

Szczepanik, Petr

## Intermedialita a (inter)mediální reflexivita v současném filmu

*Sborník prací Filozofické fakulty brněnské univerzity. O, Řada filmologická.* 2002, vol. 1, iss. O1, pp. [7]-17

ISBN 80-210-2992-7

ISSN 1214-0414

Stable URL (handle): <https://hdl.handle.net/11222.digilib/114176>

Access Date: 29. 11. 2024

Version: 20220831

Terms of use: Digital Library of the Faculty of Arts, Masaryk University provides access to digitized documents strictly for personal use, unless otherwise specified.

PETR SZCZEPANIK

## INTERMEDIALITA A (INTER)MEDIÁLNÍ REFLEXIVITA V SOUČASNÉM FILMU

V současné audiovizuální kultuře se média a jejich formy dostávají do nej-různějších kolizí a kombinací. Film se odpoutává od kinematografie a putuje do televize nebo počítače. Prvky médií videa, televize a počítače zase zasahují do estetických kvalit současného filmu. Klíčovým rysem současné audiovizuality je tedy hybridnost – šíření forem založených na fúzích různých médií a umění. Film také stále častěji reflexivně zpřítomňuje nejen rysy kinematografie, ale také cizích médií, a to starších i novějších, než je sám. Nové technologie vidění pronikají v metaforickém zpracování do audiovizuálních textů a my můžeme v řadě filmů odhalit reflexe nebo alegorie jiných médií. Řada kritiků filmu proto dnes dospívá k názoru, že esteticky nejinspirativnějšími a evolučně nejdynamičtějšími formami současné kinematografie jsou obrazy a filmové diegeze, které reflektují místa přechodů mezi fotografií, kinematografií, videem a počítačovým obrazem, jež je třeba chápat jako různé režimy viditelnosti, a nikoli jako technické nástroje záznamu či komunikace.

### **Intermediální reflexivita jako konstitutivní podmínka intermediality**

V esteticky orientovaných teoretických studiích je nejdiskutovanějším typem vztahu mezi médii bezpochyby intermedialita. V intermediálních formách nejde o pouhý propojení a míšení různých uměleckých forem a médií, nýbrž o jejich konceptuální fúze<sup>1</sup> a o obrazy samotných jejich strukturních diferencí. Intermediální vztahy mezi odlišnými formami obrazů mají konfliktní, konfrontační charakter. Samotný jejich střet, vzájemné transformace a difference se stávají hlavním tématem a strukturním rysem výsledné intermediální formy. Reflexe materiálních, strukturních a pragmatických rysů jednoho média v médiu druhém ozvláštňuje také dosud skryté a automatizované mechanismy média „hosti-

---

<sup>1</sup> K pojmu konceptuální fúze jako základu intermédií srov. Higgins, 1984.

telského“, a proto je reflexe cizího média doprovázena paralelní reflexí rysů média původního. Například v Godardových *Histoire(s) du cinéma* jsou v inscenacích dialogu mezi filmy a videem zviditelněny současně skryté rysy kinematografie (práce fotogramu, vztah statického a dynamického) i kvality video-dispozitivu (osobnější, bezprostřednější zacházení s „tělem“ obrazu, kdy procesy jeho „taktilní“ manipulace mohou být zviditelňovány živě, v reálném čase, ve stavu zrodu). Nová, hybridní forma proto reflektuje strukturální rysy obou kolidujících forem médií.<sup>2</sup> Reflexivita je nutnou podmínkou intermediality, protože bez ní by spojení rozdílných forem a médií ztratily schopnost zviditelnit strukturální diference. V rovině recepce konfrontovaná média ztrácejí transparentnost a divácká pozornost se přesouvá od reprezentovaného fikčního světa k samotným předpokladům specifických technologií vidění (v uvedeném příkladu Godardovy televizní série od diegezi filmů k povrchu dialogu mezi manipulující rukou-videem a filmovými obrazy). Reflexivní obrat je tedy nejspolehlivějším kritériem, které nám umožní odlišit intermedialitu od jiných typů vazeb mezi médii.<sup>3</sup>

„Intermediální reflexivita“ bude označovat strategii zviditelňování strukturálních diferencí mezi různými médii v hybridních formách obrazů a v diegezi (ve smyslu reprezentovaného fikčního světa filmu). Ke klíčovým figurám této reflexe patří mediálně hybridní obraz, který je výsledkem intermediální kolize, směny a transformace [srov. Spielmann, 1998: 67–68], a alegorizace cizího média v diegezi. Intermediální reflexivita je tedy procesem vzájemného reflektování dvou či více médií a forem kolidujících v rovině reprezentace (obrazu) nebo diegeze.<sup>4</sup> První rovina je typická pro umělecké experimenty (převážně modernistické či avantgardní povahy), druhá pro fantastický film digitálních triků, v němž spíše než o experiment jde o inovaci.<sup>5</sup> Reflexivita tedy slouží jako strukturální podmínka umožňující ve vztazích mezi médii vytvořit hybridní formy, jež mají intermediální povahu.

2 Vzdáleně tuto transformaci a ozvláštňení skrze invazi cizorodého můžeme přirovnat k účinku začínající nemoci na mysl nemocného: vědomí síly a rytmu infekce je doprovázeno zesílenou citlivostí pro zasažené oblasti těla a pro jejich běžné úkony, které si zdravý člověk neuvědomuje (např. dýchání, trávení).

3 Od síťové propojenosti (hypermédiá), transpozice (transmedialita), juxtapozice (multimédia) či kombinace (mixed-media) různých mediálních forem. Srov. komparaci různých typů vztahů mezi médii in Vos, 1997: 326–327.

4 Samozřejmě, že dělení na vrstvu reprezentace a diegeze má jen omezenou platnost a může sloužit pouze jako provizorní analytický nástroj. Například v případě morfu je zřejmé, že morfuující figury plní roli diegetických aktantů, ale jejich transformace se odehrávají v rovině obrazu-povrchu, prostřednictvím proměn barevnosti a světelnosti jednotlivých pixelů digitálního obrazu. Morf je tedy figurou operující na hranici obou uvedených kategorií.

5 Konceptuální rozlišení inovace (typické pro vývoj a cíle speciálních efektů, které mají sloužit k prezentaci nové technologie a k exploataci technických novinek) a experimentu (založeném na čistě, neúčelové hře s „neproduktivními“, „planými pohyby“ v rámci výzkumu možností média, jež vybočují z kontinuálního a organického „pohybu“ typického pro hlavní proud) rozpracoval Dimitris Eleftheriotis [1995].

## Mediální autoreflexivita

Abychom upřesnili význam postulované kategorie intermediální reflexivity, bude nejprve třeba definovat mediální reflexivitu. Pojem samotné reflexivity v sobě zahrnuje rozsáhlou škálu významů, a proto zde musíme jeho pole zřetelně vymezit. Reflexivita je podle Roberta Stama [1992] operací „stáčení se zpět“ a – v kontextu psychologie a filosofie – implikuje schopnost mysli vystupovat současně jako subjekt i objekt poznávacího procesu. Reflexivita je také klíčovým faktorem estetické zkušenosti založené na bezzájmovosti a distanci. Robert Stam definuje filmovou reflexivitu jako proces, v němž filmové texty „vystavují do popředí svou vlastní produkci, autorství, intertextuální vlivy, svou recepci nebo své vypovídání“ [Stam, 1992: XIII]. Stamův přístup, inspirovaný Cervantem, Brechtem a Godardem, je nicméně pro potřeby explikace zákonitostí intermediality příliš široký, protože zahrnuje i nejrůznější zcizující efekty, které neodkazují ke specifikům určitých médií, ale například ke společenským vztahům v Hollywoodu, k autorovi, k umělosti diegeze apod. Je proto třeba vymezit užší pole reflexivity, které můžeme nazvat „mediální reflexivitou“.

Médiem filmu je kinematografický aparát, který se skládá ze souboru podmínek a operací produkce (základní kinematografický aparát) a recepce (dispozitiv). Médium v tomto smyslu není objektem či množinou objektů (jako „nosič“ či „paměťové médium“), nýbrž má spíše procesuální charakter: je komplexní strukturou podmínek, nástrojů a operací, které zahrnují činitele technologické, sociální, psychologické, ekonomické, historické. Kinematografický aparát/dispozitiv je zdrojem filmového vypovídání a jako takový nemůže být ve filmu nikdy kompletně zpřítomněn. Z hlediska viditelnosti se má kinematografie k filmu tak, jako vzduch a světlo k viditelným objektům: vidíme věci, a nikoli vzduch, ale kdyby nebylo průhlednosti vzduchu, neviděli bychom nic. Kinematografie činí film možným, je souborem podmínek jeho existence a jeho viditelnosti/slyšitelnosti, ale zároveň se od filmu zásadně liší. Když sledujeme film v kině, vidíme film, a nikoli kino, projektor, který film promítá, projekční světlo, kameru, jež film natočila, materiální kvality kinematografického obrazu, plátno, na něž se obraz promítá atd.

Podle Christiana Metzze [1997: 69–76] většina filmů, které chtějí ukázat dispozitiv, ukazuje pouze z kontextu vytržené fragmenty aparátu, které nijak nezpřítomňují aktuální akt vypovídání.<sup>6</sup> Ve filmech o natáčení filmu nebo o životě herců většinou nevidíme aktuální kinematografický aparát/dispozitiv, jenž je zdrojem právě sledovaného filmu, ale nějaké jiné objekty a postavy diegeze, nějaký jiný, fiktivní aparát (jako v Truffautově *Americké noci* nebo v *Jane B. par Agnès V. Agnès Vardy*). Pokud je ve filmu zobrazena kamera či projektor, jsou to pouhé objekty v diegezi, a nikoli ona kamera a projektor, jež umožňují právě sledovaný film. Kamera, která je součástí skutečného aktu vypovídání, totiž nemůže být nikdy objektově zviditelněna, neboť je vždy zdrojem viditel-

<sup>6</sup> Teorie filmové enunciacie zkoumá diskursivní ukazatele, jež do filmu (výpovědi, énoncé) vepisují stopy samotného aktu vypovídání (énonciation).

nosti všech objektů filmové diegeze a nutně zůstává skryta na (zásadně) druhé straně. Divák většinou tuší její přítomnost a konstruuje si o ní představu, ale nevidí ji jako objekt.

Má-li filmová výpověď odkazovat k aktuálnímu aktu vypovídání a analyzovat dispozitiv v hlubším slova smyslu, je třeba, aby jej zobrazila buďto metaforicky v diegezi, prostřednictvím jiného typu spektaklu, či symbolickým provázáním procesů diegeze s procesy dispozitivu, nebo aby operacionalizovala fungování média simultánně s konstituováním diegetické iluze.<sup>7</sup> Místo narcistní fixace na zpředmětnělé prvky aparátu (kameru, jeřáby, filmový pás) a agresivní destrukce diegetické iluze za každou cenu, což jsou podle Metz časté projevy mnoha tzv. experimentálních filmů, lze za analýzu dispozitivu považovat spíše symbolickou figuraci a operacionalizaci procesů produkce a recepce.

Německý teoretik intermediality Joachim Paech [2000], který vychází z teorie systémů Niklase Luhmanna, tvrdí, že médium samo o sobě v jeho aktuální přítomnosti nemůžeme ve filmu vnímat nikdy, protože se skrývá za formou (filmem), jejíž existenci umožňuje, ale zároveň se jen skrze tuto formu může stát viditelným. Proto existuje konstitutivní diference mezi médiem a formou, ale médium a forma jsou současně vzájemně neoddělitelnými entitami. „Rozlišení mezi médiem a formou neustanovuje nic esenciálního (fyzického, mentálního atd.), ale spíše různé veličiny spojení prvků, přičemž tato spojení jsou na straně formy hustší než na straně média, jež takto poskytuje (podmínky pro) možnosti vytvoření formy“ [Paech, 2000]. Není možné vnímat aparát a dispozitiv jako nějaké viditelné objekty, podobně jako nemůžeme vidět instituci státu nebo školy, ale pouze jejich dílčí manifestace.

Z hlediska intermediality a reflexivity se může každé médium stát formou v jiném médiu a naopak, „každá forma se může stát médiem nového vývoje formy“ [Paech, 2000]. Proto, jak Paech cituje Luhmanna, „je rozdíl mezi médiem a formou sám formou – formou s dvěma stranami, jež obsahuje sebe sama na jedné straně, na straně formy“ [Paech, 2000]. Z toho plyne závěr, že kde je médium reflektováno ve formě, stává se samo komponentem nové formy, zatímco původní forma se proměňuje v médium ve výsledné nové, intermediálně reflexivní formě. Tento reflexivní proces Paech popisuje jako návrat a retranskripci média coby formy, což implikuje symbolickou repetici dispozitivu uvnitř filmu. Když je médium metaforicky figurováno ve filmu a diference mezi médiem a formou se tak zviditelňuje v rovině reprezentace nebo diegeze, je uvnitř filmu metaforicky reflektována i subjektivá pozice diváka. Sebereflexe média jde ruku v ruce se sebe-pozorováním diváka uvnitř dispozitivu.

<sup>7</sup> Metz uvádí příklady pro každý z těchto typů reflexe: zmiňuje sekvenci peep-show ve Wendersově filmu *Paříž, Texas* jako metaforickou evokaci zákonitostí kinematografické projekce a percepce; zviditelnění hořícího filmového pásu v Bergmanově *Personě*, kde je destrukce obrazu symbolicky propojena se sebedestrukci hrdinky; film *A Star Is Born* Georga Cukora, kde je v sekvenci loučení na nádraží obraz rozdělen na dvě části, přičemž jedna z nich ukazuje diegetickou iluzi a druhá její trikovou produkci.

Jako klasický příklad můžeme uvést Bergmanovu *Personu*, kde jsou vztahy mezi dvěma hlavními postavami „formulovány“ v termínech, které mají současně psychoanalytický i kinematografický význam: projekce, identifikace, plátno, inscenování. Dvojnický vztah mladé sestřičky Almy (Bibi Andersson) a herečky Elisabeth (Liv Ullmann) metaforicky znázorňuje pozici diváckého subjektu uvnitř dispozitivu [srov. Brown, 1994].

### **Laboratoře obrazů: intermediální reflexivita v rovině obrazu-povrchu**

Bylo již řečeno, že (inter)mediální reflexivita může fungovat na dvou rovinách: v obraze (rovina reprezentace) a v diegezi. V prvním případě film operationalizuje materialitu a strukturu cizího média ve svém obraze-povrchu, v druhém případě fikcionalizuje jiné médium prostřednictvím alegorických figur uvnitř svého diegetického světa. Intermedialita v rovině obrazu-povrchu je typická spíše pro umělecké experimenty autorů jako Godard, Marker, Greenaway, Vasulka, Wenders. Intermediální formy obrazů se vynořují z virtuálních prostorů mezi tradičními médii a formami: mezi fotografií, filmem (fotogramem), videem a počítačovým obrazem. Tato „mezi“, l'entre-images (mezi-obrazy), jak je nazývá Raymond Bellour, jsou místy přechodů mezi obrazem pohyblivým a statickým, mezi analogií a simulací, ale také přechody diváka mezi různými formami obrazů, stejně jako přecházením obrazů před očima diváka a nakonec i proměnami podstaty obrazu jako takového. Mezi-obrazy se týkají zviditelňování interfejsů mezi médii uvnitř obrazů samotných, stejně jako diváckých zkušeností založených na přecházení mezi různými formami obrazu [srov. Bellour, 1990: 10–13; 1996].

Estetické strategie intermediální reflexivity v rovině obrazu-povrchu popsala ve svých formalistických analýzách Yvonne Spielmann. Mediálně hybridní forma podle ní zviditelňuje strukturální komponenty vzájemně spjatých forem a médií, odhaluje jejich vzájemné koherence a inkoherence a vyjadřuje tak jejich diferenci.

V případě *Prosperových knih* Petera Greenawaye je podle Spielmann intermediální forma obrazu založena na korelaci intervalu a vizuálního klastru. Interval je časovým konceptem fundamentálním pro filmový obraz, založeným na vytváření časové kontinuity obrazu na základě ustanovování a následném stírání prostorových diferencí mezi okénky a záběry. Vizuální klastr je prostorovým konceptem typickým pro elektronický obraz, založeným na prostorových fúzích různých simultánních obrazových vrstev do jedné obrazové jednotky, což vytváří „prostorovou hustotu skrze koherenci a fúzi“ [Spielmann, 1998: 66]. Ale Greenawayův reflexivní postup rámu v rámci zviditelňuje simultánní vrstvy v jejich heterogenitě, a tím odhaluje konstrukční princip klastru (tj. princip fúzí simultánních vrstev do nerozlišitelného kontinua). Současně je takto elektronicky přepracován také interval: vsouváním heterogenních obrazů do jiných obrazů (pohyblivého obrazu do statického) je v prostorových termínech reflektován rovněž jeho základní princip (tj. temporalizace prostorových diferencí). V hyb-

ridní formě tedy dochází současně k reflexi klastru i intervalu: „auto-reflexe je nástrojem, jak učinit dvojí funkci vizuálního klastru evidentní: na jedné straně vytváří klastr prostorovou hustotu skrze koherenci a fúzi; na druhé straně může klastr zdůrazňovat a zprostředkovávat diskontinuitu mezi vrstvami“ [Spielmann, 1998: 66].

Spielmann nazývá tyto procesy vzájemné korelace, kolize a transformace různých médiích, které tvoří smíšené formy obrazu, „hyperdynamickým místem obrazu“. Hyperdynamické místo obrazu odhaluje diference a podobnosti mezi odlišnými médii a zviditelňuje tak jejich vnitřní strukturní rysy, které obvykle zůstávají skryté nebo byly v předchozích monomediálních formách automatizovány. Mediální sebereflexe je podle německé teoretičky „mediálně specifickou strategií, jež umožňuje propojit formální aspekty různých vizuálních médií jako malířství, film a elektronická média“ [2001: 60].

Dalším filmovým tvůrcem intermediální reflexivity s paradigmatickým významem je Jean-Luc Godard. Podle Philippa Duboise [1992] používá Godard v některých svých filmech natočených po roce 1974 video k tomu, aby nově promyslel možnosti, hranice a dějiny filmu. Prostřednictvím figur vrstvení, klíčování, elektronické koláže, inkrustace, manipulace s rychlostí obrazu nebo konstruování efektů „video-vibrací“ zviditelňuje zásadní rysy video-aparátu a současně s pomocí videa dekonstruuje fundamentální rysy a formy kinematografie (a televize). Invaze videa mu neslouží jen k dekonstruování filmu jako starší formy, ale také k projektování nového typu myšlení a psaní v obrazech a zvucích. Godard využívá video k tomu, aby dovedl obraz a zvuk k jejich percepčním a technickým limitům a aby tak divákovi otevřel možnost participace na nových hybridních a esejistických formách myšlení v obrazech a zvucích.

### Film nového triku: fikcionalizace nové technologie v diegezi

Přesuňme nyní pozornost od intermediální reflexivity v rovině obrazu-povrchu k problému figurace mechanismů nových technologií uvnitř filmové diegeze. Ta je příznačná pro fantastický film posledních pětadvaceti let, během nichž nastala renesance speciálních efektů a započal jejich přechod do digitálního stádia. V rovině obrazu mají sice v těchto filmech diference mezi médii tendenci být zahlazovány,<sup>8</sup> ale v diegezi dochází k alegorickým kolizím mezi jejich odlišnými principy. Většinou jde o souboj čarovných sil ovládajících umění bleskových rychlostí, odtělesnění, bezešvých transformací, dokonalých simulací proti tradičním silám udržujícím trvalé diference a hranice mezi kategoriemi,

<sup>8</sup> Toto zahlazení ale většinou není dokonalé. Naopak v obraze vznikají více či méně nápadné trhliny a švy mezi simulací a filmovou reprezentací, mezi časem reverzibilním a časem lineárním, mezi hloubkou filmového obrazu a plochostí obrazu digitálního, které se vzdáleně podobají malířským zásahům do fotografie. Filmy nového triku ani nemají v úmyslu zcela skrývat fabrikovanost iluze, protože diváci těchto filmů obdivují triky nejen jako kouzla diegetická, ale také jako kouzla technická.

věcmi a těly, vyznávajícím hodnotové hierarchie mezi skutečností a fikcí, řídícím se časoprostorovými zákonitostmi lidského těla nebo „těžké“, mechanické techniky. Konfliktní vztah mezi těmito dvěma póly může být dále problematizován hraniční figurou, která přechází od jednoho k druhému a nese v sobě stopy obou soupeřících principů. To je případ postavy Nea (Keanu Reeves) z filmu *Matrix*, který naučí svou vtělenou (analogovou), smrtelnou mysl fungovat v prostředí netělesných a nesmrtelných digitálních simulaker podle digitálních zákonů.

Možnosti alegorizace mediálního aparátu v diegezi analyzovali Thomas Elsaesser a Vivian Sobchack. Elsaesser na příkladu výmarského filmu píše o tzv. „autorově imagináru“, které fikcionalizuje kinematografickou nebo nějakou jinou technologii, s níž je autor existenciálně konfrontován, ve figurách obsedantních aktů vidění, edisonovských vynálezců, monster a zázračných aparátů na ožívování mrtvých, deformací času a prostoru, vyvolávání obrazů minulosti apod. Všechny tyto alegorické postupy mají narativizovat a antropomorfizovat ne-lidské aspekty vidění technologických aparátů.

Autorovo imaginárno se projevuje jako „sebe prezentace kinematografického aparátu“ v konkrétních filmech a v rámci výmarského filmu byl jeho zdrojem úzkostný vztah filmařů k technologii. Tvůrci jako Fritz Lang, Friedrich Wilhelm Murnau či Karl Freund tvořili v kulturním prostředí, kde technická reprodukce představovala hrozbu brutální deauratizace umění a zruďného tvoření proti přírodě. Na druhé straně ale filmaři museli tuto technologii používat a podílet se na ní. Kromě toho projevovali až vědecké zaujetí ve věci speciálních efektů. Tento rozpor dostal výraz právě ve specifické mytizaci kinematografické technologie [srov. Elsaesser, 1996].

Film může alegorizovat jednak vlastní technologii, jednak implikovat technologie jiných, starších i dosud neexistujících aparátů.<sup>9</sup> Filmy (a další mediální texty) figurativně ztvárňují svou či cizí technologii v určitých konkrétních, řekněme zlomových fázích dějin, kdy kamera a celý kinematografický aparát pro filmaře ztrácejí svou transparentci a instrumentální funkci, stavějí se mezi ně a svět jako neprůhledná překážka, kterou je třeba hermeneuticky „číst“ [srov. Sobchack, 1992: 186–191]. Patřily by sem filmy s excesivním použitím speciálních digitálních efektů nebo zvláštní oblasti produkce, jako je např. filmová avantgarda, a na druhé straně televizní seriály nebo videoklipy, jež ve svých fantastických časoprostorech a snových mikro-příbězích alegorizují prostor a gestiku zkušebny či koncertní scénografie.

Vivian Sobchack ve své fenomenologické analýze morfinu v současném filmu ukázala, jak figury morfu ve filmové diegezi mohou alegorizovat samu digitální technologii a způsob, jak proměňuje kinematografický obraz. Filmy jako *Terminátor II: Den zúčtování* nebo *Smrtihlav* fikcionalizují interakci analogového a digitálního obrazu prostřednictvím souboje diegetických sil pevného a proměnlivého, respektive prostřednictvím figur bezešvých transformací a časové reverzibility.

---

<sup>9</sup> Elsaesser např. ve filmech Louise Lumiéra hledá alegorizace stereoskopie a hypotetické technologie virtuální reality [1998a].



Podle Vivian Sobchack jsou „v některých případech efekty digitálního morfinu jakožto modu figurace relativně transparentní, [...] díváme se skrze ně a jsme přitom primárně zaměřeni na narativní prvky. V jiných případech jsou naproti tomu morfinová transformace a problematizace samých základů kinematografické indexovosti a znázorňovací práce stavěny do popředí a stávají se alegorickými figurami vlastní problematiky. [...] Morfologický základ kinematografického prostoru a času je v daném filmu nejen transformován v hlubokých strukturách digitálními efekty, ale je také narativně alegorizován a viditelně figurován“ [Sobchack, 2000: 137].<sup>10</sup> Figura se tak vlastně stává alegorií vlastní figurace.

Postupy (inter)mediální reflexivity lze tedy objevit i ve filmech s excesivním použitím počítačových efektů. Počítačové efekty vytvářejí ve filmovém obraze a fikci nesmazatelné trhliny, protože nastolují novou ontologii obrazu založenou na principu simulace, a nikoli již reprezentace. Kromě toho jejich hýřivá vizualita neslouží jen jako kontinuální prodloužení diegetického světa, ale také jako reflexivní prezentace nejnovější počítačové technologie digitální obraznosti. Divák již není nerušeně pohroužen do iluzorního časoprostoru, nýbrž je neustále upozorňován na samotný „kouzelnický“ aparát na speciální efekty. Někteří historici tvrdí, že zde lze spatřovat návrat některých rysů raného filmu, tzv. kina atrakcí [srov. Ndalianis, 2000].

Má-li být zásah cizího média do narativního filmu intermediální, musí se v mediálně hybridním obraze realizovat reflexivní obrat ke strukturálním rysům kolidujících médií. Například *Jurský park* nebo *Gladiátor* neobsahují intermediální formy obrazu ani diegeze, protože počítačová simulace zde není předmětem reflexe ani není alegorizována v rovině vyprávění, nýbrž tvoří pouhou homogenní extenzi fiktivního světa. Naproti tomu ve filmu *Mumie se vrací* je klíčový konflikt mezi morfující mumií a smrtelným lidským tělem (obdobně mezi světem reálným a světem uměle stvořeným, v němž ožívají mrtví a vládne zlo) alegorií kolize analogového a digitálního obrazu, protože je zde v zástupných termínech tematizována sama ne-lidská transformace těla, času a prostoru v imaterialitu, reverzibilitu a nekonečnou proměnlivost. Podobně ve filmu *Matrix* je klíčovým narativním zlomem přechod ze simulovaného světa digitální iluze do „reálného“ světa její produkce, čili do fikcionalizované černé skřínky hardwaru.<sup>11</sup>

Polský teoretik intermediality Andrzej Gwóźdź [1997] navrhl pro popis kinematografie ovlivňované elektronickými a digitálními technologiemi soubor čtyř kategorií. První kategorie zahrnuje filmy využívající nová média výhradně ve fázích přípravy a natáčení, aniž by zasahovaly do strukturálních rysů obrazu (např. Francis Ford Coppola ve filmu *One from the Heart*). Druhá kategorie, „hybridní filmy“ v užším smyslu, označuje přepisy nebo adaptace jednoho mediálního materiálu na druhý ve fázi natáčení nebo postprodukce, např. přepis

<sup>10</sup> Sobchack takto interpretuje film *Smrtihlav* (1998) Alexe Proyase: město budoucnosti je zde každou půlnoc zastaveno v čase a libovolně proměňováno tajemnými Cizinci. Samotné diegetické transformace jsou ve filmu předvedeny pomocí morfinu.

<sup>11</sup> Srov. mé analýzy intermediálních strategií v těchto dvou filmech in Szczepanik, 2000 a 2001.

z videa na celuloid, použití elektronického střihu ve filmu, digitální kolorování a jiné operace narušující mediální čistotu a transformující estetické kvality filmového obrazu (např. *Tajemství Oberwaldu* Michelangela Antonioniho). Třetí kategorii tvoří „filmy digitální obraznosti“, v nichž do filmového obrazu zasahují počítačové efekty, ale pouze tak, aby respektovaly kinematografický režim viditelnosti a upevňovaly jeho mimetickou fikci (*Jurský park*). Až poslední kategorie, „filmy nových viditelností“, tematizuje a reflektuje samotné interfejsy mezi filmem a jinými režimy viditelnosti. Kromě experimentů Wima Wenderse, Petera Greenawaye či Jeana-Luka Godarda by sem patřily i fantastické filmy, kde speciální efekty upozorňují samy na sebe a plní funkci reflexe nového typu viditelnosti (jako v *Trávníkáři* Bretta Leonarda). V *Trávníkáři* se evoluce obrazu (prostřednictvím excesivního použití počítačové grafiky) zrcadlí v evoluci člověka a v emergenci nového druhu umělé percepce zbavené materiálního interfejsu. Transformace obrazu je alegorizována transformací diegetické postavy – mentálně zaostalého Joba Smithe, který se na základě multisenzorické a interaktivní zkušenosti s virtuální realitou proměňuje v mocné digitální monstrum.

Mezi intermediální reflexivitou Godardových, Markerových, Greenawayových filmů na jedné straně a alegorizací jiného média ve fantastickém filmu na straně druhé je řada podobností a diferencí. První skupina autorů prezentuje systematickou dekonstrukci kinematografie a filmu prostřednictvím interferencí elektronického a digitálního obrazu a skrze tuto reflexi se současně snaží hledat nové obrazové formy, prostředky výrazu a myšlení. Fantastický film nového triku neprovádí takovouto modernistickou reflexi, ale spíše autoterapeuticky fikcionalizuje cizí, nebezpečné aparáty, s nimiž musí – aby v novém prostředí přežil – vstupovat do symbiózy. Řada morfujících monster a jiných speciálních efektů je v alegorické rovině výrazem úzkosti mainstreamového filmu z nového světa digitálních rychlostí a proměn. Modernisticky orientovaní experimentátoři i kinematografie nového triku hledají figurální strategie, jež mají filmu umožnit evoluční skok tváří v tvář elektronickým technologiím. Ale zatímco Godard experimentuje, aby znovu objevoval kinematografii prostřednictvím nového druhu myšlení a psaní v obrazech, morf slouží (byť poněkud zrádně) převážně k revitalizaci kontinuálního a průzračného filmového stylu.

## LITERATURA

- BELLOUR, Raymond (1990): *L'Entre-images: Photo, Cinéma, Vidéo*. Paris: La Différence.
- BELLOUR, Raymond (1996): The Double Helix. In: Druckrey, Timothy (ed.): *Electronic Culture. Technology and Visual Representation*. New York: Aperture; přel. James Eddy (La double hélice, 1990).
- BROWN, Nick (1994): Persona Bergmana: aparat/nieświadomość/odbiorca. In: Godzic, Wiesław (ed.): *Sztuka filmowej interpretacji. Antologia przekładów. Wydanie trzecie*. Kraków: Uniwersytet Jagielloński, s. 171 – 178; přel. Wiesław Godzic („Persona“ de Bergman: Dispositif/Inconscient/Spectateur, 1981).
- DUBOIS, Philippe (1992): Video Thinks What Cinema Creates. Notes on Jean-Luc Godard's Work in Video and Television. In: Bellour, Raymond & Bandy, Mary Lea (eds.): *Jean-Luc Godard. Son-Image 1974–1991*. New York: The Museum of Modern Art, s. 169–186.

- ELFETHERIOTIS, Dimitris (1995): Video Poetics: Technology, Aesthetics and Politics. *Screen* 36, č. 2, s. 100–112.
- ELSAESSER, Thomas & HOFFMANN, Kay (eds.) (1998): *Cinema Futures: Cain, Abel or Cable? The Screen Arts in the Digital Age*. Amsterdam: Amsterdam University Press.
- ELSAESSER, Thomas (1996): Filmová historie a vizuální rozkoš: výmarský film. *Illuminace*, 8, č. 2, s. 5–35; přel. Zbyněk Havránek (Film History and Visual Pleasure: Weimar Cinema, 1984)
- ELSAESSER, Thomas (1998a): Louis Lumière – the Cinema's First Virtualist? In: Elsaesser & Hoffmann, 1998: 45–62.
- ELSAESSER, Thomas (1998b): Fantasy Island: Dream logic as Production Logic. In: Elsaesser & Hoffmann, 1998: 144–158.
- GWÓZDZ, Andrzej (1997): Nowe obrazy – nowy film – elektroniczne kino. In: Krzemień-Ojak, Sław (ed.): *Kultura i sztuka u progu XXI wieku*. Białystok: Trans Humana, 161–180.
- HIGGINS, Dick (1984): *Horizons, the Poetics and Theory of the Intermedia*. Carbondale, IL: Southern Illinois Univ. Press.
- METZ, Christian (1997): *Die unpersönliche Enunziation oder der Ort des Films*. Münster: Nodus Publikationen; přel. Frank Kessler, Sabine Lenk, Jürgen E. Müller (*L'énonciation impersonnelle ou le site du film*, 1991).
- NDALIANIS, Angela (2000): Special Effects, Morphing Magic, and 1990s Cinema of Attractions. In: Sobchack, Vivian (ed.): *Meta-morphing: Visual Transformation and the Culture of Quick-Change*. Minneapolis – London: University of Minnesota Press, s. 251–271.
- PAECH, Joachim (2000): Artwork – Text – Medium. Steps en Route to Intermediality; ESF 'Changing Media in Changing Europe' – Paris 26–28 May 2000. In: <<http://www.uni-onstanz.de/FuF/Philo/LitWiss/MedienWiss/Texte/interm.html>> (verifikováno 10. ledna 2002); přel. Thomas La Presti, Siegen.
- SOBCHACK, Vivian (1992): *The Adress of the Eye. A Phenomenology of Film Experience*. Princeton – New Jersey: Princeton University Press.
- SOBCHACK, Vivian (2000): „At the Still Point of the Turning World.“ Meta-Morphing and Meta-Stasis. In: Sobchack, Vivian (ed.): *Meta-morphing: Visual Transformation and the Culture of Quick-Change*. Minneapolis – London: University of Minnesota Press, s. 131–158.
- SPIELMANN, Yvonne (1998): Intermedia and the Organization of the Image: Some Reflections on Film, Electronic, and Digital Media. *Iris. A Journal of Theory on Image and Sound*, č. 25, s. 61–74.
- SPIELMANN, Yvonne (1999): Aesthetic Features in Digital Imaging: Collage and Morph. *Wide Angle*, 21, č. 1, s. 131–148.
- SPIELMANN, Yvonne (1999): Expanding Film into Digital Media. *Screen*, 40, č. 2, s. 131–145.
- SPIELMANN, Yvonne (2001): Intermedia in Electronic Media. *Leonardo*, 34, č. 1, s. 55–61.
- STAM, Robert (1992): *Reflexivity in Film and Literature: From Don Quijote to Jean-Luc Godard*. Ann Arbor: University of Michigan Press.
- SZCZEPANIK, Petr (2000): Prostory a těla Matrixu. In: *Priestor vo filme. Zborník príspevkov z medzinárodného seminára*. Bratislava: SCSU, s. 233–242.
- SZCZEPANIK, Petr (2001): Rychlost proměny. *Cinepur*, 10, č. 18, s. 32–37.
- TAKEDA, Kiyoshi (1992): Kino autorefleksywne: niektóre problemy metodologiczne. In: Helman, Alicja & Ostaszewski, Jacek (eds.): *Film: Język – rzeczywistość – osoba*. Warszawa: Polskie Towarzystwo Semiotyczne, s. 191–194; přel. Łucja Demby (*Le cinéma autoréflexif: quelques problèmes méthodologiques*, 1987).
- VOS, Eric (1997): The Eternal Network. Mail Art, Intermedia Semiotics, Interart Studies. In: Lagerroth, Ulla-Britta & Lund, Hans & Hedling, Erik (eds.): *Interart Poetics. Essays on the Interrelations of the Arts and Media*. Amsterdam – Atlanta, GA: Rodopi, 1997, s. 325–336.

## CITOVANÉ FILMY

*Americká noc* (La nuit américaine; François Truffaut, Francie, 1973)  
*Gladiátor* (Gladiator; Ridley Scott, Velká Británie – USA, 2000)

- Histoire(s) du cinéma* (Jean-Luc Godard, Francie – Švýcarsko, 1989-1998)  
*Jane B. par Agnès V.* (Agnès Varda, Francie, 1987)  
*Jurský park* (Jurassic Park; Steven Spielberg, USA, 1993)  
*Matrix* (The Matrix; Andy a Larry Wachowští, USA, 1999)  
*Mumie se vrací* (The Mummy Returns; Stephen Sommers, USA, 2001)  
*One from the Heart* (Francis Ford Coppola, USA, 1982)  
*Paříž, Texas* (Paris, Texas; Wim Wenders, Německo - Francie, 1983)  
*Persona* (Ingmar Bergman, Švédsko, 1966)  
*Prosperovy knihy* (Prospero's Books; Peter Greenaway, Velká Británie, 1991)  
*Smrtihlav* (Dark City; Alex Proyas, USA, 1998)  
*Tajemství Oberwaldu* (Misterio di Oberwald; Michelangelo Antonioni, Itálie, 1980)  
*Terminátor II: Den zúčtování* (Terminator 2: The Judgement Day, James Cameron, USA, 1991)  
*Trávníkář* (The Lawnmower Man; Brett Leonard, USA – Velká Británie, 1992)  
*Zrodila se hvězda* (A Star Is Born; George Cukor, USA, 1954)

## INTERMEDIALITY AND (INTER)MEDIA REFLEXIVITY IN CONTEMPORARY CINEMA

Intermedia reflexivity is a strategy of making structural differences between distinct media visible in hybrid forms of images. Reflexivity features as fundamental for all kinds of intermediality. Intermediality and reflexivity are inevitably bound together. Intermedia reflexivity can operate on both the representational level of image, and the level of diegesis. The first level is typical for experimenters like Godard or Greenaway, the latter for the fantastic cinema that uses digital special effects. Differences and similarities between them could be described against the background of recent theoretical conceptions of intermediality. Theory and history of media interrelations and self-reflexivity encompasses very different approaches, such as formalism, textual analysis, phenomenology, or media archaeology, and it is necessary to make use of different elements from them to describe the distinct features of intermedia reflexivity.

