

Abstrakt

Téma pojednává o problematice filmu jako o technice pohyblivého obrazu, která vychází z reflexe konceptu filosofie médií. Film je v tomto pojetí chápán jako reflexivní médium, které je schopno inspirovat nové formy myšlení a vnímání. A film jakožto pohyblivý obraz se také stal jedním ze vzorů pro zpětné chápání a porozumění médií. Díky technice pohyblivých obrazů rozprostírá film jako médium takovou skutečnost, kdy se jedná o pohyb, který se vyznačuje diferencovanou hloubkou – mediálně zprostředkovanou. Na základě této skutečnosti se otevírá a rozšiřuje prostor pro další rovinu kritické reflexe reality a myšlení. Médium filmu je nástrojem myšlení, přináší novou techniku, respektive nový způsob vidění, to znamená i nové formy sekvenčního – nespojitého – zobrazení. Příspěvek se snaží představit novou dynamickou formu myšlení médií.

Abstract

The theme deals with the issue of film as a moving image technology, based on reflexion on the concept of media philosophy. Movie in this concept is understood as a reflexive medium that is capable of inspiring new forms of thinking and perception. And the film as a moving picture has also become one of the models for re-understanding and understanding of the media. With technology moving images spread film as a medium of fact, when the movement is characterized by differentiated depth – media mediated. On this basis, opens and expands to another level of critical thinking and reflection of reality. The media is a tool for thinking the film, bringing a new technique or new way of seeing, that is, new forms of sequencing - discontinuous - to view. The paper seeks to introduce a dynamic new form of Thinking Media.

Klíčová slova

film, médium, pohyblivý obraz, filosofie médií, technika zobrazení, hloubka prostoru, sekvenční zobrazení, vizuální vnímání, nová forma myšlení a vidění

Keywords

movie, moving picture, philosophy of media, technical imagine, depth of space, sequential picture, visual perception, new form of thinking and seeing

Film a technické zobrazení

Film and technical imagine

Téma filmu je důležité pro aktuální bádání a diskuze v současné filosofii a sociologii médií. Je stěžejní pro obor elektronické kultury a mediálních studií. V německých zemích se rozšířil za posledních dvacet let v rámci mediálních studií (to znamená mediální vědy neboli *Medienwissenschaft*), filmové a literární vědy a kulturních věd neboli *Kulturwissenschaften* filosofický přístup k filmu.¹ A právě v německých zemích nalezneme většinu zdrojů pro zkoumání média filmu v rámci oblasti filosofie médií a filosofie filmu. Zdrojem filosofie médií se přitom stal pojem technického obrazu. Na základě pojmu technického obrazu lze objasnit obor filosofie médií a současný technický obraz zosobňuje především film, fotografie či televize. Jedná se o pohled do budoucí společnosti, do blízké budoucnosti, kterou však člověk již prožívá a kterou charakterizují elektronické obrazy. Tento příspěvek pojednává ještě další charakteristické a aktuální problematiky, jakými jsou prostor a hloubka prostoru, čas a světlo, aparáty.

Technický obraz, aparát, technický prostor

Pojem technického obrazu představuje fakt a s tímto pojmem má člověk také zacházet jako s faktem. Tvůrce tohoto pojmu, Vilém Flusser, v této souvislosti hovoří o „technickém obraze“, respektive „technických obrazech“. Technické obrazy neboli projekce či fiktivní plochy představují pouze momentální zobrazení bodů. Tyto technologie vznikly působením přístrojů. Jedná se o takové obrazy, které byly vytvořeny nějakým přístrojem, lépe řečeno aparátem. Technické obrazy vládnu budoucí, respektive současné společnosti a nahrazují tradiční obrazy. Jsou to zcela nová média. Blíže hovoříme například o elektronickém nebo mediálním technickém obraze. Dřívější existence univerza se tak nyní dostává do podoby fotografie, videa, televizní obrazovky, počítačových terminálů a přebírá funkci přenosu informací. Dříve tuto funkci vykonávaly lineární texty, přičemž technický obraz abstrahoval

¹ Především lze odkázat na autora Lorenze Engella. Za průkopníka filosofie filmu jakožto specifické oblasti výzkumu je pokládán právě on. [7]

právě ze složitějších textů. Nyní je zapotřebí aparátu s tlačítka a pro člověka to znamená, že se stává středem fiktivního světa technických obrazů.

Aparát představuje médium. Aparát je zkonstruovaná věc. Vyznačuje se více vrstvami a charakterizuje jej pojmání obsahu, posouvání obsahu a přetváření obsahu. Přičemž aparát je vytvořen tím způsobem, že přesahuje svou vlastní konstrukci. K tomu slouží určitá síla, je to možnost zvaná *dynamis*, základní podstata aparátu, pohyb, který má určité hranice, jinými slovy se jedná o počátek pohybu, počátek změny.² „*Médium je technický dynamický systém se středem v člověku.*“ (Hogenová 2010: 194) Především se aparát váže na člověka. Aparát a člověk se nacházejí a jsou na sebe vzájemně vázáni v *technickém prostoru*. [6] Mezi aparátem a člověkem dochází k neustálému vzájemnému působení. Pojem technického prostoru je dalším specifickým vodítkem pro objasnění problematiky média filmu a technik zobrazení či vidění v rámci oblasti filosofie médií. V technickém prostoru chápe, lépe řečeno vnímá člověk sám sebe, své bytí jako konstrukci. Toto bytí člověka má vždy určitý cíl, jde o cílenou činnost. Člověk se bytostně váže k aparátu, a právě to, jak na sebe jedinec a aparát navazují, tvoří podstatu techniky. Důležité je poznamenat, že technika jako taková vlastně nemá žádný technický základ, není složena z ničeho technického. Technika samotná je spojena s bytím člověka a stejně jako aparát má také možnost přesahovat svou vlastní konstrukci.³ V technickém prostoru se člověk vztahuje k technice určitým způsobem – může prožívat fascinaci i strach, čekání nebo odpor. V technickém prostoru se propojují různé prvky.

Stejně tak jako je médium reflexivní, má reflexivní charakter pohyb v technickém prostoru. Aparát obsahuje sám v sobě možnost pohybu. Jestliže se takto jedinec nachází v plánu aparátu, má možnost hýbat světem.⁴ Aparát je to, co umožňuje člověku dát do věci obsah. Obsah v tomto případě znamená pohyb, jedinec tedy vkládá do věcí pohyb a v tu chvíli se pohyb stává viditelným. Jedinec se pohybuje v technickém prostoru a aparát dovoluje člověku pohyb v podobě navrácení se k sobě samému. Tento návrat k sobě samému vyžaduje jiný způsob vidění – člověk má dospět k tomu, že aparát je prázdný a zároveň si má uvědomit, že je to právě člověk, kdo je tím nejdůležitějším a v zásadě jediným, co se v technickém prostoru nachází. Problematika technického prostoru úzce souvisí s novými technologiemi, pro něž je typická rychlost, rychlé zlomy, sled posuvných pohybů. Toto vše také nalezneme v technickém prostoru.

² Dynamis je síla, která je přesně definovaná a ustavuje jednotu. Dynamis pokračuje na základě počátečního pohybu. Tento pohyb je impulsem, který podporuje růst. [6]

³ Technika jako taková je orientována na cíl, člověka však orientuje na proces.

⁴ Život člověka by se dal přirovnat k programu, přesněji řečeno k jednou již spuštěnému programu. Člověk má v každodenním životě také svůj plán – životní plán. [6]

Aparát sestává konkrétně ze tří vrstev.⁵ Pro stručné nastínění je důležité podotknout, že první vrstva – mechanická – charakterizuje aparát jako stroj či nástroj. Stroje jsou chápány jako něco hmotného a neživoucího. Dalo by se zobecnit, že každý aparát je svým způsobem mechanický. A současně člověk inklinuje k tomu, co je mechanické, dokonce má tendenci upadnout do mechanické vrstvy aparátu. Mechanika představuje sled postupů, které umožňují pohyb. Tento pohyb je sice mechanický, což v tomto smyslu znamená prázdny, aparát však koná určitou práci, jejímž výsledkem je jistá *energeia*.⁶ Druhá – elektronická – vrstva představuje vyšší vývojový stupeň. Obě vrstvy jsou však vzájemně propojeny nebo se dokonce prostupují. Pro elektronické aparáty je příznačné „vidění“. V této fázi lze nějakou věc snáze vidět, respektive uvidět, potažmo také držet a zapamatovat si ji. To, co se stalo zapamatované, se zrcadlí jako událost.⁷ Ve druhé vrstvě lze nalézt dokonce okamžik bez pohybu, a to tehdy, když se aparát nachází ve stavu, že podrží své součásti.⁸ Konečně třetí vrstva pojímá člověka a aparát jako jednodolý celek, jednodolité spojení. V rámci této vrstvy vidí člověk sama sebe uvnitř aparátu, který tam pro člověka představuje vlastně nový svět. Nejen že třetí vrstva uceluje formování aparátu, ale dává vznik nové jednotě, kdy dochází k pohybu a propojení původně oddělených základů.⁹ Vystávají tak dispozice, nové způsoby, nové směřování, ale například také příkazy, pokyny. V rámci technického prostoru se člověk oddává svému údělu, svým plánům a snům.¹⁰

Dříve se člověk snažil vysvětlit okolní svět pomocí symbolů, které sestavoval do obrazů. Postupně se však pro něj staly obrazy příliš složitými. Následně se pokusil obrazy vysvětlit pomocí textů a lineární charakter písma vnesl do myšlení nový prvek – čas. Nyní se však člověk ocitá v situaci, kdy se setkává s návratem obrazů z důvodu složitosti textů moderní doby. Vynálezem je tedy technický obraz, který dokáže text vysvětlit. Je ovšem potřeba umět se podívat pod povrch mechanismům tohoto typu, mezi něž patří fotografie a film, nevidět pouze vstupy a výstupy.¹¹ S tím také souvisí jiná technika a způsob vidění. Je potřeba začít se dívat a získat schopnost hledět na věci novým způsobem – nově vnímat, nově

⁵ mechanická, elektronická a jako třetí je to vrstva mísení

⁶ *Energeia* znamená uskutečnění. Pohyb, o kterém zde hovoříme, je kruhový – např. klikání. [6]

⁷ Hovoříme o zapamatovaných obrazech událostí. Viz tamtéž.

⁸ Tento stav představuje vlastně paměť aparátu.

⁹ Spojení člověka a aparátu přitom souvisí nejen s pohybem, ale samozřejmě také s časem.

¹⁰ S tím se proměňují hodnoty. Komunikace v technickém prostoru probíhá v podobě montáže – spojuje se zdě několik součástí a dílů, které nemají vlastní funkci. Na základě spojení řady potom vzniká sestava. Výsledkem je výsledný produkt, celek. [6]

¹¹ To znamená, že například zapínáme a vypínáme nějaký aparát. Tato činnost je ryze mechanická a člověk ji provádí automaticky neboli zjednodušeně. Aparát funguje na základě komprimované činnosti, kterou dříve vykonával člověk. Zkomprimovaná činnost je součástí signální komunikace, která obsahuje rychlé reakce. Reakce se dějí ihned. Vývoj v oblasti techniky přitom také závisí na vývoji komunikace a povaze aparátu, tedy rychlosti, jednoduchosti, maximální dostupnosti, přenosu co nejobsažnějších dat. Viz tamtéž.

vidět, nově přemýšlet. Člověk se najednou ocitá v jiném světě, což je způsobeno tím, že se nyní vztahuje k obrazům jiným způsobem.

Ve spojení s aparátem se objevuje zrcadlení, které pochází z toho, co má aparát k dispozici. Toto zrcadlení je zakrývající a ukazuje aparát jako stroj, který se nachází vedle člověka. Aparát se však nikdy nenachází osamocený, v technickém prostoru vzniká místo pro přesah aparátu.¹² Zrcadlení přitom zastává jednu z podstat technického prostoru. V prostoru se pohybují jednotlivé části aparátů, zároveň aparáty směřují k plnění plánu, vážou se na člověka a přesahují svou konstrukci. Aparát přesahuje to, co je dáno, přesahuje jistou hranici.¹³ Aparát dokáže stimulovat specifické myšlenkové procesy, přičemž myšlení aparátů je vyjádřeno v číslech. Aparáty jsou počítače, jejichž myšlení se pohybuje na úrovni umělé inteligence. Vztah člověka a aparátu má asymetrický charakter, přičemž základem jejich vztahu je právě zrcadlení – to, co je lidské, se odrazí na straně aparátu, technické naopak na straně člověka. Co se týče myšlení v technickém prostoru, dochází zde ke skládání neboli komputaci myšlenek.¹⁴ Protože zde myšlenky stojí tak trochu osamoceně, je potřeba je poskládat. Tím, že se ale v technickém prostoru děje všechno automaticky, vytrácí se tvořivá činnost.

Závěrem lze k pojmu a problematice technického obrazu dodat, že technický obraz proniká k člověku prostřednictvím různých kanálů, paprsků, respektive médií.¹⁵ Tím, že společnost spěje ke stále vyšším abstrakcím, texty se postupně dostávají do pozadí a na jejich místo nastupují obrazy. K tomu, abychom pronikli k programu technického obrazu, je zapotřebí dešifrovat jej. Nová fantazie a syntetizace počítačů nabízí možnost návratu ke konkrétnímu prožívání, jednání, poznávání, ale také hodnocení. Technický obraz však jako technika ukázání nic nevyjadřuje, liší se od obrazu, kompozice části a celku, což nabádá k takové představě, že to *ukázané* ještě k něčemu odkazuje.

Médium filmu a filozofické myšlení

Médium filmu vychází v širším smyslu z konceptu filosofie médií, v užším smyslu z konceptu filosofie filmu¹⁶. Východiskem současné filosofie filmu je chápání filmu jako

¹² Naopak člověk je v technickém prostoru sám jeden, osamocený. [6]

¹³ Přesah aparátu znamená, že aparát směřuje k cíli a plní svůj účel. Plnění účelu je také pohyb. Pro člověka to potom znamená, že přesahuje své vlastní – lidské – síly. Pro samotné médium nebo pojem média to znamená změnu definice svého vlastního počátku. Viz tamtéž.

¹⁴ Pojem komputace lze také vyložit jako montáž nebo koláž.

¹⁵ tím mohou být například počítač, televize, masové časopisy

¹⁶ V rámci přístupu filosofie médií lze rozlišit tři roviny filosofie filmu. První úroveň se týká tradice. Na této úrovni je tematizována zejména problematika lidské existence, což obohacuje diskuze zaměřující se na filozofické otázky. Druhá úroveň filosofie filmu nastoluje téma prostoru a času, abychom se nad ním mohli

média, které umožňuje teprve něco *vidět, myslet, vnímat*, co by jinak zůstávalo *neviditelné, nemyslitelné*, a tak podobně. Film funguje jako reflexivní médium, to znamená jako myslící a vnímající médium. Je zároveň sebe-referenčním médiem, odkazuje totiž samo k sobě jako k médiu, dá se říci, že referuje o sobě samém. Vykládá tedy samo sebe. Médium filmu potřebuje vidění a vidění zase potřebuje myšlení. Důležité je přitom podotknout, že vidění sice vyžaduje myšlení, ale nechává též vidět. Přičemž v reflexi se ukazuje samo ukazování a film ukazuje kulturní jevy jako pohyblivé obrazy. Hledisko filmu jako myslícího média představuje to, jaké otázky klade *mediální filosofie filmu*, kdy je film sebe-referenčním médiem, neboť odkazuje sám k sobě jako médium. Přesněji řečeno, kdy – to znamená v jakých obrazových sekvencích, jinými slovy jakým zřetězením událostí, případně jak neboli jakými prostředky ukazuje na to, co vlastně prostřednictvím filmového obrazu sděluje.

Pojem média filmu představuje autonomní produkci poselství, médium určitým způsobem funguje jako posel.¹⁷ Médium je specifickým objektem. Můžeme jej charakterizovat také jako tělo myšlení. Pod charakteristikou média jako ztělesnění myšlení jsou zahrnuty konkrétní prostředky, zejména počítač, klávesnice, kamera, ale také klasický psací stroj a obyčejná tužka nebo naopak digitální čip. Myšlení je podmíněno médii. Existují ovšem různé typy myšlení, které odpovídají zase různým druhům médií. V případě média filmu dochází k tomu, že se vidění mění na myšlení. S tím souvisí otázka po tom, jakým – specifickým – způsobem přispívá médium filmu k myšlení, respektive čím je jiné myšlení ve filmu? Média z hlediska mediálního zkoumání definují prostor jako celek. V tomto prostoru se člověk pohybuje díky vnímání a myšlení. Tento celek je ale charakterizován i vizuálním vnímáním a viděním nebo také kulturními aspekty. To, co lze vnímat nebo myslet, určují právě média. Média určují vůbec vše, co je možné sdělit.

Pro každé médium, které zkoumáme v rámci mediální vědy, je dále charakteristické, že zahrnuje medialitu. Medialita znamená způsob myšlení a zprostředkování. Medialita chápe pojem média jako proces zdvojení. Odlišuje tak média od toho, co lze označit jako ne-média. Odlišuje zároveň médium od předmětu.¹⁸ Medialita umožňuje, aby se něco vůbec dalo myslet, patří sem zejména problematika vnímání, respektive rozvažování a snů. Následně se člověk zabývá tím, v čem se dá něco myslet, a k tomu nám slouží pojmy či obrazy. Obrazy fungují na

zamyslet novým způsobem. V tomto případě zkoumáme existenci takových filosofických problémů, které by se objevovaly teprve ve spojení s filmem. Třetí úroveň pojímá film jako médium. Znamená to, že veškeré myšlení a poznávání člověka má vždy materiální základ a není prostě dáno. [3]

¹⁷ Etymologicky lze pojem média vyložit jako prostředek, prostředník, střed. Média jsou soustředěny v meziprostoru a středu. [8]

¹⁸ předmět je teprve zapotřebí prohlásit za médium

principu zprostředkování, protože obrazy vždy něco zprostředkovávají.¹⁹ Film je novým druhem obrazu. Jako médium zpřístupňuje věci jinak, než to umožňuje každodenní praxe. Myslí a pojímá objekty odlišným způsobem od klasického způsobu myšlení objektů. Filmový obraz je na rozdíl od tradičního pojetí dynamický.

Filmy volně pracují s filosofií nebo s myšlením, které je jim *vlastní* tehdy, když prezentují filosofické problémy. [6] Film představuje techniku filmových obrazů i proces myšlení. Film je oblastí, která působí vcelku. Tento celek je otevřený, neboť ve filmu se nachází vždy něco otevřeného. Otevřenost charakterizuje čas, který se mění a v každém okamžiku se nepřestává měnit. Výstavbu filmu tvoří obraz a pohyb, přičemž pohyb je tu stále. Samozřejmě je tu také neustále čas, neboť pohyb a čas jsou na sobě závislé a působí vždy společně. Každý nový způsob vidění znamená nový způsob mediace a každý nástroj vede ke změně myšlení. Je potřeba, aby se sám jedinec nastavil do nové podoby myšlení, aby uvažoval a pohlížel novým způsobem a aby dokázal hledět do hloubky – do hloubky myšlení a vidění.

Film jakožto médium se stal jedním ze vzorů chápání médií vůbec. V této souvislosti hovoříme o médiu jako prostoru, ve kterém může vůbec vzniknout nějaký *význam, vnímání, myšlení, cítění* jako pohyblivý obraz. Film produkuje svébytné formy vědění – obrazu člověka, věcí, prostoru, časovosti. Téma filmu jako média představuje nové scény filmového myšlení. Film jako médium rozprostírá skutečnost technikou pohyblivých obrazů. Jedná se o takový pohyb, který je charakterizován rozevíráním a hloubkou²⁰. Médium filmu přináší nový rozměr vidění, prostoru a času, je totiž takovým médiem, které nastoluje nové formy vidění, respektive nové formy myšlení. Přitom je důležité upozornit na to, že vidění se v rámci média filmu mění na myšlení. S filmem jako médiem tak přicházejí nové techniky vidění a myšlení, nová geometrie prostoru a času.

Pohyb, čas, prostor

Přiblížení problematiky filmu lze upřesnit na základě rozlišení klasického obrazu a pohyblivého obrazu. Obraz je plocha nesoucí nějaký význam [1]. Film jako pohyblivý obraz²⁰ poskytuje iluzi hloubkového vnímání. Představuje různé časové roviny a obrazy ve filmu tak

¹⁹ to je společné i pro písmo

²⁰ Díky medialitě jako způsobu či technice myšlení umožňuje filmové médium jako proces zdvojení reprodukovat obrazy a připojit časovou dimenzi. [2] Mediální věda svým výzkumem mediality přispívá ke zkoumání mediálních vlastností u zcela libovolných objektů. Pro média v pojetí mediální vědy je tedy charakteristické, že zahrnují vždy medialitu, čímž se odlišují od toho, co můžeme nazvat „ne-média“. [3]

²⁰ Viz též pojem stereoskopického obrazu. [7]

poprvé získávají rozměr budoucnosti. Filmy pracují s událostmi²¹. Zatímco je fotografie jako způsob zobrazení nehybná a němá, film se představuje jako scéna ukázaní, filmový obraz se navíc zdánlivě pohybuje a vydává zvuk. To znamená, že při tvorbě filmů se pracuje s událostmi, kdežto při fotografování se scénami. Fotografování lze zařadit do zrnkovitého světa, naopak filmování nese vlnitý charakter. Při natáčení filmu dochází k pohybům.²² Je nutné rozlišovat mezi obrazem tradičním, pohyblivým, stereoskopickým, v neposlední řadě pojmem technického obrazu, kdy se nacházíme v oblasti naprogramovaných automatických (Flusser též používal pojem automatu nebo techno-obrazu; pozn. autorky) obrazů, které však v současnosti přenášejí poselství – z hlediska tvůrce filmu například stříhač vnějším zásahem vytváří poselství, tvůrce filmu může skákat v čase: minulost – budoucnost, pohrávat si tak s lineárním časem²³, urychlovat časový průběh a podobně, přičemž je zapotřebí kódovat a dekódovat fotografie a filmy nebo televizní programy, to znamená umět je číst a psát.

Na člověka jsou v případě technického obrazu kladeny zcela jiné požadavky, než tomu bylo pro klasické obrazy²⁴ programovaných a programujících přístrojů [1]. Je zapotřebí přemýšlet o tom, jak dát světu smysl, který je ovládán aparáty. V současném světě je ovšem potřeba rozumět i funkcím a programům používané techniky, neboť technika sama pozměňuje lidskou orientaci ve světě. V případě obrazu jde vždy o celkový dojem, celek, ten bývá zpravidla doprovázen emocionálním působením. Specifická funkce imaginace umožňuje abstrahovat plochy z časoprostoru a znovu je do časoprostoru promítat. Myšlení musí pro svou artikulaci vypracovat kódy. V procesu skenování²⁵ dochází k přepracování času. Prostřednictvím scaningu dochází též k přepracování prostoru. Rekonstruovaný prostor se stává vzájemně propůjčovaným významem, protože jeden prvek propůjčuje význam druhému prvku a získává od něj vlastní význam. Časoprostor obrazů otevírá svět magie, neboť povaha obrazu je magická a magický je také význam obrazů. Magická moc obrazů spočívá v tom, že obrazy jsou plochy. Prostřednictvím skenování a přepracování abstrahované dimenze vzniká komplex symbolů. Dochází k propojení vztahů mezi prvky obrazu a vzniká komplex významů. Technické zobrazení vykládá film jako proces zobrazování světa s pomocí techniky pohyblivého obrazu, který je výsledkem číselných kombinací – tyto kombinace je potřeba umět *myslet, vidět, vnímat*.

²¹ Naproti tomu fotografie pracují se scénami. Fotografie jsou překódované pojmy, prvky programu, obrazy magické konfigurace. Jednotlivé fotografie jsou výsledkem působení dvojice fotograf–aparát. Fotografie jako první případ technického obrazu je – na rozdíl od filmu – statická a zhmotňuje čas, respektive realitu. Pracuje s jinou časovostí, nemá časovost, ta je v tomto případě zastavena. [4]

²² například scanning

²³ jiný čas je na plátno promítán jako děj

²⁴ tj. jeskynní malby, mozaiky, skleněná okna, atp.

²⁵ neboli proces zvaný scanning [5] Během scaningu se odkryje význam obrazu.

Skutečnost filmu rozšiřuje způsob výstavby sociální skutečnosti. Otevírá tak prostor pro další rovinu kritické reflexe reality a myšlení. Je potřeba podívat se pod povrch mechanismu média filmu. Médium filmu je vlastně nástroj myšlení, a to ve smyslu nové formy vidění, neboť přináší nové formy sekvenčního zobrazení a vizuálního zobrazení. Jedná se o novou techniku, nový způsob vidění. Sekvenční zobrazení ukazuje postup a techniku ukázání. Film je především ale potřeba nějak ukázat. To lze prostřednictvím média filmu, protože médium filmu je samo technikou ukázání. K tomu, aby byl film filmem, je potom zapotřebí uspořádání sekvencí, to znamená spojení obrazu a pohybu.

Proces uspořádání sekvencí vypadá následovně. Oddělené obrazy jako plochy je nezbytné převést na pohyb, neboť jen takové uspořádání může být celkem. Médium filmu jako způsob ukázání zpodobuje, respektive zobrazuje tyto techniky. Stejně tak to musí sledovat myšlení, které to vyjádří po vzoru ukázání filmu. Film tak nelze myslet ani bez pohybu, ani bez prostoru a času, kam je médium filmu zasazeno²⁶. Pouze v takovémto uspořádání to dokáže myslet i člověk. Scéna filmového myšlení se představuje jako specifická forma vidění²⁷. Nové formy vidění jsou technikou kombinací pohybu a času obrazu. Jde o pohyblivé vidění, které je primárně zprostředkováno dynamicky. Nové formy vidění a dynamika obrazu se liší od pojetí tradičního vidění, jež zastává statické formy myšlení. Pro člověka to současně znamená, že kamera nahradila oko, a divákovi je tak ukazováno pouze, respektive přímo to, co ukazuje film. To vysvětluje způsob uspořádání pohyblivých obrazů do celku.

Každé vidění vychází z dvojího pohybu – jednak je to projektivní pohyb, který vlastně představuje světlo a probíhá v okolí, jednak pohyb introjektivní, který znamená vědomí jako vnímavý povrch, který se podobá filmovému plátnu. Každé nové vidění navozuje novou mediaci, nové zprostředkování. Význam pohybu se mění s proměnou vidění, protože pohled nyní vyžaduje pohyb. Obraz dokáže objevovat vizuální svět a tím přibližovat člověku poznání o vizuálním světě. Obraz, respektive zobrazení vždy zahrnuje nevědomí. Jelikož film nemá reálnou přítomnost, ukazuje zobrazení svět imaginární. Každý obraz je spojen s imaginárnem.

Vizuální vnímání ve filmu

Vizuální vnímání, jinými slovy vizuální percepce, představuje zpracování informace, která proniká do oka člověka prostřednictvím světla. Tato informace je kódovaná

²⁶ Každé prostředí vyžaduje jiný pohyb. Viz obr. v přílohové části (Obr. č. 1 – 4).

²⁷ Spadá sem *softwarová realita, formát 3-D, animace*. [7]

informací.²⁸ Svou roli zde hraje lidské oko, zrak a vize, protože oko reaguje na světelný tok. Jednotlivé prvky vnímání²⁹ se vyskytují vždy simultánně, přičemž vnímání jednoho prvku určuje vnímání dalších prvků. Systém vidění člověka dokáže zachytit a interpretovat některé světelné jevy, které se pravidelně opakují. Jde o proces kódování vizuální informace. Hlubkové vidění jakožto vizuální schopnost potom umožňuje vnímat svět dokonce ve třech rozměrech.³⁰ Důležité je poznamenat, že vizuální podněty se mění v čase, mohou také přicházet postupně. Tím, že se oko neustále pohybuje, přijímá mozek neustále nové informace. Vnímání je založeno na pohybech sítnice. Vnímání jako takové může mít různou povahu – některé vnímání je rychlé, některé pomalé. Tomu se přizpůsobuje čas, který má zásadní vliv na vnímání člověka. Zajímavé je takzvané vizuální stírání, kdy mezi světelnými podněty, které se objevují krátce za sebou, dochází ke vzájemné interakci, přičemž následující podnět narušuje podnět, který mu předcházela. V tomto případě je snížen jak kontrast, tak ostrost vidění.

Člověk vnímá vždy určitý výsek skutečnosti, už je ale prakticky orientován. Z hlediska filmového obrazu to znamená novou praxi spojování původně statických obrazů do dynamického celku. Sekvenční spojování je převedeno do jednotného obrazu jako celek vidění a myšlení. Film ukazuje obraz pohybu jako obraz již určitého celku – nejde o pouhý sled detailních či disparátních obrazů. Jedná se o praxi sloučení – složení částí do celku, přičemž tento celek se nenachází na jednom konkrétním místě, nachází se na ploše (na plátně) jako výraz materializace vidění ve formě zobrazení.

Film jako technika filmových obrazů a proces myšlení je oblastí, která působí v celku. Tento celek je otevřený.³¹ Ve filmu se objevuje vždy něco otevřeného. Člověk vnímá, postupně je naplněn obrazem a odsouvá do pozadí to, co ho nezajímá. Je nutné učinit viditelným to, co nelze vnímat. Obraz se stává myšleným a je schopný zachytit mechanismy myšlení. Filmový divák dostává vždy již kompletní informace, nemusí dodávat vysvětlení. Plátno sice limituje, ale lze zajít do hloubky. Otázkou zůstává, zda má divák odpovídající kód k dekodování toho, co vidí, ať už se jedná o obraz, knihu, text nebo televizi.

Vše je převedeno do vizuálních symbolů. Je důležité a nutné zkoumat obraz ve spojení s novými způsoby vidění a zobrazení. Vidění se stává vizuálním vnímáním, lze jej provádět přes objekty. To má souvislost s rozpoznáváním, problematikou vizuálních obrazů a simulací. Film je v dnešní době preferovaným médiem pro myšlení a vnímání člověka. Film se

²⁸ v tomto smyslu jsou kódy míněna přirozená pravidla proměny

²⁹ ať už se jedná o světlost, okraje, barvy nebo obrazy. Obrazy jsou vnímány stejně jako jakýkoli předmět. [1]

³⁰ Na základě hlubkového vidění lze lépe změřit vzdálenost od objektu.

³¹ Otevřenost charakterizuje čas, který se mění a nepřestává se měnit v žádném okamžiku.

prezentuje jako autonomní svět, sebe-referenční a reflexivní médium, a dojem jiného světa je ještě znásoben novými technikami a technologiemi.

Film „Počátek“ (Nolan: Inception, 2010) vypovídá o ilustraci sdíleného snového prostoru. Objevuje se zde vrstvení snění uvnitř snění spolu se zákonitostmi ve snech. Objevují se zde záchytné body, které slouží postavám i divákovi k orientaci – ve filmu samotném i v jednotlivých vrstvách snů či filmové realitě. Postavy přitom hledají odpovědi v iluzorním prostoru. Film „Počátek“ (přesněji řečeno „vnuknutí“, a to z toho důvodu, že cílem jednotlivých postav je dostat se do myšlenek a snů, respektive do myšlení druhých postav; pozn. autorky) pracuje s jinou formou reality, s určitou speciální formou filmové reality.

Postavy mají v takovém světě možnost hýbat či dokonce ohýbat tuto formu reality podle potřeby. Několik scén (velmi rychlých, respektive akčních a vizuálních) se představuje divákovi najednou, naráz, společně. Jsou zvláštním způsobem propojeny a pospojovány – například očividný skutečný prostor, ve kterém postavy proběhnou z podlahy na strop a zase zpět³² Každá postava přitom vyžaduje jinou část prostoru. Na níže uvedeném schématu je dobře vidět, že postava v černobílém obleku se pohybuje v horní polovině pole, kdežto postava v hnědém obleku má k dispozici dolní část prostoru. Filmová realizace této scény si potom hraje s vizuálním zobrazením – celý prostor se otáčí v jednom časovém úseku, který zahrnuje průběh tří úrovní snů. Jelikož se tento scénář, který vidíme na obrázku, odehrává na druhé úrovni snu, pohybují a mění se zde konání a myšlení postav a s tím prostor podle první úrovně snu. Současně třetí rovina a hloubka snu se odvíjí od druhé a první úrovně snu.

Obr. č. 1

³² viz obr. č. 1. Time-code: 01: 34: 59 – 01: 36: 12.



Matematické symboly, například znázornění trojúhelníku, kruhu a linií v prostoru, pomáhá objasnit schéma prostoru, času a světla, ve kterém se ocitají jednotlivé postavy. Divák má přitom za úkol poskládat hned několik rovin snů³³ a vytvořit tak mapu. Film ukazuje a rozvíjí takzvaný „sen ve snu“ neboli dvě úrovně nebo „více snů ve snu“ neboli tři úrovně, v tomto případě je filmová realita odkrývána postupně a samotné postavy ji hledají a nalézají. Jsou to momenty vnímání filmové reality, prostoru a času, uvědomění lokalizace jednotlivých postav i toho, čí sen se vlastně odehrává a která postava se v jakém snu ocitla, nachází a probouzí. Rozvíjení více rovin navozuje hloubku, hloubku prostoru a hloubka vidění. Vzhledem k tomu, že se ve filmu vrství několik akcí na sebe naráz, bylo by složité tyto skutečnosti přepsat do textu. Za nejmocnějšího činitele je zde považována myšlenka, film pracuje s vnuknutými myšlenkami, manipulací či sugerováním. V mysli člověka se nachází nepoznané – to znamená takové věci, které ještě nevznikly nebo takové věci, které ještě nikdo nevymyslel. Cílem se pro postavy stává vkládání nápadů do mysli, potažmo zcizení informací z podvědomí v průběhu spánku dané osoby, kdy je mysl dané osoby podle všeho nejvíce oslabena. Důvodem je potřeba změnit myšlení konkrétních osob, protože nastane taková situace, že svět potřebuje tuto změnu myšlení v konkrétních případech – částech, čímž se může změnit, respektive zlepšit celek.

Dozvídáme se, že jisté postavy dokážou ovládat lidskou mysl, mohou vystopovat zrod myšlenky, podle nich totiž mysl subjektu dokáže vždy vystopovat zrod myšlenky a skutečnou inspiraci nelze zfalšovat. Jiná postava zase dává druhým pokyn nikoli ukrást, ale vložit myšlenku (tak, aby si dotyčný myslel, že je to jeho vlastní nápad, nikoli vnuknutá myšlenka, a

³³ zde se dozvídáme, že se jedná o konkrétně tři kompletní úrovně snů.

tak, aby ten, kdo myšlenku vkládá, to znamená ten, kdo staví labyrint, znal tento labyrint pouze on sám a nemohly se tam dostat nechtěné projekce nebo projekce, které by potom znaly tentýž koncept myšlenky), což pro dotyčné postavy představuje problém, neboť žádná vložená myšlenka do podvědomí podle nich není jednoduchá a je potřeba dostat se hodně hluboko.³⁴ Hloubka ale není zcela tím hlavním, navíc se k ní dopracováváme postupně a například pro proniknutí do třetí úrovně snu je potřeba tvrdého spánku³⁵, pro zpětný návrat z hloubky a třetí úrovně snu je zase zapotřebí určitého pohybu v podobě padání, popostrčení nebo kopnutí, protože to jsou ty pocity, které se na snícím jedinci odrazí fyzicky, ucítí je i v té nejhlubší fázi, a tak pozná, že je třeba se probudit zpět do reality. Pohyb pro probuzení musí být synchronizován tak, aby prošel všemi třemi úrovněmi snu.

Pro vnuknutí myšlenky je především nutné mít představivost. K tomu, aby se myšlenka po vložení uchytila a vyrostla v mysli subjektu, je zapotřebí nejprve vytvořit jednoduchou verzi příslušné myšlenky. Dále je potřebná motivace a zainteresovanost subjektu, aby se dalo proniknout k základu. Další fázi představuje požadavek jedné z postav, která se kdysi sama učila ovládat mysl, získat větší množství osob, které by se mohli naučit tvůrčím způsobem konstruovat úrovně snů. Znamená to, že ve skutečnosti nebudou vcházet do snu, nebudou ve fantazijním světě oné postavy, ale budou konstruovat věci, které nikdy neexistovaly nebo věci, které by v reálném světě ani nemohly existovat³⁶ a učit ty, které sní. Dokonání tohoto úkolu představuje realitu.³⁷ Nejdůležitější je, aby určitý projekt snu v podobě labyrintu znal pouze dotyčný člověk, jinak by se do jeho projektu mohly vmísit jiné projekce – osoby a jejich situace – a vnuknuté myšlenky by ztratily ten efekt, že si osoby, kterým byla vnuknuta nějaká myšlenka, ve výsledku myslí, že to byl jejich vlastní nápad. Detaily projektu neboli plánu má tedy znát pouze ten, kdo sen vytváří. Pokud člověk v rámci svého každodenního světa sní, jedná se vždy o pouhý sen, kdy se ráno probudí do své dobře známé reality, nebo jsou sny vždy plánem a podvědomí každého člověka vždy vytváří svůj vlastní sen? Je záchytným a rozhodujícím bodem fakt, že je člověk odkázán k tomu, aby si vybíral, kdežto ve snu nikoli? Myšlenka člověka buďto definuje, nebo ho může zničit.³⁸

³⁴ Konkrétní příklad naznačuje citace z filmu: „*Když vám někdo řekne větu: „Nemyslete na slona“, na co budete myslet?* Odpověď zní: „*Budu myslet na slona*“. Výsledek dokazuje, že se nejedná o vlastní myšlenku, ale o takovou myšlenku, kterou nám někdo vnuknul. Minuta: 18: 35.

³⁵ Tomu někdy mohou dopomáhat dokonce i sedativa neboli sloučeniny ke sdílení snu – třetí úrovně snění totiž způsobuje silné pohyby. K probuzení je potřeba gravitace.

³⁶ Z hlediska architektury, neboť jedna z postav je architektem a architektura zde hraje tak či tak svou roli, protože sny musí někdo vytvořit, to znamená například vybudování katedrál, ale i celých nových měst.

³⁷ Minuta: 22: 17.

³⁸ Zde ve filmu je myšlenka přirovnávána k nakažlivému virusu.

Jaké jsou vlastně ony tři úrovně snů? Především je potřeba říci, že pro výstavbu snu slouží několik triků. Mezi ně patří jednak to, že architektura ve snu může být vytvořena do všemožných tvarů (zde například uzavřené točité schodiště), dále nám poslouží různé smyčky neboli paradoxy maskující hranice snů, které si jedinec vytvoří (zde například nekonečné schodiště). Jednotlivé stupně mohou dosahovat různých velikostí (může vzniknout například jedno patro budovy, mrakodrap, ale i celé město). Konečně výtvar by měl být komplikovaný (něco ve smyslu a v podobě labyrintu), protože by měl být skryt před projekty, které se zobrazují ve snech. Čím je výsledek složitější, tím je také k dispozici více času. Projekce se totiž snaží dopadnout tvůrce snu. Přičemž platí, že třetí úroveň obsahuje nejhlubší – nejrazantnější – myšlenky a dotyčný, ke kterému projektanti pronikli do mysli a kterému jsou myšlenky vnuknuty, je uložen a upadá do hlubokého spánku.

Platí zde myšlenka, že když jedinec spí, může dělat jeho mysl téměř cokoli, může tedy vytvářet snový svět a do něj potom lze přivést subjekt, který dodá své podvědomí a může do snu tomu, kdo sen vytváří, dodávat projekce v podobě dalších osob, které ve snu vystupují.³⁹ Dochází tak k jednomu ze způsobů extrahování informací. Naopak když je v bdělém stavu, nevyužívá veškerý svůj mozkový potenciál. Jestliže se člověk nachází v bdělém stavu, vědomě vytváří každý aspekt (zde například při projektu pro výstavbu budovy). Ve snu ovšem člověk vytváří a současně vnímá okolní svět a získává pocit, jako kdyby se proces tvorby sám nabízel a ona výstavba prováděla sama. Tento pocit je ve filmu označen za opravdovou inspiraci.⁴⁰ Vůbec pocit je tím stěžejním, protože sny nejsou ryze vizuální, pocity v nich hrají stěžejní roli – ve snu lze ohýbat snovou realitou, což může být z hlediska filmové reality vizuálně podpořeno a doprovázeno.⁴¹ Mysl člověka to činí tak dokonale, že člověk sám ani nemá šanci poznat, že se něco takového odehrává. Dovoluje to však člověku být přímo uprostřed procesu. Jestliže člověk ve snu něco vytvoří, platí zde pravidlo, že čím více věcí vytvoří, tím více, respektive rychleji se na něj začnou soustředit všechny jím vytvořené projekce neboli nově vytvořené osoby, protože ty dokážou cítit povahu snícího a svým způsobem ho začnou napadat.⁴² Důležité je podotknout, že se toto ve snech odehrává nepřetržitě. Při takovém vkládání myšlenek dotyčný nepozná, že se nejedná o realitu, protože ve snech každému připadá zcela normální to, co se odehrává. Každý obvykle rozezná realitu,

³⁹ na povel však nikdo nemůže ovládat své podvědomí, a to právě proto, že je to podvědomí.

⁴⁰ Minuta: 25: 03.

⁴¹ Například z fyzikálního hlediska neuvěřitelné vytvoření nové architektonické části města, která vyvstává vzhůru, otáčí a ohýbá se, sahá nad dosavadní stojící budovy a uzavírá kruh tehdy, když se dotkne stojících budov. To samé lze provést se zemí, po které lze vytvořením dalších částí do všech směrů chodit nahoru i dolů. Minuta: 28: 39.

⁴² Pro představu se to děje podobně, jako když bílé krvinky napadají infekci v těle, jak se ze snímku dozvídáme. Minuta: 29: 57.

respektive se vědomě pozastaví nad tím, že na snu bylo něco zvláštního teprve tehdy, když se probudí. Dotyčný, který bude snít, tak uvěří, že sen je realita. Co kdyby však realita rozeznat již nešla, nebo jen velmi matně? Film „Počátek“ se dotýká i tohoto případu.⁴³

V tomto konkrétním filmu je odkrytí snového prostoru a snové vrstvy, to znamená i postupné probouzení se postav znázorněno bortícími se a rozpadajícími se budovami, zdmi, jednoduše postupným výbuchem všeho hmotného, co bylo ve snu s osobami spjato. Myšlenka jako idea však zůstává tím nejsilnějším. A pocity jsou opravdové, proto se člověk začne jaksi chránit a probudí se. Ve snu přitom pracuje mysl rychleji, takže se v realitě člověku zdá, že čas běží mnohem pomaleji.⁴⁴ Nejdůležitější je, aby dotyčná postava stavěla sny pomocí detailů (například lampa), to znamená, aby postavila nový sen, neměla by kopírovat věci ze své paměti, neměla by použít věci, které jsou známé třeba i pro druhé osoby, neměla by používat vzpomínky, jinými slovy neměla by stavět sen z paměti.⁴⁵ Východiskem pro stavění snů se tedy stává vytváření originálních míst. Jedinec je bude rád vytvářet, protože se bude rád vracet do snů, a pokud tvůrčí činnosti v podobě vytváření snů bude schopný, realita mu již nebude stačit a labyrinty stavět chtít bude. A k čemu by nikdy nemělo dojít? – Jedinec by nikdy neměl používat pro stavění snu celý prostor – celek, ale pouze jednotlivé části, úseky, detaily. To poslouží k lepší orientaci a člověk se tak nemusí ztratit v tom, že by nerozeznal, co je sen a co realita.⁴⁶

V případě stavění snu hrozí nebezpečí toho, že se objeví nevykonstruovaný snový prostor⁴⁷, do něhož mohou postavy ve snu nečekaně upadnout – hodiny se zde začnou měnit na roky. Osoby tak přestávají vnímat pojem reality a vytvářejí si vlastně svůj vlastní svět, na kterém pracují několik let. Je to případ, kdy se stane něco nečekaného, co nebylo součástí plánu, a projekce, které zastávají roli protivníka, mohou být velice dobře vycvičeni proti ostatním postavám od nějakého jiného extraktora.⁴⁸ Tento případ je však důsledkem toho, že někdo z postav, který se podílel na plánu pro vytváření snu a vkládání myšlenek, nevyzkoumal podrobně mysl dotyčného, na kterého má políčeno.

⁴³ Existuje zde místo, nebo spíše místnost, kam se chodí jedinci naopak probudit, nikoli snít, neboť již nerozeznávají co je sen a co realita. Sen se pro ně změnil v realitu. Minuta: 41: 50.

⁴⁴ Zhruba 5 minut v realitě se rovná 1 hodině ve snu.

⁴⁵ například by neměla dodat do snu skutečný most, po kterém denně chodí do školy, do práce, atp.

⁴⁶ Pro orientaci v tom, kdy je člověk ve snu a kdy v realitě mohou sloužit také například totemy – každý má vlastně nějaké své médium (může to být například hrací kostka nebo jakákoli malá věc a nástroj), jehož vlastnosti zná pouze dotyčná osoba, a pokud se podívá na svůj totem, ví, že je, nebo není ve snu někoho jiného. Totemy dokážou udržet člověka v realitě.

⁴⁷ zde pod názvem lymbus

⁴⁸ viz pojem snu jako extrakce

Film v podobě snímku *Počátek*, ale dalo by se též zobecnit i film jakožto médium v rámci filosofie médií a filosofie filmu, pracuje s časem, respektive s nakládáním času, a, jak již bylo nastíněno, s prostorem. Snímek přitom ukazuje, jak film jako takový, film jako médium, vlastně funguje a ukazuje práci se stříhem. Zajímavé je, že postavy zosobňují samotní filmaři, vytvářejí film pro subjekty kolektivního – sdíleného – snění. Člověk jako subjekt věří – dočasně – iluzi a zároveň si může uvědomit nereálnost iluze. V případě snu si ovšem neuvědomuje to, kdy a jak začal. Na závěr snad jen dodat myšlenku, necht' každý hledá a najde svůj počátek. A to, zda umět a chtít plně rozeznat realitu nebo zda snít, necht' každý uváží, jakou cestu si vybere.

Obrazová příloha:

Obr. č. 1



Literatura

[1] Aumont, Jacques. 2005. *Obraz*. Praha: Akademie múzických umění v Praze.

[2] Bystřický, Jiří. 2007. *Elektronická kultura a medialita*. Praha: 999.

[3] Engell, Lorenz. 2009. *Interview s Kateřinou Krtilovou*. Weimar. (nepublikovaný manuskript)

[4] Flusser, Vilém. 2001. *Do universa technických obrazů*. Praha: Občanské sdružení pro podporu výtvarného umění.

[5] Flusser, Vilém. 1994. *Za filosofii fotografie*. Praha: Hynek.

[6] Hogenová, Anna – Kuklová, Jana. 2010. *Fenomenologie – řeč – média*. Praha: Pedagogická fakulta UK.

[7] Liebsch, Dimitri. 2006. *Philosophie des Films: Grundlagentexte* (Zum Verhältnis von Philosophie und Film). Paderborn: Mentis.

[8] Vodrážková, Katrin. 2010. *Film jako médium*. Praha. (diplom. práce EKS FHS UK)

[9] Vyhledávání filmů pro bibliografické údaje: *Česko-slovenská filmová databáze*. 2010. . <http://www.csfd.cz/> (5.10.2010)

[10] Recenze: *Počátek*. 2010. .

<http://aktualne.centrum.cz/kultura/film/recenze/clanek.phtml?id=673555> (1.11. 2010).

[11] Recenze: *Počátek je Matrix pro první dekádu 21. století*. 2010. .

<http://www.kinobox.cz/clanek/4025-recenze-pocatek> (16.10.2010)

Použitý obrázek z internetových zdrojů a originální film na dvd (6. 12. 2010): . Christopher Nolan: *Inception*, 142 min., USA / Velká Británie 2010. . Uvedení obrázku a použití filmu na DVD schváleno společností Warner Bros. . V zastoupení: paní Dana Jandovská, listopad 2010.

Medailon, pracoviště a kontakt na autorku:

Mgr. Katrin Vodrážková

-doktorandka na Filozofické fakultě Karlovy Univerzity v Praze (studentka 1. ročníku)

-Ústav informačních studií a knihovnictví – obor: Informační věda

-oblast zájmu: elektronická kultura, filosofie a sociologie médií, médium filmu, nová média

-další aktivity: překladová činnost – němčina; pomocná vědecká síla FHS UK 2008-2010 – konference (*Myšlení médií, Symposium Viléma Flussera, Za filosofii nové doby*)

-kontakt: vodrazkova.katrin@gmail.com

-pracoviště: U Kříže 5, 15800 Praha 5 Jinonice