

UNIVERZITA KARLOVA V PRAZE

FAKULTA HUMANITNÍCH STUDIÍ

Katedra Elektronické kultury a sémiotiky

Bc. Zuzana Horáková

Pohyblivé obrazy – ilustrace procesu myšlení

Diplomová práce

Vedoucí práce: **Doc. PhDr. Jiří Bystřický, CSc.**

Praha 2008

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem předkládanou práci zpracovala samostatně a použila jen uvedené prameny a literaturu. Současně dávám svolení k tomu, aby tato práce byla zpřístupněna v příslušné knihovně UK a prostřednictvím elektronické databáze vysokoškolských kvalifikačních prací v repozitáři Univerzity Karlovy a používána ke studijním účelům v souladu s autorským právem.

V Praze dne 18.09.2008

Zuzana Horáková

Chtěla bych poděkovat Doc. Bystřickému za odborné vedení práce a za cenné rady, jež mi usnadnily její dokončení.

z.h.

Obsah:

Abstrakt	5
1. Úvod	6
2. Definování pohyblivého obrazu - filmu	10
2. a) Pohyblivý obraz - Noël Carroll	10
2. b) Film - Jacques Aumont	12
3. Deleuze: Obraz-pohyb a obraz-čas	14
3. a) Obraz-pohyb	17
3. b) Obraz-čas	22
3. c) Elektronická média a nový režim obrazu?	26
4. Digitální kultura	28
5. Digitální obraz	40
6. Přístupy k digitálnímu obrazu a médiím	45
6. a) Mark Hansen	45
6. b) David N. Rodowick	49
7. Závěr	52
8. Poznámky	56
9. Seznam použité literatury	63

Abstrakt

V práci Pohyblivé obrazy - ilustrace procesu myšlení vycházím z předpokladu, podle kterého je umění schopno ilustrovat myšlení. Myšlení, jako kontinuální, nezastavitelný proces, je tak díky umění možné „zachytit“ v jednom určitém fixním bodě (řezu), což představuje možnost, jak myšlení popsat, a tak se mu i přiblížit. Prostřednictvím filmu tak lze poukázat na procesy myšlení, které jsou jinak těžce zachytitelné, a změny, kterými tyto procesy i samotný film prošly během posledních desetiletí - především v souvislosti s digitální revolucí.

Abstract

In my thesis Motion Pictures - Illustration of Thinking Process I work with a presumption that art is able to illustrate thinking. Thinking, like continual unstoppable process, can be „captured“ in one fixed point or cross-section and this create a possibility how to describe thinking and how to get closer to it. By the film we can show the thinking processes that are mostly very difficult to capture, and the changes that thinking and film itself went through in last decades - first off the digital revolution.

1. Úvod

Ve své práci se snažím ukázat procesy myšlení prostřednictvím filmu jakožto média, jež nám je je schopno zprostředkovat.¹ Spojení filmu a myšlení se nabízí především ze dvou důvodů. Za prvé - film může sloužit jako ilustrativní příklad procesu myšlení, za druhé - jak na myšlení, tak i na film (filmovou teorii) měl (a stále má) dopad přechod z analogového režimu na režim digitální (především ve smyslu převratu v technikách a nástrojích, kterými až do té doby disponovaly a kterými disponují nyní). Změny, které obě tyto oblasti postihly, budou také náplní mé práce.

Jako metodu práce jsem použila deskripci vybraných textů od autorů, jež byli vhodní vzhledem ke zvolené problematice a možnosti propojení skrze vzájemné souvislosti.

V práci vycházím ze základní hypotézy, která předpokládá možnost ilustrace procesu myšlení skrze filmové obrazy. Jsem přesvědčena, že film (jako i jiné druhy umění) mohou zviditelnit procesy, jež jsou jinak jen obtížně uchopitelné, a prostřednictvím tohoto zviditelnění je i nabídnout k další případné deskripci.

Cílem mé práce je tedy ukázat film jako možný způsob prezentace myšlení, přičemž se snažím odkrýt postupy, kterými toho dosahuje. K tomu využívám vybrané autory a jejich texty, jež jsou v této problematice v současnosti podle mne zásadní.

Současný stav bádání je na velmi dobré úrovni, podobnými otázkami se zabývá celá řada filmových teoretiků, kteří se pohybují v této oblasti po různých liniích a nabízejí tak množství podnětů pro další možná zkoumání. Celý obor setrvává ve stavu kontinuální změny, neexistuje v něm nějaké jednotící výzkumné zaměření.

Vzhledem k tomu, že ve své práci využívám převážně francouzských a amerických teoretiků, připomenu alespoň některé z nich.

V 70. a na začátku 80. let 20. století byla filmová studia spojována především z francouzsko-britskou linií výzkumů, velký vliv měli v té době teoretici jako např. Ch. Metz nebo R. Barthes, kteří svou pozornost zaměřovali na sémiologický rozměr filmu. V 80. a 90. letech 20. století se pak do centra zájmu dostaly otázky týkající se stále se zvyšujícího zájmu o elektronická média a televizi, až se zdálo, že film samotný, mizí kdesi v pozadí.

Pro současnou filmovou teorii v Americe mají velký význam práce D. Bordwella, který se zabývá především filmovou narací, deskripcí filmových struktur i způsobem, jakým film vytváří významy. Z dalších uvedme alespoň N.K. Denzina, který film zkoumá z hlediska společenského, zajímá jej reciproční vztah společnosti a filmu.

Z francouzských autorů mají v současné době stále velký vliv práce např. R. Belloura a samozřejmě G. Deleuze, kterého jsem si vybrala jako jednoho z hlavních teoretiků, na nichž svou práci stavím.

Kromě G. Deleuze v práci ve velké míře využívám D.N. Rodowicka, amerického teoretika, který se ve Spojených státech snaží prezentovat Deleuzovu práci, jež v této zemi neměla nikdy příliš silný vliv, a to, jak podotýká Rodowick, hlavně v důsledku své teoretické nepřístupnosti.

Film (stejně tak jako jiné druhy umění) zviditelňuje dva základní protichůdné procesy myšlení (Bystřický), kterými jsou pohyb po linii analogie (chápání nově přijatých dat na základě dat již přítomných, a tedy jim podobných) a pohyb po linii difference (začleňování dat sice podobných, ale přesto odlišných). Estetické je podle Bystřického selektivním kritériem, proto je nutné zkoumat umění jako model myšlení: hledat pravidlo selekce myšleného z viděného a zkoumat, jak nové, diferentní, prochází selekcí.

S příchodem digitalizace dostávají ve filmové teorii prostor nové otázky týkající se jak možné změny povahy samotného obrazu, tak i změn, která tato revoluce vnesla do celé společnosti, změn, které měly za následek proměnu společenských rolí, společenské kontroly, a samozřejmě i otázky týkající se možné a stále více sledované manipulace, falzifikace dat.

Tyto změny se pak dotýkají i povahy samotného myšlení, spolu s tím, jak jsou obrazy odhmotňovány, fragmentarizovány, zrychlovány, dochází i ke korespondujícím změnám v myšlení, jež se musí vyrovnávat především se stále vzrůstající rychlostí vjemů a informací, kterými je zahlcováno.

V druhé kapitole své práce se zabývám definicí pohyblivých obrazů, filmu pomocí N. Carrolla a J. Aumonta, který, díky svému pojetí, vytváří spojovací můstek s teoriemi G. Deleuze, jímž je věnována druhá kapitola.

V kapitole třetí se tedy pokusím načrtnout podle mne nejdůležitější prvky Deleuzovy rozsáhlé práce. Snažila jsem se především postihnout způsob, kterým Deleuze skrze filmové obrazy poukazuje na obraz myšlení a jejich prostřednictvím i na vývoj, jenž se v této oblasti odehrál.

Digitální kultura je pak hlavním tématem kapitoly čtvrté. Jedná se o představení kultury, která je dosti mladá,

revoluční a přinášející s sebou velké množství nových otázek, inspiračních podnětů i převratů, které způsobila ve všech vědních i nevědních odvětvích. K popisu této revoluce využívám především D.N. Rodowicka, ale i H. Jenkinse, G. Deleuze nebo M. Foucaulta.

V páté kapitole se pak zaměřuji spolu s Rodowickem samostatně na digitální obraz, poukazuji na to, co se v něm změnilo v souvislosti s obrazy jinými, i na to, co se v něm změnilo v souvislosti s námi a naším chápáním, a na to, co se prostřednictvím jeho změnilo v nás.

V poslední kapitole pak uvádím dva různé přístupy (M. Hansen, D.N. Rodowick), jak je s digitálním obrazem možné pracovat, jak je k němu třeba myšlenkově přistupovat, přičemž vybrané koncepty kladou důraz hlavně na aktivní přístup recipientů, na to, že jsou to především oni, kdo má největší vliv na tvorbu samotných obrazů. V závěru této kapitoly se pak pokouším odpovědět na otázku, zda film (chápáno klasický film postavený na fotografickém základu) skončil a zda na jeho místo nastupuje pouze jeho digitální verze, která s filmem jako takovým však nemá vůbec nic společného.

2. Definování pohyblivého obrazu - filmu

„Vizuální povaha filmu mu nezabraňuje ve schopnosti vyjádřit myšlenku. Vizuální a kognitivní nejsou opozita, ačkoli je za ně mnozí považují.“

(Wartenberg, 2007: 45)

2. a) Pohyblivý obraz - Noël Carroll

„Kinematografie se zrodila jako kombinace fotografie a fonografie. Na film se také nedíváte jako na rozložený pás s okénky, protože je třeba aparátu, aby rekonstruoval pohyb projektovaný ve formě světla.“

(Rodowick, 2003: 103)

Noël Carroll definuje pohyblivý obraz pěti základními podmínkami. O pohyblivém obraze můžeme hovořit pakliže se jedná o nespojitě zobrazení, je u něj pohyb technicky možný, jeho příznaky jsou vytvořeny šablonou, která je samotná příznakem, příznaky provedení nesmí být samy uměleckými díly a jedná se o obraz dvourozměrný. Tyto podmínky jsou dle něj kompatibilní s jakýmkoli filmovým stylem, jsou pouze určitou výpovědí o povaze samotných pohyblivých obrazů².

Nespojitě zobrazení můžeme také nazývat odcizeným viděním, odhmotněným hlediskem. Prakticky poukazují na fakt, že se nelze zorientovat vzhledem k prostorům ukazujícím se na plátně.

„Takový obraz nám předkládá vizuální pole, jehož zdroj je takový, že na základě samotného obrazu nejsme schopni se vůči němu orientovat v prostoru, jenž souvisí s naším tělem. Jsme nezbytně 'odcizení' od prostoru nespojitých zobrazení, ať už jsou to fotografie nebo filmové obrazy.“

(Carroll, 2001: 21)

Tato první podmínka však stále nerozlišuje obraz malířský a filmový. Druhou podmínkou je možnost pohybu. Tuto podmínku splňují i tzv. statické filmy, které, ačkoli pohyb nevyužívají, jsou ho schopni. Naopak jejich nehybnost je také určitou technickou proměnnou, jakou u statických obrazů být nikdy nemůže. I z tohoto důvodu Carroll upřednostňuje používání termínu „pohyblivé obrazy“ před termínem „film“. Klade tak důraz na pro něj necharakterističtější rys, kterým se tyto obrazy vyznačují. Pohyblivé obrazy pak mohou být jak figurální, tak abstraktní.

Třetí podmínka se týká příznaků pohyblivého obrazu a jejich tvorby podle šablony, jež je také příznakem. Nadefinování této podmínky pomůže pohyblivý obraz odlišit od divadla, které první dvě splňuje. Základním rozdílem je, že divadlo vzniká interpretací, která je typem, zatímco film ze šablony, jež je příznakem. Divadelní představení mohou být hodnocena jako umělecká díla, jednotlivá představení filmu však nikoli – v jeho představení může dojít pouze k mechanickým nebo elektrickým poruchám, ne však k uměleckým. Film předkládá svůj scénář vždy neoddelitelně spjatý s jeho interpretací, divadelní hry mohou předlohu a její interpretaci zcela rozlišit. Předvádění filmu je závislé pouze na správném použití šablony, vznikají tedy z šablon, které jsou příznaky. Film tedy na rozdíl od divadelního představení není performativním uměním, je závislý pouze na správném použití šablony.

Čtvrtá podmínka se třetí úzce souvisí - protože je provedení filmu závislé na mechanickém použití šablony, nemůže se stát předmětem estetického hodnocení, tedy ani samostatným uměleckým dílem.

Poslední podmínku, dvourozměrnost, splňují pohyblivé obrazy již svou podstatou, podle Carrolla je však třeba tento fakt učinit explicitním.³

2. b) Film - Jacques Aumont

Jacques Aumont přistupuje k nadefinování filmového obrazu poněkud odlišně. Rozeznává dva druhy obrazů. Jednak jsou to ty, které jsou tzv. neprůhledné, které jsou viditelné díky odrazu, vyznačují se svou jedinečností, tím, že stojí před námi, jsou hapticky uchopitelné. Na druhé straně Aumont hovoří o obrazech tzv. světelných. Tyto obrazy nemají podklad, tvoří je nestálá přítomnost světla na určité ploše, se kterou však nikdy nemohou vytvořit jednotu. Předpokladem jejich existence je jejich přechodnost, a to dokonce i když mají lokalizovatelný zdroj. Diváky je pak přijímán jako nehmotnější než jiné obrazy a jako obdařený dimenzí času - světlo jako proces k časovému aspektu přímo odkazuje.

Ve své definici filmu pak Aumont přímo navazuje na G. Deleuze, využívá jeho pojmů obraz-pohyb, obraz-čas. Film je tak podle něj seskupením časoprostorových bloků (v určitém pořadí a za určitého trvání), které jsou představovány temporalizovanými obrazy. Temporalizované obrazy pak Aumont definuje na základě jejich proměnlivosti v čase, která je dána působením dispozitivu jejich produkce a reprezentace, do celého procesu nemá divák možnost zasáhnout. Filmový obraz upoutává naši pozornost především proto, že je sám v pohybu,

není pouhou jeho reprezentací. Deleuzův obraz-pohyb je, stále ještě v Aumontově pojetí, začleněn do záběru („mobilního členění trvání“⁴). Jeho tři možné verze odkazují na tři odlišné procesy. Obraz-vjem na proces perceptivní, obraz-akce na narativní a obraz-afekce na expresivní. Klasická filmová tvorba pak pracuje s různou měrou s těmito třemi typy obrazu-pohybu.

Obraz-čas pak vzniká, pokud dojde k přerušení senzomotorických pout, jimiž je vázán obraz-pohyb. Přímo využívá čas, jde tak za samotnou hranici pohybu. Aumont zdůrazňuje, že filmový dispozitiv už zde nepracuje pouze s chronologií, jednoduše probíhajícím časem (s tzv. trvalou přítomností), ale s časem, jež je členěn daleko složitějším způsobem, dá se v něm pohybovat po různých rovinách různými způsoby - v různých minulostech, přítomnostech, budoucnostech. Přichází zde ke slovu jak naše paměť, tak očekávání, navíc pomocí kladení akcentu na trvání událostí se v nás film pokouší vzbudit pocit čistého vnímání času.

Film tak získává podobu nepřímé, popř. přímé prezentace času. Film je produktem, který nemá žádný vztah ke světu jako celku, jeho podstata spočívá ve schopnosti vztáhnout se k času a zachovávat určitá pravidla pohybu. I díky tomu se tak může stát tím, co nám pomůže zviditelnit procesy myšlení, jež jinak zviditelnit nemůžeme. Pomocí tohoto zviditelnění pak můžeme proniknout k samotné podstatě myšlení, k tomu, jak funguje, jakých podob může nabývat.

3. Deleuze: Obraz-pohyb a obraz-čas

„Myšlenka, že film může prezentovat obraz myšlení - být estetickou externalizací jinak interního a nepostihnutelného procesu - je tím, co tolik fascinovalo filosofii na filmu.“

(Rodowick, 1997: 18)

Podle Deleuze historii audiovizuální kultury 20. století poznamenal hlavně taktonický posun. Nahrazení obrazu-pohybu obrazem-časem zahrnuje obrat jak k oblasti znaků, neboť vyžaduje užití dvou odlišných sémiotik, tak k obrazu myšlení, které charakterizuje filosofickou orientaci těchto dvou režimů.

V roce 1958 se v audiovizuální kultuře ve Francii začíná objevovat nová filosofie, která zcela přehodnocuje vztah prostoru a času. Prostor se stává Událostí definovanou mocí aktuality a virtuality času.

Obraz-pohyb může být charakterizován hegeliánskou logikou - dialektickou organizací obrazů a znaků do organické reprezentace, jež se vyznačuje hlavně vůlí k pravdě.

Obraz-čas pak lze určit spíše pomocí Nietzscheovy estetiky, která obrazy a znaky organizuje pomocí pojmů „fabulace“, reprezentaci zde nahrazuje simulakrum, jehož moc se skrývá v umělosti, klamavosti - v nerozeznatelnosti reálného a imaginárního v obraze.

Vůle k pravdě je tu přeměněna v tázání se po tom, kdo po té které pravdě konkrétně touží a co je pro ni ochoten udělat.

Posun mezi těmito dvěma režimy může být patrný především v období italského neorealismu a následně ve francouzské Nové vlně.⁵

Rodowick spatřuje posun mezi těmito dvěma režimy v přechodu mezi dvěma určujícími poválečnými epistémé -

existencialismu, pohybujícího se po hegeliánské rovině, a poststrukturalismu, reprezentovanému Deleuzem (Nietzschem). V přesunu k druhému vidí zásadní pozici pro přehodnocení času a změny v soudobé francouzské vizuální kultuře.

Podle Deleuze vytváří obraz-čas prázdné a nespojitě prostory, lineární akce se rozpouští v náhodných pohybech, které organizují eliptickou narativitu vedenou možnostmi. Spojování obrazů už tedy není motivováno jednáním, prostor se zcela mění, je napříště organizován logikou „racionálních intervalů“, mezerami. Spojení obrazů se odvozuje od aktů slyšení a vidění - čistá deskripce nahrazuje referenční ukotvení.

Pro své rozdělení obrazů Deleuze využívá distinkce organického a krystalického, jež se objevuje ve Worringerově Abstrakci a vcítění. Díky tomuto příměru Deleuze ukazuje kvalitativní rozdíly, jež tyto dva režimy oddělují. Obraz-pohyb označuje za klasický, obraz-čas za moderní. Nechce tím však říci, že druhý je důsledkem prvního, že ten se v něj vyvinul. Deleuze nepředpokládá, že by byl film jakousi evolucí, která směřuje k naplnění ideje dokonalé reprezentace času.⁶

Jeho dva příklady obrazu jsou tedy příklady naprosto autonomních, odlišných režimů audiovizuality.

Filmový obraz se vyznačuje podle Deleuze jednou význačnou vlastností, kterou je pohyb. Proto ve své teorii vychází především z Henri Bergsona a jeho filosofické intuice. Díky němu se může pokusit pochopit pohyb coby jedinečnou vlastnost obrazů a znaků. Filosofická intuice pracuje s pohybem, nehybný obraz je pro ni neadekvátní, její základní smysl spočívá v určité nadřazenosti času nad prostorem, která se projevuje ve chvíli, kdy je třeba nastolit, vyřešit nějaký problém.

„... intuice předpokládá trvání, spočívá v tom, že budeme uvažovat v termínech trvání.“

(Deleuze, 2006b: 30)

V základu Deleuzovy práce o pohybu stojí tři základní Bergsonovy teze týkající se této problematiky. První z nich se věnuje samotné povaze pohybu, jež nemůže být dána coby součet (sled) okamžitých nehybných řezů, k nimž je přidán abstraktní čas.

Druhá teze vychází z první, pohyb tedy dle ní nevyjadřuje změna kvantitativní, ale kvalitativní. Třetí teze se pak dotýká bergsonovského Celku, pohyb totiž vyjadřuje změnu v tomto Celku, v trvání. Jeho povaha je tedy spíše než vztahy prostorovými určována vztahy časovými.

Vzhledem k těmto třem tezím je jasné, že pro pohyb filmového obrazu není možný statický koncept. Film vytváří obraz-pohyb díky tomu, že pohyb je imanentní všem obrazům a znakům, se kterými pracuje. Film se spolu s trváním pohybuje po dvou směrech: jako univerzální variace hmoty a jako pohyb myšlení v čase.

Pro své teorie používá Deleuze právě s ohledem na trvání dvě „čisté“ sémiotiky. První se snaží postihnout obraz-pohyb jakožto nepřímé vyjádření času a vychází především z Ch. S. Peirce a druhá postihuje obraz-čas coby přímé vyjádření času, přičemž v jejím základu stojí F. Nietzsche.

Deleuze přebírá myšlenky Peirce a odmítá sémiologickou redukci pohybující se po linii následovníků F. de Saussura, která znaky teoretizuje pouze na lingvistické úrovni. Deleuze je oproti tomu stejně jako Peirce přesvědčen, že znaky jsou ekvivalentem myšlení, které v nich probíhá. Jeho východiskem se nestává lingvistika, ale logika.

V návaznosti na Peirce také tvrdí, že naše myšlení, a tedy i znaky, kterými uchopujeme svět, jsou s tímto světem substancionálně totožné. Peircova filosofie vychází z pojmu

„faneron“, který je základem pro posouzení znaku a může být definován jako vše to, co je v naší mysli přítomné, aniž by muselo být reálné.

Ačkoli Deleuze zcela neodmítá lingvistiku, neobhazuje ani vizuální jedinečnost filmu, zdůrazňuje, že film je sémiózí, nikoli jazykem. Je tedy procesem znakové tvorby, procesem, který zdůrazňuje vztah imanence, což znamená, že filmové znaky jsou odvozovány přímo z pohyblivých obrazů.

Deleuze odmítá sémiologii i z toho důvodu, že ve jménu strukturalismu utváří filmové obrazy i naraci do tzv. „struktur“, které jim jsou vnější. Tak ale narace nemůže být chápána, je totiž výsledkem samotných obrazů.

Proto Deleuze využívá logicky vedenou sémiotiku, která znaky odvozuje přímo z obrazů, nesnaží se je vměstnat do předem daných kategorií. Sémiotika tak popisuje vlastnosti, které jí poskytují obrazy a znaky vycházející přímo od Obrazu, který tu je chápán ve svém nejširším smyslu - jako univerzální variace, totožnost hmoty s pohybem a světlem.

Sémiotika tedy funguje tak, že svým pragmatickým přístupem nechává zjevovat obrazy, ze kterých se až posléze odvozuje logika znaků. Tento přístup zdůrazňuje imanenci pohybu, která je vlastní logice filmového obrazu, znaku i naraci.

3. a) Obraz-pohyb

Obraz-pohyb lze popsat v jeho třech variantách. První se týká samotného Obrazu - množiny všech obrazů univerzální narace, která nemá žádný střed. Druhý již pracuje se vznikem tzv. center neurčitosti, jednotlivými objekty, předpokládá otevření intervalů tak, aby mohlo dojít ke kontingentním uspořádáním v prostoru - jedná se o „percepci pohybu“. Třetí je jednoduše

prostorovou trajektorii a čtvrtý intuitivně spojuje hmotu, pohyb a obraz v jejich totožnosti s časem. Je tedy završením pohybu od hmoty k duchu.⁷

Deleuze a jeho pojetí sémiotiky ukazují, že jazyk je až reakcí na nejazykový materiál, který přetváří. Z toho vyplývá, že obrazy jsou pak pro něj ještě neoznačující, předcházející veškeré označování. Znaky tedy, ať už se projeví v jakékoli formě, vychází vždy z obrazů.

Deleuze dále reaguje na Pasoliniho tvrzení o dvojí filmové artikulaci, která není lingvistická a váže se k aspektům obrazu-pohybu. Jedna z nich je vyjádřitelná pomocí Deleuzova pojmu „diferenciace“, který se vztahuje k procesu, při kterém jednak dochází k dělení celku na jednotlivosti, ale zároveň i k jejich opětovnému seskládání do celku. Druhý aspekt se týká tzv. „specifikace“, Podle Deleuze se jedná o proces, ve kterém, kdy v okamžiku, kdy pohyb uspořádáme do intervalů, které jsou v určitém vztahu k centru neurčitosti, vyvstanou nám obrazy a k nim vázané znaky.

Tak se tedy dostáváme od „hmoty chápané o sobě“ k „percepci hmoty“. Obraz-pohyb tedy osciluje mezi základními dvěma póly - objektivním uchopením celku a percepcí částečných subjektivních názorů (diferenciace a specifikace).

Jedna z definic obrazu-pohybu je, že záběr je pohyblivým řezem trváním. Tato definice poukazuje na procesy, jež stojí v jejím základu. Jedním z nich je modulace celků a souborů v obraze-pohybu a druhým modulace rámu, záběru a montáže ve filmu.

K těmto dvěma procesům se váže i dvojjakost záběru, který je jakýmsi prostředníkem mezi částmi souboru a celkem, jehož změnu vyjadřuje. Rám je tedy tím, co lze nalézt mezi rámováním souboru a montáží celku. K tomuto pojetí souborů, jakožto rozšiřování v prostoru, a změnou celku, která probíhá v trvání, lze najít i dva druhy pohybů, jež jsou pro ně charakteristické. Pohyb relativní zasahuje do přemístování

částí souboru, pohyb absolutní se pak váže k celku, jehož změnu definuje a vyjadřuje tak absolutní změnu trvání. Oba jsou od sebe zcela neoddělitelné, záběr je určitou oscilací mezi těmito dvěma póly.

Deleuze ve svém čtení Bergsona aplikuje jeho tři teze o pohybu - určení uzavřeného systému, pohyb mezi jeho částmi a změna celku vyjádřená pohybem - a definuje v souladu s nimi své tři teze o obrazech a znacích - uzavřeným systémem je rám, k pohybu se vztahuje záběr a změnu v celku pak vyjadřuje montáž. Ve všech těchto případech můžeme vždy objevit jak relativní, tak absolutní pohyb, jež se v nich uplatňují. Rám je sice na jedné straně relativně uzavřený soubor, jeho části však mají na straně druhé neustálou tendenci otevírat celek, který se tak proměňuje. Samotný rám jakožto ohraničení můžeme najít buď v podobě geometrického, nebo dynamického rámu.

Geometrický rám lze definovat pomocí eukleidovského pojetí jeho částí a pomocí geometrických tvarů, které mají tendenci být pevné, vytváří takové linie obrazu, které jsou vůči pohybu neměnné. Rám dynamický předpokládá linie, které jsou proměnlivé, především pak ve vztahu k pohybu.

Rámování pracuje s jistou perspektivou, skrze kterou daný reprezentovaný objekt nahlíží, s úhlem pohledu. Vztahuje se k němu i velmi důležitý pojem mimoobrazového pole a jeho členění, a to ve vztahu k relativnímu a absolutnímu pohybu. Pojmem mimoobrazového pole je nutné se zabývat i vzhledem k prezentaci času.

Mimoobrazové pole nachází svou důležitost v definici rámování, v tom, že rám sice na jedné straně může staticky zabírat jediný obraz (soubor), na straně druhé se však kdykoli může kamkoli posunout a odhalit tak soubory další. Díky montáži je pak možné určitý záběr nahradit záběrem zcela novým. V aktu rámování probíhají dva již dříve zmíněné procesy - diferenciacce a specifikace - části jsou díky němu skládány do větších kompozic.

Každý soubor může být buďto dělen na stále menší části nebo naopak skládán do stále většího celku, jenž znovu vyvolává připomínku nového mimoobrazového pole.

Jedná se tedy o dva zcela odlišné pohyby, jejichž prolnutím objevujeme podstatu samotného pohybu.

Mimoobrazové pole je tedy ve vztahu se stálou otevřeností, s trváním, je aktuální.

Relativní aspekt pohybu se váže k prostorovosti (rozšíření v prostoru), absolutní k temporalitě (změna celku v čase).

Zatímco rám omezuje, záběr je pohybem. Obraz-pohyb je nepřímým obrazem času, pro čas je tu určující sčítání jednotlivých prostorových částí. Celek je pouze temporální, virtuální, nesouvisí s prostorovostí ani s aktuálností. K temporalitě Celku je navázán absolutní aspekt mimoobrazového pole, kterého se již netýká aktualita, ale trvání, otevřenost.

Obraz-pohyb tedy je, jak už jsme řekli, nepřímým obrazem času, je rozšířením v prostoru. Rámování náleží obrazu-pohybu, jeho neustále se rozšiřující možnosti. Montáž je podle Deleuze jak tzv. rozzáběrováním, tak i v jeho filosofické koncepci určitou logikou kompozice, určující Ideou, která film utváří v jeho částech i v celku. Je tedy tím, co obrazy filmu i jeho částí uspořádává do Idejí. V částech vyjadřuje celek, a to skrze tři úrovně pohybu - rám, záběr, střih. V souladu s nimi pak hovoříme o montáži v rámu, v záběru a mezi záběry - napříč celým filmem. Z hlediska temporality je montáž tím, co vyjadřuje změnu, dává času formu - přímou nebo nepřímou. Spolu s tím, co Bergson vyjadřuje tezí, že celek nemůže být dán v totalitě, protože pak by nemohla existovat žádná změna, definuje i Deleuze celek jako to, co brání konečnému uzavření souborů, naopak zdůrazňuje jejich otevřenost vybízející k vývoji, ke změnám.

Celek je vždy otevřený na rozdíl od seskupení, které je uzavřené, i když třeba jen relativně nebo uměle. Celek spadá do řádu času, proniká všemi seskupeními, ten jim zabraňuje,

aby dokončili svou nejvlastnější tendenci uzavřít se. Čas je touto otevřeností, tím, co se mění, postupuje z jednoho seskupení do jiného. Film pak umožňuje pochopit vztah mezi časem, celkem a otevřeností. Rámcování je určením uměle uzavřeného seskupení, střih je určením pohybů mezi prvky seskupení, montáž je pak určením pohybu vyjádřeného jako variace celku.

Protože film rozvíjí samopohyb i samotemporalizaci obrazu, je tedy nutné pracovat s temporalitou prostoru, s časem, který prostoru předchází, s absolutním pohybem, který před prostorovost klade změnu.

Film je vybudovaný na základě obrazu-pohybu, čímž může tvořit velké množství rozličných obrazů a díky montáži je pak spolu kombinovat. Obrazy-vjem, obraz-afekce, obraz-akce jsou tvořeny znaky, které je charakterizují z hlediska vzniku i kompozice. Montáž je pro obraz-pohyb prostředkem k vyjádření nepřímého obrazu času.

Montáž se stejně jako záběr obrací dvěma směry - k objektům podléhajícím pozičním změnám a k celku, jenž se mění. Montáží vznikají znaky času tím, jak uspořádává obrazy. Ideje montáže sice existují čtyři, jsou však pouze variacemi na dva Deleuzovy „chronoznaky“. Jeden je čas chápaný jako směřování od minulosti k budoucnosti ve svém celku, druhý pak rozdělením na jednotky měřitelné v intervalech stále dělitelných, je variabilitou přítomnosti.

Deleuze pracuje s proměnlivostí pohybu jako s konceptem od chronologických prostorových intervalů k absolutnímu pohybu coby univerzální variaci, až k síle času jako změně nebo věčnému opakování. Obraz-čas pak reprezentuje nietzscheovskou verzi myšlení, kde je pravda spíše tvořena, než odhalována.

Obraz-čas a díky jeho vůli k moci i obraz-pohyb jsou paradoxně entitami, které myšlení vyvádějí z míry. Jsou

„neracionálními“ obrazy (na rozdíl od rozumu nebo dogmatického obrazu myšlení) od té chvíle, co již nelpí na logice reprezentace, identitě nebo na návratu stejného.

3. b) Obraz-čas

„To, co vidíme v krystalu, je přímý obraz-čas či transcendentální forma času.“

(Deleuze, 2006a: 325)

Obraz-čas pracuje s obrazem času přímým, pro vývoj, změnu je Obraz-čas primární, pracuje s rozrámováním, absolutním pohybem, mimoobrazové pole se otvírá nejenom aktualizovatelnému, ale i virtuálnímu.

Bergson předpokládá senzomotorické situace - vjemy přecházejí do jednání. Pokud se však objeví vjem, jenž je natolik silný, že nevyvolá žádnou reakci, je toto senzomotorické pouto přetrháno, obraz-pohyb se hroučí, jeho místo získává obraz-čas. Moderní film se tedy rozchází s narací, s jednáním, vjemy, afekty tu mění svoji povahu. Prostor je konstituován jako mimořádný, rozložený, prázdný, ztrácí své motorické spojení, pohyb tu sice stále je, obraz-pohyb však přestává fungovat. Senzomotorické znaky jsou nahrazeny čistými znaky optickými a zvukovými (opznaky, sonoznaky).

Oddělením obrazu z jeho motorického uspořádání se obraz dostává do vztahu ke svému zrcadlovému odrazu, k obrazu virtuálnímu, mentálnímu. Tak můžeme hovořit o obrazu-krystalu, ve kterém se do neustálého vztahu dostává jeho reálná i imaginární podoba obrazu, točí se společně kolem jednoho bodu v kruhu, přestávají být od sebe rozlišitelné, vytváří tak

zdvojený obraz-krystal. Obraz-krystal se tak stává přímým obrazem-časem, ve kterém jsou viditelné především proudy času. Čas a pohyb mění vůči sobě své postavení, čas se stává určujícím prvkem, ze kterého se až následně odvíjí pohyb.⁸

Klasický pohyb pracoval s konvergencemi, moderní míří k divergenci sérií. Podle Deleuze se tak z viditelnosti stává čitelnost, která se váže právě na divergenci sérií a nezávislost parametrů.

Film, kde se zhroutily senzomotorická schémata, se stává stáváním, ne příběhem.

Model obrazu-pohybu odpovídá otevřené totalitě. Tento model je veden racionálními stříhy mezi obrazy, v obrazech samotných, mezi obrazem a celkem. Obrazy jsou zřetězovány interiorizací v celku a jeho následnou exteriorizací v těchto postupujících zřetězováních. Obraz-čas celý tento model zpochybňuje. Pracuje s množstvím iracionálních stříhů, falešnými připojeními, znovuzřetězováním obrazů. Směřuje k autonomii zvuku na vizuálním, k jeho iracionálnímu odtrhnutí. Protože čas už nevyplývá z pohybu, ale ukazuje se sám a vyvolává nepravé pohyby, mizí i model (idea) totalizace.

V režimu obrazu-času zmizel pojem zřetězení, tak jak byl chápán v režimu předešlém. Racionální stříhy nahradily stříhy iracionální, obraz je ze svého vnějšího světa vyříznut, protože možnost prodloužení obrazů, které by bylo schopné tvořit vnější svět, je již nadále neudržitelné. Spolu s tím zmizela i integrace, interiorizace celku, byla nahrazena rozkouskovaním.

„Právě proto se myšlení jako moc, která neexistovala vždy, rodí z vnějšku vzdálenějšího než jakýkoli vnější svět, a jako moc, která ještě neexistuje, se konfrontuje s vnitřkem, s nemyslitelným či nemyšleným, hlubším než jakýkoli vnitřní

svět. ... [existuje] konfrontace vnitřku a vnějšku nezávisle na distanci, toto myšlení mimo sebe sama a toto nemyšlené v myšlení.”

(Deleuze, 2006a: 329)

Obraz-čas je obrazem autotemporalizace obrazu, pohyb je závislý na čase, je to tedy nepravý pohyb, který představuje časové vztahy. Obraz je určován tím, že představuje vnitřní singularity, které spojuje.

Krystal je pohybem mezi virtuálním a aktuálním, jejichž pozice se neustále mění. Je i pohybem mezi průsvitným a neprůsvitným, zárodkem a prostředím. Je tedy imaginárním, které není nereálným, ale něčím mezi reálným a nereálným, je právě takovým pohybem mezi dvěma póly, ve kterém je jeden schopen přejít v druhý a naopak. V krystalu se zobrazuje schopnost nepravdivého, tedy ztělesněný čas, protože forma času (stávání) zpochybňuje formální modely pravdy. Imaginární je tak představením čistého času. Samotný krystal nabývá své hodnoty až z toho, co imaginární překračuje, z toho, co v něm vidíme. Tím je čas, který je zcela nezávislý na pohybu a jehož vztahy vytváří neustále nepravé pohyby.

Obraz-pohyb se pohybuje v linii racionálních stříhů a zřetězení, ukazuje model pravdy. Obraz-čas je charakterizován iracionálními stříhy, znovuzřetězeními, model pravdy je nahrazen mocí nepravdy, stáváním.

Přímý obraz času pojetí pravdy organického režimu představuje coby nefunkční. Působí nikoli skrze rozpínavé síly organické, ale skrze síly falše, kterými Deleuze rozumí toleranci k pluralitě, k neidentitě, k neúplným i vzájemně si odporujícím hlediskům pravdivého.

Obraz-krystal mění díky své problematizaci času vztah mezi pravdivým a falešným. Pohyb myšlení je zde veden temporalitou stávání. Tento druh myšlení nesměřuje jako u organického

režimu k vytyčenému cíli, ale naopak jej zajímá, jak se dostat k tomu, co je nové. Krystalický režim postupuje v návaznosti na Nietzscheho podle vytváření pojmů skrze diferenciaci a neidentitu v rámci otevřenosti, stávání.

Organický režim využíval spíše principu odhalování pravdy pomocí binární kodifikace, opakování, totožnosti ve snaze najít tak stále identičtější Bytí. Pravda v tomto režimu využívá falešné jen coby svou negaci, kterou podřizuje formě jednoty a identity.

Toto myšlení lze ilustrovat chronologickou spirálou, která se stále rozšiřuje a je propojována racionálními spoji.

Krystalický režim tak problematizuje deskripci (nerozlišitelnost skutečného a imaginárního), naraci (uspořádání času vytváří nevysvětlitelné difference v přítomnosti a nerozhodnutelné verze minulosti z hlediska pravdivosti či falše) a soud. Přímý obraz čas tak ukazuje minulost, jejíž přítomnost v obraze nemusí být pravdivá, nemožné se v něm odvíjí z možného.

Obraz-pohyb je nepřímým obrazem času. Fragmentarizuje prostor, spojuje záběry v jednáni. Celek je podřízen montáži, jež je založená na senzomotorických situacích. Prostor je uspořádán napříč centry, které slučují jednotlivé druhy obrazu-pohybu do systému zobrazujícího čas jako „normální“ pohyb.

V přímém obrazu času pohyb naráží na nerozlišitelnost. Fungují zde distinktivní, i když nesouměřitelné reprezentace prostoru a času. V krystalu nahlížíme transcendentní formu času.⁹ Díky tomu, že v tomto režimu nelze rozlišovat mezi skutečným a imaginárním, aktuálním a virtuálním, představují přímé obrazy času nahodilá vyprávění (nelze si vybrat mezi alternativami, protože i když se vzájemně vylučují, jsou všechny možné).

Virtuální představuje pro Deleuze to, co je subjektivní, mentální, imaginární, to, co může být díky paměti vyhledáváno v čase. Nerozlišitelnost se pak vztahuje k obrazu, u kterého sice jsou póly skutečného a imaginárního zcela rozlišené, nicméně jejich distinkce pro nás není možná. Problémem není ani tak subjektivní stránka nebo chyba „čtení“ jako spíše neschopnost rozhodnout, který pól obrazu představuje to, co v něm hledáme. Nerozlišitelnost je tak zcela objektivní iluzí, je objektivní vlastností určitých obrazů, které tak jsou ze své povahy zdvojené.

3. c) Elektronická média a nový režim obrazu?

„Elektronický obraz, tedy televizní obraz nebo video-obraz, rodící se numerický obraz, musel kinematografii buď transformovat nebo nahradit, předpověděl její smrt.“

(Deleuze, 2006: 315)

Deleuze na konci druhého dílu své knihy týkající se filmu uvádí stručný nástin toho, kam by se dle něj měla filosofie filmu dále ubírat, a to především pod vlivem elektronických médií. Podstatným rysem, který Deleuze vidí u těchto nových obrazů je to, že ztrácí svůj vnějšek (mimoobrazové pole) i vnitřek. Mají spíše dvě převratitelné strany, jsou schopny obrátit se i k sobě samým. Tyto obrazy vykazují schopnost reorganizace, v jakémkoli bodě předcházejícího obrazu může vzniknout obraz jiný. Prostor se stává mnohosem, nejprve vertikála, pak i horizontála ztrácí svou privilegovanou pozici.

Zvukový i vizuální obraz se stávají zcela rovnocennými, vstupují do komplexních vztahů.

Elektronické obrazy budou muset být založeny na ještě neznámých aspektech obrazu-času, který vyžaduje zcela původní režim obrazů a znaků.

Na tento Deleuzův nástin reaguje D.N. Rodowick, podle něj nejsou tyto Deleuzovy myšlenky příliš dotažené (jeho argumentace a pohled na další vývoj elektronického, digitálního obrazu viz. níže).

Deleuzovy obrazové režimy zcela jasně předvádějí dva různé druhy obrazu myšlení.¹⁰ Myšlení v režimu obrazu-pohybu získává formu hegeliánské dialektiky, v režimu obrazu-času logiky nietzschovské. Jím naznačený vývoj obrazu koinciduje s celkovou společenskou transformací, během které jsme i sobě začali rozumět skrze prostorové a časové artikulace, jež je právě možné nalézt i ve filmu. Tato artikulace se však stává stále zřejmější spolu s příchodem digitálních médií.

Přechod z jednoho režimu do druhého reprezentuje různé transformace v samotné přirozenosti víry a možnostech myšlení. Moderní kinematografie sice nabízí obraz přímého času, nicméně tento obraz-čas není v žádném případě dán kontinuálním vývojem z obrazu-pohybu. Deleuze v tomto místě zdůrazňuje, že historie filmu není progresivním vývojem směrem ke stále dokonalejší reprezentaci času. Vztah mezi časem a myšlením je v rámci obrazu-času zobrazován zcela odlišně, a to na základě změny, jež se odehrála v myšlení v poválečné éře jak ve filosofii, tak i ve vědě a umění. Hovoříme tu tedy o posunu ve vlastním obraze myšlení, což je obraz toho, co myšlení poskytuje sobě samému v tom, co míní myslet, co upotřebí ve svém myšlení, v tom, aby našel vlastní postoje myšlení.

Deleuze nám tak ukazuje dvě „historie“, dvě odlišné a zcela nesouměřitelné logiky myšlení skrze obrazy a znaky.

4. Digitální kultura

Digitální kultura je podle D. N. Rodowicka¹¹ důležitým aspektem současné společnosti, jejímž charakteristickým rysem jsou technologie, které ji pohánějí. Jedna z vizí této kultury je prezentována takovými korporacemi jako jsou Intel, IBM a Microsoft, které získávají tím, že „prodávají“ své technologie a spotřební vzorce. Pokud však opravdu digitalizací otvíráme novou epochu s vlastním obrazem moci a konceptualizací sil, nabízí se otázka, jak tuto kulturu popsat.

V souvislosti s digitální revolucí upozorňuje Lev Manovich na úlohu kina, kterou mělo v minulosti. Kino nás dle něj naučilo bezproblémově přijímat manipulaci s časem a prostorem, kódování viditelného, mechanizaci vidění, redukci reality na pohyblivý obraz. Důsledek těchto procesů spatřuje Manovich v tom, že dnešní digitální revoluce již pro lidi není ničím šokujícím, protože už jsou na takové situaci připraveni.

Současná mnohost digitálních médií nedovoluje vytvořit jednu souhrnnou teorii, naopak je nutné pracovat v heterogenním prostředí, které hledání společných prvků nepovažuje za důležité. H. Jenkins zdůrazňuje pojem kulturní konvergence¹², který označuje proces, jímž se i přesto začleňují jednotlivé technologie do určitého celku.

Rodowick ve svých teoriích využívá Deleuze, tvrdí, že je zapotřebí nové koncepce síly, která je charakteristická pro společnosti kontroly. Industriální nebo disciplinární společnosti jsou založeny na energetické a mechanistické koncepci pohybu, úsilí a rezistence. Těla používají tlaku, nebo jsou samy původcem pohybu, a stroje, které nahrazují fyzické funkce, jsou založeny na tomto principu. Avšak ve společnostech kontroly síla ustupuje od substance, stává se vzdušnější. Tam, kde se idea vln nebo proudů stala dominantní

konceptí síly, poměr síly obsahuje vědění, jak vtáhnout někoho do již existujícího proudu.

V kybernetické koncepci je, jak tvrdí Rodowick, tato idea síly dále propracována jako virtuální akce odstupu. Ústup těla a fyzické přítomnosti v prostoru znamená, že jednotlivci se cítí stále méně odpovědní za své jednání a řečové akty, od té doby, co se stále méně často konfrontují jeden s druhým ve vztazích reciprocit sjednocené jak časem, tak i prostorem. Podobně jednání i v praxi jednotlivců a kolektivů již není pocítováno jako jednání, které produkuje síly historie. Spíše je historie zakoušena jako příliv nebo tsunami, jejíž energie je odvozena z ohromných a neviditelných sil technologických změn, které jsou tak komplexní a tak obrovské, že je žádní jednotlivci nedokážou plně pochopit. V této historické perspektivě „činnost“ znamená, že člověk již netvoří, ale spíše vydělává na existujících prouděch, pokud bude správně předvídat a zužitkuje rychlé toky technologických změn.

Rodowick se dále zabývá vznikem digitální kultury, který implikuje posun v sémiotickém prostředí, což je způsob, jakým je kultura definována znaky, jež produkuje, a formami komunikace, na kterých spočívá. Společné téma masového marketingu informačních technologií a akademických studií digitální kultury předpokládá, že kultura knihy je „remediována“ (znovuzprostředkována), pokud není nahrazena jedním z hypermediálních nebo multimediálních obrazů, kde se lineární formy psaní a čtení stávají stále více grafickými, dočasnými a nelineárními.

„V digitálních médiích se projevuje jak tendence k bezprostřednosti - snaha vytvořit transparentní interface - tak tendence zdůrazňující zprostředkovanost - snaha přivést rozmanité mediální formy na jednu stránku. V obou dvou tendencích se však zároveň projevuje proces remediace: tedy pokus vymezit nová média na základě vztahu k jejich

předchůdcům. Zdůrazněnou zprostředkovaností vyplouvají na povrch procesy citace či přisvojování ze starších médií, bezprostřednost přitom často závisí na neuvědomovaném srovnávání se staršími médii. Počítačový příslib fotorealismu není příslibem reality; je příslibem počítačové grafiky, jež vypadá jako fotografie.“

(Jenkins, 2003: 80-81)

Všechna nová média ve své potencialitě disponují s veškerými médii starými, proto podle Jenkinse už nemá smysl poukazovat na specifika jednotlivých kategorií. Všechna média spolu ve společnosti přicházejí do úzkého kontaktu, vzájemně se ovlivňují, interagují mezi sebou.

Digitální tvorba, záznam, manipulace a přenos znaků produkuje nový audiovizuální režim v technologické a sémiotické konvergenci filmu, videa, počítačového zobrazování a word processingu tak, že dochází k společnému míšení vizuálních, verbálních, psaných, hudebních a zvukových forem. To je nejzřetelnější v podobě nových médií: CD-ROM a nové formy distribuce publikací, jež se objevují na webu, ačkoli, jak ukázali Jay Bolter a Richard Grusin, starší tištěná média se také přetvářejí díky adaptaci na grafické formy a logiku nových médií.

Henry Jenkins upozorňuje současné technologické transformace, které mohou dalším generacím znemožní přístup k mnoha přežívajícím textům a dílům, a to díky tomu, že již nebudou disponovat odpovídajícími operačními systémy. Manovich poukazuje na roli digitální teorie, která se zaměřuje na minulost - na své předchůdce a na budoucnost - na vyplnění svých vizí. Přítomnost je pro ni nedůležitou součástí, ve které je možné vyzkoušet si modely budoucího.

Nejdůležitější fenomén spatřuje Rodowick v nahrazení analogového záznamu, manipulace a přenosu digitálním.

Ekvivalence v prostoru již není měřítkem reprezentace. Spíše jsou všechny reprezentativní formy (pohyblivé i statické obrazy, psaní, zvuky) stupňovány k algoritmické manipulaci binárním kódem. Celý prostor se stává abstraktním aritmetickým prostorem. Až vymizí analogové formy reprezentace, kritérium podobnosti, které náleží především do éry reprezentace, bude nahrazeno přirovnáním. V podobnosti je smysl odvozen z moci (authority) originálu, který je ověřujícím modelem, pořádá a třídí veškeré kopie, již z něj mohou být odvozeny. Rodowick pak využívá Foucaulta k tomu, aby nadefinoval přirovnání jako uspořádání znaků, kde označení nebo reference ztrácejí svou centralitu. V digitální kultuře distinkce mezi originálem a kopií ztrácí relevanci.

Podobnost je však také spojena s afirmací. Pro Foucaulta přináší prostorová podobnost v reprezentaci smysl, implicitní nebo explicitní, v podobě lingvistické výpovědi. Přirovnání mění tuto strukturu reference a signifikace. Už to není obraz, který ilustruje, a věta, která vysvětluje. Spíše se vizualita a výraz stávají transverzálními, přičemž produkují množství hybridních forem. Relevanci tak postrádá i rozdíl mezi lingvistickými a výtvarnými reprezentacemi a spolu s tím i rozdíl mezi prostorovým a časovým uměním.¹³ Hranice mezi výtvarným prostorem organizovaným na základě podobnosti a lingvistickým vyjádřením, které artikuluje diferenci, mizí. Vyjádření již není vyhrazeno jen pro lingvistickou aktivitu, která organizuje „znaky“, proto jde smysl napříč rozdílností; pole viditelného, jež je tichou reprezentací věcí, se stává stále heterogennějším a komplexnějším. Viditelné přetnuté rozdílností je diskurzivnější a následně lingvistické, je mu dán objem a barva, stává se grafičtější. Dříve byl diskurz považován za lingvistickou aktivitu; nyní je aktivitou

multimédií. Formy vyjádření již nemohou být nadále považovány za jednoduše prostorové nebo časové, anebo odlišovány na základě simultaneity a posloupnosti. Spíše nás digitální kultura obdařuje smíšenými, vrstvenými a heterogenními audiovizuálními obrazy, které se rozkládají v nelineárním čase a prostoru.

Rozpojení obrazu z kritéria prostorové koherence je, jak dále tvrdí Rodowick, základní pro náš současný kulturní smysl „virtuality“ a sociálních vztahů, které definuje v naší interakci s novými médii a počítačově zprostředkovanou komunikací. Ve srovnání s analogovým uměním, které je vždy spojeno s fixním, eukleidovským prostorem, digitální umění se zdá být abstraktním, prchavým a nehmotným. Digitální reprezentace je definována jako „virtuální“ dluh vlastnímu odhmotnění: zmizení viditelné a hmatové podpory obrazu i textu. Současně se síly transformace v reprezentaci zvětšují, tím podněcují posun v estetické funkci, jejíž následky jsou nejjasnější v měnícím se statusu fotografie, které bylo dříve vyhrazeno privilegované místo jako „pravdivé“ reprezentaci. Protože tu není žádné uzavření datové složky, bez ohledu na své výstupní médium, je kdykoli otevřena dalším modifikacím. Mutantní verze se množí rychle a nekonečně a dílo je otevřené kontinuálnímu přivlastnění (uchopení), rekontextualizaci a tvořivé transformaci a deformaci způsoby, kterými analogová autografická umění nejsou.

„Takže musíme opustit tradiční koncepci zabydleného světa umění stále trvajících, ukončenými díly a nahradit je jedním, které rozpozná kontinuální mutace a množení variant.... Představa individuální autorovy odpovědnosti za obsah obrazu, autorské předurčenosti významu a autorské prestiže spolu s tím ubývá.“

(Mitchell, 1994: 52)

Vlastnosti míst, která obýváme (fyzicky i mentálně), jsou stále více ovlivňována odhmotněním. Virtualita stále častěji popisuje eliminaci pocíťovaného smyslu z prostoru a vzdálenosti, podle stejného znaku stále vzrůstající rychlost informací a globální dosah elektronického obrazu světa, nás učinil být si velice dobře vědomi tíže vlastního těla - jeho pomalosti, křehkosti a malé velikosti, jeho zranitelnosti časem a silou. Tudiž tím, co nejlépe postihuje současný kulturní význam virtuálního je (iluzorní) smysl stávání se nehmotným, a to nejen v diskurzu, ale také v těle a jeho komunikačních výměnách.

Paradoxně, s ohledem na elektronické a digitální zobrazování, to, co mizí, není materialita podpory: analogové video vyžaduje magnetické seřazení železných částic na pásce; dekódování digitální informace požaduje vyleptání magnetické informace na disk. Co je však zajímavější, je posun orientace oka a jeho umístění v těle s ohledem na sémiotickou podporu. Rodowick spolu s Deleuzem uvádí, že se jedná o transformaci korelativních, stejně tak jako kolaterálních nebo diskurzivních vztahů. Příklad virtuální reality je v tomto ohledu méně jasný než obvyklejší zkušenost počítačově zprostředkované komunikace nebo vyhledávání na webu. Zkušenost se síťovou komunikací podněcuje transformaci perspektivy, kde orientace a rozsáhlost těla v prostoru přestává být „zlatým standardem“ našeho mentálního nasměrování v prostoru. Ani nemůžeme udržet jasnou interní mapu geografické orientace jako při telefonování - naše posunutí v prostoru jsou příliš rychlá, tak jako když klikáme ze stránky na stránku. Místo toho požadujeme stále komplexnější technologie k přeložení digitální informace zpět do známější lidské stupnice a k zmapování interface nelineárních globálních cestiček, které jsme rozkryli, aniž bychom se hnuli z místa.

To, co nyní pracuje, je podle Rodowicka prostor komunikace - seskládaný z těl a informací v časoprostoru bez ohledu na

vzdálenost ve stavbě globálních počítačových sítí. Ačkoli tyto stavby jsou neviditelné z hlediska uživatele, nejsou proto o nic méně materiální. Neznamená to, že se reprezentace stává stále nemateriálnější. Spíše oko a ruka stále ustupuje jejich síle a vzdává se jich ve prospěch strojů - v přesné definici automatizace - a tímto způsobem pak definuje i koncept rozhraní, a to jak obrazně, tak slovně, jako mechanickou spojitost digitální kultury.

„Digitální teorie nás učí vysvětlovat, interpretovat a předvídat a umožňuje nám tak lépe zvládat proces technologické změny a jeho dopad na naše sociální, kulturní, ekonomické, politické a osobní životy. Vytváří prolnutí mezi jazyky a praktikami vědy a inženýrství na jedné straně a umění a humanitními vědami na straně druhé. Využívá utopické imaginace; nikoli kvůli předpovídání budoucnosti, nýbrž v zájmu smysluplné změny a zachování pružnosti, již digitální média vnesla do mnoha aspektů našich společenských i osobních životů. Digitální teorie rozpoznává historické předchůdce současného mediálního vývoje a zároveň nám tato starší média ozvláštňuje a otevírá tak k novým přezkoumáním.“

(Jenkins, 2003: 85)

Problematika přístupu je velice důležitou otázkou, Rodowick říká, že neexistuje žádné rozhraní pro digitální kulturu - člověk nemůže být zahrnut do sociálních sítí nebo forem směny ani dobře ani špatně. Otázka přístupu je proto jednou ze základních politických otázek digitální kultury. Nejen koncept přístupu odemkl četné způsoby, jakými se z informací stává zboží; také to dokládá, že není žádná komunikace nebo směna znaků, která by nebyla poznamenána některou z podob směny zboží. To nezahrnuje jen marketingovou spojitost informačních sítí a vědění, jak je používat co nejefektivněji, ale také sběr a prodej personálních informací, které jsou vybrány

z přenosů dat za účelem přímého marketingu a ostatních méně propracovaných podob sociální kontroly. Tak, jako se personální informace stávají stále hodnotnější pro přímý marketing, jsou i samotná data stále více komodifikována a tato tendence proniká do procesu samotné digitální komunikace spolu s novými formami interaktivity. Podle Jenkinse je pro zábavní průmysl stěžejní zapojení obav i tužeb, které si lidé nesou ze skutečného světa. Tyto obavy a tužby jsou pak směřovány do takových preferovaných řešení konzumního kapitalismu, která přímo odkazují na zvýšenou spotřebu.

Představy identity se přeměňují podobně. Rodowick poukazuje na to, že právě tak, jako se obraz stává odloučeným od prostorové koherence, není už v digitální kultuře osobnost udržována hmotnou identitou pod přímou osobní a tělesnou kontrolou, ale spíše statistickou proměnlivostí definující náš „datový obraz“. Vytváření a kontrola datových obrazů je základní pro vykonávání moci ve společnostech kontroly od té doby, co definují přístup k úvěrům stejně jako k sociálním právům, zdrojům a privilegiím odvozeným z ekonomické pozice a národní identity jedince. Odhmotnění identity je v digitální kultuře často oslavováno. Osobnost už není v celé své šíři zakotvena v tělesných a sociálních známkách rasy a genderu, jedinci mohou volně vytvářet „datové obrazy“ podle svého.

Jinou stránkou otázky nových komunikačních sítí je podle Rodowicka zmizení „volného“ nebo nezměřitelného času jako přístupu, který se stává jednodušším a kontinuálnějším. Hodnota přístupu k informacím není určována prostorovou kvantitou (váhou, objemem nebo čísly); spíše je měřena jednotkami času. Na druhé straně hodnota služeb je měřena časem, který „vytvářejí“. Idea „volného“ času jako zboží má paradoxní status od té doby, co přepokládá, že čas má svou hodnotu, která je kvantifikovatelná a dokazatelná v systému

směny. Obsah nebo data nemají žádnou hodnotu ve smyslu zachovat klienta on-line.

Od té doby, co jsme změřili čas, stává se rozčleněným, dělitelným na stále menší a menší použitelné části. Znovu tu prodej a kontrola přístupů, jež jsou prováděné technologiemi, představuje zajímavé problémy. Nová komunikační rozhraní přeměňují nejen povahu reprezentace, ale také časovost sociálních směn mezi zasilatelem a příjemcem. Genealogie, která proběhla na jedné straně od hlasových záznamníků k faxům a e-mailům a na straně druhé o pípáků k mobilním telefonům, odhaluje v tomto ohledu paradoxní postoj k otázkám dočasného přístupu. Dřívější zajištění okamžitosti zpráv stále udržovalo asynchronii mezi odesílatelem a příjemcem. Protože zasilatel si nemůže být nikdy jist, kdy si příjemce jeho zprávu přečetl, kontroloři zasílání udržují jejich čas v soukromé separaci a kontrolují čas odpovědi. Rostoucí počet mobilních jednotek ukazuje vzrůstající touhu být vždy v dosahu. Napětí mezi těmito odlišnými, avšak závislými komunikačními jednotkami, odhaluje novou sociální nerovnováhu mezi touhou být neustále přístupný a potřebou kontinuálního času.

Asynchronní komunikace znovuvytváří iluzi kontroly jedinců, jejichž čas je jasněji ovládnutelný těmi, kteří požadují, aby ho bylo ještě více zasvěceno práci.

Tento globální posun v digitální komunikaci také, jak Rodowick zdůrazňuje, zahájil nové strategie moci, které charakterizují společnosti kontroly. Deleuze situuje objev těchto nových sociálních forem do genealogie moci vypracované v pozdních dílech Michela Foucaulta, začínajících titulem *Dohlížet a trestat*. Zde je rostoucí proměna od suverénních k disciplinárním společnostem charakterizována nejenom novými artikulacemi viditelného s ohledem na vyjádřitelné, ale také novou konceptualizací síly vyjádřenou prostřednictvím „technologických procesů“, které zahrnují přechod mezi dvěma velice odlišnými schémata moci. Disciplinární model

industriálního kapitalismu spočívá na panoptickém modelu. Zde byl subjekt chycen v režimu viditelného, jehož podmínky možnosti jsou fyzikální stavbou, která dělí těla v prostoru. Společnosti kontroly organizují moc prostřednictvím neviditelného nebo prostřednictvím virtuální stavby počítačových sítí a telekomunikací. Model kontroly je virtuálním „datadohledem“, kde je celá identita složená z „datových obrazů“, spíše než by byla implikovaným dohledem nad fyzickými těly. V prostředí síťové komunikace jsou těla spíše mobilní než fixovaná. Ve skutečnosti je nenucená mobilita, jak těl, tak informačních toků měřítkem „svobody“ ve společnostech kontroly. Ale všechny pohyby a akce, které jsou zprostředkovány počítačovými sítěmi, nechávají za sebou elektronickou stopu subjektu k dokumentaci a elektronické registraci. Jako jsou kriminálníci označeni elektronickým obojkem, je i naše každá akce v elektronických sítích stopována a zaznamenána. Můžeme se pohybovat rychlostí světla, ale jako šneci za sebou zanecháváme stopu, kamkoli jdeme. Takto společnosti kontroly vyvíjejí alarmující schopnost vpisující linie letu, nezáleží na tom, jak jsou početné nebo rychlé, do map moci. Rodowick cituje Sigfrieda Kracauera, podle kterého měly sociální hieroglyfy moderní kultury viditelné formy, které byly dobře reprezentovány historickými obrazy fotografie a filmu. Ale imanentní síly, které organizují kolektivní život v současné kultuře jsou virtuální. Jejich čitelnost závisí méně na „vizuálním“ obrazu akce rozhraní, které může být řešením informace v užitečné, kontrolovatelné formě. Toto rozhraní je konceptuální stejně tak jako technologické, a proto více než kdykoli předtím, požaduje kritickou filosofii technologie k tomu, aby ukázala svůj historický obraz a vytvořila čitelné strategie odporu a linie letu, které jsou vytvářeny v ní.

Počáteční forma sítě jako sociálního prostoru, byla určena distribucí vysílání, které produkovalo seriálovost sociálního

prostoru, kde jsou domácnosti nejmenšími jednotkami. Tady byla veřejnost definována jako molekulární organizace soukromého prostoru, náhodná distribuce statických nebo hýbajících se těl rozdělených v prostoru, ale s možností jednoty v čase. Od roku 1984 je to již spíše distribuční mračno než panoptikon, co nejlépe mapuje rozestavení moci v digitální kultuře. Tato seriálovost implikuje na jedné straně eliminaci prostoru, který je definovaný jako vzdálenost, a na straně druhé vzrůstání počtu oddělených bodů, které k sobě navzájem nemají žádný vztah a které si chrání pouze své spojení s obecnou sítí. Tak jako převzaly sítě a internet vysílání jako svoje dominantní rozhraní formující naše kolektivní uspořádání, mění se také povaha seriálovosti. Tato změna je důvěrně napojena na desubstancionalizaci identity a její proměny na data. Na jedné straně se jak recepce, tak přenos stávají oddělenými od jedinečných geografických bodů. Na straně druhé je sociální identita stále více nahrazována akumulací hesel a kódů, které definují umístění a přístup.

Tento proces seriálovosti má také dle Rodowicka za následek transformaci času. Rozkvět televizního vysílání byl poslední zpodobněním kolektivu jako masy: serializace prostoru do milionů monád, které byly nicméně sjednoceny do časového celku. Čas má jistý druh prostorové jednoty zaručený jak dosahem vysílání, tak jednosměrnou silou. Tento obraz masy je nyní fragmentarizován nejen množением kanálů a mikrotrhů prostřednictvím kabelů a satelitní distribuce, ale také síťovým modelem, který otáčí každou monádu jak ve vysílači, tak v příjemce. A každá monáda je vlastním mikrotrhem.

S distribucí vysílání se „veřejný prostor“ komunikace stal stále více nerozlišitelný od „prostoru trhu“. Znovu bylo vysílání historickým inovátorem. Staré klišé stále hovoří pravdu: Televize neprodává lidem produkty, prodává trh pro zadavatele reklamy; a stále více je to samé možné říci i o webu a dalších formách komunikace na internetu. Otázkou pak

zůstává, jak určit směnnou hodnotu veřejnosti, která již není zahrnuta v pojmu „masa“, ale spíše je neustále se měnícím uspořádáním dat. Tím samým považujícím veřejnost za zboží připravuje tělo politiku činnosti přetvářením jí na virtuální - a proto počitatelný, měřitelný a číselně manipulovatelný - prostor spotřeby. Strategie těch, kteří obchodují, a těch, kteří vládou, se stávají nerozlišitelnými. Obě závisí na stejných statistických a demografických modelech, které mají definovat a odlišit cílové spotřebitele tak, že se k nim vztahují číselně s danými jednotkami času, zatímco definují „veřejné mínění“ prostřednictvím hlasování a náhodného vzorku.

Shrneme-li, sociální kontrola již nevyžaduje disciplinární model, který zachycuje subjekt v neustálém režimu viditelného dohledu neviditelným, ačkoli aktuálním mluvčím. Spíše kybernetický model kontroly pracuje prostřednictvím bystrého a neustálého vytahování dat při každé informační směně, která utváří virtuální identitu podle zájmů o trh: možnost touhy po produktu, schopnost zakoušení důvěry a pravděpodobnost, že budu moci zaplatit. Ba co víc, prostřednictvím automatizace datové těžby a sběru, viditelnost a odpovědnost těch, kteří vycvičují mizení moci do virtuálního prostoru, stejně tak jako identita spotřebitele mizí do datového obrazu.

Myšlení tak dostává stále nové podněty, na které je nuceno reagovat. Digitální kultura spolu se stále vzrůstající rychlostí dat klade stále se zvyšující nároky na lidské vnímání, které mnohdy není těmto rychlostem schopné čelit. Celá společnost je v důsledku nových technologií fragmentarizována, dematerializována, demobilizována. Nová média produkují zcela jedinečnou verzi reality, která již neodpovídá naší stabilní verzi, na kterou jsme byli zvyklí, spíše předkládá diskontinuitní prostory, se kterými je třeba se mentálně vypořádat.

5. Digitální obraz

Rodowick na začátku předkládá standardní tvrzení, podle kterého jsou obrazy kontinuální a rozšířené v prostorech reálných i imaginárních. To však podle něj zcela mění proces digitalizace, protože digitální informace nedisponuje žádným prostorem, a dokonce ani nic nereprezentuje. Digitalizace nyní zcela mění samotnou povahu obrazů. Obraz již není jediným, v tom smyslu, že není identický sám se sebou. Výstup na elektronické obrazovce pak máte náš obvyklý smysl toho, co obraz je¹⁴.

Digitální zachycení, syntéza a kombinace jsou podle Rodowicka třemi základními principy digitálního filmu. Digitální zachycení může být analogické k video recordingu např. tehdy, kdy již obraz není „jediným“, je světlem nahraným na CCD a je rozčleněn do diskrétní mozaiky obrazových prvků, které jsou pak vyčteny jako distinktivní matematické hodnoty. Proces konverze a překódování obraz dělí do matematicky diskrétních a modulárních elementů, jejichž individuální hodnoty jsou otevřené k jakémukoli množství programovatelných transformací.

Rodowick tak ukazuje, že není třeba hovořit o tzv. „nových“ médiích, ty jsou pouze simulacemi a zpracováním informací, které se používají k přeformátování starých médií na digitální informace.

„Analogová média zaznamenávají přímým způsobem, ale digitální média transformují a transkódují analogické podněty do numerické formy. Jde o konverzi jednoho druhu informace do jiného druhu informace, jež je nakonec, aby byl výsledný

digitální obraz vnímatelný a rozpoznatelný, musí být provedena znovu opačným směrem: z numerické formy do formy analogové.“

(Rodowick, 2003: 96)

Jestliže analogická média zaznamenávají stopy událostí a digitální produkují čísla, můžeme poznamenat, že digitální princip kvantifikuje svět jako manipulovatelnou sérii čísel. Tak můžeme hovořit o primárním automatismu a zdroji kreativní moci, kterou digitální hra předkládá.

Analogová transkripce pracuje jak ve svých vstupech, tak i výstupech s kontinuitou, naopak digitální konverze, kalkulace pracuje s diskontinuitou.

Pro rozdíl mezi analogem a digitálem je významné kritérium času, a to i přesto, že digitální obraz je produkován tak, aby jeho výstup byl prostorově nerozeznatelný od fotografie, nebo dokonce tak, aby fotografii překonal svou schopností produkovat podobnost. Digitální kalkulace je procesem, ve kterém je čas měřen konverzí světla v kód. Digitál pracuje se zahrnutím diskontinuitních¹⁵ procesů transkódování, převádí tak nekvantifikovaný obraz do abstraktního nebo také matematického záznamu. Indexikální spojení je oslabeno, protože světlo musí být převedeno do abstraktní symbolické struktury, která je zcela nezávislá na fyzickém prostoru a času. Světlo se nestává temporalizovaným prostorem, ale abstraktním symbolem. Jedinečnost události ukazované v prostoru a čase je konvertována do abstraktního univerzálna, stejný obraz se stává shromážděním diskrétních a modulárních částí podřízených numerickým procesům a manipulaci. Pokud je jednou analogická forma obrazu převedena do digitální podoby, není možné ji již jednoznačně vrátit zpět.

V digitálním modu jsou prostorové i časové kvality pro digitální informaci neznámé. I samotný čas je transformován

jako čistě kvantitativní funkce, která může být definována kalkulací. Zatímco analog přepisoval čas jako trvání, digitál čas spotřebovává jako opakující se procesy.

Naše percepční kritéria pro posuzování digitálních obrazů se podle Rodowicka stávají stále více prostorovými a méně časovými, méně indexikálními a více ikonickými, ačkoli tento ikonismus je výstupem symbolického záznamu. Tzn. že i digitální média mohou být indexová ale zcela jiným způsobem než např. fotografie. Liší se především povahou kauzality indexovosti. Kauzální povaha fotografie odpovídá záznamu v užším smyslu, v případě digitální fotografie konvertování. U fotografie jsou vstup a výstup kontinuální, u digitální fotografie jsou odlišné, dochází k transformaci samotné povahy informace. Digitální fotografie přímo podněcuje transformace především díky mřížce manipulovatelných pixelů.

Jsme proto náchylní posuzovat digitální obrazy kritérii percepčního realismu a přistupovat k nim, jako by byly stejné s těmi událostmi, jejichž svědky jsme se stali, přitom si však neuvědomujeme, že se tato kritéria posunula. Přirovnání nahradilo podobnost, a proto nesmíme zapomínat, že veškeré nám předkládané výstupy nemají žádný přímý vztah k námi spatřeným událostem. Digitální záznam je pouze symbolickou formou, tudíž je mnohem bližší písemnému popisu než vizuálnímu dojmu.

Digitální zachycení a syntéza ztrácí svou odlišnost, mezi informací zachycenou příslušným zařízením a informací zkonstruovanou počítačem bez ohledu na původní stav věci není již žádný ontologický rozdíl.

Rodowick upozorňuje na Manovichovu práci¹⁶, ve které ukazuje, jak jsou moci počítačové kreativity odvozeny z pěti základních principů (automatismů): numerická manipulace, modularita, programování, variace a interaktivita. Ty pak produkují tři základní konceptuální modely, které lze používat k porozumění

počítačovým procesům - konvergence veškerých médií pomocí numerické a distributivní formy, prakticky nekonečná manipulovatelnost a interaktivita. Každá z těchto mocí zcela proměňuje prostorovou a časovou zkušenost diváka. Spolu s tím se proměňuje i koncept obrazovky, která již není pasivním povrchem k obdržení projekcí, ale stává se manipulovatelným prostředím spuštěných algoritmů.

Digitální obrazy, ačkoli je jejich výstupem elektronická obrazovka, mají jako svou fundamentální formu symbolický záznam, čísla, která nezabírají prostor ani se nemění v čase. Filmový projektor produkuje pohyb animací nehybných obrazů. Na obrazovkách se nám však objeví film, kde obraz je pohyb nebo, řečeno jinak, je podřízen kontinuální změně, protože obraz na monitoru je neustále rekonstruován, skenován, obnovován. Díky této neustálé rekonstrukci probíhající procesem skenování, nemůže být elektronický obraz nikdy celkově ukázán jak v čase, tak v prostoru. Jeho základem je diskontinuita, tzn. nikdy není identický sám se sebou v daném momentu času. Takový obraz nepřetržává v prostoru jako nedělitelná jednotka času.

Proto je elektronický obraz obrazem založeným na čase - sice nemůže být nikdy plně prezentován v prostoru nebo v čase, ale nachází se v místě kontinuálního stávání se přítomným. Elektronické obrazy jsou v neustálém pohybu nebo stavech dynamické změny, a to dokonce i tehdy, kdy se jeví statickými. V tomto smyslu tyto obrazy zcela přetvářejí obecné mínění o tom, co to vlastně obraz je, protože již nemůžeme počítat s jejich statickou přítomností v prostoru a čase.

Variabilita elektronického obrazu koresponduje s multifunkčností digitálních obrazovek, které střídavě volají po pasivní i aktivní odpovědi ze strany uživatele.

Elektronická obrazovka poskytuje vnímání neustále se měnící přítomnost, která nikdy nemůže být celá nebo v některém svém okamžiku nám cele předvedená. Prostřednictvím digitální

obrazovky si vytváříme vztah nikoli k obrazům, ale k funkci nebo síle, síle kontroly a k řízení informací. Nechceme od ní, aby v nás jako analogový film provokovala kontemplaci, chceme, abychom mohli jejím prostřednictvím obrazy třídit, zpřístupnit a jednat podle informací, které nám jsou v daný okamžik poskytnuty.

Digitální film nevychází jen z možnosti oklamat, ale přímo to činí, a to především kvůli tomu, aby diváka donutil zamyslet se nad rolí počítačů a dalších jednotek (DVD, video), které skrze obrazovku uplatňují obrovský vliv na naše životy. Pokud by se opravdu povedlo smířit diváky s možností, že to, na co pohlížejí jako na skutečný svět není ničím jiným než projekcí odlišného světa, film se nás snaží upozornit na to, jak nás takovéto jednotky ze světa odcloňují spíše než by světu dovolily, aby byl viditelný na jejich obrazovkách.

Rodowick poznamenává, že tak jako Bergson znázornil přítomnost, která nás mívá, jako v každém svém momentu neustále zdvojevanou navršenými virtuálními obrazy naší bezprostřední minulosti, naše bezprostřední přítomnost nás mívá, aby byla uchovávána v rozsáhlých archivech digitálních obrazů, které se rozrůstají spolu se stále vzrůstající kapacitou paměťových médií.

Digitální obraz mění naše kritéria hodnocení, mění naše vnímání prostoru a času - veškeré jejich kvalitativní hodnoty přeměňuje v hodnoty čistě kvantitativní.

Digitální obraz vyžaduje aktivní spolupráci ze strany svého adresáta, ten je tím, kdo obraz přijímá, čímž ho i svým způsobem spoluutváří - myšlení je zde více než kdy jindy zapojeno do aktivní role tvůrce přijímaných obrazů. Jak upozorňuje Rodowick, člověk je přednastaven tak, že určité informace čte jako obrazy, záleží však jen na něm, které to

budou, zdůrazňuje tu důležitost selektivního jednání iniciovaného ze strany recipienta.

6. Přístupy k digitálnímu obrazu a médiím

6. a) Mark Hansen

Digitální revoluci provází podle Marka Hansena především změna v pojetí rámu. Pokud je ztělesněný základ obrazu tím, co lze právě nyní uchopit, je to tím, že digitální obraz zničil stabilitu technického obrazu v jakékoli z jeho možných teoretizací. Spolu s touto revolucí lze říci, že obrazu již nelze rozumět coby fixovanému a objektivnímu hledisku na realitu - jestliže je pojímán jako rám, okno nebo zrcadlo - nyní je definován svou takřka naprostou flexibilitou a adresností, svým numerickým základem a svou konstitutivní „virtualitou“.

Pokud je obraz akumulací takových diskontinuitních fragmentů, z nichž každý může být osloven nezávisle na celku, není tu již nic materiálně spojujícího obsah obrazu s rámem tak, jak je koncipoval Deleuze v návaznosti na Bergsona, tedy jako výřez z toku reálného. Spíše se obraz stává kontingentní konfigurací numerických hodnot, které mohou být podřízeny „molekulárním“ modifikacím, které postrádají motivované vztahy k následujícímu obrazu, ve skutečnosti již obsahují všechny potenciaální následující obrazy coby permutace stanovených „elementárních“ numerických bodů.

Deleuzova analýza filmů ukazuje, že materiální univerzum nemůže být materializováno přes obrazy, čímž se i ohnisko

zkoumání musí přesunout k post-filmové problematice rámování informací tak, aby se vytvořily (ukotvené, postupové a afektivně konstitutivní) digitální obrazy.

Mitchell tvrdí, že v post-fotografické éře se již obrazy nemohou zaručit za vizuální pravdu - nebo dokonce vystupovat jako označující s daným významem a hodnotou. Spolu se ztrátou referentu, deterritorializací lidského subjektu si Virilio, Mitchell i jiní teoretici povšimli zásadního posunu v institucích, které konstituují subjektivitu diváka a ve skutečnosti i dematerializaci pozorovatele.

V tomto posunu je pozorovatel se svým repertoárem technik k dekodování vnímání nahrazen novým, abstraktním režimem PC kódu, kde jsou standardy vidění posazeny mechanickými procesy vzorového rozpoznávání a statistického vzorkování. Crary, Mitchell nebo Virilio zaměřili pozornost na moc manipulace, která je vlastní novým vizuálním technologiím, a na tendenci digitálního zobrazování oddělit diváka od ztělesněného, haptického smyslu fyzického ukotvení.

„Teorie diváka předpokládající vztah mezi optickým úběžníkem a narativní identifikací musí být přehodnoceny ve světle intenzivní identifikace a participace zakoušené hráči videoher Sega či Nintendo, které téměř výhradně závisí na pohledu třetí osoby. Dokonce i sofistikovanější pojetí identifikace s postavou, jakým jsou Engaging Characters Murray Smith (1995), nedokáží dokonale popsat rozdíly, jež vzniknou, když se staneme aktivními účastníky kontrolujícími fiktivní postavu kurzorem a pohybujeme jí narativním prostorem, či když si volíme, která pozice kamery bude zapnuta.“

(Jenkins, 2003: 82)

Pro Hansonovu práci je klíčový totální odklon od principu reprezentace a od tendence asimilovat jak fenomény přirozené,

tak technické činitele na lingvistické modely - problém včlenění (vtělení). Hansen kritizuje poststrukturalismus za to, že nezačlenil radikální aspekty svých kritických postojů vůči principům reprezentace. Podle něj je uvedený zájem v objetí technologické materiality kompromisem k ochraně integrity a autonomie myšlení a reprezentace.

Ukazuje, že tato strategie funguje díky přeměně radikální materiální exteriority do pouze relativní exteriority paradoxně situované v oblasti myšlení. Hansenovým cílem je nabídnout pozitivní program k zahrnutí bohatosti materiality technologií, které ji osvobozují z područí diskurzu a reprezentace. Pozice, kterou vyznává, vychází z Bergsonova obrazu afektivního, prediskurzivního těla coby aktivního zdroje významu.

Zajímá ho otázka, jak je tělo modifikováno interakcemi s digitálními technologiemi. Odpověď pak spatřuje v rámu. Přestože Bergson neměl k dispozici filmy, charakterizuje vnější svět coby univerzální proud obrazů. Tělo je samo obrazem mezi jinými, i když je specifickým druhem (centrem neurčitosti), které jedná jako filtr, vybírá fasety obrazů z proudu podle vlastních schopností. Tělo je pak zdrojem akcí ve světě obrazů, odečítající mezi vnějšími vlivy, které jsou relevantní jeho vlastním zájmům. Takové izolované obrazové komponenty nazývá Bergson „vjemy“.

Deleuze tvrdí, že pojem obrazu-pohybu (ve skutečnosti celý proces rámování ve filmu) založeném na stříhu a montáži, byl dokonalou analogií světa obrazů popsaného Bergsonem, kde obraz = pohyb. Film je pro něj místem ke studiu percepce, reprezentace prostoru, času a paměti: médiem pro pochopení posunujícího se vztahu mezi vyslovitelným a viditelným - ontologií, ale také epistemologií - místem k objevování klasifikace znaků a obrazů jako přípravu pro vytváření konceptů. Deleuze v návaznosti na Bergsona předpokládá, že film je možnou tzv. přímou reprezentací prostoru, což je však

tvrzení, jež musí být revidováno. Film pracuje pouze s reprezentací již reprezentovaného prostoru a času, tedy nikoli s jeho přímou reprezentací, ale pouze s jejím odlitkem.

Digitální obraz zahrnuje celý proces, kterým se informace stává vnímatelnou, tělo přitom Hansen umisťuje na privilegovanou pozici - je tím, co vybírá informace tak, aby vytvořilo obrazy. Tím odporuje převažujícím názorům zdůrazňujícím technologickou transcendenci a argumentuje ve smyslu nepostradatelnosti člověka v digitální éře. Tzn. že tělo tu funguje jako určité interface, je tím, co nám zaručuje, že určité informace jsme schopni přečíst jako obrazy. Ve svých teoriích navazuje na Bergsonovu tezi týkající se toho, že náklonnost (cit) a paměť poskytuje „znečištěné“ vnímání - vybíráme si jen ty obrazy, které jsou přísně relevantní naší jednotlivé formě ztělesnění. Hansen tento argument transformuje pro digitální éru, tvrdí, že filtrujeme informace, které dostáváme tak, abychom spíše vytvořili obrazy, než abychom je pouze obdrželi již hotové jako preexistující technické formy. Vidění tedy předpokládá určitou logiku zobrazení, tj. vidět to, co je složeno jako obraz (Rodowick).

Tato rámuující funkce je tím, co Hansen nazývá „digitálním obrazem“. Ten přímo koresponduje s digitální revolucí: digitalizovaný obraz není přímou reprezentací skutečnosti, ale je definován pomocí své naprosté flexibility a přístupnosti. Neznamená to, že interaktivita nových médií přetváří diváky v uživatele, i samotný obraz se stává procesem těla v chápání tohoto obrazu.

Virtuální realita přitahuje teoretiky zabývající se otázkami tělesnosti a jejich epistemologických funkcích.

6. b) David N. Rodowick

Jak už bylo řečeno, Deleuze ve své poslední kapitole knihy *Film 2: Obraz-čas* naznačuje, že ke dvěma obrazovým režimům, které ustavil, by mohl přibýt ještě další, režim tzv. „silikonového obrazu“ (Rodowick), který vyvstává právě s nastupujícími elektronickými médii. Rodowick upozorňuje na Dudley Andrewa, který tento koncept rozvádí, podle něj elektronická média určitou část své kontroly nad temporalitou obrazu přesouvají i na diváka.

Rodowick však z mnoha důvodů tento koncept přechodu od obrazu-pohybu přes obraz-čas k digitálnímu obrazu odmítá (těmi nejzásadnějšími jsou problematika indexovosti tak, jak již byla naznačena výše, nebo zasazení do širšího kontextu audiovizuální kultury).

V případě fotografie nebo filmu šlo hovořit o jistých specifických, kterými se kvalitativně různé typy obrazů vyznačují. V případě souvislosti s elektronickými médii nelze o takovéto specifickosti hovořit. Počítače nejsou schopné nic specifikovat, dokáží pouze simulovat, simulovat všechno to, co lze převést do numerického kódu. Pracují pouze na bázi binárního kódu, komputace, abstraktní symbolizace, avšak nic z toho nelze využít k tomu, abychom určili specifickou příslušnost ke spacialitě nebo textualitě. Proto ani nelze hovořit o rozlišení mezi prostorovým a časovým a v návaznosti na Deleuze ani mezi viditelným a vypověditelným.

Rodowick nepředpokládá, že by elektronická média s sebou přinášela nový druh obrazu, domnívá se, že se jedná pouze o obrazy, které jsou manipulovatelnější, vybavené celou řadou speciálních efektů, které přetvářejí prostorové vztahy. Inovují v rámci již existujících režimů, avšak nejsou zdrojem něčeho zcela nového.

V okamžiku, kdy dochází k objevení se nových médií, nastává podle Rodowicka etapa určitého přechodu, ve které nová média hledají svou identitu prostřednictvím médií starých. Digitální média tak dnes ke klasickému filmu přistupují jako ke svému modelu.

Rodowick navazuje na rozlišení Gilberta Cohena-Séata a Christiana Metzera mezi pojmy „cinema“ a „film“. Z jejich rozlišení odvodil vlastní definice - „film“ pro něj představuje aktuální objekt a „cinema“ ideální, virtuální uspořádání, které je nezávislé na materiálu média, což pro něj znamená, že „cinema“ může přežít i konec tzv. fotografického filmu. Rodowick tvrdí, že ačkoli film může zmizet, narativní struktura klasického filmu přetrvává. Tuto tezi dokládá na digitálně působícím filmu Matrix, který i přesto používá zcela konvenční narativní prvky¹⁷.

Rodowick zdůrazňuje tělesný vztah uživatele k počítači a internetu, dle něj se jedná o systém s obrovskou technologickou komplexností. Fotografie i film jsou součástí procesu transformace technologického rozhraní a s tím spojeného nárůstu jeho complexity.

S nástupem úplně digitálního filmu i kin se zcela promění filmová zkušenost diváka. Rodowick poukazuje na změny, jež nastanou v oblasti světla, kontrastů, a především reprodukce pohybu, neboť jeho iluze vzniká v digitálním prostředí úplně jinak.

Digitalizace nás tak zavedla do úplně nového světa, který vyžaduje naši větší aktivitu, než tomu bylo kdy dříve.

I díky tomu mohou být do myšlení začleňovány stále proměnlivější, nestálější obsahy, které však vždy mají svou hodnotu, např. jen v tom, že mění stávající strukturu, která

je tak nucena neustále flexibilně reagovat na veškeré změny, které ji stále atakují.

Film nám pak může předkládat takové pohledy, o kterých jsme do té doby nevěděli, že jsou vůbec možné, může překonávat horizonty, jimiž jsme my v naší přirozenosti omezeni. Tím vším se tak může stát prostředkem k navazování styku se světem, jenž nás stále více ze sebe vyčleňuje, zatímco nás do sebe vtahuje svět obrazů.

7. Závěr

Spojení problematiky filmu a filosofie myšlení otvírá novou oblast, která je důležitá pro svou možnost odkrýt procesy, kterých jsme si nebyli vědomi, popř. jsme jim nepřikládali dostatečnou důležitost.

Prostřednictvím koncentrace na filmový obraz totiž, jak upozornil Rodowick, lze proniknout k obrazu myšlení, který je nepříliš jednoduše uchopitelným fenoménem, jenž lze právě skrze filmový obraz externalizovat.

Film tedy slouží jako ilustrace procesů, ke kterým jinak nemáme přímý přístup, procesům, které aktivizují tázání se po distinkci pojmů myšlení a myšlené, příp. i pojmu mediality, jakožto nástroje zpřístupnění.

Myšlení jakožto nekonečný proces, jehož obsahy jsou neustále korigovány nově příchozími daty, je právě pro svou kontinuální proměnu těžko uchopitelné, proto je tu umění, které dovoluje jakýmsi příčným řezem tento proud zastavit, čímž umožňuje fixovat určitý stav již existujících obsahů myšlení, a prostřednictvím toho i jejich následný popis.

Deleuzovy dva obrazové režimy tak poukazují i na dva zcela odlišné režimy myšlení. Jednak režim hegeliánský, jednak nietzscheovský. Pro každý jsou charakteristické jiné techniky myšlení, a tedy jiné techniky zobrazování myšleného. Tyto režimy tak představují určité principy sjednocování dat, které fungují u vizuálního vnímání.

V organickém režimu obrazu-pohybu jsou obrazy a znaky dialekticky organizovány do organické reprezentace. Model pravdy pak vychází přímo z logiky zřetězování jednotlivých obrazů, pravdu zde představuje určitým způsobem sjednocený celek.

V případě krystalického režimu obrazu-času, který se vyznačuje nepravým pohybem, znovuzřetězováním atd., je model pravdy nahrazen konceptem stávání, jež má rizomatickou strukturu, je pohybem události, průsečíkem sítí.

Jak již bylo naznačeno výše (kapitola 3), nahrazení analogu digitálem znamená vystupňování reprezentativních forem k algoritmické manipulaci binárním kódem, prostor se stává abstraktním aritmetickým prostorem, kritérium podobnosti nahrazuje kritérium přirovnání. Podobnost je spojená s afirmací, s odvozením kopií od originálu, což v režimu přirovnání ztrácí relevanci. Prostorová podobnost v reprezentaci nachází svůj smysl v lingvistické výpovědi, pro přirovnání již tento smysl není důležitý, struktura referencí, signifikací je změněna. Digitální média produkují pestrou, heterogenní směsici mnohovrstevnatých forem rozptýlených v nelineárním čase a prostoru.

Digitalizace je pak pro proces myšlení zcela novým impulzem, který předpokládá nutnou revizi stávajících stavů a začlenění takových postupů, které do té doby nebyly známy. Elektronická média se stávají producenty úplně nové reality, která se proměňuje spolu s novými technologiemi, jež vykazují především neustále vzrůstající rychlost přenosu dat. Podle Virilia tak díky zvyšující se rychlosti svět postupně mizí, tradiční horizonty perspektivy jsou překonány, člověk vstupuje do světa, který již není světem stabilních struktur, ale nutí jej zahlazovat rozpory mezi stabilitou, na kterou byl zvyklý, a diskontinuitní fragmentarností současných forem, které technologie vytvářejí.

„Film umožňuje díky technologickým procedurám zprostředkování vidět i to, co leží za běžným horizontem našeho pohledu. Je

již téměř nezbytným doplňkem soudobé vnímavosti, jejíž významnou funkcí je zachycovat rychlosti a pohyby, které by pro naše vnímání jinak byly těžko zachytitelné a zpracovatelné.“

(Bystřický, 2007: 82)

Film se tak stává prostředkem, díky kterému můžeme ještě stále udržovat alespoň nějaký kontakt s technologiemi, které by pro nás díky své rychlosti byly již jen velice obtížně (pokud vůbec) čitelné, a se světem, který vytvářejí. Film funguje jako technika zprostředkování, „...která systematiku lineárního zobrazení nahrazuje akcelerací spojování technobrazů“. (Bystřický, 2007: 75)

Představené koncepty vybraných autorů pak v práci naznačují postup, kterým je možné se vydat při hledání toho, jak přistoupit k obrazu myšlení a myšleného. Zmínění autoři vycházejí z prostého faktu, abychom byli vůbec schopni něco vidět (potažmo myslet), musí technické nástroje pracovat s takovými datovými toky, které budou pro nás čitelné, tzn. že se přizpůsobí našemu tělesnému interface.

Deleuze v této souvislosti upozorňoval na jistý druh tzv. předstrukturace obrazů, která funguje obdobně jako počítačové kódování a která nám v podstatě předkládá pro nás čitelná data, na která se můžeme zaměřit a z nichž můžeme vybírat.

Podobně tento princip vnímá i Rodowick, podle kterého vidění předpokládá určitou logiku zobrazení, tedy vidíme to, co je složeno jako obraz.

Hansen pak klade důraz především na samotné lidské tělo, které u něj funguje jako určitý typ zcela určujícího rozhraní. Tělo samo filtruje příchozí informace, z nichž pouze některé

je schopné přečíst jako obrazy, tyto obrazy tedy nepřijímá již hotové, ale aktivně se účastní na jejich vytváření.

Tyto koncepty tak upozorňují na zcela zásadní otázky, kterými je podstatné se v současné době při sledování linií pohybu myšlení zabývat, a to tak, jak je lze nahlížet z pohledu filosofie a její umělecké prezentace.

Poznámky:

(1) „Vztah medzi filmom a filozofiou je vzťahom medzi obrazom a pojmom. V samom pojme jestvuje však vzťah k obrazu a v samom obraze vzťah k pojmu: napríklad film vždy chcel skonštruovať obraz myslenia, mechanizmov myslenia. Tým sa ani najmenej nestal abstraktným, naopak.“

(Deleuze, 1998: 78)

(2) Pro Andrého Bazina, s nímž Carroll často polemizuje, je fotografický základ filmu nezbytností, která této historické formě dovoluje dosáhnout něčeho jedinečného v historii umění. Poprvé je podle něj obraz světa formován automaticky, bez kreativního zásahu člověka. Ačkoli připouští zásah fotografa v momentě, kdy stiskne spoušť fotoaparátu, jeho další vliv na obraz, který je zaznamenán na film již není žádný, fotografie tak je fyzikálním procesem probíhajícím bez zásahu člověka. Díky fotografii a filmu můžeme transparentně vidět ty věci z minulosti, jež byly spouštěčem mechanických procesů, kterými tyto obrazy vznikly. V případě fotografie a filmu tak můžeme hovořit o transparentních prezentacích, zatímco v případě malby o reprezentacích, protože skrze ně nevidíme přímo, jsou pouze zprostředkovány úmysly.

Proto je podle Bazina zcela nebytné zdůraznit fotografický základ filmu. To, co pak činí z filmu umění, je podle Bazina schopnost obdařit nás simulovaným světem, který je realističtější než simulace, jež jsou dosažitelné jinými druhy umění.

(3) Rodowick reaguje na Carrollovu tezi o pohyblivých obrazech, která zůstává neměnná i přes změny, ke kterým došlo díky digitalizaci. Tvrdí, že film jako takový už dnes není

dominantním médiem, stejně tak jako i kina přestala být hlavním kontextem jeho recepce. Právě ve ztrátě bezprostřednosti filmové zkušenosti vidí hlavní bod, ve kterém nemůže přijmout Carrollovu bezstarostnost.

(4) viz. Aumont, J., 2005: 174

(5) „Obraz-čas vystává z italského neorealismu a naplňuje se ve francouzské Nové vlně. Narativní inovace neorealismu, Nové vlny nebo Nového německého filmu jsou odvozeny ze zkušeností, z fyzických, sociálních a psychologických rekonstrukcí společností zničených během Druhé světové války.“

(Rodowick, 2001: 174)

(6) „Obraz-pohyb prezentuje čas nepřímo jako rozvíjející se kauzálně motivovaný prostor, pravdivý obraz, který začleňuje realitu, kterou reprezentuje jako návrat ke Stejnému. Přímý obraz času je naznačený událostmi naznačenými jen možností spojení, nerozluštitelnými obrazy, které produkují události v jedinečnosti jejich trvání - zde se vyjevují nové hodnoty.“

(Rodowick, 2001: 175)

(7) „Pohyb tu už nekladie vedľa trvania, ale na jednej strane predpokladá absolútnu totožnosť pohybu-hmoty-obrazu, a na druhej strane odhaľuje Čas, ktorý je koexistenciou všetkých rovín trvania (pričom hmota je iba najnižšou rovinou.“

(Deleuze, 1998: 60)

(8) „Najskôr vidno Čas, plochy času, priamy obraz-čas. Niežeby sa pohyb zastavil, ale vzťah pohybu a času se obrátil. Čas už nie je odvodený z kompozície obrazu-pohybu (montáž), ale naopak, pohyb sa odvíja z času. Montáž sa nemusí vytratiť, ale mení zmysel, stáva sa z nej ´montrage´.“

(Deleuze, 1998: 65)

(9) „Deleuzovy analýzy ... nám ukazují, že obraz-čas musí být situován 'mezi obrazy' , nebo, řečeno jinak, vně obrazové náležitosti, ukazuje, že přímá prezentace času nemůže být funkcí obrazu samotného (reprezentativním obrazem) - výsledkem interní modifikace předváděné obrazem na sobě samém - ale může se ukázat jen jako funkce mezery mezi obrazy, estetické organizace obrazů k vytváření mezer.“

(Hansen, 2004: 180)

(10) V doslovu knihy Film 2: Obraz-čas Vlastimil Zuska upozorňuje, že v Deleuzově koncepci „...film dává pohyb obrazu, ale také myšlení, komplexnějším stratům, vrstvám jeho struktury“ (Deleuze, 2006a: 336).

(11) Rodowick spíše než termín „digitální“ používá termín „audiovizuální“. Snaží se tak zdůraznit komplexní souhrn technologií reprezentace, která formuje naše senzorní prostředí.

(12) „Kulturní konvergence označuje proces, jímž lidé ve svých všedních životech užívají média v jejich vzájemných vztazích, počínaje ohodnocováním, které médium nejlépe slouží konkrétním cílům, až k přijímání informací z různých komunikačních kanálů a vyzdvihování uměleckých děl, jež stojí na přivlastňování a „remixování“ kulturních materiálů či na archivování starých mediálních textů a jejich opětovném uvedení do oběhu.“

(Jenkins, 2003:77)

(13) Jenkins přichází s tezí, podle které většina filmových teorií ještě nedávné době kladla důraz především na dimenzi časovou, dimenze prostorová byla potlačena. Teorie věnující se digitálním médiím naopak pracují s vizualizací prostoru,

nejdůležitějším aspektem je prostředí, ne strukturované děje a postavy.

(14) „Tudíž ve stejné době, kdy [video] nahrazuje senzomotorickou logiku přenosu (klasický film), nahrazuje ... také formální vazbu nebo iracionální logiku mezer (moderní film).“

(Hansen, 2004: 175)

(15) Podle Bystřického se dá říci, že i Bergsonovo trvání je diskontinuitou, jenom jiného druhu: neuměli jsme tehdy přítomnost, byť hypotetickou, učinit bezprostředně nepřítomnou, jakoby neutrální k času, jako to lze komputováním.

(16) Nová média se podle Manoviche dají popsat pěti základními charakteristikami, a to číselnou reprezentací, modularitou, automatizací, variabilitou a kulturním překódováním. Všechna neomediální díla jsou číselnou reprezentací, jsou založena na digitálním kódu, mohou být popsána matematickou funkcí i se stát předmětem algoritmické manipulace. Tak je do vzniklého díla možné znovu zasahovat, upravovat ostrost, zvětšovat či naopak zmenšovat jeho jednotlivé části nezávisle na celku atd.

S číselnou reprezentací souvisí i pojem digitalizace, který Manovich vysvětluje jako proces, jímž díla vytvořená pomocí starých médií převedeme na úroveň médií nových. Znamená to, že z podstatě nepřetržitého toku dat, který není možné rozdělit na jednotky, vytvoříme naprosto přesně definovatelnou a tím samozřejmě i později modifikovatelnou matematickou funkci sestávající z dat diskrétních. Dochází tak ke kvantizaci jednotlivých vzorků.

Dalším principem nových médií je modularita, pojem, se kterým Manovich velmi často pracuje. Jinými slovy jej také můžeme nazvat „fraktální strukturou nových médií“. Každé dílo,

ať už sestává z jakéhokoli počtu částí, disponuje prvky, které jsou reprezentovány jako soubory funkčně omezených vzorků (např. pixely), pokud tyto jednotky spojíme, dostaneme větší objekty jako celky, nicméně ony samy si stále zachovávají vlastní samostatnost. Zásah do takového díla se tedy může odvíjet na jednotkové úrovni a přitom to nemusí znamenat, že změním celek jako takový. Každé dílo je tedy složeno ze zcela oddělených a na sobě nezávislých částí, se kterými je možno pracovat i jednotlivě bez ohledu na části ostatní. Jedním z nejilustrativnějších příkladů je World Wide Web, kde je každý prvek dostupný i modifikovatelný sám o sobě, přitom síť tvoří na venek koherentní celek.

Třetím z neomediálních charakteristik je automatizace. Manovich u popisu tohoto principu využívá číselného kódování i modularity, které jsou tím, co dovoluje mnoho operací zautomatizovat. Automatizaci rozděluje na tzv. „nižší stupeň“ a tzv. „vyšší stupeň“. Automatizace „nižšího stupně“ je dostatečně výkonná, je součástí takřka veškerých komerčních softwarů, které se dotýkají textů, obrázků, animací, videí atd. Jedná se zde o tvorbu a úpravy výhradně podle šablon jednotlivých algoritmů. Zajímavější je však automatizace „vyššího stupně“, která souvisí i s projektem umělé inteligence, v praxi se jedná především o tzv. chytré kamery, vytváření virtuálních prostředí, ve kterých je možné interagovat s animovanými postavami atd. Dalším předmětem automatizace je také uchovávání a zpřístupňování dat, protože dnes již není takový problém dílo vytvořit jako spíše najít to, které již vytvořeno bylo. Proto je velmi potřebné využití počítačů a nejrůznějších databází, ve kterých je možné rychle se orientovat a najít přesně to, co člověk v danou chvíli potřebuje.

Dalším důsledkem číselného kódování je variabilita. Díky tomu, že dílo sestává z jednotlivých modifikovatelných částí a že je tak možné ho do nekonečna měnit, nejsme již nuceni

přijímat stále stejné kopie jednoho originálu, každý z nás si může vytvořit či upravit již dané dílo tak, jak vyhovuje právě jemu. Tato vysoká variabilita neomediálních děl by samozřejmě nebyla možná ani bez modularity a tedy digitalizace. Manovich přikládá i pestrou škálu využití v praxi - vytváření různých druhů rozhraní na základě stejných dat, přizpůsobení skladby média i tvorby prvků jednotlivým uživatelům nebo např. hypermédia, která jsou tvořena multimedialními prvky propojenými hyperodkazy. V principu variability se můžeme setkat buď s uzavřenou interaktivitou, která pracuje s danými prvky stromové struktury, a s interaktivitou otevřenou, která je závislá pouze na interakci uživatele a programu. Otevřená interaktivita se však dotýká principu variability pouze pokud u ní můžeme najít nějaké jádro, centrum, ze kterého vycházíme a které žádným změnám nepodléhá.

Posledním z Manovichových principů nových médií je princip překódování - resp. kulturního překódování. Popisuje zde vzájemné ovlivňování vrstvy počítačové a vrstvy kulturní, které na sebe v podobě každého díla nutně narazí. Každý obraz interaguje na rovině počítačové s ostatními soubory, daty, pixely atd., na druhé straně i na rovině kulturní s ostatními obrazy, „sémy“, „mytémy“. To samozřejmě má svůj význam, výsledkem tohoto střetávání je pak podle Manoviche nová počítačová kultura, která se vyznačuje směsicí tradičních představ o světě a počítačových prostředků jeho zobrazování. Překódování se tedy váže k tomuto problému, ve vztahu ke kulturním pojmům a kategoriím bylo nutné vytvořit nové termíny vycházející z počítačové epistemologie a pragmatiky tak, abychom byli schopni současné projevy popsat. Resp. dle Manoviche je to jedna z možných cest, kterak se k tomuto nově vzniklému problému postavit.

(17) Wartenberg ukazuje na příkladech filmové avantgardy důležitý rys filmů, kterým je jejich sebereflexivita. Jsou tak

jakýmsi filmem o filmu, médium filmu je jejich předmětem zkoumání. Tyto filmy neužívají narativitu, dovolují divákům zaměřit se na takové aspekty, které normálně nechávají zcela bez povšimnutí. Spolu s Carrollem poukazují na neschopnost narativních filmů upozornit na film jako takový, narace příliš svádí ke sledování linie pouhého příběhu, aniž by byl brán zřetel na to, co do ní přesně nezapadá.

8. Seznam použité literatury:

Aumont, J. /2005/: Obraz. Akademie múzických umění. Praha.

Bystřický, J., Mucha, I. /2003/ Normy, zprostředkování a estetický význam. Vydavatelství 999. Praha.

Bystřický, J., Mucha, I. /2007a/: K filosofii médií. Vydavatelství 999. Praha.

Bystřický, J./2007b/: Elektronická kultura a medialita. Vydavatelství 999. Praha.

Carroll, N. /2001/: Definování pohyblivého obrazu. Iluminace č. 2. NFA. Praha.

Deleuze, G. /1998/: Rokovania. Archa. Bratislava.

Deleuze, G. /2000/: Film 1: Obraz-pohyb. Národní filmový archiv. Praha.

Deleuze, G. /2006a/: Film 2: Obraz-čas. Národní filmový archiv. Praha.

Deleuze, G. /2006b/: Bergsonismus. Garamond. České Budějovice.

Denzin, N.K. /1995/. The Cinematic Society. Sage Public. London.

Didi-Huberman, G. /2006/: Pred časom - Dejiny umenia a anachronismus obrazov. Kalligram. Bratislava.

- Foucault, M. /2000/: Dohlížet a trestat. Dauphin. Praha.
- Hansen, M. /2004/: New Philosophy for New Media. MIT Press. Cambridge, Massachusetts.
- Jenkins, H. /2003/: Teoretické dílo ve věku digitální transformace. Teorie vědy č. 2. Kabinet pro studium vědy, techniky a společnosti při FLÚ AV ČR. Praha.
- Manovich, L. /2001/: The Language of New Media. MIT Press. Cambridge, Massachusetts.
- Mitchell, W.J. /1994/: The Reconfigured Eye: Visual Truth in the Post-Photographic Era. MIT Press. Massachusetts.
- Rodowick, D.N. /1997/: Gilles Deleuze's Time Machine. Duke University Press. Durham and London.
- Rodowick, D.N. /2001/: Reading the Figural, or, Philosophy after the New Media. Duke University Press. Durham and London.
- Rodowick, D.N. /2007/: Virtual Life of Film. Harvard University Press. Cambridge, Massachusetts, and London, England.
- Rodowick, D.N. /2001/: Obraz a znak. Kino-Ikon č. 1. Slovenský filmový ústav. Bratislava.
- Rodowick, D.N. /2001/: Obraz a znak (II.). Kino-Ikon č. 2. Slovenský filmový ústav. Bratislava.
- Szczepanik, P., Kučera, J. /2003/: Virtuální život filmu. Rozhovor s D.N. Rodowickem. Iluminace č. 2. NFA. Praha.

Virilio, P. /2002/: Stroj videnia. Slovenský filmový ústav. Bratislava.

Wartenberg, T.E. /2007/: Thinking on Screen: Film as Philosophy. Routledge. London and New York.

Worringer, W. /2001/: Abstrakce a vcítění. Triáda. Praha.