-Luc Godard. Seeing the Invisible*. Cambridge: Cambridge University Press.
- SZCZEPANIK, Petr (2000): Filmy, které vidí vlastní vidění. *Illuminace* 12, č. 3, s. 41-62.
- SZCZEPANIK, Petr (2001): Fotogram jako diferenciální prvek kinematografického pohybu. Několik otázek nad Deleuzovými knihami o filmu z perspektivy "kinematografické". *Illuminace* 13, č. 3, s. 51-62.
- SZCZEPANIK, Petr (2001a): Mezi tělem diváka a tělem filmu. *Illuminace* 13, č. 3, s. 101-107.
- SZCZEPANIK, Petr (2002): Jsou i jiné historie kinematografického aparátu. Rozhovor s Thomasem Elsaesserem. Nепublikovaný text. Brno: FF MU.
- TAKEDA, Kiyoshi (1992): Kino autoreflexywne: niektóre problémy metodologiczne. In: *Film: Język - rzeczywistość - osoba*. Ed. Alicja Helman & Jacek Ostaszewski. Warszawa: Polskie Towarzystwo Semiotyczne; přel. Łucja Demby (Le cinéma autoréflexif: quelques problèmes méthodologiques, 1987).
- TEMPLE, Michael & WILLIAMS, James S. (eds.) (2000): *The Cinema Alone. Essays on the Work of Jean-Luc Godard 1985 - 2000*. Amsterdam: Amsterdam University Press.
- TEMPLE, Michael & WILLIAMS, James S. (2000a): Introduction to the Mysteries of Cinema, 1985-2000. In: Temple & Williams, 2000: 9-32.
- THOMPSON, Kristin (1988): *Breaking the Glass Armor. Neoformalist Film Analysis*. Princeton - New Jersey: Princeton University Press.
- THOMPSON, kristin (1998): Neoformalistická filmová analýza: jeden přístup, mnoho metod. *Illuminace* 10, č. 1, s. 5-36; přel. Zdeněk Böhm (fragment knihy *Breaking the Glass Armor*, 1988).
- TODOROV, Tzvetan (1977): Tropy i figury. *Pamiętnik Literacki*, č. 2, s. 275-293; přel. Wiktoria Krzemień (Tropes et Figures, in: *Littérature et signification*, 1967).
- TURKLE, Sherry (1997): *Life on the Screen. Identity in the Age of the Internet*. New York: Touchstone.
- VIRILIO, Paul (1995): *The Vision Machine*. Bloomington - Indianapolis: Indiana University Press; přel. Julie Rose (*La machine de vision*, 1988).
- VIRILIO, Paul (1997): Nepřímé osvětlení. *Biograph*, č. 2, s. 22 - 25; přel. Petr Szczepanik (*La lumière indirecte*, 1988).
- VOS, Eric (1997): The Eternal Network. Mail Art, Intermedia Semiotics, Interart Studies. In: *Interart Poetics. Essays on the Interrelations of the Arts and Media*. Eds. Ulla-Britta Lagerroth & Hans Lund & Erik Hedling. Amsterdam - Atlanta, GA: Rodopi, s. 325-336.
- WELSCH, Wolfgang (1993): *Estetické myšlení*. Bratislava: Archa; přel. Ladislav Kiczko (*Ästhetisches Denken*, 1991).
- WELSCH, Wolfgang (1997): Umění rajské zahrady? Úvahy o světě elektronických médií - a jiných světech. *Illuminace* 9, č. 3, s. 89-106; přel. Yveta Blovská (*Künstliche Paradiese? Betrachtungen zur Welt der elektronischen Medien - und anderen Welten*. In: *Grenzgänge der Ästhetik*, 1996).
- WENDERS, Wim (1996): *Dech andělů. Výbor z kritik, esejů a rozhovorů*. Praha: Aurora; vybral a přeložil Milan Doinel.
- WILKOSZEWSKA, Krystyna (ed.) (1999): *Piękno w sieci. Estetyka a nowe media*. Kraków: Universitas.
- WILKOSZEWSKA, Krystyna (ed.) (2000): *Estetyka (im)materii. Wydanie specjalne. Kultura Współczesna*, č. 1-2. Warszawa: Instytut Kultury Uniwersytetu Śląskiego.

12. BIBLIOGRAFIE

- WILLIAMS, James S. (2000): European Cinema and Artistic Resistance in *Histoire(s) du cinéma* Chapter 3A, La monnaie de l'absolu. In: Temple & Williams, 2000: 113-140.
- WILLIAMS, James S. (2000): Beyond the Cinematic Body: Human Emotion versus Digital Technology in Jean-Luc Godard's *Histoire(s) du cinéma*. In: *Inhuman Reflections: Thinking the Limits of the Human*. Eds. Scott Brewster & John J. Joughin & David Owen & Richard J. Walker. Manchester: Manchester University Press, s. 188-202.
- WIMMER, Thomas (1997): Fabrikace fikce? Zamyšlení nad vlivem digitálních obrazů na film. *Biograph* 1, č. 1, s. 20-27; přel. Petr Szczepanik (Fabrikation der Fiktion? Versuch über den Film und die digitalen Bilder, 1991).
- WINTER, Scarlett (1997): Intermediale Experimente. Godards Bildästhetik im Wechselspiel von Kino, Fernsehen und Video. In: Roloff & Winter, 1997: 25-40.
- WITT, Michael (1999): The Death(s) of Cinema According to Godard. *Screen* 40, č. 3, s. 331-346.
- WITT, Michael (2000): Montage, My Beautiful Care, or Histories of the Cinematograph. In: Temple & Williams, 2000: 33-50.
- WOODS, Alan (1996): *Being Naked - Playing Dead. The Art of Peter Greenaway*. Manchester: Manchester University Press.
- XAVIER, Ismail (1999): Historical Allegory. In: *A Companion to Film Theory*. Ed. Toby Miller - Robert Stam. Malden, Massachusetts - Oxford: Blackwell Publishers, s. 333-362.
- ZIELINSKI, Siegfried (1997): "Zu viele Bilder - Wir müssen reagieren!" Thesen zu einer apparativen Sehprotese - im Kontext von Godards *Histoire(s) du cinéma*. In: Roloff & Winter, 1997: 185-200.
- ZIELINSKI, Siegfried (1999): *Audiovisions. Cinema and Television as Entr'actes in History*. Amsterdam: Amsterdam University Press; přel. Gloria Custance (*Audiovisionen. Kino und Fernsehen als Zwischenspiele in der Geschichte*, 1989).
- ZIELINSKI, Siegfried (1999a): Już nie kino, ani telewizja... U źródeł nowej historycznej formy filmowości. In: Gwóźdź, 1999: 201-220; přel. Jacek Ostaszewski (Nicht mehr Kino, nicht mehr Fernseh. Am Anfang einer neuen Form des Filmischen, 1991).
- ZIELINSKI, Siegfried (2000): Time Machines. In: *Screen-Based Art. Lier en Boog, Series of Philosophy of Art and Art Theory. Volume 15*. Eds. Anette W. Balkema & Henk Slager. Amsterdam: Rodopi B. V., s. 173-181.