

UNIVERZITA KARLOVA V PRAZE
FAKULTA HUMANITNÍCH STUDIÍ
Katedra elektronické kultury a sémiotiky

Bc. Eva Novotná

**Zrychlování komunikace a projevů každodennosti
v informační společnosti.
Paralela v přístupech Paula Virilia a Godfreye Reggia.**

Diplomová práce

Praha 2014

UNIVERZITA KARLOVA V PRAZE

FAKULTA HUMANITNÍCH STUDIÍ

Katedra elektronické kultury a sémiotiky

Bc. Eva Novotná

Zrychlování komunikace a projevů každodennosti

v informační společnosti.

Paralela v přístupech Paula Virilia a Godfreye Reggia.

Diplomová práce

Vedoucí práce: **Mgr. Michaela Fišerová, Ph.D.**

Praha 2014

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem práci vypracovala samostatně. Všechny použité prameny a literatura byly řádně citovány. Práce nebyla využita k získání jiného nebo stejného titulu.

V Praze dne 16. května 2014

.....
Bc. Eva Novotná

Poděkování

Chtěla bych velmi poděkovat Mgr. Michaele Fišerové, Ph.D. za vedení mé diplomové práce, za její inspirující přednášky a podnětné konzultace v průběhu celého studia a za její laskavý a osobitý přístup. Dále bych chtěla poděkovat mojí rodině za podporu během studií a všem blízkým, kteří mi byli oporou.

Obsah

Úvod.....	10
1. Představení autorů: Paul Virilio a Godfrey Reggio	13
1.1 Paul Virilio.....	13
1.2 Godfrey Reggio.....	14
1.2.1 Koyaanisqatsi.....	15
1.2.2 Powaqqatsi	15
1.2.3 Naqoyqatsi	16
1.2.4 Anima Mundi.....	16
1.2.5 Evidence.....	16
1.2.6 Visitors.....	17
1.3 Shrnutí.....	17
2. Zavádění nových technologií jako jedna z hlavních příčin zrychlování aspektů každodennosti	18
2.1 Vliv nových technologií na proměnu společnosti.....	18
2.2 Totalitní technokult Paula Virilia	20
2.2.1 Teledohled a panoptické vidění	26
2.3 Reggiová teze: „Žijeme technologiemi.“	29
2.3 Technologie nemusí znamenat zkázu pro realitu.....	35
3. Informační společnost.....	40
3.1 Charakteristika informační společnosti	40
3.2 Paul Virilio a jeho <i>informatická bomba</i>	41
3.3 Godfrey Reggio a jeho obraz informační společnosti	43
3.4 Informační společnost dnes	44
4. Zrychlování komunikace	51
4.1 Proměny komunikace	51
4.2 Virilio a komunikace	55
4.3 Reggio a komunikace.....	57
4.4 Vznikne „nový Babylon“?	59
5. Zrychlování projevů každodennosti.....	66
5.1 Zrychlování a jeho vliv na proměnu vnímání světa.....	66
5.2 Virilio a dromologie.....	67
5.3 Reggiův zrychlený obraz světa	74
5.4 Život jako závod	76
6. Odcizení a anonymita jako důsledek zrychlování	79
6.1 Odcizení jako fenomenologický problém.....	79
6.2 Viriliova poušť pohybu.....	80
6.3 Reggiův svět chaosu	84
6.4 Odcizení jako nevyhnutelný důsledek zrychlování	87
7. Život s technologiemi ve zrychleném světě.....	89
7.1 Celoživotní vzdělávání a budování hodnot.....	89
7.2 Rámcový vzdělávací program a celoživotní vzdělávání.....	90
7.3 Umění jako reflexe světa	92
Závěr	94

Bibliografie	96
Elektronické zdroje	97
Filmografie.....	98
Seznam obrázků.....	99
Seznam grafů	100

Anotace

Tato diplomová práce se zabývá zaváděním nových technologií v informační společnosti, které způsobují zrychlování aspektů každodennosti a důsledkem této situace je zvýšená míra odcizení a anonymity lidí ve městě. Práce porovnává pohled dvou autorů. První z nich je francouzský filozof a spisovatel Paul Virilio, druhý je americký režisér Godfrey Reggio. Oba autoři vnímají proměnu dnešní společnosti negativně a popisují důsledky, které vznikají zaváděním nových technologií. Každý z nich využívá jinou formu pro své vyjádření – Paul Virilio písmo a text, Godfrey Reggio dokumentární film. Přesto se shodují v názorech týkající se souvisejících témat a docházejí k podobným závěrům. Cílem této diplomové práce je porovnat oba autory a jejich myšlenky a navrhnout možná řešení, která by zabránila negativním důsledkům zrychlování aspektů každodennosti.

Klíčová slova

Virilio, Reggio, zrychlování, technologie, informační společnost, média, komunikace

Annotation

This thesis deals with the introduction of new technologies in the information society, which cause acceleration of aspects of everyday life. The consequence of this situation is the increased level of alienation and anonymity among people in cities. The thesis compares the view of two authors. The first one is a French writer and philosopher Paul Virilio, the other is an American director Godfrey Reggio. Both authors perceive the transformation of today's society negatively and describe the consequences arising from the introduction of new technologies. Each of them uses a different form of expression - Paul Virilio, writing and text, Godfrey Reggio, documentary films. Nevertheless, they have the same opinion on the relevant issues and come to similar conclusions. The aim of this thesis is to compare the two authors and their ideas and propose possible solutions to prevent negative consequences of acceleration of aspects of everyday life.

Key words

Virilio, Reggio, acceleration, technology, information society, media, communication

Úvod

Tato diplomová práce se zabývá problémem zrychlování, které se projevuje ve všech oblastech lidského života a výrazně na ně působí a proměňuje je. Jedním z důsledků tohoto zrychlování aspektů každodennosti, které souvisí se zaváděním nových technologií, je odcizení a zvýšená míra anonymity.

Jako východisko byli pro tuto práci zvoleni dva autoři: Paul Virilio a Godfrey Reggio. Oba autoři se problémem zrychlování zabývají a poukazují na něj, avšak každý jiným způsobem. Pro oba autory je společné, že vystudovali filosofii a témata, kterým se v návaznosti na zrychlování ve společnosti věnují, jsou si velmi podobná, ať už se jedná o proměnu jazyka, nebo zavádění nových technologií. Autoři se shodují i v důsledcích, ke kterým tyto jevy vedou, a tím je mimo jiné právě odcizení a zvýšená míra anonymity. Zásadní a shodný je pro oba autory způsob, jakým se na dnešní dobu dívají - pohledem fenomenologie. Když mluví o rychlosti, vždy je tomu tak ve spojení s lidským vnímáním a prožíváním. Vždy kladou důraz na jedince a jeho vztah ke světu, jak se v něm pohybuje a přemýšlí o něm.

Zrychlováním aspektů každodenního života a jeho důsledky se jako první začal hlouběji zabývat v 70. letech francouzský filosof Paul Virilio. Tento myslitel si v druhé polovině minulého století začal všimnout proměn lidského života a městského prostoru. Začal rozvíjet koncepci zrychlování - *dromologii*, zkoumat její historii, pronikání do všech stránek života a poukazyval na následky, které zrychlování způsobuje. Jako „hnací motor“ zrychlování vidí Virilio nové technologie a proměnu v informační společnost.

V 70. letech navazuje na tuto myšlenku i americký režisér a dokumentarista Godfrey Reggio, který vnímal svět a děj kolem sebe natolik uspěchaně, že se rozhodl natočit film, ze kterého nakonec vznikla „qatsi“ trilogie: filmy *Koyaanisqatsi*, *Powaqqatsi* a *Naqoyqatsi*. Tato trilogie bude klíčovou pro porovnání obou autorů, protože záběry těchto filmů jako by doplňovaly Viriliovy sepsané myšlenky. Ačkoli Reggio také vystudoval filosofii, nestal se autorem žádných textů. Film je podle režiséra jediným možným způsobem, jak na tento problém a jeho důsledky upozornit. Reggio tvrdí, že dnes již není možné jazykem postihnout naši dobu. „Cítil jsem, že pokud chci komunikovat s veřejností, měl bych tak učinit skrze jazyk obrazu.“ [X] Podle něj

současný jazyk na popsání naší reality nestačí, a proto využívá filmu jako prostředku, který dokáže pomocí obrazu a hudby vyvolávat silné emoce, jež ponoukají k zamyšlení lépe než slova. Svůj první film *Koyaanisqatsi* vnímá autor jako zrcadlo dnešní společnosti, a ačkoli je film sám jako takový médiem vznikající pomocí technologií a stává se součástí masové kultury, dokáže Reggio pomocí něj masovost a technologii kritizovat. Oba autoři, byť používají rozdílné nástroje pro upozornění na problémy v tehdejší i současné společnosti, mají z velké části společné téma a docházejí k velmi podobným závěrům.

V následujících kapitolách této práce bych se chtěla věnovat oběma autorům a jejich pohledu na zrychlování, jeho příčiny i důsledky a porovnat způsob, jakým tuto problematiku předkládají. V jednotlivých kapitolách nejprve popíšu danou problematiku, poté rozeberu pohled jednoho i druhého autora a v závěru každé kapitoly porovnáám jejich pohledy. Do práce začlením i fenomenologický koncept vnímání, který oba autory spojuje. Prvně se vždy budu věnovat teoretickému pohledu Paula Virilia, poté uměleckému zpracování Godfreye Reggia, a to především jeho filmovým snímkům *Koyaanisqatsi* a *Naqoyqatsi*, které s problematikou zrychlování nejvíce korelují.

V závěru celé práce shrnu koncepty obou autorů a navrhnou bych možná řešení, která by předcházela negativním důsledkům zrychlování ve společnosti. Jejich dopad na společnost totiž není „černobílý, jak často popisují hlavní autoři této práce, ale lze se na problematiku dívat z více stran. Moje pozice vůči autorům bude spíše polemická, než čistě souhlasná nebo nesouhlasná. Názory obou autorů se často shodují s mými, avšak často mi Virilio i Reggio připadají příliš negativističtí, například v názoru, že jazyky jednou zcela vymřou pod tíhou vlivu technologií¹. V jednotlivých kapitolách se pokusím poukázat na tuto přílišnou vyhraněnost Virilia i Reggia a ukázat názory z druhé strany - nejen negativa, ale i pozitiva. Přesto bych sebe samu neřadila ani k technooptimistům². Uvědomuji si nejen přínos nových technologií, ale i rizika s nimi spojená. Jak těmto rizikům předcházet se pokusím nastínit v závěru práce.

¹ Problematice komunikace a jazyků se budu věnovat v kapitole 4.

² Mezi technooptimisty lze zařadit například L. Manoviche, P. Lévyho nebo M. Maffesoliho. Tyto autory budu dále zmiňovat v průběhu diplomové práce.

Texty v práci citované z anglických verzí publikací a elektronických zdrojů jsou citovány podle těchto verzí, tj. přeloženy z anglického textu.

1. Představení autorů: Paul Virilio a Godfrey Reggio

1.1 Paul Virilio

Paul Virilio je francouzský filosof, který bývá často označován jako „urbanista“ a „kulturní teoretik“. Narodil se v roce 1932 v Paříži, vystudoval filosofii a architekturu, dodnes je aktivním spisovatelem i občasně přednášejícím profesorem ve Švýcarsku.

Autor knih o *dromologii*³ (podrobněji v následujících kapitolách), jejímž konceptem se proslavil, a problémech týkajících se západní civilizace i třetího světa, používá k vyjádření svých myšlenek písmo. Písmo je nástrojem pro tvorbu jeho knih, jejichž obsahem je především kritika současného způsobu života způsobeného zrychlováním pod zaváděním nových technologií. Paul Virilio kritizuje proměnu světa ovlivněného technologiemi a médii, které způsobují podle něj sice na jedné straně zrychlování, ale na druhé straně paradoxně strnulost. I když začal své teorie Virilio publikovat v 70. letech, předpověděl mnoho událostí, důsledků a proměn života, dokonce i lidské fyziologie a proměn mozku, které jsou dnes potvrzené mnohými studiemi.

Jedním z médií, které Virilio kritizuje, je film. Film jako médium vznikl na základě spojení několika statických obrázků a vývoj filmu a filmového průmyslu má dlouhou a bohatou historii od kinetoskopu, přes kameru, až po různá záznamová zařízení v dnešní době, jako jsou kamery v počítačích, telefonech a dalších technologiích. Film se poté stává produktem, který podle Virilia podporuje zrychlování života, instantnost a masový konzum. Tuto problematiku rozvedu podrobněji v dalších částech této práce.

Virilio se také věnoval malířství a zároveň byl ovlivněn fenomenologií Merleau-Pontyho⁴, jehož přednášky navštěvoval během studií na Sorboně a kterého rád ve svých dílech cituje. Tyto dva fakty se výrazně promítají do Viriliovy tvorby v oblasti vnímání nejen umění, ale i lidského těla, života a prostředí kolem nás. Stejně jako Merleau-Ponty a jiní fenomenologové, například Martin Heidegger⁵, se Virilio často soustředí na vnímání a tělesnost. Chápe je jako určující pro utváření našeho Bytí ve světě skrze

³ Koncept dromologie rozvedu v kapitole 5.

⁴ Maurice Merleau-Ponty byl francouzský fenomenolog. Zásadní pro něj bylo propojení těla a duše. Byl také kritikem Descartovy karteziánské filosofie, která zjednodušeně vykládá svět rozložením na *res extensa* a *res cogitans* a tyto dvě složky odděluje jako nezávislé.

⁵ Martin Heidegger byl německý fenomenolog, žák Edmunda Husserla, který se zabýval Bytím.

empirickou zkušenost s ním. Jak pro Virilia, tak pro Merlea-Pontyho má velký význam malířství, skrze které popisují vnímání okolí díky našim smyslům - především zraku, kterým vnímáme svět nejintenzivněji. Naše tělo a naše duše jsou spolu velmi těsně propojeny a nelze tyto části oddělit a vnímat je jako samostatné „objekty“, podobně, jako činí věda (Merleu-Ponty, 1971). Tento fakt kritizuje nejen Merleu-Ponty ve svých dílech (*Svět vnímání, Oko a duch a jiné eseje*), ale před ním to byl hlavně Husserl⁶, který se snažil překonat dualismus *res extensá* a *res cogitans*, které oddělila novověká věda, zredukovala je na objekty samého zkoumání a lidský subjekt upozadila.

Na toto potlačování subjektu a jeho vnímání na úkor vědy a rozvoje nových technologií upozorňuje i Virilio a ukazuje, kam společnost s tímto technokratickým přístupem dospěla.

1.2 Godfrey Reggio

S fenomenologií, malířstvím a uměním úzce souvisí druhý hlavní autor této práce - Godfrey Reggio, dnes jeden z nejslavnějších světových režisérů. Proslavil se netradiční tvorbou svých dokumentů, které se obejdou bez jediného slova, a přesto mají obrovskou výpovědní hodnotu. Tento autor používá pro ztvárnění svých myšlenek právě umění - film - pomocí kterého se snaží zapůsobit především na divákovy smysly a emoce, podobně, jako popisuje sílu malby Merleau-Ponty.

Reggiova tvorba je bezesporu ovlivněna jeho životními zkušenostmi. Narodil se v roce 1940 v New Orleans. Vystudoval teologii a filosofii a začal pomáhat mladistvým participací v charitativních organizacích. V roce 1963 se stal jedním ze zakladatelů skupiny *Mladí občané v akci (Young Citizens for Action)* v Santa Fe v Novém Mexiku. Zde se věnoval mladým lidem z pouličních gangů. Na tuto životní zkušenost Reggio reaguje existencialistickým tvrzením, když říká, že člověk je tím, co ze sebe sám vytvoří: „Poznal jsem, že to, co dělám každý den, ovlivňuje, co si myslím. [...] ...to, co činíme, z nás dělá toho, kým se staneme.“ [IX] Toto působení jej ovlivnilo na celý život a promítá se významně do celé jeho tvorby dodnes. Ve svých filmech totiž často poukazuje na proměny života i lidského těla pod působením nových technologií, které vedou mimo jiné právě ke zrychlování, následnému pocitu odcizení a potlačování lidského subjektu.

⁶ Edmund Husserl byl německý fenomenolog a je považován za zakladatele této filosofické disciplíny.

V Santa Fe při své práci Reggio používal pravidelně každý týden mexický film *Zapomenutí (Los Olvidados, 1950)* o mládeži na okraji společnosti. Tento film byl pro mladistvé i Reggia, jak uvedl v jednom z rozhovorů, zrcadlem života, který v Santa Fe žili. Zážitek z tohoto snímku byl natolik silný a duchovní, že si Reggio uvědomil, jak mocně lze na diváky zapůsobit skrze film.

Reggio nikdy nestudoval filmovou tvorbu a sám se považuje v tomto ohledu za amatéra. Film jako prostředek, skrze který lze mnoho komunikovat, ho ale natolik ovlivnil, že se rozhodl toto médium sám využít a pomocí něj zprostředkovat světu své myšlenky. V následujících podkapitolách stručně přiblížím hlavní Reggiovoy snímky, které budu dále v diplomové práci zmiňovat. Moje interpretace těchto děl je na jedné straně subjektivní, ale zároveň je můj pohled podpořen především četbou Reggiových rozhovorů. Interpretace textu i uměleckého „díla je záležitostí subjektivní a nelze se této subjektivitě vyhnout - jak tvrdí Merleau-Ponty: „nejsme nikdy s to sestavit objektivní bilanci“ (Merleau-Ponty, 1971, s. 33).

1.2.1 Koyaanisqatsi

Koyaanisqatsi, neboli „život v nerovnováze“ je snímek, na kterém Reggio pracoval 9 let. Je první z trilogie „qatsi“ a již zde režisér zaznamenal proměnu přírody a civilizace, jejichž vývoj byl zasažen technologiemi. Prvotní myšlenka vznikla v 70. letech, v době, kdy Virilio už na druhé straně světa publikoval své knihy o *dromologii*, konkrétně *Speed and Politics* v roce 1977. Film začíná pohledem na přírodní prvky - moře, oblohu, hory, postupně zobrazuje lidský zásah do krajiny, pokračuje přes záběry města, které je ukázáno právě skrze pohyb a rychlost a končí rozpadem raketoplánu jako metaforou katastrof, ke kterým civilizace dospěla.

1.2.2 Powaqqatsi

Druhý snímek trilogie „qatsi“ z roku 1988 je opakem záběrů na západní civilizaci, a naopak divákovi ukazuje život tzv. třetího světa a jeho proměnu pod nátlakem západní společnosti - název by se dal přeložit jako „život v proměně“. Pro podpoření emocí vzbuzené pohledem na zánik jiných kultur je film podkreslen domorodou hudbou zmiňovaných národů. Tímto snímkem byl inspirován i známější dokument *Baraka* -

Odysea země jiného amerického režiséra Rona Frickeho z roku 1992, který byl kameramanem pro předchozí Reggiův film *Koyaanisqatsi*.

1.2.3 Naqoyqatsi

Poslední z trilogie je film *Naqoyqatsi*, „život jako válka“, který vznikl v roce 2002 a již reaguje velmi intenzivně na to, co Virilio popisuje jako *virtualizaci reality*. Reggio zde poukazuje na vliv technologií na lidský život a na proměny, které jsou zaváděním a používáním technologií ve všech oblastech lidského života způsobeny. Virtualizaci Reggio zobrazuje jak záběrem na čipy a spletné systémy kabelů a signálů, tak čísly a symboly, které se rychle mihají v záběru. Rychlost, čísla a zmatek či chaos jsou výraznými prvky tohoto filmu, které mají své opodstatnění a později se jej pokusím vysvětlit.

1.2.4 Anima Mundi

Reggiův film z roku 1992, znamenající v překladu „duše světa“, jde svým tempem i záběry proti „qatsi“ trilogii. Autor divákovi nabízí pohled na říši zvířat pomocí dlouhých a zpomalených záběrů a vytváří tak kontrast k rychlému a uspěchanému světu lidí.

1.2.5 Evidence

Osmi minutový snímek je nejkratším filmem v Reggiově tvorbě. Jedná se o záběry na části obličejů, postupně přecházejí v záběry na děti, které na něco fascinovaně zírají. Až v úplném závěru filmu se objeví titulek:

*„This evidence was filmed in March of 1995:
children watching television”*

Divák se tedy dovídá, že děti celou dobu sledovaly s takovým zaujetím obrazovku televizoru. U tohoto filmu je vidět onen rozpor, kdy Reggio kritizuje médium pomocí toho samého média - film filmem.

1.2.6 Visitors

Poslední film, který měl první veřejnou projekci 29.4.2014 v Williamsburgu v USA, se jmenuje *Visitors* (alternativní název byl původně *The Holy See*) a je na první pohled silně ovlivněn Reggiovým duchovním životem. Ačkoli jsem v době přípravy diplomové práce neměla možnost snímek shlédnout celý, bylo v této době na internetu mnoho záběrů a trailerů, ze kterých jsem se pokusila vyvodit jeho záměr. Tento film jde, podobně jako *Anima Mundi*, proti „qatsi“ trilogii, ale v lidském světě. Jako by se snažil divákovi Reggio naznačit, že zpomalit je to, co současný svět potřebuje, a zároveň začít opět vnímat a zamyslet se. Když Virilio tvrdí, že pod vlivem rychlosti je naše vnímání omezeno, Reggio na to samé poukazuje zpomalením záběrů na „všední“ věci a činnosti - let ptáka, úsměv, pohled. Záměrem jistě není čas skutečně zpomalit, nebo dokonce zastavit, ale pouze si uvědomit, že nám některé životní chvíle „utíkají před očima“ a nenávratně mizí nepostřehnuty.

1.3 Shrnutí

Ačkoli stojí na první pohled autoři proti sobě – Virilio je autor, který o svých myšlenkách píše a kritizuje mimo jiné film jako jedno z médií moderní společnosti, které nese svůj podíl na zrychlování, Reggio naopak používá film k vyjádření svých myšlenek, jelikož podle něj slova nestačí – výsledek jejich práce je v zásadě totožný. Oba se snaží upozornit na důsledky používání moderních technologií, potlačení lidského subjektu a jeho vnímání, narůstající míru odcizení a uniformity. Reggio k tomu paradoxně jednu z technologií využívá, ale podle něj je to jediný možný způsob, jak dnešní dobu nějak postihnout a ukázat ji ostatním. Na druhou stranu lze ocenit jistou dávku reflexe, kterou tímto Reggio dosáhl – „technikou kritizuje techniku“.

Obě stanoviska jsou důležitá, teoretická i umělecká, a oba autoři nakonec docházejí ke stejným závěrům. Nelze říci, který prostředek, zda písmo a jazyk, či film a obraz, je lepší. Je ale důležité, že tento koncept, ať už odlišnými prostředky, autoři vyjádřili a nabízejí svému publiku pohled na moderní společnost a podněcují k zamyšlení.

V příštích kapitolách mé diplomové práce se zaměřím na konkrétní témata, která jsou autorům společná, porovnáám jejich myšlenky a způsob, jakým je prezentují.

2. Zavádění nových technologií jako jedna z hlavních příčin zrychlování aspektů každodennosti

2.1 Vliv nových technologií na proměnu společnosti

Slovo „technologie“ je řeckého původu (τεχνολογια = τεχνη + λογος) a dalo by se přeložit jako „dovednost a znalost“. Bez vývoje technologií by ke zrychlování docházelo jen těžko. Práce by se dala urychlit pouze větším počtem lidí, kteří ji vykonávají. Od vynálezu kola před 7 tisíci lety se vývoj lidstva zásadně posunul kupředu. Urychlila se jak práce, tak přesun lidí a komodit, všech činností, urychlil se ale od té doby i vývoj technologií jako takových a v dnešní době vrcholí tento vývoj tím, že technologie vyrábějí další technologie.

Zásadními se pro dnešek v 2. polovině 20. století staly komunikační a hlavně informační technologie, které vycházejí z počítačové technologie a celého vývoje hardwaru i softwaru. Princip informačních technologií je založen na zpracování informací v podobě dat, která jsou kódována v binární soustavě pomocí nul a jedniček.

Přes počítačový systém dnes funguje naprostá většina technologií, často bývají označovány jako „chytré“ (*smart*) – řízené počítačovým softwarem: počítač samotný a jeho přenosné verze – laptop/notebook a tablet (přenosný počítač s dotykovou obrazovkou), chytré telefony (tzv. *smartphones*), technologické novinky označované jako *gadgets* (například *Google Glass*, chytré lednice a jiná chytrá zařízení), počítače řídí naše auta, téměř celé domácnosti a jiné budovy (podobný koncept předvídal v roce 1999 W. J. Mitchell⁷). Pomocí internetových mobilních aplikací můžeme nastavovat osvětlení v místnosti, zapnout na dálku topení a podobně. Nemusíme prakticky vstávat z místa a vykonáme přitom mnoho úkolů. Všechny tyto technologie, které jsou napojené na internetovou síť, čelí hrozbám možných útoků. Tato nebezpečí budou více popsána v příští kapitole o informační společnosti.

Vývoj technologií zaujal v minulosti mnohé autory, a právě i již v úvodu zmíněného Merleau-Pontyho, který reaguje především na vznik fotografie a její vliv na lidské vnímání. Porovnává obraz světa pod rukama malíře a obraz světa vzniklého

⁷ William J. Mitchell byl australský architekt a urbanista zabývající se především propojením architektury a ekologie. Znamý je jeho návrh tzv. „štíhlého zeleného města“, které funguje úsporně díky technologiím a technologickým propočetům.

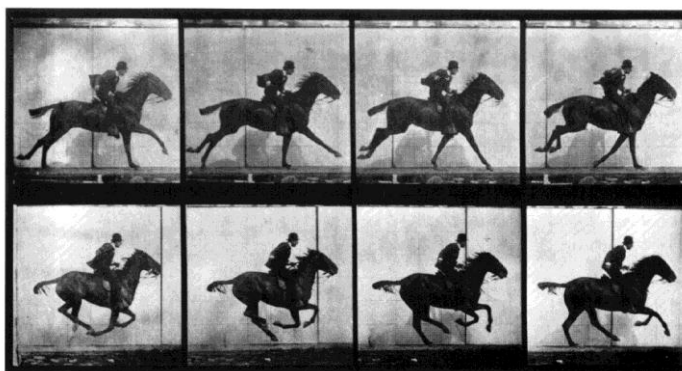
pomocí technologie. První zmíněné není pouhou kopií světa, ale vyjádřením umělcovy duše, jeho pocitů a způsobu vnímání. Je to jeho sebevyjádření. Merleau-Ponty píše, že „naše tělesné oči jsou něčím mnohem víc než přijímači světla, barev a čar; jsou to počítače světa, nadaní schopností vidět, jako je inspirovaný člověk obdařen jazykovými schopnostmi.“ (Merleau-Ponty, 1971, s. 12) Naše oči tedy jen pasivně nepřijímají, ale jsou přímo propojeny s naším myšlením a umožňují nám svět okamžitě vyhodnocovat a promýšlet. Skrze zrak vnímáme nejvíce podnětů ze svého okolí. Merleau-Ponty kritizuje Descartesovo tvrzení o tom, jak hmat může nahradit náš zrak. To je z jeho pohledu malicherné, jelikož tento novověký filosof si neuvědomil, že vnímání skrze zrak je ovlivněno mnohem více „rozměry“. Za důležité považuje Merleau-Ponty především barvy. Barva není jen „barvou“. Každá barva má mnoho konotací, umožňuje nám svět prožívat, připomíná nám určité události, mohou se nám vybavit vzpomínky, vyvolat pocity. Proto jsou barvy důležité i pro malíře a umělce. Merleau-Ponty kritizuje i zjednodušené vnímání prostoru samotného. Descartesovi chybí v jeho karteziánském myšlení prožívání prostoru, prožívání hloubky a celkového působení díky barvám a tvarům. „*Nestačí* však jen myslet, abychom viděli: vidění je podmíněné myšlením, vznikajíc tehdy, když se 'příležitostně' v těle něco děje a jím je 'podněcováno' k myšlení. [...] Jde o tuto situaci: cokoli říkáme a myslíme o vidění, činí z něho myšlenku.“ (Merleau-Ponty, 1971, s. 20-21) Náš zrak a mysl jsou spolu úzce propojeny. Merleau-Ponty oživuje Husserlovu tezi, že nelze oddělit tělo od duše, *res extensá* a *res cogitans*, tak, jak činili Descartes a novověká věda. Tělo a duše je jeden celek a duše tělo oživuje. Tím ho odlišuje od ostatních „objektů“. Funguje to i opačně - duše myslí díky našemu tělu, které přináší do duše podněty z okolí. „Tělo je pro duši jejím rodným prostorem a matricí pro jakýkoli existující prostor.“ (Merleau-Ponty, 1971, s. 21) Tělo a duše je podle Merleau-Pontyho zkrátka jeden subjekt.

Malba je podle Merleau-Pontyho mnohem reálnější než fotografie: „Proč, pohlédneme-li na snímek koně vyfotografovaného v plném pohybu v okamžiku, kdy se nedotýká země a má nohy skoro ohnuté pod sebou, proč se nám zdá, že skáče na místě? A proč naopak Géricaultovi koně na plátně běží, i když jsou zobrazeni takovým držením těla, jaké cválající kůň nikdy nemá?“ (Merleau-Ponty, 1971, s. 30) Je to dáno tím, že, jak autor dále tvrdí: „Fotografie ponechává otevřené okamžiky, jež tok času ihned uzavírá, a

ničí překrývání, přesahování a 'metamorfózu' času, které malířství naopak zviditelňuje,“ a opět zde zdůrazňuje myšlenku lidského vnímání a prožívání rychlosti a pohybu vůbec.



Obrázek 1: malba Théodora Géricaulta - Le derby d'Epsom, 1821[I]



Obrázek 2: Eadweard Muybridge: Sequence of a Horse Galloping, 1880 [II]

2.2 Totalitní technokult Paula Virilia

„Dnes si říkáme, že k zabití reality světa už nepotřebujeme války.“ (Virilio, 2004, s. 47) K zabití reality podle Virilia napomáhají nové technologie, které umožňují pohyb ve virtuálním prostředí. Realita se pak pod vlivem *virtualizace* vytrácí. Vše se děje v online prostředí nebo v počítačových systémech. Informační společnost funguje z velké části na radiových vlnách a optických kabelech, které umožňují připojení k internetu a ostatním sítím kabelem i bezdrátově. Bez počítače a mobilních telefonů dnes nefunguje snad žádná větší společnost. Vše, co vytváříme, se odehrává na sítích - práce, volný čas a zájmy - pro to vše dnes techniku používáme. Reálný život se vytrácí a omezil se na sezení před počítačem nebo televizí, jež nám nabízí různé reality, které diváci prožívají na úkor svých skutečných životů.

V dnešním světě platíme za pokrok také dalšími způsoby, jako je znečištění planety, katastrofami jako byl Černobyl (a později i Fukušima). Díky televizi a médiím, která nám tyto zprávy denně ukazují, jsme si však na podobné události zvykli a pouze je zaznamenáme, aniž by se nás nějak hlouběji dotýkaly. Naše smysly jsou otupělé a naše percepční schopnosti se vytrácí. Podle Virilia jsme se stali oběťmi elektřiny, fotografie a kinematografie. Naše paměť se zhoršuje pod záplavou obrazů, které přijímáme v tomto *přeexponovaném* světě. Dopravní prostředky z nás činí „motorizované tělesně postižené“ - hýbeme se a přitom sedíme, také „roste počet cestovatelů sedících v pokoji,” (Virilio, 2004, s. 50) kteří díky televizi nemusejí vykročit ze svého bytu, aby viděli celý svět.

Pod vlivem technologií se z lidí stávají negramoti, kteří již neumí komunikovat, smysluplně se vyjadřovat a trpí různými řečovými dysfunkcemi. Viriliovy myšlenky vyvolávají otázku, zda to, čemu říkáme „pokrok“, není spíše naší zkárou. Žijeme podle něj v *totalitním technokultu*, jež je pro nás pastí, ze které se nemůžeme dostat ven, protože jsme se na technologiích stali naprosto závislí a stále více jim podřizujeme naše životy.

Nahrávací technologie nám umožňují odložit čas, přehrát jeden okamžik kolikrát chceme. Můžeme si dokonce obraz zpomalit. Je to jako bychom se přirovnali ke zcela jinému tvorovi, který má tuto schopnost zastavit vnímání, zrychlovat a zpomalovat, a to vše díky technologiím.

Dnes se elektronika zmenšuje, mikroprocesory jsou už velmi malé, technologie nám zanedlouho zmizí z očí - bude tak malá, že bude pouhým okem neviditelná. Nakonec se elektronika promění v opto-elektroniku. Dochází k propojení technologií, multifunkčnosti. Virilio toto vnímá jako krizi dimenzionality, urychlování procesu mizení z našich očí, tato neustálá pokračující miniaturizace je pro něj hrozbou. (Virilio, 2007)

Technologie dnes neslouží jen k vědeckým účelům, staly se z nich objekty konzumu. Neslouží pouze armádním a jiným složkám, podporují masový konzum, kdy si kupujeme tyto novinky, protože je prostě mít chceme, slouží nám k zábavě a často i k usnadnění našich životů, stávají se *protézami*.

Technologie jsou také jednou z věcí, která rozděluje svět na „vyspělý“ a „rozvojový“ - je měřítkem této "vyspělosti" v očích západu. Stává se z ní modla,

nezbytná součást našich životů, jsme na technologiích závislí nejen fyzicky, ale dnes i psychicky.

Zásadním faktem je pro Virilia to, že technologie zrychlují celou naši dobu: „S objevem motoru vychází další slunce, které zásadně mění naše vidění a jeho světlo bude stále více měnit i náš život.“ (Virilio, 2007, s. 120) Ale před sluncem se můžeme schovat. Před rychlostí se v dnešním světě už neschováme, nezbyvá nám než žít v této *optické iluzi*, kterou nám před očima rychlost vytváří. Veškeré činnosti každodenního života jsou dnes zrychlené a my vnímáme život podobně jako sekvenci obrázků u filmu - vnímáme zrychlený obraz světa, ne svět samotný. Tento obraz je zprostředkovaný skrze rychlost. My už jej ale nevnímáme jako zprostředkovaný obraz, vnímáme jej jako skutečný, jako opravdový svět. Dochází k propojení reality a tohoto *simulakra*. Svět je *přeexponovaný* nejen světlem, ale i rychlostí – Virilio používá pojem *světlo rychlosti*. A my toto světlo milujeme, v dnešním světě existuje „přehnané zbožňování světla.“ (Virilio, 1994, s. 35) Milujeme elektrické světlo v ulicích, milujeme kino a svítící obrazovku televize, které ozáří naše tváře. Žijeme v neustálém pohybu, nesetrváme na místě. Neustálý pohyb ovlivňuje naše vnímání světa. Automobil se mění se svým čelním sklem v kinosál, kde se nám promítají obrazy. Ale nejsou to obrazy našeho světa, jsou to obrazy zrychleného světa, který je pouhou iluzí. *Motor-Slunce* - generátor světla a obrazů, *světlo rychlosti*: „díky motorům jsme bezbrannými svědky mizení.“ (Virilio, 2007, s. 123) Reálný svět nám mizí před očima a my tomu nemůžeme podle Virilia zabránit, protože tuto rychlost už nelze zastavit. „Nyní už je škoda napáchána,“ (Virilio, 1994, s. 24) píše autor.

„Můj přítel, japonský filosof Akira Asada, mi jednoho dne řekl: 'Celkem vzato, naše technologie nemají budoucnost, pouze minulost.' Ale jakou minulost!“ (Virilio, 1994, s. 27) Minulost technologií je složité vystopovat, přesto se Virilio vrací až do doby, kdy první člověk osedlal koně, aby z něj učinil „nástroj“ rychlé přepravy. Když člověk sestrojil loď, vzniklo podle Virilia poprvé spojení *poiein* a *tekhne*. Ihned poté se začaly vyvíjet nové technologie sloužící například k navigaci. Zároveň se začal měnit pohled na výkon a trajektorii nahradil právě výkon motoru.

Od 19. století se vyvíjely technologie pro přenos informací na velké vzdálenosti, zároveň se tím zvýšil počet zpráv, které bylo možné předat za kratší dobu. Později s vývojem filmu došlo k zahlcení diváků zprávami, informacemi a obrazy. Virilio cituje ve

svém díle *Vision Machine* Raye Bradburyho: „bombardovat obrazy místo slovy“ (Virilio, 1994, s. 14) a zdůrazňuje, že části obrazu mohou být akcentovány použitím speciálních efektů. Tyto obrazy jsou ale podle Virilia fatické, tudíž jsou jakoby bez obsahu, bez hloubky a nic nám skutečně nesdělují. (Virilio, 1994, s. 14)

Dnes jsme podle Virilia díky technologiím na pokraji *syntetického vidění*, kdy je realita zachycována prostřednictvím technologií a jejich prostřednictvím i upravována. Virilio stejně jako Merleau-Ponty zastává názor, že fotografie (i když není retušovaná) je více umělá, než obraz. Lidé v pohybu vypadají na fotografiích strnule ve zvláštní poloze na jedné noze nebo ve vzduchu, jako by byli paralizováni nebo zamrzli uprostřed pohybu, gesta nemají takovou hloubku a ztrácejí svůj význam. Objektiv je sice jako „mechanický svědek“, ale přesto je to právě malba, která ukazuje mnohem věrnější skutečnost a fotografie je falešná. Virilio se stejně jako Merleau-Ponty pozastavuje nad malbou Gericaultových koní, jejichž zobrazení mnohem lépe vystihuje vjem běhu, pohybu. Podle Virilia je to tím, že fotografie zachytí jen jeden krátký okamžik pohybu, kdežto v malovaném obraze zachytil malíř v jednom momentu celý pohyb - proto je dojem pohybu na obraze mnohem věrnější. Obraz umí zachytit celý prožitek tohoto pohybu, fotografie ne. (Virilio, 1994, 52) Zároveň s možností technických kopií zmiňuje Virilio „narušení“ toho, co Benjamin⁸ pojmenovává jako *aura*. Fotografie je vytvořena strojem, do malby vkládá malíř kus sebe a své duše. Dalším důvodem, proč je malba mnohem věrnější a podobnější realitě, je ten, že se nesoustředí na každý detail, ale spíše vystihuje celkový dojem. Fotografie strnule zachycuje právě jeden konkrétní bod času v celé své přesnosti, vytváří „obrazové zmrazení času“ [*image-time-freeze*], a proto působí strnule a nepřirozeně. S vývojem technologií se ale měnilo i naše vnímání a dnes už technologické produkty vnímáme jinak, než před 50 lety. (Virilio, 1994)

Fotografie je médium, které je rovněž *protézou*, ale ne pohybovou, nýbrž smyslovou - fotoaparát i kamera nám pomáhají zapamatovat si věci. Kamera se dokonce stává náhradou za oči - kameraman oběma očima sleduje realitu přes hledáček (dnes už i přes displej) a nevnímá realitu přímo, ale zprostředkovaně skrze přístroj.

Optická zařízení, která Virilio nazývá jako „reprezentační“ [*representational technologies*], v sobě ukrývají imperativ *re-presentovat*. Ale Virilio kritizuje snadné

⁸ Walter Benjamin byl německý filozof, který patřil mezi kritiky médií a nových technologií.

zneužití obrazu - dává příklady fotografií a jejich proměn za dob Sovětského svazu a Stalinovy vlády. Za jeho doby byla fotografie považována za věrnou kopii reality, a proto se dala zneužít třeba i k proměně historie.



Obrázek 3: Původní fotografie, na které se nachází Leon Trotsky, Leninův přítel [III]



Obrázek 4: Upravená fotografie bez Leona Trotského poté, co byl deportován ze Sovětského svazu v roce 1929 za Stalinovy vlády [III]

Toto je příklad toho, jak se dá fotografie zneužít a Virilio napříč všemi svými díly upozorňuje, že bychom jí neměli věřit, ať už se používá jako důkazní materiál při vyšetřování, ve vědě nebo v medicíně. Dnes už neexistuje podle něj objektivita nikde, média vytvářejí umělé obrazy společnosti, technologie a média umožnila vznik propagandy - realita má nyní více dimenzí. Záznam není jen *simulace*, ale *substituce* - realita byla nahrazena pohledem kamer a videoobrazem.

První takovou simulací reality bylo podle Virilia už i panorama - kompletní pohled na krajinu, pomocí nějž mohl člověk „navštívit“ i v minulosti cizí město ze svého

domova. Panoramatická malba je také tím, co Virilio u technologií a médií nazývá *protézami* (nedá se zde ale jistě hovořit o *telepřítomnosti*, která funguje až u nových technologií). Dnes už podle Virilia nemusíme cestovat, když pomocí televize „navštěvuujeme“ cizí kraje rovnou z našeho obýváku - způsobená imobilita a znehybnění, paralýza - televize je jako medúza a technologie vytváří *syndrom medúzy* - nutí nás na sebe koukat, přitahuje naše pohledy. Ačkoli malba zachycuje realitu, u fotografie a videa máme dojem, že ji zachycují přesně a zapomínáme na možnost zkreslení reality a následné retuše. Snáze těmto médiím podlehneme a uvěříme. Možná i proto Virilio nepřestává upozorňovat na to, že fotka je falešná: „Ve skutečnosti zde vzniká debata kolem faktu, že, jako většina technologických vynálezů, fotografie vytváří hybrida.“ (Virilio, 1994, s. 48). U fotografie dochází k *hybridizačnímu procesu*, snaží se nahradit realitu, vydávat se za ní. Navíc fotografie může být několikrát zmnožena, zkopírována, tím se u ní vytrácí to, co má malba - jedinečnost (Benjaminova *aura*). Zároveň je vytvoření fotografie velmi jednoduché a tím dostává toto médium velkou moc - může se poměrně rychle a snadno šířit a „posloužit“ mnoha účelům.

Nebezpečí fotografie a filmu se skrývá podle Virilia i v nucení diváka k tomu, aby zaujal určitý postoj k situacím, které zobrazují. Tato média se snaží přesvědčit, ne jen pouze ukazovat nebo vytvářet iluzi reality, ale dokonce i ovlivňovat naše názory. Nebezpečí technologií je především v jejich zneužití, ať už za účelem propagandy, nebo terorismu. Fotografie má silnou schopnost sugesce a její moc je jak v žurnalistice, tak v reklamě obrovská. Virilio kritizuje i „klišovitost“ fotografie a její fatickou vlastnost. Kolikrát ani nemá obraz výpovědní hodnotu, ale jde o to, aby nás zaujal, abychom se na něj dívali - *syndrom medúzy*. Nejde o umění, ale o něco, co nás nutí se na sebe dívat. Poté nastupují další techniky (například sugesce), které mají druhotný úkol - donutit nás k nějakému jednání. Nejjednodušším příkladem tohoto „zaujetí“ obrazem je televize, která nás jednoduše nutí na ni koukat, i když nás zrovna nezajímá pořad, který je právě vysílán. Bez reflexe a kritického myšlení sledujeme míhající se obrazy a necháváme si snadno podsouvat myšlenky nebo dokonce ideologie. Fotografie a video nezachycují takto pouze minulost (záznam z minulosti), ale zároveň predikují budoucnost tím, že ovlivňují naše budoucí chování. Technologie tak zrelativizovaly pojem času i prostoru (více v kapitole o zrychlování). Virilio v díle *Vision Machine* zmiňuje přístroj *Motivac*, který měl

„sledovat“ diváky před televizí, počítat je a vyhodnocovat jejich chování. Ukázkový *stroj vidění*⁹. Soukromá sféra ztrácí svou autonomii, i doma můžeme být viděni a naše chování vyhodnocováno.

Díky digitální optice umí *stroje vidění* vytvořit digitální obraz, který bude věrnější než realita (především díky HD rozlišení) a vzniká série *racionálních iluzí*, které mohou ovlivňovat naše vnímání a rozhodování. Informace, které nám stroje předají, už nejsou objektivní - stroje nám nabízejí digitální simulaci, falešný obraz. Začalo to fotkou a skončilo to u *stroje vidění*, který s námi může snadno manipulovat. „Digitální optika je skutečně metaforou pro intoxikaci.“ (Virilio, 1994, s. 76) Digitální obraz je jako omámení, které ovlivňuje naše vnímání reality podobně, jako nějaká droga. Bude ovlivňovat nejprve naše vidění a postupně intoxikuje i naši mysl. Od dob, kdy učíme stroje umělé inteligenci, učíme je vnímat tak, jako vnímáme my, vytváříme v podstatě *elektronický okcipitální kortex*¹⁰. Je zřejmé, že obraz v lidské hlavě vytvořený díky nervovým impulsům bude naprosto odlišný od obrazu, který pro sebe vytváří počítač pomocí elektrických impulsů a binárních kódů.

2.2.1 Teledohled a panoptické vidění

Live cams, teledohled, transparence reálného prostoru, to jsou další z Viriliových témat. Lidé mohou dnes sledovat z domova v přímém přenosu díky webkamerám celý svět. Nejde jen o sdílení obrazů, ale i pocitů a představ, a to za pomoci *přeexponování místa*, zahlcení obrazy a zvuky pomocí *teletechnologií*. Podle Virilia se vytváří tzv. *sociální tele-blížkost*, která evokuje pocit „sousedství“. Dnes existuje vedle *Skypu* mnoho aplikací, díky nimž se přenáší nejen zvuk, ale i obraz ve velmi krátkém čase a ačkoli může být člověk na druhé straně světa, máme pocit, že s ním sedíme v jedné místnosti - pocit blízkosti na dálku.

V 21. století funguje ještě více, než dříve v době, kdy Virilio psal *Informatickou bombu*, projev tzv. *ukradeného vidění* - široké veřejnosti jsou vystaveny na odiv rozmanité činnosti a místa, která mají často zůstat pouze v soukromí. Kamery jsou dnes

⁹ Viriliův pojem, jedná se o digitální optickou technologii vybavenou umělou inteligencí

¹⁰ část mozkové kůry, která je zodpovědná za vnímání, myšlení, paměť a duševní schopnosti, nachází se zde centrum řeči, zraku a jiné části spojené s vnímáním

ve veřejném prostoru téměř všude, kamery jsou dnes i v práci, ve veřejných institucích a na dalších místech, kde by je před pár lety možná nikdo nečekal (například společné prostory toalet). Dochází tím k „transparenci“ reálného prostoru. Virilio zde vychází z filosofie Michela Foucaulta a J. Benthamy, na něž později navazuje například D. Lyon¹¹ a vypůjčuje si jejich pojmy - tvrdí, že se dnes vytváří *panoptické vidění* a *globální optika* pomocí *tele-technologií*, a zároveň dochází ke „kontrolě prostředí“. „Optické donašečství“ proniklo i do takových oblastí, jako je vězeňství. Vězni mohou nosit elektronické náramky se sledovacím zařízením. Tyto náramky se i u nás využívají, především při trestu domácího vězení.

Díky služebním mobilním telefonům přicházíme o soukromí. Narušují se hranice mezi soukromým a pracovním životem, pokud je člověk nucen reagovat na pracovní hovory i v době volna. Lidé přestávají rozlišovat pracovní a soukromé záležitosti a mohou svým chováním ovlivnit i rodinný život. Důsledkem je poté podle Virilia sociální krach a nelze s ním v tomto ohledu nesouhlasit.

První velkou událostí, která podle Virilia demonstrovala sílu *teletechnologií*, byly olympijské hry v Grenoble v roce 1968 - první celosvětově odvysílané olympijské hry v televizi. Sledovalo je tehdy 400 mil. telediváků, všichni skrze obrazovky přítomni, a přitom byl každý z nich u sebe doma nebo někde u televizní obrazovky. Tato *telepřítomnost* tolika diváků podle Virilia ovlivnila i samotné sportovce - psychický tlak, že Vás pozoruje celý svět a tolik lidí v něm, musel být obrovský.

Dohled na společnost a sledování lidí příslušelo dříve převážně policejním složkám, které jako první začaly narušovat soukromou sféru. Pokud se objevil případ, který potřeboval prošetřit a pachatel nebyl známý, hledaly se stopy. První „obraz“, který uměla policie vypátrat, byly otisky prstů. Byl to důkaz, stejně jako dnes fotografie nebo videozáznam. Virilio zdůrazňuje, že technický záznam má pro lidi větší váhu, než vlastní zrak - když vidíme fotku nebo video z místa činu, těžko nás pachatel přesvědčí, že daný čin nespáchal. Stejně tak, pokud si něco nějak pamatujeme a pak vidíme video, kde je to jinak, budeme věřit záznamu. Fotografie i video se staly důkazním materiálem. Dnes jsou kamery všude - v bance, v obchodech, na semaforech, všude po městě a na všech

¹¹ David Lyon je americký sociolog zabývající se studiem dohledu, především v kyberprostředí, vytvářením databází a záznamů o našem pohybu v tomto prostředí a možnými riziky.

věřných místech. Video referuje - dokonce i o výsledcích závodu, přešlapech a outech ve sportu. Dokonce vzniká s příchodem technologií něco jako *hyper-realismus* - policie se může při vyšetřování zaměřit na člověka, který byl během děje v pozadí a na videu se z jeho tváře o velikosti špendlíkové hlavičky vytvoří obraz přes celou obrazovku - vidíme realitu tak, jak bychom ji nikdy dříve neviděli a nevnímali - zaměřujeme se na detaily, můžeme je zvětšit. Nemáme jen obraz lidí, ale jejich *telepřítomnost*. Ze soudní místnosti se stala místnost promítací. Většina důkazů může být dnes nahraná (na video i zvukový záznam) a pak se důkazy v soudní síni pouští, ze svědků a ostatních lidí v síni se stávají diváci. Počítače díky shromažďování informací, schopnosti klíčování, hledání v databázích a schopnosti komunikace mohou sami o realitě uvažovat svým způsobem. Technologie na nás dnes všude dohlíží, sama pak může vyhodnocovat, posílat výsledky, informovat policii. Vzniká *teledohled*, a to díky *teletechnologiím*, které dnes nemusí nikdo ovládat. Každý z nás je dnes hercem před kamerami, které jsou všude - ale aniž bychom o tom věděli nebo si to uvědomovali. Zmizel člověk, který dřív stál za kamerou. Kamera není už jen stroj ovládaný člověkem, je to stroj, který funguje sám. Jeho úkolem je pozorovat a zaznamenávat. Virilio vidí nebezpečí všudypřítomných kamer nejen ve ztrátě našeho soukromí, ale i ve zneužití teroristy, kteří mají díky všudypřítomným kamerám přístup především k obrazům letišť, supermarketů a jiných míst, kde se pohybuje vyšší počet osob. Město a prostředí kolem nás se mění díky kamerám na permanentní kino, které proměňuje naše běžné životy ve filmovou akci, varuje Virilio před nebezpečím, které si mnozí z nás často neuvědomují. (Virilio, 1994, s. 47) Dnes je naprosto běžné, že nás sledují stroje. *Stroj vidění* bude nejen zaznamenávat, ale rozpoznávat tvary, barvy a celé zorné pole bude schopen rozkódovat podobně jako člověk. Vznikne nová technologie zaměřená na toto vidění, počítač bude ovládat kameru a bude se strojem spolupracovat ve vytváření obrazů a jejich rozkódování. Dokonce budou později tyto stroje schopné interpretovat a vyhodnocovat zaznamenané situace, objektivní realita bude odevzdána do „rukou“ technologie, která bude s touto realitou pracovat a vytvářet virtuální obraz ve zcela novém rozměru. Dojde k rozdělení pohledu, ke sdílené percepci mezi živým subjektem a neživým objektem - *strojem vidění*, který bude vybaven umělou inteligencí. Tyto stroje se stanou *protézou*, náhradou za lidské vidění a myšlení. Stroje budou vidět i vyhodnocovat a tyto informace předávat dalším strojům, které budou

dále vyhodnocovat. „Podle mě je toto klíčový bod vývoje nových technologií, digitálního obrazu a umělého vidění, které vytváří elektronická optika: relativní fúze/zmatení, co je faktické (nebo, pokud preferujete, operativní) a co virtuální; převaha ‚efektu reality‘ nad principem reality se rozmohla všude, zejména ve fyzice.“ (Virilio, 1994, s. 60) Virtuální realita a její obrazy začnou převažovat nad reálnými obrazy a v naší mysli bude docházet ke zmatení. Už dnes je pro nás technický záznam více než naše paměť. *Každý záznam, fotografický a videozáznam, je zároveň časový záznam. Zaznamenává časový okamžik, dokonce rychlostí až 60 framů za vteřinu. U dřívějších záznamových materiálů (film, papír) byl tento časový okamžik zachycen na určitý referenční prostor, ale stroj vidění umožňuje upravovat samotné vidění.*

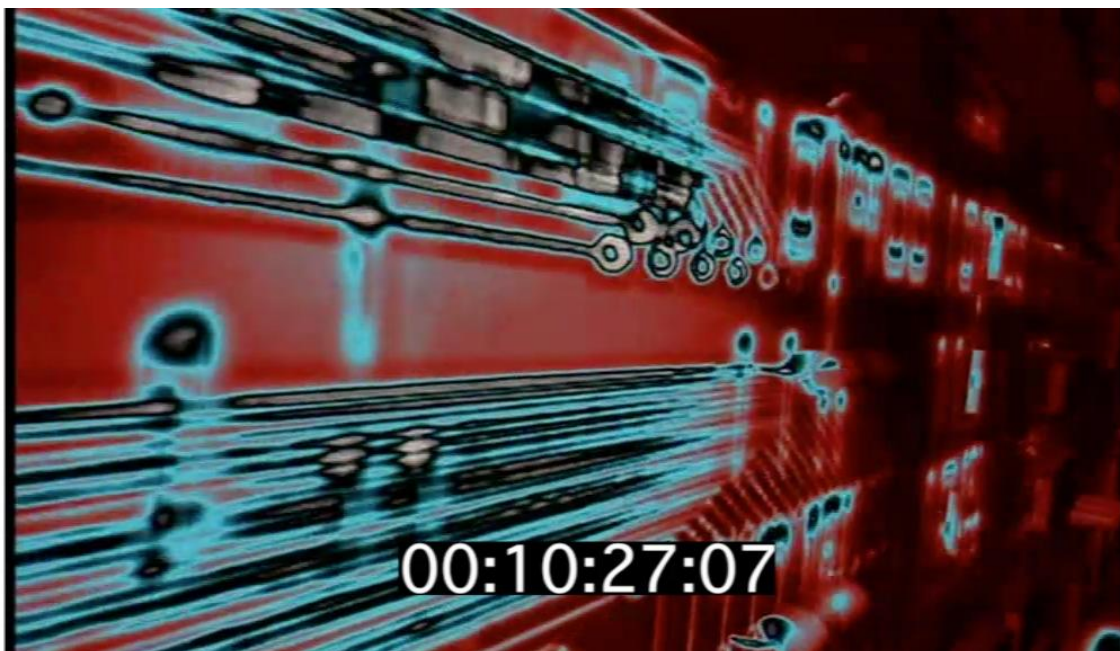
Dnes na nás ze všech stran koukají stroje, ale nevíme, kam záznam vede, kde jsou jaké místnosti a v nich lidé, bezpečnostní pracovníci, kteří nás pomocí těchto strojů sledují. Je velmi těžké vyhodnotit celý tento proces a uhodnout vzorec, podle kterého je naše chování sledováno, vyhodnocováno, kým a kde. Vzniká *teledohled* s panoptickým charakterem, na který poukazoval právě Foucault ve svém díle *Dohlížet a trestat*. Tento *teledohled*, jak jej nazývá Virilio, lze vidět především ve věznicích (které dává za příklad i Foucault při popisu panoptikonu jako metafory dohledu v celé společnosti), kde jsou dnes všichni vězni sledováni kamerou, jejich záznam vede do centrální sledovací místnosti. Tomuto modelu vězení dnes odpovídají i veřejné prostory. Funguje zde ale i opačný princip, který může být oním Foucaultovým trestem, jak zmiňuje Virilio - když se zeptáte vězně, který má na pokoji televizi, co na tento „bonus“ říká, svěří se Vám, že kromě zábavy, kterou televize nabízí, je zde i obraz vnějšího světa, který Vám tolik chybí a Vy vidíte, co vše nemůžete mít. (Virilio, 1994, s. 65)

2.3 Reggiova teze: „Žijeme technologiemi.“

Virilio kritizuje fakt, že obrazy se dnes vyskytují kolem nás častěji než slova, že náš svět je *přexponovaný*. Jak ale předat zprávu ve světě, kde jazyk už zřejmě nefunguje a obraz vystihuje situaci pomocí emocí lépe než slovní popis? Tak, jako podle Virilia vkládá malíř do malby svou duši a tím může diváka obohatit o svou zkušenost se světem, podobně Virilio vkládá kus své duše do svého filmového díla.

Merleau-Ponty často popisuje, jakými způsoby můžeme vnímat svět. Malířství nás přivádí zpět k věcem samým, nutí nás k zamyšlení nad světem. Liší se od vědy, která se snaží objekty izolovat a vytvářet definice. Ale pokud vytvořím definici stolu, nevystihnu tím jeho podstatu. Definice bude vždy příliš obecná. „Když naproti tomu stůl vnímám, neodhlížím od *způsobu*, jímž právě tento stůl plní svou funkci stolu, a to, co mě zajímá a co činí každý stůl odlišným ode všech jiných, je právě onen jedinečný způsob, jímž je deska upevněna, jedinečné pnutí od nohou až po desku, jímž čelí zemské tíži. Není zde jediného detailu - kresby dřeva, tvaru nohou, samotné barvy a stáří dřeva, čar a rýh, jež o tomto stáří vypovídají -, který by neměl svůj význam.“ (Merleau-Ponty, 2008, s. 58) Význam stolu zahrnuje tyto všechny detaily, nelze jej vyjádřit obecnou definicí. Merleau-ponty dále říká: „umělecké dílo jakožto věc vnímanou lze pouze vidět či chápat a žádná definice či analýza, i kdyby se zpětně ukázala jako cenná a tuto zkušenost by přehledně shrnovala, nemůže nahradit moji přímou perceptivní zkušenost tohoto díla.“ (Merleau-Ponty, 2008, s. 59) To je přesně to, o co jde Viriliov i Reggiov - zaměřit se na naše prožívání, které nám pomáhá svět poznávat. Virilio tvrdí, že díky technologiím už dnes tolik věci neprožíváme, jsou zde *protézy*, náhražky. Reggio na to také poukazuje a zároveň se snaží díky osobnímu prožitku skrze film ukázat, jak se reálný svět proměnil.

Barvy jsou důležitým prvkem při vnímání nejen pro Merleau-Pontyho, ale i pro Reggia, který si s nimi ve svých filmech směle pohrává a dokresluje atmosféru, kterou divák vnímá. Je pro něj totiž důležité působit na divákovu vnímání skrze film a filmový jazyk. Barvy jsou prostředkem, který společně s hudbou doladuje atmosféru jednotlivých záběrů. Barvy se využívají nejen v umění (ve filmech, fotografiích, malířství), ale i v reklamě, která v nás má vyvolávat určité pocity, donutit nás myslet nad konkrétními věcmi, zapamatovat si je a donutit k specifickému jednání. Barvy ovlivňují naše vnímání a prožívání velmi intenzivně.



Obrázek 5: Upravené barvy v Reggiových záběrech, které nás mají znepokojit a donutit k zamyšlení nad tím, co autor zobrazuje (zdroj: Reggio, 2002)

Ve filmech Godfreye Reggia se nemluví, jsou založeny pouze na obrazech a hudbě. Reggio přehlcním diváka emocemi ukazuje, že svět zešílel a vymyká se naší kontrole, zobrazuje budoucnost, kde svět ovládnou stroje - svět je postaven na kabelech, signálu, spojích. Režisér se snaží „dostat diváky ze židle“, ale jeho tvorba není pro běžného diváka, který chce u filmu odpočívat a pasivně sledovat nicneříkající fatické obrazy, jak poukazuje Virilio. Je potřeba, aby divák Reggiový filmy vnímal, aby pochopil, co chce Reggio říci, aby se nad jednotlivými prvky zamyslel, jinak bude jeho dílo působit chaoticky a zmateně.

Reggio používá různé filmové prvky, aby vytvořil dílo, které působí na první pohled možná chaoticky - barvy, zvuky, stříh, ale i kamera a animace (převládající hlavně v posledním ze tří filmů trilogie). Autor upozorňuje na problém něčeho, pomocí čeho tento film sám vytvořil - nebezpečí technologií. Díky vývoji technologií je snazší vytvářet dílo nelineárně po částech a ty nakonec skládat libovolně za sebou. Pro srovnání - *Koyaanisqatsi* byl ještě točený na film, každá scéna byla drahá, jejich přetáčení drahé, ve stříhu nebylo moc pokusů, film musel být promyšlený dopředu; *Naqoyqatsi* je převážně digitální snímek, využívá mnoho animací, výsledná verze mohla být třeba 150. verzí a divák by to nezjistil. U digitálního filmu se něco nemusí režisérovi líbit a může to druhý

den přestříhat, ale u filmového pásu by to nešlo tak snadno, každá kopie filmového pásu byla velmi drahá a stříh časově velmi náročný. U digitálního zpracování je to sice také časově náročné, nedělá se jedna verze, ale může jich být víc, data se mohou jak vkládat, tak mazat pouhým stiskem klávesy, opakovaně. Filmový pás se musí vyrobit a jakmile se jednou použije, už se nedá použít znovu. Na tom je vidět, kam se vůbec pousouvá třeba i samotná filmová tvorba, která je díky digitálním technologiím odlišná - třeba kopírování filmu - není zapotřebí kopírovat filmový pás, ale jen data, včetně stříhu, který už neprobíhá na stříhačském stole, ale v počítači pomocí jednoho kliknutí. Stříhač sice rychleji stříhá, ale tím, že má neomezeně možností, může se filmem zabývat déle, protože stříh se může několikrát předělávat, což u filmového pásu bylo dražší a náročnější.

Kdyby byl snímek *Naqoyqatsi* natočen na film a analogové efekty, tak by bylo velmi složité takový film vůbec poskládat a dokončit. Právě díky digitálním technologiím mohl Reggio vytvořit snímek, kde bude tyto technologie zároveň kritizovat, snaží se téměř divákovi nové technologie „znechutit“.

Autor ukazuje stroje, jak nahrazují lidi - výrobu aut a masovou výrobu vůbec, lidé kvůli strojům přicházejí o práci. Nejen kvůli strojům, ale i levné pracovní síle v čínských továrnách, kde se vyrábějí elektronické součástky - zde naopak technologie dává lidem práci, když potřebuje být vyrobena. Dnes už ale stroje vyrábějí stroje a lidé mohou o práci přijít.



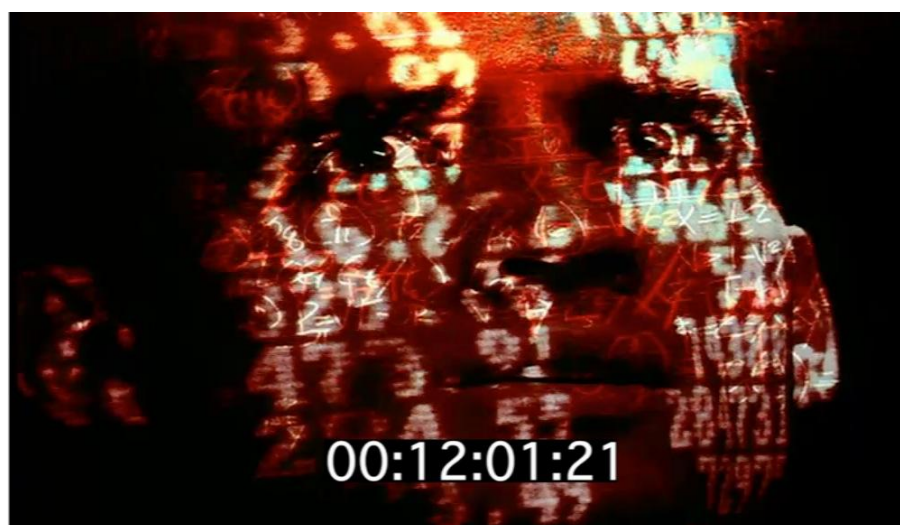
Obrázek 6: Zobrazení masové výroby pomocí rychlých strojů (zdroj: Reggio, 1982)

Reggio často zobrazuje třetí svět - přirozenost. Naše společnost jde na všechno přes vědu a technologie, ale přirozený způsob života může být příjemnější, než v našem uměle zrychleném světě.



Obrázek 7: Průlet „vesmírem z čísel“ (zdroj: Reggio, 2002)

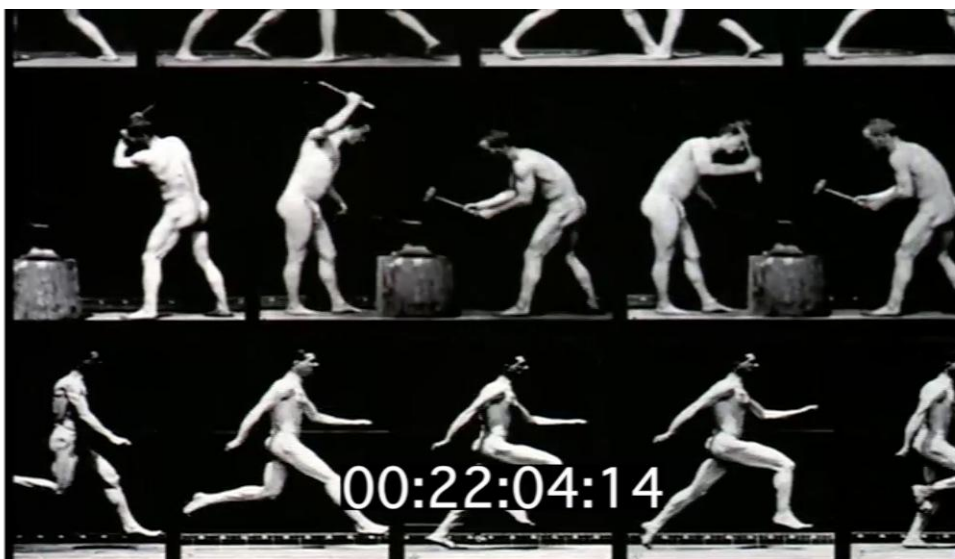
Na začátku snímku Naqoyqatsi nás Reggio bere na průlet „vesmírem“ - až se z toho točí hlava. Divákovi „běží naproti“ jedničky a nuly, jako by z nich byl celý vesmír vytvořen, celá planeta je síť z jedniček a nul, na jejich podstatě jsou založeny technologie. Divák je odkazován na matrixové matice, „pršící“ zelené jedničky a nuly. Technologie obsadily svět - číslo se obtočilo kolem planety. Složité vzorce a čísla se promítají na obličej člověka, který už tuto realitu ani nechápe.



Obrázek 8: Člověk „zahlcený“ čísly (zdroj: Reggio, 1982)

Jedničky a nuly se mění v armádu - lidská armáda už je zbytečná. Dnes už není důležitá válka mezi lidmi, ale infromatická válka, o které mluví Virilio. Svět je převáděn na virtuální realitu, data jsou přirovnávána k nezkrotnému moři. Všechny záběry ve snímku *Naqoyqatsi* jsou přebarveny do nereálných barev, což vzbuzuje nejistotu.

Díky technologiím nám Reggio může nabídnout pohled na lidské tělo pod rentgenem, klonování a umělé oplodnění. Technologie umožňují porušování přírodních zákonů - neumřeme díky technologiím a lékům, pokroku, vědě - tělo dokážeme díky technologiím zmapovat, jít blíž a blíž do obrovských detailů, vytvářet 3D modely. Reggio nám nabízí zpomalený pohled na lidské tělo a jeho pohyby, které bychom běžně nepostřehli. Díky technologiím můžeme tělo a pohyb zkoumat. Reggio nabízí pohled i na rychlost a výkon, fyzické možnosti člověka. Rychlost a výkon je to, na co se zaměřuje dnešní doba. Vše se zaznamenává do tabulek a grafů, skrze čísla počítáme výkonnost - můžeme vůbec přesně spočítat hranice lidských možností? Jaké jsou hranice lidského pohybu? Jak daleko, vysoko a rychle se může člověk pohybovat? Takové otázky Reggiovy snímky vyvolávají.



Obrázek 9: Lidské tělo v různých fázích pohybu (zdroj: Reggio, 2002)

Díky zpomalení lidé zkoumají vlastnosti pohybu (záběr na padající kočku) - díky zpomalení zjistíme, co a jak funguje a pak podle toho můžeme zpětně vyrábět technologie, které nám pomáhají zrychlovat život nebo zlepšovat svůj výkon. Reggio obecně zpomaluje záběry na sportovce, jako by je chtěl téměř zastavit, zároveň ukazuje fungování lidského těla, jak fungují svaly a reaguje tělo, výraz. Běžně tyto pohyby

nepostřehneme. Reggio nám nabízí pohled na lidské tělo, jako by chtěl celý svět zpomalit, ne-li zastavit, jít proti zrychlování, zpomalit čas. Oči a uši - základní smysly, které ztrácíme, jsou nahrazovány technologiemi. Reggio připomíná, že komunikovat se dá nejen přes technologie, ale i úsměvem a pomocí mimiky. Svými obrazy připomíná návrat zpět do přirozeného reálného světa, kde můžeme pomocí našich smyslů vnímat a žít bez technologie, jež nás těmto prožitkům vzdaluje a naše vnímání zkresluje.

2.3 Technologie nemusí znamenat zkázu pro realitu

Setkáním vývoje počítačů a médií dochází ke vzniku nových médií. “Všechna media jsou převedena na numerická data, se kterými operují počítače. Výsledky: grafika, pohybující se obrázky, zvuky, tvary, místa i text se mění na počítačový formát, například na další sadu dat. Krátce řečeno, media se stávají médii.” (Manovich, 2002, s.48) Jednoduše řečeno, aby se s médii mohlo dále pracovat, převedou se data do digitální podoby. Na tom nevidí Manovich¹² nic špatného, naopak se s těmito daty lépe manipuluje, lépe se upravují, jsou dostupná pro více lidí. Samozřejmě, že toto vše má svá úskalí, která kritizují Virilio i Reggio, ale podle Manoviche je to spíše výhoda. Informace se lépe šíří a velkou výhodou je, že kopie v digitální podobě zůstává naprosto věrná původní podobě a s množением se nezhoršuje kvalita jako u nedigitálních dat.

Zároveň se proměňuje i charakter počítače. Už to není především kalkulačka, která provádí výpočty a používá se pro tyto účely, ale je to spíše mediální procesor, který slouží lidem i ke komunikaci. Nepracuje už pouze s jednoduchými daty, ale i s obrázky, celými databázemi, slouží dokonce i pro umělecké účely - fotografie, film, ale i digitální umění.

Nová mediální struktura jsou *hypermédia* - dokumenty jsou propojeny sítí hyperodkazů (např. odkazů pro přesměrování jiné stránky, na které se dá klikat), které jsou na sobě vzájemně nezávislé, pouze propojují data s podobným charakterem/obsahem. Mají tedy podobu sítě. Celosvětová síť *world wide web* má charakter, jak název napovídá, síť. Funguje na principu HTTP, čili hypertext transfer protocol, (i zde je v

¹² Lev Manovich je původem ruský mediální teoretik působící v USA. Vystudoval umění a architekturu, počítačové technologie a sémiotiku a tato témata propojuje ve svém díle, které je vůči novým technologiím optimistické.

názvu slovo „hyper“ znamenající „nad“) internetový protokol pro tvorbu internetového obsahu. Právě v tomto prostředí vznikají *hypermédia* (sítě vzájemně propojených dat, která jsou na sobě nezávislá). Tento koncept sítě je podobný Deleuzově *rhizomatické struktuře*, která se vyvíjí všemi směry, dá se do ní vstoupit a vystoupit v různých směrech a její vývoj je spíše náhodný a nepředvídatelný. Díky této síti hyperodkazů se v prostředí internetu dostaneme odkudkoli kamkoli.

Hypermédium je strukturou nových médií - tato struktura může být podle Manoviche chápána jako princip variability - uživatelům je umožněno manipulovat s touto strukturou a vytvářet novou síť informací pomocí dalších odkazů. Díky konvertovatelnosti nových médií do digitální podoby (digitálního kódu) umožňují náhodný přístup, kopírování bez ztráty kvality, možnost interaktivity. (Manovich, 2002, s. 66) Uživatelé nejsou pasivní diváci, kteří se nechávají zahlcovat a ovlivňovat obrazy. Mohou díky interaktivitě reagovat, odpovídat a přetvářet jak obsah médií, tak tím ovlivňovat realitu.

Nové technologie nám umožňují téměř se věcí na dálku dotýkat, zpřístupnit nám dílo. To je pro mnohé možná více pozitivní zpráva než to, že s digitálními kopiemi tato díla ztratila svou *auru*. (Manovich, 2002, s. 161)

Virilio i Reggio píší a zobrazují *přeexponování* dnešního světa obrazy (nejen mediálními obrazy, ale i obrazy, které vytváří rychlost - viz. Virilio a kapitola o rychlosti). Virilio popisuje potlačení našich smyslů a vnímání, které Reggio naznačuje záběry na naše smyslové orgány (nahrazovány technologickými *protézami*), ozářené tváře lidí a výrazně se k tomuto tématu dostává i ve snímku *Evidence*, kde v pohých 8 minutách naznačil nepopulární „trend“ dnešní doby - „odložení“ dětí před televizi, která přitahuje jejich pozornost a skrze promítané obrazy může televize jako médium ovlivňovat dětskou mysl.¹³

¹³ Nebezpečím vlivu médií a reklam, ale i videoher na dětskou mysl se zabývá také film *Konzumní děti aneb Komeracionalizace dětství* z roku 2008.



Obrázek 10: Děti sledující televizi, která je umístěna těsně u kamery (zdroj: Reggio, 1995)

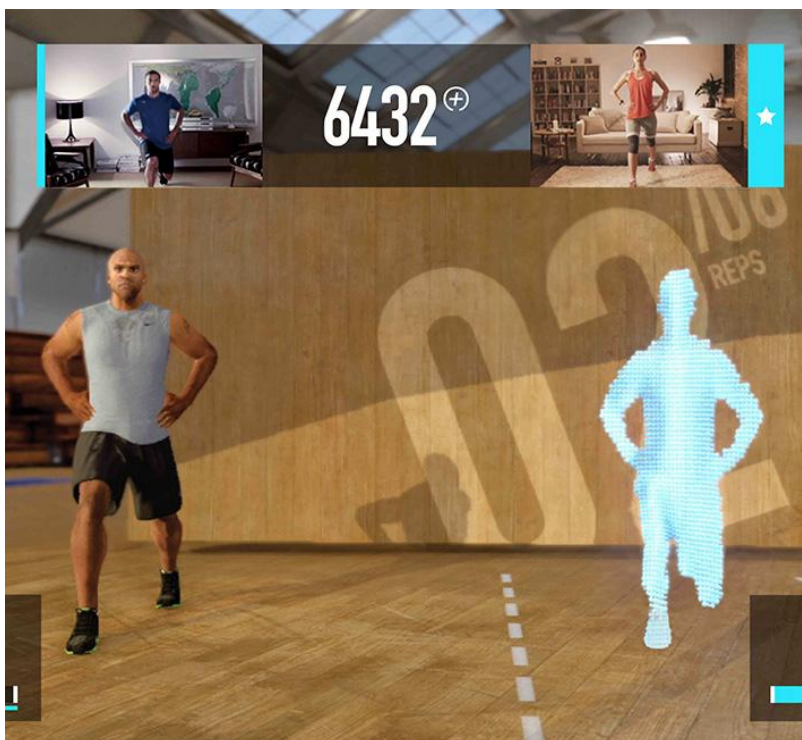
Oba hlavní autoři této práce dále rozvádějí téma informatické války, jejíž hrozba díky rozvoji nových technologií a informačních systémů světu hrozí. To, co Virilio popisuje především v díle *Informatická bomba*, Reggio vyvolává podobné konotace v mysli diváka svými obrazy, kde data přirovnává k divokým vlnám moře a prolínající se záběry na čísla a vojáky.

Také dnes funguje díky technologiím dohled ve virtuálním prostředí díky „digitálním otiskům“, které po sobě všichni zanecháváme. Počítačovní experti mohou vystopovat velkou část historie našeho pohybu v prostředí internetu a jiných sítí, ve kterých pracujeme. Často sami vystavujeme na odív naše soukromí v tomto prostředí, když umísťujeme fotografie na sociální sítě, nahráváme texty na blog a jiné stránky. Pokud se rozhodneme, že nechceme tyto věci dále sdílet, můžeme je jednoduše smazat, ale digitální otisk zde pořád zůstává podobně jako zůstávají otisky prstů v reálném světě.

Ačkoli nelze popřít možné hrozby vzcházející z technologií, otázkou zůstává, zda nám přinášejí tyto *protézy* více škody nebo užitku. Pro příklad snad každý znás zažil situaci někde v kavárně či baru, kdy vedle sebe sedí dva lidé a komunikují spolu skrze technologie. Lidé vedle sebe často sedí zahleděni do displeje svého telefonu nebo tabletu. Míra potlačení reality, ale i míra odcizení se se zaváděním nových technologií jednoznačně zvýšila. Nelze ale vidět pouze negativa. Pozitiva dle mého názoru převyšují

a i když jsou zde skryté hrozby, na které bychom neměli zapomínat, technologie a média nám mohou život ulehčovat a nabízet nové možnosti - komunikovat na dálku tam, kde to dříve nebylo možné.

Virilio zmiňuje v díle *Vision Machine* přístroj *Motivac*, který sleduje diváky před televizí a vyhodnocuje jejich chování. Podobnou technologií jsou dnes i *Xbox* a *Playstation*, které umí sledovat diváky před obrazovkou a simulovat jejich pohyby ve virtuálním prostředí. Uživatel tak může „sportovat“ a doma v obýváku si zahrát baseball, tenis, zaboxovat si, zacvičit i zatancovat. Tento *stroj vidění* nás nejen sleduje, ale i vyhodnocuje naše výsledky. Díky síťovému propojení může ihned odeslat výsledky své aktivity na sociální sítě nebo do svého mobilu a vést si historii záznamů.



Obrázek 11: Snímek obrazovky herní konzole Xbox, která pomocí kamery snímá realitu a převádí ji do virtuální podoby [V]

Dnes už je také mnoha výzkumy prokázáno, že používání technologií způsobuje fyziologické změny na lidském těle. Jednou z oblastí, kterou se věda zabývá, je proměna lidského mozku. V souvislosti s technologiemi nastal obrovský rozmach těchto výzkumů v 70. a hlavně 80. letech. Díky neuroplasticitě¹⁴ se náš mozek přizpůsobuje podmínkám, ve kterých žijeme. Tento orgán je v tomto ohledu velmi flexibilní a dokáže se

přizpůsobovat relativně rychle – nejen u jednotlivců, ale postupem času i u celých generací, které jsou vývojem ovlivněné. Největší formování neuronových sítí a systému probíhá v dětství. Mozek a jeho formování můžeme ale ovlivňovat po celý život, cíleným formováním je například učení a posilování paměti. Formuje se ale i mimovolně pod vlivem všech aktivit, které vykonáváme. Náš mozek se užívání technologií přizpůsobuje a ne vždy to znamená pouze ztrátu paměti a zhoršenou schopnost vnímání, jak popisuje Virilio. Lidstvu se tímto zároveň rozšířily možnosti v oblasti medicíny, vzdělávání, komunikace, a pokud nelze poukazovat jenom na negativa a rizika, navíc bez dalšího poučení či náznaku, jak se z této situace vymanit. Reggio ani Virilio nám neříkají, co dál. Jejich snaha upozornit lidstvo na negativní důsledky tímto také končí. Tak, jako je pasivní jejich divák, jsou v tomto směru pasivní i oni, technologie vnímají kriticky a takto se k nim staví ve svém díle, ale dále jsou sami také pasivní a jako by se chtěli s touto situací smířit, nerozvíjejí své dílo dál k návrhům řešení.

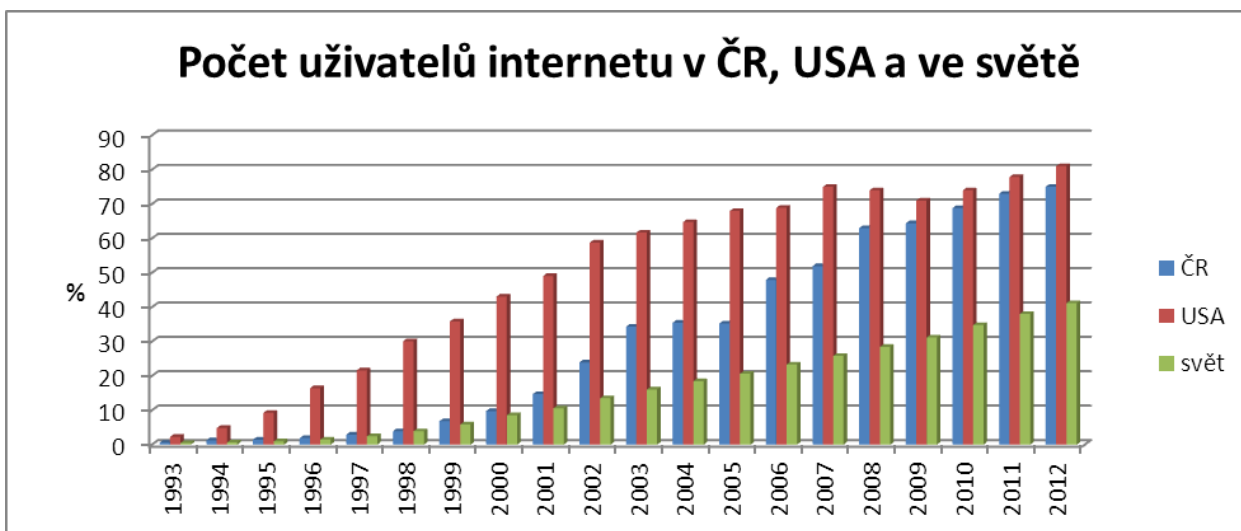
¹⁴ schopnost mozku měnit neurální systémy a sítě

3. Informační společnost

3.1 Charakteristika informační společnosti

Počítačové a informační technologie jsou hlavním předpokladem pro změnu v informační společnosti, ve které se dnes nacházíme. Umožňují nám komunikovat na velké vzdálenosti téměř okamžitě. Nejde jen o jazykovou komunikaci jako takovou mezi lidmi, ale o přenos dat vůbec, umožňující operace jako jsou převod peněz, objednání zboží, zaslání formuláře na úřad a podobně. „Celé komplexy informací uložené v počítačích mohou být ve zlomku vteřiny rozeslány do celého světa, což zásadním způsobem ovlivňuje mnohé aspekty našeho života,“ (Giddens, 2005, s. 304). Tyto jevy pak přispívají ke globalizaci, vytváří se sítě celosvětového charakteru díky tzv. *informačním dálnicím*, které propojují několik míst současně a umožňují tak elektronickou komunikaci, která je téměř okamžitá. Jednou takovou „superdálnicí“ je internet, který se za poslední desetiletí rozšířil po celém světě, a v západních společnostech bychom našli jen málo míst, kde se nelze na tuto síť napojit. (Giddens, 2005)

Podle posledního dostupného výzkumu z roku 2013 překročil počet všech uživatelů internetu na světě počet 2 miliardy, přesněji 41% veškeré světové populace se řadilo mezi internetové uživatele. Poslední uzavřené statistiky za celý rok byly v době zpracování této diplomové práce ke konci roku 2013. 75% všech uživatelů je ze západních zemí (nejvíce v Evropě – 75% a v Severní a Jižní Americe – 61%), z rozvojových zemí je toto procento 36 (nejméně v Africe – 16%). V České republice se v roce 2013 řadilo mezi uživatele internetu 75% populace – $\frac{3}{4}$ všech obyvatel státu. [XI] V roce 2014 a v budoucích letech lze opět očekávat nárůst těchto uživatelů.



Graf 1: Nárůst počtu uživatelů internetu během posledních 20 let (zdroj: vlastní zdroj)

3.2 Paul Virilio a jeho *informatická bomba*

Virilio začíná při úvahách o dnešní informační společnosti pohledem do historie. Už od antiky byl pro lidi nezbytný přenos informací, a kdo měl informace, ten měl moc. A kdo měl informaci jako první, ten měl ještě větší moc. A právě od dob starověku se podle tohoto filosofa začal zrychlovat přenos zpráv. Zpočátku šlo především o informace vojenského a politického charakteru. Armáda a politika jsou vůbec podle Virilia hybnými silami „historie zrychlování“, touha po moci byla to, co lidstvo zrychlilo, „hnalo kupředu“.

Nejprve se informace předávaly od člověka k člověku (Virilio zmiňuje i legendu o Feidippidovi - běžci z Marathónu), poté začali lidé využívat zvířata pro rychlejší přenos zpráv (koně, holuby), až se postupně dostali k technice a technologickému přenosu. Ve vývoji *telekomunikace*, komunikace na dálku, se přešlo z vizuálních signálů (vlajek, kouřových signálů) k hlasovým signálům, až k telegrafu. Ten opět sloužil zpočátku zejména pro armádní účely. Přenos zpráv na takovou vzdálenost výrazně urychlil přenos informací. (Virilio, 1994) Vývoj zde chápat přes statický přenos (vizuální signály) po kinetický obrazový *telepřenos*. Důležitá je především rychlost šíření informací, a to hlavně kvůli ekonomické a politické moci. (Virilio, 2007, s. 153)

Skutečnou revolucí v tomto ohledu byla „informační revoluce“ s příchodem informačních a komunikačních technologií. *Síla informace* vzrůstala stejně s *informační silou*. Dnes existuje mnoho tiskových agentur, které těmto silám „slouží“.

Pro přenos informací je důležitý proces *dematerializace* a „odživotnění“ (*deanimalization*) - technologie jsou zásadní pro přenos zpráv na velké vzdálenosti, vše se proto převádí do digitální podoby, která umožňuje *instantnost* (okamžitou aktualizaci v případě potřeby). Pokud je informace přenášena přímo tváří v tvář, je vnímána našimi smysly, které jsou zakořeněny v našich percepčních orgánech. Při přenosu informací pomocí technologií přicházejí na scénu jiné „orgány“ - elektronické. Zpráva k nám přichází v sekvencích, jako bychom se podle Virilia dívali na film. Vnímání je tvořeno postupně tím, jak k nám přicházejí jednotlivé framy, a aby byl tento přenos co nejvěrnější, je potřeba vysoké rychlosti. Informaci zprostředkovanou skrze technologie přesto Virilio vidí jako nepřímou. Technologie zprávu nikdy podle Virilia nepřenesou v tak „čisté“ podobě, jako bychom stáli tváří v tvář člověku, a proto je taková informace vždy zkreslená. Čím vyšší je rychlost, tím více se z informace ztrácí. Tato situace se dá přirovnat k rychlému cestování krajinou, které zkresluje obraz a naše vnímání. Přestože si myslíme, že vidíme reálný obraz, vidíme ve skutečnosti jeho iluzi. Rychlost nám tedy sice šetří čas, ale nepřímoúměrně s tím klesá hodnota - vytrácí se část informací, zkresluje se naše vnímání. Opět můžeme postřehnout vliv fenomenologie na Viriliovo uvažování.

Důležité pro Virilia je i to, že technologie a virtuální informační síť, kterou vytvářejí počítače, je nepředvídatelná a podléhá neustálým změnám. Může tak dojít snadno ke zneužití. Narozdíl od Manoviche, který vyzdvihuje převážně pozitiva sítí a technologií, zdůrazňuje Virilio hrozbu terorismu i možné selhání těchto sítí a následný chaos.

Paul Virilio ve své literatuře odkazuje na informační společnost především v díle *Informatická bomba*. Podle něj existuje v dnešním světě *technosystém*, systém ovládaný technologiemi, jež vytváří svá systémová rizika. Může relativně snadno dojít ke zneužití tohoto systému – zneužití dat na serverech, smazání dat nezbytných pro chod celého systému a řízení dalších aktivit, a jiné útoky na systém za účelem jeho poškození nebo zničení. Jde o řetězové reakce škod, které nastávají, vyskytne-li se v tomto systému problém. Hrozí výbuch oné „informatické bobmy“, která se stává nástrojem zastrahování a v globalizovaném světě také způsobem donášení – vzniká *teledohled*.

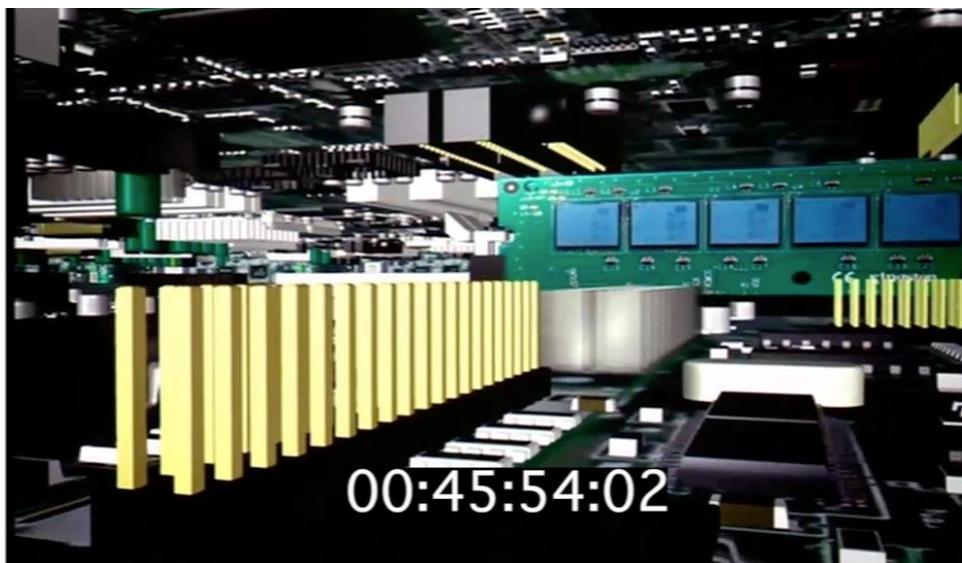
Informatická válka je fenomén dnešní doby, je to mimo jiné možnost ovlivňovat naše mínění ve velkém. Kolektivní inteligence je nahrazena kolektivním imaginárnem pod vlivem vizuální bubliny, kterou vytváří média. Ta nám předkládají informace podle vlastního výběru a vlastních formulací, mohou informace zkreslovat, přizpůsobovat. Obzvláště nebezpečná je situace, kdy média podléhají cenzuře nebo jsou zneužita k propagandě. Fakta jsou v případě cenzury i propagandy poražena a vyhrává politická a ekonomická dezorientace.

Dalším jevem, který přispívá k dezorientaci, je komprese informací. Za účelem zrychlení jejich přenosu a následného „promítnutí“ uživateli dochází podle Virilia ke „slisování skutečnosti“, kdy jsme schopni vnímat stále méně informací do hloubky a zamýšlet se nad nimi. Typickým příkladem jsou televizní zprávy, kde jsou divákovi prezentovány jednotlivé události rychle po sobě a při nové reportáži už si divák často ani nevzpomene, o čem byla reportáž předchozí. Zároveň se při tomto rychlém sledu vytrácí možnost zamyšlení nad jednotlivými zprávami a prezentované události (jako například katastrofy) mohou být brány jako „samozřejmost“, jako něco, co se „stalo a jde se dál“.

3.3 Godfrey Reggio a jeho obraz informační společnosti

Proměnu v informační společnost ztvárnil režisér Reggio především ve snímku *Naqoyqatsi*, kde se soustředí na virtualizaci reálného světa a propojení planety pomocí internetových sítí. Jak bylo popsáno již v předchozí kapitole, režisér nabízí pohled na „průlet“ světem jedniček a nul, které tvoří virtuální realitu a kódují data do tohoto vlastního jazyka pro snadný a rychlý přenos.

Ve snímku *Naqoyqatsi* se vidíme záběr na most měnící se v záběr na počítačový server. Reggio ukazuje paralelu - dnes lidé nespojují mosty, ale *informační dálnice*, které vznikají v serverovnách po celém světě. Signály z nich se pak šíří po celé planetě velmi vysokou rychlostí. Díky této rychlosti jsou informace ihned dostupné a mohou nám být předkládány v rychlém sledu. Tuto skutečnost Reggio znázorňuje blikající přepínající televizí z jednoho kanálu na druhý. Vše je možné díky družicím, které létají kolem Země. Díky animaci následně autor nabízí „průlet“ vnitřkem počítače a jeho základní deskou.



Obrázek 12: Pohled do vnitřku počítače (zdroj: Reggio, 2002)

V našem světě nastává změť informací a stejně tak Reggio ztvárňuje metaforu k dnešnímu světu - změť záběru na film, televizi, reklamy, známé osobnosti, záběr na televizi hledající signál - na to vše se dívá malé dítě, jehož tvář je ozářena televizní obrazovkou - ve snímcích *Naqoyqatsi* i *Evidence*. Tím Reggio poukazuje na proměnu našeho světa, kde nás technologie a jejich obrazy „zahlcují“ již od malička. V takovém světě vyrůstáme a vůbec se tomu nebráníme - naopak si tyto výtobytky moderní doby užíváme, aniž bychom si uvědomovali nebezpečí, která se za tím vším skrývají - možnost válek, katastrof všeho druhu i mezilidského odcizení.

3.4 Informační společnost dnes

Virilio mluví o mutaci a mixu médií a žánrů. Tato konvergence je dnes běžnou součástí našich životů. Díky internetu můžeme sledovat filmy, poslouchat hudbu, a to vše na jedné platformě. Počítač v sobě zahrnuje hned několik technologií - to, co bylo dříve jako více strojů, existuje dnes v jednom (jednoduchým příkladem by mohla být obyčejná kalkulačka).

Oba hlavní autoři nám znovu připomínají, kam nás vývoj technologií zavedl a ukazují, jaké to má pro naše lidstvo důsledky. Informace jsou šířeny rychle, zkratkovitě a často mohou podléhat cenzuře nebo sloužit politickým účelům a propagandě.

Manovich vnímá informační technologie a nová média naopak pozitivně. Ta jsou konvergencí počítačových technologií a médií. Nejčastější platformou je právě internet.

Data v digitální podobě tvoří podle Manoviche síť, která má mnohé výhody - data jsou zde kdykoli k dispozici pro kohokoli odkudkoli, každý může přispět, čerpat informace, ovlivňovat reálný svět. Tento autor se ptá, které mezníky v historii médií jsou důležité pro vznik nových médií. Jako příklad uvádí vznik webových stránek, virtuální realitu, multimédia, počítačové hry, interaktivní instalace, počítačové animace, digitální video, kino a lidsko-počítačové rozhraní. (Manovich, 2002, s. 35) Podle Manoviche dochází dnes k jevu zvanému *komputerizace kultury* a redefinování médií jako je film a fotografie. Počítače mají jednoznačně vliv na vývoj médií a ovlivňují je. Nová média podpořila vznik informační společnosti. Manovich ale používá ještě jiný termín, *informační kultura*, jehož koncept je paralelní s vizuální kulturou: „Zahrnuje způsoby, jakými odlišné kultury prezentují informace.“ (Manovich, 2002, s. 39) Je to jen jiný způsob prezentování myšlenek, informací, ale i obrazů. V případě *informační kultury* se jedná konkrétně o způsob prezentování informací. Jako příklad uvádí autor cedule na letišti nebo na nádraží, grafický přehled zpráv v televizi, ale i počítačové programy a jejich rozhraní (*Word, Excel, Photoshop* apod.). *Informační kultura* totiž nevzniká s novými médii, pouze se proměňuje způsob prezentování informací a především se objevuje nový prvek - interakce. Interakce je umožněna právě díky novým technologiím, kdy informace nejsou prezentovány jednostranně, ale dochází k interakci mezi médii a jejich uživateli. Zde se liší Manovich od Virilia, který vnímá diváka jako pasivního, nechávajícího se ovlivňovat a zmanipulovat. Pasivního i v tom smyslu, že podle Virilia divák informace přijímá bez reflexe, kdežto podle Manoviche naopak může uživatel díky telepřítomnosti realitu dále ovlivňovat na dálku, být aktivní - a to jak psychicky, tak fyzicky. Jako významné nové médium zdůrazňuje Manovich především internet, sice i webové stránky a další výše popsané, ale tento seznam podle něj není konečný, protože nová média se budou neustále vyvíjet a my se podle něj v této fázi vývoje nacházíme uprostřed. Klade sám sobě otázku, kdy a kde se tento vývoj zastaví. (Manovich, 2002, s. 43)

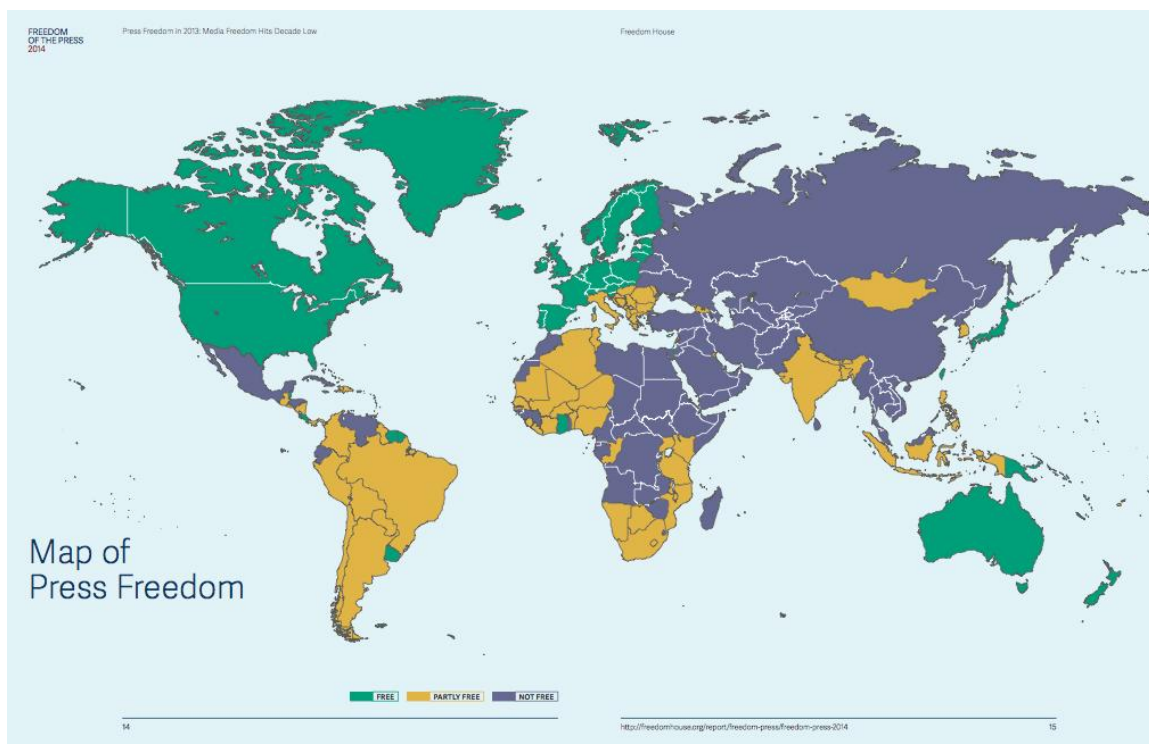
Přestože vnímá Manovich nová média pozitivně, píše, že není důvod je privilegizovat před klasickými médii. Tištěný článek může realitu ovlivnit stejně jako článek na internetu. Oba také mohou stejným způsobem ovlivňovat kulturní vývoj. Jde tedy o to, že jak klasická média, tak nová digitální média mohou kulturu ovlivnit. Naše

realita se začala proměňovat na zprostředkovanou pomocí počítačů a počítačová média tak ovlivňují všechny fáze komunikace, včetně osvojování jazyka, ukládání informací a jejich distribuce. Také počítače ovlivňují všechna média - texty, obrázky, videa, zvuky a prostorové konstrukce.

Dochází k překladi všech médií na numerická data, která jsou pro počítače přístupná v této podobě. Díky novým technologiím se *telepřítomnost*, jak nazývá tento jev Virilio a Manovich si jej vypůjčuje, využívá nejen při běžné komunikaci, ale i v armádě, v průmyslu a jiných odvětvích. Na rozdíl od Virilia chápe Manovich tuto možnost spíše jako výhodu - pohybujeme se nejen v reálném světě, ale i ve virtuálním světě pomocí hyperodkazů, je zde možnost neustálé „teleportace“, neustálá možnost objevovat nová místa (ať už reálná, nebo prostředí internetu a jiných sítí) a to vše z jednoho místa. To se Manovichovi líbí - z jednoho místa se můžeme „pohybovat“ po celém světě a ovlivňovat, co se kde bude dít. Tato možnost je pro něj dokonce důležitější, než kdybychom byli schopni fyzické akce na jednom místě. *Teleakce*, další Viriliův termín, nám umožňuje ovlivňovat realitu, umožňuje akce na dálku - zde je proti Viriliově tezi, že nás nové technologie znehybňují - fyzicky znehybňují. Částečně sice ano, ale nečiní nás pasivními zcela, naopak nám umožňují vykonávat akce na dálku, čehož bychom bez těchto technologií nebyli schopni (Manovich, 2002, s. 152).

Telepřítomnost dává dohromady dvě různé situace - přítomnost v počítačovém prostředí (virtuální realitu) a přítomnost v místě, odkud ovládám technologie (naši fyzickou realitu). *Telepřítomnost* ale není virtuální realita, jsou to dvě odlišné věci. Virtuální realita nabízí uživateli falešný svět, který může ovládat (nemusí to opět vždy znamenat, že je to špatně), není to falešný, ale spíše umělý svět. Příkladem by mohl být podle Manoviche software pro architektonické návrhy a jiná zaměstnání, simulace řízení tanků a letadel pro piloty a řidiče, pro chemiky simulace různých látek a jejich reakce. Vše se odehrává v bezpečí na úrovni počítačové paměti. *Telepřítomnost* ale umožňuje ovládat i opravdovou realitu. Lze vidět, že Manovich vnímá virtuální prostředí, které vzniká s informační společností, převážně pozitivně, dává člověku moc jej ovládat, využít ji a zkusit si v tomto prostředí v bezpečí to, co by šlo v realitě velmi těžko. Tématu *telepřítomnosti* se budu podrobněji věnovat v následující kapitole týkající se komunikace.

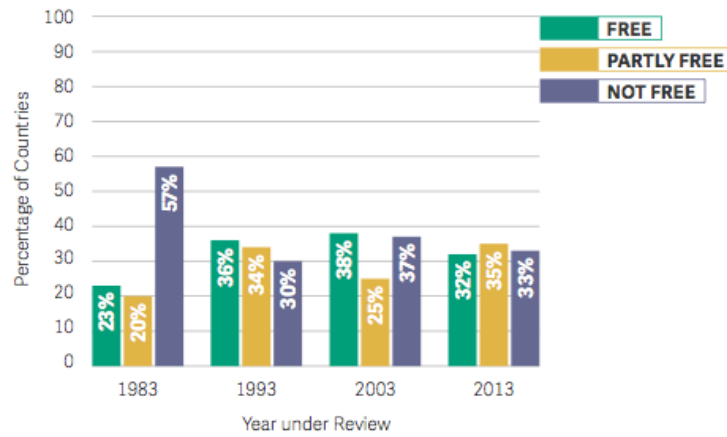
Virilio připomíná možnost podlehnout mediální cenzuře a zneužití médií k propagandě. Cenzurou se zabývá ve světě mnoho organizací, jednou z nich je například americká nezávislá organizace *Freedom House*, která na začátku května 2014 vydala každoroční studii *Freedom of the Press 2014*, kde se zabývá mírou cenzury všech médií, včetně internetu, ve světě.



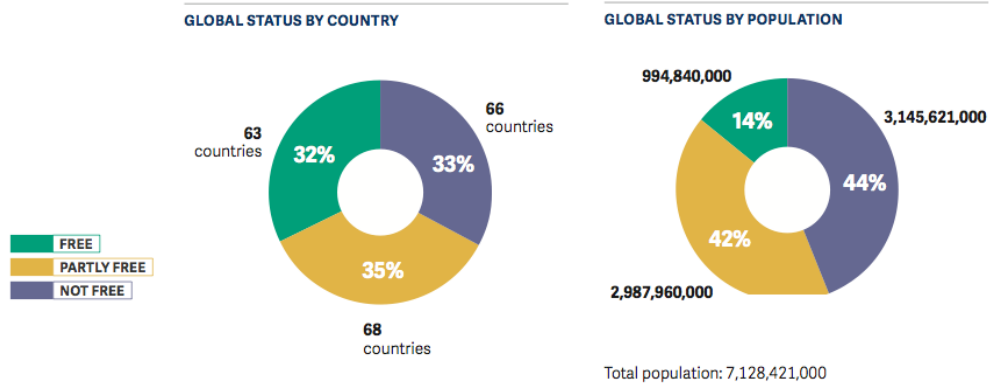
Obrázek 13: Mapa zobrazující míru cenzury v jednotlivých zemích světa [VIII]

Konkrétně měří tuto hodnotu v 197 zemích světa na základě sady 23 otázek, například zda si mohou soukromé subjekty svobodně založit vlastní médium, zda jsou média pod vlivem vlády či pod dohledem zákonů, které by svobodu omezovaly apod. Svobodu tisku si podle tohoto výzkumu může užívat jen 14% populace, tudíž pouze každý sedmý člověk na Zemi žije ve státě, kde média nejsou kontrolována vládou. Toto číslo je ovlivněno především Čínou, která je považována, co se svobody médií týče, za nesvobodnou a Indií, kde jsou média považována za částečně svobodná - tyto dvě země dohromady tvoří více než třetinu celosvětové populace. Míra svobody médií je také podle organizace na nejnižších hodnotách od roku 1996. Důvodem je, mimo jiné, narůstající využívání internetové platformy pro mediální publikaci a následnou cenzuru na této platformě. [VIII] Výsledky šetření ve světě i v Evropě ukazují následující grafy:

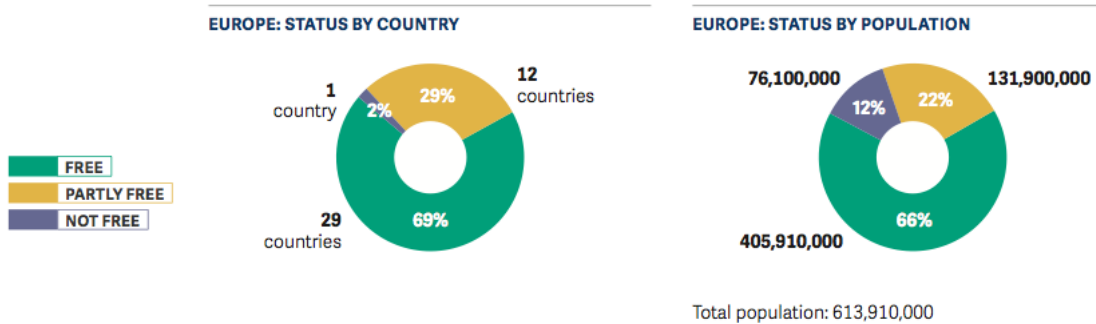
HISTORICAL TRENDS IN PRESS FREEDOM



Graf 2: Procentuální porovnání míry cenzury ve světě [VIII]



Graf 3: Zobrazení procentuálního poměru a počtu světové populace a míry cenzury, která se jí dotýká [VIII]



Graf 4: Zobrazení procentuálního poměru a počtu evropské populace a míry cenzury, která se jí dotýká [VIII]

Česká republika dopadla v tomto hodnocení velmi dobře. Byla ohodnocena jako svobodná země co do cenzury médií. Celkově se umístila na 27. místě (před Slovenskou republikou a Spojenými státy) a v Evropě na celkovém 18. místě. Za nejsvobodnější státy na světě považuje studie Nizozemí, Norsko a Švédsko (ale bližší vysvětlení nepodává), naopak nejvíce nesvobodné země jsou v tomto ohledu Bělorusko, Kuba, Írán, Severní Korea a jiné státy, kde média buď vůbec neexistují, nebo je jejich činnost velmi omezená a kontrolovaná.

Cenzurou a procesy, které s ní vznikají, se v informační společnosti zabývá také Jack Goldsmith¹⁵. Poukazuje právě na cenzuru v Číně a mechanismy, na kterých funguje. Čínští internetoví uživatelé se nedostanou na mnohé webové stránky při zadání „nevhodných slov“ do vyhledávačů, které obsahují filtr. „Na jaře roku 2005 našli pozorovatelé Číny a odpůrci společnosti Microsoft společnou řeč. Microsoft tehdy připustil, že jeho služba MSN Spaces, která umožňuje uživatelům zakládat si blogy, brání uživatelům z Číny zadávat takové titulky, jež obsahují slova jako ‚svoboda‘ nebo ‚demokracie‘.“ (Goldsmith, Wu, 2008, s. 117) Čína je obecně „proslavená“ vysokou mírou cenzury a filtrováním „nevhodných“ slov, článků a celých webových stránek a neděje se tak samozřejmě pouze v kyberprostoru. Goldsmith se ale snaží upozornit na to, že internet není tolik otevřený a svobodný, jak si myslíme. I zde existuje „čínská internetová zed“ a zakázané stránky. A nejen v Číně, ale všude po světě je internet řízený vládou a funguje zde dohled.

Je pravda, že média si s sebou nesou toto riziko cenzury, která je ve světě poměrně vysoká. Mohou snadno posloužit vládním účelům a propagandě a napomáhat tak k utlačování lidských práv. Díky prostředí internetu, který se může jako síť vyvíjet poměrně „nepředvídatelně“, se dá částečně proti cenzuře bojovat.

Internet může být chápán nejen jako médium, také jako platforma pro ostatní média, ale i pro veškeré informace a jejich přenos, obchodování a zábavu. S příchodem chytrých telefonů (*smartphones*), jež využívají operační systém podobný počítačovému systému, jsou dostupné všemožné aplikace pro připojení k internetu, díky kterému se člověk snadno ihned podívá na jízdní řád, na mapu i navigaci, do svého internetového

¹⁵ Jack Goldsmith je americký právník a profesor zabývající se informační společností, lidskými právy v souvislosti s cenzurou a řeší tyto otázky v internetovém prostředí.

bankovníctví, objedná si jídlo, pošle e-mail a přečte si zprávy. Na internetu totiž konvergují další média jako noviny a časopisy, rádio a televize. Vše je dostupné na jednom místě a hlavně téměř okamžitě. Pomocí dalších technologií, jako například optické kabely, může dnes internetové připojení dosahovat rychlosti až 1 Tb/s (pro představu bychom na internet při této rychlosti za pouhou jednu sekundu nahráli nebo stáhli objem dat odpovídající 27 DVD nosičům) a pro domácnosti je dnes již dostupné připojení 1 Gb/s (objem dat o velikosti 1 DVD bude přenesen za 37 s) například od firmy *Google*. Toto „super-rychlé“ připojení je zatím dostupné jen pro malou část uživatelů, ale do budoucna bude jistě standardem.

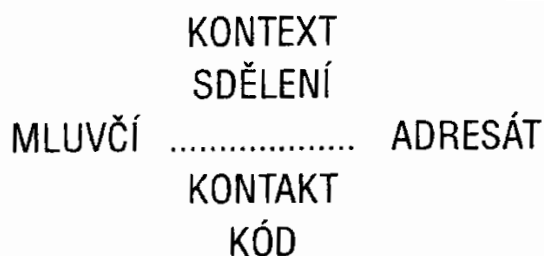
Na těchto příkladech lze vidět, že internet k západní společnosti dnes neodmyslitelně patří a zasahuje do většiny oblastí lidského života. Označení „informační společnost“ poukazuje na důležitost předávání informací různého rázu a rychlost je významným faktorem pro přenos. Komunikace mezi servery funguje pomocí kódování dat do digitálního jazyka pomocí jedniček a nul. Díky tomuto kódování může přenos dosahovat vysoké rychlosti a díky této rychlosti se dá poté dílo využívat pro zmíněné účely.

4. Zrychlování komunikace

4.1 Proměny komunikace

Problematika proměny komunikace a jazyka pod vlivem technologií je pro tuto práci zásadní, protože právě zde se oba autoři ve svých názorech rozcházejí - dokonce mají protichůdné názory. Ačkoli je na proměnu komunikace jako takovou jejich názor velmi podobný, liší se jejich pohled na využití jazyka jako prostředku k vyjádření myšlenek. Jeden autor jazyk hojně využívá při sepisování témat do literární podoby, druhý tvrdí, že jazyk na popis některých skutečností nestačí a využívá k tomu film, který zase naopak první autor kritizuje, jelikož podporuje to, co je kritizováno - zrychlování a následné odcizení.

Nelze v souvislosti s komunikací nezmínit Romana Jakobsona¹⁶, který sestavil komunikační schéma, jež se využívá dodnes: „MLUVČÍ (*Addresser*) posílá SDĚLENÍ (*Message*) ADRESÁTOVI (*Addressee*). Aby mělo působnost, vyžaduje sdělení nějaký KONTEXT (*Context*, ‚referent‘ v jiném, poněkud mnohoznačném názvosloví), k němuž poukazuje, vnímatelný adresátem a buď verbální nebo přístupný verbalizaci; dále vyžaduje KÓD (*Code*), plně nebo přinejmenším částečně společný mluvčímu a adresátovi (nebo jinými slovy, kódovateli a dekódovateli sdělení); a konečně KONTAKT (*Contact*), fyzikální kanál a psychické spojení mezi mluvčím a adresátem, umožňující oběma zahájit komunikaci a setrvat v ní.“ (Jakobson, 1995, s. 77)



Obrázek 14: Schéma komunikace (zdroj: Jakobson, 1995)

Toto schéma bylo původně vytvořeno pro lidskou komunikaci, ale dnes bývá aplikováno i na ostatní živé bytosti a dokonce i na stroje. U všech totiž funguje všech 6

¹⁶ Roman Jakobson byl původem ruský lingvista a spoluzakladatel *Pražského lingvistického kroužku*. Zabýval se nejen komunikací jako celkem, ale i binárními opozicemi v jazyce, morfologií a fonetikou.

složek i se všemi funkcemi, které jim Jakobson přiřadil. Schéma se využívá nejen v lingvistice, ale třeba i v sémiotice a filosofii.

Komunikace se dělí na mnoho typů, například verbální - neverbální, interpersonální - masovou, jednosměrnou - dvousměrnou, přímou - nepřímou a další. Není však předmětem této diplomové práce zaměřit se na rozbor komunikace takto podrobně. Důležitá je proměna komunikace v informační společnosti tak, jak ji vidí Paul Virilio a Godfrey Reggio, především fenomenologické vnímání a vliv proměn na komunikaci.

V souvislosti s komunikací je ještě důležité zmínit právě jazyk jako prostředek, kód nebo znakový systém, který podle Jakobsona musí být alespoň částečně společný pro obě strany komunikace, aby mohlo dojít k přenosu určitého sdělení (Jakobson, 1995, s. 77).

Jak již bylo nastíněno ve třetí kapitole, technologie a zrychlování komunikace způsobují proměnu jazyka. I když je, co do počtu, na prvním místě v užívání jazyků jako prvního i druhého jazyka čínština, angličtina má nejsilnější pozici, a to jak v reálném, tak virtuálním světě, kde beze sporu vede s velkým náskokem. Více jak 55% webových stránek na celém světě je v angličtině a až 27% všech uživatelů internetu angličtinu na této síti využívá. (W3Tech, 2014)

Proměnu komunikace a jazyka komentuje i Manovich ve svém díle, kde dal dokonce slovo „jazyk“ do názvu: „Vložením slova ‚jazyk‘ do názvu mé knihy jsem nechtěl naznačit, že existuje ‚jediný‘ jazyk nových médií, nebo že bychom se měli vrátit do strukturalistické fáze sémiotiky pro porozumění novým médiím.“ (Manovich, 2002, s. 38) Slovem „jazyk“ chtěl Manovich obecně vyjádřit všechny vzorce, konvence a formy nových médií. Jelikož nová média vznikají za pomoci počítačových technologií, je pro ně v tomto ohledu jazyk jako kód jednotný - jedničky a nuly, numerizace, digitalizace. Podobně jako Virilio tvrdí i Manovich, že psaná slova mizejí pod vlivem obrazů. (Manovich, 2002, s. 87) Mluvený jazyk, slovo obecně, ustupuje do pozadí pod tíhou obrazů. Ale jak říká Reggio, jazyk dnes už na popis světa nestačí, obraz/video je jediná možnost, jak zprostředkovat myšlenky. Se vznikem kina a médií obecně pak vznikají nové jazyky, například „filmový jazyk“ a my se těmto jazykům v průběhu života učíme rozumět. Protože v nich ale vyrůstáme, zdůrazňuje Manovich, že i takovéto jazyky jsou

součástí naší kultury a jsou v ní zakořeněné, proto jim zákonitě musíme rozumět, nebo spíš nemůžeme nerozumět. Manovich uvažuje o spojitosti mezi kinem a novými médii ve dvou směrech - jednak ve směru historického vývoje od kina k novým médiím a za druhé opačně od nových médií ke kinu, a jak nová média film ovlivnila, zda je zde prostor pro nový filmový jazyk. Filmy vyrobené digitálně mají nový rozměr - z filmu se stávají digitální data, která jsou spolu různě kombinovatelná a dá se z nich vytvořit nekonečně mnoho variant. (Manovich, 2002, s. 244)

S příchodem filmu to vypadalo, že střih a montáž jsou zásadní ve 20. století pro vytváření falešné reality. Na první pohled by se mohlo podle Manoviche zdát, že nové technologie nepřinášejí nové způsoby pro tvorbu falešné reality, ale pouze v digitální podobě činí to, co se dříve dělalo analogově nebo ručně. Rozvoj v této oblasti je ale zásadní - můžeme např. skládat neomezené množství obrazů přes sebe a vytvořit až tisíce vrstev. (Manovich, 2002, s. 143) Manovich vidí v možnostech digitálních technologií opět pozitivum, prostor pro tvorbu, pro nový způsob komunikace, který není žádným nesrozumitelným kódem, jak tvrdí Virilio, ale přirozenou součástí našeho života.

Film, kamera, teleakce - toto vše vytváří prostor pro reprezentaci a komunikaci. Vypadá to, jako by na první pohled neměla teleakce vliv na jazyk nových médií. Pojem „teleakce“ si Manovich vypůjčuje od Virilia - umožňuje i podle něj vidět např. díky kamerám vzdálená místa, v prostředí internetu se pohybovat z jednoho místa na druhé pomocí hyperodkazů. Je to právě sám uživatel, který vytváří teleakci, ne technologie. Ať už po telefonu nebo přes chat, zažíváme telepřítomnost - jsme přítomni na dálku v okamžitý čas. Díky telekomunikaci pak vzniká nový prostor.

Média přišla s Lumiérovými filmy podle Manoviche s novou vlastností od dob knihtisku - možnost záznamu reality na obrazové médium (později i zvuk a video) a takto zaznamenaná realita mohla být později upravena a pozměněna. To se lišilo od do té doby převládajícího způsobu komunikace, byla najednou okamžitá - bylo zde záznamové médium a realita se dala nahrát a následně zprostředkovat uživateli/divákovi později. Především ve 20. století vznikají podle Manoviche média a žánry zaměřené na manipulaci diváka/posлуhače.

Technologie se pak vyvíjely dvěma směry - jednak směrem záznamu (film, audio záznamy, fotografie) a druhý směr byli komunikační technologie, které umožňují

okamžitý přenos reality na dálku (kamery, telefon, internet) a telepřítomnost. Prvním Manovich říká „technologie reprezentace“, protože realitu reprezentují (podobně jako Viriliova *re-presentace*), přenášejí na záznamové médium, a druhým „technologie komunikace“, protože umožňují komunikovat v reálném čase. První jsou zároveň spojeny s estetickou a uměleckou stránkou, kdežto druhé ne (ačkoli lze vzdáleně hovořit o něčem jako je estetika komunikace, není to umění v pravém slova smyslu).

Telekomunikace ovlivňují realitu, a to přímo v reálném čase, protože okamžitě přijímáme audiovizuální informace o vzdáleném místě. Ať už s videem nebo bez něj, můžeme realitu ovlivňovat na dálku právě v reálném čase. Nejedná se pouze o komunikaci mezi lidmi navzájem (interpersonální komunikace), ale i mezi člověkem a strojem. Manovich dává za příklad Goldbergovu „telezahradu“, která je sice spíše uměleckým dílem digitálních technologií, ale využití takové teletechnologie, která na dálku obstarává zahradu, by mohlo být velmi ceněné i v běžném životě. (Manovich, 2002, s. 156)



Obrázek 15: Telezahrada Kena Goldberga [VI]

Manovich nesouhlasí s Viriliovým negativistickým pohledem na zrušení fyzické vzdálenosti, prostoru a hmoty kvůli teletechnologiím a vzniku telepřítomnosti. Existence dat v digitální podobě umožňuje snadnější manipulaci - to ale není podle Manoviche jen negativum a nevýhoda, ale tento jev se využít i pozitivně. Právě proto, že telekomunikace není jednostranná komunikace jako fotografie a film, ale oboustranná, a dokonce nejen že jsme přítomni na dálku, ale můžeme skutečně přímo ovlivňovat realitu na „druhé straně“, data kdykoli aktualizovat a využívat, sdílet a dál s nimi pracovat.

4.2 Virilio a komunikace

Nové *teletechnologie* a virtuální prostředí způsobují „amputaci řeči“. Tuto Viriliovu myšlenku o „odstranění“ řeči lze chápat několika způsoby. Jedním z nich je naprostá ztráta řeči způsobená mnoha důvody - sledováním televize, věnováním se aktivitám na mobilu nebo počítači a podobně. Můžeme ale tuto myšlenku chápat v mírnější podobě jako omezení řeči na nezbytná slova a citoslovce, tvoření zkratkovitých slov při psaní i při mluvení. Jazyk se pak pod tímto vlivem mění ve velmi zjednodušený kód, který slouží pouze k nejnutnějšímu vyjádření.

„Nový elektronický Babylón nezahyne na přemíru jazyků, nýbrž na jejich zmizení.“ (Virilio, 2004, s. 86) Virilio vytváří paralelu s „Babylonem naruby“. Z různorodosti všech možných jazyků na světě směřuje elektronická komunikace k jednomu univerzálnímu, kterým je angličtina. Není to ovšem spisovná angličtina podle gramatických pravidel, ale ve světě internetu dnes působí nadvláda „pseudoangličtiny“, která se se zaváděním nových technologií neustále rozšiřuje po celém světě. Převládá zjednodušená syntax a omezení na několik základních slov, a protože ostatní jazyky pod vlivem globalizace přejímají termíny právě z angličtiny, proniká tento jazyk i do jiných jazyků, které si nevytvářejí vlastní pojmy, ale slova přejímají, a to právě kvůli zjednodušení a rychlosti. Navíc se v jazyce projevuje zkratkovitost a, jak již bylo zmíněno, zjednodušení, které jsou beze sporu následkem zrychlování komunikace.

Dříve podle autora vymíral psaný jazyk pod vlivem technologií zaměřených na mluvené slovo jako telefon nebo rádio. Dnes mluvená řeč hyne pod „tíhou“ obrazů. Lidé už si nemají co říci, pouze se nechávají unášet působením obrazů, které jsou rychlé a především vytvořené tak, aby nás co nejvíce zaujaly a přitáhly naši pozornost – syndrom medúzy.

Komunikace za poslední dekády let nejprve díky novým technologiím výrazně zrychlovala, až začala úplně zanikat. Místo komunikace nám slouží podle Virilia technické *protézy* - náhrada řeči, konverzace. Lidé spolu už nemluví, ale poslouchají rádio, koukají na televizi, nebo „surfují“ po internetu. Dokonce neexistuje podle autora moment, kdy bychom se naprosto zklidnili a nic nedělali, byli pouze se svými myšlenkami. Technologie nás obklopují, svítí a mluví na nás i v momentech, kdy bychom dříve měli klid a byli pouze sami se sebou.

Je zřejmé, že technologie byli zásadní pro zrychlení komunikace a vznik *telekomunikace*. Vše začalo telegrafem, později telefonem a dnes pokračuje s internetem v kyber-prostředí. Svět je propojen v *telekontinenty*, které už si nejsou tak vzdálené a nedostupné jako dříve. Dochází i k dalším jevům, jako je „slisování skutečnosti“ kvůli kompresi přenášených dat, delokalizaci – voláme si odkudkoli, jsme s člověkem, se kterým hovoříme, a zároveň s ním nejsme. Díky dostupnosti telekomunikačních technologií býváme zahlceni zvuky i obrazy, přesto slova jako taková podle Virilia nepřicházejí a nahrazují je obrazy – fotografie a film. Přesto, co se umění týče, jeho problém není v obsahu, ale ve formě, a ve filmu podle Virilia neexistuje něco jako umělecká komunikace, protože komunikace konkrétního obsahu zde chybí, obraz má fatický charakter.

V dnešní době existuje nový druh komunikace – Virilio jej nazývá *komunikace* (*communication = computer communication*), která nahrazuje reálnou komunikaci (vision machine). „Přenos“ je dnes pro komunikaci zásadním pojmem, protože komunikace se uskutečňuje skrze informační a komunikační technologie. Tento přenos poté splývá se samotnou komunikací a dalo by se říci, že „přenos je komunikací“. Zpráva se podle Virilia mění ve vektor, pohyb, rychlost přenosu: „speed is the message,“ (Virilio, 2007, s. 155) vychází Viriliovi tato rovnice a nahrazuje McLuhanovo¹⁷ médium rychlostí.

Virilio zdůrazňuje, že naše smysly nejsou pasivní, naopak musí neustále vnímat okolí a zprávy v různých podobách, psaných, zvukových i obrazových a nesutále následně rozkódovávat sdělení, která k nám skrze smysly přicházejí. Dnes je pro lidi o to více důležité, aby sdělení mělo nějaké emoce - čím emotivnější a čím více „intenzivních“ detailů sdělení obsahuje, tím více nás zaujme a tím více jej sledujeme. Nezajímá nás obsah, ale spíše senzace, kterou sdělení vyvolá. Čím více prvků jako je náhoda, překvapení, nalézáme ve sdělení, tím více nás zaujme. Proto tato sdělení obsah většinou ani nemají, především se snaží získat si naši pozornost.

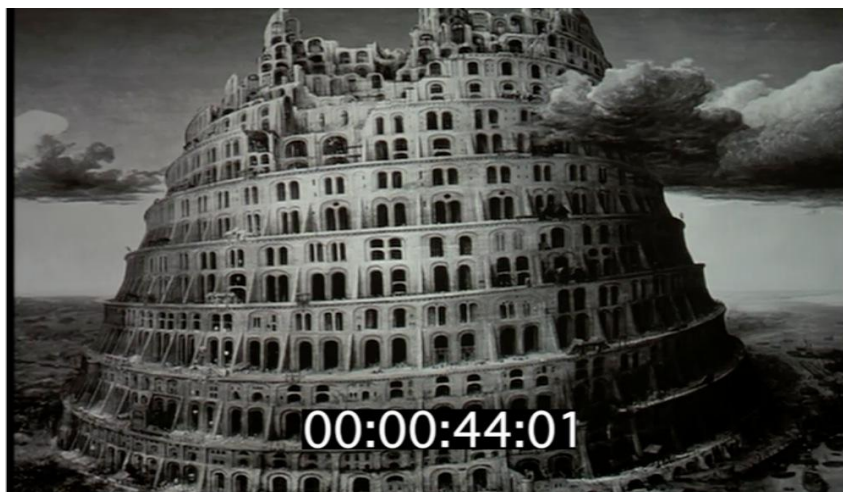
¹⁷ Marshall McLuhan byl kanadský filozof zabývající se mediální komunikací. Je autorem známého tvrzení: "The medium is the message." Médium není pouze prostředek, médium také ovlivňuje, jak bude sdělení prezentováno.

4.3 Reggio a komunikace

Jak již bylo zmíněno v úvodu, Reggioův názor na jazyk je následující: „Náš jazyk bohužel už nevystihuje svět, ve kterém žijeme.“ [X] Příčinou je podle něj homogenizace jazyka. Z původních 30.000 jazyků na počátku 20. století se dnes podle Reggio po celém světě hovoří přibližně 4.000 jazyky a dialekty. Důsledkem globalizace je mimo jiné právě návrat k monolingvní společnosti, která mluví podle Virilia „pseudoangličtinou“. Podle Reggio se tedy vracíme do doby před babylonskou věží, kdy všichni lidé mluvili jedním jazykem. Babylonská věž je pro režiséra symbolem návratu k unifikaci, jednotvárnosti, ztrátě mnohosti a bohatosti jazyků. Kvůli této unifikaci přichází jazyky o svou rozmanitost, a přestože vzniká v souvislosti s rozvojem technologií mnoho nových slov, realitu každodenního života nelze tímto jazykem plně postihnout.

Podle Reggio svět, ve kterém dnes žijeme, vnímáme spíše skrze obrazy než jazyk. Proto volí jako prostředek k vyjádření svých myšlenek film, který dokáže mnohem lépe apelovat na naše prožitky a pocity.

Reggioův snímek *Koyaanisqatsi* končí titulky, které jsou podkresleny zvukem lidských hlasů, podobné mase lidí, která se baví v nějaké hale. Jde spíše o jakýsi šum, protože lidem není rozumět. *Naqoyqatsi* začíná pohledem na obraz slavného malíře Pietera Bruegela: *Stavba babylonské věže* z roku 1563. Je to skutečně symbolický konec jednoho a začátek druhého filmu, jelikož jazyk je pro tohoto režiséra významným tématem.



Obrázek 16: Bruegelův obraz *Stavba babylonské věže* symbolizuje mizení jazyků v dnešním světě (zdroj: Reggio, 2002)

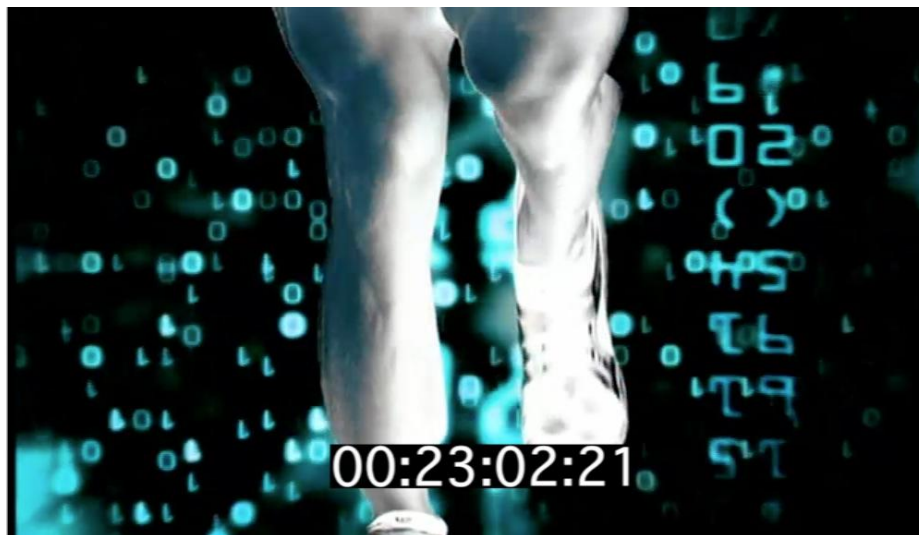
Je zde onen zmiňovaný šum, ve kterém není možné lidem rozumět. Tento šum může být způsobený masou lidí, kdy každý mluví, ale přesto nikoho neslyšíme. Jako bychom se tedy dostali do doby po zásahu božím právě při stavbě babylonské věže, kdy došlo k pomatení jazyků a lidé se již nebyli schopni dorozumět. Zároveň mu slouží babylonská věž jako alegorie na mnohost obrazů a informací, které nás v dnešní době zahlcují a snaží se tuto myšlenku ve svých filmech zpracovat pomocí velmi rychlého problikávání různých záběrů.

Pomáhá si ale i jedním jazykem, a to indiánským jazykem *Hopi*. Reggio je v podstatě stoupencem Sapir-Whorfovy teorie: „Jak jsem řekl již dříve - protože si myslím si, že vidíme svět skrze jazyk, nechtěl jsem použít ‚civilizovaný‘ jazyk.“ (Whittaker, 2006) Jazyk, ve kterém vyrůstáme, ovlivňuje naše vidění světa. Náš současný jazyk už ale nestačí, a proto se Reggio inspiroval jazykem kultury, která je podle něj dodnes silně ovlivněna tradicemi a především vyprávěním a mluvením. Kmen *Hopi* nemá psanou podobu jazyka. Jejich jazyk je přesto dodnes natolik bohatý, že podle Reggia dokáže postihnout i naši realitu. To, že jazyk ovlivňuje naše vidění světa, dokládá i lídr Hopiů, David Monogya: „Všechno, co vy bílí lidé nazýváte jako ‚normální‘, my nazýváme jako nenormální. Všechno, co nazýváte jako ‚rozumné‘, my nazýváme jako šílené.“ (Whittaker, 2006) Z tohoto jazyka *Hopi* potom odvodil Reggio názvy pro filmy ze své trilogie.

Jádrem všech tří názvů je slovo *qatsi*, které v překladu znamená „život“. Když se toto slovo *qatsi* použije jako součást složeného slova, význam se změní na „způsob života“. Jelikož doposud nebyla slova nikdy hláskována z důvodu, že kmen nepoužívá písmo, musela se tato transformace prodiskutovat s Ekkehartem Malotkim, což je lingvista zabývající se mimo jiné právě jazykem *Hopi*.

Ve svých filmech poté Reggio využívá konkrétně k poukazu na proměnu jazyka hned několik obrazů. Kromě samotných názvů v jazyce *Hopi* je zde dříve zmíněné zobrazení babylonské věže, která nás vrací zpět do bájně monolingvní doby. Homogenizace v jazyce úzce souvisí s homogenizací celé společnosti, kde jedinec a jeho individualita zanikají pod nátlakem anonymní masy. Dalším jevem je transformace jazyka na jedničky a nuly, a proto i Virilio prolíná záběry reálného světa s obrazy jedniček a nul. Tato proměna světa, jež je způsobena narůstajícím spěchem, Virilio

nazývá „transmutací světa v čísla”. Nejde tedy jen o jazyk, ale o proměnu celé reality v kyberrealitu, podobně, jak o tom píše Virilio. Reggio tento fakt zdůrazňuje během svého snímku *Naqoyqatsi* hned na několika místech, když ukazuje realitu, která se přeměňuje právě na nuly a jedničky, ale i matematické symboly a vzorce.



Obrázek 17: Svět se mění na čísla nejen v digitální podobě, čísla jsou důležitá i pro neustále větší výkon (zdroj: Reggio, 2002)

Reggio na několika místech ukazuje i technologické *protézy*, které nám berou řeč, mluví místo nás. V jeho filmech je to hlavně televize - výrazně je tato skutečnost vidět ve snímku *Evidence*, kde malé děti upřeně zírají na obrazovku. Reggio se snaží v divákovi vzbudit otázku: „Proč si děti nehrají a nekomunikují spolu?“

4.4 Vznikne „nový Babylon“?

Viriliové myšlenky se v oblasti komunikace a jazyka shodují s Reggiovými hned v několika bodech. Stejně jako americký režisér vidí francouzský teoretik symboliku babylonské věže dvojznačně. Připouští, stejně jako Reggio, že pod vlivem globalizace společnosti došlo zároveň ke vzniku globálního jazyka, kterým je podle něj „pseudoangličtina”, a tudíž pro něj tato věž symbolizuje dobu, kdy všichni lidé mluvili jedním jazykem. Podle Virilia ale nejde pouze o mizení jazyků jednotlivých národů. Jde mu o mizení mluveného jazyka jako takového. V průběhu historie přešlo lidstvo od mluveného jazyka k psanému (po vynálezu knihtisku), pak pod vlivem zrychlování, jak

poznamenává Virilio, opět k mluvení (telefon, rádio) a dnes podle něj jazyk zaniká pod tíhou technologií a jejich obrazů, rostoucí negramotností a analfabetismem.

Oba autoři si uvědomují veliké množství obrazů, ale i informací ve světě, které nás zahlcují - *přexponovávají* náš svět. Obrazy podle Virilia nad mluveným jazykem zcela zvítězily a ochromily naši schopnost mluvit. Dochází podle něj k amputaci řeči. Tato amputace řeči způsobuje komunikační potíže, potíže s jazykem. Je to podle Virilia daň za technologický pokrok, daň za „technickou kontaminaci“. Jako důsledek „hynutí“ mluvené řeči vidí sociální poruchy a již zmíněný analfabetismus a negramotnost. Slova nepřicházejí, obrazy je nahrazují. Dochází k boji mezi transtextuálním a transvizuálním.

Díky počítačům lidstvo z pohodlnělo a přenechalo většinu svého přemýšlení strojům. Dochází tak podle obou autorů k úpadku myšlení jako důsledku všudypřítomných numerických procedur, které vykonávají technické *protézy*, jež za nás myslí. Transformace na numerickou skutečnost má ale podle Virilia za důsledek slisování skutečnosti, kompresi. To vše kvůli zrychlování. To zapříčiňuje snižování vnímatelnosti obrazů a informací a již zmíněnou zmatenost. Nakonec dojde k amnézii. Už nebude reálná řeč, pouze řeč zakódovaná v kyberprostoru.

Virilio kritizuje *přexponování* světa obrazy, které se snaží působit na naše emoce, ovládat nás. Právě toho ale Reggio využívá – působí na divákovy emoce. Jeho záměrem sice je získat divákovu pozornost, ale za účelem poukázání na problémy v dnešním světě, za účelem zamyšlení a kritického zhodnocení situace. Virilio tvrdí, že neexistuje umělecká komunikace (Virilio, 1994), přesto Reggio používá to, co Manovich a jiní autoři nazývají jako „filmový jazyk“, aby pomocí něj zprostředkoval své sdělení, jehož cílem není užitek pro samotného autora, ale probuzení celé společnosti k uvědomění. Režisér podařeným způsobem vyvrací Viriliovo tvrzení, že filmový obraz je fatický, bez obsahu. Na první pohled se mohou umělcovy obrazy zdát vyprázdněné, následně si ale uvědomíme, že nám říkají víc, než by se mohlo zdát. Reggiův záměr je donutit diváky k reflektování dnešního světa, zamyslet se, zpomalit, znovu vnímat. Stejně jako Virilio chce, abychom si uvědomili, jaké hrozby nás dnes můžou potkat.

I podle Merleau-Pontyho nám umělecké dílo dává prostor k interpretaci, otevírá se nám. Těchto interpretací může být nekonečně mnoho: „Nové interpretace bez konce,

jichž je umělecké dílo *oprávněně* schopno, mění je jen v sebe samo.“ (Merleau-Ponty, 1971, s. 24) Umělecká díla nás nutí k zamyšlení.

Umělec nemá pouze svět před sebou, on jej svým dílem vytváří, dává mu určité vlastnosti, začleňuje do něj prvky, které pak zpětně působí na divákovi emoce, když se na dílo dívá. „Vidění není určitou modalitou myšlení nebo přítomnosti u sebe sama, nýbrž je to prostředek, jenž je mi dán, abych pomocí něho byl u sebe sama nepřítomen, abych byl zvnitřku svědkem štěpení Bytí, po jehož dokonání se já teprve uzavírám v sebe.“ (Merleau-Ponty, 1971, s. 30) Umění nám pomáhá nalézt sama sebe, zamýšlet se nad světem, prožívat naše vnímání světa. Toto ví podle Merleau-Pontyho moc dobře malíři, kteří se snaží skrze svá díla komunikovat se světem. Ví to i Reggio, který jako by se držel hesla, které říká, že „jeden obraz může vydat za tisíc slov“¹⁸. Malířství není podle Merleau-Pontyho „vířením významů“, jsou to myšlenky, které se vážou ke svému nositeli. „Jakkoli žádný obraz nedovršuje malířství a jakkoli žádné dílo není nikdy absolutně dokonalé, přesto každý umělecký výtvar pozměňuje, přeceňuje, osvětluje, prohlubuje, stvrzuje, rozněcuje, znovu nebo poprvé utváří všechna ostatní díla.“ (Merleau-Ponty, 1971, s. 34) To lze zajisté říci jak o malířství, které má na mysli Merleau-Ponty, tak o filmu, o jehož jazyku píše Manovich a Reggio převádí tyto myšlenky do praxe.

Merleau-Ponty se také zabýval ve svém díle *Svět vnímání* vědeckým pohledem na prostor a porovnával jej s uměleckým pohledem. Fyzika zkoumá prostor jako trojrozměrný a homogenní. Dokonce i malíři se snažili dříve zprostředkovat divákovi pohled na svět skrze svůj obraz díky perspektivě. Moderní malíři, jako například Picasso, se nesnaží přenést obraz na plátno tak, jako bychom se právě koukali na krajinu či zátiší, ale snaží se objevit novou perspektivu a nabídnout divákovi nový pohled na svět - nabízí nám více různých pohledů. Cílem malířství ale není být čistou kopií skutečnosti. Jak píše Merleau-Ponty, „Nelze nakonec malířství srovnat s ukazateli na nádraží, jejichž jedinou funkcí je ukázat nám cestu k východu či k nástupišti? [...] ...význam by tkvěl v něčem mimo obraz, ve věcech, které označuje, v *námětu*.“ (Merleau-Ponty, 2008, s. 59-60) Tak tomu jistě není. Malířství dává světu nový rozměr, snaží se sdělit něco víc než pouze ukázat nádhernou krajinu nebo zajímavé zátiší.

I Reggiovy dokumenty nejsou pouhým popisem světa. Díky prvkům, které používá (barvy, hudba, zpomalování), se snaží sdělit něco víc, než pouze ukázat současný svět. Snaží se zacílit na divákovy emoce a předat nějakou zprávu. Význam malířského díla nebo Reggiových filmů neleží mimo ně. Naopak se význam utváří společně s uměleckým dílem, vytváří novou skutečnost, která „není nápodobou světa, ale světem pro sebe.“ (Merleau-Ponty, 2008, s. 60)

Virilio ve *Vision Machine* píše, že problém filmu není v obsahu, ale ve formě, a v tomto ohledu podle něj neexistuje umělecká komunikace. Merleau-Ponty upozorňuje, že obsah je jedna věc a forma nebo styl zpracování je věc druhá. Přesto působí společně a jedno bez druhého nelze vnímat samostatně, aniž by se význam nerozpadl. A to ani ve filmu, ani v básních nebo v malířství či hudbě. Stejně jako tělo nemůžeme chápat odděleně od duše, nelze chápat obsah a formu uměleckého díla samostatně. Jedno vždy koreluje s druhým.

Merleau-Ponty byl sám kritikem filmu (v době, kdy psal ve 40. letech *Svět vnímání*). Podle něj filmy v té době nebyly natolik propracované co do úhlu pohledů, pořadí scén a výběru zvuku i slova. „Až budeme mít s filmem delší zkušenost, bude možné vypracovat jakousi logiku filmu, či dokonce gramatiku či stylistiku filmu, jež nám na základě zkušenosti s hotovými díly umožní určit hodnotu každého z prvků v rámci určité typické celkové struktury, aby jej bylo možno hladce začlenit.“ (Merleau-Ponty, 2008, s. 63) Tento fenomenolog popisuje, že do budoucna budou muset filmaři najít nové způsoby zpracování filmů. Předjímá zde pravděpodobně filmovou tvorbu, která vznikala později v 60. letech až do současnosti, to, co Deleuze¹⁹ nazývá jako „obraz – krystal“ - film složený z jednotlivých částí tak, že není na první pohled zcela zřejmý děj, není jednoduše prvoplánovitý a úhly pohledů se mění. Mezi takové filmy patřil v 60. letech například snímek *Loni v Marienbadu* (*L' Année dernière à Marienbad*) a na počátku 21. století jsou to filmy jako *Memento* (film natočený „pozpátku“ z pohledu hlavního hrdiny, který trpí ztrátou krátkodobé paměti) nebo *Pokání/Atonement* (scény natočené vždy z několika úhlů pohledu). O co jde ale Merleau-Pontymu je vnímání filmu jako

¹⁸ staré čínské přísloví

¹⁹ Gilles Deleuze byl francouzský postmoderní filozof, který se mimo jiné zabýval filozofií filmu a obrazu.

uměleckého díla. Doufá, že vnímání filmu bude jednou stejně kvalitní, jako vnímání malby a poezie. To se tedy evidentně naplnilo.

I Reggio se snaží diváka „mást“ jednotlivými scénami, které na sebe, zejména ve snímku *Naqoyqatsi*, zdánlivě nenavazují. Člověk neví, kde se právě ocitá a na co přesně kouká. Toto je způsob, jak vyvolat v divákovi napětí a probudit jeho zvědavost. Nikdo scény nekomentuje, zdánlivě na sebe nenavazují, přitom je poselství těchto filmových děl silné.

Merleau-Ponty při rozvádění svých myšlenek o filmu navazuje i na téma filmařské hudby, která je pro vnímání filmu rovněž důležitá. Hudba je totiž natolik plná emocí, že nejvíce ze všech umění odkazuje na sebe samu. „Zde máme nesporně co dělat s uměním, které nemluví. A přitom hudba zdaleka není jen shlukem sluchových počitků: prostřednictvím zvuků se nám zjevuje věta.“ (Virilio, 2004, s. 64) Tohoto prvku využívá zcela jednoznačně i Reggio, v jehož filmech se nemluví, ale díky hudbě, která všechny záběry dokresluje, k nám filmy přesto „promlouvají“. Hudba, kterou složil k jeho snímkům P. Glass²⁰, kopíruje obrazový děj na plátně a nechává film promlouvat bez jediného slova. Pokud umění vnímáme do hloubky, zanechá v nás pocit, prožitek. Skrze umělecké dílo můžeme potom poznávat svět hlouběji, obohacovat své poznání a svou duši.

Merleau-Ponty se ještě často zaměřuje na barvy a jejich vnímání. V díle *Svět vnímání* píše: „Cézanne se snaží vytvářet obrys a tvar předmětů stejným způsobem, jakým je před našima očima tvoří příroda: prostým uspořádáním barev.“ (svět vnímání, s. 19) Barva je pro něj velmi důležitá pro vnímání světa, dokonce v díle *Oko a duch a jiné eseje* přirovnává ztrátu zraku k životu v temném žaláři. (Merleau-Ponty, 1971, s. 31) I ve filmu jsou barvy bezesporu důležitým prvkem. Za klíčovou barvu se považuje červená, která se používá vždy tam, kde chce filmař diváka zaujmout, tam, kde chce přilákat jeho pozornost. Na červenou se divák zaměří v naprosté většině případů jako na první. Může to být dáno vlnovou délkou, která je u červené barvy ze všech barev největší, zároveň se v lidském oku nachází nejvíce čípků právě pro vnímání červené barvy. Tento fakt je důsledkem přírodního vývoje, kdy červenou barvu vnímají živočichové i lidé jako výstražnou. Vnímání červené barvy ve světě, ale i ve filmu a její následné působení na

²⁰ Philip Glass je americký hudební skladatel, který složil hudbu pro Reggiovy snímky.

lidskou psychiku si můžeme ověřit, pokud se na film, kde se tato barva vyskytuje a symbolizuje zde konkrétní jevy a věci, podíváme v černobílé podobě, nebo pokud bychom porovnali dojem z filmu u člověka bez oční vady a u barvoslepeho. Vnímání barev je proto skutečně zásadním prvkem, který je důležitý i pro Reggia, jenž si s barvami ve svých filmech pohrává, především ve snímku *Naqoyqatsi*.

Komunikace úzce souvisí s jazykem jako kódem. Jazyk se pod tíhou zrychlování komunikace výrazně proměňuje. Kvůli tomu dochází ke zhoršení podmínek pro komunikaci jako takovou, protože si lidé nemusí občas rozumět. Nejčastěji vzniká toto nedorozumění mezi generacemi, kdy mladá generace vytváří nové lexémy, jež posouvá do tzv. centra jazyka, a přestává používat jiné, odsunuté na tzv. periferii jazyka. Proměna jazyka je jedním z nejviditelnějších důsledků a důkazem o zrychlování komunikace a její celkové proměny pod vlivem nových technologií, protože zkratkovitost a výrazy z *telekomunikace* se přenáší dnes i do mluvené řeči. Jak ale tvrdí Manovich, děje se tak v našem světě, ve kterém vyrůstáme a žijeme, a my se těmto změnám neustále přizpůsobujeme.

Lze polemizovat s Viriliovým i Reggiovým názorem, že mluvená řeč mizí. Pod vlivem technologií je částečně nahrazována elektronickým jazykem, především SMS zprávami, e-maily a chatováním. Kvůli rozšiřujícím se možnostem je ale dnes možné telefonovat přes internetové programy jako *Skype*, nebo přes telefon s internetovým připojením, tzv. VoIP (*kompunikace* v praxi). Mnoho lidí využívá stále více videohovorů. Toto jsou způsoby, kde se mluvená řeč jednoznačně objevuje. Navíc je zde otázka, zda dříve lidé místo elektronické komunikace nebo sledování televize neměli jiné zájmy a činnosti, u kterých se také nemluvalo, jako je četba knih a jiné „tiché“ aktivity.

Domnívám se, tak jako Virilio, že technologie a elektronická komunikace mohou v jistém aspektu způsobit negramotnost a analfabetismus a také sociální poruchy. Děti odložené před televizi či počítač trpí již v dětství různými poruchami řeči. Mladí lidé se spolu často nemají o čem bavit, protože si všechno napsali přes Facebook nebo Twitter či jinou sociální síť. Toto je daň za pokrok.

Nesouhlasím však z Viriliovou vizí o amnézii, o vymizení reálné mluvené řeči. Nevěřím, že by kyberprostor natolik pohltil veškeré lidstvo, aby řeč existovala pouze v zakódované podobě ve virtuální realitě. Za posledních několik málo let se internetová

komunikace rozmohla skutečně velmi rychle do všech oblastí, kam před pár lety ještě nesahala. Dnes je možné komunikovat přes tuto síť v práci, dokonce i při vzdělávání. Reálnou komunikaci však kyberprostor nikdy zcela nenahradí, naopak ji vhodně doplní. Právě zde je ale dle mého názoru další rozpor, jelikož technologie umožňují komunikovat mnohem více, než bylo možno dříve a s příchodem internetu je komunikace prakticky neomezená. Na jednu stranu mohou technologie omezit reálnou komunikaci (tváří v tvář), na druhou stranu můžeme kdykoli mluvit s člověkem, kterého bychom jinak neslyšeli nebo ani neviděli po dlouhou dobu.

U médií, která se pak na první pohled mohou zdát jako jednosměrný „vysílač“ (rádio, televize), nejsou ve většině případů pouze jednosměrná a posluchač či divák není pasivním „přijímačem“. Dnes díky internetu, který je dostupný, levný a rychlý, ale i díky telefonu, může publikum okamžitě reagovat a třeba se i podílet na tvorbě mediálního programu a obsahu. Dokonce je dnes díky internetu snazší odhalit, zda jsou informace v médiích pravdivé a ztěžuje se tím možnost manipulovatelnosti s informacemi. Souhlasila bych v tomto ohledu s Manovichem, který chápe diváka jako aktivního, aktivně působícího zpětně na média a přes média zpět na realitu. I tak nezlehčuji Viriliovo a Reggiovo upozornění na hrozby, které technologie a média přinášejí, a jejich podněcování k zamýšlení nad možnými důsledky je pro společnost důležitou součástí života ve světě, ve kterém se nacházíme.

5. Zrychlování projevů každodennosti

5.1 Zrychlování a jeho vliv na proměnu vnímání světa

Jak bylo mnohokrát výrazně naznačeno v předchozích kapitolách, v našem světě dochází ke zrychlování nejen fyzického pohybu, ale i přesunu informací a všech aspektů každodennosti díky zavádění nových technologií. Tyto technologie vytvářejí obrazy, a poté virtuální realitu, které proměňují naše vnímání. I rychlost proměňuje to, jak vnímáme své okolí. Virilio i Reggio při popisu rychlosti kladou důraz právě na naše vnímání a prožívání a snaží se nám ukázat, jak na nás toto zrychlování, vznikající díky technologiím, působí.

Rozdílem mezi vnímáním reálného světa a světa, jehož obraz vytvořily technologie, se zabýval už Merleau-Ponty. Ten tvrdí vcelku zřejmý fakt, že fotografie znehybňuje pohyb, chápe tuto skutečnost ale v negativním slova smyslu. Pokud zachytíme sportovce například v běhu, fotografie jej nechá navždy ustrnout v té které pozici se právě nachází v okamžiku stisku spouště. „Vidíme ztuhlé tělo jako brnění, jež rozehrává svá kloubová spojení, je tu a tam jako něco magického, avšak *nepohybuje* se odsud tam.“ (Merleau-Ponty, 1971, s. 29) Ani film není ideálním prostředkem pro ztvárnění pohybu. Je složen z pouhých „otisků“ pohybu v jednotlivých momentech záznamu. Tyto otisky jsou změnou místa u nejmenších vzdáleností a tělo se na jednotlivých snímcích nepohybuje, ale opět je strnulé v nějaké pozici. Fotografie nezobrazuje pohyb v čase, ale zastavuje samotný čas.

Se zrychlováním se proměňuje i naše chápání a vnímání časoprostoru. Merleau-Ponty se ptá, na koho se máme obrátit, chceme-li vědět, co je světlo, případně prostor. Je správné zeptat se fyzika, abychom poznali, co to skutečně prostor je? Vždyť fyzika nám nabízí moderní měření a podrobné zkoumání světla i prostoru až do částic či vln. Podle Merleau-Pontyho to ale není skutečné vnímání, tento soubor informací nezohledňuje naše prožívání barev a odrazů, které v prostoru vnímáme. (Merleau-Ponty, 2008, s. 10) Prostor, jak píše, nám není vzdálený, ale žijeme v něm. Proto je pro nás fyzikální výklad příliš abstraktní, kdežto malířství, filosofie nebo psychologie dokážou mnohem lépe vyjádřit jeho podstatu. Prostor tedy nevnímáme jako homogenní, tak, jak ho popisuje věda, ale heterogenní, z různých úhlů pohledu. Pokud vnímáme jakékoli kvality, nelze je

vnímat odděleně. Merleau-Ponty uvádí jako příklad citron - vidíme jeho barvu, víme, jakou má chuť a podobně, ale kvality samy o sobě nám o objektu moc neřeknou. Teprve když je propojíme (tak jako je propojeno tělo a duch), můžeme plně zakoušet objekt. Vnímání prostoru a času je zkresleno při zrychlení. Jak tyto rozměry chápat popisuje Virilio ve svých dílech a Reggio ukazuje prožitek zrychlování ve svých filmech.

5.2 Virilio a dromologie

Virilio tvrdí podobně jako Merleau-Ponty, že rychlost není již pouhá fyzikální veličina. Virilio chápe rychlost svým fenomenologickým pohledem – jako prožívání rychlosti a prožívání světa v rychlosti. Reálný čas je zrychlený a podle Virilia tím dochází ke kompresi informací a slisování skutečnosti podobně, jako když realitu zdigitalizujeme. „Dnes už neexistuje zde, všechno je nyní.“ (Virilio, 2004, s. 134) Časová rovina zvítězila nad prostorem. Pro informace a obrazy z velké dálky už nemusíme dlouho cestovat, stačí zapnout televizi nebo počítač. Zrychlení ale nemůže pokračovat do nekonečna. Jeho hranicí je „zeď reálného času“. Virilio naznačuje, že sice můžeme díky *teletechnologiím* překonat vzdálenost poloviny zeměkoule a okamžitě hovořit s člověkem na druhé straně, nelze však zrychlit reálný čas, ve kterém akci provádíme a předběhnout tak sami sebe. Druhou zábranou je vlastnost vodivých prostředků, kabelů, kterými vede signál. Vzniká nový „reliéf“, který je založený na elektromagnetickém záření. Dnešní lidé jsou podle autora „telepřítomní věřící“ osvíceni tímto zářením. *Telepřítomnost* je nová čtvrtá dimenze, která nahrazuje přirozený tok reálného času. Je to přítomnost na dálku. Jsme tady i tam v jednom okamžiku. Virilio si klade otázku, zda nám skutečně stojí usnadnění a urychlení našich aktivit za předání našich životů strojům, které se mohou chovat nepředvídatelně i navzdory programům, které vytvořil člověk.

Paradoxně nás rychlost znehybňuje, paralyzuje. Cestujeme dlouhé hodiny dopravním prostředkem, ale přitom celou dobu sedíme. Do práce i na nákup se stále častěji dopravujeme autem, hromadnou dopravou, nebo si objednáme nákup z domova a necháme si jej dovézt. Na mytí nádobí a na praní prádla máme stroje, které za nás práci udělají. Jedeme dopravním prostředkem a pohybujeme se někdy i velmi vysokou rychlostí, ale přitom jsme strnulí, naše končetiny odpočívají. Naše těla zůstávají nehybná. Vytváří se zde ale i iluze, že naši sousedé a lidé kolem nás jsou nehybní, na svém místě,

jenže oni můžou kdykoli zmizet - odjet, odstěhovat se - to dnes není nic výjimečného - lidé neustále někam cestují. Rychlost nám poskytuje i iluzi toho, že věci, které jsou nehybné, se hýbou, například iluzi jedoucího vlaku - pokud sedíme ve vlaku, který stojí, ale vedle na kolejích se jiný vlak rozjíždí, máme pocit, že jsme to my, kdo se hýbe.

Naše přesuny jsou dnes podobné dřívějším přesunům, ale v automobilové podobě, místo kráčejších kmenů tvoříme na silnicích konvoje aut a pohybujeme se rychleji. I se zrychlováním při cestování se objevují procesy *delokalizace* a *relokalizace* - neustále se pohybujeme z místa na místo, nejen v rámci svého okolí, ale i mimo státy a po celém světě, jsme novodobí nomádi, ale sedaví nomádi – sedíme a při tom se přemísťujeme. Zároveň dochází k *deteritorializaci*, svět se zmenšuje v rámci globalizace a díky stále rychlejším dopravním prostředkům lidé už nezkoumají pouze tento svět, ale vydávají se do vesmíru, zkoumat jiné planety, vůbec ve světě dochází k masivním a zrychlujícím se migracím. (Virilio, 2007, s. 56)

„Dnes je rychlost válkou, koncem času.“ (Virilio, 2007, s.102) S postupujícím zrychlováním se lidé začali stále více zaměřovat na čas - výlety a cesty se neměří ani tak na vzdálenost, jako se dnes měří na čas. Důležité jsou časy odjezdu a příjezdu, začíná se objevovat pojem „time management“²¹ - ve Francii podle Virilia prý dokonce uvažovali o funkci ministra time managementu. Čas je důležitější než prostor. Vše je dnes rychlé, po sobě jdoucí v rychlých sledech, musíme čas efektivně řídit, vytvářet logistické postupy - podle Virilia vznikl pojem „logistika“ v 18. století ve Francii při přepravě a dodávce zbraní pro armádu. Novým vojenským řádem je řád rychlosti, *dromokracie* - rychlost přesunu, i ve zbrojení - kdo je rychlý, má navrch. Válka podle autora dnes probíhá všude, ale fronta, na které se odehrává, není nikde. (Virilio, 2007, s. 89) Dříve existovaly tři termíny pro cestování: odjezd/odlet, cesta a příjezd/přílet. Dnes zbyly pouze dva: odjezd/odlet a příjezd/přílet. Interval, ve kterém se cestovalo, vymizel díky rychlosti, díky neustálému zrychlování. Jako by rychlost byla nový rozměr, který nahradil čas i prostor. *Dromologie*, věda zabývající se rychlostí, je chronologická. Vzdálenost už se dnes nepočítá na kilometry, ale na čas, vzdálenost se přeměnila na časovou, místo „vzdálenost-prostor“ vznikl „vzdálenost-čas“. Podle Virilia již brzy zůstane pouze příjezd/přílet. (Virilio, 2007) Pokud se podíváme na nové technologie a jejich schopnost přenášet

²¹ plánování času pro vyšší efektivitu

audiovizuální materiál, i zde už je pouze tento bod příchozího signálu, který k nám cestuje. Bod odchodu/odjezdu/odletu mizí, nové technologie zcela popírají prostor a jediné, co nás zajímá, je, až dorazíme do cíle, až proběhne spojení (telefonního hovoru, televizního obrazu, počítačového přenosu). Nejedná se o fyzické narušení, Virilio má zde na mysli naše vnímání, které prostor zcela vytlačilo na úkor času, který naplňuje naše očekávání. Technologie toto vnímání narušují a ovlivňují. Technologie pro nás nejsou nic jiného než čekání na přenos signálu. Technologie nahrazují realitu, žijeme technologiemi, které vytvářejí *simulakra*.

V reálném světě ovlivňuje naše vidění světlo, které na Zemi přináší Slunce. Ve zrychlené realitě organizuje naše vidění okolního světa *dromoskopická iluze* podobná iluzi, kterou vytváří film. Čelní sklo se proměnilo v *dromoskopickou obrazovku*, která nám promítá falešnou realitu. Náš život je natolik ovlivněný rychlostí, že tyto *dromoskopické vize* nahrazují každý den reálný obraz světa.

„Kde jsou obyvatelé?“ (Virilio, 2007, s. 94), ptá se Virilio. Obyvatelé se mění na cestovatele, dokonce celé město se mění na nomády, kteří přijíždějí a odjíždějí, nikdo se nikde nezdržuje po delší dobu. Už nepoměřujeme vzdálenosti jen po městech, ale po státech a dokonce kontinentech, které se mění na *telekontinenty* - cestovat z jednoho kontinentu na druhý v době rychlých dopravních prostředků není nic zvláštního, neobvyklého.

Na jednom místě se přecijen lidé zdržují, zastavují a pobývají zde delší chvíli - jsou to přístavy a letiště, která jsou podle Virilia *hyperkoncentrovaná* místa co do počtu lidí - jsou to místa odjezdu a příjezdu - opět spojená s pohybem - letiště a zastávky, ze kterých chtějí lidé cestovat někam dál a zde ve velkých počtech čekají na svůj spoj. Tato místa jsou pak snadným cílem pro atentáty. Dnes žijeme v *dromokratické společnosti*, kde jsou čekárny důležitým místem.

Cesta je jako tunel, jak obrazově, tak časově – přibližujeme se k nějakému bodu. Nejsme podle Virilia příliš schopni vnímat, zda je nějaká rychlost nadřazena jiné, vše se neustále zrychluje - *the grandeur of speed*, jsme intoxikováni myšlenkou dostat se dále, výše, rychleji, až se tato *estetika mizení*, kdy před námi vše mizí, promění ve zmizení estetiky: „všechno je klidné, a přece tento svět, jak ho vidíme, právě mizí.“ (Virilio, 2010, s. 38)

„Pohyb řídí událost;“ (Virilio, 2007, s. 105) Bez pohybu by nebylo událostí, to je celkem zřejmé. Jenže rychlost vytváří *simulakra*, nereálné obrazy. Při rychlém pohybu za oknem navíc obrazy, které vidíme, zapomeneme stejně rychle, jako je vnímáme, až nakonec zmizí za zadním oknem automobilu. *Dromoskopie* je jev, který by se dal popsat podle Virilia jako opak *stroboskopie*, kde rychlé pohyby vidíme jakoby zpomaleně, rozfázovaně. U *dromoskopie* vidíme objekty, které mjíme, zrychleně, jako by je ovládal nějaký násilný pohyb. (Virilio, 2007) Zorné pole cestujících se „zcvrkává“, je dvakrát redukováno díky *dromoskopické simulaci*: časem dojezdu a výhledem přes palubní desku.

Řidičovo sedadlo je jen simulátorem krajiny, stejně jako letecký simulátor vytváří obrazy krajiny pro budoucí piloty: „dromoskopie by mohla být v jistém smyslu videohrou rychlosti.“ (Virilio, 2007, s. 111) Tato projekce se zastaví, až když zastavíme i dopravní prostředek. Řidič se musí při řízení dívat nejen před sebe do dálky, aby v rychlosti nenarazil, ale zároveň musí sledovat kontrolky, tachometr a ovladače na palubní desce před sebou - má tedy v tomto rychlém pohybu dva úhly pohledu. Navíc díky rychlosti plně vnímá jen bod před sebou a prostředí kolem něj se mu zrychleně míhá v koutku očí, pohled na cestu je složený ze zrychlených obrazů krajiny, sérií scén rychlosti. Kvůli rychlosti se nemůže řidič zakoukat na krajinu, proto ji vnímá jen skrze rychlost zkresleně, vzniká *dromoskopické simulakrum*, falešné obrazy pod vlivem rychlosti. Jsou podobné, jako obraz filmu, ale v podstatě je to situace opačná tomu, když se díváme na film – zde řidič není divák, ale on sám je promítán, je sám v roli herce a zároveň pozorovatele projekce v momentě trajektorie, kterou svou jízdou vytváří. *Dromokracie* nám navíc diktuje pohyb - nelze nějakou část přeskočit, při pohybu musíme projít stádii jedna a dva, abychom se dostali do stádia tři: rozjet se, zrychlit, zpomalit, zastavit. Okno dopravního prostředku je *dromoskopickou simulací*, ale s tím, že obraz neodpovídá realitě, je deformován. Epicentrum je situováno ve slepém bodě příjezdu - za tím míříme. Máme touhu jet přímo do cíle, jak nejrychleji to jde, a právě tato naše touha deformuje obraz krajiny kolem nás - zde je vidět, jako ve většině Viriliových úvah o rychlosti, jeho fenomenologický pohled na rychlost – vnímání a prožívání rychlosti. Vždy nás zajímá především čas, za jaký vzdálenost urazíme (*distance-time*). Kognitivně vnímáme spíše časový rozměr, prostorová vzdálenost zůstává v pozadí, prostor se rozpadá a mizí v *estetice rychlosti*, ve falešných obrazech, které rychlost vytváří.

Když jedeme autem a přibližujeme se k nějakému bodu, náš pohled skrze čelní sklo je podobný filmovým záběrům, kde se kamera rychle pohybuje a zachycuje tyto *dromografické* pohledy na svět. Je to ona touha být někde rychle, která zkresluje náš pohled. *Dromoskopické simulace* ale vytváří zdání, že svět, který v rychlosti vnímáme, je reálný. Přitom je tento obraz stejně falešný, jako fotografie a film. Zrychlený obraz vidíme za orámovaným oknem stejně, jako vidíme obraz v rámu, ale zde vidíme obraz ze 4 stran – automobil je *quadriptych*, v němž je cestovatel cílem permanentních útoků obrazů, které vyvolávají perspektivu malby. „Rychlost pohonu vytváří vlastní horizont: čím větší rychlost, tím vzdálenější je horizont.“ (Virilio, 2007, s. 111) Při rychlé jízdě zažívá řidič *vertigo*, pocit vzrušivé závratě, podobné jízdě na kolotoči, řidič je rychlostí opojen, intoxikován tímto vzrušivým pocitem z rychlosti. Ovládá nás *dromokracie*, síla rychlosti.

Fenomén zrychlování je vidět, i když se podíváme na vývoj autosedaček pro řidiče i na historii vozidel samotných - nejprve byl prostor pro řidiče zcela otevřený, pak se přidalo čelní sklo, až se postupně řidič uzavřel do kabiny. Dříve bylo také vozidlo zcela pod kontrolou řidiče, později začala přicházet automatizace a s příchodem počítačů a umělou inteligencí nastupuje naprostá automatika řízení.

Teleskop nám ukazuje vzdálené objekty. Rychlost nám ukazuje zároveň blízkost i vzdálenost, ovlivňuje naše vnímání, narušuje ho tímto protichůdným propojením. Rychlost nás vzdaluje realitě. Realitě, kterou můžeme opravdu cítit a vnímat ve skutečné podobě. (Virilio, 2007, s. 114) S rychlostí se vzdalujeme realitě a míříme do jiného světa, který je nám ale cizí. Časová a prostorová dimenze jsou pod vlivem rychlosti deformované, celý časoprostor je vnímán úplně jinak, než kdybychom se v krajině zastavili. Místo už nemůže být vnímáno v celé své kráse, ve své úplnosti. Rychlost nám bere tuto možnost: „je to právě rychlost [*le vite*], díky které vkročíme do prázdnoty [*le vide*].“ (Virilio, 2007, s. 114) Rychlost nás z našeho plného světa odnáší směrem k prázdnotě, nebo možná vyprázdněnému světu, vzniká *delokalizace*, prázdné místo.

Obrazovky nových technologií jsou *dromovizuální* zařízení, která nám velmi rychle přenášejí obrazy ze vzdálených míst, aniž bychom opustili náš domov. Automobil se dá připodobnit k technologiím - obojí uskutečňuje přenos/převoz díky vysoké

rychlosti. Obojí potlačuje prostor (vektor, vzdálenost) a upřednostňuje čas, který je pro tento přenos zásadní.

„*Pravda je první obětí rychlosti;*“ píše Virilio (Virilio, 2007, s. 116) a reaguje tak na Kiplingův citát, že *pravda je první obětí války*. Rychlost je pro Virilia také formou války, jejíž obětí je právě pravda, realita a její vnímání: „rychlost se stává válkou ve své čisté podobě, čistou válkou.“ (Virilio, 2007, s. 117) Rychlost popírá prostor i čas, zkresluje vnímání dimenzí, způsobuje, že vnímáme svět jako vyprázdněný, dokonce jako chybějící. Pokud v našem zrychleném světě popíráme základní dimenze, co to potom dimenze vůbec je, ptá se autor? On sám vnímá dimenze jako fenomenologický problém, jejichž problematiku nepřestane fyzika a geometrie nikdy řešit, protože ji nemůže nikdy plně vystihnout. Zásadní je právě rychlost a její fenomenologické vnímání, pokud chceme určit, co je obsahem dimenze. Rychlost ovlivňuje především vnímání vzdáleností a technologie díky rychlosti rozšiřují dimenziální časoprostor o další prvek, kterým je rychlost sama, protože právě tento prvek ovlivňuje naše časoprostorové vnímání. To, co se děje rychleji a rychleji, je vnímáno čím dál méně. Virilio tvrdí, že rychlost je světlem (*speed is light*), které nám ukazuje realitu. Myslí tím především technologie, díky kterým můžeme vidět svět na velké vzdálenosti, můžeme vidět a slyšet, co se děje na jiných kontinentech: „*dromologie se dnes jeví jako věda, jejíž teorie nabývají formy vozidel.*“ (Virilio, 2007, s. 129) Rychlost vytváří nový obraz světa, iluzi, stejně jako film v kině. Vytváří novou realitu, která je ale umělá a ne skutečná, je to „montáž dromoskopických sekvencí“ (Virilio, 2007, s. 118). Dopravní prostředek není jen prostředek pro přepravu, zároveň je to stroj na výrobu speciálních efektů (tak jako ve filmu) v časoprostoru.

„Spíše než světlo nám vidění umožňuje rychlost, skrze kterou poměřujeme a chápeme realitu.“ (Virilio, 1994, s. 74) Ne „speed of light“, ale „light of speed“ - rychlost je to, co osvětluje realitu, ukazuje nám ji. Díky rychlosti vidíme a díky rychlosti se pro nás věci dějí. Rychlost světla je dnes naprosto běžnou konstantou, která upozadila prostor a jeho rozměry - dnes je důležitá rychlost a přenos sdělení ani ne tak pro pohyb jako takový, jako pro přenos informací, spojuje se reálno a virtuálno, dokonce podle Virilia: „virtuální a reálné je jedno.“ (Virilio, 1994, s. 71) Rychlost je důležitá pro přenos informací a slouží tím pádem k tomu, abychom *viděli* (*speed serves primarily to see*), rychlost je zde, aby představovala realitu. Od dob, kdy se rychlost světla stala určujícím

faktorem pro zkreslení vnímání světa a zároveň principem reality, objevil se *stroj vidění*, jehož rychlost je absolutní. Rychlost se stala měřítkem prostoru i času. Nezajímá nás možná ani rychlost, ale zrychlení a za jak dlouho se přiblížíme cestování rychlostí zvuku a světla, dokonce se uvažuje o nadsvětelných motorech. Světlo rychlosti je to, co „ozařuje“ naši planetu a naši realitu. Náš život už není organizován střídáním dne a noci, ale rychlostí a jejím světlem. Rychlost je optický fenomén, *dromoskopická* transformace, zrychlování, je ve skutečnosti jenom formou halucinace.

Podle Virilia neexistuje objektivní realita, ale pouze jednotlivé subjektivní pohledy na realitu, navíc se pravda stává obětí rychlosti - „zrychlený svět = zkreslený svět“, svět „jakoby“, intoxikovaný obrazy rychlosti, realita se mění stejně rychle jako krajina, která se kolem nás mihne, když jedeme autem.

Stroje nás v budoucnu zcela nahradí díky své rychlosti a přesnosti. Především u „ultra-rychlých“ operací, stejně jako tomu byl u prostoru teleskop a mikroskop, dnes vznikají zařízení, která jsou schopna pracovat s „hloubkou času“ - zrychlovat i zpomalovat. „Fyzici běžně rozlišují dvě hlavní kategorie energie: statickou a kinetickou, která způsobuje pohyb. Možná bychom měli nyní přidat třetí kategorii: *kinematickou energii*, energii vznikající z pohybu a jeho odlišné rychlosti, která je opticky vnímaná.“ (Virilio, 1994, s. 61) Kinematická energie je obrazová energie, fúze fyzikální optiky a energie jako takové.

Dnes už není minulost, přítomnost a budoucnost, čas je narušen vizuální iluzí, která vytváří dojem, že vše se děje teď a tady. Čas a jeho tři rozměry - minulost, přítomnost, budoucnost - byly nahrazeny dvěma rozměry - *reálný čas (real time)* a *odložený čas (delayed time)*. Reálný čas obsahuje trochu přítomnosti a trochu velmi blízké budoucnosti (reálný čas je zachycen technologií a přenos obsahu v sobě zahrnuje bod, kdy dorazí ke svému cíli, kam bude tento obraz přenesen za krátkou dobu). Opožděný čas by se dal přirovnat k „ozvěně minulosti“ - v telepřítomnosti, kdy s někým na dálku mluvíme, je tento časový bod, který se přenáší, již minulostí. (Virilio, 1994, s. 69-70) To, co vnímáme, už není. Je zde válka obrazů a zvuků. Naše touha mít všechno hned může mít své následky a oběti a tou hlavní je pro Virilia realita, která mizí. (Virilio, 1994, s. 70)

5.3 Reggiův zrychlený obraz světa

Pomocí časozběru a jeho následného zrychlení docílil Reggio ve filmu *Koyaanisqatsi* divákova prožitku zrychleného života ve městě. Reggio se soustředí v tomto snímku na všední situace pracovního dne – cesta lidí do práce, pracovní činnosti a cesta z práce. Svými záběry poukazuje režisér na zrychlování pracovního procesu díky technologiím, které lidem pomáhají produkovat výrobky velmi rychle, na možnost rychlejšího pohybu díky dopravním prostředkům a na rychlou proměnu přírodní krajiny v industriální město. Všechny záběry jsou podkresleny rychlou hudbou, díky které je dojem rychlosti či spěchu umocněn.



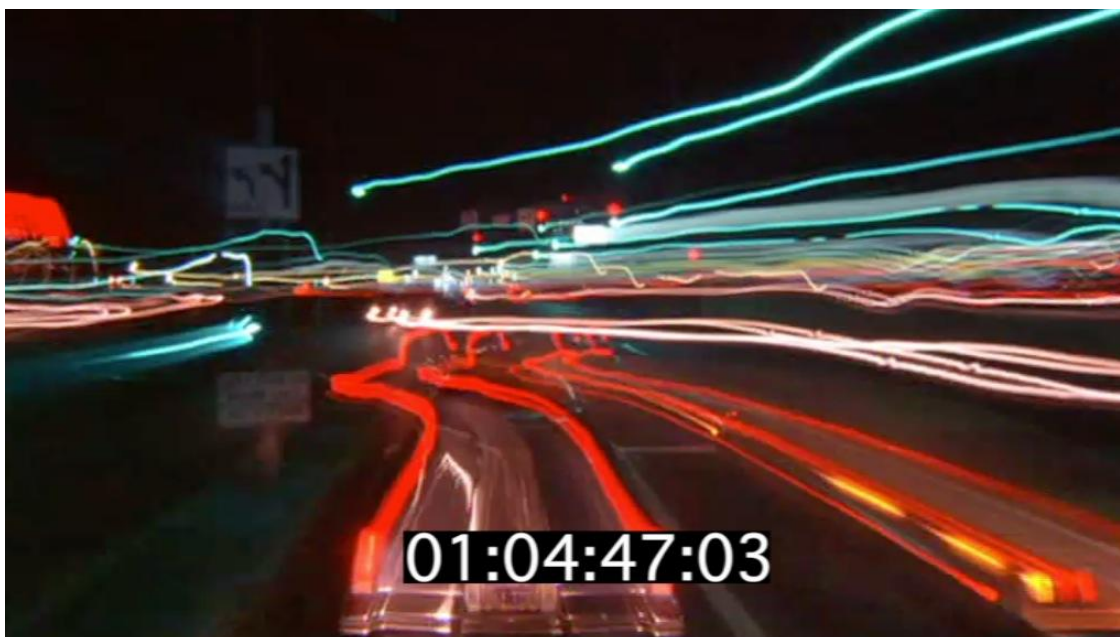
Obrázek 18: Ulice plné automobilů, které popojíždějí a zastavují v každodenním provozu (zdroj: Reggio, 1982)

Virilio se táže, kde se lidé vůbec nachází v době novodobého nomádství, nesutáleho přesunu. Reggio tento přesun ukazuje - nabízí divákovi pohled na automobily a cestující v metru, kteří se s východem slunce přesouvají především do práce a zaplňují městský prostor. Jeho filmy jsou v mnoha částech zrychlené a pocit rychlosti umocňuje rychlá hudba, která pohled na město „mraveniště“ dokresluje.



Obrázek 19: Záběr na havarující automobil (zdroj: Reggio, 2002)

Z aut se na silnici stávají jen šmouhy, které se zde mihnou, v noci vypadají jako červené čáry, které připomínají tok krve a vyvolávají negativní emoce - rychlost může být nebezpečná. Záběry zrychleného města střídají crash testy automobilu - pro posílení emocí zde Reggio záběr místo zrychlení naopak zpomaluje, aby divák vnímal nebezpečí nárazu při vysoké rychlosti. Člověk není na vysoké rychlosti „stavěný“, nemůže náraz přežít.



Obrázek 20: Zrychlený časosběr záběrů na noční ulice ve městě (zdroj: Reggio, 1982)

Rychlé nejsou jen dopravní prostředky, ale i styl života, který podporuje konzum. Před očima se nám míhají rychlé obrazy, na naše tváře neustále svítí obrazovky a reklamy, zrychluje se výroba, aby se pokryla naše poptávka.

Ve snímku *Naqoyqatsi* se Reggio drží rychlého tempa a hned zpočátku nechá diváka velmi rychle „prolétnout“ vesmírem, který se mění na jedničky a nuly, jejichž kód nám umožňuje rychlejší komunikaci a přenos veškerých dat.

Chvillemi vytváří režisér kontrast pomocí naopak zpomalených záběrů na lidské tváře nebo cviky sportovců a nechává na nás působit obraz toho, co dnes zapomínáme vnímat - prožívání emocí, vnímání lidského těla a jeho schopností.

Podobně ve snímku *Anima Mundi* nechává diváka zapůsobit zpomalenými obrazy na zvířecí svět a vyvolává v něm pocit vznešenosti tohoto světa, kde nefungují lidské vymoženosti moderní doby. Tento film je i kontrastem k přetechnizované civilizaci, která samu sebe ničí, ničí svou duši a lidskou podstatu, vykořisťuje ostatní národy a způsobuje prohlubování sociálních rozdílů, chudobu, konflikty a války.

Náš svět zkrátka potřebuje podle Reggia zpomalit, dostat prostor k zamyšlení a reflexi, uvědomit si, že nám život „utíká před očima“.

5.4 Život jako závod

Virilio i Reggio mluví o rychlosti ne ve fyzikálním slova smyslu, ale ve fenomenologickém - vnímání rychlosti, vnímání světa. Popisují či zobrazují, jak rychlost naše vnímání zkresluje. Reggio také zpomalenými záběry rychlosti a rychlých pohybů působí hlavně na emoce, snaží se, aby divák rychlost vnímal z nového pohledu, prožil, aby následně zapůsobil na jeho myšlenky a uvažování o světě, který prožíváme zrychleně.

Jak Virilio, tak Reggio věří v lidskou přirozenost a vnímání. U Reggia je to vše umocněno jistě i tím, že je silně nábožensky založený. Nové technologie a nová média proto oba autoři vnímají jako něco umělého a nepřirozeného a jako něco, co nám naši přirozenost bere. Umělost odmítají a upozorňují na přílišnou technologizaci, ke které v naší společnosti dochází, zejména od 2. poloviny 20. století. Poukazují tím na jev, který zmiňuje i Merleau-Ponty ve svém díle *Oko a duch a jiné eseje*, když porovnává umění bez použití technologií a umění vytvořené pomocí technologií - konkrétně fotku a malbu.

Merleau-Ponty se na příkladu běhu koně zachyceného na fotografii a na malbě zaměřuje na pozici nohou koně v běhu. Malba podle něj zobrazuje běh mnohem živěji, protože malíř tento okamžik ztvárnil tak, jak jej sám cítil, a proto je malba pro Merleau-Pontyho mnohem reálnější než fotografie. Podobně i rychlost vytváří podle Virilia *dromoskopická simulakra* a falešnou realitu.

Zrychlování se využívá nejen k urychlení pohybu a přesunu. Díky filmu, který je složen z jednotlivých obrázků, které se velmi rychle pohybují na filmovém pásu, člověk nevnímá jednotlivé snímky (25 snímků za sekundu), ale celek, který tvoří. Rychlost umožnila vzniknout třeba právě tomuto médiu. Rychlého sledu framů využívá například marketing pro skrytou reklamu vsunutím loga nebo produktu mezi snímky. Divákovi se tak ukáže na velmi krátkou dobu, kterou okem nepostřehne, ale naše vědomí obraz zachytí.

Rychlost ve spojení s vývojem technologií nám dává stále nové možnosti a prostor pro vytváření nových vynálezů. Virilio mluví o naprosté automatické řízení u automobilů díky umělé inteligenci. Taková vozidla dnes skutečně existují - auta umí sama zaparkovat a dokonce existuje i projekt automobilu, který sám sebe řídí a jede po silnici v běžném provozu. Tento projekt ovšem není zatím realizovaný a zde bych byla také skeptická, zda je vůbec dobrý nápad vypustit do ulic automobily, které nikdo neřídí. Přesto jsou takové technologie dobrým pomocníkem a mohou urychlit třeba předání zásilky - dnes existuje projekt kvadrokoptér roznášející zboží po městech.

Virilio zmiňuje v souvislosti s cestováním a pohybem „novodobé nomádství“, fenomén, kterým se zabýval M. Maffesoli²², pro nějž má nomádství spíše pozitivní konotace. Vidí tento jev pozitivně, protože umožňuje lidem mobilitu, jelikož ve společnosti zaniká hierarchická struktura a místo ní vznikají kmeny, které jsou si rovnocenné, vytváří si vlastní kulturu, vlastní umění a estetiku, mohou díky mobilitě experimentovat se svou identitou. Tyto kmeny vznikají i ve virtuálním prostředí a vytváří se zde tzv. *kyberkultura*. Nomádství funguje i v prostředí internetu, kde se neustále pohybujeme z jednoho místa na jiné a jsme v tomto prostředí aktivní.

²² Michel Maffesoli je francouzský sociolog zabývající se lidskou mobilitou, tzv. novodobým nomádstvím a vznikem subkultur.

Život se díky technologiím skutečně v jistém ohledu zrychlil - je rychlejší nejen fyzický pohyb, ale i přenos informací. Zrychluje se i vývoj technologií, se kterými se musíme neustále učit pracovat, protože je na nich dnešní společnost postavená. Žijeme v neustálém pohybu, ve světě, který je rychlejší, než v minulém tisíciletí, a musíme se tomuto životnímu tempu přizpůsobovat. Musím souhlasit s oběma autory, že naše vnímání je zkresleno, ve sledu rychlých událostí žijeme životy v rytmu každodenního obstarávání, jak popisoval Heidegger, a chybí nám chvíle, kdy bychom se zastavili, zamysleli nad svým Bytím a pokusili se najít cestu k sobě samým, umět být jenom se sebou samým a svými myšlenkami.

6. Odcizení a anonymita jako důsledek zrychlování

6.1 Odcizení jako fenomenologický problém

Podle Merleau-Pontyho „Věda manipuluje věcmi, ale domítá v nich pobývat.“ (Merleau-Ponty, 1971, s. 7) Zkoumá předměty bez souvislostí a snaží se zobecňovat, ale tak se věcem a tudíž celému světu vzdaluje. Takto se dívá i na samotného člověka, ze kterého tvoří *manipulandum*. Jako by vědu vůbec nezajímalo, že naše tělo není jen objekt, ve kterém bydlí naše duše, která se skrze tělo se světem stýká. Věda sama takto napomáhá k odcizení. Již s karteziánským myšlením se začal svět rozdělovat na *res extensá* a *res cogitans*, čímž se začalo společně s rozvojem věd tělo vzdalovat duši. „Kartezián nevidí v zrcadle sebe, nýbrž manekýna, vidí jen 'vnějšek', o němž může oprávněně předpokládat, že ostatní ho vidí obdobně, ale tak, že je pro něho i pro kohokoli jiného zcela bez těla. Jeho 'obraz' v zrcadle je výsledkem mechaniky věcí.“ (Merleau-Ponty, 1971, s. 16) Obraz těla v zrcadle je jen schránkou, která postrádá naši duši, nic z nás, je to prázdný obal. Ale tak to podle Merleau-Pontyho není. Když se podíváme na svůj obraz v zrcadle, vnímáme, co se děje „na druhé straně“, můžeme cítit a prožívat to, co náš obraz.

Fenomenologie se snaží o znovu-propojení těchto dvou složek, které k sobě patří a nelze je chápat odděleně. Pokud budeme totiž tělo a duši chápat odděleně, stává se z lidského těla opravdu *manipulandum*, věc, se kterou můžeme zacházet dle libosti, a tento názor vedl v historii k činům, které právem mají přízvisko „nelidské“. Pokud z těla učiníme objekt, jako s objektem s ním máme tendenci zacházet. Neuvědomujeme si, že s tělem je „srostlá“ i jeho duše, a že toto tělo vnímá a prožívá každý pohled, dotek a jakýkoli podnět. Podle Merleau-Pontyho je ideálním cílem vědy uvědomit si toto propojení těla a duše a přiblížit vědu opět k filosofii.

Umění a hlavně malířství jsou pro Merleau-Pontyho tím, co poukazuje na toto propojení. Skrze malování nám umělec ukazuje svůj prožitek, to, jak vnímá svět. Technika, kterou k malířství používá, je znázorněním tohoto prožitku. „Malíř mění svět v malbu tím, že propůjčuje své tělo světu. Abychom pochopili toto přepodstatnění, je nutno opět nalézt činné, operující, živoucí tělo, jež není kouskem prostoru, ani svazkem funkcí, nýbrž spleť vidění a pohybu.“ (Merleau-Ponty, 1971, s. 9) Zde na malířství ukazuje

Merleau-Ponty, že tělo není pouhým objektem v prostoru, ale je to živoucí organismus, který svět prožívá a umí tento prožitek přenést na plátno. Tělo můžeme chápat jako obal naší duše, skrze který do ní přinášíme nové podněty, se kterými duše dál pracuje. „Záhada tkví v tom, že moje tělo je současně vidoucí i viditelné.“ (Merleau-Ponty, 1971, s. 10) Já vidím lidi a oni vidí mě. Tělo a duše jsou sice v úzkém spojení, přesto zcela nesplývají. Existují těsně vedle sebe. „Je to jako se světem, který podle mé perspektivy je nezávislý na mně, který je sice pro mne, ale tak, aby byl beze mne, aby byl světem.“ (Merleau-Ponty, 1971, s. 31) Tělo a duše jsou na sobě zcela závislé, přesto zůstává tělo tělem a duše duší.

V poslední kapitole se pokusím ukázat, jak na tento problém, který popisuje Merleau-Ponty, reagují Virilio s Reggiem v návaznosti na předchozí kapitoly, které popisovaly proměnu lidského života pod působením technologií, které způsobují zrychlování.

6.2 Viriliova poušť pohybu

Na začátku knihy *Negative Horizon* Virilio popisuje vývoj zrychlování ve světové historii, začíná během při lovu, později osedláním koně, jehož výhody se ukazovaly především v bitvách, a postupně se dostává až ke strojům - vlakům, automobilům, letadlům. Podle něj není vývoj zrychlování ničím jiným než rozpoutáním násilí - lov, boj, bitvy a odcizování se nejen své duši, ale i svému okolí. (Virilio, 2007, s. 45)

„Je obtížné představit si společnost, která by popřela tělo natolik, jako jsme my popřeli duši. Toto je směr, kterým míříme.“ (Virilio, 2007, s. 200) Rychlost nás vzdaluje realitě, realitě, kterou můžeme opravdu cítit a vnímat ve skutečné podobě. S rychlostí se vzdalujeme od reality a míříme do jiného světa, který je nám ale cizí. Časová a prostorová dimenze jsou pod vlivem rychlosti deformované, celý časoprostor je vnímán úplně jinak, než kdybychom se v krajině zastavili. Odcizujeme se nejen sami sobě, ale i svému okolí, potlačujeme naši duši. Byli bychom schopni ublížit tak moc i tělu, které je fyzicky vidět a cítit?

Naši společnost nazývá Virilio jako *dromokratickou* a systém ovládaný rychlostí jako *dromokracií*. Lidé začali hledat způsoby, jak zrychlovat svůj pohyb, což podle něj vyústilo v symbiózu člověka a plechového stroje - automobilu (Virilio, 2007, s. 49).

Podle Virilia je to jako bychom s tímto strojem žili v manželském svazku, je zde touha po spojení člověka a vozidla jako v manželství, touha někam se dostat, která nás ponuká k tomuto propojení s vozidlem. U zvířete bylo toto propojení bližší, člověk pod sebou cítil živou bytost - ale u automobilu se pocit propojení těl vytrácí. Ale už u zvířete můžeme chápat jistou míru odcizení - zvíře není chápáno jako živé tělo, ale jako dopravní prostředek. Zároveň se zvyšující se rychlostí - počínaje osedláním koně - se pro člověka zvětšuje jeho teritorium, jeho možnosti dostat se mnohem dále od původního domova - takže zde začíná odcizení s místem, které by nám mělo být nejbližší - oddálení se svému domovu: „Místa se stanou bodem odjezdu a příjezdu, břehy, kterým se vzdalujeme a přibližujeme a zemský povrch se promění na mys, kolem kterého se budeme plavit.“ (Virilio, 2007, s. 50) Místo jako by pro nás ztratilo jméno, ducha, atmosféru, je to jen bod, kam se chceme dostat, abychom se případně odsud přesunuli zase někam dál. Ztrácí pro nás svou původní hodnotu. Dokonce i velká města jako Paříž nebo New York podle Virilia ztrácejí svou ojedinělost, všechna města si v době globalizace začínají být podobná a jsou pro nás jen bodem na naší cestě.

Právě v době, kdy se zvířata začala chápat jako dopravní prostředek a ne jako živá bytost, tělo jako „vektor pohybu“, zde začíná docházet k desocializaci, zde je podle Virilia možný prapůvod odcizení - ze zvířete, živé bytosti, učinit prostředek. (Virilio, 2007, s. 53) Zároveň se s větší možností cestovat lidé stále více začali potkávat s cizinci a přestávalo to pro ně být čím dál míň neobvyklé, až se to pro člověka stalo naprosto běžnou součástí života.

Přítomnost je ve zrychlené době pomíjívá více, než kdy dříve, vzniká pro nás *pomíjívá přítomnost (fleeting presence)* ostatních - vidíme se s nimi jen letmo, na velmi krátký okamžik a Virilio přirovnává tento jev k filmovým obrazům - lidé se kolem nás rychle míhají, že je sotva postřehneme, stejně jako jednotlivé okamžiky filmu, který běží dál a dál a jeho obrazy nás míjejí jeden za druhým, vše je krátké a *pomíjívé*, a toto vše přispívá k odcizení mezi lidmi ve společnosti. Lidé se kolem nás míhají jako „fantomové“, které pravděpodobně už nikdy znovu nepotkáme, dokonce i lidé ze sousedství se pro nás stávají letným náhodným setkáním. Přesto se Virilio ptá, zda je vůbec možné představit si svět, kde by „cizota“ (*foreignness*) byla výjimkou.

Technologie umožňují také *introvertní turismus* - díky záznamu našeho těla se můžeme zpomaleně podívat na jakýkoli pohyb, můžeme se dokonce podívat do nitra našeho těla a prozkoumat do podrobná detaily. Je to ale stále ještě naše tělo v pohybu, které před sebou vidíme na obrazovce? Nejedná se spíše o sérii sekvencí, kterou si sportovec nahrál, aby mohl dopodrobna zkoumat své tělo jako objekt? Nestává se toto tělo objektem zkoumání, podobně jako ostatní objekty, které zkoumá věda? Technologie umožňuje zkoumat to, co je nám nejbližší: „dát atletovi možnost pohledu z dálky na to, co je mu nejbližší: jeho vlastní tělo“ (Virilio, 2007, s. 125) Člověk se na sebe dívá jako na cizího, nevnímá sám sebe, svou kůži, svaly, kosti a pohyby, jako sám sebe uvnitř svého těla, ale jako cizí postavu. Vzniká zde falešná relace, falešný vztah našeho těla a těla na obrazovce.

„Můžeme ještě mluvit o architektuře?“ (Virilio, 2007, s. 92) Rychlost mění tvář města, podle Virilia ho ničí, přirovnává podlehnutí vzhledu města pod tíhou rychlosti k válce. Můžeme dnes mluvit ještě o něčem, jako „architektura“? Jsou zde pouze zrychlené obrazy měst, působí zde *estetika mizení* - obrazy, které se nám ukazují při vysoké rychlosti, po dopravní revoluci, která se stala kulturní revolucí západu. Vše je v pohybu, vše se mění v trajektorii - rychlost a projekce obrazů - to je nová estetika - *estetika mizení* - vše nám mizí v mžiku před očima. Paříž a její infrastruktura se rozpadá. Když se podíváme na fotky z 19. století, bude mít podle Virilia ještě zachovanou svou tvář a atmosféru. Dnes už to bude jen město podobné všem ostatním na světě.

Zároveň ve městech vzniká opět jeden paradox - předměstí, která jsou hustě osídlená (co do počtu obyvatel), jsou prázdná - lidé zde fyzicky nejsou - protože jsou neustále někde na cestě, v pohybu, lidé odsud odjíždí nebo sem přijíždí (jako do přístavu), ale přitom zde nejsou, nezdržují se zde. Znakem rychlosti je prázdnota, a proto je městská krajina zpustlá, *dezertifikovaná*, tato prázdnota, která zde je, je „přítomnost-absence“ (*presence-absence*), lidé zde jsou a nejsou, pouze se zde mihnou a opět mizí, spíše než obyvateli jsou „dočasnými návštěvníky“ svých domovů. Dochází k *de-urbanizaci* - lidé jsou neustále na cestě, v pohybu, cestují z měst pryč, tvář města je redukována, města ztrácejí své výsady. Podle Virilia: „již není mnoho rozdílů mezi New Yorkem, Londýnem, nebo Paříží, dokonce ani mezi Varšavou, Prahou, nebo Petrohradem; vše, co zbylo, jsou dvě citadely: Moskva a Washington.“ (Virilio, 2007, s.

98) Města se stávají identickými - mizí jejich původní tvář, působí zde *estetika mizení*. Letiště jsou místem, kde lze odcizení vidět velmi výrazně. (Virilio, 2007, s. 98) Vše kolem nás se přizpůsobuje zrychlování, dokonce i architektura - dokonce i na letišti pro urychlení přesunu budujeme chodící pásy, místo schodů máme eskalátory nebo výtahy - to vše urychluje náš pohyb po budovách. Architektura je redukována na nezbytné prvky, mění se na nástroj, umění z ní mizí. (Virilio, 2007, s. 98) Podle Virilia se veškerá architektura začne odosobňovat a přizpůsobovat systému, ve kterém vládne rychlost a stroje. Umění a architektura vymizí.

V době novodobého nomádství přichází na řadu tzv. letištní politika (*airport politics*) - letiště už nebudou mít atmosféru odpočinku, kde může člověk relaxovat před odletem, před dlouhou cestou nebo při přestupu, spíše budou mít charakter vyhlazovacích táborů, místo nicoty a mizení. Lidé, kteří se zde pohybují, neustále migrují, jsou to fantomové, masy lidí jsou unášeny, únos je zde nadnárodní politickou hrou, opakem národního uvěznění a ghett. Města se mění na místa přesunu, kde všichni čekají na svůj odjezd/odlet, očekávají vektor svého zmizení. Ve městě se lidé zdržují převážně jen kvůli práci, která se přeměnila na masovou výrobu, vše je ovlivněno konzumem a podléhá uniformitě - vidáme podobné domy, podobný nábytek, jídlo. Ze světa je dnes jedno velké město - *teleměsto*, ale nikdo zde skutečně nepřebývá. Neustále cestujeme - letiště v Dallasu prý podle Virilia ubytuje přes 100 milionů lidí za rok, skoro dvojnásobek populace Francie. Svět je pouští pohybu (*desert of the movement*). Jde zde především o pohyb, o rychlost. Posledním pozůstatkem prostoru je už jen prázdnota.

Rychlost nám šetří čas a čas jsou peníze. Díky rychlosti je jednou z výhod úspora. Je to ale na úkor devalvace prostoru a hodnot. Technologie dnes neslouží k určitým účelům, stal se z nich objekt konzumu. Neslouží pouze armádním a jiným složkám, podporují masový konzum, kdy si kupujeme tyto novinky, protože je prostě mít chceme, slouží nám k zábavě a někdy i k ulehčení našich životů, stávají se oněmi *protézami*. (Virilio, 2007) Technika způsobuje odcizení - především narušuje vztah pozorovatel-pozorovaný - protože obraz je nyní zprostředkovaný a zprostředkovanou realitu skrze obrazy vidíme dnes na fotografiích a ve filmech kolem sebe na každém rohu - v reklamách, v televizi atd. Zachytit realitu bylo s příchodem fotograife mnohem snazší a hlavně rychlejší, už nemusel stát malíř dlouhé hodiny a malovat obraz třeba i několik dní,

ale vytvoření obrazu na fotografii bylo téměř okamžité a vyvolání snímků také netrvá dlouho. Začala vznikat „instantní doba“, kdy všechno je hotové hned. Podle Virilia se tím vytrácí z věci část jejich hodnoty. Díky tvorbě kopií ztrácí fotografie část umělecké hodnoty. Dříve se malby vystavovaly a prodávaly, ale fotografie v digitální době nemá takové kouzlo, Benjaminovu *auru*, jako obraz, jehož originál byl vždy jediný a kopie nikdy nebyla tak dokonalá, aby byla naprosto totožná. Podobně to bylo s malířskou technikou - naučit se malovat trvá malíři několik let, ale naučit se fotit se dá i za hodinu. Co už se ale nedá tak snadno a rychle naučit, jsou morální zásady a principy, které si v sobě člověk pěstuje celý život. Navíc aby fotka něco vyjadřovala, nestačí jen nastavit objektiv a stisknout spoušť. I u fotografie, má-li vyzařovat něco výjimečného, musí se k této technice fotograf dopracovat.

Fotka může mít ale i pozitivní vliv, a to v případě, kdy poukazuje na bezpráví a války. Příkladem je podle Virilia válka ve Vietnamu, jejíž obrázky v Americe vyvolaly masové protesty, které nakonec vedly k ukončení války. Opět zde docházelo k zákazu focení a fotografové byli vyháněni z vojenských zón, aby nedocházelo k úniku informací/obrazů na veřejnost. V souvislosti s podobnými událostmi začalo vznikat investigativní novinářství, kterému záznamy v podobě fotografií a videozáznamů začaly být velkým pomocníkem. Na druhou stranu používají stejnou taktiku, ale kvůli zastrašení, i sami teroristé - fotí a natáčejí si obrazy svých obětí, často v ponižujících pozicích a ukazují (dokazují) tak světu svou převahu.

Technologie náš svět zásadně proměnily - pomohly jej zrychlit a poté z něj učinit místo prázdnoty, kde jsou si lidé cizí a nemají k sobě navzájem, ani k jiným věcem a místům větší vztah. Takto podobně popisuje Virilio ve svých dílech proměnu našich životů, které jako by postrádaly větší hloubku a schopnost prožitku.

6.3 Reggiův svět chaosu

Reggio svými snímky činí to, co popisuje Merleau-Ponty - uměním poukazuje na dění ve světě, ukazuje, jak jej prožívá a vnímá a zakoušení tohoto prožitku nabízí i divákům. Ukazuje, jak se z lidí stávají mravenci podřizující se systému, ve kterém žijí, jak podléhají konzumu, jak mívá jeden druhého bez povšimnutí - stávají se z nás i ostatních

fantomové, jak popisuje Virilio, kteří se němě míjejí v metru, v ulicích, v obchodech. Každý z nás potkává masy lidí a přitom je sám.



Obrázek 21: Zrychlený časoběr záběrů ranního metra ve velkoměstě (zdroj: Reggio, 1982)

Zavedením technologií se lidstvo vzdálilo přírodě a své přirozenosti a lidé jsou si dnes navzájem cizí. Metaforou prázdnoty, kterou podle Virilia vytváří rychlost, jsou v Reggiových filmech prázdné nebo zchátralé budovy, ve kterých nikdo nebydlí.



Obrázek 22: Záběr na prázdné sídliště (zdroj: Reggio, 1982)

Lidé jsou zobrazováni jako stíny, duchové v mlze a pomocí černobílých záběrů vyvolává film místy až děsivé pocity.



Obrázek 23: Záběr na přelidněnou halu (zdroj: Reggio, 1982)

Reggio používá hororové prvky - černobílou, inverzní záběry na lidský obličej - snaží se vyvolat strach a vzbudit tím zájem o problém. Po úvodních záběrech jednoho z filmů se přes obrazovku „rozlije“ nápis *Naqoyqatsi*, který připomíná rozlitou krev. Všechny záběry jsou nějak graficky upraveny, nic není přirozené - stejně jako náš život (oranžová voda, inverzní barvy atd.) - nejvýraznějším filmovým prvkem jsou u Reggia právě často zmiňované barvy. Reggio se nebojí divákovi ukázat zlobu, která je ve světě - lidé na sebe křičí, vyvolávají pouliční násilí, tyto záběry se následně střídají s násilnou počítačovou hrou, která nejednoho člověka k násilí inspirovala, podobně jako animované pohádky, kde po sobě postavičky střílejí a na první pohled mohou působit komediálně - ne však v kontextu předchozích a nadcházejících záběrů podkreslených vážnou orchestrální hudbou P. Glasse. Reggio nabízí „syrový“ zpomalený záběr na plačící dívku a plačícího chlapce, vyvolávající pocity zoufalství a utrpení společně s černobílým obrazem a depresivní hudbou.



Obrázek 24: Emotivní záběry nejsou v Reggiových filmech výjimkou (zdroj: Reggio, 2002)

Podobně jako popisuje Virilio, ukazuje Reggio divákovi „introvertní turismus“ - zpomalené záběry na lidská těla v pohybu a na lidské výrazy v tváři. Od smíchu po smutek v divákovi vyvolává pocit viny - kdy jsme se naposledy zamysleli nad lidským prožitkem, nad lidskou duší, která se ukrývá v každém z nás, v každé lidské bytosti?

Věnujeme více času technologiím a strojům, než sami sobě. Sedíme před televizní obrazovkou, u počítače, v autě. Na naše blízké a na nás samotné už nezbývá čas.

6.4 Odcizení jako nevyhnutelný důsledek zrychlování

Virilio se ptá, zda je vůbec možné představit si svět, kde by „cizota“ byla výjimkou? Líbí se mi, že si uvědomuje, že to je v našem světě nemožné. Naše společnost je natolik komplexní, že návrat k přírodě není zcela možný. Cizota je přirozená a z psychosociálního hlediska nezbytná. Vždy tu byla a vždy tu bude. Dnes žijeme jiný způsob života, který ale neznamená, že je náš život horší. Pouze se proměňuje a my se v něm učíme žít. Otázkou je, zda v něm žít umíme adekvátním způsobem.

Virilio „vyhrožuje“, že jednou vymizí v našem světě architektura a umění. Opět s ním musím, podobně jako u myšlenky o vymizení mluveného jazyka, nesouhlasit. Architektura a umění se v našem světě proměňují, neznamená to ale jejich zánik. Naopak, městský prostor nabízí možnosti, které zde dříve nebyli, podporuje vznik subkultur a

různých druhů umění a nabízí rozmanitou tvorbu, dokonce i s pomocí digitálních technologií. Ty umožnily vznik nového druhu umění i architektury, vznik nového druhu kultury – *kyberkultury*. Umění z našeho světa nemizí, pouze se mění a vznikají nové typy.

Virilio také kritizuje „instantnost“ dnešní doby, kde všechno je hned a všichni všechno hned chtějí. Pokud tomu tak není, lidé nejsou ochotní si počkat. To je jistě často pravda. Vytrácí se hodnota, kterou dřív věcem dával čas, za který bylo nezbytné tyto věci vyrobit/dosáhnout jich. Člověk chce všechno hned, přestává být trpělivý a oceňovat kvalitu věcí a jejich hodnotu, protože pokud věc ztratí, může si ihned koupit zcela identickou novou.

S novými technologiemi dnes vznikají psychické nemoci, můžeme mít pocit neustálého dohledu, že nás někdo sleduje, vznikají různé neurózy - například máme pocit, že nám zvoní telefon. Můžeme být na technologiích závislí, využívat je na úkor „skutečně prožitého reálného času“. To jsou ale pouze vedlejší důsledky technologií, kterým se můžeme vyhnout, budeme-li se s technologiemi učit zacházet a kriticky nad nimi přemýšlet. V poslední kapitole navrhu, jak se vyhnout negativním důsledkům, které autoři popisují a přitom zůstat ve světě technologií, které by nám mohly dobře sloužit, pokud je budeme správně využívat.

7. Život s technologiemi ve zrychleném světě

7.1 Celoživotní vzdělávání a budování hodnot

Oba autoři, jak Virilio, tak Reggio, jsou k současnému stavu technologií a jejich vlivu na společnost kritičtí. Předkládají argumenty nebo obrazy, kterými se snaží o zhodnocení života v informační společnosti, jež hojně využívá technologie a je dnes a denně ovlivňována médii. Ukazují důsledky, ke kterým tento způsob života může vést, a dokládají svá tvrzení na příkladech - Virilio popisuje různé výzkumy a nezdary v oblasti vývoje nových technologií, Reggio ukazuje ve svých filmech obrazy konfliktů, války, rozpad raketoplánu atd.

To, čemu autoři už pozornost nevěnují, je návrh, který by napomohl řešení současné situace, na kterou směřují svou kritiku. Řešením jistě není (a ani jeden z autorů k tomu explicitně nenabádá) přestat používat a nadále vyvíjet technologie a tím zastavit zrychlování. Není to již ani možné, protože náš současný svět je na technologickém základu postaven. Systémy jsou řízeny počítači, technologie jsou dnes téměř v každé domácnosti i instituci. Náš život tak, jak jej žijeme dnes, není bez použití technologií možný. Proto při hledání řešení musíme začít z jiné strany.

Pokud nemůžeme světu technologií uniknout, musíme se v něm naučit žít. Mladé generace se do tohoto světa technologií narodili a považují je za samozřejmé, přesto je důležité, aby si uvědomovaly rizika, která s sebou technologie vždy nesou. Prensky²³ tuto generaci a její členy nazývá jako *digitální domorodce* a opakem jsou *digitální přistěhovalci*. Dnešní děti a mládež, *digitální domorodci*, jsou na technologie natolik přivyklí, že je nevnímají jako něco nepřirozeného. Naopak jsou s nimi zvyklí každodenně pracovat. Měla by se jim proto přizpůsobit i výchova a vzdělávání ve škole – používat nové technologie, interaktivní technologie, obrázky, příklady. Ty pak fungují podobně, jako *hyperlinky* v digitální síti – pomáhají žákům propojovat poznatky.

Tak, jako se učíme společenským způsobům, je v dnešním světě stejně důležité učít se žít ve světě technologií a médií, umět pracovat se základními technologiemi a

²³ Marc Prensky je americký pedagog zabývající se vzděláváním a jeho metodologií v 21. století. V nových technologiích vidí přínos pro výuku a snaží se je ve výuce prosazovat.

jejich programy, se kterými se budeme do budoucna setkávat stále častěji. Toho lze dosáhnout jedině celoživotním vzděláváním a sebevzděláváním v těchto oblastech.

Tento úkol osvěty leží v kompetenci mnoha osob: rodičů, učitelů, ale především nás samých. Měli bychom se zajímat a vzdělávat v těchto oblastech téměř neustále, jelikož i pokrok je zde neustálý. V oblasti školství je tento úkol zadán základním a středním školám formou *Rámcového vzdělávacího programu*, jemuž se budu detailněji věnovat v následující podkapitole. Dalším způsobem jsou kurzy, které nabízejí firmy zaměřené na vzdělávání v různých oblastech včetně mediální a technologické, pro zaměstnance i soukromé osoby. Pro nezaměstnané existuje nabídka rekvalifikačních kurzů, protože i pracovní trh se mění pod vlivem nových technologií a je zde potřeba se těmto změnám přizpůsobit. Důležitý je i osobní zájem o problematiku a sledování informací.

7.2 Rámcový vzdělávací program a celoživotní vzdělávání

V České republice byl v roce 2004 schválen *Rámcový vzdělávací program* (dále jen RVP), tzv. kurikulární dokument pro základní a střední školy, který se začal v praxi uplatňovat od 1. září 2007. RVP je volně k nahlédnutí na stránkách www.rvp.cz. Tento dokument popisuje, jak by mělo probíhat vzdělávání v jednotlivých oblastech. Pod oblast médií a technologií spadají obecně dvě témata v rámci RVP: vzdělávací oblast 5.3 *Informatika a informační a komunikační technologie* (dále jen Informatika a ICT) a průřezové téma 6.6 *Mediální výchova*. Nyní bych se ráda zaměřila na obojí a zhodnotila postavení v rámci školního vzdělávacího systému.

Vzdělávací oblast je v praxi obor, který je vyučovaný jako samostatný předmět s vymezenou hodinovou dotací. Právě sem spadá i Informatika a ICT. Začlenění tohoto předmětu do výuky je dnes naprosto nezbytné, protože jedním ze základních cílů základní, ale i střední školy, je vybavit žáky pro osobní a profesní život. Především v profesním životě dnes najdeme už jen málo zaměstnání, ke kterým není potřeba počítač či jiné technologie. Naprostá většina žáků tyto znalosti a dovednosti potřebuje a je důležité, aby byli vzdělání náležitým a odborným způsobem. Tento předmět učí žáky práci s technologií, která je dnes dominantní, s počítačem a souvisejícím hardwarem a softwarem.

Pojetí tohoto předmětu je dle mého názoru komplexní a ucelené. Obsah ZŠ je zaměřen na: *Základy práce s počítačem, Vyhledávání informací a komunikace, Zpracování a využití informací* na prvním stupni a *Vyhledávání informací a komunikace, Zpracování a využití informací* na druhém stupni. Obsah SŠ je samozřejmě rozšířen a prohlouben. V základním znění je zaměřen na: *Digitální technologie, Zdroje a vyhledávání informací, komunikace, Zpracování a prezentace informací*. Veškeré obsahy jsou dále rozpracovány na konkrétní učivo a očekávané výstupy znalostí žáků.

Propracování této vzdělávací oblasti je přehledné a zahrnuje základní důležité znalosti a dovednosti v oboru. Pokud je předmět vyučován kvalitním vyučujícím a škola má pro své žáky dostačující technické zázemí, dobrý výsledek výuky je zaručen.

Problémem je podle mě především uchopení Mediální výchovy v dnešní době jako průřezového tématu a ne jako samostatného povinného předmětu. Obsahy totiž mohou být u průřezových témat začleněny do výuky různými způsoby. První možností je vytvoření samostatného předmětu Mediální výchova, druhým způsobem je začlenění témat z této oblasti do ostatních předmětů a třetím způsobem jsou projekty či projektové dny. Všechny způsoby mají svá pro a proti.

Z mého pohledu je ideální první možnost, která nabízí nejhlubší a nejkompexnější poznání problematiky, a to i přes možnost vytrácející se interdisciplinarity, jakožto původní myšlenky průřezového tématu. Lze se zde důkladněji věnovat všem tématickým okruhům, které jsou vymezeny v rámci RVP pro střední školy: *Média a mediální produkce, Mediální produkty a jejich významy, Uživatelé, Účinky mediální produkce a vliv médií, Role médií v moderních dějinách*. Na základních školách jsou okruhy rozděleny do dvou velkých kategorií receptivních a produktivních činností žáků. Přesto ale neexistují žádné konkrétní osnovy, které by měly být s žáky probrány, a proto může výuka i v takovém samostatném předmětu vypadat velice různorodě.

Druhá možnost je začlenění některého z okruhů (není zde povinnost věnovat se všem) do jiného předmětu. Příkladem může být i pouhý novinový článek v hodině anglického jazyka, čímž je splněna povinnost začlenění jednoho z průřezových témat do hodiny vyučujícího. Tato možnost klade na vyučující všech předmětů nárok začlenit do výuky svého předmětu, tedy například anglického jazyka, alespoň jeden okruh každého

průřezového tématu. Vyučující musí mít tedy v těchto oblastech přehled, už se ale nevyžadují žádné zvláštní znalosti.

Projekty a projektové dny, pokud jsou dobře připraveny, bývají zábavnou formou získávání znalostí a dovedností. Principem je komplexní vypracování projektu na zadané téma, kde jsou žáci vedeni ke spolupráci v týmech a samostatnému vyhledávání informací. Jsou dle mého názoru lepší než pouhé začlenění vybraného okruhu vyučujícím do vybrané hodiny. Žáci jsou mnohem svobodnější v zadání úkolu a vypracování projektu v daném oboru rozvíjí mnoho schopností. Navíc zde funguje princip lepšího zapamatování díky formě zážitku a vlastního snažení žáků, aktivního vyhledávání informací. Na druhou stranu záleží z velké části pouze na žácích, jakým směrem svůj projekt zaměří a může zde ve výsledku docházet k informačním rozdílům mezi skupinami.

Zavedení samostatného předmětu Mediální výchova, který by vyučovali aprobovaní učitelé, by zajistilo do jisté míry komplexní a detailní výuku v této oblasti. RVP v současné době tuto povinnost ale neukládá. A co se aprobovaných učitelů týče, zde je situace také složitá. Pedagogické fakulty studium tohoto oboru nenabízejí (právě díky definici mediální výchovy jako průřezového tématu a ne samostatného předmětu). Možností je například absolvování kurzu pro učitele na FSV UK a dále webové portály, jako například stránky *OS Abeceda*: <http://www.ctenarska-gramotnost.cz/kategorie/medialni-vychova>. Často je ale iniciativa ponechána pouze na samotném učiteli.

Celživotní vzdělávací proces je důležitou součástí dnešního života, kdy nás média a technologie obklopují v soukromém, veřejném i pracovním životě. Důležitá je především schopnost výběru a třídění informací, a zároveň schopnost reflexe těchto informací a kritického myšlení, uvědomění si, že naprostá důvěra v média může vést k manipulovatelnosti a ovlivňování veřejnosti, a tím k částečné ztrátě svobody.

7.3 Umění jako reflexe světa

Další možností, jak probouzet v lidech zájem o problematiku a pomáhat k vytváření hodnot jako prevenci negativních dopadů způsobených zrychlováním i novými

technologemi a médií, je umění. Umění nám přibližuje svět, ve kterém žijeme, skrze smysly působí na naše vnitřní prožívání a může nám o světě mnoho napovědět.

I podle Merleau-Pontyho existuje skrze umění možnost poznávat svět, který nám umělec ukazuje. Ukazuje nám tím svůj prožitek světa a skrze emoce působí na naše poznání. Jednak nám pomáhá k sebepoznání, ale i k zamyšlení nad světem, prožívat vnímání světa. Reggio se snaží skrze svou uměleckou tvorbu o totéž a daří se mu to. Skrze obrazy nám umožňuje svět poznávat i z jiné stránky, než jej prezentují běžně média a hollywoodské filmy. Vytváří pro své diváky promyšlené koncepty obrazů, jež vyzařují sílu a promlouvají k nim beze slov. Reggiovy dokumenty nejsou rozhodně fatickými obrazy bez obsahu, naopak mají velikou výpovědní hodnotu.

S digitálním prostředím vzniká prostor pro kyberkulturu, pro virtuální umění. Objevují se nové nástroje, jak zobrazovat svět, jak pracovat se svými myšlenkami, virtuální prostředí nám dává možnost vyzkoušet si věci nanečisto, například navrhnout si rozestavení nábytku, nebo si vést rozpočet. Jak píše Lévy²⁴, stáváme se na chvíli „inženýry“, kteří si zkouší navrhovat vlastní svět: „*Inženýr světů* se pak jeví jako největší umělec 21. Století. Vytváří virtuální realitu“ (Lévy, 2000, s. 131) V tomto prostředí se můžeme bavit, potkávat nové lidi, tvořit, zkrátka objevovat svět skrze *kyberkulturu*. Umění v tomto prostředí pouze nevzniká, ale také se zde archivuje firmou databází a je dostupné lidem na celém světě.

Umění může být jedním ze způsobů, jak poznávat náš svět a donutit společnost k zamyšlení. Funguje pro ni jako zrcadlo, které „narovinu“ odhaluje nejen to dobré, ale i špatné, a může donutit lidi, aby kriticky zhodnotili svět, ve kterém žijeme, a který společně vytváříme.

²⁴ Pierre Lévy je francouzský filosof zabývající se kyberkulturou a kyberprostorem jako takovým. Jeho pohled na nové technologie a nová média je optimistický, protože nám podle něj otevírají nový prostor a možnosti.

Závěr

Cílem této diplomové práce bylo porovnání dvou autorů, kteří se zabývají podobnou problematikou a mají velmi podobný náhled na dnešní společnost. Každý z autorů přistupuje ke zpracování těchto témat jiným způsobem, dalo by se říci až protichůdným (každý z nich „kritizuje“ způsob vyjádření toho druhého), přesto dospívají ke shodným závěrům.

Nepodařilo se mi najít moment, kdy by jeden z autorů odkazoval přímo na toho druhého. Přesto se jeden druhému často přibližují. Důvodů bude jistě několik – oba autoři, jak Virilio, tak Reggio, začali působit v 70. letech, měli za sebou studium filosofie, svou roli zde jistě hraje i náboženská víra – oba jsou silně věřící.

V době, kdy začínali publikovat (knihy i filmy), žili ve světě, který na tu dobu procházel velmi rychlými a významnými proměnami – zavádění nových technologií, proměna v informační společnost, zrychlování, a to vše si s sebou neslo své důsledky, jako je odcizení. Není divu, že se kromě těchto autorů objevovali v té době (ale už i několik desetiletí před nimi) negativní názory na vývoj, kterým se společnost vydala. Jejich kritika má přesto velký význam, protože nám pomáhá uvědomit si skrytá nebezpečí, která s sebou tento vývoj přináší. Důležité je, že tyto myšlenky nezůstaly u svých autorů a dostali se k příjemcům, ať už jakoukoli cestou – psaním či jinou uměleckou tvorbou.

Dnes se mnoho věcí, které Virilio a Reggio předpověděli (*stroje vidění*), stalo skutečností. Jejich obavy z vývoje nových technologií byly ale dle mého názoru místy zbytečně přehnané, což jsem v textu na příslušných místech vždy okomentovala. S některými myšlenkami dokonce vůbec nesouhlasím (vymizení jazyků, architektury, umění) a vidím v tomto ohledu autory jako přílišné negativisty. Přesto si velmi vážím jejich tvorby, kterou inspirují mnoho lidí k zamyšlení.

Problematika zde nastíněná by se dala řešit i z jiných pohledů a dala by se dále rozvinout. Autorů, kteří by se zde dali porovnávat, je jistě mnoho a problémů, které s tématem zrychlování souvisí, bude také mnohem víc. Zvolila jsem však tyto dva autory a tematiku zrychlování na pozadí fenomenologického vnímání jako hlavní pro svou práci, jelikož jsem zde nacházela mnoho shodného, přestože se každý z nich zabývá problematikou z pohledu jiného oboru. Témata obou autorů mě inspirovala k jejich

reflexi, polemice a místy přehodnocení situace. Velikou roli jistě hraje časový i generační odstup. Technologie, které dnes existují a proměňují náš svět, se natolik rozvinuly, že by jejich popis a zhodnocení důsledků stačilo na další práci. Vidím zde v budoucnu prostor pro rozvinutí této práce a témat, která se jí dotýkají. Nyní však vnímám svou práci jako základní charakteristiku porovnání obou autorů (spisovatele a umělce) a témat, kterým se věnují a jejich porovnání.

V jednotlivých kapitolách jsem popsala charakteristiku informační společnosti, ve které dnes žijeme, způsoby, jakými dochází ke zrychlování aspektů každodennosti v této společnosti a důsledky, ke kterým tyto změny vedou. Zároveň jsem popsala odlišný způsob zpracování obou autorů a porovnávala jsem jejich pohled s mým a nastínila dnešní charakteristiku společnosti. Pokud budeme schopni neustále reflektovat dění kolem sebe a ochotni se celoživotně vzdělávat a zajímat o současnou i budoucí situaci, jsem přesvědčena, že nám technologie mohou dobře posloužit a naše společnost a její vývoj nemusí být ohrožen.

Bibliografie

- [1] BENJAMIN, W. *Aura a stopa*. 1. vydání. Bratislava: Kalligram, 2013. 126 s. ISBN 978-80-81-01-774-2
- [2] DELEUZE, G. *Cinema Two: The Time-Image*. 1. vydání. Minnesota: University of Minnesota Press, 1989. 362 s. ISBN 978-0816616770
- [3] FOUCAULT, M. *Dohlížet a trestat: kniha o zrodu vězení*. 1. vydání. Praha: Dauphin, 2000. 427 s. ISBN 80-86019-96-9
- [4] GOLDSMITH, J., WU, T. *Kdo řídí internet?* 1. vydání. Praha: Dokořán a Argo, 2008. 272 s. ISBN 978-80-7363-184-0 (Dokořán)
- [5] HEIDEGGER, M. *Bytí a čas*. 1. vydání. Praha: Institut pro středoevropskou kulturu, 1996. 477 s. ISBN 80-860-0512-7
- [6] HUSSERL, E. *Idea fenomenologie: a dva texty Jana Patočky k problému fenomenologie*. 1. vydání. Praha: Oikoymenh, 2001. 103 s. ISBN 80-7298-023-8
- [7] JAKOBSON, R. *Poetická funkce*. 1. vydání. Jinočany: H & H, 1995. 747 s. ISBN 80-85787-83-0
- [8] LÉVY, P. *Kyberkultura*. 1. vydání. Praha: Karolinum, 2000. 234 s. ISBN 80-246-0109-5
- [9] LYON, D. *The Electronic Eye: The Rise of Surveillance Society*. 1. vydání. Minnesota: University of Minnesota Press, 1994. 270 s. ISBN 0-8166-2513-1
- [10] MAFFESOLI, M. *The Time of the Tribes: The Decline of Individualism in Mass Society*. 1. vydání. Thousand Oaks, Calif: Sage, 1996. ISBN 08-039-8474-X
- [11] MANOVICH, L. *The Language of New Media*. 1. vydání. Cambridge: MIT Press, 2002. 02-626-3255-1
- [12] McLUHAN, M. *Understanding Media: The Extension of Man*. 1. vydání. Cambridge: MIT Press, 1994. ISBN-10 0262631598
- [13] MERLEAU-PONTY, M. *Oko a duch a jiné eseje*. 1. vydání. Praha: Obelisk, 1971. 80-725-4269-9
- [14] MERLEAU-PONTY, M. *Svět vnímání*. 1. vydání. Praha: Oikoymenh, 2008. ISBN 80-725-4269-9
- [15] MITCHEL, W. J. *E-topia: život ve městě troche jinak*. Praha: Zlatý řez 2004. ISBN 80-725-4269-9
- [16] VIRILIO, P. *Estetika mizení*. 1. vydání. Červený kostelec: Pavel Mervart, 2010. ISBN 978-80-87378-21-2
- [17] VIRILIO, P. *Informatická bomba*. 1. vydání. Červený kostelec: Pavel Mervart, 2004. ISBN 80-86818-04-7
- [18] VIRILIO, P. *Negative Horizon*. 1. vydání. New York: Continuum, 2007. ISBN-10 0-82648955-9
- [19] VIRILIO, P. *The Vision Machine*. 1. vydání. Bloomington: Indiana University Press, 1994. ISBN 0-253-32574-9

Elektronické zdroje

- [I] [online]. [cit. 2014-05-16]. Dostupné z:
http://cs.wikipedia.org/wiki/Théodore_Géricault
- [II] [online]. [cit. 2014-05-16]. Dostupné z:
<http://www.uforgegallery.com/2014/02/assignment-inspiration-motion/>
- [III] [online]. [cit. 2014-05-16]. Dostupné z:
http://www.tc.umn.edu/~hick0088/classes/csci_2101/false.html
- [IV] [online]. [cit. 2014-05-16]. Dostupné z:
http://www.tc.umn.edu/~hick0088/classes/csci_2101/false.html
- [V] [online]. [cit. 2014-05-16]. Dostupné z: [http:// www.xbox.com/cs-CZ/xbox-360/why-xbox-360?xr=shellnav](http://www.xbox.com/cs-CZ/xbox-360/why-xbox-360?xr=shellnav)
- [VI] [online]. [cit. 2014-05-16]. Dostupné z:
<http://www.ieor.berkeley.edu/~goldberg/garden/Ars/>
- [VII] [online]. [cit. 2014-05-16]. Dostupné z:
<http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>
- [VIII] [online]. [cit. 2014-05-16]. Dostupné z:
http://freedomhouse.org/sites/default/files/FOTP_2014.pdf
- [IX] [online]. [cit. 2014-05-16]. Dostupné z:
<http://www.conversations.org/story.php?sid=91>
- [X] [online]. [cit. 2014-05-16]. Dostupné z:
http://www.indiewire.com/article/interview_lone_giant_godfrey_reggios_naqoyqatsi
- [XI] [online]. [cit. 2014-05-16]. Dostupné z: <http://w3techs.com>

Filmografie

- [A] *Koyaanisqatsi* [film]. Režie Godfrey Reggio. USA, Institute For Regional Education, 1982.
- [B] *Powaqqatsi* [film]. Režie Godfrey Reggio. USA, Institute For Regional Education, 1988.
- [C] *Anima Mundi* [film]. Režie Godfrey Reggio. USA, A United Natures Independent Media production, 1992.
- [D] *Evidence* [film]. Režie Godfrey Reggio. USA, FABRICA SpA, 1995.
- [E] *Naqoyqatsi* [film]. Režie Godfrey Reggio. USA, Institute For Regional Education, 2002.
- [F] *Visitors* [film]. Režie Godfrey Reggio. USA, Steven Soderbergh, 2014.
- [G] *Konzumní děti aneb komercializace dětství* [film]. Režie Adriana Barbaro, Jeremy Earp. USA, Media Education Foundation, 2008.

Seznam obrázků

Obrázek 1: malba Théodora Géricaulta - Le derby d'Epsom, 1821 [I]	20
Obrázek 2: Eadweard Muybridge: Sequence of a Horse Galloping, 1880 [II]	20
Obrázek 3: Původní fotografie, na které se nachází Leon Trotsky, Leninův přítel [III]	24
Obrázek 4: Upravená fotografie bez Leona Trotského poté, co byl deportován ze Sovětského svazu v roce 1929 za Stalinovy vlády [III]	24
Obrázek 5: Upravené barvy v Reggiových záběrech, které nás mají znepokojit a donutit k zamyšlení nad tím, co autor zobrazuje (zdroj: Reggio, 2002)	31
Obrázek 6: Zobrazení masové výroby pomocí rychlých strojů (zdroj: Reggio, 1982)	32
Obrázek 7: Průlet „vesmírem z čísel“ (zdroj: Reggio, 2002)	33
Obrázek 8: Člověk „zahlcený“ čísly (zdroj: Reggio, 1982)	33
Obrázek 9: Lidské tělo v různých fázích pohybu (zdroj: Reggio, 2002)	34
Obrázek 10: Děti sledující televizi, která je umístěna těsně u kamery (zdroj: Reggio, 1995)	37
Obrázek 11: Snímek obrazovky herní konzole Xbox, která pomocí kamery snímá realitu a převádí ji do virtuální podoby [V]	38
Obrázek 12: Pohled do vnitřku počítače (zdroj: Reggio, 2002)	44
Obrázek 13: Mapa zobrazující míru cenzury v jednotlivých zemích světa [VIII]	47
Obrázek 14: Schéma komunikace (zdroj: Jakobson, 1995)	51
Obrázek 15: Telezahrada Kena Goldberga [VI]	54
Obrázek 16: Bruegelův obraz <i>Stavba babylonské věže</i> symbolizuje mizení jazyků v dnešním světě (zdroj: Reggio, 2002)	57
Obrázek 17: Svět se mění na čísla nejen v digitální podobě, čísla jsou důležitá i pro neustále větší výkon (zdroj: Reggio, 2002)	59
Obrázek 18: Ulice plné automobilů, které popojíždějí a zastavují v každodenním provozu (zdroj: Reggio, 1982)	74
Obrázek 19: Záběr na havarující automobil (zdroj: Reggio, 2002)	75
Obrázek 20: Zrychlený časosběr záběrů na noční ulice ve městě (zdroj: Reggio, 1982)	75
Obrázek 21: Zrychlený časosběr záběrů ranního metra ve velkoměstě (zdroj: Reggio, 1982)	85
Obrázek 22: Záběr na prázdné sídliště (zdroj: Reggio, 1982)	85
Obrázek 23: Záběr na přelidněnou halu (zdroj: Reggio, 1982)	86
Obrázek 24: Emotivní záběry nejsou v Reggiových filmech výjimkou (zdroj: Reggio, 2002)	87

Seznam grafů

Graf 1: Nárůst počtu uživatelů internetu během posledních 20 let (zdroj: vlastní zdroj).	41
Graf 2: Procentuální porovnání míry cenzury ve světě [VIII].....	48
Graf 3: Zobrazení procentuálního poměru a počtu světové populace a míry cenzury, která se jí dotýká [VIII]	48
Graf 4: Zobrazení procentuálního poměru a počtu evropské populace a míry cenzury, která se jí dotýká [VIII]	48