

## Vztahy mezi médii

Na ploše filmu může docházet k mnoha mediálním relacím. Jeho podstatu však lze chápat i jako intermedialní. Proto je podstatné vymezit si rozdíl mezi intermedialitou a jinými druhy dialogických koláží a definovat možné mutace tohoto mediálního propojování.

Lze klasifikovat tyto **vztahy mezi médii**:<sup>1</sup>

- 1) **Intermedialita**<sup>2</sup> zahrnuje oproti jiným mediálním relacím skutečnost, že v rámci jejich průniku jsou veškeré zúčastněné entity **transformovány**, jsou sjednocovány do nového celku. Nejedná se o jednotlivé volné mixy, kombinace či přenosy, ale výsledná forma musí být jednodušším tvarem se svou vlastní kvalitou. Autor vytváří **konceptuální fúze**,<sup>3</sup> výstavba prostoru v díle je daná stíráním hranic mezi jednotlivými uměními.
- 2) **Transmediální relace** lze definovat jako vztahy mezi médii, které jsou založené na principu transpozice nebo transferu. Tato relace se vyskytuje, pokud vedle sebe působí jednotlivé formy, aniž by docházelo k jejich propojování, k jejich vzájemné interakci. >Jako příklady tohoto vztahu lze uvést buď osobu umělce působícího ve více médiích, který se nenechává výrazně ovlivňovat jednotlivými koncepty odlišných oblastí tvorby, zachycenou knihu v diegetickém obraze, která působí pouze jako předmět, není nositelem proměny významu, kulisu stvořenou z knihovny, která sice charakterizuje postavy, ale obsah knih, ani jejich tituly nejsou zřejmé, nebo přesnou adaptaci bez vnitřní transformace.



Zatímco obsah knih v knihovně není podstatný, tvoří tedy vztah **transmediální**, televize uprostřed této kulisy má výpovědní hodnotu, její obraz je podstatnou složkou narace. Televizní médium tedy s filmem vstupuje do vztahu **intermediálního**.

- 3) **Multimediální relaci** lze označit jako vztah juxtapoziční. Mediální formy jsou vedle sebe kladeny zcela volně, lze je jasně oddělit, aniž by byla narušena jejich jednota. > Jasný příklad nalézáme v multimediální encyklopedii využívající k doložení informací různé umělecké druhy, text, filmovou ukázkou, fotografii, obraz. Jednotlivé části spolu kooperují, ale mohou fungovat i zcela samostatně.

<sup>1</sup> Petr S c z c z e p a n i k , *Filmy, které vidí vlastní vidění*. Brno, Masarykova univerzita FF Ústav divadelní a filmové vědy 2002. Petr Sczepanik vychází volně z třídění Erica Vose. Eric V o s , The Eternal Network. Mail Art, Intermedia Semiotics, Internal Studies. In.: *Internal Poetics. Essays on the Interpelations of the Arts and Media*. Erika-Brigitta Lagerroth (ed.). Amsterdam – Atlanta, GA: Rodopi 1997, s. 325-336.

<sup>2</sup> O tomto rovněž G. Genette J. Kristeva

<sup>3</sup> Tímto termínem označuje intermédiá Dick Higgins v připojené pasáži (1981) ke své stati Intermedia (1965). Dick H i g g i n s with an Appendix by Hannah Higgins. *Synesthesia and Intersenses: Intermedia* ([http://www.ubu.com/papers/higgins\\_intermedia.html](http://www.ubu.com/papers/higgins_intermedia.html)), navštíveno 14. 7. 2006). Budu se jím podrobněji zabývat dále v kapitole IV.2. *Intermedialita filmu, vztahy přesahující uzavřenost díla*, s. 111.

- 4) **Hypermediální relace**<sup>4</sup> jsou vztahy mezi globálním hypermédium a různými mediálními prvky a formami, jež jsou uvnitř něj síťově propojeny. > Tento spoj je nejjasněji vidět na příkladu internetové sítě obsahující mnohomedialní dokumenty. Jejich propojení je možné díky jednotnému digitálnímu kódu. Informace na síti jsou sice stále odlišnými médii, navíc na sobě nezávislémi, ale jejich forma je převedená na stejný formát.



Strana z internetové encyklopedie IMDB. Mimo možnosti vyhledávání v široké síti (**hypermedialita**), jsou na jedné straně (**multimedialita**) textové informace o filmu, fotografie, internetové odkazy a filmová ukázka. Druhou rovinou představují reklamy, a to opět ve třech mediálních ztvárněních (text, obraz, film).

- 5) Posledním typem jsou pak **Mixed-media**, která kombinují výrazové prostředky jednotlivých uměleckých druhů, či včleňují prvky jednoho média do struktury média druhého. Jednotlivé části lze oddělit, ale narozdíl od multimedií nemohou po rozdělení samostatně fungovat.

> Jako mixed-medium lze chápat obraz, do jehož plochy je zahrnuta báseň, jinými slovy báseň se silným vizuálním prvkem. V kontrastu k tomu je pak vizuální báseň, která však spadá do oblasti intermediality.



**Intermedia** (Simply Tom)



**Mixed-media** (Jennifer Large)

<sup>4</sup> Pojem hypermédie navazuje na poststrukturalistické teorie sledující textové universum. Tématem hypermediality se zabývají Theodor H. Nelson, George P. Landow, Jacques Derrida či Roland Barthes.

## Intermedialita filmu, vztahy přesahující uzavřenost díla

**Film** byl již od počátku chápán jako množina **intermediálního průniku**. Již Canudova stať o zrození sedmého (či šestého) média (umění) naznačuje, že se film stává jakousi fólií, do níž se vstřebávají elementy starších umění.<sup>5</sup> Již na počátku století byl film definován jako prostor, který vzniká díky jedinečnému spojení vědy a umění, a který je zároveň podkladem pro konfrontaci jednotlivých umění za zachování vlastní specifiky. Na možnost, ale i vhodnost **přestupování hranic mezi jednotlivými uměními** upozorňuje později Jan Mukařovský.<sup>6</sup> Intermedialitu sleduje ještě před vynálezem kinematografu. Jako příklad uvádí básnický symbolismus, jež sám sebe označoval za hudbu slova, vyzdvihuje surrealistické malířství pracující s básnickými tropy, čímž splácí svou výpůjčku z výtvarného umění v době popisné poezie. „*Vývojová důležitost takových překročení hranic je v tom, že se umění učí pociťovat nově své tvárné prostředky a viděti svůj materiál z nezvyklé strany; přitom však vždy zůstává samo sebou, nesplývá s uměním sousedním, nýbrž dosahuje toliko stejným postupem různých efektů nebo různým postupem efektů stejných.*“<sup>7</sup>

Tito dva teoretici tak v propojování vidí kladné hodnoty, obohacení filmového tvaru, ale i nové nalezení specifických prvků vypůjčených umění. Oba rovněž zdůrazňují ono hledisko transformace, prostor mezi uměními pro ně není koláží fragmentů, ale komplexním tvarem. Tato problematika je velmi aktuální v průběhu dějin filmových teorií. Nejprve se na jejím podkladě vymezovala specifika filmu, filmové charakteristiky se dávaly do souvislosti s vlastnostmi jiných umění, aby bylo možné postihnout diferenciaci a podstatu jednotlivých druhů, později docházelo v oblasti teoretických konceptů k vzájemným výpůjčkám terminologie a sledování filmu v interdisciplinárních souvislostech. Nyní je možné zkoumat film proměněný novými technologickými možnostmi. Ty umožňují filmu snazší vstup na intermediální půdu a vytvoření směsi rozdílných uměleckých prvků téměř bez omezení.

Dosavadní uvažování o filmu reflektovalo komunikaci mezi jednotlivými médii na jedné ploše, termín *Intermedia* však definoval až umělec a teoretik **Dick Higgins** v roce 1965.<sup>8</sup> Pokud toto označení nechápeme pouze v souvislosti s experimentálním uměním, můžeme jeho definici částečně vidět i jako obecné vymezení podstaty filmu. Pro Higginse je pojem *Intermedia* označením medií, jež spadají do prostoru mezi médii. V rámci tohoto prostoru pak vzniká **konceptuální fúze**, která neoddelitelně sjednocuje starší média a na jejich základě vytváří média nová. Je tedy zřejmé, že komunikace na této rovině umožňuje právě ono přetváření, objevování nových aspektů starších umění. Z dialogu se rodí nový tvar. Higgins říká,<sup>9</sup> že v tomto prostoru zároveň vznikají i nejlepší současná díla, která konečně popírají

<sup>5</sup> Ricciotto C a n u d o , Teorie sedmi umění, In.: *Illuminace* 1, 1992, č.1., srovnej s Ricciotto C a n u d o , The Birth of a Sixth Art. In.: Richard Abel (ed.), *French Film Theory and Criticism*, v. 1. Princeton: Princeton UP 1988, s. 58-66.

<sup>6</sup> Jan M u k a ř o v s k ý . K estetice filmu. In.: *Studie I*. Praha Host 2000, s. 443 - 453. Stať je z roku 1933

<sup>7</sup> Jan M u k a ř o v s k ý . K estetice filmu. In.: *Studie I*. Praha Host 2000, s. 443.

<sup>8</sup> Higgins navazuje na vymezení básníka Samuela Taylora Coleridge, který jej užíval na počátku století k definici forem, jež spadají do prostoru mezi již známými médii. Viz.: Petr S z c z e p a n i k : *Intermedialita*. Cinepur, 22, 2002, s. 36., Petr Sczcepanik. *Filmy, které vidí vlastní vidění*. Brno, Masarykova univerzita FF Ústav divadelní a filmové vědy 2002.

Dick H i g g i n s with an Appendix by Hannah Higgins. *Synesthesia and Intersenses: Intermedia* ([http://www.ubu.com/papers/higgins\\_intermedia.html](http://www.ubu.com/papers/higgins_intermedia.html)), navštíveno 14. 7. 2006.

<sup>9</sup> Dick H i g g i n s with an Appendix by Hannah Higgins. *Synesthesia and Intersenses: Intermedia* ([http://www.ubu.com/papers/higgins\\_intermedia.html](http://www.ubu.com/papers/higgins_intermedia.html)), navštíveno 14. 7. 2006.

nezpochybnitelné rozdělení jednotlivých médií stanovené renesancí.<sup>10</sup> V souvislosti s narušením přesných hranic ve společnosti, politice i komunikačních možnostech souvisí i rozmlžování pozic jednotlivých médií. Jelikož film je uměním, které vzniká právě v době této sociální, třídní i technologické revoluce, tedy v době pádu přesných kategorizací, stává se možností pro nové formy, je nejvhodnějším územím pro vykročení jednotlivých umění směrem k nové syntéze.

Jako nejjasnější příklad jednotné fúze umění je často uváděn **videoart**. Je sice pravda, že jeho vznik je dán propojením několika uměleckých druhů, lze však přijmout i tezi, že **film** má k absolutní intermedialitě těsnější vztah. Tuto úvahu lze sledovat ve spojení s vnímáním díla. Aby byla syntéza jednotlivých umění na ploše umění nového komplexní, je třeba určitého spojovacího momentu. Je možné ho vidět v jednotném modu, ve stejném klíči či v paralelně vedených formálních postupech. Jasnějším pojátkem by však mohla být narativní linie. Mentální konstrukt díla stvořený divákem na principech budování prostoru a návaznosti děje, které jsou analogické k literární naraci, je pak již jen dotvářen prvky onoho jednotného modu. Tedy obrazem či audiální složkou díla. Film by tak mohl být chápán jako komplexnější fúze, přesnější naplnění podmínky intermediálního vztahu. Videoart je sice konceptuálním uměním, v mnoha bodech je podobný kinematografii, ale většinou postrádá klasickou narativní linku a strukturu fikčního literárního světa. Zapojením narativní struktury pak teprve dochází ke komplexní komunikaci mezi médii.<sup>11</sup>

Spojování definicí filmu a intermediality je podpořeno i úvahami **Christiana Metzera**<sup>12</sup> o **mnohokódovosti filmu**. Film je pro něj zpráva mnoha kódů, které většinou nejsou ve své podstatě filmové. Ty, které se takto dají označit, se pak liší stupněm specifčnosti, jejich základní podobu lze nalézt i v jiných znakových systémech. Filmově specifická je pak kombinace těchto kódů, která formuje individuální textové systémy díla. Opět tedy vidíme spojení různosti do soběstačné a originální jednoty.

Metzovu mnohokódovost však lze interpretovat i jako pouhou paralelnost jednotlivých systémů. Takto ji vidí **Alicja Helmanová**,<sup>13</sup> která se proti tomto pojetí vymezuje a více se přibližuje pojmu intermediality. Polská filmoložka zdůrazňuje **syntézu**, proměnlivost na základě relací jednotlivých umění v rámci jedné fúze. Vyzdvihuje moment rozpouštění výchozích kódů v jednom celku, který se stává novou kvalitou. Oproti pojmu intermediality však opomíjí komunikaci mezi jednotlivými kódy. Tato **komunikace v jejím pojetí zaniká** právě díky celkové přeměně podstaty jednotlivých systémů. Vzájemné interakce jsou však podstatné k determinaci filmových významů.

Film lze vnímat jako prostor, **komunikát**, který zprostředkovává vztahy **mezi jednotlivými uměleckými druhy**, je plochou vstřebávající nejrůznější mediální relace. Zároveň zajišťuje dialog mezi **tvůrcem a příjemcem, mezi textem a divákovou myslí, mezi realitou a fikcí**. Film tedy nerozvíjí pouze vztahy v rámci svých hranic, inspiruje se jinými médii, proměňuje jejich jednotlivé prvky a zároveň zpětně nabízí jiným uměním své specifické zobrazovací možnosti, ale komunikuje i s širokým okolím. Díky **intermediální schopnosti transformace** není film jen odvozeným uměním, ani shromaždištěm samostatných uměleckých fragmentů.

Důkazem toho, že ve filmu dochází právě k intermediální komunikaci a nikoli relacím jiného typu, může být i jeho sebereflexivní schopnost. Nejsou tím míněny metatextové filmy o natáčení, ale případy, kdy film do

<sup>10</sup> Myslím, že tento koncept zároveň definitivně popírá Lessingovo dělení umění. Pokud jsou média volně prostupitelná a spojovatelná, není možné jim jednoznačně přidělovat odlišné oblasti, přiřazovat je času oproti prostoru.

<sup>11</sup> Je třeba dodat, že video podstatně přispívá k umocnění intermediálních vlastností filmů díky své schopnosti symbiózy, analýzy a autoreflexivity. Dnes může stejně tak dobře, či ještě lépe, sloužit internet, počítačové programy či multimediální CD. Zapojením nových médií do prostoru filmu se zvyrazňuje potenciál filmu stimulovat intermediální vazby.

<sup>12</sup> Převzato z Petr M á l e k , Teorie intertextu a literární kontexty filmu I. In.: *Illuminace* 5, 1993, č. 2., s. 9. Viz. Christian M e t z , *Language and Cinema*. The Hague – Paris: Mouton 1974.

<sup>13</sup> Převzato tamtéž, s. 9. Viz.: Alicja H e l m a n , Problemy interpretacji dzieł filmowych. In.: *Interpretacja dzieła : Konferencja w Instytucie Sztuki PAN 5-7 listopada 1984 roku*. M Czerwinski (ed.). Wrocław: Ossolineum 1987.

sítě intermediálních vztahů vtahuje sám sebe, svou estetiku i starší vzniklá díla. Není pak spojnicí paralelně vedených umění s pevným statutem, ale transformuje svou vlastní podstatu a zároveň sám sebe na své ploše komentuje. Díky existenci dvou textů v rámci jednoho díla, dochází k dialogu, pro diváka vzniká nový smysl i forma. Pokud by nedocházelo ani k transformaci, ani ke komunikaci, pak by se filmový tvar rozbil, nebylo by možné užití své vlastní formy, text by se rozštěpil na samostatné vrstvy, divák by nepochopil odkazy filmu, ani jeho smysl.



UPÍR NOSFERATU



VE STÍNU UPÍRA

Film VE STÍNU UPÍRA je sice filmem o natáčení, ale i mimo tyto scény pracuje s estetikou převzatou z filmu UPÍR NOSFERATU. Myslím, že pokud by tyto dva texty spolu nekomunikovaly, divák by nechápal stylizaci filmu. Zároveň jestliže by v rámci nového filmu nedocházelo k transformaci jeho podkladu, vznikla by pouhá nápodoba, nebo by jednotlivé scény působily jako neopodstatněle spojované fragmenty.

Pokud tedy lze na specifičnost filmu pohlížet jako na intermediální komunikát, pak je nutné si vymezit podrobněji pojem intermediality. Lze jí chápat ve dvou vymezeních lišících se šířkou záběru.

- 1) Jako **širší vymezení intermediality** lze definovat propojováním jednotlivých mediálních forem do pevného, neoddělitelného celku. „*Koncepty jednoho média nahradí v jejich funkci koncepty média jiného, a tím danou mediální tvorbu zevnitř transformují. Výsledkem této fúze je nová hybridní forma, která mísí strukturní rysy dřívějších mediálních forem, ale současně obsahuje kvality zcela nové.*“<sup>14</sup> Jedná se o různé vazby mezi formami, o technologické fúze mezi aparáty jednotlivých médií, v rovině percepce pak o proměny recepčních návyků příslušejících daným médiím.
- 2) **Intermedialita v užším pojetí** pak zahrnuje oproti prvnímu vymezení prvek reflexivity. „*Strukturní prvky různých médií se střetávají, usouvztažňují a vzájemně proměňují, přičemž výsledná hybridní forma vzešlá z této transformace reflexivně zviditelňuje strukturní rysy a vzájemnou diferenciaci kolidujících médií.*“<sup>15</sup> Jako příklad mohou sloužit Godardovy videografické eseje.<sup>16</sup> Pomocí montáže a manipulace s rychlostí obrazu Godard zviditelňoval rysy videografického obrazu a zároveň pomocí videa analyzoval kinematografii. Další ilustraci tohoto pojetí lze nalézt u Gustava Deutsche. Ve filmu WORLD MIRROR CINEMA používá filmové materiály z němé éry natočené v různých částech světa před vchody do kinosálů. Experimentátor vybírá z dokumentárních pásem náhodné kolemjdoucí, které povyšuje na hlavní protagonisty minipříběhů a zobrazuje jejich možné životní osudy. Ve filmu nejen propojuje realitu s fikcí, jež jsou sjednoceny jedním stylistickým kódem, ale reflektuje i princip filmového mechanismu, schopnost manipulace s dokumentárním materiálem i možnost stvořit umělý svět, který je zdánlivě reálný.

<sup>14</sup> Petr S z c z e p a n i k , Intermedialita. *Cinepur* 11, 2002, č. 22. s. 36.

<sup>15</sup> Petr S z c z e p a n i k , Intermedialita. *Cinepur* 11, 2002, č.22. s. 36.

<sup>16</sup> Tento příklad uvádí ve svém textu Petr Szczepanik.

Na vztah médií lze pohlížet i v souladu s teoriemi **remediace**. Jejím základem je reprezentace a přepracování jednoho média v druhém. Jay David Bolter a Richard Grusin<sup>17</sup> remediaci vidí jako základní princip dějin médií, odráží se však i v samotné podstatě filmového média. Teoretici zdůrazňují hybridnost médií, která ukazuje, že každé médium je na jedné straně sítí neodlučitelných prvků technologie, estetiky a sociokulturních praktik, a na straně druhé je syntézou reformovaných složek daných médií. Systém remediace se pak řídí dvěma logikami – imediací a hypermediací. Vnímání intermediálních děl, které spočívá na přepínání jednotlivých percepčních módů, je vhodnou analogií k těmto dvěma logikám. Na neustálé oscilaci diváka mezi těmito dvěma logikami je založeno mnoho filmových děl, například filmy, které se odehrávají v ireálném světě, v trikových filmech, či v postmoderních a experimentálních snímcích, které kombinují jednotlivá média na ploše prostoru filmu.

- **Imediaci** lze popsat jako důraz na bezprostřední účinek, zahlazování faktu mediace.

> Ve vnímání filmu lze proces imediace popsat jako snahu o stvoření komplexního světa filmu, o vybudování jednotlého mentálního konstruktů prostoru příběhu. Jinými slovy, divák se snaží mozaikovitý svět spojit v jeden celek. Pokud sleduje trikový film či postmoderní koláž, imediace se odráží ve snaze zapomenout na užití techniky k vytvoření ireálného světa či nevnímat jednotlivá média rozdělující plochu filmu. Divák se záměrně noří do nevědomí, vytváří spoje mezi prvky jakkoli rozdílnými, identifikuje se světem fikce a opouští se od žitého prostoru s jeho logikou. Přijímá prostor ilustrovaný filmem, jako by to byl prostor reálný.

- **Hypermediaci** lze definovat jako zviditelňování procesu mediace a kombinace různých médií, navozování pocitu estetické slasti z kontemplanace formálních kvalit odlišných médií.

> Při sledování filmu je pak tento proces přesným opakem ke snaze zapomenout na způsob tvorby. Divák si médium jako takové uvědomuje, sleduje jeho výstavbu, přemýšlí o technice, pozoruje jednotlivé fragmenty a mediální kombinace. Jednotný prostor analyzuje na jeho původní složky.

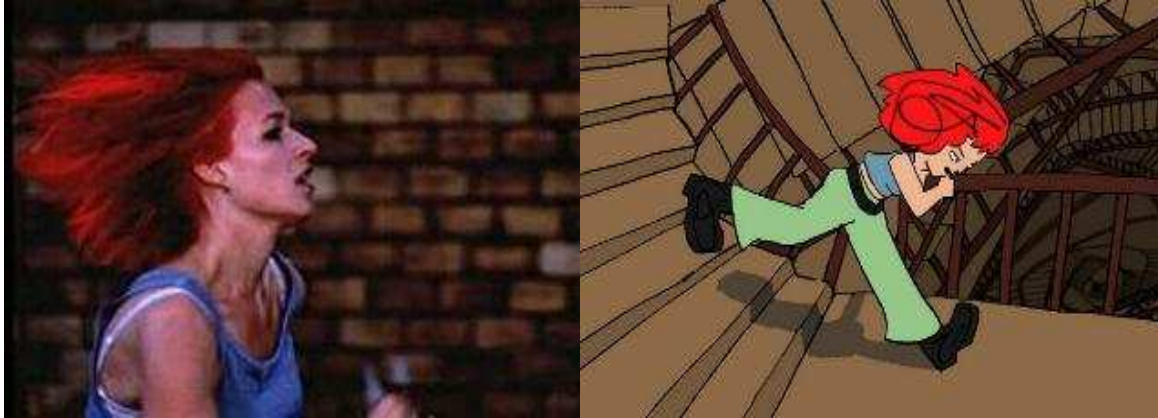
Střídání imediace a hypermediace<sup>18</sup> na poli vnímání filmu, zde označené jako přepínání mezi syntetizujícím zapomínáním a vědomou analýzou, lze konkretizovat na následujících případech. Snímek LOLA BĚŽÍ O ŽIVOT ukazuje, jak lze v rámci jednoho filmového prostoru kombinovat různá média, různé styly a odlišné způsoby filmových postupů. Ve filmu se objevují obdobné sekvence předváděné odlišnými médii. Běh Loly ztvárněn tradičním způsobem je náhle proložen animovanou pasáží. Na jednu stranu si tak divák uvědomuje různorodost materiálu (zde se blížíme hypermediaci), ale je schopen vnímat i jednotlivé části koláže jako jednotný celek propojovaný stejnorodou dynamikou a hudbou (zde k imediaci).

---

<sup>17</sup> Jay David Bolter, Richard Grusin, Imediace, hypemediace, remediace. *Teorie vědy* 14, 2005, č.2. s. 40. Jay David Bolter, Richard Grusin, Remediation. *Configurations* 4, 1996, č. 3, s. 311-358.

Petr Szcepanik: *Intermedialita*. Cinepur, 22, 2002, s. 36. Petr Szcepanik. *Filmy, které vidí vlastní vidění*. Brno, Masarykova univerzita FF Ústav divadelní a filmové vědy 2002.

<sup>18</sup> Petr Szcepanik uvádí postmoderní videoklip jako koláž nesourodých postupů, které zároveň divák vnímá bezprostředně díky spojení s rockovou hudbou a tancem. Viz.: Petr Szcepanik. *Filmy, které vidí vlastní vidění*. Brno, Masarykova univerzita FF Ústav divadelní a filmové vědy 2002. s 51.



Na stejném principu proměn recepce jsou založeny i trikové filmy. Divák si na jedné straně uvědomuje digitální proměnu obrazu, je oslněn dokonalostí triku, zároveň ho však chápe jako součást světa filmu, přijímá ho. V rámci narace se nesnaží digitální obraz rozebrat na pixely ani nepřemýšlí o fungování jednotlivých částí strojů. Nepřítele Terminátora vytvořeného z tekutého kovu sice oceňuje jako mistrovský počítačový trik, ale zároveň ho chápe jako reálné nebezpečí zaujímající svou úlohu v rámci fikce.



TERMINÁTOR 2: DEN ZÚČTOVÁNÍ

Hypermediace, tedy vnímání jednotlivých částí syntézy, naznačuje složitost komunikace na poli filmu. Relací mezi jednotlivými médii si všímá i Higgins.<sup>19</sup> Aby divák přijal dílo, pochopil ho, musí **přepínat mezi různými percepčními mody, které korespondují s jednotlivými uměními**. Stejně jako je dílo utvářeno slučováním prvků jednotlivých médií, je třeba vzájemně nechat pronikat i tyto odlišné mody, aby bylo dílo plně pochopeno.

Problém intermediality je pro uvažování o filmu podstatný. Ať už definujeme film jako médium, jehož podstata je právě tohoto druhu, nebo pokud ho sledujeme jako komunikační prostor se zcela samostatnou kvalitou nezávislou na jednotlivých komunikátech. V dějinách kinematografie i v její reflexi se po celou dobu výrazně odráží uvažování o souboji mezi **návazností na starší umění a hledáním filmové specifiky**. Jedna větev tvůrčí práce tíhne k nalézání inspirací v okolních médiích, zatímco druhá se snaží nalézt vlastní


<sup>19</sup> Viz.: . Petr S z c z e p a n i k : *Intermedialita*. Cinepur, 22, 2002, s. 36., Petr Sczcepanik. *Filmy, které vidí vlastní vidění*. Brno, Masarykova univerzita FF Ústav divadelní a filmové vědy 2002.

Dick H i g g i n s with an Appendix by Hannah Higgins. *Synesthesia and Intersenses: Intermedia* ([http://www.ubu.com/papers/higgins\\_intermedia.html](http://www.ubu.com/papers/higgins_intermedia.html)), navštíveno 14. 7. 2006

kinematografický tvar, obohatit filmovou podstatu ze svých vlastních zdrojů. Teorie reflektuje film jako spojnicí jednotlivých druhů, sleduje jejich návaznosti, nebo se vymezuje k těmto teoriím a chápe film jako samostatné nové médium.

## Film po filmu

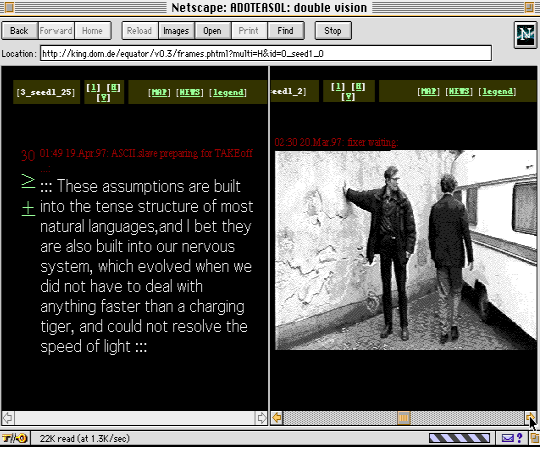

Pokud zkoumáme **intermediální vazby** a jejich vývoj do současnosti, opouštíme jednoduché propojování nástrojů daných umění a žánrů, základních zapojování umění do umění jiných a kombinování odlišných mediálních možností, posouváme se do hlubších struktur intermediality. V souladu s digitálními technologiemi a jejich přínosy je možné pozorovat, kam se ubírá **film po filmu**, jak je s ním zacházeno v okamžiku, kdy na něj pohlédneme jako na jeden z vývojových stupňů v poli vizuální kultury. Co se děje s filmem, pokud je umístěn do veřejného prostoru, vyjmut z kina a přenesen do galerie. Pro názornost a jako výchozí bod dalšího bádání je vhodné si načrtnout základní možnosti tohoto vývoje, pojmenovat vznikající umělecké druhy, které již zcela popírají možnosti jakékoli specifičnosti, jejichž originalitou už není ani tak původnost výtvaru, ale ukázka možného kombinování a stírání hranic, ke kterým výrazně přispívají právě digitální technologie. Definovat druhy umění, nové koncepce, které již počítají i s virtuálním prostorem, s aktivním divákem, jeho interakcí a hravostí, jež působí na plnou škálu smyslů. Vzniká tak několik linií uměleckých fúzí:

Název užití technologie	Způsob tvorby	Příklad
<p><b>Přestrukturování povrchu (remapping)</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- staré filmy a již známý materiál jsou znovu přetvořené do nové formy, nové struktury, vzniká nové dílo z již existujících děl</li> <li>- formální, časové a prostorové přeměňování dat, změny rytmu i jakýchkoli ostatních stylistických a stylových prvků, které byly pro dané dílo typické a charakteristické</li> <li>- teoretický základ v teoriích dekonstrukce</li> </ul>	 <p>Martin Arnold: Piece touchee (1989)</p>



<p><b>Přepisování</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- dílo je vyjmuté z kina a umístěno do prostoru galerie; díky tomu je možná otevřená časoprostorová proměna a užití zcela odlišných struktur vyprávění, a to i v hlubinných rovinách</li> <li>- dochází k proměně klasického narativu</li> <li>- často je užíván multiscreen, obraz v obraze, více možností vidění a zvukové proměny, více linií v jednom obraze či na jedné ploše</li> </ul>	 <p style="text-align: right;">Grahame Weinbren, Frames, 1999</p>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- tato technologie propojování více linií, časů i prostorů, nápodoba zdi galerie s více obrazy a objekty, metoda multiscreenu je užívána i v rámci filmového narativu</li> </ul>	 <p style="text-align: right;">Mike Figgis: Timecode , 2000</p>
<p><b>Překombinování</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- interaktivní používání audiovizuálního materiálu a odhalování narativního potenciálu</li> <li>- podobné vytváření scénářů počítačových her</li> <li>- zviditelňování procesu tvorby a odhalování výstavby příběhu</li> <li>- metanarace</li> </ul>	 <p style="text-align: right;">Ian Howard: SweetStalking, 2001  <a href="http://www.zkm.de/futurecinema/howard_werk_e.html">http://www.zkm.de/futurecinema/howard_werk_e.html</a></p>
<p><b>Řiditelný obraz</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- vytvoření konstrukce k řízení narativního prostoru divákem, ten se stává centrálním, proměňuje se z pozorovatele na zdánlivého tvůrce, podstatná je jeho interaktivita</li> </ul>	 <p style="text-align: right;">Jeffrey Shaw: Místo, 1995  <a href="http://www.zkm.de/futurecinema/shaw_werk_place_d.html">http://www.zkm.de/futurecinema/shaw_werk_place_d.html</a></p>

<p><b>Interpolování</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- spojování oddělených a vzdálených prvků do jedné formy, jednoho komplexního díla</li> <li>- mizí hranice mezi fikcí a fakty, mezi aktuálním a virtuálním světem</li> <li>- vzniká mixovaná realita – prostorové, časové, audovizuální vztahy se spojují do neočekávaných formací</li> <li>- divák vtahován do hyperreality</li> <li>- podmínkou se stávají digitální technologie, které umožňují odlišná média převést na jeden společný kód</li> </ul>	 <p>Janet Cardiff: Playhouse, 1997  <a href="http://www.zkm.de/futurecinema/cardiff_werk_e.html">http://www.zkm.de/futurecinema/cardiff_werk_e.html</a></p>
<p><b>Vnoření se (immersive)</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- stejný princip jako umění, která obklopují diváka a vtahují ho do virtuálního světa (Omnimax, IMAX, PC rozhraní jako CAVE, HDM)</li> <li>- fyzická a imaginární asimilace diváka na zobrazovaný prostor</li> <li>- reprezentace ekvivalentní k reálnému prostoru</li> </ul>	 <p>Michael Naimark: Be Now There, 1995 – 2000  <a href="http://www.zkm.de/futurecinema/naimark_werk_e.html">http://www.zkm.de/futurecinema/naimark_werk_e.html</a></p>
<p><b>Vypočítání</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- obrazy z reality jsou generované počítačem, potřeba užití softwarových nástrojů</li> <li>- vznikají syntetické obrazové struktury</li> <li>- metarealismus</li> </ul>	 <p>Shelley Eshkar, Paul Kaiser: Pedestrian, 2002  <a href="http://www.zkm.de/futurecinema/kaiser_werk_e.html">http://www.zkm.de/futurecinema/kaiser_werk_e.html</a></p>

<p><b>Propojení sítí</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- vytváří zcela nové sociální prostory</li> <li>- diváci propojení sítí, která umožňuje nejen interakci, ale i komunikaci</li> <li>- dochází k realizaci virtuálních procházek reálnými i fiktivními prostory</li> <li>- navazuje na internet a počítačové hry, jejich taktiku, tvorbu a estetiku</li> <li>- ideologická svoboda</li> <li>- internet, počítačové hry</li> </ul>	 <p>Felix Stephan Huber; Udo Noll, Philip Pocock, Florian Wenz: A Description of the Equator and Some OtherLands, 1997  <a href="http://king.dom.de/equator/">http://king.dom.de/equator/</a></p>
<p><b>Bez projekční plochy (screenless)</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- filmové možnosti jsou propojené s teorií a technickými strategiemi</li> <li>- vzniká nová forma tvorby i zcela jiný způsob recepce, potřeba vytvořit obraz někde v mezi myslí a očima</li> </ul>	 <p>Michael Schmid, Thomas Beth, Jörn Müller-Quade, LaserFilm, 2002  <a href="http://www.zkm.de/futurecinema/beth_werk_e.html">http://www.zkm.de/futurecinema/beth_werk_e.html</a></p>

Sledování odlišných možností práce s již existujícím materiálem, s neustálými výzvami uměleckým dílům, možnostem jejich tvorby i těmi, které směřují k divákovi a jeho vnímání, se odhaluje nový pohled na historii umění. Film po filmu se zároveň stává místem, kde dochází k totálnímu stírání všemožných hranic, včetně hranice mezi realitou a fikcí, je vlastně i jakýmsi počátkem rodícího se nového uspořádání prostoru, a to jak v umění tak opět v žité realitě. Díky spleťtým vazbám a novým nástrojům je cenným komentářem k pohledu zpět na dějiny umění a médií. Vzniká nový filtr, přes něhož je možné sledovat konkrétní významy a funkce technologických objevů. Divák vstupující do obrazu, ten, který je náhle aktivním tvůrcem, je zároveň průvodcem po dějinách odvěkých přání diváka jako takového, po minulosti relace pozorovatele a pozorovaného objektu. Tyto fúze jsou zároveň přínosné proto, že odhalují jisté principy tvorby, jsou často metatexty, vyjadřujícími se k tomu, jak vůbec vzniká narace a jak se následně rozvíjí, jak dochází k efektu pocitu reality na základě konstruované fikce či jak je možné manipulovat s fantazií a představami ohledně prostoru mimo rám. Nyní je možné pohlížet na počátek a vývoj dějin vizuální kultury, respektive

historii intermediality, novým, proměněným pohledem, poučeným ze současného komentáře minulosti.

### **Výběrová literatura:**

- Bell, David; Kennedy, Barbara M.: *The cybercultures reader*. New York, London: Routledge, 2000.
- Bolter, Jay David; Grusin, Richard. Imediace, hypemediace, remediace. *Teorie vědy* 14, 2005, č.2. s. 40.
- Bolter, Jay David; Grusin, Richard. Remediation. *Configurations* 4, 1996, č. 3, s. 311-358.
- Cubbit, Sean. *The Cinema Effect*. Masechusetts: The MIT Press 2005.
- Grau, Oliver. *Virtual Art: from Illusion to Immersion*. Masechusetts: The MIT Press 2003.
- Grau, Oliver. *Virtual Art: from Illusion to Immersion*. Masechusetts: The MIT Press 2003.
- Higgins, Dick (with an Appendix by Hannah Higgins). Synesthesia and Intersenses: *Intermedia* ([http://www.ubu.com/papers/higgins\\_intermedia.html](http://www.ubu.com/papers/higgins_intermedia.html)), navštíveno 14. 7. 2006.
- Lovejoy, Margot. *Digital Currents: Art in the electronic Age*. New York, London: Routledge, 2004.
- McLuhan, Herbert Marshall. *Člověk, média a elektronická kultura*. Brno: Jota 2000.
- Petr Málek, Teorie intertextu a literární kontexty filmu I. In.: *Illuminace* 5, 1993, č. 2., s. 7-31.
- Petr Málek, Teorie intertextu a literární kontexty filmu II. In.: *Illuminace* 5, 1993, č. 23, s. 7-38.
- Rabinovitz, Lauren; Geil, Abraham (ed.): *Memory Bytes*. Durham and London: Duke University Press, 2004.
- Shaw, Jeffrey; Weibel, Peter [Ed.]: *Future Cinema: The Cinematic Imaginary after Film*. ZKM / The MIT Press, Cambridge, MA, 2002
- Szczepanik, Petr. *Filmy, které vidí vlastní vidění*. Brno, Masarykova univerzita FF Ústav divadelní a filmové vědy 2002.
- Szczepanik, Petr. Intermedialita. *Cinepur*, 22, 2002, s. 36.