



Univerzita Karlova v Praze



Filosofická fakulta

Ústav informačních studií a knihovnictví

ROZPRACOVANÉ TEZE DISERTACE

Fenomén filmu – informace – společnost

Phenomenon of Film – Information – Society

Praha 2013

Autorka práce:	Katrin Vodrážková
Studijní program:	Informační věda a knihovnictví
Studijní obor:	Informační věda
Školitelka:	Mgr. Petra Štogrová-Jedličková, Ph.D
Konzultant:	Mgr. Jan Brejcha

V disertaci analyzuji fotografii a film jako dva specifické informační systémy. Pro výkladový rámec této práce jsem zvolila **obecnou teorii systémů Niklase Luhmanna**. Luhmann předkládá teorii sociálních systémů, které se vyčlenily v rámci evolučního procesu jako jeden ze tří druhů systémů. Vznikly tak systémy biologické, psychické a sociální (Berghaus, 2004: 39). Sociální systémy představují specifický referenční rámec, který sestává ze dvou typů reference – sebereference a reference druhého (viz kap. 2.1.2). To odpovídá diferenci *vnitřního* a *vnějšího* neboli diferenci *systému* a *prostředí* (viz kap. 2.1.3). Tato takzvaná dvojí reference, jinými slovy zdvojená reference koreluje se zvoleným diskursem systémové teorie a zasazením fotografie a filmu do kontextu informačních systémů. Především film vykazuje znaky zdvojené reference ve formě filmové reality, která se vymezuje vůči skutečné realitě, v níž žije jedinec jako divák, pozorovatel nebo uživatel. Disertace analyzuje **sociální aspekty technik zobrazování a forem informování**. Hlavním pojátkem a vodítkem pro vysvětlení systémových vazeb je zmíněný pojem reference druhého. Tento druhý typ systémové reference lze označit za *referenci jiného* neboli *referenci cizího*.¹ **Reference jiného** aktivuje systémovou sebereferenci tak, aby docházelo k interakci vnitřního a vnějšího prostředí systému, která povede k porozumění komunikačních témat a zpětným vazbám v systémech.

Zdvojená reference (ve formě autoreference neboli sebereference ve vztahu k referenci *jiného*) **slouží jako nástroj** nejen pro vysvětlení **tvorby nových forem zobrazování**, komunikování a informování, ale také vnitřních a vzájemných vazeb v daném kulturním a společenském systému (viz kap. 2.2). Podle Luhmanna komunikují společenské systémy (Luhmann, 2006: 159). Společnost chápe Luhmann jako sociální systém (viz kap. 2.1). Luhmannovu systémovou teorii lze aplikovat na různé společenské systémy, a zejména na soudobou informační společnost. Specifickým pojmem *autopoiésis* (Luhmann, 2004: 42) označuje Luhmann aktivní systém, který umožňuje reprodukovat sebe sama a podílet se na procesech komunikace, interakce a předávání informačních sdělení rekurzivní formou.² Díky *rekurzivitě* se může komunikační proces opakovat, sociální systém otevírat a uzavírat, a mohou proto neustále **vznikat nové informace**. Disertace analyzuje, jak se prostřednictvím kulturních a technických aparátů a specifických informačních médií (tj. fotografie a film) převádí vidění do zobrazování. Jako ústřední motiv jsem zvolila **médium očí** (viz kap. 3.2 a

¹ *Sebereference* je označována jako *Selbstreferenz*, resp. *Selfreference*, reference druhého, tedy jiného či cizího (dále jen *reference jiného*) jako *Fremdreferenz*, resp. *Other-reference* (pozn. aut.).

² Pojem *autopoiésis* chápe Luhmann jako reprodukci komunikace z výsledků komunikace. Viz Luhmann, 2004: 150. *Autopoiésis* systému znamená reprodukci difference systému a prostředí. Jedná se o vlastnost systémů, které vznikají a udržují se díky své vlastní struktuře. Více viz Luhmann, 2004: 169. Díky tomu mohou systémy aktivovat procesy operování a pozorování jako dvě základní činnosti v každém sociálním systému (pozn. aut.).

kap. 4.2), které má vliv na proměnu mediálního myšlení, vazeb mezi člověkem a technikou (viz kap. 4.4.2) a utváření nových forem zobrazování (viz kap. 4.4 a kap. 4.4.1). Disertační práci tematicky rozdělují na dvě teoreticko-výzkumné části:

- 1) Médium fotografie a proměny fotografické kompozice
- 2) Médium filmu a nové zobrazovací techniky ve filmu

V rámci analýzy nových technik zobrazování ve fotografii a filmu sleduji v disertaci **vliv na socio-kulturní dopady v současné informační společnosti a elektronické kultuře**. S ohledem na komparaci klasických a nových médií (viz také kap. 1.7.1 a kap. 6.1.2), vývoj technik zobrazování a vznik nových forem informování uvádím také příklady klasických (fotografických) obrazů (viz kap. 3) a přelomový film „Avatar“ (viz kap. 4) jako předvoj vývoje nových technik v zobrazování. K tomu dokládám v disertaci **praktické explikační příklady** (experiment), jejichž portfolio bylo vytvořeno speciálně pro vědecko-výzkumné účely. Seznam těchto vyobrazení se nachází v „Archivu“ (viz kap. 7). V tomto textu uvádím k rozpracovaným tezím další explikační příklady k proměnám kódu ve fotografii a filmu (viz „Použité zdroje“).

Disertace sestává ze tří hlavních tezí:

Médium fotografie funguje jako nástroj pro rekonstrukci a proměnu systému vizualizace.

Film je kulturní systém a konstrukce image v pohyblivém formátu.

Film jako dynamické médium umožňuje proměnu forem zprostředkování dat v informační společnosti.

Pomocí ústředního motivu média očí jako formy zprostředkování informací analyzuji ve fotografii (viz kap. 3.2) a filmu (viz kap. 4.2) **proměnu technik zobrazování a tvorby informací** se zpětnou vazbou vůči pozorovateli, divákovi a člověku jako jedinci v informační společnosti. Analýza média očí objasňuje jednu z výzkumných otázek: Je technika, nebo naopak myšlení *per se* tím, co proměňuje myšlení člověka? Tato otázka je založena na problému, zda proměnu mediálního myšlení ovlivňuje spíše technika, anebo člověk, který prochází celým procesem proměny vidění, vnímá a poskytuje podněty pro tuto změnu díky oku jako nástroji a nosiči informací umožňujícímu člověku vidět a v interakci s médii skutečnou realitu rozšiřovat (viz kap. 4.4.2). V tomto ohledu přináší disertace redefinici

pojmu média a nový režim diskursu. Diskursem systémové teorie a sémiotické analýzy fotografického a filmového média analyzují vnímání a rozpoznávání znaků jako informací.

Fotografie vznikla jako nový nástroj vidění (Anděl, 2012: 289). Je zobrazovacím nástrojem, který své specifické znaky dokládá teoreticky i prakticky. Fotografie je ryze informačním systémem, neboť dokumentuje skutečnost v daném přítomném čase ve formě jedné statické události. Nehybný fotografický obraz však díky práci média očí získává jistou dynamickou formu. Oči jsou přirovnávány k „*oknům do duše*“ (Gonzáles-Crussi, 2008: 157). Oko funguje běžně jako zrcadlo.³ Proces zrcadlení se uskutečňuje jak v realitě reálné (tj. skutečnost, fakta), tak ve filmové realitě (tj. zdvojená, pozorovaná realita). „*Zrcadla nás nijak nepřevrací – naši pravou stranu nám ukazují vpravo a levou stranu vlevo, hlavu nám zobrazují nahoře a nohy dole!*“ (McNaughton, 2010: 32). Zrcadlo a zrcadlová optika se využívá při procesu pozorování.⁴ Zrcadlo funguje jako nástroj poznání a přináší nové poznatky.⁵ Primární funkcí zrcadla je niterné rozjímání, introspekce a sebezpytování (Gonzáles-Crussi, 2008: 132). Plocha zrcadla je reflexní, proto se člověk může přiblížit k hlubšímu smyslu a uvidět i to, co se nachází a probíhá za ním (nevidět pouze vstupy a výstupy). Zrcadlo jako nástroj zprostředkování slouží k bližšímu sebepoznání a sebereflexi.

Z hlediska vývoje zobrazování a vizuálního procesu sestává oko ze dvou složek – z vody a ohně.⁶ Voda je považována za stěžejní složku oka, neboť vytváří strukturu a konkrétní předměty se zrcadlí v oční vodě. Tento jev lze přirovnat zejména k zrcadlení stromů na hladině vody v přírodě. Oheň v očích nese zásadní význam, protože je chápán jako něco nevšedního a funguje jako oživující energie. Jeho důležitost se projevovala v myšlení již u antického člověka, který si pomocí ohně dokázal lépe představit složení vesmíru (dále viz kap. 2.1.3). Na zrcadlení skutečnosti mají vliv obě dvě složky oka. Médium očí vyznačuje

³ Zrcadlové vidění a proces zrcadlení zakouší člověk již od raného dětství a má stěžejní význam pro formování myšlení a sociologie těla. Princip se zdá být jednoduchý: člověk se podívá do zrcadla a vidí svůj obraz. Stádium zrcadla však představuje komplexní a komplikovaný mechanismus. Více viz METZ, Christian. *Imaginární signifikant. Psychoanalýza a film*. Praha: Český filmový ústav, 1991. ISBN 80-7004-064-5.

⁴ Samotné zrcadlo znamená symbol sebepozorování (sebereflexe; sebereference), ale také vnitřního přemýšlení a rozjímání (vztah systémové sebereference a reference jiného). Viz Gonzáles-Crussi, 2008: 123. Luhmann rozlišuje mezi pozorováním prvního a druhého stupně (viz kap. 2.1.1).

⁵ Pozitivní symboliku zrcadla přineslo období renesance (Gonzáles-Crussi, 2008: 124). Pro středověk se zrcadlo stalo doplňkem a postupně se rozšiřoval jeho symbolický význam (Gonzáles-Crussi, 2008: 126). Zrcadlo se ale používalo již v době Sókrata (Gonzáles-Crussi, 2008: 134). Více také viz médium očí ve vztahu k médiu světla (viz kap. 1.3, s. 19).

⁶ Oheň se v očích může nacházet buďto přímo v centru oka, nebo na jeho okraji. Viz Gonzáles-Crussi, 2008: 80. To souvisí s diferencí vnitřního (sebereference) a vnějšího prostředí (reference jiného) v systému (pozn. aut.).

energii, sílu označenou jako *dynamis* (viz kap. 4.4.2), která proměňuje kódování v technickém prostoru a utváření nových forem ve fotografii a filmu. Voda i oheň jsou důležité pro interakci očí ve vztahu ke konkrétním objektům a vzhledem k celému procesu pozorování. Kvalitu zraku a pozorování určuje rovnováha mezi oběma složkami. Stejně jako lze zaznamenat v informační společnosti nadbytek informací (tj. redundanci; viz kap. 1.3 a 3.3) a více možností (tj. selekci; viz kap. 2.1), než je vůbec možné v informační společnosti využít, může se v některých očích objevovat více vody nebo naopak více ohně (viz kap. 3.2). Tím může být narušena rovnováha obou složek, což se následně dotýká kvality zraku, vidění a pozorování objektů. Energie vyzařující z očí je sdílená, je totiž vlastní jak člověku, tak některým zvířatům nebo *jiným* entitám (viz kap. 4.2).

Fotografie je záznamem určité světelné situace v dané chvíli na určitém místě (Aumont, 2005: 165). Tento fakt je stěžejní pro pozorovatele (viz kap. 2.1.1). **Médium očí utváří nové formy zobrazování** především na základě tvaru očí (viz kap. 3.2), formy pohledu (např. upřený pohled) a hloubky pohledu, která formuje hloubku vidění.⁷ Hloubka pohledu je energie a síla, která působí na skutečnost. Od období osvícenství sice ustupuje magičnost a uhrančivosti pohledu, v současnosti se však výzkumy vrací k lidskému nitru a vnitřnímu poslání jednotlivých médií, neboť samotná média jsou určitým typem poselství (viz kap. 3.1.1). S informačním přebytkem se objevuje a vyvíjí taková forma energie, kterou sám člověk díky svým vlastním očím dokáže aktivovat. Níže uvádím vyobrazení z projektu⁸ „To The Naked Eye“ zaměřeného na proměnu temné energie a světla po vzoru barokního uměleckého stylu (více viz kap. 3.1.3). Fotografický obraz dokládá práci média očí a hru světla a stínů ve fotografii (viz obr. č. 1).

⁷ Např. oči egyptských postav nebo egyptských koček (skutečná realita) ve vztahu k postavám avatárů a specifickým druhům zvířat (filmová realita), která podporovala komunikační a sociální procesy (pozn. aut.).

⁸ Viz RUSSO, Gianni, fotografický projekt „To The Naked Eye“ s podnázvem „Od temnoty ke světlu“, foceno 14. 8. 2011, GRF studio, Praha 3, 18:00 – 22:00, ateliér. Bylo využito základního fotografického postavení, tzn. model je postaven diagonálně do úhlu 45ti stupňů (pozn. aut.).



Obr. č. 1. *Portrét.* (RUSSO, Gianni. *To The Naked Eye*, srpen 2011), [fotografie].

Médium očí a celek modelu se přímo vynořuje ze tmy. Energie a světlo vyzařující z fotografického obrazu jsou ztvárněny v roli „démona“ (viz kap. 3.2). Takový foto-obraz nese temný a dynamický náboj. Klasický barokní obraz (viz obr. č. 2) je laděn do podobných barevných tónů a kompozice jako fotografie, avšak samotná postava v tomto případě vykazuje spíše znaky realistična v roli „anděla“ (viz kap. 3.2). Z temného pozadí vystupuje model jako celek. Médium očí zde nehraje primární roli, ačkoli je zasazeno do centra obrazu.



Obr. č. 2. *Caravaggio: Bakchus* [1593]. (Krauss, 1996: 34).

Již v době Caravaggia (1571-1610) byla využívána technika zvaná *chiaroscuro* (Krauss, 1996: 34) založená na ostře vržených stínech. Podle vzoru tohoto barokního malíře tak postava vystupuje z temného, dalo by říci až neurčitého pozadí. Zásadní význam zde však nese **světlo, které tvoří aktivní složku** děje a obrazu jako celku. Práce se světlem vede k takovému výsledku, že finální obraz odráží reálnou (skutečnou) realitu a vytváří prostorový model skutečnosti. Obraz je temný, obsahuje minimum postav, nemnoho doprovodných či dekorativních prvků. Temnota zároveň rozjasňuje reálné barvy na obrazu a postava získává na plastičnosti (viz kap. 4.1). Důraz je kladen na celek kompozice i na detaily, ať už se jedná o prvky zátiší, dekorace nebo sociologii těla. Styl barokní fotografie tak zastává přesný opak vůči tvorbě obrazů a fotografickým trendům dnešní doby, které se vyznačují efektem přесvícení (viz kap. 3.3.1). Barokní styl klasických obrazů (1600 – 1750) však svými přebujelými tvary zasáhl až do poloviny 18. století. Vyznačuje se především *krajní dynamičností, hrou s prostorovými a světelnými efekty* (Krauss, 1996: 120).

Baroko přineslo do umění a myšlení společnosti mnohotvárnost a různorodost – nesčetné množství různých postojů, důraz na tvar a formování tvarů, rozdílná umělecká pojetí. Období baroka také nabídlo velmi specifické umělecké slohy, což je důležité z hlediska výstavby a designu samotného časoprostoru (viz kap. 4.4). Umělecké a architektonické slohy přinesly *jinou* výstavbu prostoru a *jiný* systém zobrazování. Pro tuto práci a problematiku zobrazování v informační společnosti je především důležité barokní **vnitřní napětí a dynamika kompozice** (Krauss, 1996: 32), procítěná krása spojená s člověkem a odkaz ke klasickým ideálům, které lze nalézt zejména v renesanci.⁹ Umožnily propojení tělesného a spirituálního, ale především vnitřní velikost (a spolu s tím vnitřní vidění a myšlení), která se projevovala v zobrazení prostorovosti ve vztahu k formování jednotlivých postav na obraze. Výše uvedené znaky jednak zvyšují věrohodnost informace, kterou zobrazení a tematická scéna obrazu přináší, jednak je zvýrazněna reálnost a realističnost takového zobrazení. Baroko tak vlastně reálný prostor otevírá a má schopnost zobrazit perspektivu natolik, že z reálného prostoru může vzniknout iluze (viz kap. 2.1.1 a kap. 3.3). To znamená, že mezi skutečností a vizí nebo tím, co je nadpřirozené, nejsou pevné hranice. Barokní kompozice přináší dynamiku, dramatičnost a impulsy pro určitou formu pohybu (viz kap. 3.1). Současně baroko umožnilo, aby se vyvinula klasická malba v takzvaném stylu označeném jako „*style classique*“ neboli v barokním klasicismu, jež se vyznačuje především dynamikou tvarů (Krauss, 1996: 32).

⁹ Epocha renesance trvala od 14. do 16. století a sahala až do 17. stol. (pozn. aut.).

Dále uvádím příklad výtvarné fotografie (viz obr. č. 4) podle předlohy klasického obrazu Henri De Toulouse-Lautreце (1864-1901) ve vztahu k problematice přесvícení jako současného fotografického trendu (viz obr. č. 3). Provádím tak komparaci na základě fotografického projektu fotografky Kateřiny Hubové,¹⁰ která se nechala inspirovat konkrétní impresionistickou, respektive expresionistickou malířskou tvorbou, jež také využívala znaky předchozích malířských stylů (např. baroka). Kompozice na bílém pozadí zvýrazňuje již zmíněný **problém „přесvícení“** (viz kap. 3.3.1), které posouvá celý model do nebeské dimenze. Záměrně u tohoto pojetí nebyly ztmaveny okraje fotografického obrazu. Bílé pozadí (a obdobný výsledek by byl také u černého pozadí) stojí v protikladu k původnímu obrazu z hlediska práce se světlem. Výtvarná parafráze (viz obr. č. 4) se zaměřuje na zvýraznění figury, *jiný* systém zobrazování a použití světelnosti, podobně jako tomu je například u fotografického stylu *glamour* (viz kap. 3.1.2 a kap. 3.3.1). Zvláštním znakem tehdejší doby bylo pravidlo, že vlasy musely zakrývat lidské ucho (na rozdíl média očí na obr. č. 1 a obr. č. 2). Médium očí zde formuje systém zobrazování vnitřní silou, neboť je na obrazech reprezentováno v pozadí a směrem do prostoru celku jednoho uceleného obrazu. Výtvarná fotografie se v tomto smyslu snaží zobrazit stejně reálnou kompozici jako tradiční obraz.



Obr. č. 3. *Lautrec: La Toilette* [1891]. (Krauss, 1996: 71).

¹⁰ Viz Kateřina Hubová, experiment na téma „Výtvarná fotografie“, Ateliér Digi, Budějovická 356, Praha 4, datum pořizení 30. 3. 2013, 19:00 – 21:00, ateliér. Aranžmá fotografie je stylizováno do moderního pojetí a má také zapadat do postmoderního prostředí (pozn. aut.).



Obr. č. 4. *Výtvarná parafráze na bílém pozadí.* (HUBOVÁ, Kateřina. *Výtvarná fotografie*, duben 2013), [fotografie].

Ve fotografii klasické i moderní nesou důležitost především znaky diferencované ostrosti. Díky tomu může fotografie korelovat s lidským viděním. Fotografický snímek má být ostrý v místě, kam oko soustředí svoji pozornost, zatímco okraje by měly zůstat spíše mlhavé, což ve výsledku simuluje periferní vidění. Toho se využívá zejména u portrétní fotografie (viz kap. 3.1.3). Postupem času se začal vyvíjet typ novodobé produktové, reklamní a kreativní fotografie, která informuje o každém novém výrobku ve vztahu k danému typu kultury a společnosti, dobovým nebo konkrétním současným potřebám a technologickému rozvoji spojeném se znaky rychlosti, prostoru, pohybu a času. *Podnikatelé začínali sestavovat skupiny fotografií do alb, aby mohli přesvědčivě informovat o tom, co hodlali prodávat.*“ (Johnson, 2010: 243). Nové zobrazovací a vizuální techniky ve fotografii byly ovlivněny a rozvíjeny především díky digitalizaci a přínosu pohyblivého média (krátkých a celovečerních filmů, video- a reklamní tvorby, apod.). Tento efekt se projevuje zejména v reklamní tvorbě, jejíž schéma se vztahuje k hloubce a dekódování povrchu (pohyblivých) obrazů. *„Obklopuje povrch svého designu a odkazuje na hloubku, která pro ni samotnou zůstává nepřístupnou.“* (Luhmann, 2004: 92).

Film přinesl nové prvky času a pohybu, čímž odkryl novou dimenzi prostoru a hloubky vidění, jež je zobrazována dynamicky (viz kap. 4.1 a kap. 4.3). Filmové médium směřuje v informační společnosti a kulturním prostředí elektronických obrazů k takovému vývoji, že se stává **předvojem jiné struktury vidění,** která se odlišuje od tradičních forem zobrazování (viz kap. 4.4 a kap. 4.4.1). Zejména se jedná o výzkum nových zobrazovacích technik na

případu filmu **Avatar**,¹¹ který udává jednu z možných forem budoucího zobrazování a informování ve společnostech informačního a síťového charakteru. Tím konstruuje film jako typ budoucího informačního systému (viz kap. 4.3 a kap. 4.5), jenž označují jako *future information system* (pozn. aut.). **Filmové médium je předně charakterizováno pohybem.**¹² Pohyb se vždy odehrává v určitém čase. Gilles Deleuze hovoří o specifickém modu složeného času: minulosti, přítomnosti a budoucnosti (Deleuze, 2000: 121). Pro film jsou charakteristické časové sekvence.

Film je kulturní technikou, která zprostředkovává informace skrze pohyblivé obrazy. Pohyb a čas se nevyhnutelně vážou k prostoru a hloubce vidění (viz kap. 4.2). Pohyb a iluze pohybu zaujímají v informační společnosti důležitou pozici.¹³ Pro film je charakteristický vlnitý pohyb, na rozdíl od zrnité fotografie. V praxi využívají pohyb a schopnosti iluzorního pohybu nejen filmaři, ale také umělci jako výtvarníci, návrháři nebo různí designéři, video- a reklamní tvůrci, správci informačních systémů a různých uživatelských rozhraní, ve kterých jsou aplikovány pohyblivé obrazy. Konzum filmu jako technického a pohyblivého obrazu je s vývojem technologií převeden do kinosálu a vyvíjejících se forem kino-obrazů (např. 3D HFR ve spojení se zvukem 3D, zejm. Dolby Atmos; více viz kap. 4.4.1). Pohyb je ale spojen s různými typy zobrazování a obrazovek, ať už je řeč o televizi, počítači, světelných obrazovkách či informačních terminálech.¹⁴ Pohyb sám o sobě (tj. ve smyslu sebereferece) vlastně neexistuje (Plazewski, 2009: 110). Vždy je spojen s nějakou událostí, obsahem nebo akcí (tj. jako vazba reference jiného). Ale již samotný pojem pohybu v sobě nese změnu (charakterizovanou jako takzvaný pohyb v pohybu; pozn. aut.). V disertaci zkoumám, jak filmové médium působí na komunikační procesy a tvorbu nových informačních sdělení prostřednictvím obrazu jako pohybu. **Pro film jako sociální a informační systém je nejdůležitější spojení** (vztah systémové sebereferece a reference jiného), z něhož plyne následné porozumění komunikovaného tématu ve formě pohyblivých obrazů a zpětná vazba v daném systému zobrazování. Díky těmto operacím je sociální systém (systém zobrazování

¹¹ Viz CAMERON, James. *Avatar* [celovečerní film]. USA / GB: Twentieth Century Fox, datum premiéry 17. 12. 2009. ISAN 0000-0001-DB15-0000-X-0000-0000-C. 162 min.

¹² Film jako audio-vizuální dílo je nutně spojen také se zvukem (vyjma němého filmu, kde je zvuk či filmová hudba vedle obrazu jako doprovodný prvek; pozn. aut.). Zpráva se zvukem obsahuje vždy více dat, než originální zpráva sama o sobě (Floridi 2010: 43).

¹³ Pro film je charakteristický vlnitý pohyb, na rozdíl od zrnité fotografie jako technického obrazu rozloženého na zrnka. Svou strukturou je fotografické universum zrnité. Viz Flusser, 1994: 56.

¹⁴ V běžné praxi se člověk setkává s určitou formou pohybu např. v podobě jízdy v automobilu nebo pozorování vodopádu v přírodě (pozn. aut.).

pomocí pohyblivých a zvukových obrazů) schopen komunikovat a komunikační formy mohou navazovat na předchozí komunikační formy v daném systému (viz kap. 2.2).

Specifický způsob dorozumívání a nový styl sdělování a produkce informací v rámci jazykové diverzity a zdvojené reference a simulované reality představuje film „Avatar“ (tj. skupina kmene Na'vi ve filmové realitě ve vztahu k člověku v realitě skutečné). **Médium filmu zprostředkovává jiný typ reality** (filmové, to znamená pozorované reality). Filmová realita zobrazuje člověku jakožto divákovi, pozorovateli či uživateli daného (simulovaného) prostředí silný emocionální vztah. Díky hlavnímu motivu média očí, který dominuje ve filmu „Avatar“, dochází k proměně vidění a kódování informací prostřednictvím sekvenčních obrazů (viz kap. 4.2). Simulace „*není ani teorií, ani pokusem, ale industrializací zkušenosti myšlení, zvláštním typem poznání, charakteristickým pro vznikající kyberkulturu.*“ (Lévy, 2000: 149. V této souvislosti hovoří Michel Foucault o myšlení vnějšku (působení reference jiného na sebereferenci v daném systému): „*Jsem tam, kde nejsem, jakýsi stín, který mi poskytuje mou vlastní viditelnost, který mi umožňuje, abych se viděl tam, kde nejsem přítomen.*“ (Foucault, 1996: 76). Film je díky práci a působení média očí, interakce člověka s technickými aparáty a programy **dokonalým nástrojem poznání**. Zachycuje to, co se nachází před kamerou, a dokumentuje tak skutečnost specifickou formou sekvenčních obrazů.

Snímek „Avatar“ dokládá, že film dokáže vybudovat ze skutečnosti příběh (tj. vyprávění, naraci). Tím dává věcem smysl a význam ve formě, v jaké jsou. Filmová kamera (specifický kamerový systém stereoskopických kamer a slučovací kamery označené jako *fusion camera*; viz kap. 4.4) zachycuje pohyblivost, dynamiku a rychlost pohybu. Níže uvádím příklad zpracování snímání pohybu pomocí techniky *motion capture* (viz kap. 4.2) ve filmu „Avatar“ (viz obr. č. 5a, 5b, 5c).



(a)



(b)



(c)

Obr. č. 5. *Avatar: Face-Performance-Capturing*. (Duncan, 2010: 124-125).

Vyobrazení sestává ze tří fází zachycení a převodu pohybu do počítačové podoby. Jedná se o zobrazení stejné scény ve třech různých stádiích produkce zvané *Face-Capturing*, pokud je snímán pohyb obličeje (zaměření na mimiku, detailní rysy obličeje, médium očí), nebo *Performance-Capturing* (práce sociologie těla, zachycení pohybů svalů u celé postavy), jestliže je snímán celek pohybující se postavy (Duncan, 2010: 124). Na horním obrázku je snímán pohyb a mimika herečky, jež konstruuje finální pohyby filmové postavy (viz obr. č. 5a). Druhý obrázek ukazuje stejnou scénu způsobem, jak je prezentována na monitoru. Jedná se tak o zobrazení modelu v „reálném“ čase a mezi-stádia převedení snímaného pohybu do počítačové formy (viz obr. č. 5b). Dolní vyobrazení ukazuje postavu avatára ve výsledné bojovné pozici ve formě statického obrazu. Zachycení pohybu v této scéně připomíná spíše sochu (viz obr. č. 5c). Zobrazovací technika motion capturing převádí pohyb modelů do počítačové simulace jedna ku jedné, proto je považována za velmi přesnou metodu zachycení pohybu se všemi detaily mimických svalů a pohybů těla jako celku. V tomto směru ovlivňuje pohyb a vývoj zobrazovacích technik celkový design modelů zpracovaných jako foto-, respektive video-obrazy, popřípadě jiné umělecké formy.

Z hlediska nových technik zobrazování **formuje filmové médium pohyb dat jako novou formu spojitosti**. V určitém čase zachycuje část z vnějšího světa. Obrazy na plátně reprodukuje předměty z reálného světa. Film reprodukuje formu zpracování skutečnosti.

Proměňuje vizuální pole a formuje vidění v rámci difference viditelného a neviditelného. Film jako kulturní technika zobrazuje pomocí média očí nejen hloubku vidění a výstavby prostoru v daném systému zobrazování, ale také proměnu socio-kulturních procesů. Fenomén filmu odráží reflexi společnosti skrze pohyblivé obrazy. Systémová *reference jiného* určitým je vodítkem pro zpřístupnění odlišných úrovní myšlení. Funguje jako skrytý nástroj s dynamickou silou a specifický software myšlení založený na dvojím kódování (vazba sebereferece a reference jiného v příslušném systému). Médium filmu rozšiřuje možnosti (tj. variaci a selekci; viz kap. 2) recepce informací a jejich systémového a vizuálního zpracování.

Na základě Luhmannovy teorie systému je film v první řadě sociálním systémem. Společenským a komunikačním systémem je do té míry, že přináší nové formy komunikace a posílání pochopit sdělované téma. Film má komunikační funkci a komunikuje zvolené téma. Uměleckým systémem je ve smyslu rekonstrukce sociální formy historie prostředí, ve kterém se zobrazuje mediální skutečnost. Aktéři (herci, režisér, autoři scénáře, tvůrci filmu) o něčem informují druhé prostřednictvím filmového média. Film jako umění slouží v informační společnosti a elektronické kultuře jako informativní umění. **Film konstruuje jiný typ myšlení pohyblivých obrazů** (ve formě dvojí reality). Konstrukci filmové, to jest pozorované reality a pohyb kulturních a společenských procesů ovlivňuje rychlost, dynamičnost a syntetika vidění (viz kap. 4.4.2). Médium filmu je možné analyzovat především jako **součást reflexivního a referenčního systému zobrazování**. Teoretický základ pro analýzu filmu jako sociálního systému podává Luhmannova teorie systémů ve formě zdvojené reference: sebereferece (Selbstreferenz, Selfreference) a reference jiného (Fremdreferenz, Other-reference). Film disponuje systémem znaků. V disertaci analyzuji filmové médium ve vztahu k informaci a znaku, interpretaci informace a proměně kódování na základě hlavního motivu média očí. Médium očí je určujícím kódem při proměnách mediálního myšlení. Oči jako kód a symbol hloubky vidění vykazují specifické vlastnosti a schopnosti, především mají vliv na kognitivní vnímání pozorovatele či diváka.

Film, který navázal z hlediska historie kompozice a vývoje zobrazovacích technik na fotografii, se v soudobé informační společnosti stává preferovaným a dominujícím kulturním, zobrazovacím a informačním systémem. Sociální aspekt filmu zahrnuje také prvky komunikačního a uměleckého systému. Další výzkumy kulturních technik by měly odhalit povahu filmového média ve vztahu k pojmu *reference jiného* (Fremdreferenz) a rozvinout tak nové formy komunikování a procesování informací v systémech. Zejména se jedná o **analýzu díla Niklase Luhmanna** („Die Kunst der Gesellschaft“ neboli „Umění společnosti“; pozn.

aut.) a propojení s ostatními disciplínami jako jsou komunikační studia, informačně-vědní obory nebo například (kyber)kultura. Cílem disertace je kromě vědecko-výzkumné analýzy především výukové a aplikační využití, to znamená podrobnější seznámení s Luhmannovou systémovou teorií aplikovanou na sociální systémy – fotografie a film – chápané jako specifické informační systémy.

Použité zdroje

ANDĚL, Jaroslav. *Myšlení o fotografii I*. Praha: AMU, 2012. ISBN 978-80-7331-235-0.

AUMONT, Jacques. *Obraz*. Praha: AMU, 2005. ISBN 80-7331-045-7.

BERGHAUS, Margot. *Luhmann leicht gemacht*. Weimar: UTB, 2004. ISBN 978-3-8252-2360-1.

CAMERON, James. *Avatar* [celovečerní film]. USA / GB: Twentieth Century Fox, datum premiéry 17. 12. 2009. ISAN 0000-0001-DB15-0000-X-0000-0000-C. 162 min.

DELEUZE, Gilles. *Film 2. Obraz-čas*. Praha: Národní filmový archiv, 2000. ISBN 80-7004-127-7.

FLORIDI, Luciano. *Information*. Oxford: Oxford University Press, 2010. ISBN 978-0-19-955137-8.

FLUSSER, Vilém. *Za filosofii fotografie*. Praha: Hynek, 1994. ISBN: 80-85906-04-X.

FOUCAULT, Michel. *Myšlení vnějšku*. Praha: Herrmann, 1996. ISBN 80-239-2454-0.

GONZÁLES-CRUSSI, Frank. *Věci viděné, neviděné, obscénní. Jak se díváme*. Praha: Triton, 2008. ISBN 978-80-7387-128-4.

KRAUSS, Anna-Carola. *Dějiny malířství*. Praha: Slovart, 1996. ISBN 80-85871-76-9.

LÉVY, Pierre. *Kyberkultura*. Praha: Karolinum, 2000. ISBN 80-246-0109-5.

LUHMANN, Niklas. *Die Kunst der Gesellschaft*. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1997. ISBN 3-518-28903-9.

LUHMANN, Niklas. *Sociální systémy*. Brno: CDK, 2006. ISBN 80-7325-100-0.

LUHMANN, Niklas. *Die Realität der Massenmedien*. Opladen: Westdeutscher Verlag, 3. vyd., 2004. ISBN 3-531-12841-8.

McNAUGHTON, Phoebe. *Perspektiva a jiné optické klamy*. Praha: Dokořán, 2010. ISBN 978-80-7363-297-7.

METZ, Christian. *Imaginární signifikant. Psychoanalýza a film*. Praha: Český filmový ústav, 1991. ISBN 80-7004-064-5.

PLATZEWSKI, Jerzy. *Dějiny filmu*. Praha: Academia, 2009. ISBN 978-80-200-1689-8.

Obr. č. 1. *Portrét*. (RUSSO, Gianni. *To The Naked Eye*, srpen 2011), [fotografie].

Obr. č. 2. *Caravaggio: Bakchus* [1593]. (Krauss, 1996: 34).

Obr. č. 3. *Lautrec: La Toilette* [1891]. (Krauss, 1996: 71).

Obr. č. 4. *Výtvarná parafráze na bílém pozadí*. (HUBOVÁ, Kateřina. *Výtvarná fotografie*, duben 2013), [fotografie].

Obr. č. 5. *Avatar: Face-Performance-Capturing*. (Duncan, 2010: 124-125).