

UNIVERZITA KARLOVA V PRAZE

FAKULTA HUMANITNÍCH STUDIÍ

Katedra Elektronické kultury a sémiotiky

Bc. Katrin Vodrážková



Film jako médium

Diplomová práce

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

Praha, 2010

Formální 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 20. května 2010

Bc. Katrin Vodrážková

Podpis

Poděkování:

Ráda bych poděkovala jmenovitě především Doc. PhDr. Jiřímu Bystřickému, CSc. a Mgr. Kateřině Krtilové za cenné rady a připomínky, které mi byly přínosem jak během celého studia, tak při dalších činnostech souvisejících s oborem elektronické kultury a rozvojem tohoto tématu v rámci filosofie médií. Dále děkuji za přínos a podporu rodině, blízkým, přátelům.

Obsah

ABSTRAKT	1
1. ÚVOD	2
2. POJEM MÉDIA V KONTEXTU FILOSOFIE MÉDIÍ	7
2.1. Technický obraz jako zdroj filosofie médií	10
2.2. Fotografie: první technický obraz a počátky nových forem zobrazování (komputace)	13
3. K HISTORII A FILOSOFII FILMU	17
3.1. Pohyblivý obraz a filosofie filmu	19
3.2. Médium filmu jako zdroj filosofie filmu	22
4. FILM A TECHNIKA ZOBRAZENÍ	26
4.1. Filmová kamera a divák	29
4.2. Role voyera v kinematografii	32
5. VZTAH ZRCADLENÍ	35
5.1. Symboly – médium – film	37
5.2. Symboly ve filmu	40
6. OKO A OBRAZ	42
6.1. Avatar – computer-generated imagery	45
6.1.1. Oči jako hloubka vidění	50
Exkurz: Zdvojení a techniky ukázání	53
6.1.2. 2-D a 3-D film	56
Exkurz: Nové vizuální techniky	61
7. ZÁVĚR	64
SEZNAM LITERATURY	68
SEZNAM FILMŮ	74
PŘÍLOHY	75
TECHNICKÉ PŘÍLOHY	82
POZNÁMKOVÝ APARÁT II	86
SLOVNÍK NEJDŮLEŽITĚJŠÍCH JMEN A POJMŮ	90

Abstrakt

Práce se zabývá problematikou filmu jako média, jež vychází v širším slova smyslu z konceptu filosofie médií, stěžejního oboru elektronické kultury, v užším slova smyslu je téma zasazeno do oblasti filosofie filmu. Poukazují zde na význam a fungování filmu jako média, které přináší nový rozměr vidění, prostoru a času. Toto médium je myslícím a vnímajícím médiem, prostředím nastolující nové formy vidění a pojmy, toto médium potřebuje vidění, a to zase vyžaduje myšlení. Člověk se dříve snažil vysvětlit okolní svět pomocí symbolů, které sestavoval do obrazů, postupně se však pro něj staly obrazy příliš složitými. Následně se pokusil obrazy vysvětlit pomocí textů a lineární charakter písma vnesl do myšlení nový prvek – čas. Nyní se však člověk ocitá v situaci, kdy se setkává s návratem obrazů, a to z důvodu složitosti textů moderní doby. Vynálezem je technický obraz, který dokáže text vysvětlit a stává se skutečností. Je potřeba umět se podívat pod povrch mechanismům tohoto typu, mezi něž patří fotografie a film, a nevidět tak pouze vstupy a výstupy. S tím jsou dále spojeny nové formy sekvenčního a vizuálního zobrazení, jiná technika a způsob vidění, nebo také komparace mezi okem diváka a kamerou.

Work deals with film as a medium, which is based in the broad sense of the concept of media philosophy, the core field of electronic culture, in the narrower sense is the theme set in the philosophy of film. Here I refer to the importance and functioning of the film as a medium, that brings a new dimension of vision, space and time. This media is a thinking and percipient medium, environment raising a new forms and concepts of vision, this medium needs a vision, and the vision in turn requires thinking. One previously tried to explain the outside world through symbols, which were combined into images, but gradually it became the image is too complex. Then tried to explain through pictures and text fonts linear nature of thinking has brought a new element - time. But now the man finds himself in a situation where he meets with the return of paintings, because of the complexity of the texts of modern times. Invention, the technical picture which can explain the text and becomes a reality. You need to be able to see beneath the surface of the mechanisms of this type, including photographs and film, and not see only the inputs and outputs. With that is also linked to new forms of visual display sequence and other technology and way of seeing, or a comparison between the eye of the viewer and camera.

1. Úvod

Téma filmu jako média zasazeného do oblasti filosofie médií a konkrétně filosofie filmu, jsem si vybrala proto, abych ukázala, jak je toto téma důležité pro aktuální bádání a diskuze v současné filosofii a sociologii médií, stěžejní oblasti elektronické kultury a mediálních studií vůbec, dále proto, abych mohla poukázat na postupnou proměnu rámce vizuálních teorií – tedy i na skutečnost, že je film v dnešní době preferovaným médiem pro myšlení, vnímání člověka, v neposlední řadě proto, že bych jej osobně ráda dále rozšiřovala a využila v rámci dalšího studia, aktivit jako jsou konference, překladová činnost, publikace, bádání v oblasti současné filosofie médií a filmu, na akademické půdě i mimo ni, neboť do naší země a společnosti ještě zcela neprostoupilo.

Co se týče existujících zdrojů a teoretických východisek filosofie médií a filosofie filmu, lze rozlišit současné texty k filosofii filmu [37], kterých máme k dispozici již celou řadu – zejména tím míníme články – často v souvislosti s teorií a filosofií médií [39], starší texty k teorii a filosofii filmu, které jsou považovány za předchůdce tohoto směru filosofie médií, z nichž některé shromáždil Dimitri Liebsch [31]. Většina poznatků poskytují práce Cavella, Deleuze, Bazina, aj. v rámci různých sborníků i jednotlivých děl, přičemž je nalezneme především v německém jazyce.

Nedostatek zdrojů zaznamenáváme prozatím v případě knih, které by mohly představit různé příspěvky pod pojmem „filosofie filmu“, čímž by přispěly k určité institucionalizaci tohoto přístupu, jeho etablování jakožto samostatné oblasti výzkumu. Nejvýznamnější jsou v tomto smyslu knížky od Lorenze Engella (například „Philosophie des Films“ [14] nebo „Serie Moderner Film“ [15], i jeho doktorandská práce s názvem „Bewegen beschreiben. Theorie zur Filmgeschichte.“ z roku 2009 [F]; dále mohu zmínit ještě jeho dílo nazvané „Philosophie des Films: Seine ästhetischen und metaphysischen Grundlagen“ od Rudolfa Harmse [22].

V německých zemích se rozšířil za posledních dvacet let v rámci mediálních studií, filmové a literární vědy a kulturních věd neboli „Kulturwissenschaften“ filosofický přístup k filmu (především lze odkázat na autory jako je Engell, Koch, Früchtl), příslušné texty nalezneme zařazené do různých kategorií – filmová teorie, filosofie, mediální věda, teorie kultury apod.. Za průkopníka filosofie filmu jakožto specifické oblasti výzkumu je pokládán právě Lorenz Engell [F]. Nicméně je vhodné připomenout, že dosud existuje jen málo literatury, která definuje tento přístup jako „filosofii filmu“ a odlišuje jej od klasické

teorie a dějin filmu, popřípadě studia populární kultury v rámci „Cultural Studies“. V České republice se situace jeví zcela jinak, co se týče překladu stěžejních děl k filosofii filmu (jedná se o překlady od Arnheima, Balazse, Baudryho, Bazina, Cavella, Deleuze, Kracauera) i současné literatury. Český pramen v podobě knížky neexistuje žádný, existují pouze některé překlady současných teoretiků z anglického jazyka (sem lze zařadit autory jako je Bordwell a Rodowick), a pouze, dalo by se říci, některé texty z časopisů „Illuminace“ a „Cinepur“ (zajímavé zahraniční časopisy jsou např. „Nach dem Film“ [X] a „Montage-av“ [Y], články si lze přečíst na internetu) by bylo možné považovat za blízké filmově-filosofickému přístupu v německých zemích (zde můžeme uvést například jméno Miroslava Petříčka), ti však netematizují filosofii filmu jako specifický přístup k analýze filmu, a to je podstatné. Petr Sczcepanik se zase zabývá spíše dějinami filmu, Jiří Bystřický pojednává například o Deleuzovi, předně z hlediska filosofického. Rozhodně tedy nelze hovořit o filosofii filmu, která by byla vymezena jako specifická oblast výzkumu. Mezi inspirativní díla lze zařadit také dvě knihy z roku 2007, a sice „Thinking on Screen: Film As Philosophy“ (Th. E. Wartenberg) a „Big Pictures: Hollywood Looks for a Future“ (D. Denby). V neposlední řadě Lorenz Engell rozlišuje v rámci filosofie filmu různé způsoby toho, jak chápat filosofii filmu.

Práce se tedy zabývá pojetím filmu jako média, se kterým přicházejí nové techniky vidění a myšlení, ve spojení s problémem nové geometrie prostoru a času v rámci filosofie filmu. Pro pochopení tématu je důležité vědět, že film jako médium rozprostírá skutečnost technikou pohyblivých obrazů. Jedná se o pohyb, který je charakterizován rozevíráním a hloubkou. Skutečnost filmu rozšiřuje způsob výstavby sociální skutečnosti – tím otevírá prostor pro další rovinu kritické reflexe reality a myšlení. Práce postupuje dle hlavní linie zvoleného tématu spolu s vymezenými částmi a kapitolami, je teoretická a zahrnuje praktické příklady spolu s popisem konkrétních ukázek. Jako hlavní linie je tedy navrženo východisko současné filosofie filmu – chápání filmu v kontextu filosofie médií – totiž jako média, které umožňuje něco „vidět“ a „myslet“, co by jinak vesměs zůstávalo „neviditelné“ a „nemyslitelné“. Médium je nástrojem myšlení ve smyslu nových forem vidění. Vidění, které potřebuje myšlení, přináší nové formy myšlení – sekvenční zobrazení, které se vyznačuje pohybem, namísto statického znázornění. Práce se zaměřuje na dílčí pojmy, jakými jsou médium pohyblivého obrazu, technický obraz, oko, medialita, prostor a čas.

Téma diplomové práce kriticky zhodnocuje starší teorie reprezentace (vzhledem k obrazu) a média jako prostředku, lépe řečeno přenosu (nosiče, který nemá vliv na

přenášenou zprávu). Práce se tedy neubírá směrem ve smyslu chápání média jako kódu (ve smyslu sekundárního chápání média), který vesměs využívá již zpracovaná data – „vnímané“ nebo „promyšlené“ (jako tomu je kupříkladu u Luhmanna; z Luhmannova pojetí dobře poslouží pro tuto práci jen pojem sebereferece a reflexe, který se vztahuje k médiu filmu, jež je seberefereční a reflexivní). Nejprve vymezují – pojetí současné – filosofie filmu, zabývám se tím, jaké pojetí média je v tomto případě relevantní, a to ve spojení s filosofií médií. Tuto část jsem vystavila na základě odlišení od teorie filmu, respektive filmové vědy. Dále pojednávám film také jako umělecký postup. Na tomto místě sleduji především to, čím je film specifický a zda vůbec existuje filmové myšlení (spadá sem problematika času, pohybu, montáže, atp., které vytvářejí umělé spojení a různé záběry mezi jednotlivými obrazy a uspořádání sekvencí). To se týká filosofických úvah k filmu i historii. V této souvislosti lze uvést psychoanalytické teorie filmu (zejména Christiana Metzeho) nebo vztah filmu a jiných umění. Hledisko filmu jako myslícího média ukazuje, jaké otázky klade „mediální“ filosofie filmu, kdy je film sebereferečním médiem, neboť odkazuje sám na sebe jako médium. Přesněji: kdy (tj. v jakých obrazových sekvencích – jakým zřetěžením událostí) a případně jak neboli jakými prostředky ukazuje na to, co vlastně prostřednictvím filmového obrazu sděluje. K tomu také slouží příslušné filmové ukázky. Film vystupuje jako kulturní technika, neomezuje se na obsahovou složku, ale je technikou vidění. Film je též technikou myšlení, což lze charakterizovat prostřednictvím pojmu kulturních technik. Dějiny filmu z hlediska teorie kulturních technik – zejména kamery, kdy chápeme film jako určitou techniku vnímání, myšlení, orientace, který existoval již před vynálezem kamery (dnes se opět odděluje od kamery, záznamu na filmovém pásu, optiky, atd.), sahá až k tématu digitalizace.

Na základě hypotézy, kterou nastolují tak, že film produkuje svébytné formy vědění (obrazu člověka a věcí, prostoru a časovosti), se film stává vzorem pro chápání médií vůbec, a sice média ve smyslu prostoru, respektive prostředí, ve kterém může vůbec vzniknout nějaký „význam“, a dokonce také „vnímání“, „myšlení“, „cítění“. Sekvenční zobrazení, které se v práci objevuje pod různými názvy, ukazuje postup a techniku ukázání. Film je potřeba nějak ukázat, to lze prostřednictvím média filmu – médium filmu je samo technikou ukázání. K tomu, aby byl film filmem, je zapotřebí právě uspořádání sekvencí, spojení obrazu a pohybu. Oddělené obrazy jako plochy je nezbytné převést na pohyb, jen takové uspořádání může být souvislým celkem. Médium filmu jako způsob ukázání potom ukazuje tyto techniky, stejně jako to musí sledovat myšlení, které to vyjádří po vzoru ukázání filmu. Bez pohybu, přičemž rozlišujeme různé druhy pohybu, a bez

prostředí, do kterého médium filmu zasazujeme (každé prostředí přitom vyžaduje jiný pohyb), nelze vůbec film myslet. A jen v takovémto uspořádání to dokáže myslet i člověk.

Cílem práce je představit scénu filmového myšlení jako specifickou formu vidění, kam patří zejména softwarová realita, formát 3-D, animace, charakteristické zejména pro filmy „Avatar“ [b], „Alice in Wonderland“ [a] nebo trilogii „Matrix“ [i; j; l]. Nové formy vidění znamenají techniku kombinací pohybu a času obrazu - pohyblivé vidění, které je primárně zprostředkováno dynamicky. Tyto nové formy vidění a dynamiky obrazu je zapotřebí odlišit od pojetí tradičního vidění, které zastává statické formy myšlení. Pro člověka to současně znamená, že kamera nahradila oko, a tak je divákovi ukazováno pouze, respektive přímo to, co ukazuje film (způsob uspořádání pohyblivých obrazů do celku). Vše se převádí do vizuálních symbolů, proto je důležité a nutné zkoumat obraz ve spojení s novými způsoby vidění a zobrazení. Vidění se stává vizuálním vnímáním a lze jej provádět přes objekty (souvislost též s rozpoznáváním, problematikou vizuálních obrazů a simulací). Práce se snaží o bližší seznámení se současným stavem bádání v oblasti filosofie médií na případu filosofie filmu a chápání filmu jako média, kdy předvádí hlavní motivy pojetí filmu v rámci „mediální“ teorie. Práce potvrdí, že na základě stanovené hypotézy lze chápat film, respektive médium filmu jako vzor pro chápání médií, kdy je potřeba ukázat, co vše za filmem vlastně je (vidět) a k čemu v rámci současné teorie médií (mediálně-kulturní oblasti) slouží film ve vztahu k ostatním technikám a aspektům. Jedná se tedy o možnost vyložení filmu jako procesu zobrazování světa s pomocí techniky pohyblivého obrazu, jež je výsledkem číselných kombinací. Ty je potřeba umět myslet, respektive vidět, vnímat.

K tomu jsem použila deskriptivní, popisnou metodu ve spojení s komparativní metodou. Dochází k analyzování charakteristik zobrazování a komparaci jednotlivých technik a aspektů (např. fotografie vs. film, klasický obraz vs. pohyblivý nebo trojrozměrný, oko vs. kamera). Důležitými body se přitom staly definování a pojednání vybraných složek zobrazování, které jsou pojednány a ustaveny do komparace s ostatními, dále kritéria, která vymezují popis (od techniky obrazu k pohyblivému obrazu, fotografie, respektive sekvenční fotografie k filmu, od klasického formátu k hloubce 3-D). Prostřednictvím jednotlivých kapitol sleduji dílčí části problematiky a jednotlivé stěžejní pojmy. Od samotného pojmu filmu jako média, respektive média jako filmu, spolu s historií oboru filosofie filmu v kontextu filosofie médií, docházím až k současnému a novodobému pojetí filmu, jeho způsobům vidění a vizuálním složkám [E].

Jedná se o teoretickou práci [24], která uchopuje, nastiňuje a rozebírá problém teoreticky, tedy na základě uvedených zdrojů literatury či dalších aktivit, jako jsou konference nebo přednášky [W] související se studiem elektronické kultury spolu s doplněním praktických ukázek vybraných a zkoumaných filmů (viz seznam filmů na konci práce). Jednotlivé filmy, ukázky z nich a symboly v nich byly cíleně zvoleny ze současné tvorby (v rozmezí zhruba posledních deseti let, které se nacházejí v seznamu filmů na konci práce) a takovým způsobem, který odkrývá a ukazuje techniku vidění média filmu. Jedná se zde výhradně o umělecké filmy, nikoli o dokumentární tvorbu (žánr je z hlediska pojednání práce irelevantní; pozn. Katrin Vodrážková).

V rámci současného stavu bádání lze nalézt dostatek příkladů zejména v textech Lorenze Engella, stejně tak i u dalších autorů spojených s působením Institutu IKKM (Internationales Kolleg für Kulturtechnikforschung und Medienphilosophie; Bauhaus-Universität Weimar [F; W]). Zkoumání problematiky filmu jako média vychází z velké části právě ze zahraničních zdrojů (především Deleuze, Engell, Flusser, Metz). Z hlediska toho, že film vystupuje jako určitá forma nebo způsob sebereference a je zprostředkován kulturně, lze zmínit dílo „Die Kunst der Gesellschaft“ od Niklase Luhmanna [32], který se zabývá problematikou sebereference a reflexe, v této souvislosti je pro nás důležité to, že film je reflexivní nástroj myšlení (na rozdíl od komunikace jako selekce). Vidění sice vyžaduje myšlení, ale nechává též vidět. V reflexi se ukazuje samo ukazování a film ukazuje kulturní jevy jako pohyblivé obrazy.

Vzhledem k tomuto faktu, kdy pocházejí zdroje k filmové teorii převážně ze zahraničí a jsou z velké části k dispozici pouze v originále, jsem přizpůsobila své pojednání těmto směrům a lokalizovala jsem se za poznáním především za zahraničními jmény, které nabízí zejména právě Institut IKKM ve Výmaru. Vlastní překlady za použití příslušných odborných překladových [28; 38], výkladových [29], filosofických [36] slovníků a doplňujících slovníků [26; 27] spolu s použitím zvolených ukázek filmů (viz seznam filmů na konci práce) přispěly k propojení tohoto tématu.

Nakonec podotýkám, že pro přehlednost a odlišení jsou bibliografické zdroje označeny arabskými číslicemi – [1 - 43], internetové zdroje velkými tiskacími písmeny – [A - Y], seznam filmů malými tiskacími písmeny – [a - l], obrázky a přílohy popiskem spolu s číslem a odkazem – pro obrázky [obr. č.1 - 9] a pro přílohy [přílohy č.1 – 4]. Přílohy sestávají s více ukázek (označeny I., II.) Doplňující *poznámkový aparát II.* lze dohledat pod jednotlivými body – Bod č.001 - 021, který se nachází za textem.

2. Pojem média v kontextu filosofie médií

Jak již bylo nastíněno v úvodu, současné pojetí filosofie médií a samotný pojem médium představuje a objasňuje zejména Lorenz Engell. Pozoruhodná je především jeho aktuální orientace v tématu, neboť se zabývá hledáním odpovědí na nové otázky v oblasti filosofie médií. V rámci přístupu filosofie médií rozlišuje tři roviny filosofie filmu. První úroveň filosofie filmu se týká tradice.¹ Na této úrovni je tematizována zejména problematika lidské existence, což obohacuje diskuze zaměřující se na filosofické otázky. K tomu je zapotřebí znát filosofický pojem lidské existence. Druhá úroveň filosofie filmu nastoluje téma prostoru a času, abychom se nad ním mohli zamyslet novým způsobem. V tomto případě zkoumáme existenci takových filosofických problémů, které by se objevovaly teprve ve spojení s filmem. Konečně třetí úroveň, pro filosofy nejzajímavější, pojímá film jako médium. Znamená to, že veškeré myšlení a poznávání člověka má vždy materiální základ a není prostě dáno (již Friedrich Nietzsche uváděl základní myšlenku filosofie médií: „*Naše psací potřeby spoluvytvářejí naše myšlenky*“ [17]).

Médium tak představuje ztělesnění myšlení nebo také doslova tělo myšlení. Pod tento pojem spadá jak kamera, digitální čip, počítač, tak i klávesnice, psací stroj, barevná páska do psacího stroje, papír nebo obyčejná tužka. Z toho lze získat základní poznatek o tom, že myšlení je podmíněno médii, přičemž existují různé typy myšlení, které odpovídají různým médiím (přičemž vidění se v rámci média filmu mění na myšlení) Na základě této skutečnosti se lze tázat po tom, zda existuje specifický přínos filmu pro myšlení nebo také, zda se jedná o jiné myšlení, pokud je myšlení člověka ztělesněno ve filmu.²

Za zakladatele paradigmatu filosofie médií je pokládán Vilém Flusser, jehož kořeny sahají do českého prostředí, známější však je v Německu. Důležité je přitom odlišení mediální vědy ve smyslu filosofie médií od žurnalistiky, publicistiky, studia masových médií. Tyto tři oblasti – žurnalistiku, publicistiku a studia masových médií – charakterizuje instrumentální pojem média, lineární pojetí času a zájem zaměřený výhradně na masová média. Instrumentální charakter zde zahrnuje média jako prostředky k účelu, přičemž účely tohoto typu jsou někým stanoveny (může to být mluvčí nebo distributor) s tím, že účel je posléze splněn nebo nesplněn. Naopak mediální věda neboli „*Medienwissenschaft*“, což je

¹ Příklady nabízí americká filmová věda, např. Jarvieho „*Philosophy of Film*“ z 80. let. Viz nepublikované interview Kateřiny Krtilové a Lorenze Engella [17].

² Uvažování nad tímto tématem sahá od Platóna až k Luhmannovi, z dalších významných autorů lze uvést Cavella či Deleuze.

jinými slovy oblast odlišná od třech výše zmíněných disciplín, jež v německém prostředí dostávají označení „Kommunikationswissenschaft“, předpokládá existenci zpětné vazby nástrojů a záměrů. Tyto nástroje jsou považovány za tvůrce, určují existenci určitých možností, záměrů, účelů, prosazují jistý účel a ovlivňují celý proces. Mediální věda tak přináší komplexnější, reflektovaný, ve dvojím smyslu rekurzivní (lze donekonečna opakovat; pozn. Katrin Vodrážková) pojem nástroje, respektive instrumentality. Další rozdíl spočívá v tom, že mediální věda nestaví komunikační procesy do popředí. Mediální věda používá pojem komunikace, který vychází z americké sociologie, zejména od Meada a Parsonse (poznámkový aparát II., bod 001). Přičemž mediální věda chápe komunikaci jako proces selekce, přesněji řečeno selekce z horizontu možností (nejedná se tedy o proces přenosu), tento model komunikace jako selekce je luhmannovský, lépe řečeno postluhmannovský, zatímco médium představuje reflexivní nástroj myšlení. Třetí odlišení spočívá v tom, že mediální věda nevztahuje svůj výzkum k určitým předmětům, což je její, dá se říci, slabina, na rozdíl od komunikační vědy, která chápe média jako masová média (mezi ně lze ještě začlenit písmo, telefon, aj.). Mediální věda svým výzkumem mediality přispívá ke zkoumání mediálních vlastností u zcela libovolných objektů. Zabývá se způsobem kladení otázek, problematikou tázání, kdežto komunikační věda klade objekty. Medialitu nebo mediální atributy ale můžeme vztáhnout k libovolným předmětům a setkáváme se také se specifickými objekty, které existují na základě těchto vlastností, kvalit, funkcí.³

Média v rámci mediální vědy definují prostor jako celek, tvoří přímo ekosféru, přičemž v tomto prostoru se člověk pohybuje myšlením a vnímáním, ale také vizuálním a kulturním způsobem vidění. Přesněji řečeno média určují to, co je myslitelné, vnímatelné, a co vůbec lze sdělit. V případě specifických objektů se medialita teprve stává uchopitelnou, protože je čirým potenciálem. Medialita vystupuje do popředí teprve díky médiím jakožto specifickým objektům. Pro média v pojetí mediální vědy je tedy charakteristické, že zahrnují vždy medialitu, čímž se odlišují od toho, co můžeme nazvat „ne-média“. Médium vždy vypovídá o sobě samotném jako o médiu, k čemuž u předmětů nedochází, protože předmět je potřeba nejprve prohlásit za médium (prostředí zprostředkování). Je vidět, že se tím problémy v oblasti humanitních věd spíše otevírají,

³ Medialita znamená způsob nebo také techniku myšlení. Chápe pojem média jako proces zdvojení. Prostřednictvím mediality lze jednak vůbec něco myslet – tento první aspekt představuje prostředí (konkrétně např. rozvažování-vnímání, sny, atd.), jednak je důležité uvědomit si, v čem lze to něco myslet – toto druhé hledisko mohou splňovat pojmy či obrazy. Více k pojmu mediality viz např. Bystřický, Jiří. Elektronická kultura a medialita. Praha: 999, 2007, s. 46 – 50.

současně však můžeme spatřit přínos v tom, že filosofie médií posouvá myšlení člověka od instrumentálního a lineárního k myšlení médií – to je také praktický úkol všech myslitelů filosofie médií, to znamená – v čem se daná věc neboli předmět zachycuje, respektive ukazuje tím, čím je.

V souvislosti s tématem filmu se Lorenz Engell věnuje problematice kinematografického objektu. Význam pojmu „kinematografický objekt“ utvořil právě film (konkrétním příkladem pro takový objekt může být černý plášť hrdiny z Matrixu nebo sukně Marylin Monroe; viz kap. 5.2.). Film svými objekty zpřístupňuje věci jinak, než to umožňuje každodenní praxe. Myslí a uchopuje objekty zvláštním způsobem, odlišným od klasického způsobu myšlení předmětů. Film jakožto médium potřebuje zachytit pohyb času, protože je dynamickým médiem, představuje časovou, dynamickou formu umění. Dynamické médium nelze myslet bez času, protože bez času by nebylo ničím, stejně tak bez pohybu není film filmem. Objekty tak striktně nevyžadují čas, protože jsou jako dynamické pohyblivé, plastické, lze je deformovat. Jsou považovány za hraniční případy, hraniční případy předmětného, v tomto poli však film přesně působí. Vzniká otázka po tom, zda existují objekty, které by sloužily k tematizování specifických kvalit filmu – takové objekty, který by prostřednictvím určitého nastavení (např. pomocí určitého nastavení světla) dokázaly proměnit prostor i mimo film – bez plátna – v kinematografický obraz, ve svébytný objekt filmu (poznámkový aparát II., bod 002).

Z hlediska technologického vývoje, podotýká Engell, se film doposud ještě nestal zcela digitálním médiem. Digitální revoluce proběhla i ve filmu, z pohledu základní technologie došlo k menším změnám. Proces digitální revoluce je pomalý a výsledek představuje stále ještě kino. Je potřeba si ale uvědomit, že technologický vývoj má velký význam. Mění se přístup člověka k věcem. Do filmů se dostávají také jiné obrazy, se kterými se člověk setkal dříve. Samotná technologie⁴ se stává i námětem, příkladem pro to je film „Matrix“ [i; j; l]. Jako komerční masové médium vystupuje film tehdy, když se zabývá každodenními záležitostmi, které člověka provázejí.

K tomu, abychom mysleli nějaké médium, je zapotřebí historie. Současně také dějiny nelze myslet bez médií. V historii je ale zakotven spíše výzkum kulturních technik. Filosofie médií je založena na systematickém myšlení, její koncepce jsou sice historické a relativní, sama filosofie médií jim však přisuzuje systematické hledisko (jedná se o systém sebereferece, způsoby ukázání, kdy médium referuje o sobě samém, tedy o techniky

⁴ jako techné; z řec. slova dovednost, odbornost, řemeslo, umění

vidění, myšlení, vnímání, cítění). Tak představuje východisko v pojetí filosofie médií minulost, přítomnost je považována vůči minulosti za historické místo. Přičemž dochází k propojení oblasti kulturních technik a filosofie médií. Ukazuje se zdvojení v podobě dvojic – „médiá dějin“ a „dějiny médií“ – přičemž různost tohoto jevu závisí na typu média (podobně médium jako film, film jako médium). Odlišují se například dějiny média filmu, kdy jsou dějiny produkovány filmem od dějin fotografie nebo digitálních technologií. Přitom se pokaždé jedná o jinou historiografii (poznámkový aparát II., bod 003). Bez mediálního uspořádání by dějiny neexistovaly a nebylo by je možné ani myslet. Je tedy zapotřebí vždy nějakého nástroje.

Dochází nejen k propojení oblastí, nýbrž i k jejich překrývání – zdvojení v tomto smyslu tvoří jednak dějiny, v nichž figuruje médium, jednak médium, jehož prostřednictvím se dějiny píšou, to znamená, že médium vždy také píše své vlastní dějiny. Co se týče filmu, každý film se vyznačuje určitým dějinným vědomím, povědomím o svém vlastním dějinném základu, potažmo vztahem vůči jiným filmům. Film se tedy také podílí na psaní vlastních dějin a dějin filmu jako takového. Můžeme tak sledovat, jak zachází s těmito svými dispozicemi. V každém případě však ještě nebyla oblast filosofie médií a kulturních technik, kam patří filosofie filmu, plně institucionalizovaná, už kvůli tomu, že sestává především ze sítě německých badatelů a zdrojů. V německém prostředí je mediální teorie zatím nejsilněji zastoupena a zkoumána, přičemž i tento vývoj nese svou historii.

2.1. Technický obraz jako zdroj filosofie médií

Na začátku této kapitoly o technickém obrazu je nezbytné podotknout, že tento pojem zavedl v rámci své filosofie Vilém Flusser. Pojem technického obrazu je přitom nutné brát jako fakt a takto s ním i zacházet. Na základě pojmu a chápání technického obrazu lze porozumět celé oblasti filosofie médií. Flusser se ve své teorii zabývá projevy, se kterými se člověk setkává právě v dnešní době. Tyto tendence shrnuje do pojmu „technický obraz“, respektive „technické obrazy“.⁵ Na základě pojmu technického obrazu lze objasnit obor filosofie médií a současný technický obraz zosobňuje především film, fotografie či televize. Jedná se o pohled do budoucí společnosti, do blízké budoucnosti, kterou

⁵ řeč je o univerzu technických obrazů. Pojem viz Flusser, Vilém. Do universa technických obrazů. Praha OSVU, 2001.

charakterizují elektronické obrazy. Charakteristický je pro to také rozdíl života v takové společnosti a života našeho vlastního (poznámkový aparát II., bod 004).

Technický obraz znamená obraz, který je vytvořen nějakým přístrojem. Je pouze technickým ukázáním, momentálním zobrazením bodů. Jako technika ukázání nic nevyjadřuje. Liší se od obrazu, kompozice části a celku, jež představuje, že to ukázané ještě k něčemu ukazuje. Posthistorický pojem technického obrazu se tedy liší od tradičního obrazu. Jeho původem jsou pokročilejší texty, ze kterých technický obraz abstrahuje, proto je také nazván abstrakcí třetího stupně.⁶ Technický obraz potlačuje texty a sahá dokonce nad oblast symbolů, uchopuje ještě více abstraktní komplex symbolů, je tedy pouze zdánlivě nesymbolický. Tradiční obrazy nesou symbolickou povahu, kterou lze snadno rozpoznat, neboť prostředníkem mezi nimi a jejich významem je člověk – například malíř. Ty zastupují první stupeň, neboť jsou předhistorickými fenomény, abstrahujícími z konkrétního světa. Vynález technického obrazu patří do dnešní doby, na rozdíl od vynalezení lineárního písma.⁷ Vznik technického obrazu je spojen s cílem zabránit rozpadu kultury, neboť v dnešní době mění kultura svou strukturu zásadním způsobem, proto by měl tento typ obrazu platit jako kód celé společnosti, je totiž metakódem textů.⁸

Fungování technického obrazu spočívá v tom, že nahrazuje tradiční obraz reprodukcemi, přičemž samy technické obrazy zaujímají místo obrazů tradičních. Převádějí vědecké výpovědi na obrazy, na věcné konfigurace. Technické obrazy představují plochy, na těchto plochách jsou zosobněny a získávají schopnost reprodukce v podobě krouživého pohybu. Technické obrazy pojímají celé dějiny a vytvářejí společenskou paměť. Charakterizuje je magická fascinace, neboť naplňují život magií, člověka poznáváním (poznámkový aparát II., bod 005). Univerzum technických obrazů přináší množství časů a krouží v něm veškeré konání.

Technické obrazy vládou budoucí, respektive současné společnosti. Jsou to zcela nová média. Hovoříme například o elektronickém nebo mediálním technickém obrazu. Dřívější existence univerza se nyní dostává do podoby fotografie, videa, televizní obrazovky, počítačových terminálů a přebírá funkci přenosu informací (dříve tuto funkci vykonávaly lineární texty). Společnost spěje ke stále vyšším abstrakcím a texty jsou postupně vytlačovány obrazy. Na jednání lidí má stále více vliv pole vztahů. Technické obrazy se nacházejí v odlišném ontologickém postavení vůči tradičním obrazům. Jsou to

⁶ první stupeň zaujímají obrazy, druhý texty a třetí technické obrazy

⁷ od pol. 2. tis. př. Kr.

⁸ K programování neboli kódování technického obrazu dochází uvnitř černé skříňky – black box.

bodové prvky nacházející se na posledním stupni. Texty se rozpadají na bodové prvky a technické obrazy jsou právě složeny z bodových prvků, jsou uměle vytvořeny na základě syntézy bodových prvků. Na tomto posledním stupni dochází ke kalkulování a skládání neboli komputování bodových prvků.

Obraz, ale i text, obojí představuje mediaci neboli zprostředkování. Technické obrazy ale na rozdíl od tradičních vznikají na základě zvláštní fantazie (pro tradiční obrazy to byla naopak rovina představ) a díky dimenzionálnímu univerzu technických obrazů lze uchopit a pochopit okolí, prožívat svět. Technické obrazy vznikají jako výsledek působení přístrojů, jako produkt technologií, nejsou produktem člověka. Technické obrazy jsou tedy technologie produkované aparáty na základě vědecké teorie⁹. Proto je zapotřebí učinit technické obrazy dostupnými druhým, uchovávat je a publikovat. Sice se, podobně jako je tomu u tradičních obrazů, vytvářejí stereotypy, stereotypní obraz však člověk zafixuje, čímž vzniká realita. Stejně paradigma lze sledovat ve vědě nebo umění.

Technické obrazy jsou fiktivní plochy. Bodové prvky jejich výstavby jsou v základu stejné, liší se jen jejich obrazy (např. fotografie je chemický obraz, televize elektronický). Tuto základní povahu lze vidět tehdy, když ji člověk skutečně prohlédne¹⁰ Fikce je programovaným postupem. Technické obrazy jsou projekce, které projektují člověkem promítané významy. Při dešifrování technického obrazu se odkryje jeho program. Díky novému vědomí fantazie a syntetizaci počítačů vzniká možnost vrátit se do konkrétního prožívání, jednání, poznávání, hodnocení. Člověk tak žije ve fiktivním světě technických obrazů. „Tyto obrazy jsou totiž modely chování, poznávání a prožívání pro všechny ostatní funkcionáře.“ (Flusser 2001: 74). Technický obraz je poselstvím. Vrhá se od vnitřku do vnějšku, tuto skutečnost můžeme zobecnit na schopnost nahlížení a chápání zevnitř směrem ven. Proniká směrem k člověku, do soukromé sféry, a to prostřednictvím různých kanálů, respektive médií, paprsků (počítač, televize, masové časopisy, atp.). Rozptyluje společnost na zrnka, přičemž aparáty dokážou technicky sloužit společnosti.

Vzhledem k tomu, že jsou bodové prvky neviditelné a neuchopitelné, je žádoucí aparát s tlačítky. Takový aparát je předpokladem pro tvorbu technických obrazů a takový aparát lze kontrolovat. Aparáty mají schopnost znovu-uchopení světa pomocí své fantazie

⁹ K tomu je zapotřebí definovat samotný pojem „aparát“. Vychází z latinského slova „apparatus“, k němuž má nejbližší české sloveso „připravovat“. Obecně to potom znamená, že věc je na něco připravena, konkrétně pro fotoaparát to značí, že je připraven a čeká na fotografování. Připravenost a dravost je charakteristickou vlastností aparátů. Přístroje a aparáty jsou přitom částí a součástí kultury. Informují, mění význam světa (ne svět), mají symbolický záměr – fotoaparát vyrábí symbolické plochy.

¹⁰ konfrontace s pouhým pohlížením, problematikou pozorovatel-pozorované a problematikou technický obraz-objektivní svět

a vytváření fikcí. Fungují automaticky, a to na principu nutnosti a náhody (poznámkový aparát II., bod 006). „*Aparáty byly vynalezeny, aby simulovaly specifické myšlenkové procesy. Teprve dnes (po vynálezu počítačů) a jakoby dodatečně se ukazuje, o jaký druh myšlenkových procesů u všech aparátů jde. Totiž o myšlení vyjadřující se v číslech*“.
(Flusser 1994: 28)

2.2. Fotografie: první technický obraz a počátky nových forem vidění (komputace)

Prvním technickým obrazem se stala fotografie, která byla vynalezena v 19. století.¹¹ Flusser, který zavedl do filosofie pojem technického obrazu, považoval za nebezpečné to, že fotografie je součástí kultury a plní tradiční funkci. Snažil se proto podřídít aparát svému záměru a najít nové konfigurace, aparát nastavit takovým způsobem a tam, kde by bylo patrné vidění. Jestliže chceme objasnit, že médium jako nástroj přináší nové formy vidění, je s tím nutně spojena fotografie (přesněji řečeno sekvenční fotografie, ze které vznikl film), stejně jako již zmíněná malba. Veškeré dění dnes směřuje na fotografii, filmové plátno, obrazovku, aby se stalo věcnou konfigurací neboli obrazem.¹² Jestliže jsou tedy technické obrazy vyráběny aparáty, pak jsou i ve fotoaparátu obsaženy charakteristické vlastnosti pro přístroje. Na případu fotoaparátu lze ukázat východisko pro celkovou analýzu aparátů.

Fotografie jsou překódované pojmy, prvky programu, obrazy magické konfigurace. Jednotlivé fotografie jsou výsledkem působení dvojice fotograf–aparát. Snaží se vzbudit dojem, že se automaticky zobrazily ze světa na plochu. Aparáty byly právě vynalezeny k tomu, aby fungovaly automaticky, to znamená bez lidského záměru. Fotografie se nachází všude.¹³ Původ fotografie sahá do teorie optiky. První fotografie byly černobílé, ve skutečnosti jsou však barvy fotografie stejně teoretické, jako je fotografická černobělost. Barevné fotografie se vyznačují vyšší úrovní abstrakce, černobílé jsou zase konkrétnější a pravdivější, neboť jasně odhalují svůj teoretický původ. Flusser chápe fotografii jako komplexní filosofický a společenský jev, analyzuje fotografii z různých hledisek, ukazuje též souvislost fotografie s novodobou kulturou (poznámkový aparát II., bod 007)

¹¹ slovo fotografie pochází z řeckého *fós* neboli světlo a *grafis* neboli štětec či psací hrot, což dohromady tvoří pojem „kreslení světlem“, „zprostředkování pomocí obrysů“ nebo jednoduše „kreslení“. Poprvé zřejmě použil termín fotografie John Herschel roku 1839.

¹² Každé konání tak ztrácí historickou povahu, stává se magickým rituálem a věčně opakovatelným pohybem.

¹³ alba, knihy, časopisy, plakáty, vitríny, nákupní tašky, atp.

Každá fotografie znázorňuje uskutečnění jedné z možností, jež je obsažena v programu aparátu. Lidé fungují ve funkci aparátů, fotograf vytváří, shromažďuje a manipuluje symboly [21]. Člověk nikdy nepřekročí program aparátu, naopak se mu musí přizpůsobit. Je to kulturní záležitost. Praxe fotografa se váže na program, neboť může jednat pouze uvnitř programu aparátu. Ale jeho praxe je otevřená více hlediskům. Záměrem fotografa je informování druhých, přičemž jeho kompetence fotografování se zakládají na vlastních pojmech. Pojmy jsou naprogramovány do aparátu.¹⁴

Fotografie jako první případ technického obrazu je – na rozdíl od filmu – statická a zhmotňuje čas, respektive realitu. Pracuje s jinou časovostí, nemá časovost, ta je v tomto případě zastavena. Formy fotografie se vyvíjejí až do dneška. Stala se přechodem od tradičních k technickým obrazům, což zároveň vyžaduje jiné myšlení a jiné vnímání. Fotografie jako první umožnila masovou reprodukci obrazů a jejich masivní šíření. Na druhou stranu je pro lidské oko nepřirozené, že fotografie zastavuje čas a tento čas z percepce vidění člověka vyřazuje. Fotografie totiž nutí lidské oko k fixaci, pro oko je naopak normálním vnímáním to, že se neustále pohybuje a že si načítá vizuální pole. Člověk si načítá obraz postupně, mapuje si části, přeskakuje pohledem.¹⁵

Médium fotografie v sobě nese také mnoho rozporů. Vzbuzuje v divákovi fascinaci, neboť zobrazuje něco, čeho by si normálně nevšiml, všechno ale ukazuje najednou, zachycuje vše v jednom obraze. Umožňuje člověku dívat se na detail, provádět opakované dívání se na určité prvky daného obrazu a reprodukovat, jestliže ukážeme fotografii například svým známým. Dovoluje nám také zmapovat konkrétní situace, vztahy a emoce. Zároveň však přináší omezení a zhuštění oproti tradičním obrazům.¹⁶ Fotografie neumožňuje přesah, protože je jinou časovou rovinou a zaujímá jiný pohyb, než je tomu v případě filmu. Neumožňuje ani zachycení komplexnosti. Fotografie představuje objektivní výsek skutečnosti vytržený z kontextu. Je sice určitou perspektivou, ale má nastavené limity vidění. Před-vybírá za člověka (např. aparát, fotograf) a redukuje. Všechno je dáno na obrázku, nic víc v tom nelze hledat. Spojení nebo objevení nových konfigurací nabízí fotografie zřídka, existují sice fotografové, kteří to dokážou, ostatní však již nemohou dodat něco ze sebe. Naopak obraz obsahuje prázdná místa a záleží pouze na divákovi, co

¹⁴ Fotografie magicky programují chování společnosti, přičemž tento zájem je řízen aparáty.

¹⁵ Člověk přistupuje k obrazu např. tak, že se nejprve dívá na to, co je uprostřed, poté si utvoří celkový dojem.

¹⁶ Tradiční obrazy nabízejí možnost pohledů, časové fáze, postavy v pohybu, zobrazení postav v určité pozici. Klasický obraz vyjadřuje něco víc a více úhlů pohledu. Zachycuje např. krajinu tak, jak člověk chce, spojuje objekty, které by se nemohly setkat v reálném světě, zahrnuje něco, co neodpovídá reálné funkci, ale co má význam.

do nich vnese. Fotografie upozorňuje na aspekty (např. pohyb – kůň je v pohybu; viz přílohy čís.1a), ale zastaví scénu (není vidět ani jedna noha koně, který se od země odráží a běží; viz tamtéž). Člověk tuto skutečnost neodděluje (naopak žije v tom, že kůň běží a nedotýká se země; viz tamtéž), fotografie totiž předpokládá odstup vidění a ovlivňuje lidské vnímání tak, že člověk něco vidí a následně si to pamatuje, může s tím dále pracovat a otevírat nová témata nebo zobrazovat to, co by jinak neviděl. Fotografie tak nutí člověka spouštět myšlenky, přemýšlet, současně mu nabízí nové prožitky a pohledy na situace.

Co se týče principu reprezentace, liší se fotografie od klasického obrazu. Fotografie je vždy fotografií něčeho. Představuje kauzální vztah, neboť zobrazený člověk na fotografii se podobá skutečně existujícímu člověku, navíc reálně existuje všechno to, co lze vidět na fotografii. Většinou se předmět na fotografii ztotožňuje s reálným předmětem, i když jsou tendence zaměňovat fotografii s realitou. Fotografie je spíše prezentací něčeho. Samotná fotografie je neviditelná. Není snadné uvažovat o fotografickém obraze, neboť na něm vidí člověk vždy postavy a jiné objekty. V případě klasické malby rozhoduje záměr autora, který do obrazu vloží, malba je symbolickým vyjádřením a stěžejní roli hraje právě intence autora. Do fotografie také může vstupovat intence (např. světlo fotografa), není však esenciální a zkresluje. U fotografie je dále problematické hledisko reprezentace, klasifikace a kódu. Všechny fotografie jsou čistými abstrakcemi.

Fotograf se nachází uvnitř aparátu a spolu s aparátem tvoří jednotu. Přestože fotograf nepozná vnitřek aparátu, dokáže ovládat vnějšek. Program aparátu sestává ze symbolů, s tím je spojen obrat k tomu, co je symbolické a samotná hra se symboly. Hra představuje kombinaci symbolů v programu a aparát dostává definici komplexní hračky. Fotoaparát obsahuje dva programy – první vede aparát k automatickému vytváření obrazů, druhý otevírá možnosti pro fotografa (poznámkový aparát II., bod 008). Přičemž tyto dva programy se navzájem prolínají. Každý program má potom svá pravidla a funguje v rámci instrukcí, podle nichž lze daný program sestavit, tj. podle metaprogramu. Programy aparátů jsou naprogramovány pouze k vysílání informací (skutečná hodnota fotografie je založena na informaci). Každé fotografii lze přiřadit určitý prvek v programu aparátu. V aparátech je naprogramováno všechno, proto také aparáty všechno vědí. Všechny aparáty jsou považovány za počítačí stroje, „umělé inteligence“. Představují myšlení, které je vyjádřeno v číslech. Aparáty byly vynalezeny pro stimulování specifických myšlenkových procesů. Fotografování se vyznačuje určitými gesty. V případě fotografa jakožto člověka,

který je vybaven fotoaparátem, lze pozorovat určité pohyby.¹⁷ Případně lze pozorovat také určité pohyby fotoaparátu. Z hlediska výkladu historických či kulturních změn lze poukázat na proměnu v samotném aktu fotografování. Jedná se o praktické zacházení s technickým nástrojem – nejprve analogovým, později digitálním – a jeho využití k záznamu obrazu. Kulturní hledisko spočívá v aktu fotografování (nikoli v objektu). Aparát se ve fotografickém gestu chová podle záměru fotografa, současně fotograf musí v takové situaci jednat a nakládat s „objektem“ podle schopností aparátu. Teprve fotografie, lépe řečeno fotografie jakožto obraz pojmů, vystupuje jako skutečná, nikoli svět venku nebo pojem uvnitř přístroje.

Pro doplnění lze uvést Bellourovo pojetí k fotografii, obrazu, filmu. Spojuje totiž fotografii, obraz ve film a kino [4]. Zabývá se tím, jak po sobě následující fotografie tvoří náhled filmu, vykazují klid, jasnost a transparentci a tím, jak mají blízko ke každodennímu životu, nutnosti a použitelnosti. Ukazuje obraz pro obraz, momenty trvající určité rozmezí minut. Obrázky vybírá tak a takové, aby je bylo možné začlenit do pozadí¹⁸, aby bylo zachováno určité foto-nastavení formující dále filmový pás. Některé z konečných obrazů vzniknou také tehdy, zatímco byly úryvky jiných, větších obrazů vyjmuty, a staly se detailem s neostrou strukturou. Člověk se tak nachází v jiném světě, ve kterém se těší obrazu jiným způsobem. Z fotografie vycházejí dílčí animace.¹⁹ Pro mladého současného umělce digitální revoluce se jedná o nové uvažování – znamená to nově přemýšlet, vidět a vnímat. Pokud vyjdeme z neuvěřitelných či nepochopitelných pohledů, které se nyní otevírají, čas, který se věnuje nebo bude věnovat obrazu, rozmyšlíme nově s fotografií, kinem, analogickým video-obrazem. Uvnitř se nachází něco systematického, co je nanejvýš bohaté a rozličné, otevřené všemožným impulzům, a dílo tak může fungovat dalekosáhle v sériích, kde se zkoumá každá jednotlivá vrstva, velikost, která je obklopena jejich vlastními paradoxy. Zdá se, že je to možné jakoby teprve prostřednictvím nahromaděných kontrastů, které jsou umožněny z různých záznamů – zachycení časů, diferencí časových úseků, respektive pohybů, aby se snad přiblížily nějaké nové ideji (poznámkový aparát II., bod 009).

¹⁷ Takový pohyb navozuje dojem číhání. Fotografovo hledání lze označit jako skákavé či plně určité pochybnosti. Omezení pojmu „fotografování“ spočívá v jeho zaměření na tvorbu informativních obrazů. Každá nově vytvořená informativní fotografie obohacuje fotografické univerzum o jednu realizaci, současně je však ochuzen fotografický program o jednu možnost. Dochází k neustálé změně fotografického univerza, které je pestré. Sám fotograf se podílí na hledání nových možností a informací tím, že manipuluje s fotoaparátem – např. se do něj dívá nebo jej otáčí.

¹⁸ např. včetně komplexu budov [4]

¹⁹ digitální zpracování např. stromů, osob, nebo celkových animací

3. K historii a filosofii filmu

Počátek historie filmu je zpravidla datován do roku 1895. V tomto roce rozvíjeli myšlenky bratři Lumiérové, kteří navázali na díla Thomase Edisona, Émile Reynauda a dalších myslitelů kinematografie. Prezentovali tak veřejně činnost těchto myslitelů širšímu publiku. Počátky filosofie filmu se nacházejí přibližně o dvacet let později. Nejprve se objevily ve spisech, které publikoval filosof a psycholog Hugo Münsterberg od roku 1915, poté co emigroval z Německa do USA. Mnohem větší roli zastával film v dalším průběhu 20. století ve francouzské a angloamerické filosofii, na rozdíl od filosofie německé. V německé filosofii se začalo od potlačení filmu ustupovat od roku 1990, což dokládají zejména práce Ludwiga Nagla, Birgit Recki či Martina Seela.

Dimitri Liebsch poskytuje text, který lze zařadit mezi současné bádání v oblasti filosofie médií, kde upřesňuje skutečnost, že má historii nikoli sám film, ale také filosofická reflexe, která se filmu věnuje a samotné médium filmu je reflexivní povahy. Film se vyvíjel od scény výročního trhu, přes první dlouhé filmy, které lze přiřadit pojmu „feature film“ (hlavní film; pozn. Katrin Vodrážková), až ke konkurenci s televizí, videem, počítačem. Liebsch se tak separuje a odlišuje od běžných postojů, které sice odkazují oprávněným způsobem na přibývajícím filosofický zájem o film od roku 1970, často však neberou v úvahu dřívější práce. Snaží se reprezentovat oblast filmu 20. století, nikoli pouze posledních třiceti let, ale zahrnuje rozmanitost filosofických tradic, takže se neorientuje jednosměrně nebo pouze na jednu tradici filosofie.²⁰

Co se týče pojmu filosofie filmu a teorie filmu, je důležité zdůraznit, že je mezi filosofii filmu a teorií filmu tenká hranice. Nastává tak problém s definicí filosofie filmu. Přičemž filosofie filmu pojednává výhradně skutečná nebo domnělá témata. Pro definování filosofie filmu je proto zapotřebí podrobný popis. Filosofický zájem o film zahrnuje různé typy filmů, od abstraktního filmu k hororovému thrilleru, od hlavního proudu – kina – k uměleckému filmu. Filosofie se zaměřuje především na problematiku umění a filosofickou estetiku, a tak dokumentární typ filmu pro ni hraje okrajovou roli. V neposlední řadě komplikuje vztah mezi filosofii filmu a teorií filmu rozdílnost metod z oblasti filosofie filmu. Diferenci filosofie filmu a teorie filmu tak můžeme najít ve vztahu k určité tradici a

²⁰ Příkladem tohoto postoje lze najít v díle francouzské filosofie filmu Gilla Deleuze s názvem „Kino“ z 80. let 20. století. Zřiká se zde toho, že by vzal na vědomí pouze anglosaskou filosofii filmu. [17]

v příslušném metodickém ideálu. Filosofie filmu vychází z jiné tradice výzkumu na rozdíl od teorie filmu.

Působení klasické teorie filmu zasahuje až do šedesátých let 20. století. Tato teorie ale nehledí ani na filosofii hodnot („Wertphilosophie“), kde můžeme uvést zástupce Huga Münsterberga, ani na fenomenologii („Phänomenologie“), kterou zastává například Roman Ingarden či Maurice-Merleau Ponty. Ingarden přichází s úzkou studií pod názvem „Film“ z roku 1947, což je jeho jediný text věnující se výhradně filmu. K existujícím filmovým teoriím přispívá pozitivismus („Positivismus“) Gilberta Cohen-Séata, který podává filosofický scénář projektu pro francouzskou filmovou vědu, jež vychází z prací Cohena-Séata, a pro její tvorbu teorie – filmologii. Zaměření na analytickou filosofii je charakteristické pro skupinu autorů, ze kterých lze jmenovitě uvést Stanleyho Cavella, Arthura C. Danta, Noëla Carrola, nebo pro ty autory, kteří rozvíjejí stanoviska Jeana-Francoia Lyotarda a Gilla Deleuze.

Dostáváme tak základní linii filosofie filmu, kterou je zapotřebí dále doplnit. Samotný výraz filosofie filmu lze chápat dvěma odlišnými způsoby – jako „genitivus subiectivus“, nebo jako „genitivus obiectivus“ [31]. První způsob označuje filosofii, která sama zastupuje film, respektive „vlastní“ filosofii filmu. Druhý případ naopak uchopuje filosofii jako zkušenost a film jako její předmět, lépe řečeno objekt. Porozumění tomu, co je filosofie filmu, vyžaduje uvažování obou způsobů. V prvním případě totiž filosofie tematizuje a zastupuje film, v případě druhém používá filosofickou zkušenost ve vztahu k filmu jako objektu. S oběma těmito stranami problematiky se můžeme setkat často v odlišných smíšených vztazích. Druhý způsob uchopení filosofie filmu, filosofie jako zkušenost, se zabývá určením existence (bytí) filmu. Zkoumá specifika filmu na všeobecné úrovni a poskytuje orientační body pro střet s jednotlivými filmy i pro střety filmově-vědeckého či filmově-teoretického charakteru. Dominantní otázky pocházejí z oblasti teorie poznání, ontologie (teorie bytí) a estetiky.

Určení existence jsou rozdílná, což je způsobeno rozdílnými filosofickými směry a historickým vývojem. Proto je vhodnější zabývat se problematikou tážající se po tom, jak lze porozumět filmům, respektive jak jsou filmy chápány, nikoli otázkou po podstatě filmu, po tom, co je film. Vidíme zde jistý obrat. Filosofie má však na paměti možnost určení existence i přibývajícím komplexitu svého objektu (poznámkový aparát II., bod 010), přičemž tato komplexita objektu filosofie vzniká na základě metodických obměn. Liebsch poznamenává, že dle Lyotarda jsou filmy (anglickým výrazem „movies“; pozn. Katrin Vodrážková) založeny na tom, že ukazují určitý pohyb konvenčním způsobem, čímž

zároveň vylučují ostatní pohyby. Současně ale upozorňuje na aspekt vnějšího myšlení nebo extrém v podobě nezastavitelného pohybu. Naproti tomu u Deleuze je základem pohyb a dvojice pojmů obraz-pohyb [9] a obraz-čas [10], které dokládají filmové možnosti, samostatnost vzhledem k tradičnímu rozdělení žánrů, odlišení němého filmu od filmu se zvukem.

Filmy volně pracují s filosofií nebo s myšlením, které je jim „vlastní“ tehdy, když prezentují filosofické problémy. Nastolení filosofického problému lze u filmu považovat za obvyklý případ. Zřetelnou prezentaci filosofických problémů předvádí zejména film „Matrix“ (bratři Wachowski), který nabízí pohyblivý obraz k teorii poznání a simultánní realitě (simultánní realita vyžaduje poznat víceúrovňovou teorii; viz kap. 5.2.). K prezentaci jednotlivé filosofie filmu, dá se říci filosofie filmu „o sobě“, je zapotřebí ještě obecné formy filmu. Tento aspekt znamená ztělesnění filosofie filmu do obecné formy. Dotýká se problému komplexní struktury vztahu subjektu a světa, který vychází ze současné kritiky tradiční filosofie subjektu. Získáváme tedy dva způsoby filosofie ve filmu, jinými slovy filmu jako filosofie. Zjednodušeně lze prohlásit, že filmy nabízejí specifický úvod do filosofického výkladu problémů. Přitom se film redukuje na svůj příběh. Chybí snad jen přesná disciplína pro vysvětlení problematiky z hlediska estetického a z hlediska vlastní hodnoty filmového jazyka.

Na tomto místě lze provést dílčí shrnutí s vyzdvižením stěžejní myšlenky, a sice, že filosofie filmu tematizuje takovou filosofii, která je filmu „vlastní“. Jedná se o filosofii filmu ve smyslu „genitivus subiectivus“. Tato filosofie má rozsah od jednoduché ilustrace právě existujících teorémů k myšlení, kdy film působí jako stimulující médium. K tomu poskytuje řadu diferencujících určení existence filmu, jakožto filosofie filmu ve smyslu „genitivus obiectivus“.

3.1. Pohyblivý obraz a filosofie filmu

Přiblížení problematiky filmu lze upřesnit na základě rozlišení klasického obrazu a pohyblivého obrazu. Obraz je plocha nesoucí nějaký význam. Obrazy disponují významem, přičemž jde o celkový dojem, který zahrnuje emocionální působení. Obrazy poskytují náznaky, něco zůstává skryté. Význam obrazu se nachází na povrchu, člověk jej zaznamená jediným pohledem, který však zůstává povrchní. Obrazy svým působením

poukazují na něco, s čím se lze setkat v časoprostoru („tam venku“). Funkcí obrazů je přivést člověka k tomu, aby si dokázal představit jejich abstraktní vyjádření.²¹

„...Krok zpátky od počítání a cesta vpřed k analyzování a syntetizování struktur pro formální myšlení otevírá přímo závratnou rovinu. Toto myšlení musí pro svou artikulaci vypracovat kódy. Příslušné kódy vyžadují dlouhodobou iniciaci a zasvěcení tvoří sociální elitu...pro naše úvahy je rozhodující poznatek, že nové počítačové kódy jsou „ideografické“, tedy že přerušily souvislost mezi myšlením a mluvením. Elitní myšlení se emancipovalo od diskursivní struktury naší řeči a nyní poznává, prožívá a hodnotí svět i sebe sama již nikoliv jako procesy, ale jako komputace, například jako pohyb relačních polí.“ (Flusser 1999: 51)

Úlohu abstrahovat plochy z časoprostoru a znovu je promítat do časoprostoru zastává specifická schopnost imaginace. Člověk může prohloubit význam obrazu tehdy, když svému pohledu dovolí dostat se pod povrch (tento proces nazývá Flusser „ohledávání pohledu“ neboli „scanning“). Tím dojde ke scannování a k přepracování abstrahované dimenze. Pohled na obrazovou plochu zachycuje jeden prvek po druhém, vytváří vztahy mezi prvky obrazu, a tak sleduje komplexní cestu, na jejímž utváření se podílí jednak struktura obrazu, jednak záměr pozorovatele. Během scannování se odkryje význam obrazu. Význam obrazu tedy sestává ze dvou složek, které tvoří syntézu – první se projevuje v obrazu, druhá je vlastní divákovi. Na pozadí těchto jevů lze porozumět obrazu jako mnohoznačnému komplexu symbolů, který dává člověku prostor pro interpretaci.

V procesu nazvaném „scanning“ dochází zároveň k přepracování času.²² Pohled vytváří mezi prvky obrazu časové vztahy a může se vracet k již viděnému obrazu. Jestliže se pohled opakovaně vrací k obrazovému prvku, prvek se stává nositelem významu obrazu a vzniká opět komplex – tentokrát komplex významů. Prostřednictvím „scaningu“ dochází též k přepracování prostoru. Rekonstruovaný prostor se stává vzájemně propůjčovaným významem, protože jeden prvek propůjčuje význam druhému prvku a získává od něj vlastní význam. Časoprostor obrazů otevírá svět magie²³, neboť povaha obrazu je magická a magický je také význam obrazů. Magická moc obrazů spočívá v tom, že obrazy jsou plochy. Magie však udává rozpor – na jedné straně jsou obrazy magické, na druhé straně v nich chce člověk vidět „zmrazené události“ – proto jsou tyto události nahrazeny věcnou konfigurací, která je převedena do výjevů.

²¹ Podle Flussera jsou obrazy zkratkami čtyř dimenzí časoprostoru na dvou dimenzích plochy.

²² Takový čas lze přiřadit k „věčnému návratu téhož“. To je způsobeno i tím, že se pohled může k určitému specifickému prvku obrazu opakovaně vracet.

²³ vše se opakuje a vše se podílí na celku, na rozdíl od světa historické lineárnosti

Obraz hraje roli zprostředkovatele mezi světem a člověkem, zpřístupňuje člověku svět, protože svět není člověku přístupný bezprostředně. Vždy to však znamená také stav, kdy se obraz staví mezi svět a člověka, tím svět spíše zakrývá, místo aby jej zobrazoval, a člověk přestává obraz dešifrovat. Obrazy jsou kódy, které lze rozložit. Poukazuje to na komplexní povahu obrazu. To, co je nedešifrované, se následně promítá do světa v časoprostoru („tam venku“) a svět vystupuje v podobě souhrnu obrazů, věcných konfigurací, kontextu výjevů. Člověk přitom jaksi zapomíná, že vlastně sám obrazy vytvořil z důvodu orientace ve světě. Vzhledem k tomu, že je již nedokáže dešifrovat, žije nadále ve funkci vlastních obrazů (poznámkový aparát II., bod 011).

S písmem však přichází nová schopnost pojmového myšlení, která abstrahuje linie z ploch a která je abstraktnější. Dešifrováním textů se odkrývají obrazy, protože texty znamenají obrazy, nikoli svět. Texty se snaží vysvětlit obrazy, jsou metakódem obrazů. Obrazy zase ilustrují texty a snaží se o jejich srozumitelnost. Přitom jsou obrazy stále pojmovější, zatímco texty spíše imaginativnější. Jak obrazy, tak i písmo fungují na principu zprostředkování. S postupným překódováním obrazů v pojmy dochází v dějinách k postupnému vysvětlování představ, postupnému od-magického a samotnému procesu porozumění. Magický náboj, představitelnost textů a překonání krize následně přináší technické obrazy, které vznikly právě v době krize textů.

V rámci časové typologie obrazů lze rozlišit obraz netemporalizovaný (beze změn) a temporalizovaný (zahrnuje čas ve své existenci, s časem se mění na základě dispozitivu produkce a prezentace obrazu). Ve druhém případě se jedná o obraz pohyblivý. Patří sem film a videozáznam, které se navzájem odlišují hlavně frekvencí promítání. Dále lze rozlišit obraz fixní (snadno definovatelný), mobilní (pohyblivý jako film či videosnímek), jediný (jediný promítnutý diapozitiv), zmnožený (na několika částech prostoru), autonomní (sémanticky autonomní) a řadový (řada zobrazení spojená významem, varianta zmnoženého obrazu). V angličtině se pro film (movie) stále používá výraz „motion picture“, což přímo znamená, že se jedná o pohyblivé obrázky, film jako pohyblivý obraz. Film skutečně vznikl a začínal jako pohyblivé obrázky. Základem pro vznik filmu byly sekvenční fotografie. Ještě lze uvést poměrně významné rozlišení mezi filmem a fotografií. Flusser poznamenává k podstatě filmování, že *filmy pracují s událostmi, fotografování se scénami*. [19]

Technologie pro fotografování na negativ procházela fázemi zdokonalování. Vyvíjela se od roku 1840, tehdy však ještě nebylo samozřejmostí snímání rychle se pohybujících objektů. K tomu bylo zapotřebí zvýšit citlivost filmu a snížit dobu expozice tak, aby

nedošlo k rozmazání. Snížení expozičního času až k jedné tisícině sekundy²⁴ přináší superrychlou fotografii. Na základě toho lze provést ostré zachycení rychle se pohybujícího se objektu. Souvisí to s vynálezem elektrických spínačů závěrek fotografických aparátů a umožňuje to snadnější zachycení objektu z bočního pohledu. Později se podařilo zvýšit počet fotoaparátů na hodnotu „24“, což vlastně odpovídá obvyklému počtu snímků za sekundu dnešních filmových sekvencí. Byly prováděny experimenty s různými úhly a časem, fotografování různých zvířat a lidí v pohybu²⁵.

3.2. Médium filmu jako zdroj filosofie filmu

Na obrazy lze nahlížet jako na média, neboť obrazy jsou specifická média. Spoluurčují to, co může být reálné. Obraz jako médium něco zprostředkovává, činí tak pomocí mediality. Medialita je společná jak obrazu, tak písmu. Mění se pouze formy z hlediska principu fungování (dřívější doba vs. současné technologie). V moderním světě sice přetrvávají klasické formy (přetrvává např. stará technika v podobě knih), mění se však technologie přenosu. Tato změna vychází z vnímání a rychlých reakcí.²⁶

Etymologicky znamená médium jednak „prostředek“, jednak také „prostředník“ a „střed“.²⁷ Teorie médií pracuje s médiem jako prostředníkem či středem²⁸. Provoz a produkce médií se udržuje díky jejich neviditelnosti. Pro pozici prostředníka to znamená, a v tom spočívá význam, že médium zůstává ve svém ničím nerušeném provozu pod prahem vnímání. Jako vzorový model pro postavení člověka ve světě tak slouží prostředník, jiným slovy posel. Médium je charakterizováno heteronomií. Heteronomie je základním atributem pro média a existuje vždy vně médií [30]. Znamená to, že média jsou určována něčím mimo ně a neurčují sama sebe. Média spojují heterogenní domény – pole, systémy, světy – umožňují přenos a interakci mezi rozdílnými světy. V meziprostoru a středu jsou média právě situována.

Pro tuto práci a téma má význam šest dimenzí modelu média jako posla. Je to především ona heteronomie, protože médium jako posel je soběstačné a jedná jaksí v

²⁴ tato hodnota odpovídá amatérské fotografii ve 20. století

²⁵ Pro promítání zachycených snímků na plátno vyvinul Muybridge v roce 1879 zoopraxiscope. Vynález dokončil k použitelnosti a masovému zájmu až Tomáš A. Edison svým kukátkovým kinetoskopem z roku 1891 a v Evropě bratři Lumièreové svým na plátno promítajícím kinematografem.

²⁶ rychlost se ukazuje např. v případě videoher, kdy se kladou jiné nároky než je tomu u knih

²⁷ z lat. pojmu médium, resp. medium, pro střed nebo prostředníka

²⁸ Oproti tomu mediální fundamentalismus rekonstruoval média jako prostředky, respektive stroje. Viz např. myšlenky Sybille Krämer [30].

pověření. Dále je to vzdálenost, neboť bez ní neexistuje a nemůže probíhat žádná komunikace. Je to také vizualizace, kdy posel ukazuje něco způsobem, že zviditelňuje to, co je právě neviditelné a nepřítomné. Posel v roli prostředníka svým postavením potom vytváří sociální vztah. Posel se pohybuje v meziprostoru oddálení smyslu, a to proto, aby přenesl nejen text, nýbrž hlavně strukturu. Posel tedy zůstává v pozadí, zprostředkování poskytuje na základě toho, že odstoupí do pozadí. Konečně při přenosu poselství vystupuje člověk, ale také stroj jako navzájem zaměnitelné a mají schopnost prostupnosti. Lze učinit krátké shrnutí o tom, že média to, co zprostředkovávají, zároveň i vytvářejí. Určitý aspekt, který lze označit za „demiurgický“ (poznámkový aparát II., bod 012), přešel sekularizací božského na lidský subjekt a nyní, když je subjekt po rozkladu, se aspekt přesouvá na média. Média se proto stávají autonomními producenty svých poselství. Médium se přímo transformuje do „mediálního apriori“, neboť zastává úlohu tvorby, ovlivňování zkušenosti, ale také komunikace a myšlení. Médium se stává instancí posledního zdůvodnění a finality.

Dvacáté století je chápáno jako vizuální věk, ale především je to století filmu. Film je nástrojem filosofického myšlení, produkcí něčeho nového. Přináší nové pojmy, nové významy a kontexty, novou formu filosofie, která se věnuje přesnějšímu zkoumání, v neposlední řadě nové zkušenosti, na rozdíl od umění, která reprezentují skutečnost a kopírují události ve světě. Film zahrnuje vjemy a vyvolává emoce. V době rozvoje filmu vyvstává nová tendence, kdy se objevuje více témat o problematice času a pohybu (jako první tyto dimenze propojil Deleuze [9]). Do filmu vstupuje časová perspektiva, realita tak ukazuje střídání časů. Praxe filmu spočívá právě v uspořádání pohybu a času. Film je novým druhem obrazu. Tento obraz je specifickým typem obrazu a nejdokonalejším obrazem myšlení. Deleuze spojil prostřednictvím pojmu obrazu pohyb, čas a myšlení. Zajímavé je, že se snažil porozumět filmu z filmu samého – na základě principu spojování obrazových sekvencí.

Obraz představuje něco, co má člověk před sebou tehdy, když vnímá realitu. Člověk vnímá určitý výsek skutečnosti, ale už je prakticky orientován. Výsek se mění a navozuje kvalitativní proměnu.²⁹ Filmový obraz nabourává tradici, není statický. V případě filmu nenalezneme nic, co by se nepohybovalo. Jedná se o pohyblivý řez trvání. Trvání neboli proměňování zahrnuje realitu i lidskou duši, dá se říci, že zahrnuje úplně všechno. Film je celkem, který je již zahrnut v okamžiku, je to však otevřený celek, neboť celkový význam se teprve utváří, neustále přichází nové a nové scény nebo tóny. Stále se děje něco nového,

²⁹ U člověka se projevuje tendence odečítat pohyb a čas, neboť oblast vnímání je nejistá a znesnadňující.

pro obraz to znamená, že není nikdy kompletní. Film i realita fungují jako sled událostí. V souvislosti s tím reagují jednotlivé postavy na to, co se kolem nich děje. Film jako plynutí a trvání zahrnuje fyzický pohyb, to znamená pohyb jednotlivých postav, herců, ale také statický pohyb v podobě hudby, která opět něco mění v rámci časové dimenze filmu.

Pro médium filmu jsou charakteristické tři koexistující roviny – rámcování, střih a montáž. Film rozehrává tyto roviny. Zahrnuje specifické rámcování (u filmu i televize), několik typů montáže a různé nasvícení kamer. Ve filmu se nachází určitý rám, lépe řečeno film má za sebou určitý rám. Jedná se o charakteristické prvky, které film obsahuje a to, co zůstává mimo rám. Rám vyděluje určitou situaci. To je dáno volbou, přičemž vybírá z nekonečné řady možností, uzavírá prvky a ukazuje konfiguraci prvků z určité perspektivy. Výběr z množiny přivádí na povrch zvláštní vztahy mezi prvky. Toto ohraničení skýtá nekonečně mnoho virtuálních možností. Důležitý je náš výběr (např. něco, co říká postava) a důležité je i to, co v sekvenci není. Lze tak rozlišit důležitější objekty jako detail od těch méně důležitých, kam patří kulisy nebo dotváření atmosféry. Rám zasahuje každou část celku. Je dynamickou konfigurací a akcí, kterou divák sleduje v určitém záběru. Rám jako určitý moment částečně uzavírá příběh. Vždy sem také vstupuje pohyb. Mění se stav jak v rámci scény, tak v rámci celku. Rám určuje scénu významu filmu jako celku. Záběr kamery vždy mění část celku. Rámování představuje uzavřený systém osob a předmětů. Je scénou v té podobě, jak je nasnímaná.

Rám neboli okraj ohraničuje velikost obrazu³⁰. Ohraničenost definuje oblast obrazu a oblast mimo rám. Není však podmínkou, aby byly pevný rám a ohraničení u obrazu současně. Rám odděluje obraz od vnějšího světa, ale poskytuje lepší vnímání obsahu obrazu. Rám zastává mnoho funkcí – zobrazovací, vizuální, symbolickou, narativní.³¹ Od rámu se posouvá téma ke hledisku obrazu, které naráží na imaginární pevný úhel (tvořitel), oko (vrchol), pozorovaný objekt (základna), což vytváří zřetelnou pyramidu ze světelných paprsků. Při hledání rámce se přesouvá rám a tvoří se formy obrazu. Filmový obraz, který existuje v čase, zachytí pohyb rámu, respektive rámeček obrazu.

Záběr se týká více pohybu, ale pohyb se nachází opět v rámu neboli uzavřeném systému, v rámci jedné scény, s tím, že má vliv na celek. Montáž znamená napojení jednotlivých sekvencí a rámců. Může obsahovat také prostřihy a proměny osob, předmětů,

³⁰ Důležitou součástí obrazu je jeho velikost. Dispozitiv je definován také rámem, přičemž rám má omezený, oddělitelný a přesunutelný charakter.

³¹ Rámeček pochází z francouzského slova *cadre* (odtud rámeček – *cadre*) jako duševní či mentální proces. Objevil se spolu s rozvojem filmu. Tento pojem je znám už ve spojení s malířskými a fotografickými obrazy. Téma rámce je spojeno s kompozicí, lépe řečeno s fotografií.

situací. Montáž (syntetická) se nemůže omezovat na zobrazení prostorovo-časového kontinua, neboť filmový obsah vyžaduje neomezenou pohyblivost. Montáži nejsou z hlediska nastavení určeny žádné hranice a může je spojit dle všech myslitelných pravidel. Toto se může týkat jak prostorovo-časových rozdílů, tak obsahových souvislostí. Ale i v této oblasti musí zůstat nastavení kontinuální a střih smí vstoupit do vědomí pouze tehdy, pokud to vyžaduje jednání.

Definice filmu jako média a filmu jako formu obrazového sdělení lze nahlížet také ze sociologického hlediska. Podává rozlišení pojmu média. Médium lze chápat jako technický prostředek, který zahrnuje klasický pojem posla (v německé terminologii Bote; pozn. Katrin Vodrážková). Médium se objevuje dále ve smyslu vnímajícího a rozumějícího nástroje, jež vychází z rozšíření centrálního nervového systému. V neposlední řadě existuje médium jakožto samostatná zespolečenšťující oblast produkující informace a vedoucí ke specifické (komunikativní) tvorbě formy a kulturním vědeckých obsahů, kdy se v tomto případě jedná o funkční systém masmédií.

Toto rozdělení naznačuje, že zatím neexistuje základní definice, nabízí se mnohost každodenních významů a existujících definic, ale také mnohoznačné použití pojmu médií. Ze sociologického hlediska se ustanovil návrh, který definuje médium jako společenské zřízení a technologii, jež něco zprostředkovává, ať už materiálně nebo symbolicky. Přitom médium přebírá zvláštní funkci, protože slouží jako řešení určitého problému. Médium poskytuje materiální substrát, proto jej považujeme za materiální složku lidského a společenského smyslu – umožňuje a formuje vnímání, jednání, komunikační procesy, zespolečenštění a sociální řád.

Systém funkcí v rámci sociologie médií, která se snaží především o jasnost, schopnost rozlišování a vědecké pozorování, dále zařazuje média do pěti úrovní, přičemž nejprve je potřeba zabývat se identitou, potom diferencí (Ziemann 2006: 18):

- 1/ *Wahrnehmungsmedien* – média vnímání
- 2/ *Verständigungsmedien* – média dorozumění
- 3/ *Verbreitungsmedien* – média šíření informací:
- 4/ *kommunikative Steuerungs-/Erfolgsmedien* – komunikační řídicí média, respektive komunikační média orientovaná na výsledek, úspěch
- 5/ *städtebauliche Ordnungsmedien* – média územního uspořádání

Přesněji řečeno média vnímání zahrnují smyslové orgány. Umožňují technicky řešit problém lidské zkušenosti a orientace, tvoří, organizují, regulují podle toho lidské prožívání, a to jak prožívání samotné, tak i společné. Médium vnímání představuje

infrastrukturu pro operace psychického systému a sociální procesy. Média dorozumění se týkají především lidských národních jazyků a sjednocených uměleckých jazyků, přičemž jedním z problémů, který tato média řeší, je překročení omezené oblasti toho, co lze vnímat a stav, kdy je nepřítomné a abstraktní symbolicky učiněno přítomným.

4. Film a technika zobrazení

Pro to, aby se stal vlastní obsah filmu fenoménem, jsou zapotřebí specifické prostředky zobrazení. Nestačí tradiční prostředky dramatu a malby, stejně tak jako k tomu nepatří pouze metody pro zobrazení dramatických postupů, nýbrž je nutné využít možností pro popis různých líčení. Důležité je definovat nastavení a ukázat pouze to, čím jsou filmové prostředky samy o sobě. Filmové prostředky jsou chápány v jednotě s obsahem, tedy nevystupují pro sebe.³² Možnosti použití filmových prostředků nelze získat z pojmu filmu. Reálné použití filmových prostředků připadá historii filmu. To, zda je filmový kousek scénou, sekvencí nebo epizodou, určují všechny filmové prostředky, přičemž každý prostředek může zcela změnit obsah.

Nastavení představuje vlastní filmové obrazy a umožňuje malebné zobrazení obsahů. Ukazuje filmový obraz jako pohyblivý obraz a je základem filmu. Jako obraz má mít své bytí, nikoli dramatický obsah. Teprve prostřednictvím montáže jsou dramatizovány postoje. Filmy se sice mohou skládat z vlastního nastavení, to však odporuje existenci filmu. Neboť princip nastavení je popisující líčení obsahu. V protikladu k malbě netvoří objekty nastavení žádnou strnulou scénérii, ve které se čas rozplyne v jeden bod, a to, co je minulé i to, co stojí před námi, může být pouze naznačeno. Objekt nastavení je pohyblivý a rozvíjí své různé stránky v aktivní různorodosti. Mnoho nastavení sice může naznačovat také způsoby budoucích motivů a přijímat do sebe to, co jim předchází, existence nastavení je ovšem pohyblivým postupem výsledků.

Stejně jako obraz, musí i nastavení popisovat a líčit své obsahy z hlediska prostoru. To je umožněno v první řadě prostřednictvím kamery. Přitom zde může nastavení široce překračovat přirozenou zkušenost. Na druhé straně musí být přijaty pohyblivé objekty, které rovněž zobrazovaly časovost. Pomocí filmu musí být zachovány nejvíce pomíjející

³² Když se filmové prostředky stanou jasnými, oddělí se forma od obsahu a je tudíž samostatná. Toto není způsob použití, který spočívá v pojmu filmových prostředků, nýbrž patří k filmovým historickým jevům filmu.

pohyby a dojmy. Tímto je však potlačeno malebné líčení objektů, které se stávají nejasnými prostřednictvím různorodých pohybů. Tento odpor je konečně vyřešen díky pohybu kamery, který umožňuje jasný prostorový popis objektů, aniž by je omezoval v jejich pohybu.

Nastavení je sice obraz, ale ve svém obsahu není tak volný jako v malířství, protože musí odpovídat také dramatickému obsahu filmu. Toto lze pochopit v kontextu montáže. Pouze dlouhá nastavení mohou zprostředkovat samotný dramatický obsah. Délky nastavení mohou být velmi rozdílné. Tyto rozdíly nemají význam samy o sobě, nýbrž pouze v kontextu ostatních filmových prostředků. Většina nastavení však není dostatečně dlouhá na to, aby zobrazila uzavřený dramatický obsah. Nastavení bez subjektivní kamery mohou být prostřednictvím svého obsahu tedy subjektivní. Nesmějí být ale uchopeny jako filmová forma. Subjektivní kamera je naproti tomu také subjektivní svou formou. Rychlost pohybu [40] kamery není žádným jejím určením, protože je závislá na objektu. Plyne většinou pomaleji tehdy, když jsou objekty nepohyblivé. Jestliže se pohybují, může být pozvednut také pohyb kamery nebo může být urychlen prostřednictvím odporu. Pohyb kamery může také ovlivnit rychlost pohybu objektů. Jednota subjektu a objektu v pohybu kamery může vyjadřovat i to, že je interpretován objekt prostřednictvím pohybu kamery, jestliže porovnáme působení objektu při různých pohybech kamery. Čím více dovoluje kamera projevit vlastní život vůči objektu, aniž by byla bez subjektu, tím více může být její pohyb sám předmětný. Toto je případ zejména dlouhé jízdy kamerou a sekvencí plánu. Prostřednictvím jízdy kamery se stávají ukázané objekty všeobecnými, protože jsou formalizovány. Neboť i když jízda kamery přistupuje k jednotlivým objektům a situacím, může toto činit pouze formálním způsobem, který neruší jednotu jízdy.³³

Kamera pasivně přijímá soběstačné objekty. Protože ale k obsahu filmu patří také vnější a neforemné objekty, nemůže kamera zůstat u čistého příjmu objektů. Kamera musí být v situaci, kdy bude především projektovat objekty na plochu. Tím se však uskuteční pouze zobrazení objektu. K dosažení malebné brilantnosti, kterou vyžaduje dramatický obraz, je zapotřebí reprodukce prostřednictvím světla, odstínů a barev ze sebe sama. Teprve ve spojení s tímto reprodukováným objektem vstupuje kamera do vztahů. Kamera je tedy přinejmenším čistá určitelnost, čistá forma, která pasivně přijímá obsah, jež se před ní nachází a ona jej projektuje na plochu. Za toto čisté médium přijímání kamery je nejprve považována fotografie. Ve filmu je naproti tomu vybráno přijímání objektu vlastní činností

³³ Podle Deleuze je pohyb kamery vždy intersubjektivní, ale toto můžeme říci teprve o konkrétním pohybu kamery. Neboť teprve zde jsou zcela zprostředkovány subjekt a objekt.

režiséra a přenecháno stroji. To je nezbytné, protože musí být bezprostředně přijata odehrávající se hra do jeho pohybu.³⁴

Jízda kamery spojuje otáčení kolem osy a pohyb stanovisek v jedinečnou organickou jednotu. Formální pohyby stanovisek a otáčení jsou proměněny zpět v ideální formu. Jízda kamery zachovává vlastní organickou krásu volných a neohrazených pohybů. Idealizuje veškeré pohyby, nespouští se do částečnosti. Vše pozvedá do volné krásy svého pohybu. Jízda kamerou však není zcela nezávislá na svém objektu. Objekty mají určitou přirozenost nebo vlastní pohyb, tedy něco, podle čeho se kamera musí řídit. Jízda kamerou a pohyb objektů se musí dostat do jednoty. Jsou sice navzájem nezávislé, ale musejí se jevit ve svém pohybu volně. Hledisko pohybu mobilizuje kameru podle tří dimenzí. Může se spojit s pohybem objektu. Kamera se může pohybovat lineárně nebo kruhovitě. Pohyb do hloubky zprostředkovávají různé velikosti nastavení. To je potom nutné obzvláště tehdy, kdyby byly nesrozumitelné bezprostřední velké detaily nebo celky. Kamera může zdůrazňovat i slovo herce, zatímco na něj najíždí. Zvláště prostřednictvím změny stanoviska může konkrétní pohyb kamery působit subjektivně. Jízda kamerou umožňuje ukázat vícero scén, sekvencí nebo epizod v jedinečném nastavení, a to tak, že vzniká vnitřní montáž.

V souvislosti s kamerou hraje důležitou roli také pojem a problematika objektivu a ostrosti. Prostřednictvím objektivu lze blíže určit způsob filmového tvoření. Lze rozlišit tři typy objektivů – širokoúhlé objektivy, teleobjektivy a perspektivně vyrovnané objektivy. Širokoúhlé objektivy zvětšují zorné pole. Zvláště v případě detailních záběrů je prostor deformován a překreslena jeho perspektiva. Proto musí být zamezeno horizontální linii v obrazu. Je zdůrazněn prostor a obsah objektů. Pohyb objektů je zrychlen, objekty se pohybují prudce na pozadí nebo se řítí z pozadí dopředu. Tímto je zvýšena optická dynamika, která je efektivní obzvláště v akčních filmech [c; e; f; g]. Téměř klidné objekty mohou propůjčovat dramatickou pohyblivost. Širokoúhlé objektivy dokážou vytvořit velkolepé těžké pohyby. Teleobjektivy zvětšují objekty. Zobrazení jsou do sebe vložena perspektivně. V případě dlouhých ohniskových vzdáleností se plasticita obrazu vytrácí, záznamy působí jako ploché, plakátově a bez perspektivně vztažné hodnoty. Pohyby se ukazují opožděně a hloubka ostrosti je omezena. Objekty, které se pohybují jen málo, se

³⁴ Fotografie načrtává nejen hru, nýbrž také mechanicky jiné oblíbené objekty. Tímto je umožněno zobrazení skutečnosti ve své bezprostřednosti. S tím souvisí čas vzniku filmu, neboť subjektivita 20. století propojuje všechny objekty v pouhou reflexi. Z tohoto ducha vznikají umělecké prostředky fotografie.

tím pádem mohou jevit jako nepohyblivé. Tak lze obrazu propůjčit malebnou nehybnost. Konečně perspektivně vyrovnané objektivy se vyznačují ohniskovou délkou 35-40 mm.

Ostrost vyrovnává určitost kamery, která vzniká díky objektivu. Neostrost představuje všeobecný a neurčitý obsah. Tento jev se může stupňovat až do podoby abstraktního obrazu, ve kterém již nejsou rozpoznatelné žádné formy předmětu. Tímto mohou být mimo jiné zobrazeny subjektivní stavy. Hloubka ostrosti ukazuje každý detail obrazu. Obsah je přitom zcela určitý a v sobě diferentní. Pokud má být objektový svět ukázán ve svém detailním bohatství, je zobrazen jako hloubka ostrosti. Prostřednictvím hloubky ostrosti může být ukázáno také vícero procesů. Objekty a jejich pohyby takto vstupují do komplexního vztahu a vzájemně se určují. Hovoříme o vnitřní montáži. Čím větší je hloubka obrazu, tím významnější je odpor mezi prostorem a pohybem. Neboť dramatické postupy jednání požadují dle jednoduchých a jasných obrazů to, co odporuje komplexitě obrazů s ostrou hloubkou. Vyrovnaná ostrost odpovídá normálnímu vidění, při kterém je ostrá pouze určitá část obrazu. Tímto jsou zdůrazněny mnohé objekty, jiné jsou uvedeny do původního stavu. Toto je mnohem důležitější pro pohyblivý obraz, než pro malbu, neboť ve filmu často přicházíme k pojetí obsahu v jeho pomíjející pohyblivosti.

Ucelenost nastavení a kamery doplňuje již zmíněné světlo spolu s barvami a stíny. Objekt nemůže být ponechán v bezprostřední formě, ve které byl projektován na plochu. K dosažení uměleckého tvaru musí být reprodukován prostřednictvím světla, odstínů a barev. Neboť kamera neodevzdává svůj příjem bezprostředně divákovi. Není divadelním kukátkem, které pouze zvětšuje reálné dění. Objekt je jak zaznamenán, tak reprodukován. Film musí zobrazovat pohyblivé situace v obraze, který současně vyzařuje. Musí poskytnout obrazu stejnoměrnou základní strukturu, před jehož pozadím se může odehrávat pohyblivé dění. Základní a všeobecné světlo je nepřímé světlo, které vytváří měkkou, difúzní a stejnoměrnou základní úroveň. Tímto jsou odvráceny odstíny a ukázána nejhlubší místa významu obrazu.

4.1. Filmová kamera a divák

Kamera představuje monookulární perspektivu. Divák se ve spojení s kamerou identifikuje se sebou samým jakožto s pohledem. Identifikace s vlastním pohledem je pro kinematografii zakládajícím principem. A pokud se pohybujeme v diskurzu filmu,

vystupuje identifikace s pohledem jako primární identifikace.³⁵ Pohled diváka je základní identifikací, poté dochází k rozptýlení po celé ploše plátna, přičemž se protínají různé linie. Linie prochází nejprve pohledem postavy, která zůstává mimo obraz, uvnitř obrazového pole nebo fiktivního světa. Postava se skutečným divákem nespývá, pouze jej zastupuje. Tato první fáze představuje první zdvojení. Pohledy postav, které jsou již uvnitř obrazu, dále představují fázi druhého zdvojení. Postava je neviditelná, ale prezentuje se tak, jako že ji vidět lze, podobně jako je tomu u diváka. Postava prochází divákovým pohledem, zastává funkci zprostředkovatele, protože udává směr linii. Linie se pohybuje na dráze postupných identifikací. Pomocí této linie divák vidí, to znamená, že v tomto smyslu linie vidět je, současně však divák vidí sám sebe jako někoho, kdo nevidí tuto linii.

Divák se nemůže identifikovat zároveň s kamerou, kdy se kamera „dívala“ na to samé, na co se *ted'* „dívá“ divák. Kamera má takové postavení, které rámuje záběr. Při promítání filmu není kamera přítomna, ale zastupuje ji jiný přístroj – projektor. Projektor se nachází během projekce filmu za divákem, divák se vesměs dívá před sebe, dopředu na plátno, někdy se také může snažit analyzovat, z čeho přesně nebo jakým způsobem je film pouštěn. Projektor má divák v každém případě za svými zády, přesněji řečeno za svojí hlavou, kde je právě místo ohniska veškerého vnímání. Tento bod vnímání je stěžejní pro utváření fantazie diváka.

V rámci vědomí, vnímání, jízdy kamerou, nepřítomnosti kamery při promítání filmu se zde objevuje také důležitá role světla. Světlo přináší opět zdvojení, objevuje se jednak jako osvětlení a jednak jako otevřenost. Kinematografie zahrnuje obě tato hlediska. Neboť i mimo sál kina může dojít také vlastním pohledem člověka ke vzniku světla, které se otáčí kolem osy člověka, a přemísťuje se podle toho, jak se přemísťuje člověk. Je to jev podobný panoramování. Hovoříme o souboru světelných paprsků. Světlo je sice ohraničené, ale je schopné se přemístit. Zasahuje sice menší části reality, ale má schopnost realitu zviditelňovat.

Identifikace s kamerou je důležitá pro porozumění souvislostí mezi divákem, kamerou, filmovým plátnem a projekcí filmu, konkrétně z toho důvodu, že člověk ví o tom, že neotočil hlavu, zatímco dochází k pohybu obrazu (obraz se panoramuje). Identifikaci s kamerou přibližuje neobvyklý úhel, díky kterému může divák identifikaci s kamerou lépe pocítit. Divák svou hlavu otočil, ale jako vševnímající, protože se

³⁵ Existují také kinematografické identifikace sekundární, terciární, atp.. Jedná se o identifikace s postavami, které probíhají v různých rovinách a postava se nachází vždy mimo obraz. O sekundární identifikaci v jednotném čísle mluvíme v případě celku souhrnné identifikace s postavami v protikladu k divákově identifikaci se svým vlastním pohledem.

identifikuje s pohybem kamery. Nemusí mít tedy empirickou zkušenost, protože je subjektem transcendentálním (přesahující; pozn. Katrin Vodrážková), nikoli subjektem empirickým (zkušenostní; pozn. Katrin Vodrážková). Zdvojení se ukazuje také v dalším ohledu. Každé vidění vychází z dvojího pohybu, projektivního a introjektivního. Projektivní pohyb je vlastně světlo, které probíhá v okolí, pohyb introjektivní představuje vědomí jakožto vnímavý povrch podobný filmovému plátnu. Projekce se uskuteční díky kameře, která se zaměřuje na objekt, a tento objekt zase vytvoří stopu na receptivní ploše filmu. Technologie filmových záběrů se podřizuje fantazijní představě. Divák se dostává do pozice reflektoru, vystupuje tedy jako promítací stroj, který je podobný kameře. A zároveň je vnímavým povrchem, který je obdobou filmového plátna, původně filmového pásu.

V sále kina probíhají dva soubory paprsků, projektivní verze jednoho směřuje na plátno z promítací kamery a z oka diváka, v introjektivní verzi potom vychází druhý paprsek z plátna na druhé promítací plátno, to znamená na sítnici oka diváka. Když divák vidí film, film pro něj znamená jednak to, co přijímá, jednak to, co uvádí v činnost. Protože film neexistuje před tím, než divák vstoupí do sálu, ani tehdy, když člověk zavře oči – v tom okamžiku je film rázem zlikvidován. Jestliže divák uvádí film v činnost, zastává funkci promítacího stroje, v případě přijímání filmu je filmovým plátnem, obě podoby však zastupují kameru.

Podvojně dílčí jevy jako je projekce-introjekce, přítomnost-nepřítomnost nebo fantazijní představy provázející vnímání představují oblast imaginárna, ve kterém probíhá tvorba a vývoj symbolična v kinematografii. „*Imaginárno není ireálné, je to nerozhodnutelnost o reálném a ireálném.*“ (Deleuze 1998: 79) Kinematografie se řetězí do mnoha zrcadel. Tento mechanismus je pevný a zároveň křehký, protože v sobě zahrnuje tělo, nástroj i instituci. Instituce předvídá a předem vyznačuje pozici „Já“, týká se to uspořádání sálu, aparatury, psychického vybavení, z hlediska psychického aparátu se to potom týká projekce a zrcadlové struktury. V této pozici se všechno zvnitřňuje.

Se změnou filmu přichází také změna aparatury klasického kina, kam lze zahrnout vedle kamery také projektor, promítací plochy, filmový pás. Tato změna přinesla jak narušení, tak rozšíření. Teoretici však zcela neaplikovali teorii aparatury a opomněli její využití pro tvorbu jiných filmů, které se zakládají na jiných technologiích. Pozornost teoretici nevěnovali ani posunu od filmu k videu, od videa potom k digitální technologii, která reprezentuje transformaci filmové aparatury. S promítacím plátnem prováděli filmoví

umělci různé experimenty.³⁶ Vícenásobné projekce se dostaly na přední místo v rámci vizuální kultury. Současné vizuální techniky se vrátily k technice mobilní projekce. Pro 60. léta dvacátého století se promítací plátno stalo vícenásobným, mobilním, plochým, zakřiveným [35]. Způsoby jeho podání jsou rozmanité, může být dokonce nahrazeno neobvyklými materiály (voda, les, budova). Léta 70. potom zakouší experimenty se samotným materiálem filmu, vícenásobnými projekcemi, rozšířeným kinem. Dochází tematicky k rozšiřování kinematografického kódu. Tato atmosféra byla revoluční jak ze společenského, tak i z etického hlediska. Hudba v nekomerčních filmech byla emancipovanější.

4.2. Role voyera v kinematografii

Kinematografie ukazuje typy zobrazení. Přichází, podobně jako fotografie, s určitým typem obrazů. Obklopuje obrazy určitým světem, usiluje o rozšíření aktuálních obrazů s obrazy, kam patří dvojice obraz-vzpomínka, obraz-sen a obraz-svět (vzniká spor o to, zda by nebylo přínosnější obraz naopak zúžit na nejmenší okruh, který by tvořil vnitřní hranici všech ostatních obrazů). Aktuální obraz představuje přítomnost, vjem, zatímco virtuální obraz je „současnou minulostí“ (momenty „ted“, které se rázem stávají minulostí), čistou vzpomínkou. Aktuální obraz má schopnost vytvářet širší okruhy a komunikovat s obrazem-vzpomínkou, obrazem-snem či obrazem-světem, tyto dvojice lze zahrnout pod pojem „aktualizované virtuální světy“. Přičemž k aktuálnímu obrazu náleží virtuální obraz, který je jeho zdvojením nebo odrazem.³⁷ Aktuální a virtuální obrazy lze charakterizovat jako obrazy vzájemné. Pro obraz je důležitý vztah mezi obrazy, protože dává obrazu další rozměr a obraz není nikdy osamocený. Přičemž virtuální obrazy se neustále aktualizují a obnovují, jsou subjektivními možnostmi, zahrnují čas a duši, kdežto u aktuálních obrazů není předem jistá odpovídající virtualita a jsou naopak objektivní, dané kontextem. Podle typu aktuality lze rozlišit to, co divák vidí od toho, co je viděné jako princip vidění.

Situace, kdy nastává současně aktuální a virtuální, vzniká díky zrcadlu, neboť skutečný objekt se reflektuje v zrcadlovém obrazu jako ve virtuálním objektu. Vzniká zrcadlový obraz, neboť se postupně zdvojuje aktuální existence o rozměr virtuální

³⁶ např. jej rozdělili na vícenásobné obrazy, použili přitom techniku děleného promítacího plátna. [41]

³⁷ příkladem může být vyprávění postavy v minulosti, a to na základě poznatku této postavy pro ono vyprávění, vyvstává přitom vzpomínka na určitou situaci. [h]

existence. Utváří se obraz, který má dvě podoby. Obraz prochází několika fázemi, ožívá v zrcadle – na fotografii, protože přechází do aktuálního stavu a stává se nezávislým, následně se vrací do zrcadla a dvojitým pohybem opět zaujme místo – na fotografii. Z hlediska objektivní charakteristiky jsou všechny existující obrazy podvojně a je pro ně typická nerozlišitelnost – ať už aktuálního a virtuálního, reálného a imaginárního, přítomného a minulého (poznámkový aparát II., bod 013).

Film představuje techniku filmových obrazů i proces myšlení. Film je oblastí, která působí vcelku. Tento celek je otevřený, neboť ve filmu se nachází vždy něco otevřeného. Otevřenost charakterizuje čas, ten se mění a v každém okamžiku se nepřestává měnit. Výstavbu filmu tvoří obraz a pohyb, pohyb je tu stále.³⁸ Každý nový způsob vidění znamená nový způsob mediace a každý nástroj vede ke změně myšlení. Je potřeba zkoumat mechanismy myšlení a řetězec neboli síť obrazů. Tím, že člověk vnímá, je naplněn obrazem, a odsune to, co jej nezajímá. Je zapotřebí učinit viditelným to, co nelze vnímat. Obraz se stává myšleným, schopným zachytit mechanismy myšlení. K tomu je zapotřebí času a pohybu, neboť pohyb se odvíjí od času je na něm závislý. Kamera přebírá různé funkce. Řetězce obrazů člověka pohlcují a on se tak ocitá v síti idejí, které fungují jako příkazy. Obrazy jsou věci samy – obraz, věc a pohyb splývá v jedno – a mají svůj vnitřek v podobě subjektů.

Se vznikem filmu vzniká i nová kinematografická společnost. Kinematografická společnost pracuje se zdvojením subjektu a nahlíží z pozice vidění a zobrazení, to znamená jako lidské oko. V podobě instituce definuje novou teorii poznání a nový výklad pravdy. Pro obrazy to znamená, že začínají ovlivňovat pravdivé vidění světa a navozovat důvěru v technický obraz, který je vnímán jako realita. Lidé začínají mít pocit, že na výrobu filmů je dobře dohlíženo. Kinematograf změnil povahu (kinematografické) společnosti, neboť ukazuje nový způsob vidění – způsob toho, jak společnost vypadá. Spíše než o společnosti lze hovořit o kinematografické kultuře.

Kinematograf funguje jako stroj umožňující zachytit skutečnost, která je kombinací pohyblivých obrazů spolu se zachycením objektů (s objekty lze manipulovat – je možné je i zvětšit). V počátcích svého vývoje byl vynález kinematografu spojován pouze s vědou, později se prosadil v rámci zábavního průmyslu. Stejně jako fotografie je kinematograf považován za dokonalou náhražku naopak nedokonalého lidského oka. Kinematograf vytvořil pro diváka místo, kde se z něj stal voyer. Tím se mění význam pohybu, neboť od

³⁸ Novostí je v případě moderního filmu tvorba mimořádných prostorů.

této chvíle pohled vyžaduje pohyb – hýbání pohybem směrem k někomu jinému (dostáváme model: nepohyblivý divák – pohyblivý divák – nepohyblivý obraz – pohyblivý obraz). Jako kinematograf funguje v tomto pojetí samotné myšlení člověka.

Ve všech společnostech lze zaznamenat produkci obrazů vždy s určitým cílem. Existuje přitom hodnota obrazu zobrazovací (konkrétní věci), symbolická (větší míra abstrakce než nese samotný obraz), znaková (obraz jako znak znázorňující určitý obsah). Tyto tři funkce poskytují hrubý nástin, realita obrazů je totiž komplexnější a funkce jsou v obrazu zastoupeny různě, většinou dokonce i všechny současně. Použití, respektive funkce obrazu se dělí do třech hlavních forem – symbolická (obraz ve funkci symbolu), poznávací (zrakové informace o okolním světě), estetická (vyvolání specifických pocitů aisthesis u pozorovatele). Obraz má především objevovat vizuální svět a poskytnout člověku lepší poznání o vztahu člověka k vizuálnímu světu. Zobrazovací a symbolická funkce jsou v psychologickém pojetí ztvárněny jako rozpoznávání (nacházení neměnných rysů vzhledem ke ztotožnění se skutečností toho, co člověk vidí na obraze) a upamatování, přičemž upamatování má větší význam i hloubku, neboť se jedná o schéma. V této souvislosti je člověk jako pozorovatel považován za aktivního partnera.

Voyer je pozorovatelem, který užívá ke svému pozorování filmový pohled. Jeho pohled má přesněji řečeno funkci dohledu. Každý voyer je produktem filmového pohledu. Voyer není většinou vidět, je dohlížejíci autoritou. Kinematografická společnost vytváří postavu voyera, který zastupuje nahlížení z pozic. Pracuje s dvojicí pojmů objekt-divák. Kameraman natočí určitou scénu (filmový obraz jako scéna) a divák se na to dívá ze stejného úhlu nebo světla. Dochází ke změně dívání se a dvojí reflexi vidění. Tato činnost vyžaduje určitý pohyb. Je to jiná situace, než pozorování okem, neboť lidské oko je clonou, která se chová jako filtr, vidí na základě neviděného (člověk něco vyčlení, aby mohl vidět něco jiného), kdežto kamera vidí to, co je nastavené (kamera vidí pořád nastavené rastry).

Člověk má oproti kameře schopnost a možnost rozhodnout se co vidět chce a co nikoli.³⁹ Kamera funguje jako prostředek, aparát. Proto se stává novým způsobem mediace. Představuje nový způsob média, nový způsob vidění. Pojem pohledu spočívá v tom, že oko jako clona, nikoli jako kamera, je již ve věcech, je tedy součástí obrazu, je dokonce viditelností obrazu. Film jako určitý typ obrazu rozvíjí samopohyb obrazu. Jízda kamerou se dostává z pohybu do času.

³⁹ Současně je potřeba rozlišit pojem toho, co člověk vidí od toho, co je vidění, respektive viděné.

5. Vztah zrcadlení

V samotném obrazu se nachází nevědomí. Nevědomí značí primární rovinu pro analýzu. Nevědomí má v sobě obraz či zobrazení. Zobrazení ukazuje člověku imaginární svět, který je vlastně světem fiktivním. Imaginárno je spojeno zejména s filmem, protože film nemá reálnou přítomnost. Film se vyznačuje imaginárními zástupci neboli signifikanty. S imaginárním se ale setkává každý obraz. Všechny přístupy v rámci problematiky pozorovatel–obraz vedou k obecnému vztahu člověka a obrazu. Tento vztah přináší hlubinný vztah, který souvisí s jazykem, symboly, univerzálností a konkretizací obrazu zároveň.

Jestliže uvažujeme o filmu psychoanalytickým pohledem, snažíme se vyjmout film jako objekt z oblasti imaginárna. Naopak oblast symbolična by měla být rozšířena o nové pohyby – přemísťování a postup vpřed. Imaginárno stojí v protikladu k symboličnu, zároveň jsou však tyto pojmy propojeny. Ocitáme se v procesu poznávání, kdy jsou neustále vytvářeny symboly pro nové části reálna. Proces poznávání tyto části připojuje k realitě. Film je chápán dvojím způsobem, jednak jako technika imaginárního, která nabízí fiktivní příběh na pozadí prvotního imaginárna fotografie a fonografie, jednak jako technika, která patří k určité historické epoše a určitému stavu společnosti.

Člověk se nachází v zrcadlovém vztahu, který z člověka vytváří dvojníka svého vlastního dvojníka. Hraje zde totiž roli filmové plátno, které znamená druhé zrcadlo. Filmové plátno jakožto druhé zrcadlo představuje skutečnou psychickou náhražku. Pro uchopení detailně vnitřně rozvětveného propojení imaginárna je nutné rozlišit pojem symbolična a imaginárna. Symbolično spočívá v imaginárnu, je tedy nutné jej z imaginárna vyjmout. Symbolično figuruje ve filmech a filmové řeči nebo v textu toho, kdo o nich vypovídá. Poznání totiž nelze produkovat samo o sobě. Mezi symbolické operace patří také sen, fantazie, symptom. Imaginárno je místo, které charakterizuje neprůhlednost. Tuto neprůhlednost nelze překonat. Je potřeba imaginárno opět nalézt, a to z důvodu, aby nás nepohltilo. Film podporuje oblast imaginárna, proto je snaha teoretika o vymezení podílu symbolična a imaginárna neustále problematická.

Filmový divák udržuje s filmem skutečný objektivní vztah. Divák je voyerem. Voyerismus souvisí s prvotní zkušeností zrcadlení a scénou. Oblast imaginárna zahrnuje objektivní vztahy. Objektivní vztah je vztahem fantazijním, který je odlišný od reálného vztahu vůči reálnému objektu; pojem objektivního vztahu ale zároveň přispívá k formování

objektu. Přičemž kinematografická instituce spolu s psychickým mechanismem (nikoli pouze kinematografický průmysl) se snaží o udržení vztahu k „dobrému“ objektu, kdy člověk má z filmu požitek. Kinematografická instituce je v člověku i zároveň mimo něj, je vnitřní a zároveň kolektivní, je tedy psychoanalytická i společenská (sociologická). Druhý mechanismus potom zajišťuje společenskou regulaci, kdy se člověk chystá shlédnout film s tím účelem, že se mu film bude líbit, nebo že se člověk rozhodl jít do kina z toho důvodu, že se mu do kina jít chce.

Tyto aspekty zároveň umožňují, že budou moci být natočeny další a nové filmy. Jako vnější mechanismus se tedy ukazuje kinematografie jako průmysl, naopak vnitřním mechanismem je samotná diváková psychologie. Přičemž v rámci těchto mechanismů se vzájemně doplňují jejich části; není tomu tak, že by jeden zvnitřňoval druhý. Pojem kinematografické instituce je širší než pojem kinematografického průmyslu či komerčního filmu. Úroveň oblasti imaginárna předkládá, že základem instituce je „dobrý“ objekt.⁴⁰ Uvnitř kinematografické instituce se nachází ještě třetí mechanismus – spisovatel, který píše o filmu (může jím být teoretik, kritik, historik). Ten se snaží dostat kinematografii nebo filmy do pozice „dobrého“ objektu a v této pozici je také udržet, snaží se tedy o zachování „dobrého“ objektivního vztahu, a to s co největším počtem filmů, respektive s kinematografií. Může dojít k záměně reálného objektu za imaginární objekt. Reálný objekt je film, který se divákovi líbil, přičemž k tomu lze symbolizovat teoretickou analýzu. Imaginární objekt je film tak, jak se divákovi líbil; v tomto případě se tedy ptáme po způsobu, který je utvářen fantazijními obsahy divákovi psychiky. Díky projekci může být přenos na objekt reálný. Protože má být divákům požitek úplnější, zapojují se také prvky symbolična.

Působí zde mechanismy zajišťující výrobu filmu, jeho konzumaci, potažmo hodnocení, které může vzejít ve vychvalování. Takové mechanismy jsou vlastně obratem, lépe řečeno návratem, protože v kinematografii představuje člověku výsledný produkt pouze převrácený obraz procesu produkce. Dalo by se to přirovnat ke spirále, se kterou se člověk může setkat v tomto obratu. *„Aby byl někdo filmovým teoretikem, bylo by ideálně vzato zapotřebí, aby film už nemiloval a přitom ho zároveň pořád ještě miloval: aby prožil velkou lásku k němu a aby se od něho odpoutal jen tím způsobem, že by se k němu vrátil z opačné strany, že by si ho vybral za cíl téhož nazíracího pudu, který ho kdysi přiměl zamilovat si ho.“* (Metz 1991: 36).

⁴⁰ může se stát, že instituce vytvoří objekt „škodlivý“, respektive špatný, nelibý

5.1. Symboly – médium – film

Kinematografický signifikant⁴¹ je vjemový, to znamená zrakový a sluchový. Liší se od signifikantu fotografie, který je sice také perceptivní, postrádá však vnímání sluchem, z vizuálního hlediska potom ještě čas (čas jako úsek) a pohyb. Signifikant hudby je taktéž vjemový, ovšem je menšího rozsahu oproti signifikantu kinematografickému. Kinematografie je tedy perceptivnější vzhledem k ostatním výrazovým prostředkům, její vnímání závisí na větším počtu os. Film proto můžeme považovat za syntézu všech umění, neboť v sobě zahrnuje signifikant ostatních umění – prezentuje člověku obrazy, umožňuje slyšet hudbu, je tvořen z fotografií. Méně perceptivní je film z hlediska rozmanitosti. Vjemová aktivita je reálná, neboť film není fantazijním obrazem. To, co je vnímáno, je jeho stín – dvojník – odraz v novém druhu zrcadla, nikoli objekt ve své realitě. Filmové plátno reprezentuje odrazy s reálně vnímanými detaily.

Jiná situace nastává při srovnání filmu s divadlem, operou, potažmo dalším představením tohoto druhu. Všechna tato představení se vyznačují zrakem, sluchem, pohybem, reálným časovým průběhem. Odlišují se tedy od filmu tím, že nejsou založena na obrazech. Film zaujímá fotografovaný prostor, kdežto ostatní představení vkládají vjemy pro oko a ucho do skutečného prostoru, který koresponduje s prostorem, ve kterém se nachází publikum při představení. V případě ostatních představení se tak jedná o realizaci prostřednictvím reálných postav v reálném prostoru, o stejnou scénu, v přítomnosti, kde se nachází publikum. Co se týče filmu, každý film je fiktivní. Charakterizuje jej imaginárno, které je mu vlastní, které ho tvoří jakožto signifikant. Dochází zde opět ke vzájemnému vztahu. Fiktivní zaměření vzniká z dvojího zdvojení, přičemž dvojí zdvojení předchází prvotnímu zdvojení, které je vždy již realizováno signifikantem. Fiktivní je samotné rozvíjení (herec, slova, dekorace), které je nepřítomné a slouží jako záznam neboli paměťová stopa. Nejde však pouze o herce, protože existuje film i divadlo bez herců; to se ovšem liší od klasického představení, neboť se postupně vytrácí výhradní funkce herců. Blíže fantazijním představám je filmové plátno. Kino ještě přináší druhý typ promluvy v podobě osoby, která je jako stín, protože je nepřítomná při pronášení.

Imaginárno zahrnuje kombinaci určité přítomnosti a určité nepřítomnosti, což vychází z jeho definice. V modu nepřítomnosti filmu se zpřítomňuje samotný signifikant.

⁴¹ to, co je označované

Film člověka vtahuje zvláštním způsobem do oblasti imaginárna na rozdíl od jiných umění. Prostřednictvím filmu vznikají vjemy, které jsou filmem proměněny v jejich vlastní nepřítomnost (to je také jediný přítomný signifikant). Film funguje jako zrcadlo, to znamená, že může všechno promítnout.⁴² V určitém bodě se zrcadlo stává slepým.

Při formování vlastního „Já“ se jedinec se identifikuje se sebou samým jako s objektem. Ale ve filmu objekt zůstává, protože na plátně vždy něco je. V případě filmu jen zmizel odraz vlastního těla, protože filmový divák není dítětem ve stádiu zrcadla, které nemá schopnost sledování jakéhokoli filmu. Divák již prošel zkušeností s pravým zrcadlem, takže je schopen tvořit svět objektů, nemusí rozpoznávat sebe sama, proto je pro něj film srozumitelný tak, jak se odvíjí, i když je na plátně nepřítomen. Z tohoto hlediska se film nachází na straně symbolična. Divák ví o existenci objektů, o své existenci jako subjektu, o své přeměně jako subjektu v objekt pro druhého. Jestliže tedy zná sebe a svého bližního, není dále potřeba, aby tato skutečnost byla ztvárněna na filmovém plátně. Předpokladem vnímání filmu je již překonaná prvotní nerozlišitelnost „Já“ a „Ne-já“.

Divák má možnost identifikovat se s postavou fiktivního příběhu. K tomu je postava nezbytná. Další možností pro diváka je jeho identifikace s hercem, a to v tom smyslu, že herec vystupuje právě jako herec, představuje se jako lidská bytost, kterou můžeme vnímat, na rozdíl od postavy. V rámci samotného kinematografického procesu se setkáváme pouze s některou z forem sekundární identifikace. Oproti divadlu se film vyznačuje prezentací často dlouhých sekvencí. Tím však není narušena hluboká struktura identifikace, protože film jednak funguje v těchto podmínkách stejně dobře jako v jiných, ba dokonce může za těchto podmínek dojít i k rozvoji celých filmů; jednak může probíhat identifikace s lidskou podobou, v tomto případě je divácké „Já“ již zformováno. Jestliže již „Já“ existuje, vzniká otázka po tom, kde jej můžeme shledat během promítání filmu. Člověk jakožto „Já“ rozpoznává, nebo také nerozpoznává bližního, přičemž je důležité, že „Já“ se nachází na místě, které už jako vytvořené zaujímá, a to během filmového představení.

Divák se nemůže identifikovat se sebou samým jako s objektem z důvodu, že není přítomen na plátně. Může se identifikovat pouze s objekty, mezi nimiž se sám nenachází. Tato situace je odlišná od již zmíněné problematiky dítěte a zrcadla jako místa primární identifikace, a proto v tomto ohledu plátno není zrcadlem. To, co je vnímané, je pouze na straně objektu. Na plátně ve filmu je vždy pouze ten druhý. Film poskytuje divákovi

⁴² Jediná věc, která se ve filmu nepromítne, je odraz vlastního těla diváka, neboť to se děje pouze v rámci prvotního zrcadla.

všudypřítomnost. „Já“ je vše-vnímající, na vnímaném se nepodílí, jako divák je všemohoucí. Divák zaujímá místo na straně vnímající instance. Přesněji řečeno je divák nepřítomný na filmovém plátně, ale přítomný v sále kina, respektive v nějakém promítacím prostoru; je tu zároveň přítomný z důvodu, že je všudypřítomný a vnímající. Divák je v každé chvíli přítomen uvnitř filmu, a to díky svému pohledu. Pro to, co je vnímané, je žádoucí zrakový a sluchový aparát, tedy nezbytné vybavení a fungování oka a ucha. „Já“ vytváří film, proto je tvořivou instancí pro kinematografický signifikant.

Vědění subjektu je dvojitý. Jednak totiž člověk vnímá něco imaginárního, jednak člověk ví o tom, že je to on, kdo vnímá film. Vědění subjektu tak na sebe bere v kině přesnou formu. Bez této formy dvojího vědění by nebyl film možný. Nadto se ještě samo zdvojuje druhé vědění, kdy člověk ví, že reálně vnímá to, že je zasahováno jeho smyslové vybavení (zrak, sluch). To znamená, že se člověk neocitá pouze ve fantazijním snění. Důležité přitom také je, že si člověk uvědomuje to, že toto všechno vnímá právě on.

To, co člověk vnímá, je imaginární materiál, přičemž v člověku se řadí souvislosti imaginárního materiálu. Docházíme k tomu, že se divák identifikuje se sebou samým, se sebou samým jakožto s aktem vnímání. Tento akt má čirý charakter a je aktem bdělosti (divák je v bdělém stavu). Podmínkou pro to, co je nebo může být vnímané, je samo vnímání, v člověku se naskytne možnost něco vnímat. Během filmového představení se člověk ocitá v oblasti imaginárna a zdvojení. Paradoxem, je, že se to děje na základě reálného vnímání. V tomto bodě, v tomto zrcadle je právě všechno, kromě samotného člověka – člověk je mimo zrcadlo. Jedná se o odlišné zrcadlo, které je zvláštním zrcadlem, protože se podobá zrcadlu v té fázi, kdy byl člověk dítětem, a člověk, který se ocitá v oblasti imaginárna, se v ní ocitá vlastně jako dítě, i když prostřednictvím reálného vnímání.⁴³

Z toho vyplývá, že film, respektive dispoziční schéma filmu se nachází více na straně symbolična a sekundárního procesu (na rozdíl od zrcadla dětství). Při analýze se nám akt vidění filmu ukáže v podobě složité kombinace funkcí oblasti imaginárna, reálna a symbolična, které jsou navzájem propojeny. Současně se nám ukáže kinematografická manipulace, neboť se odehrává na malé ploše.

⁴³ Rozdíl je v tom, že v případě dítěte se dítě nachází zároveň v zrcadle a zároveň před zrcadlem.

5.2. Symboly ve filmu

Obrazy vyvstávají na pozadí problematiky subjekt-objekt, kdy subjekt vytvořil obrazy jako vzory jednání. Ukazují stavy věcí, ne věci, a tím odkrývají hloubku [23]. Stavby věcí mají přiřazeny symboly neboli kódy, které lze dekódovat. Dekódování má význam, který je potřeba hledat v případě technických obrazů jinde než u tradičních. Tato skutečnost je však stále jen fascinující. Každý nový symbol je vložen do kódu a každý nový obraz se odlišuje od předchozího obrazu, je originální. Médium filmu a symboly, které film používá lze ukázat na konkrétních případech. Tyto filmy, postavy s hloubkou a charakteristické znaky byly vybrány tak, aby názorně popisovaly techniku vidění a symboly. Ukazují také vizuální tvář a způsoby chápání reality, jiný svět a možnosti, kam sahá myšlení a vnímání.

Film „Matrix“ začal být chápán jako metoda vizuální narace.⁴⁴ Přesněji popisuje svět v *Matrixu*, který sestává z rozsáhlého počítačového systému [Q]. Na tento systém je připojen mozek lidí a ti v něm žijí sice svůj, ale virtuální život. Do jejich mozků je pouštěna virtuální realita, poté co byly uzavřeni stroji do schránek. Lidé, kteří jsou na systém připojeni, si neuvědomují, že takto nežijí skutečný život. Dostali se do jiného světa na základě toho, že stroje reagovali na pokus lidí o jejich zlikvidování. Nevědomky tak nechávají svá lidská těla využívat dominujícími stroji s umělou inteligencí⁴⁵, které však lidstvo samo vytvořilo a pro které lidstvo znamená jediné – zdroj energie a přežití – energie kinetické, elektromagnetické i tepelné, neboť ve skutečnosti drží stroje člověka na umělé výživě. Stroje energii shromažďují a ta se pro ně stává nekonečně se množící a nevyčerpatelnou.

Umělá realita značí iluzorní svět zobrazující lidskou společnost na vrcholu roku 1999, přičemž v tomto světě žijí lidé své životy také nevědomě. Živoucí stroj představuje dualitu mezi člověkem a umělou inteligencí.⁴⁶ Tato dualita skrývá nejhlubší význam filmu. Zvukově a hudebně je dualita ztvárněna orchestrem k reprezentaci lidí a pomocí syntetizérů pro působení strojů. Hlavní hrdina postupně poznává a rozlišuje mezi falešnou realitou, která se odehrává v roce 1999 a ze které je vytažen, a reálným zničeným světem, který se odehrává (orientačně, nikoli s jistotou) v roce 2159.

⁴⁴ proslul nejen svými filosofickými a náboženskými myšlenkami, stylovým zpracováním souborů, atp.

⁴⁵ Srov. se stroji ve filmu „Avatar“, kterými se lidé pohybovali v boji proti světu *avatarů*.

⁴⁶ zelený blikající kurzor na černé obrazovce, který je přirovnán k bijícímu srdci

Film odkazuje na historické a literární předlohy, zejména na dílo „Alenka v říši divů“ (viz kap. 6.1.2.), na filosofa Platóna a jeho „Mýtus o jeskyni“. Ústřední roli však hrají samotné postavy, jejich přenos do virtuálního světa (viz přílohy č.2a,b,c), prostředí a barvy, jednotlivé symboly a jejich poslání – především kabát nebo zrcadla. Oproti symbolům z filmu „Matrix“ lze uvést postavu Marilyn Monroe, která přichází se symbolem sukně jako momentem odhalení (poznámkový aparát II., bod 014). Kabát je černý, dlouhý, dobře doplňuje typické černé brýle postav. Jako symbol zahalení představuje odlišení jednoho světa od druhého. Zrcadla se také objevují hned v několika scénách⁴⁶ a charakterizuje je červený a modrý odlesk v brýlích.⁴⁷ Tyto protichůdné prvky jsou začleněny do motivů reflexe.

Scény uvnitř *Matrixu* byly vytvořeny na základě určitých vzorů a osnov. Pro jejich zhotovení byly využity charakteristické barvy. Svět *Matrixu* charakterizuje zelená barva matrixového kódu (viz přílohy čís.1b). Typická zelená barva pro *Matrix* podtrhuje spojení této zelené barvy s dobovými počítači s monochromovými monitory. Záměrem bylo navodit odlišení atmosféry umělého světa, který je chladný, odtažitý, vypočítavý, od reálného světa, který se dostává modré odstíny. Pro scény ve světě *Matrixu* se zvláštními efekty bylo použito zelené pozadí, naopak scény z reálného světa byly točeny na pozadí modré. Loď jako žijící objekt a symbol přežití pro posádku je zobrazena červenou a modrou barvou připomínající schéma krevního oběhu člověka. Symbolickým vztahem je v tomto případě péče a správa lodi jejími členy, přičemž vystupuje do popředí zásadní pravidlo filmu, kdy jedna entita nemůže žít bez druhé.

Co se týče postav, některé z nich mají poslání.⁴⁸ Posláním hlavního hrdiny je udržováno po dobu celého filmu, neboť jeho a další lidi připojené na *Matrix* probouzí organizovaná skupina včele s Morpheem. Jediný Neo byl vyvolen a odpojen, toto znamení a budoucnost mu předpověděla Vědma. Hlavní hrdina se proto stává symbolem zkázy pro svět *Matrixu* a symbolem svobody pro lidstvo. V rámci této duality se hrdina snaží dosáhnout toho, aby ovládl a podrobil si tak svět *Matrixu*. Dokáže to díky překročení a osvojení pravidel umělého světa, vztahu s hrdinkou Trinity, porušením fyzikálních zákonů a novému rozměru jeho pohybů. Podporu a oporu dostává od učitele Morpheea (ten má kód od posledního města lidí), naproti tomu opakovaně stojí proti programům strojů neboli

⁴⁶ sledování hlavního hrdiny Nea ve zpětném zrcátku na motorce, kterou řídí Trinity, dále odraz při ohybu lžice nebo odraz letící helikoptéry na budově mrakodrapu

⁴⁷ např. u postavy Morpheea

⁴⁸ Postava hlavního hrdiny Nea je odvozena od pojmu „neo“ neboli nový, „one“ čili vyvolený. Tento druhý život vede Neo tajně.

agentům, kteří jsou silní, ovládají různé nadlidské schopnosti a především se znovu vtělují do libovolné osoby v *Matrixu*. Při svém působení musí Neo rozpoznat i umělou smrt od té reálné, to znamená, že se rozpomíná a začíná si uvědomovat pravdu. Současně to znamená, že pochopil pravidla *Matrixu* a stává se silnějším.

Vizuální techniky zobrazení lze datovat již do roku 1876. Už v 19. století totiž přesáhla rychlost snímání čtyřiceti fotek za sekundu.⁴⁹ Podobná technologie byla použita o více než 120 let později právě pro film „Matrix“. Pro film to znamená úplné osamostatnění od fotografie a ubírání jeho vývoje vlastním směrem. Přesto se vysokorychlostní sekvenční fotografie do filmu opět výrazně promítají, a to právě v efektu „bullet-time“.⁵⁰ Základem efektu jsou fotoaparáty s vysokým rozlišením, které jsou seřazeny do řady – typicky do kruhu nebo spirály, přičemž tato řada reprezentuje zdánlivý pohyb kamery kolem „zmražené scény“. Snímky potom dají dohromady díky počítačové technologii a vytvářejí iluzi nepřerušovaného pohybu. Divák se postupně stává součástí systému, na který se dívá. Dochází k posunu parametrů času a prostoru. K tomu dopomohly techniky pro rozšíření, zpomalení, oddálení, zkrácení času – od několika málo sekund počínaje po 24 hodin (poznámkový aparát II., bod 015).

6. Oko a obraz

Díky zraku může člověk vnímat obrazy. Vidění znamená proces, který sestává ze tří oddělených činností, jež po sobě následují – optické, chemické, nervové. Oko tak představuje pouze jeden z nástrojů vidění. V rámci této sítě se jedná o velké množství příčných spojů (nikoli spojení od jednoho bodu k druhému). Při vizuálním vnímání dochází ke zpracování informace, tu člověk obdrží prostřednictvím světla, které proniká do oka. Jde o kódovanou informaci, kódy ve smyslu přirozených pravidel proměny, respektive o kódování vizuální informace, kdy systém vidění každého člověka zachycuje a interpretuje pravidelně se opakující světelné jevy, reakce oka na světelný tok. Přitom lze

⁴⁹ Tento vynález dokládá experiment s běžícím koněm. Viz Muybridgeův experiment. Kůň byl vyfocen při běhu a bylo zjištěno, že běh představuje okamžik při cválání tehdy, když má všechny nohy ve vzduchu a žádnou se nedotýká země. Z dvaceti nezávislých fotoaparátů bylo pořízeno 20 snímků. V tomto případě bylo dosaženo spolu s dvaceti exponovanými fotografiemi čtyřiceti snímků za sekundu. Viz přílohy čís. 1b.

⁵⁰ Pro „Matrix“ tak byla použita série fotoaparátů pro pořízení velkého počtu fotek jednoho okamžiku z různých úhlů záběru. Efekt „bullet time“ umožňuje zastavit postavu uprostřed pohybu a vyvolat zdání plynulého pohybování kamerou. Herec se přitom nehýbe, nebo se hýbe pomalu, a to tak, že působí efektivně.

rozlišit vidění fotopické neboli denní a skotopické noční. Dále se rozlišují například barvy, které lze skládat. "*Systém vidění je "svou konstrukcí" vybaven nástroji schopnými rozpoznat viditelný okraj a jeho směr, světelnou škvíru, linku, úhel či úseč"* (Aumont 2005: 22). Systém vidění člověka je spíše uzpůsoben k rozlišování změn v jasu.

V tomto ohledu hraje důležitou roli čas, který má vliv na lidské vnímání. Jednak se vizuální podněty v čase mění a přicházejí postupně, dále je lidské oko v neustálém pohybu a získává nové informace, v neposlední řadě jsou informace zpracovány v určitém čase, neboť vnímání může být rychlé i pomalé.⁵¹ V každém momentu se znovu a znovu setkáváme s časem. Zajímavým případem, pokud se opět vrátíme o něco zpět, je fotografie. Ve fotografické perspektivě se objevuje jednak idea přítomnosti, jednak fotografický obraz zachycuje stopy skutečnosti, možná i určitý díl skutečného světa. Fotografický a také filmový dispozitiv jsou uzpůsobeny k přenášení obrazu skutečnosti (poznámkový aparát II., bod 015).

Svou roli hraje i v tomto případě prostor, figuruje v souvislosti s tělem a přemísťováním (sem lze zařadit různé typy pohybů). Vnímání prostoru je však čistě teoretickou záležitostí. Lze ovšem zaznamenat jisté konstanty, stabilitu vnímání v rámci různosti vnímaných podnětů. Vizuální vnímání člověka neustále vybírá vzorky, oko se pohybuje a nastává následná fixace. V souvislosti s viděním prostoru lze zmínit odlišnost od snímku fotografie, přičemž vidění prostoru je mnohem složitější než pouhý snímek. Vnímání vizuálního prostoru lze přitom zařadit k problematice vnímání hloubky.⁵² Plochy, které člověk vnímá, jsou nakloněny vzhledem k ose vidění člověka. Struktura obrazu neboli gradient přitom obsahuje proměnlivé variace. Nejjistější informaci o hloubce poskytují texturní gradienty a jsou důležité pro chápání prostoru. Indicie máme také binokulární, v jejichž rámci rozlišujeme sítnicovou disparitu (vysokou – bod vidíme dvakrát, nízkou – bod uvidíme jako jediný bod a v jiné hloubce od fixačního bodu). Jedná se o stereoskopickou hloubku.

Dalším určujícím pojmem je pohled. Pohled znamená lidský rozměr vidění. Poskytuje definování intencionality neboli záměru a finality. Jestliže pohled oka věnuje něčemu pozornost, nastává rozlišení pro pozornost centrální a periferní. Tím lze získat zónu užitečného zorného pole, jehož středem je bod fixace. Informace se tak ukáže pozorujícímu člověku v každém okamžiku. Celou scénu pak člověk pozoruje a

⁵¹ Pokrok zaznamenáváme v roce 1974 při objevení dvou typů buněk, kdy jedny jsou pro trvalé, druhé pro přechodné podněty.

⁵² související pojem „indicie hloubky“, Aumont s. 33

prozkoumává na základě vizuálního hledání (několik fixací za sebou). Obraz totiž člověk pozoruje postupně, nikoli vcelku, a orientuje svůj zájem na oblast informací. Obraz představuje integraci fixací. Vždy je začleněn do rámce, na základě určitého podkladu, čímž vzniká strukturovaná plocha obrazu. To je případ dvourozměrného obrazu, neboť trojrozměrnost obrazu musí být pečlivě vytvořena. Jestliže člověk vnímá obraz jako rovinnou plochu, snáze pak vnímá obraz v imaginární třetí dimenzi. Způsobuje to paradoxní povahu obrazů, respektive vizuálních objektů, kdy jsou obrazy dvojrozměrné s tím, že umožňují vidět trojrozměrný svět. Problémy obrazu přicházejí však tehdy, když obraz vykazuje málo informací nebo rozporné vlastnosti.

Zvláštní zobrazení představuje film. Přičemž by se mělo právě rozlišovat mezi zobrazením (nejobecnější), iluzí (perceptivní, psychologická), popřípadě ještě realismem (společenská pravidla řídící zobrazení vůči skutečnosti). Tyto tři oblasti jsou však propojeny. V případě zobrazení opět hraje roli prostor (prostorová dimenze) a čas (přítomnost, trvání /vnímané/, budoucnost /interpretace/). Film se navíc a od počátku vyznačuje věrohodností a pocitem skutečnosti. Pozorovatel sám je také subjektem, jeho vztah vůči obrazu závisí na vlivu pocitů, emocí. V případě filmu existují dva druhy emocí, jednak jsou to emoce silné (strach, překvapení, neklid těla), jednak emoce orientované na reprodukci a život (smutek, touha, odmítnutí).

Prostředek či techniku produkce obrazů, celý způsob oběhu obrazů, dále reprodukci obrazů, místo a nosič šíření obrazů zajišťuje dispozitiv. Dispozitiv má předně poskytnout tvárný prostor pro kontakt prostoru pozorovatele a prostoru obrazu. Řídí vztah pozorovatele k obrazu, a to v rámci symbolického a sociálního kontextu. Pozorující přichází do styku nejprve s prvky obrazu jako jsou plocha, odstíny, barvy, matérie, které obraz utvářejí. Obraz vlastně zastává tvárný prostor jako takový. Obraz par excellence představuje detail. Stěžejní je prostorový vztah pozorovatel-obraz.

Časová dimenze uvádí určitý obraz k pozorovateli jakožto subjektu, přičemž obraz i pozorovatel existují v určitém čase.⁵³ V případě obrazu a pozorovatele se nejedná o tentýž zaměnitelný čas. Obraz se k času vztahuje různým způsobem. Časem vládnou skoro všechny obrazy, zapotřebí je odpovídající dispozitiv, který zprostředkuje to, že obraz předal čas pozorovateli. Obraz může poskytnout pouze pocit času, zatímco pozorovatel, který má o obrazu předpokládané vědění, dodá obrazu svůj čas.⁵⁴ Filmový obraz vlastně

⁵³ scanning, vnímání a poznávání obrazu v určitém čase; dispozitiv

⁵⁴ Příkladem je fotografie, na které díky působení světla v podobě záznamu světelné situace v určitém čase a na určitém místě zůstává stopa. Dalším příkladem je film jakožto seskupení nedělitelných časoprostorových

představuje (náhlé) zjevení. Přičemž okraje (obrysy) obrazu vnímá člověk jako součást obrazu, samotný obraz připadá plátnu neboli pozadí. Film skýtá četné a náhlé změny záběrů, které divák posléze vnímá jako podprahové. Filmový obraz láká diváka jako něco nového díky pohybu. Obraz má schopnost samopohybu.

6.1. Avatar – computer-generated imagery

Operování s pojmem avatar přibližuje novou techniku computer-generated imagery. Pojem *avatar* je jakožto termín odvozen z hinduistického pojmu *avatár*, který označuje inkarnaci a znamená tak pozemské vtělení duchovní bytosti (boha) v člověka. Přičemž toto ztělesnění, respektive zosobnění probíhá na vyšší rovině existence. Samotný termín *avatár*, v původním znění *avatára*, pochází z hinduismu.⁵⁵ V sanskrtu toto slovo znamená „sestup“, přesněji řečeno „vtělení“ neboli inkarnaci. Většinou se jedná o takový sestup, respektive vtělení božské bytosti do fyzického těla, jež vzniká se zvláštním účelem. Nejčastěji je tento pojem užíván pro Višnu.⁵⁶ Ke vtělení, které je nazváno *vtělení avatar*, respektive *avatár*, nemusí dojít pouze při narození, může k němu dojít i v průběhu života, tehdy, když se někdo na vtělení připravuje.⁵⁷ Dochází tedy ke vtělení souboru vlastností, jež jsou připisovány té které božské inteligenci. Tento původně hinduistický pojem vzešel prostřednictvím filmového ztvárnění v symbol virtuální identity.

Avatár (v českém překladu se používá výslovnost s interpunkcí; pozn. Katrin Vodrážková) představuje vizuální reprezentaci uživatele ve virtuální realitě. Kombinace živých herců a počítačových animací, které jsou převedeny do střetu pozemšťanů a domorodců na planetě Pandora, ukazuje jednotu hlubokého poslání. Ve filmu „Avatar“⁵⁸ je realita počítačové animace přenášena z konkrétních lidí, tedy herců. Například hlavní postava Jake Sulli poskytuje charakter, hraje za něco, představuje kvalitu, která je skutečně reálná. Znamená to, že jsou figury „modrého“ světa⁵⁹ umístěny předem do počítačové

bloků neboli záběrů, který má své pořadí, trvání, svůj střih, respektive sestřih v podobě pořadí bloků. Střih a sekvence filmu potom tvoří umělý a syntetický čas, čímž se film posouvá k fikci.

⁵⁵ "It's an incarnation of one of the hindu gods taking a flesh form. In this film what that means is that the human technology in the future is capable of injecting a human's intelligence into a remotely located body, a biological body."; cit. Bluray-magazin, s. 20

⁵⁶ Devátým avatarem Višnuovým byl Buddha

⁵⁷ ve film „Avatar“ záběr na proces proměny v *avatára* a spojení před Eywou /01: 22: 57: 07/

⁵⁸ sci-fi příběh, scénář a režie James Cameron, film se odehrává v roce 2154 na Pandoře, Cameron začal s realizací v roce 1999, scénář, jazyk, kulturu Pandory vytvořil v roce 2006.

⁵⁹ avatár je modrý, svět avatárů je modrým světem

animace podle reálného fyzického zjevu herce – jejich tělesnosti, linie těla, mimiky, gest (poznámkový aparát II., bod 017). Mimické prvky a projevy tak byly přepsány (obr. č.1) z herce do filmové postavy. Jedná se o zachycení obrazu⁶⁰, díky kterému je každý znak, jímž se obličej herce (respektive herečky) vyznačuje, promítne v obličejí „modré“ postavy. Proto tyto jednotlivé znaky, jednotlivé záběry, potažmo celkový dojem snímku působí a činí tak, že to, co vyjadřují, přesně přenáší až do nitra diváka a do éteru kina. Je to představení každého detailu a symbolu, všech příslušných znaků a atributů, které k nám přímo hovoří. Jednotlivé dílčí znaky a symboly nejen přesně vystihují a přenášejí každý mimický posunek, určité gesto, které nese a líčí určitý výraz v daném kontextu, ale také emoce, signály, výzvy či výstrahy a dokonce poslání. Proto je tento film každým svým záběrem a detailem také tak živý, „krásný“, plný temperamentních scén, poutavý až pohlcující.



Obr. č.1 – Technika motion capturing [G]

Avatarem je ve filmu označen a realizován přímo projekt.⁶¹ Genetická způsobilost hlavního hrdiny⁶² vede k jeho přemístění na odlehlou planetu jménem Pandora, která si na rozdíl od Země zachovala svoji svéráznost. Jako forma života zde převažuje kmen Na'vi, a právě s těmito obyvateli chtěli lidé navázat kontakt. K tomu, aby toho mohlo být dosaženo, pěstuje hrdina vhodné tělo v základu “Hell’s Gate”⁶³ z genetického materiálu tohoto prehistorického národa. Prostřednictvím stěhování duše – technicky skrze futuristický headset v podobě náhlavní soupravy⁶⁴ – se tedy duch hrdiny dostává do modrého *avátara*,

⁶⁰ anglicky proces *motion capturing*

⁶¹ Výzkumný projekt RDA - Ressources Development Administration

⁶² Neuling S. Worthington jako Jake Sully

⁶³ do češtiny přeloženo jako „Brána pekel“

⁶⁴ Síť slévajícího se světla, které umožňují spojení. Jedná se o počítačový model, který ukazuje elektromagnetické pole při spojení lidského hrdiny s jeho *avatarem*. Spojovací jednotky byly záměrně

který dosahuje výšky tří metrů. To pro hrdinu znamená kompletně nový začátek. Jako *avatar* může dýchat v takové atmosféře, která je pro člověka jedovatá, jako *avatar* je silnější, rychlejší a schopnější vyvolat odpor, než tomu bylo dříve. Navíc může opět běhat, což je pro hrdinu při vstupu do projektu z osobního hlediska nejdůležitější (ve formě obyčejného člověka je postižený, což současně představuje opět jiný druh pohybu).

K tomu se mění jeho vnímání, stává se jemnějším a citlivějším na rozdíl od toho, co mu bylo dovoleno jako člověku. Zatímco jeho lidské tělo je pouze prázdnou schránkou. Hrdina prozkoumává nedotčenou přírodu Pandory jako dítě, kterou napřed zatratil jeho nadřízený. A skutečně se seznámí s četnými kreaturami, mezi nimi také s tvory masožravého a dinosauřího typu, v neposlední řadě s pár bytostmi podobajícími se psovitém šelmám (poznámkový aparát II., bod 018). (Bod 018). Princezna Neytiri zpočátku považovala hrdinu za hlemýžďe džungle kvůli jeho nemotornému způsobu pohybování. Závěrečná sekvence potvrzuje domněnku, že byl Jake přijat prehistorickým národem, neboť se podrobil tradičnímu iniciačnímu obřadu – lovu bouřlivých netvorů.⁶⁵ V souvislosti s tím se zde nachází další nanejvýš zajímavý aspekt, kdy se členové kmenu Na'vi vyznačují schopností proniknout do ducha zvířete, a to z důvodu, aby s ním mohli komunikovat. Pro hlavního hrdinu to značí sotva uchopitelný abstraktní smysl, další přenos duše, zatímco se zcela naplňuje jeho stěhování duše (poznámkový aparát II., bod 019).

Jakožto příslušník Na'vi se znovu narodil a získal tak duchovní svobodu – nového myšlení, jehož hranice přesahují lidského ducha. Veškeré tyto výsledky mění navždy jeho pohled na přírodu, svět, život, což mu znesnadňuje jeho návrat do svého slabého, zamořeného těla. Otevírá se otázka po tom, zda se tento člověk vzdá svého dosavadního lidského bytí a zůstane u kmene Na'vi, nebo zda si vzpomene na svou vlastní misi a zradí prehistorický národ.⁶⁶ Vedle přírody musela být rozpracována také kultura národa Na'vi, přičemž k tomu patří jazyk, hudba, styl života a náboženství, včetně duchovních rituálů. Kromě toho čekal Cameron více než jedno desetiletí na to, aby se ujistil v tom, že je

navrženy ve tvaru rakve a připomínají tomograf (přístroj CT). Jejich výroba i živé natáčení bylo obtížné, především co se týče blízkých záběrů, kdy hrdina vstupuje do jednotky a následně z ní vystupuje. Přístroj byl sestaven tak, aby působil jako obecně funkční celek a jeho jednotky byly schopny dosáhnout požadované rychlosti i zastavení. Otevírání umožňuje vidět vnitřní záření, které prostupuje želatinovým materiálem. Příslušné obrazovky byly vytvořeny podle systémů EKG a lékařských zobrazení. Viz přílohy čís.2a,b,c)

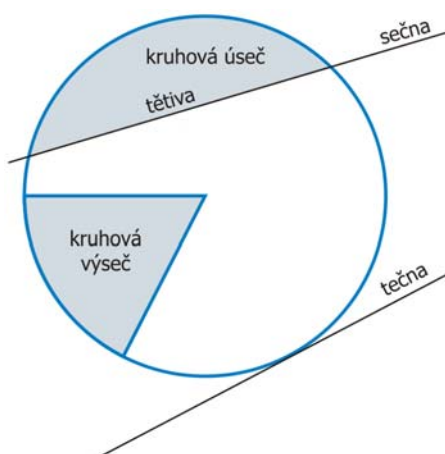
⁶⁵ Např. si musel přesně vybrat „draka“, který měl spadeno na jeho život (ten správný byl totiž ten drak, který se ho pokoušel nejprve zabít, poté došlo k jejich spojení, drak byl jednou provždy ochočen a s hrdinou spřízněn, věrně mu navždy sloužil).

⁶⁶ Pro Camerona bylo především důležité dodat vedle ideje stěhování duše také jeho přednostní zájem o životní prostředí, jeho lásku k technice, stejně tak jako jeho zkušenost z výzkumu cizího podmořského světa. S tím je spojeno chystané druhé pokračování filmu *Avatar* v podmořském světě a třetí pokračování v galaxii.)

technika CGI (computer-generated imagery) připravena na realizaci tak obrovského projektu, který by měl sestávat ze šedesáti procent z reálnějších počítačových animací.⁶⁷

Prvky, které jsou přepsány z obličeje herce nebo herečky jakožto živých osob do podoby *avatára*, vycházejí ze dvou vzorů – kruhu a elipsy. Kruh je příznačný pro člověka, protože lidské oko má kruhovitý tvar. Naopak elipsa charakterizuje oko *avatára*. Hlavní změna se tedy děje prostřednictvím očí, to je pevně dáno a ukázáno po celou dobu filmu. Přičemž ve filmu nejsou vidět lidské prvky, je vidět pouze svět *avatárů*. Důležité přitom je to, jak jsou tyto prvky ve filmu použity.

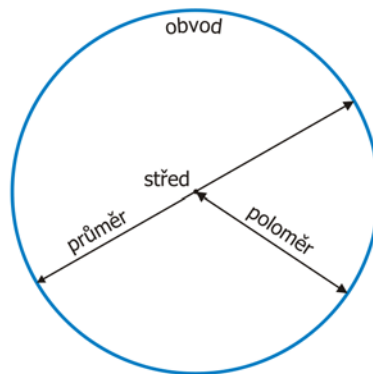
Kruh (obr. č.2) lze popsat na základě geometrického pojetí. Jedná se o rovinný geometrický útvar, množinu bodů skládajících se z kružnice a jejího vnitřku, to znamená všech bodů ve stejné nebo menší vzdálenosti od středu než je poloměr. Kruh je tedy určen svým středem⁶⁸ a omezen kružnicí, která představuje množinu všech bodů v rovině ležící ve stejné vzdálenosti (označované jako poloměr) od pevně daného bodu. Kružnice (obr. č.3) představuje jednoduché uzavřené křivky, přičemž tyto křivky rozdělují rovinu na vnitřní a vnější část. Všechny kružnice jsou podobné. S tím souvisí délka kružnice a její poloměr, jež jsou přímo úměrné, stejně tak obsah jí určeného kruhu a čtverec poloměru kružnice. Kružnici lze nahlížet také jako mnohoúhelník, který má nekonečně mnoho vrcholů.



Obr. č.2 – Geometrický tvar kruhu [U]

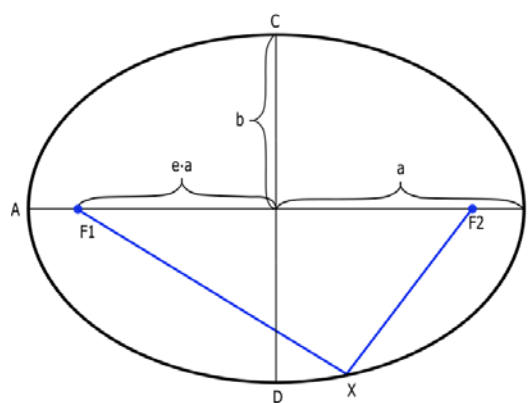
⁶⁷ mnoho scén a prvků bylo získáno z různých částí světa, např. živé natáčení na Novém Zélandu s přístrojem pro přenos do světa *avatárů*, želatinový materiál dovezený z Los Angeles pro vnitřní osvětlení tohoto přístroje, atp.

⁶⁸ Střed S je doplněn poloměrem r jakožto množinou všech bodů, jež mají od středu vzdálenost menší nebo rovnou poloměru.



Obr. č.3 – Geometrický tvar kružnice [U]

Naproti tomu elipsa (obr. č.4) je uzavřenou křivkou v rovině. Přitom všechny body elipsy mají stejný součet vzdáleností od dvou pevně zvolených bodů neboli ohnisek. Střed elipsy získáme tehdy, když spojíme ohniska úsečkou. Elipsa se vyznačuje jednak velkou, respektive hlavní poloosou jakožto nejdelší spojnicí středu elipsy a bodu na elipse, jednak malou, jinými slovy vedlejší poloosou, která je naopak nejkratší spojnicí. Elipsa se nachází v tak zvané normální poloze v případě, že je její hlavní osa rovnoběžná s osou x nebo s osou y . Elipsa jako geometrický útvar patří mezi kuželosečky, a to z toho důvodu, neboť ji lze vytvořit jako řez rotační kuželové plochy rovinou. Rovina řezu však není kolmá k ose kužele a neprochází jeho vrcholem. Každá přímka procházející středem S značí průměr elipsy.



Obr. č.4 – Geometrický tvar elipsy [U]

6.1.1. Oči jako hloubka vidění

Charakteristickým znakem jak tohoto filmu a v tomto filmu, tak u jednotlivých obrazů, nesoucí hloubku, jsou oči (obr. č.5). Oči jsou charakteristikou a nelze je nahradit, lze je jedině přenést, podobně jako se například přenáší teplo. Sjednoceny mohou být jednotlivé charakteristiky, to znamená zvláštnosti, které potom umožňují lépe ukázat identitu neboli popis takových charakteristik. Tyto charakteristiky oddělují určitou postavu od ostatního a nedají se nahradit. Tehdy, když se vytvoří přesně, definují identitu – některé rysy totiž nelze přepsat, ale pouze přenést. V tomto případě bylo sjednocení charakteristik provedeno přemístěním hrdiny do „modrého“ světa, tedy do jiného celku. Oči značí hranici a je důležité sledovat, kam až postavy nebo diváka svým pohledem pustí. Jedná se o hranici identity, kterou svět *avatárů* a celý snímek ještě více prohlubuje.

Oči světa *avatárů* nesou nejen charakteristiku elipsy (respektive kruhu v případě člověka), pramen a základ se nachází také v egyptských znacích – jako symbol v „Avatarovi“ vystupuje do popředí jiné rozestoupení očí než u lidí, což výstižně dokazují egyptské vzory (viz přílohy čís.3a). Egypt zároveň představuje také jiný svět. Symboly, které jsou propojeny se symboly *avatárů*, vycházejí z egyptského náboženství a utváření postav dle egyptského modelu. Egyptské náboženství⁶⁹ je zase odlišné od všech ostatních náboženství. Egyptané vyznávali boha v podobě zvířete nebo fantastní bytosti – v tomto případě se jednalo o směs zvířete a člověka. Pro Egypt je charakteristická právě odlišnost a symbolika, která vyvstává na pozadí mytologie. Náboženství starého Egypta působilo v mnoha podobách a vyznávalo mnoho božstev.⁷⁰ Vliv také měla přírodní náboženství, přičemž spojení s přírodními bohy zaručovala magie. Egyptané vyznávali také různé druhy činností, kupříkladu hudbu, tanec, hry. Egyptské pojetí nese zvláštní a výjimečný znak – přísné oddělení světa bohů a světa lidí.⁷¹ Významným prvkem egyptského náboženství byla smrt, neboť teorie vzniku člověka a kosmologie pro ně nebyla příliš důležitá, ani nebyla rozpracována. Původ egyptských bohů se nachází v různých přírodních kultech, kdy se tito bozi právě uctívají v podobě zvířete, rostliny nebo přírodních jevů, přičemž k uctívání dochází ve všech zvířatech, rostlinách, přírodních jevech.⁷² To znamená, že se vždy nejednalo o konkrétní zvíře, atp., ale o nevyššího boha; ten buďto zastával, nebo nezastával specifickou funkci.

⁶⁹ náboženství starého Egypta

⁷⁰ polytheistické náboženství

⁷¹ za jediného prostředníka mezi těmito světy lze považovat egyptského krále neboli žijícího boha

⁷² uctívání zvířat a bohů ve filmu „Avatar“

Typickým znakem egyptských bohů je jejich zobrazování v podobě různých zvířat a později lidských hybridů. Zobrazování bohů skýtá rozmanité podoby, přičemž tyto podoby jsou z hlediska času neměnné. Nese to s sebou problém rozlišení jednotlivých bohů a následné objasnění příslušného zobrazování boha. Významnou roli v rámci egyptského náboženství sehrála také problematika kultů⁷³, jež byly poznamenány opět přírodními vlivy. Určité zvíře či rostlina se pro Egyptany staly posvátnými, a v podstatě každé zvíře nacházející se v Egyptě bylo chápáno jako posvátné (nikoli výhradně ti nejznámější jako kočka nebo býk). Na některých místech bylo určité zvíře uctíváno, jiné oblasti dotyčné zvíře hubily. Jistý způsob egyptského náboženského byl však dochován dodnes.

Egyptský vzor očí představuje originální symbol. Charakterizuje jej především mandlový tvar očí, který sahá až ke tvaru, jež lze shledat u zvířat kočkovitých šelem, dále širší linie pod i nad očními víčky černé barvy, případně tmavé obrysy obočí, přímý zahleděný pohled, který má hloubku a směřuje do dále. Ztvárnění očí utváří celkové pojetí, pohyb a působení konkrétních osob či postav (viz přílohy čís.3a). Charakteristickou barvou se kromě černé stala zlatá, které zdobí také okolí očí, obličej nebo těla. Většina zviditelněných egyptských postav byla zachycena egyptskými umělci, kteří jsou však chápáni a uznáváni jako zprostředkovatelé informací, neboť nám poskytují z hlediska umění kód, případně objasňují význam jednotlivých hieroglyfů a jejich kombinací, různých děl, komunikačních prostředků.



Obr. č.5 – Oči avatára [J]

Oči vytvářejí prostor hloubky, vedou člověka dovnitř, do nitra, přičemž vnitřek – to není stejný svět jako „tam venku“. Oči hrají tuto roli ve filmu, když jsou užity právě nové postupy k ukázání hloubky, v případě filmu k ukázání hloubky filmového obrazu. Avatar

⁷³ rituály ve filmu „Avatar“

se sice odehrává jako film na plátně, tedy „tam venku“, a jeho přistoupení k divákovi nespočívá pouze v zobrazovacích efektech, nýbrž také v tom, jak otáčí perspektivu – nahlížení *avata*ra, respektive *avatára* vyžaduje nahlížet jej zevnitř sebe, nikoli pouze jako vnější děj. To je jistě také možné, ale *avatár* vyžaduje určité před-porozumění, což jde pouze zevnitř.

Oči jako symbol hloubky představují, vyžadují a zasahují specifické schopnosti – kognitivní oblast a oblast vnímání.⁷⁴ Oči jsou zde dány nejen hloubkou, a samy nepodávají pouze hloubku, kdy tento symbol poznáváme a rozpoznáváme, ale vyznačují se a působí také svou vizuální stránkou. Záběr na oči nás provází po dobu celého filmu, na konci však vrcholí a hlásá poslání – hrdina se rozhodl strávit zbytek života jako *avatár*, jeho „lidské tělo“ je zanecháno ve světě „lidí“, jeho duše putuje k Eywě, která v „modrém“ světě zaujímá místo správkyně duší, neboť sama žije ve stromě duší, přičemž tento strom obsahuje „dobré“ duchy v podobě duší zesnulých. Hrdina fyzicky pokračuje v „modrém“ světě – vzbudí se vytřeštěním očí z původního života mezi „lidmi“ ve světě *avatárů*.

Tento okamžik otevření očí na konci filmu představuje jednak začátek něčeho nového, nový život nebo nové pokračování života, jednak možnost dalšího setkání s *avatárem*, respektive s „Avatarem“ – otevření očí na konci filmu navozuje možnost vzniku dalšího pokračování, nikoli zakončení či ucelení jednoho díla, který má pouze jeden příběh, ač film jako smysluplný celek působí. Tak lze vidět odlišení znaků například od filmu „Matrix“, ze kterého si autor a režisér filmu „Avatar“, James Cameron, vzal symboly pro první polovinu filmu, a zejména pro jeho začátek – simulovaný svět, přenos člověka do „modrého“ světa prostřednictvím zařízení, které se podobá přístroji CT pro senzomotorická zkoumání⁷⁵, motorické schopnosti „modrého“ hrdiny, výrazové prostředky, skladba myšlení a jednání, jazyková výbava, konkrétní projevy a tělesné znaky. Prvotně, než je člověk zastupující *avatára* do *avatára* vtělen, je „modrý“ tvor po vytvoření, které zahrnuje vytvoření dle genetického kódování a znaků člověka, umístěn do přístroje⁷⁶, ve kterém jeho tělo postupně roste a vyvíjí se (obr. č.6). Zde začíná seznámení a identifikace vybraného člověka pro projekt „Avatar“ s konkrétním *avatárem*. Vybranému jedinci je dokonce výslovně řečeno, že od „ted“ je to jeho *avatár*, který mu je nebo má být podobný a se kterým se má identifikovat /00: 16: 04: 20/.

⁷⁴ Jedná se o obrazy, kde jako doplněk figuruje např. hudba, nejsou to texty nebo pouhé texty.

⁷⁵ Srov. s přístrojem a způsobem přenosu ve filmu „Matrix“.

⁷⁶ V biolaboratoři se nachází velké, průhledné přístroje ve tvaru roury, kde se vyvíjejí a dospívají těla *avatárů*. Jsou převezeny meziplanetární lodí a následně vyloženy, přepraveny a nainstalovány ve výzkumném centru – v Bráně pekla. Pro film „Avatar“ bylo vytvořeno pět takových tanků.



Obr. č.6 – Vývoj avatára [J]

Jestliže se hrdina dostává do filmového fiktivního “modrého” světa *avatarů*, ocitá se ve filmové fiktivní přírodě, která je sama světlem. Svět *avatarů* je i v noci laděn do modra, ale prosvícen, přičemž některé jeho prvky se rozsvěcují postupně a / nebo na popud postavy – pokud postava sáhne na kus keře nebo se projde po půdě, rozsvítí se jednotlivé rostliny, které představují ochranu *avatarů* kmene Na’vi. Tyto znaky také novému obyvateli naznačují, jak má takovou přírodu chápat a udržovat. Současně mu říká, co má jakou funkci nebo co jsou “dobří“ duchové.⁷⁷ V rámci neonového rozsvícení přírody a jednotlivých rostlin i živočišné říše se do popředí dostávají opět oči, které samy předávají hloubku a světlo. Nadto se v nočním prostředí mění také tvář a ostražitost postavy. Celý záběr potom působí jako plastický, hladký, ale především nechává působit svou hloubku. Přitom se postava představuje až do hloubky svým zahleděným pohledem na určitý bod.

Exkurz: Zdvojení a techniky ukázání

Vidění a médium filmu jako nástroj myšlení se promítá do pojmu identity jako způsobu či charakteristiky ukázání, ta se následně projevuje jako zdvojení. Pojem identity lze popsat třemi způsoby. Identita jednak ztvárňuje hluboký pocit vlastní totožnosti, kdy jedinec prožívá skutečnost, jakým člověkem je, jaké si utváří hodnoty a čím se liší od druhých. Dále je identita ztotožněním se svými životními sociálními rolemi, jejichž počet

⁷⁷ Průzračná jemná vlnící se a poletující rostlina padající ze stromu, která dává znamení o tom, že je tento hrdina předurčen nejen pro soužití s princeznou, ale i pro záchranu a opatrování rodu, viz přílohy čís. 4.

záleží na počtu mínění. Jedinec si tak uvědomuje kým je, respektive kým bude ve vztahu k druhým. V neposlední řadě se jedná o prožívání příslušnosti ke společenským celkům, kdy jedinec patří k příslušným skupinám sociálních rolí a jsou pro něj určitým způsobem důležité. Všechny tyto tři charakteristiky identity se potom odlišují od identity kolektivní, kdy se jedná o společnou shodu členů ve spojení s podstatnými rysy těchto členů.

Samotný pojem identity má původ v latinském slově „identitas“, česky „totožnost“, které pochází od slova „idem“ neboli týž [26]. Jedná se o binární vztah, přičemž tento vztah splňuje jakýkoli objekt sám se sebou. Znamená to, že se tímto vztahem nevyznačují dva odlišné objekty. Můžeme to pro přiblížení a přehlednost zaznamenat do formulace: objekty A a B jsou identické právě tehdy, když všechny vlastnosti objektu A jsou vlastnostmi objektu B . Tento vzorec platí i naopak. Úplná shoda dvou objektů z hlediska všech jejich vlastností nastává pouze v případě, že se jedná o tentýž objekt. Zaměnitelnost různých jmen pro jediný objekt nacházíme tedy v rámci identity. Pro vztah identity je charakteristická reflexe, symetrie, tranzitivnost, a v tomto smyslu se jedná o ekvivalentní typ vztahu.

Jestliže chceme pojem identity vůči něčemu vymežit, nabízí se pojem difference, lépe řečeno různosti. Dvojice pojmů identita – difference je spojena s dvojicí pojmů jednotamnohost, což sahá až do oblasti samotného bytí. Na základě toho koresponduje s dvojicí identity – difference ještě jiná dvojice pojmů, a sice relativní a absolutní identita a difference. Princip identity můžeme vyznačit jako $A = A$.⁷⁸ Při výběru definice identity zvažujeme, aby byla definice vhodná k převodu, na základě kterého lze danou problematiku identity ve filmu vysvětlit. Také ke komparování nám poslouží určitý druh operátorů. Pro filmovou identitu se nám hodí příslušný operátor identity. Nejprve bych obecněji přiblížila operátor dle matematické definice [M]. Operátor (značíme jej A , přesněji řečeno A se stříškou nad tímto písmenem, tedy \hat{A}) představuje v matematice zobrazení, pomocí kterého je funkci f přiřazena funkce g .⁷⁹ Názorně vypadá formulace v podobě $Af = g$, kdy působením operátoru A na vzor f dostáváme obraz g . Přičemž operátor A je dán na x a zobrazuje prostor x do prostoru y . Operátor je definován vždy pro množinu všech obrazů neboli obor hodnot operátoru, naopak definiční obor operátoru značí množinu těch vzorů, pro které je operátor určen.

⁷⁸ Spolu s principem sporu a principem vyloučeného třetího patří k prvním principům bytí a myšlení.

⁷⁹ Zobrazení je v matematice předpis, jak přiřazovat prvkům nějaké množiny jednoznačně prvky obecně jiné množiny. Pojem zobrazení má většinou stejný význam jako pojem funkce. Název funkce se však častěji používá speciálně pro zobrazení do číselných množin.

Nyní je na místě uvést konkrétní druh operátoru, který se vztahuje k problematice identity. Tento operátor se nazývá *operátor identity*. Jedná se o jednotkový operátor a značíme jej I (opět se stříškou nad písmenem). Pro tento případ platí znázornění: $If = f$, to znamená, že prostřednictvím operátoru identity I nedojde ke změně. S operátorem identity souvisí *projekční operátor*, který je charakterizován jako omezený značí se písmenem E . Formulace potom vypadá následovně: $E = E^2 = E^2$. Projekční operátor může splňovat také podmínky, pro které platí, že $E^2 = E$ (s čarou) = $I - E$. Pod písmenem I tedy nalezneme operátor identity. Současně platí, že $E + E = I$. Ještě můžeme poznamenat informaci o podprostoru projekčního operátoru, který je znázorněn jako $H_1 = H$ a který také představuje operátor identity. Operátory se používají také při zápisu počítačových programů v programovacích jazycích. To znamená, že při zjednodušování zápisu identit lze operátory aplikovat i jinde než v kvantové mechanice či fyzice.

Celý snímek „Avatar“ předvádí zdvojování charakteristik (poznámkový aparát II., bod 020). Ukazuje se zrcadlení a zdvojení uspořádání světla. Filmový obraz se ukazuje a je viditelný jako jakási agentura světla (pojem agentury u Lorenze Engella [13; 16]). Je to světlo, které představuje jediný potenciál, jedinou sílu, se kterou postupuje filmový obraz. Samozřejmě je zde také zapotřebí přijmout zvuk, s pohybem čas a velikost nastavení prostorové hloubky nebo rám obrazu a rozlišení. V tomto případě se projevuje identita na pozadí dvou světů – původního filmového reálného světa lidí a „modrého“ světa *avatarů*. Tato identita v sobě zahrnuje určitou změnu, respektive určitou fázi změn. Smysl dostává identita v tomto filmu právě na základě toho, že je od začátku známo a ukázáno to, co je identické – postava herce a postava „modrého“ hrdiny. Obě tyto postavy spadají do stejného řádu. Od počátku je odkryta dualita, podvojnost identity, která otevírá hru charakteristik. Tuto skutečnost lze svým způsobem považovat zároveň za jisté omezení, protože roli, dejme tomu roli, která je ztvárněná a vyjádřená hercem, lze pozorovat pouze prostřednictvím aparátů a plátna. Role tedy není pozorovatelná přímo divákem. A s tím je spojeno i přizpůsobení identity, jinými slovy filmové verze totožnosti, protože se uvažuje nad možnostmi toho, co vlastně za identitu považovat.⁸⁰ Celý projekt filmu se zakládá na konceptu identity prostřednictvím nových zobrazovacích forem – technologií.

Zajímavé postupy přináší Cavell [N], který ukazuje techniku prezentování postav herců a problematiku toho, co se dá herectvím ve filmu ukázat. Dotýká se témat počítače,

⁸⁰ inkarnace ve filmu „Avatar“

simulací a symbolů⁸¹. Splynutí filmového herce s jeho postavou objasňuje na základě filmového herectví a hraní jako hlavního tématu filmu, jako hlavní části zkoumání povahy filmu. Podle něj se téma filmu znovu a znovu vrací. Herci běžně sehrávají roli fiktivní postavy. Ve fikci dochází k tomu, že je nová totožnost vnucena na základě skutečnosti, respektive skutečností samotnou. Dané téma je tak dále zobecněno, čímž nastávají problémy povahy totožnosti. Dochází ke ztotožnění pozorovatele s pozorovaným, vnímání filmu a popisu vnímání. Hraní nebo hra i film obsahují hru uvnitř hry, předobrazy a pravzory.

Postavy především popisují to, co se mezi nimi odehrálo a co jak nazývají [h]. Postava věnuje pozornost i vnějším prvkům, jako je například oděv [f]. Může docházet k záměně postavy s někým, kdo neexistuje – duch. Prameny lze shledat v příběhu, vychází také často z neutrálních míst, dále je pramenem celek díla, různá místa nebo herci, zkrátka vše, co lze nazvat kamerou. Ztotožnění postav souvisí také se spojením barev a nálady. To je něco, co si musí každý divák zakusit sám za sebe, na pozadí toho potom postava prožívá setkání s dalšími postavami a prvky. Pro diváka se obraz uchovává, je to obraz, který má divák před sebou. Patří sem gesta filmu, proměny, propojení motivů a odkazů, popis objektů ve filmu.

Úkolem diváka je zjistit, na co se vlastně dívá prostřednictvím filmové kamery. Divák by měl současně uvažovat svou vazbu k objektům zejména podle toho, jakým druhem vazby se k objektům vztahuje, nikoli s ohledem na to, co znamenají. Sám film a fotografie jsou v první řadě transparentní prezentací, technická matérie je pouze prostředkem pro reprezentaci.⁸² Film prezentuje obrazy jako reálné děje, které se již staly v minulosti. Tento fakt lze považovat za složku reprezentace.

6.1.2. 2-D a 3-D film

Filmový snímek „Avatar“ byl realizován jak v tradičním formátu 2-D, tak i ve formátu 3-D (respektive 3-D digital) a Imax 3-D. V případě verze 3-D se jedná o trojdimenzionální film a takový film jakožto pohyblivý obraz poskytuje iluzi hloubkového vnímání. Formát 3-D je odvozen ze stereoskopické fotografie. K zachycení obrazu se

⁸¹ Ačkoli se jedná o amerického filosofa, který byl vychován pro anglo-americkou tradici, angažoval se v tradici evropské. Je známý svým zapojením studia filmu a literatury do filosofického bádání.

⁸² naproti tomu klasická malba je reprezentací

využívá speciální kamera, která umožňuje náhled ze dvou perspektiv. Dvě perspektivy vytváří metoda computer-generated imagery. Dále je použita speciální projekce hardwaru a / nebo rámu brýlí k uskutečnění iluze hloubky při sledování filmu.

Vznik filmů ve formátu 3-D datujeme do roku 1890, proces byl však nákladný pro tvorbu, hardware a 3-D display. V letech 1950 a 1980 však zaznamenáváme uvedení 3-D filmů do amerických kin.⁸³ Toto obnovení bylo spojeno s vývojem techniky nazvané „computer-generated imagery“ a standardu „high-definiton video“ neboli formát HD. Pohyblivý obraz jakožto stereoskopický film lze vytvořit mnoha různými metodami. Ve 21. století dosahuje polarizace systémů 3-D tendence ovládnutí scény, ačkoli během 60. a 70. let byly některé klasické filmy převedeny do stereoskopického tisku (do anaglyfu) pro divadlo, které bylo nevybavené pro polarizaci, a rovněž byly ukázány ve formátu 3-D na televizi. Následně v 90. letech byly některé filmy zpracovány s krátkými úseky do stereoskopického tisku (anaglyfu) 3-D.

Snímek „Avatar“ [b] má být větší, lepší a především trojdimenzionální na rozdíl od toho, co mohl divák vidět doposud. Bylo mu věnováno více pozornosti z hlediska techniky 3-D, než z hlediska obsahového. Na rozdíl od padesátých let 20. století by měl zážitek ve 3-D podobě přinést opravdové barvy, měl by být reálnější, bez jakéhokoli rušení.⁸⁴ Co se týče výroby filmů, učinil Cameron s filmem „Avatar“ zásadní krok vpřed. Podařilo se mu převést a zachytit na filmové plátno obrazy, jež existovaly již dávno předtím v jeho představách. Dokázal, jak je filmová tvorba různorodá. A svou realizací ukázal práci s novými 3-D technologiemi, které byly příliš složité a obtížné pro převedení na film v trojrozměrném prostoru.

Metoda „computer-generated imagery“ [K], která nese zkratku CGI, představuje aplikaci pole počítačové grafiky nebo, specificky řečeno, 3-D počítačové grafiky pro speciální efekty ve filmu, dále pro televizní program, reklamu, simulátory a simulace obecně, v neposlední řadě také pro tištěná média. Charakteristické je pro ni moderní využití softwaru CGI a zvýšená počítačová rychlost. Tvorba CGI je založena na 3-D počítačovém grafickém softwaru. Používá se zejména pro vizuální efekty. Počítačově vytvořené efekty totiž zjednodušují proces na rozdíl od ostatních procesů, které jsou

⁸³ Pro zajímavost v roce 1896 byl do kin uveden první komerční film. Dále byl film obohacen o zvuk a barvu, neboť dříve byl zvuk nahrazován živým orchestrem přímo v kině. V roce 1923 se již využívá třibarevný systém a od roku 1925 se začal zvuk vkládat do filmu. První skutečně ozvučený film se objevuje v roce 1926.

⁸⁴ Konec konců to, že nastal zralý čas pro revoluci kina, předvedl již snímek z řady „Pán prstenů“, konkrétně díl „Dvě věže“ [k]. Trvalo však do roku 2006, než opravdu započaly natáčecí dny. Co se týče vzoru pro postavy, posloužil také např. film „Star Trek“ z roku 2009 [d].

založeny fyzicky. Pouze technologie CGI umožňuje tvorbu obrazů, respektive zobrazení, poskytuje grafiku umělců pro tvorbu obsahu, aniž by se použili herci či rekvizity.

Vedle verze 3-D existuje film tedy také ve formátu 2-D, stejně tak jako v pojetí Imax 3-D, jež je extrémně velkého formátu a lze jej shlédnout ve speciálním kině „IMAX“ [O]. Technologie Imax se vyznačuje formátem DMR [P], který má lepší kvalitu než digitální 3-D formát. Kino Imax nabízí čistý obraz s hloubkou a pohlcující prožitek z filmu. Konkrétně u snímků „Avatar“ [b] a „Alice in Wonderland“ [a] je předvedena hra s technologií 3-D a výstředními prvky. Ve filmu „Alice in Wonderland“ vystupují do popředí masky, kostýmy a prostředí, ale pro tento film byla použita mnohem jednodušší technologie (obr. č.7), než je tomu u „Avataru“, přestože se taktéž objevuje především ve filmové 3-D verzi. Film „Avatar“ zahrnuje propracovanější vizuální a výpravné efekty, podává komplexnější obraz světa, do kterého se divák dokáže vcítit, nadto ještě krásnější a ucelenější zpracování prostředí. Kromě toho navozuje hloubku ostrosti, která působí jako skutečná, dále také hloubku vtažení diváka do filmového fiktivního světa Pandory, která se jeví rovněž jako skutečná a nevyprodukovaná filmovými tvůrci. Proto si „Avatar“ drží pozici jedinečného kousku, „Alenka“ spíše charakteristiku osvědčených prvků a přetvoření vlastních či tradičních znaků a známých vzorů.



Obr. č.7 – 3-D prostor v „Říši divů“ [D]

V případě filmu „Alice in Wonderland“ byla použita 3-D technika i do titulků, příběh je bohatý na děj, pohyb, symboliku a techniku ukázání postav (např. „Srdcová královna“, „Kloboučník“; obr. č. 8a a č. 8b). Ústřední, nikoli však nejpropracovanější postava Alenky, nepoznává poprvé něco nového, nýbrž byla pro tento film ztvárněna jako o třináct let starší

a znovu se rozpomíná na / v prostředí, které stačila zapomenout. Fantazijní příběh je sice způsoben obyvateli říše, ale postava přechází ze skutečnosti do imaginárního světa, což současně znamená přechod dítěte do role dospělého. Poznávání „Říše divů“ tak Alenka absolvuje znovu a jako hlavní hrdinka prožívá přerod své filmové identity a povahy se všemi symboly. Dalšími postavami jsou zde opět neméně důležití zástupci zvířecí říše, kteří jsou rovnocennými partnery člověka. Ovšem i z hlediska pojetí a ztvárnění obrazu s rozmístěním postav nese „Avatar“ přednosti, protože „Alenka“ volí při scénách, kdy kombinuje počítačovou animaci s živými herci⁸⁵, formování obrazu do jednotlivých ploch – jedna plocha zaujímá živé herce, za ní druhá plocha digitální pozadí.



Obr. č.8a – „Srdcová královna“ [D]



Obr. č.8b – „Kloboučník“ [D]

Oba filmy charakterizuje podobná technologie a dualita světů, podobná výstavba děje, příběh zesílněný moderním zvukem a hudbou, dialogy a samotné ztvárnění postav, toto vše pak dává vznik vlastní mytologii. Cameronovi se nadto povedlo vyprodukovat zcela nový film se závratnou, nádhernou, ba dokonce nebezpečnou realitou s trojrozměrnou krajinou. Krajina 3-D rozměru nese pro film „Avatar“ označení „létající hory“ (Fitzpatricková 2010: 37). Jedná se o původní, nedotčený, fantastický svět (poznámkový aparát II., bod 021), ve filmu se jeví jako panoramatický sled obrazů a představuje zásadní náhled. Je to perspektiva určité tvorby světa a také viditelný kontrast vůči světu lidí, který je poněkud jednobarevný, nebo dokonce temný a zničující. Tento

⁸⁵ viz *motion capturing*, obr. č.1, kap. 6.1.2

obraz nabízí vyrovnanost prostoru, který je na jedné straně známý, na druhé straně cizí. Nachází se zde četné srázy, které jsou rozprostřeny do prostoru (obr. č.9), zaujímají škálu různých pohledů, přičemž v programu lze létající části obrazu otáčet o 360 stupňů. Tyto srázy plní hned několik funkcí, což dokládají scény, kdy postavy šplhají, krotí či usmrcují zvěř, nebo se účastní finálních bojů /01: 04: 49: 06/. Tvorba působí reálně, neláká diváka pouze na to, aby ji uvěřil. Všechny fantastické prvky pandorského světa mají navodit dojem reálnosti a existence se všemi detaily a přesností.



Obr. č.9 – Krajina Pandory v prostoru 3-D [J]

Filmy tohoto typu zasahují mysl jednotlivého diváka i celého publika, neboť překračují hranice a časové omezení či možnosti z hlediska kulturního, žánrového i estetického, prostupují těmito bariérami a stávají se dílem, které si divák pamatuje a uchovává, které definuje jeho způsob života, a navíc jej může prožívat znovu a znovu. Takové obrazy s divákem zůstávají ještě dlouhou dobu po jejich zhlédnutí v kinosále. Toto dokázal a zachovává právě „Avatar“, neboť ukryvá hloubku v každém svém pojmu a symbolu. Kromě prostředí a krajiny, očí a postav lze pro doplnění uvést několik dalších charakteristických pojmů a symbolů (viz přílohy č.4), založených na zatím nejpropracovanější technologii.

Mezi stěžejní pojmy a symboly tedy patří „rodný strom“ a „lesní duchové“. Zdejší „rodný strom“ spojuje místní obyvatele s lesem. Tento strom představuje centrum světa *avatárů*⁸⁶, otevřenou centrální oblast, síť plnou energie, která prostupuje všemi živými objekty. Energie je však pouze vypůjčená (obdoba pojmu přenosu; pozn. Katrin

⁸⁶ a nového světa pro hlavního hrdinu. Byl navržen po vzoru klenby gotické katedrály.

Vodrážková) a jednoho dne nastane její navrácení. Strom dosahuje nesmírné výšky, je spirálovitý a vícestupňový, prosvětlený, ale působí i hrůzostrašně. Kořeny stromu slouží jako základna, kudy obyvatelé Na'vi vcházejí a vycházejí. Ve stromu se nachází také centrální jádro a tři hlavi úrovně cest připomínající šroubovici DNA. Strom je přitom komplexní a plně funkční. Propracované prostředí potom už jen bylo zachyceno na film. Lokalita „rodného stromu“ je ve filmu „Avatar“ považována za kritickou, neboť se zde odehrává většina emočních transformací hlavního hrdiny. Jedineční „lesní duchové“ neboli „semena posvátných stromů“ se vyznačují lehkostí, pomalým pohybem⁸⁷, plachtí a prolouvají v ovzduší zdejšího prostředí. Slétávají se vždy pohromadě a v seskupeních. Objevují se jako znamení a symbol, který vysílá Eywa, tehdy přistanou na určitém místě, v určitém čase a u příslušné postavy.

Exkurz: Nové vizuální techniky

Stereoskopická metoda výroby byla použita pro filmový snímek „Avatar“. Jedná se o výrobu filmu s kamerami, jež se vyznačují speciálním designem pro filmovou produkci. Stereoskopii lze charakterizovat jako techniku za 3-D. Stereoskopická kamera je novou vizuální kamerou [L]. Umožňuje zachycení postavy a její digitální přenesení. Na výše uvedeném obrázku (obr. čís. 5) lze vidět herečku jako princeznu Neytiri, která byla vytvořena použitím zachycení pohybu. Znamená to tedy, že je zcela vygenerována počítačem. Došlo k vytvoření charakteru reálného obrazu, který byl vygenerován na počítači pomocí zachycení pohybu animované technologie. Zaznamenáváme tak pokračování vývoje speciálních efektů.

Stereoskopický obraz souvisí s objevem zařízení stereoskopu⁸⁸, obraz je tak k dispozici pro každé oko zvlášť. Na pozadí problematiky rozlišení skutečného a zdánlivého obrazu přichází případ filmu. Obrazy filmu jsou v pravidelném rytmu promítány na plátno a odděleny tmavou plochou. Člověk vnímá vždy pouze obraz, který je v tu chvíli přítomný na plátně. Film lze vnímat ve skutečnosti pouze za pomoci souhrnu jevů, které se vzájemně liší, ale jsou spřízněné, a díky stírání, které člověka zbavuje sítnicové stálosti. Tento jev se nazývá fi-efekt.

⁸⁷ spíše padají, plují nebo tančí, připomínají semínka pampelišky a pulzující medúzy, mají chapadla. Cameron je přirovnává k deštníku, který má uprostřed žárovku, posléze k fontáně. Později byli popsáni jako „organický lustr“.

⁸⁸ roku 1838 Wheatstonem

K vizuálnímu vnímání vedou základní přístupy (*analytický* – analýza světelných podnětů vidění s cílem spojení jednotlivých složek, zahrnuje kombinatorní nebo algoritmické teorie; *syntetický* – prvky odpovídající vnímání viditelného světa v samotném podnětu, optický obraz na sítnici obsahuje všechny informace nutné pro vnímání předmětů v prostoru, přitom každý obraz na sítnici vede k jedinému celkovému vnímání, to znamená, že jeho proměnné nelze určit tak snadno jako u analytického přístupu a proměnné mají navíc komplexnější strukturu, komplexní sítnicový podnět nesoucí informaci potom zpřístupňuje člověku neměnné skutečnosti viditelného světa).

Natočení filmu, který splňuje tyto podmínky, vyžadovalo dva nové nástroje. Jednak to byla fusion camera, která dokáže vytvořit již v průběhu natáčecích dní stereoskopické obrazy, aniž by musely být nutně dotvářeny. A jednak nebyla dostačující dosavadní technika „motion-capturing“ (zachycení pohybu; pozn. Katrin Vodrážková), proto bylo zapotřebí nové vybavení.⁸⁹ Druhá mini-kamera přitom zaznamená přímo prostřednictvím obličejů herce pohyby obličejů s téměř neposkvřenou synchronitou. Pohyby a mimika tak zcela odpovídají virtuálním figurám provedení skutečných herců. Hrdina se jakožto příslušník Na'vi znovu narodil a získal tak duchovní svobodu – nového myšlení, jehož hranice přesahují lidského ducha.

3-D kamery používají stejný princip, který vytváří příroda pro prostorové vidění. Kamera zaznamenává ve stejný čas každý obraz pro každé oko (myšleno ve stejný čas zvlášť pro pravé oko a ve stejný čas zvlášť pro oko levé). V závislosti na proměnné vzdálenosti obou objektivů se mění prostorová hloubka (míra ostrosti). Dosavadní systémy 3-D kamery byly obrovské a daly se jen obtížně ovládat kvůli své vlastní vysoké hmotnosti. Spolu s expertem (Vincent Pace) na techniku 3-D však Cameron vyvinul k systému stereoskopické kamery digitální alternativu, která dokonce umožňuje flexibilní pohyb kamery. Fusion camera (německy Fusionskamera, do češtiny by se dalo přeložit jako slučovací kamera, pozn. Katrin Vodrážková) představuje stereoskopický dvoukamerový systém. Taková kamera může vytvořit 24 kompletních obrazů, respektive celých snímků za sekundu, které potom mohou být v kině zobrazeny se 72 jednotkami kmitočtu (72 Hz) pro každé oko. To znamená, že projektor ukazuje každý obraz třikrát za sebou – jeden za druhým, aby zabránil viditelnému mihotání. Moderní reálné „D“ projektory (německy Real-D-Projektoren; pozn. Katrin Vodrážková) proměnlivě vrhají

⁸⁹ Tak zapůsobil Cameron na Petera Jacksona, Georga Lucase, Stevena Spielberga, když pozoroval během procesu „motion-capturing“ virtuální představitele na obrovském zeleném (respektive to může být i na modrém) plátně (jedná se o „greenscreen“, trojdimenzionální systém) v reálném čase na své obrazovce a mohl otáčet s virtuální kamerou okolo toho, co se děje.

obraz pro pravé a levé oko na projekční plátno [43]. Trik spočívá tedy v tom, že se každému oku nabízí za pomoci polarizace exkluzivní představení.

Pro tento efekt jsou polarizovány záznamy neboli snímky buďto přímo do kamery, nebo prostřednictvím následného náročnějšího zpracování. Při promítání se paralelně mění kruhovitý polarizační filtr vzhledem k ukázanému obrazu, který se nachází před čočkou (objektivem) projektoru. Rotující světlo se tak rozprostírá, proto lze rozpoznat nefalšovanou reflexi zcela nezávisle na zorném úhlu, lépe řečeno na úhlu pozorování. Každý návštěvník kina tedy vidí na pravém oku světlo, které se rozprostírá, zatímco vlevo procházejí pouze paprsky kolmého rozprostírání s malým přemístěním. Mozek je tímto zaměřen do té míry, že se pokouší o spojení či konstrukci spletených informací obou očí v jeden 3-D útvar. Iluze je takto perfektní. Proti padesátiprocentní ztrátě jasnosti způsobené polarizačním filtrem působí stříbrné projekční plátno, které reflektuje světlo silněji.

Tyto nové způsoby vizuálního zobrazování lze doplnit krátkým pohledem zpět k vývoji těchto technik. Video-umělci se v devadesátých letech zasadili o rozšíření obrazových technologií a společenského vědomí, které vyvstalo v letech šedesátých [35]. Video-umění devadesátých let vychází ze zájmu o vícenásobné projekce a související nové přístupy. Vícenásobné jsou vedle promítacího plátna také monitory, projekce, narace a dějové linie. Tyto projevy přinášejí vícenásobné úhly pohledu. Dochází k propojení textových a obrazových prvků. Posunem a deformací konvenčních parametrů prostoru a času nastává nová narace. Vznikají počítačové filmy. Narativní svět v oblasti digitálně rozšířeného filmu je obousměrný, nereflektuje psychologii příčiny a následku. Mezi charakteristické znaky se řadí opakování, eliminace lineárního času, asynchronní prostorovost a časovost [41].

Vícenásobná promítací plátna představují pole, na kterých jsou zobrazovány scény z vícenásobného úhlu pohledu. To znamená, že je zlomen jejich narativní proud, ustupuje se od lineárnosti a chronologie. Divák již nedokáže rozeznat narativní strukturu. Autoři přetrhli spojení s divákem. Do popředí se dostává vícenásobný úhel pohledu, který je promítán na vícenásobném plátnu. Cílem se stávají asynchronní, nelineární, nechronologické, však zdánlivě nelogické, paralelní, vícenásobné narativní přístupy, které vycházejí z vícero hledisek.

Uživatelé obrazů a textů v rámci komunikace v prostředí celosvětové sítě jsou součástí narativního systému a scénáře, přičemž narace je strojem. Současné video-umění se svými audiovizuálními narativními technikami láme celistvé formy z hlediska jejich základních morfologických komponent. Nové narativní techniky se vyznačují komplexním

společenským systémem. Dnešní video a digitální technologie se může pyšnit vylepšeným technickým repertoárem z hlediska logistiky, technické stability, možnosti nových narativních technik. Tyto techniky vycházejí z vícenásobných velkoplošných projekcí. Vícenásobné velkoplošné projekce jsou zároveň považovány za nejvýraznější znak současného video-umění.⁹⁰

Film se konečně uskutečňuje ve veřejném prostoru – v kině – a jeho obrazy se promítají na plátno⁹¹. Samy aparáty se zrychlují, což pro člověka snižuje kontrolu nad nimi, a ony tak vytvářejí automaticky pouze to, co je pravděpodobné. Většina aparátů ale ještě není zcela automatizována, takže zatím potřebuje pro své fungování funkcionáře – člověka, i když zároveň lidský záměr stále více ustupuje do pozadí. Filosofickým východiskem pro nás je skutečnost, že člověk ztvárňuje první generaci operování s aparáty, které mají počítačový základ.

7. Závěr

Práce je rozdělena do kapitol, které na sebe tematicky navazují, jsou propojeny stěžejními a souvisejícími pojmy. Do komparace se zde dostávají statické a nové dynamické formy vidění, problematika oka a kamery, médium fotografie a médium filmu. Nachází se zde také oddíl příloh a technických příloh, obrázky a četné poznámky pod čarou, které doplňují a ucelují téma. Práce vedle abstraktu obsahuje klíčové pojmy a za přílohovou částí slovníček nejdůležitějších jmen a pojmů. Hlavní poznámky pod čarou, které se pojí s textem, jsou doplněny sekundárními poznámkami, které jsem pro přehlednost a jejich význam umístila taktéž do přílohové části.

Film jako médium se stává prostředkem zobrazení, který představuje přelomovou etapu výkladu společnosti. V rámci filosofie médií a v užším smyslu z hlediska filosofie filmu představuje médium filmu reflexivní médium, které funguje jako nástroj myšlení, jako prostředí reflexe. „...*filozofie filmu...chce uvést pohyb do myšlení tak, jak ho film uvádí do obrazu*“ (Deleuze 1998: 70). Poprvé se podrobně setkáváme s filmem na evropské půdě v roce 1926 u Rudolfa Harmse [22], který předkládá působení ještě němého

⁹⁰ Video a digitální umění současnosti se ujímá vedoucí pozice a stává se univerzem kinematografického kódu, kdy základem byla kinematografická avantgarda 60. let 20. století.

⁹¹ Pro Flussera zůstává otázkou, zda kino jakožto veřejný prostor vymizí, jestliže se zlepšuje technika a film bude nahrazen elektronickými záznamovými postupy.

„primitivního umění“ a znovu spojuje masy prostřednictvím estetického užití. Jestliže hovoříme o filmu jako o uměleckém díle, představuje se především ve formě pohyblivého obrazu.

Zatímco je fotografie jako způsob zobrazení nehybná a němá, film se představuje jako scéna ukázání, filmový obraz se zdánlivě pohybuje a vydává zvuk. To znamená, že při tvorbě filmů se pracuje s událostmi, kdežto při fotografování se scénami. Fotografování lze zařadit do zrnkovitého světa, naopak filmování nese vlnitý charakter. Při natáčení filmu dochází k pohybům (např. scanning). Je nutné rozlišovat mezi obrazem tradičním, pohyblivým, stereoskopickým, v neposlední řadě pojmem technického obrazu, kdy se nacházíme v oblasti naprogramovaných automatických (Flusser též používal pojem automatu nebo technoobrazu; pozn. Katrin Vodrážková) obrazů, které však v současnosti přenášejí poselství – z hlediska tvůrce filmu např. střihač vnějším zásahem vytváří poselství, tvůrce filmu může skákat v čase minulosti-budoucnosti, pohrávat si tak s lineárním časem (jiný čas je na plátno promítán jako děj), urychlovat časový průběh, apod., přičemž je zapotřebí kódovat a dekódovat fotografie a filmy nebo televizní programy, to znamená umět je číst a psát. Na člověka jsou v případě technického obrazu kladeny zcela jiné požadavky, než tomu bylo pro klasické obrazy (jeskynní malby, mozaiky, skleněná okna, atp.) programovaných a programujících přístrojů. Je zapotřebí přemýšlet o tom, jak dát světu smysl, který je ovládán aparátů. V současném světě je ovšem potřeba rozumět i funkcím a programům používané techniky, neboť technika sama pozměňuje lidskou orientaci ve světě.

Pokud se budeme nejprve zabývat samotným principem filmu, lze z toho odvodit zvláštní obsahy a prostředky, které rozvíjí film podle svého pojmu. Dostáváme tak určení jednotlivých filmů. Film se však stává individuálním dílem prostřednictvím režiséra. A teprve filmový příběh představuje konkrétní rozvoj filmového principu. Obraz filmu ukazuje bohatost světla, barev, tónů. V sedmdesátých letech 20. století ještě zaznamenáváme vliv rozlišení filmové skutečnosti a kinematografické skutečnosti. V případě skutečnosti filmové vystupuje film jako artefakt, zatímco skutečnost kinematografická zahrnuje institucionální oblast filmu, chápanou v širším smyslu jako sociální oblast. Je nutné podotknout, že u filmu, stejně tak jako u každého umění, je filmová skutečnost zdvojená. Rozlišení je platné pro Christiana Metzeho, který zkoumá film v souvislosti s psychoanalýzou a pojetím filmu jako filosofie [34].

Vynález kinematografu je úzce spojen s vývojem fotografie, která se stala fenoménem 19. století a která probudila snahu o získání nových pohybů světa [40]. Bratři

Lumiérové dokázali upevnit postavení filmu jako média, které má schopnost zachytit a reprodukovat realitu. Kinematograf jako zařízení s přesností vědeckého přístroje dokáže zachytit objektivitu. Obraz v sobě nenese nic objektivního, vystupuje jako výsledek působení technologie spolu s pohledem autora. Objektivita je zde tedy spíše výsledkem poměru mezi technikou záznamu obrazu a způsobem jejího snímání. To znamená, že se vždy hledá určitý způsob zobrazení okolí – prostředí, v němž se nám pak ukazuje svět. Obrazové pole se vyznačuje velkou hloubkou a jeho původ sahá do oblasti optiky a citlivosti filmu. S problematikou kinematografu souvisí také pozorovatel, pohled, vztah myšlení a času, respektive myšlení a rychlosti [40]. Film se tak prezentuje jako autonomní svět [a; b], seberefrenční a reflexivní médium⁹², což je ještě znásobeno novými technikami a technologiemi.

Ve filmu dochází ke spojení sítě sociálních aspektů. Člověk se dostává do střetu se simulacemi či symboly fiktivní přírody. Přesto v člověku takové filmy [a; b; d; e] stále vzbuzují určité emoce. Fascinace pochází z nepatrných pohyby, které dokáže zachytit a reprodukovat jediný stroj. Film jako médium, film jako nástroj myšlení je definován pouze těmi prostředky, které film využívá, a pouze těmito prostředky může být film také ukázán. Jestliže pracujeme s vizuálním, vnímáme a dodáváme asociace, nezabýváme se pouze s tím, co je vnímatelné. Je důležité pracovat s tím, co obraz reprezentuje – může tím být konkrétní postava, prvky a symboly, to vše je vizuální. Dnes se navíc vše vizualizuje. Film nabízí mnoho možností – detail, celkový záběr, úhly pohledu, nasvícení. Obraz vždy již dává všechno, od textu se liší tím, že text má omezené možnosti vyjádření za pomoci vždy jen jednoho pojmu. Film se od těchto dvou médií odlišuje tím, že divák nemusí dodávat vysvětlení, informace je kompletní, plátno limituje, ale lze zajít do hloubky (naproti tomu například televize ukazuje něco jiného, než by bylo třeba ukázat). Vyvstává otázka po tom, zda má divák onen kód k dekodování toho, co vidí, ať je to obraz, kniha, televize, text.

Co se simulací týče, v tomto případě se nenabízí přímý vztah k realitě. Obrazy se začaly produkovat sériově a sériová výroba se projevuje na základě technických aparátů. Díky sekvencím lze oddělené obrazy plochy převést na pohyb, čím lze získat uspořádání, celek, ve kterém již dokážeme myslet. Přičemž je důležité mít na paměti, že každé prostředí vyžaduje jiný pohyb (nahlížíme opět zevnitř). Film jako médium je zobrazovacím

⁹² Média a formy jsou konstruovány ze systémů. Předpokládají (systémovou) referenci. V prostředí neexistuje odpovídající diference. Ani médium, ani forma nereprezentuje fyzikální stavy věcí v systému. Například světlo jako médium vnímání představuje konstrukt, nikoli fyzikální pojem, který lze vymezit vůči tmě. Prvky jsou jako čistá sebe-reference neviditelné a lze je nahlížet pouze díky rozdílu. (Luhmann 1997: 165).

prostředím, které potřebuje techniku (kamera, střih, plátno) k tomu, aby ukázalo něco ve svém vlastním zobrazovacím prostředí. Film tak lze považovat za svého druhu jinou realitu, respektive realitu filmu, podobně jako řeč filmu, postavy filmu, narace ve filmu.

Film „Avatar“ nastoluje nové médium, které přichází s mnohem větším respektem (oproti druhé 3-D vlně na počátku 80. let). Dokazuje neustálé zdokonalování technologie (naproti tomu v 50. letech 3-D filmy fungovaly spíše jako rarita), komplikovanější techniky, inovativní postupy ve filmu, ukázání komplexnějším forem světů, které posouvají hranice technologií, především po vizuální stránce. Speciální efekty boří hranice znázornění možné reality, nové technologie vycházejí z animací a podobnosti (např. pobyt pro člověka na Pandoře je teprve možný po vytvoření genetického dvojníka ovládaného psychikou oddělenou od lidského těla), které současně slouží jako technologické posláním či technologický pokrok [B; C]. Postavy ve filmu jsou vytvořeny k obrazu člověka, podobným způsobem se vyvíjí myšlenky a myšlení příběhu, který vyniká svou trojrozměrnou projekcí. Postavy samy jsou definovány na základě systému [a; b; e; i; j; l].

Snímek „Avatar“ tak „přesvědčuje“ o nových technikách ukázání hloubky prostoru, techniky záznamu a zprostředkování tohoto prostoru, především svou první polovinu dění. Divák má možnost postupně objevovat zcela nový svět a porozumět filmu jako vizuálnímu médiu, které rozšiřuje hloubku prostoru a samotnou hloubku vidění, které nahlíží skutečnosti zevnitř. Tento film je charakterizován jako plný rytmu a rychlosti, přestože dosahuje téměř tří hodin. Do popředí se dostává fascinující svět (včetně jednotlivých aspektů – symbol očí, pohyby, rituály), ve kterém se odehrává druhotné vyprávění. Vývoj techniky a technologie je v tomto případě ohromný, dokonce sahá za kinematografickou realitu. Přitom ve filmu, respektive fikčním světě, působí filmová řeč na věci tak, že zůstávají v systematické návaznosti. Film tematizuje nejen zástupce těl (*avatary*), dopomáhá také technice 3-D v kině i na televizní obrazovce ke konečnému prolomení [A]. Ohromující je též počítačem generovaný fantaskní 3-D prostorový svět, kdy film vlastně posunuje vpřed zdokonalování virtuální reality (to přitom nezávisí na postoji člověka). Film ukazuje virtuální realitu ve spojení s oblastí filosofie, filmu, počítačových her, mediálního umění i přírodních věd, což ještě prohlubuje tuto tematiku. Verze 3-D obrazu ukazuje nový rozměr prostoru a pohybů (což je patrné už jen např. ze záběru, kdy se postavy pohybují po korunách stromů v hloubce 3-D; viz kap. 6.1.2.). Divák je plně vsazen do nového pojetí prostoru a sdílí s filmem jako médium novou formu vidění, respektive myšlení. „*Aby byl člověk schopen „myslet“ v podmínkách, kdy už nikdo nemyslí, musí být myslitelem zvláštního typu*“ (Bourdieu 2002: 25).

Seznam literatury

- [1] AGAMBEN, Giorgio. *Was ist ein Dispositiv?* Zürich-Berlin: Diaphanes, 2008, 41 s.
- [2] AUMONT, Jacques. *Obraz*. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2005, 327 s.
- [3] BELLOUR, Raymond. *The analysis of film*, Bloomington: Indiana University Press, 2006, 300 s.
- [4] BELLOUR, Raymond. *Wie sehen?*, Weimar: IKKM, 2008 (nepublikovaná přednáška v rámci programu „Opening Lecture“ na Univerzitě Bauhaus ve Výmaru), 12 s.
- [5] BLUMENBERG, Hans-Christoph a kol. *Making of...Wie ein Film entsteht*. Die Kunst des Filmemachens von A bis Z. Hamburg: Kino Verlag GmbH, 1996, 487 s.
- [6] BOURRIAUD, Nicolas. *Postprodukce*. Praha: Tranzit, 2004, 106 s.
- [7] BOURDIEU, Pierre. *O televizi*. Brno: Doplněk, 2002, 104 s.
- [8] BYSTRICKÝ, Jiří. *Elektronická kultura a medialita*. Praha: 999, 2007, 95 s.
- [9] DELEUZE, Gilles. *Film 1. Obraz-pohyb*. Praha: Národní filmový archiv, 2000, 298 s.
- [10] DELEUZE, Gilles. *Film 2. Obraz-čas*. Praha: Národní filmový archiv, 2000, 371 s.
- [11] DELEUZE, Gilles. *Rokovania 1972 - 1990*. Bratislava: Archa, 1998, 202 s.
- [12] ENGELL, Lorenz. *Der Film*. Medienkultur. Frankfurt: Fischer Verlag, 1998, s. 10 – 55.
- [13] ENGELL, Lorenz. *Tasten, Wählen, Denken. Genese und Funktion einer philosophischen Apparatur*, in: Medienphilosophie. Beiträge zur Klärung eines Begriffs. Fischer: Frankfurt/M., 2003. s. 53 – 77.
- [14] ENGELL, Lorenz, LEITNER, Birgit. *Philosophie des Films. Philosophische Diskurse*. Weimar: Verlag der Bauhaus Universität Weimar, 2007, s. 39 – 49.

- [15] ENGELL, Lorenz. *Bilder der Endlichkeit. Serie moderner Film*. Weimar: VDG, 2005, 183 s.
- [16] ENGELL, Lorenz. *Agenten und Agenturen*. Weimar: Verlag der Bauhaus-Universität Weimar, 2008, 166 s.
- [17] ENGELL, Lorenz. *Interview s Kateřinou Krtilovou*. Weimar, 2009 (nepublikovaný manuskript), 7 s.
- [18] FITZPATRICKOVÁ, Lisa. *Avatar. Cesta do světa Jamese Camerona*. Brno: Computer Press, a. s., 2010, 106 s.
- [19] FLUSSER, Vilém. *Výroba a spotřeba filmů*. Medienkultur. Frankfurt: Fischer Verlag, 1999, s.
- [20] FLUSSER, Vilém. *Do universa technických obrazů*. Praha: Občanské sdružení pro podporu výtvarného umění, 2001, 162 s.
- [21] FLUSSER, Vilém. *Za filosofii fotografie*. Praha: Hynek, 1994, 75 s.
- [22] HARMS, Rudolf. *Philosophie des Films*. Hamburg: Meiner, 2009, s. 54 – 105.
- [23] HEIDER, Fritz. *Ding und Medium*. Berlín: Kulturverl. Kadmos, 2005, s. 7 – 19.
- [24] ISER, Wolfgang. *Jak se dělá teorie*. Praha: Karolinum, 2009, 245 s.
- [25] JOHNSON, Paul. *Civilizace starého Egypta*. Praha: Academia, 2002, 262 s.
- [26] JANDOUREK, Jan. *Sociologický slovník*. Praha: Portál, 2001, 104-105 s.
- [27] KOL. AUTORŮ a konzultantů Encyklopedického domu. *Slovník cizích slov*. Praha: Encyklopedický dům, 1996, 368 s.
- [28] KOL. AUTORŮ. *Německo-český a česko-německý studijní slovník*. Olomouc: Nakladatelství Olomouc, 2004, 1457 s.

- [29] KUNKEL-RAZUM Kathrin a kol. vom Wissenschaftlichen Rat der Dudenredaktion. *DUDEN Deutsches Universalwörterbuch*. Mannheim: Bibliographisches Institut & F.A.Brockhaus AG, 2003, 1892 s.
- [30] KR TILOVÁ, Kateřina. *Za filosofii nové doby*. Praha: 999, 2007, 135 s.
- [31] LIEBISCH, Dimitri Liebsch. *Philosophie des Films: Grundlagentexte (Zum Verhältnis von Philosophie und Film)*. Paderborn: Mentis, 2006, s. 34 – 156.
- [32] LUHMANN, Niklas. *Die Kunst der Gesellschaft*. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1997, s. 165 – 215.
- [33] MAILER, Norman. *Marylin*. Brno: Jota, 2009, 216 s.
- [34] METZ, Christian. *Imaginární signifikant. Psychoanalýza a film*. Praha: Český filmový ústav, 1991, 307 s.
- [35] PLATZEWSKI, Jerzy. *Dějiny filmu. 1895 – 2005*. Praha: Academia, 2009, 782 s.
- [36] RITTER, Joachim. *Historisches Wörterbuch der Philosophie*. Muttentz: Schwabe, 1971 - 2005, 12 svazků. (r. 2007 dodán 13. svazek Margaritou Kranz)
- [37] ROTERBERG, Sönke. *Philosophische Filmtheorie*. Würzbur: Neumann Verlag, 2008, 100 s.
- [38] ŘEŠETKA, Miroslav. *Anglicko-český a česko-anglický slovník*. Olomouc: FIN PUBLISHING, 1997, 1311 s.
- [39] SANDBOTHE, Mike. *Pragmatische Medienphilosophie. Grundlegung einer neuen Disziplin im Zeitalter des Internet*. Velbrück Wissenschaft. Weilerswist, 2001, s. 153 – 162.
- [40] VIRILIO, Paul. *Stroj videnia*. Bratislava: Camera lucida, 2002, s 54 – 111.

[41] WEIBEL, Peter. Weibel. *Rozšířený film, video a virtuálne prostredia*. In: V toku pohyblivých obrazov, Antológia textovo elektronickom a digitálnom umení v kontexte vizuálnej kultúry. Rusnáková, Katarína. Bratislava: Afad press, 2005, s. 95 – 106.

[42] ZIEMANN, Andreas. *Soziologie der Medien*. Bielefeld: Transcript Verlag, 2006, 131 s.

[43] Falco Theuner, *Avatar*, Blu-ray magazin, 2010, 1, s. 19-21.

Internetové zdroje:

[A] Goethe-Institut, *Virtual Reality*

URL: <<http://www.goethe.de/wis/med/dos/vir/deindex.htm>> [květen 2010]

[B] Radomír D. Kokeš, *Avatar / Stejný, a přece jiný*

URL: <<http://www.cinepur.cz/article.php?article=1777>> [duben 2010]

[C] Přemysl Martínek, *Rok Avatara / Distribuční rok 2009*

URL: <<http://www.cinepur.cz/article.php?article=1821>> [duben 2010]

[D] Wikipedie, Otevřená encyklopedie, *Alenka v říši divů*

URL:

<http://cs.wikipedia.org/wiki/Alenka_v_%C5%99%C3%AD%C5%A1i_div%C5%AF>

[duben 2010]

[E] Petra Hanáková, *Pojem*

URL: <<http://www.cinepur.cz/article.php?article=939>> [březen 2010]

[F] Medienphilosophie, Lorenz Engell

URL: <<http://www.uni-weimar.de/medien/philosophie/personen/engell>> [leden 2010]

[G] Wikipedia The free Encyclopedia, *Avatar (2009 film)*

URL: <http://en.wikipedia.org/wiki/Avatar_%282009_film%29> [leden 2010]

[H] Wikipedie, Otevřená encyklopedie, *Avatar*

URL: <<http://cs.wikipedia.org/wiki/Avatar>> [leden 2010]

[I] Česko-slovenská filmová databáze, vyhledávání filmů pro bibliografické údaje
URL: <<http://www.csfd.cz/>> [prosinec 2009]

[J] MovieZone, *Avatar* – vyhledávání obrázků pro obrázky v přílohové části
URL: <<http://film.moviezone.cz/avatar/>> [prosinec 2009]

[K] Wikipedia The free Encyclopedia, *Computer-generated imagery*
URL: <http://en.wikipedia.org/wiki/Computer-generated_imagery> [listopad 2009]

[L] Wikipedia The free Encyclopedia, *Stereoscopy*
URL: <<http://en.wikipedia.org/wiki/Stereoscop>> [listopad 2009]

[M] Wikipedie, Otevřená encyklopedie, *Operátory*
URL: <<http://cs.wikipedia.org/wiki/Oper%C3%A1tor>> [listopad 2009]

[N] Cinepur, *Na sever severozápadní linkou*
URL: <<http://www.cinepur.cz/article.php?article=38>> [listopad 2009]

[O] Wikipedia The free Encyclopedia, *Imax*
URL: <<http://en.wikipedia.org/wiki/IMAX>> [listopad 2009]

[P] Imax, *Imax DMR*
URL: <<http://www.imaxpraha.cz/dmr.asp>> [listopad 2009]

[Q] Wikipedie, Otevřená encyklopedie, *Matrix*
URL: <<http://cs.wikipedia.org/wiki/Matrix>> [říjen 2009]

[R] Pavel Kasík, *Triky pro film Matrix* (obrázky pro přílohovou část)
URL:
<http://technet.idnes.cz/triky-pro-film-matrix-pochazeji-jiz-z-roku-1876-fa0-tec_foto.asp?c=A061027_161139_tec_foto_dno> [říjen 2009]

[S] Siemens AG 2002 – 2010, *SOMATOM Definition*
URL:
<http://www.medical.siemens.com/webapp/wcs/stores/servlet/ProductDisplay~q_catalogId~e_-11~a_catTree~e_100010,1007660,12752,1008408~a_langId~e_-11~a_productId~e_168189~a_storeId~e_10001.htm> [září 2009]

[T] Radka Matějčková, *Nejrychlejší CT přístroj na světě mají i v Motole*
<http://www.rozhlas.cz/vedaarchiv/clovek/_zprava/345205> [září 2009]

[U] Wikipedie, Otevřená encyklopedie, *Kruh (Kružnice, Elipsa)*
URL: <<http://cs.wikipedia.org/wiki/Kru%C5%BEnice>> [srpen 2009]

[V] Wikipedie, Otevřená encyklopedie, *Demiurg*
URL: <<http://cs.wikipedia.org/wiki/Demiurg>> [červen 2009]

[W] *Pojmy – obrazy – média / Medien – Begriffe – Bilder : Konference Myšlení médií, červen 11 – 12, 2009* [online]. Praha, [2009] [cit. 2010-01-05]. Dostupný z WWW:
<<http://www.filosofiemedii.org/media/archiv/mysleni-medii>>.

[X] Nach dem Film
URL: <<http://www.nachdemfilm.de/>> [květen 2009]

[Y] Montage-av
URL: <<http://www.montage-av.de/>> [květen 2009]

Seznam filmů

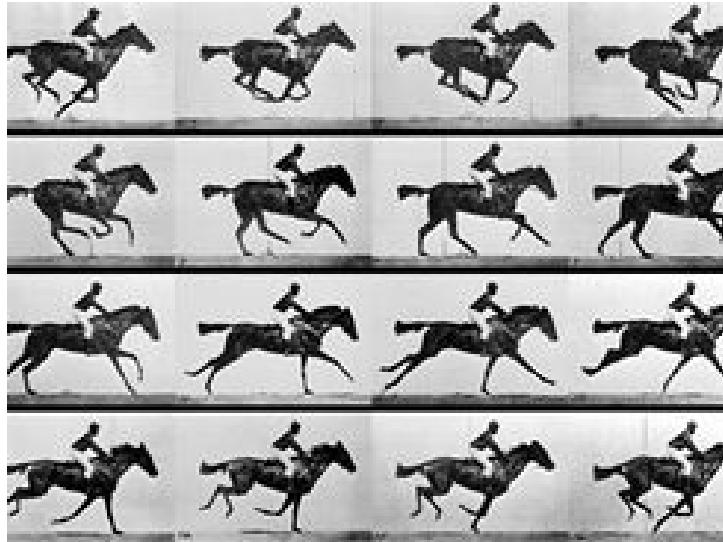
- [a] Tim Burton: Alice in Wonderland (Alenka v říši divů), 108 min., USA 2010.
- [b] James Cameron: Avatar, 166 min., USA / Velká Británie 2009.
- [c] Quentin Tarantino: Inglourious Basterds (Hanebný pancharti), 153 min., USA / Německo 2009.
- [d] J. J. Abrams: Star Treck, 126 min., USA / Německo 2009.
- [e] Mark Neveldine, Brian Taylor: Gamer, 95 min., USA 2009.
- [f] Joel Coen, Ethan Coen: Burn After Reading (Po přečtení spalte), 92 min., USA 2008.
- [g] Timur Bekmambetov: Wanted, 110 min., USA / Německo 2008.
- [h] Tony Scott: Dejavu, 126 min., USA 2006.
- [i] Lana Wachowski, Andy Wachowski: Matrix Revolutions, 129 min., USA 2003.
- [j] Lana Wachowski, Andy Wachowski: Matrix Reloaded, 138 min., USA 2003.
- [k] Peter Jackson: Lord of the Rings: The Two Towers (Pán Prstenů: Dvě věže), 172 min., USA / Nový Zéland / Německo 2002.
- [l] Lana Wachowski, Andy Wachowski: Matrix, 131 min., USA 1999.

Poznámka: Seznam filmů byl vytvořen dle filmové databáze [I]

Přílohy

Přílohy čís.1:

a) Experiment s fotografií na případu běžícího koně [R]



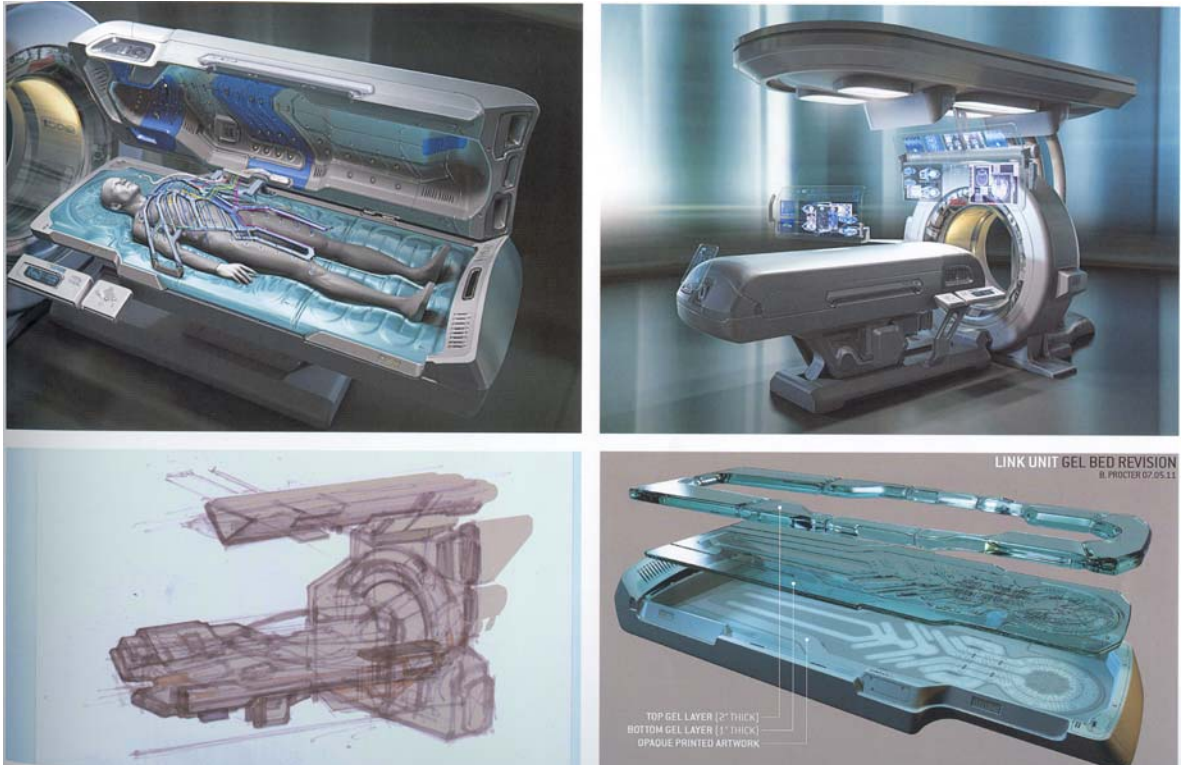
b) Svět uvnitř *Matrixu* [R]

I.



Přílohy čís. 2:

a) Spojovací přístroj pro přenos do světa *avatárů* [18]



b) Somatom od firmy Siemens [S]



c) Přístroj CT v Motole Praha [T]



Přílohy čís. 3:

a) Egyptský typ očí [25]

I.



II.



b) Typ očí ve filmu „Avatar“ [18]

I.



II.

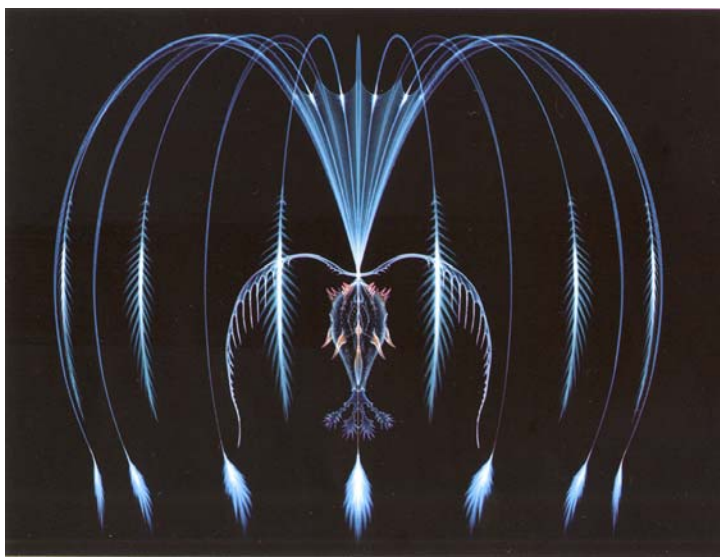


III.



Přílohy čís. 4:

Symbol „lesního ducha“ z filmu „Avatar“ [18]



Technické přílohy

V rámci technických příloh ukazuji způsob náhledu spolu s užitím dané techniky a technologie, s jakými jsem měla možnost se prakticky seznámit (obrazová a zvuková postprodukce). Tím jsem do práce začlenila nový rozměr, jež by mohl být přínosem a pohledem za hranice filmu a vidění, a přispěla jsem k ukázání komplexní práce s médiem filmu a technikou zobrazení, ukázání, vidění a myšlení filmu jako média. Jednotlivé části ve vybraných ukázkách jsou dobře propojeny a tvoří celek – filmovou řeč, neboť i hodnota obrazů se změnila v informaci. Základní funkce komunikačního prostředku (způsobu vyjadřování a komunikace) přichází vedle jazyka s novou technikou vidění, čímž mají obrazy vliv na vnímání a myšlení. Technické přílohy byly pořízeny na odborném pracovišti (postprodukční společnost).

Při domácí práci s filmovými ukázkami jsem postupovala následujícím způsobem. Nejprve jsem si rozvrhla části pro sledování s poznámkami, poté bez nich. Dále jsem zpětně pracovala s poznámkami – doplňovala je a upravovala (zaznamenávání dle timecodu a následná kontrola). Nakonec jsem pracovala s filmem bez zvukové složky, to znamená pouze s obrazy v daných formátech (zkoumání, zda vše sedí, když člověk „vidí“). Filmové ukázky jsem zkoumala také s příslušnými doplňujícími zdroji a literaturou. Anglické texty [3], články [A; G; H] a doplňující teoretické zdroje [5; 6; 7; 15] sloužily v průběhu psaní práce jako studijní a podpůrné materiály, na kterých lze spolu s citovanými českými a německými díly a dalšími odkazy vystavět background pro pochopení, zpracování tématu a komparaci dílčích nebo souvisejících pojmů.

Pro práci s technickou podporou v podobě technických příloh bylo použito zdrojové video ve formátu „AVI“. Pracovalo se s video-kompresí „Xvid“ a audio-kompresí formátu mp3. České titulky jsou k dispozici ve formátu „SRT“. Video bylo zpracováno na platformě „Mac“ a naimportováno do programu „Compressor“. Co se týče titulků, byl video-soubor pojmenován stejně jako soubor s titulky a nalezneme jej ve stejném adresáři. Pomocí pluginu „Perian“ byly vsazeny titulky do obrazu, kde mohly zůstat napevno. Pracovalo se tak zároveň s programem a titulky.

Dále byl přidán timecode (časová stopa běžící v obraze po celou dobu filmu). Pro timecode byla ve video-filtrech zvolena volba: „zobrazení timecodu v obraze“, která při práci s filmovými ukázkami a psaní práce posloužila pro lepší orientaci a přesný zápis. Pro použití v mé práci bylo zvoleno umístění na střed do horního okraje, písmo malé a bílé

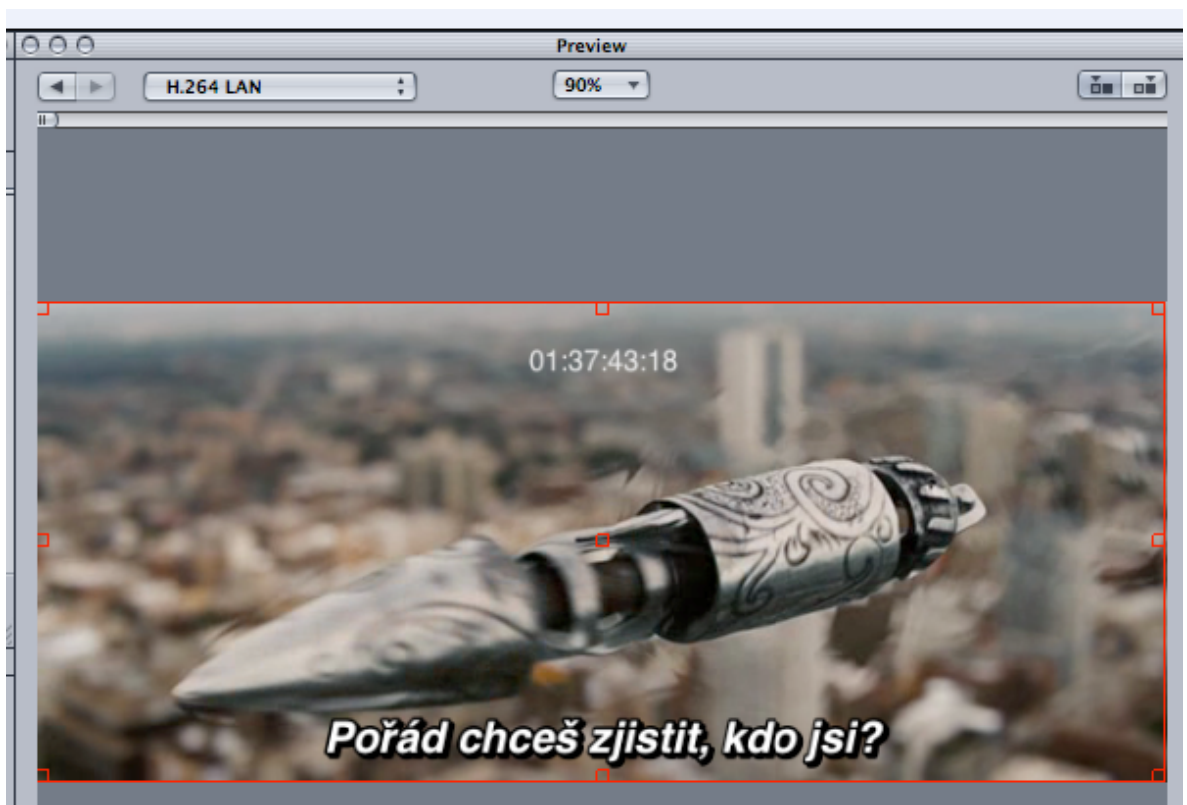
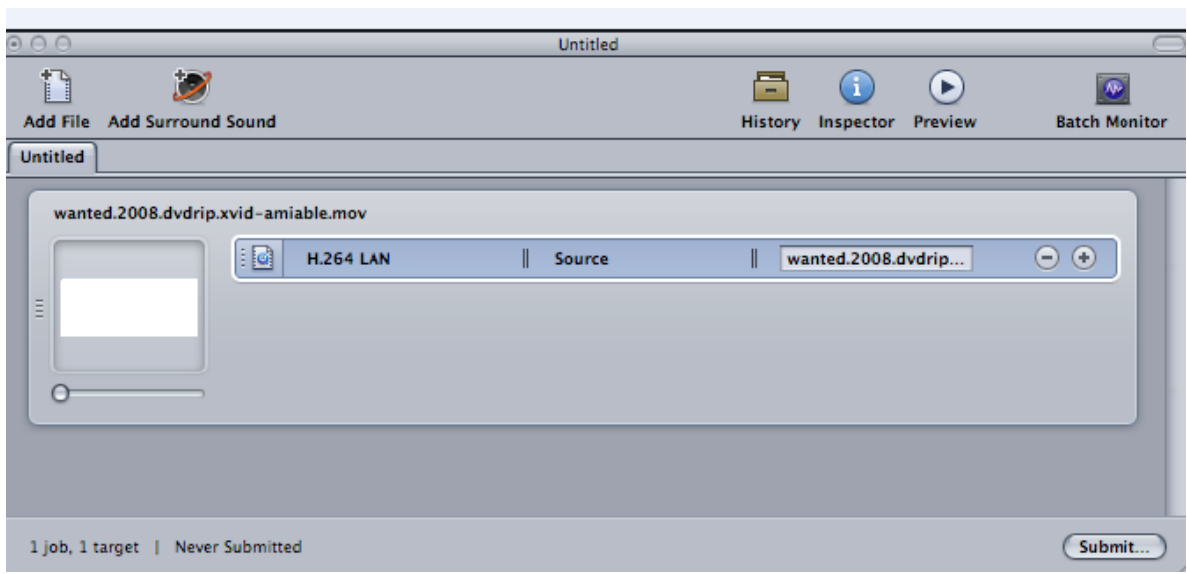
barvy, bez pozadí, fond „Arial“, a to z důvodu, aby to co nejméně ovlivnilo obraz, lépe řečeno aby timecode nezakryl velkou plochu obrazu a byly co nejvíce vidět původní části.

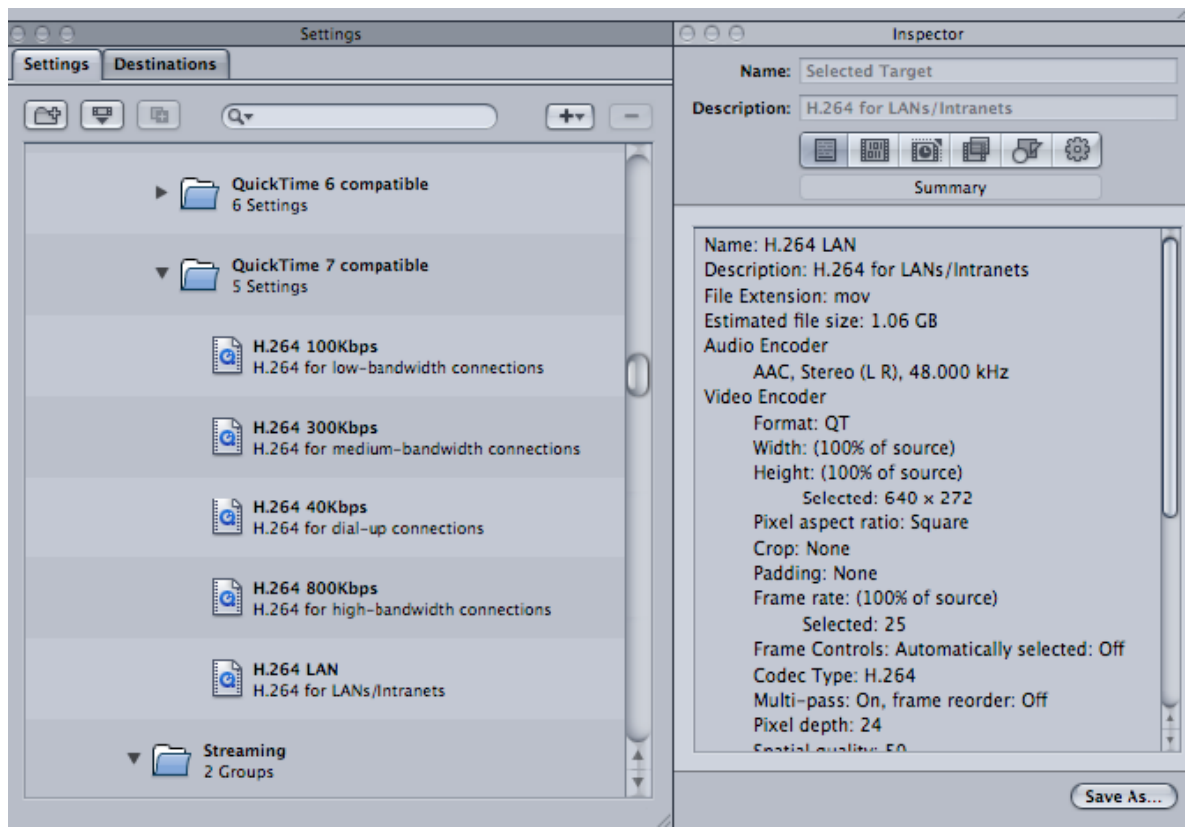
Při exportu byl zvolen formát „QuickTime“ s video-kompresí „H.264“ a audio-kompresí „AAC“ (tyto dvě komprese poskytují při stejném datovém toku kvalitnější obraz a zvuk). Bylo ponecháno původní rozlišení pro co největší snížení degradace původního obrazu, mírně zvýšen datový tok audia a videa, aby byl co nejméně degradován původní materiál. Nejprve byly vyzkoušeny různé velikosti timecodu a datového toku, aby byl co nejméně rušen obraz při sledování filmu. Kódování probíhalo na osmiprocessorové stanici „Apple Mac Pro“. Rekompese (příčemž celý proces sestává z: dekomprimování – zkomprimování) dvouhodinového filmu trvala přibližně 75 minut.

V případě práce například s filmem typu „Inglourious Basterds“ [c] byl film naimportován do programu „DG-index“. Tento program oindexuje video-stopy a demuxuje audio-stopy. Z kontejneru (audiovizuální kontejner; pozn. Katrin Vodrážková) „vob“, ve kterém se film nachází na DVD, separuje v tomto případě zvukové stopy ve formátu „AC3“; v ostatních případech jsou videa již ve formátu „AVI“. Pomocí programu „AVISYNTH“ byl přidán timecode do obrazu, provedena změna rozlišení, oříznutí obrazu. Tento program slouží k před-zpracování.

Timecode byl přidán příkazem pro nastavení, fond, velikost, barvu písma, barvu stínu písma, atp.. Dále byly zkomprimovány pomocí kodeku X.264 (existují různé kodeky H.264 a díky tomu lze přehrávat) konkrétní implementace formátu H.264. Poté byly uloženy zvukové stopy. Pomocí programu „VSrip“ (vobsubtitle ripper) byly nagrabbovány (proces grabbing; pozn. Katrin Vodrážková) anglické a české titulky z DVD. Tato data byla automaticky uložena do souboru „IDX“. Nakonec bylo provedeno spojení zkomprimovaného videa (v programu MKVtoolnix), dvou zvukových stop, dvou titulkových stop do kontejneru „Matroska“.

Praktický příklad k technickým přílohám (příklad z filmu „Wanted“ [g]):





Poznámkový aparát II

Bod 001) Do českého prostředí se pojem komunikace dostal prostřednictvím Luhmanna.

Bod 002) Tvůrce filmů chápe Engell jako agenty, jako lidské aktéry, kteří jsou vlastně agenty cizí moci; odtud pochází pojetí kina jakožto agentury, z vlastního práva tak má kino moc, dále např. televize má moc, atp. [13; 16].

Bod 003) mezi mediální fenomény a zároveň formy organizace historického vědění, které hrají stěženi roli pro existenci dějin, lze zařadit především psaní a zobrazování historie, zprostředkování historie ve filmu, v muzeu; dále archiv, dokument, monument, muzeum

Bod 004) Flusser již předvídal, že se životní pocit člověka stane cizím a novým. Zkoumal soupeření obrazu a textu, přičemž pro něj získal přední místo obraz. Podle Flussera vznikalo mnoho obrazů, obrazy tak začaly zakrývat svět. Obrazy chápal jako nejednoznačné, získávající moc a žijící vlastním životem. Písmo jako nový způsob vysvětlení obrazů začalo v podobě textů obrazy rozkrývat, ale i to se stalo v moderní době složitým. Proto zvolil jako doménu „technický obraz“ v komparaci s tradičním obrazem, jež se stal novou formou, obecně platným faktem, jiným univerzem, tvořeným z aparátů jako bodových prvků. [20]

Bod 005) Stará magie, např. v podobě jeskynních maleb, byla předdějinná, na rozdíl od kina či televize. Předhistorická magie zahrnovala ritualizaci modelu mýtu, který byl předáván ústně, autor – Bůh – stál mimo komunikační proces. Současná magie nabízí program, který je předáván písemně a autor se nachází uvnitř komunikačního procesu.

Bod 006) Tlačítka jsou všudypřítomná zařízení, pohybují se v čase, pro který platí jiný řád, odlišný od každodennosti člověka. Tento čas obsahuje nekonečně malé veličiny a probíhá velmi rychle. Stiskávání je neprůhledný proces – probíhá v černé skřínce – black box – a aparát není stroj, protože neobsahuje něco mechanického, mechanicky pouze stiskáváme tlačítka (například stiskneme zvolené tlačítko na klávesnici televizoru a na obrazovce televizoru se ihned ukáže vybraný obraz (Flusser 2001: 27), skládáme kalkulace, čímž

vzniká technický obraz. Klávesy tak ruší hranici mezi soukromým a veřejným. Vysílací a přijímací aparáty tvoří jednotu.

Bod 007) Fotografie analyzoval z hlediska vědeckého, estetického i politického, dále se zabýval přechodem od industriálního vývojového stupně k postindustriálnímu a přitom se snažil popsat kulturní krizi naší civilizace.

Bod 008) Fotoaparát je black box, proto nelze poznat správně naprogramovaný fotoaparát. Každá fotografie je zašifrovaná do věčných konfigurací. Pokud člověk prohlédl fotografii, vyčetl z ní kódování, tudíž může fotografii považovat za dešifrovanou. Předpokladem pro dešifrování je neoddělitelné rozlišení programu aparátu a záměru fotografa. Fotograf se ztrácí uvnitř aparátu tehdy, když hledá možnosti. Přesto však může ovládat černou skříňku, neboť zná její input a output. [21]

Bod 009) Čas se představuje skutečně dvojnásobným způsobem cyklicky, protože svazek běží v pásech – toto je princip většiny video-projekcí formátu DVD – především ale proto, že se rozvíjí mezi obrazy jedinečná cirkularita, která s sebou přináší sestavy, jež nemají chronickou povahu. To dovoluje domnívat se, že čas, který plyne, neplyne skutečně, protože se upevňuje pouze na částech (štěpech) jedinečného momentu, i když se to rozprostírá v určitém rozsahu, např. 26-ti minut. [3]

Bod 010) Srov. s pojetím komplexity u Luhmanna.

Bod 011) Odcizení člověka od obrazu proběhlo již v průběhu 2. tis. př. Kr., kdy někteří jedinci pátrali po původním záměru obrazů. Postupným vytrháváním obrazových prvků (pixels) z povrchu a jejich řazení do řádků tak dali vznik lineárnímu písmu. Kruhový čas magie byl překódován do lineárního času historie. Nastal boj písma proti obrazu spolu s bojem dějinného vědomí proti magii. [20]

Bod 012) Pojem demiurg pochází jako řec. pojem „demiurgos“ ze slova *démos* neboli lid a *ergon* neboli dílo, původně tento pojem znamenal řemeslníka nebo také umělce, tedy člověka, který veřejně vystupuje a vykonává veřejnou službu, může jím být lékař či zpěvák. Později dostává význam i výrobce, řemeslníka a správce veřejných věcí. Pojem demiurga se objevuje již v Platónově mýtu jako tvůrce, který tvoří podle daného vzoru,

nikoli sám. V novoplatonismu je metafyzickou postavou, synem Moudrosti, prostředníkem mezi dokonalým Bohem a hmotným světem. [V]

Bod 013) Vrcholem nerozlišitelnosti je dvojice obraz-krystal jako zmožená zrcadla zachycující aktualitu dvou postav. Krystal je dvojitý, zdvojený obraz, charakterizován hloubkou, kruhovým pohybem a nekonečným procesem sebeutváření. Aktuální a virtuální se mění ve dvojici matný-průzračný nebo zárodek-prostředí. [10]

014) Marilyn M. lze ve filmu nahlížet ve dvojí podobě: za prvé jako symbol čistoty ukázání, „tvář filmu“, za druhé jako herecký typ: něco víc – záhadné zjevení, hloubku, světlo, energii, anděla. Imanence jejího obličej je zjevena na plátně a vyznívá ve světle plátka kina. Marilyn působila svými kreacemi až na vrchol lidské mysli, referovala o sobě samé ve velkém stylu, její osobnost zůstává skrytá – fakt jsou živá, Marilyn nikoli [33].

Bod 015) Čas lze např. natáhnout ve filmu i v hudbě, přičemž v těchto dvou oblastech bylo natahování považováno a užíváno jako primární způsob vyjádření. Další formu zkracování přináší střih. Čistý experiment s časem a prostorem nabízejí zejména filmy Michaela Snowa. Extrémně pomalý pohyb lze naopak zaznamenat právě ve filmových akcích P. Weibela.

Bod 016) Dispozitiv jako způsob – výtvar, který má vzhledem k historicky danému časovému bodu především tu funkci, aby splnil nutné požadavky. Dispozitiv má dominantní a konkrétní strategickou funkci. Dispozitiv sám představuje síť. Výraz odkazuje na celek - zároveň jazykových a nejazykových, právních, technických a vojenských praktik a mechanismů. [1]

Bod 017) Pro to, jaký budou mít Na'vi vzhled, jak budou nativní charakterity zobrazeny ve filmu, byl Cameron inspirován snem, který měla Cameronova matka dlouho před tím, než napsal Avatara. Snila o modré ženě, která dosahuje výšky dvanácti stop, a myslela, "that's kind of a cool image". Tak již v roce 1976 a 1977 vyložil filmový scénář o planetě a rodné populaci, která byla dvanáct stop vysoká a modré barvy, která je oslňující, a která se později stala základem pro Na'vi v Avatarovi. [43]

Bod 018) Scény, které byly ukázány na dnu věnovanému projektu „Avatar“ (21. 8. 2009) a které člověku nepochybně berou dech, vytvářejí dojem, jakoby pocházely z ještě neuskutečněného zfilmování „World Of Warcraft“. Tato prezentace obsahovala první vzájemné setkání hlavního hrdiny a princezny Neytiri z rodu Na'vi (v obsazení Zoe Saldana). [43]

Bod 019) Příběh z prostředí modrého světa *avatárů* rozvinul James Cameron před necelými patnácti lety. Jako předloha mu sloužila „Pocahontas“ a četné knihy žánru science-fiction o tom, kdy tělo hrdiny dlí na zemi lidí. Jedná se např. o příběh, který má v režii Andrew Shanton a který by měl přijít do kin v roce 2012 v ryzím formátu 3D jako krátký film. [43]

Bod 020) Srov. s pojmem double-agent u Lorenze Engella.

Bod 021) V tomto prostoru se nachází nové nerostné bohatství, za kterým se sem lidé vydali. Obrazy krasových skalních útvarů v oblasti Guilin byly získány z vápencového pohoří na základě Cameronova požadavku ve spolupráci s fotografiemi návrháře Stevea Messinga, snímky byly pořízeny při jízdě horkovzdušným balónem v Číně. [18]

Slovník nejdůležitějších jmen a pojmů

Lorenz Engell (nar. 1959)

profesor filosofie médií a německý vědec v oblasti médií, působí na fakultě Médii (Bauhaus-Universität Weimar), od r. 2008 ředitel Mezinárodního kolegia pro výzkum kulturních technik a filosofie médií

vystudoval divadelní, filmovou a televizní vědu, romanistiku, dějiny umění (Universität Köln)

rozvinul koncept „aktér-sít'-teorie“ a pracuje s pojmem „kinematografická agentura“

Gilles Deleuze (1925 – 1995)

významný francouzský teoretik 20. století, působil zejména v oblasti filosofie, filmové teorie, kritické teorie současné kultury, teorie umění a literatury

jeho myšlení se prolíná s řadou vědeckých oborů jako psychologie, biologie, geologie

svým pojetím překračoval hranice filosofie a myšlení podle něj potřebuje prostředníky

analyzoval konkrétní filmy a sekvence, uvedl taxonomii filmů, klasifikoval obrazy a znaky

Vilém Flusser (1920 – 1991)

významný český filosof, ve své filosofii se zaměřoval především na obrazy a komunikaci současné doby, jazyk, vztah k budoucnosti, minulosti, přítomnosti

jeho vlastní filosofie, ve které figurují specifické pojmy jako „technický obraz“ nebo „aparáty“, byla ovlivněna Wittgensteinem a Nietzschem

způsob nahlížení a vnímání okolního světa zakládá na obrazu a zobrazování

Christian Metz (1931 – 1993)

francouzský teoretik filmu

ovlivněn Freudem a Lacanem, jejichž myšlenky aplikoval na problematiku kina, dále vycházel ze Saussura, jehož sémiologickou teorii použil pro film

pracuje s tezí, že uvažování filmu je populární jako umělecká forma, která spočívá ve své schopnosti být nedokonalou reflexí reality a metodou pátrající po nevědomých stavech snění

film – pohyblivý obraz, filmový obraz je o krok dále než fotografie, vyznačuje se různými časovými rovinami, obrazy ve filmu poprvé získávají rozměr budoucnosti

filosofie médií – směr teorie médií zkoumající způsoby, jakými média a technika formují vidění, myšlení, vnímání, cítění

fotografie – typ technického obrazu, jeden snímek, vychází z dispozic nějakého aparátu

kinematografická společnost – kinematografie vzniká se vznikem filmu, kinematograf změnil povahu kinematografické společnosti, neboť nabízí nové způsoby a techniky vidění

medialita – způsob či technika myšlení, filmové médium jako proces zdvojení umožňuje reprodukovat obrazy a připojuje časovou dimenzi

prostor a čas – kategorie, se kterými pracoval ve filosofii např. Immanuel Kant

technický obraz – obraz vytvořený nějakým aparátem (např. fotografie, film), pojem technického obrazu zavedl Vilém Flusser, s pojmem lze operovat jako s faktem

vizuální kultura a vizuální studia – nové pole studia kulturní konstrukce vizuálna v médiích, umění, každodenním životě

voyer – pozorovatel, který ke svému pozorování využívá filmový pohled ve funkci dohledu