

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE
FILMOVÁ A TELEVIZNÍ FAKULTA

Filmové, televizní a fotografické umění a nová média
Střihová skladba

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

**Střižna jako „black box“ a střih jako gesto:
analýza střihačské praxe skrze mediální filosofii Viléma
Flussera**

Mgr. Varvara Šatunova

Vedoucí práce: Mgr. Tomáš Dvořák, Ph.D.

Oponent práce: doc. Zdeněk Hudec, Ph.D.

Datum obhajoby: 14. 9. 2023

Přidělovaný akademický titul: BcA.

Praha, 2023

THE ACADEMY OF PERFORMING ARTS IN PRAGUE
FILM AND TELEVISION FACULTY

Department of Editing

BACHELOR THESIS

**Editing room as a „black box“ and editing as gesture:
analysis of film editing practice using Vilém Flusser's
media philosophy**

Mgr. Varvara Šatunova

Thesis supervisor: Mgr. Tomáš Dvořák, Ph.D.

Thesis opponent: doc. Zdeněk Hudec, Ph.D.

Thesis defence date: 14. 9. 2023

Conferred Academic Degree: BcA.

Prague, 2023

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci na téma

Střížna jako „black box“ a stříh jako gesto: analýza stříhačské praxe skrze mediální filosofii Viléma Flussera

vypracoval(a) samostatně pod odborným vedením vedoucího práce a s použitím uvedené literatury a pramenů.

Praha, dne

.....

podpis diplomanta

Upozornění

Využití a společenské uplatnění výsledků diplomové práce, nebo jakékoliv nakládání s nimi je možné pouze na základě licenční smlouvy tj. souhlasu autora a AMU v Praze.

Absrakt:

Bakalářská diplomová práce si klade za cíl historicky a filosoficky kontextualizovat fenomén tzv. „black boxu“, neboli "černé skříňky", a zabývat se jím nejen jako částí „aparátu“, ale především porozumět mu jako kulturnímu a metaforickému symbolu digitalizované současnosti. Práce vychází z poznatků mediální teorie Viléma Flussera, přičemž jejím základním teoretickým východiskem je porozumění a kritické zhodnocení jeho konceptů kódu a gesta, porozumění problémům, které tyto koncepty odkrývají v současné postmoderní společnosti, a následně aplikace myšlenek Viléma Flussera na dané problémy. Ve výzkumné části bakalářské práce jsou následně tyto poznatky aplikovány na praxi filmového střihu, kdy je na jedné straně možné vnímat střižnu jako "black box", na druhé pak střih jako specifické tvůrčí gesto. Tyto dvě roviny jsou posléze navzájem komparovány.

Abstract:

The aim of the bachelor thesis is to contextualize historically and philosophically the phenomenon of the "black box" and to deal with it not only as a part of the "apparatus", but to understand it as a cultural and metaphorical symbol of the contemporary digitalized world. The thesis is based on Vilém Flusser's media theory and it offers a critical evaluation of his concepts of code and gesture, to understand the problems that these concepts reveal in contemporary postmodern society, and then to apply his ideas to these problems. In the research part of the bachelor's thesis, these findings are then applied to the practice of film editing, where on the one hand it is possible to perceive the editing room as a "black box" and on the other hand editing as a specific creative gesture. These two parts are then compared with each other.

Poděkování:

Chci poděkovat svému vedoucímu Tomáši Dvořákovi za jeho trpělivost i jeho nápomocnost s hledáním dostatečně kompaktního tématu bakalářské práce. Dále chci poděkovat Nicole Kandioler-Biet z Univerzity ve Vídni za její diskuse a cenný a inspirativní vhled do německé mediální teorie. V neposlední řadě chci poděkovat organizátorům a účastníkům Vilém Flusser Summer School 2023 za jejich plodný a kreativní přístup k Flusserově teorii, který mi v mnohých ohledech rozšířil obzory.

Obsah

1 Úvod.....	8
2 Teoreticko-metodologická východiska.....	10
2.1 Vznik a charakter pojmu „black box“.....	12
2.2 Koncept kódu a teorie aparátu podle Viléma Flussera.....	15
2.3 Vilém Flusser a koncept gesta.....	20
3 Výzkumná část.....	25
3.1 Střížna jako „black box“.....	26
3.2 Střížna jako gesto.....	31
4 Závěr.....	34
5 Seznam použité literatury.....	35
5.1 Primární literatura.....	35
5.2 Sekundární literatura.....	36
5.3 Webové stránky.....	37
5.4 Audiovizuální zdroje.....	37

1 Úvod

Tématem výzkumného plánu je pojem tzv. „black boxu“ neboli „černé skříňky“, jenž v současnosti představuje významný kulturní a metaforický symbol epochy počítačů a digitalizované společnosti. Přestože se původně jedná o pojem z oblasti kybernetiky, dnes se již rozprostřel do širokého spektra vědních disciplín, přírodních i humanitních, uměleckou tvorbu nevyjímaje. Koncept „černé skříňky“ se vyznačuje tím, že pracuje s myšlenkou omezeného vědění, a předpokládá, že některé jevy jsou pro nás z podstaty věci nepoznatelné. Jedním z významných autorů, který daný pojem kriticky aplikoval na mediální teorii a umění, konkrétně na fenomén fotografie, je Vilém Flusser. Jeho teorie aparátu nám však nabízí nikoli jen zamyšlení nad podstatou fotografie, ale ukazuje se být v mnohém aplikovatelná i na film; pod flusserovou „černou skříňkou“ si dnes můžeme představit nejen analogovou kameru, ale i veškerou současnou digitální techniku používanou při filmové výrobě, především tu, která již v současnosti částečně využívá strojového učení a umělé inteligence.

Cílem mého výzkumného plánu je kritické zhodnocení Flusserova pojetí „černé skříňky“ a jeho specifického přístupu k modernitě. V rámci svého výzkumu budu vycházet z předpokladu, že tzv. „black boxem“ může být i moderní digitální střížna, do níž je ve formě „inputů“ vkládán materiál z kamery a práce stříhače, přičemž „outputem“ je hotová skladba filmového díla. Nahlíženo flusserovým úhlem pohledu je pak tato střížna, jako i každý jiný aparát, prostorem, do nějž člověk nemůže proniknout, a tudíž ani epistemologicky uchopit. Přestože koncept „černé skříňky“ v kombinaci s překotným technologickým pokrokem a stále větší mírou mechanizace a digitalizace může působit přesvědčivým a alarmujícím dojmem, je zároveň na místě předložit kritiku jeho pozitivistického založení i samotné teze, jež předpokládá existenci jevů z podstaty věci nepoznatelných. Vystává tudíž otázka zda nemožnost nahlédnout do „černé skříňky“ skutečně vytváří nějaké epistemologické limity a zda je možné tento koncept uchopit jinak, případně jej redefinovat.

Právě Vilém Flusser s podobnou úvahou přichází a v této bakalářské práci se pokusím jeho způsob uvažování i filosofickou argumentaci vysvětlit a kontextualizovat. Začnu nejdříve uvedením do samotné problematiky a vysvětlím, co pojem „černé skříňky“ (neboli *black box*) znamená, za jakých podmínek vznikl a jaké významy může nést. Následně se přesunu k Flusserově představě o tom, co je to „aparát“ a blíže vysvětlím podstatu jeho *koncepte kódu*. Od koncepte kódu se přesuneme k druhé rovině Flusserovy teorie, *konceptu gesta*, která s tou první sice úzce souvisí, ale zároveň prohlubuje myslitelovy úvahy o filosofii jazyka a teorii komunikace. Oba tyto koncepty bychom zároveň měli vnímat jako určité nástroje, které nejen pomáhají Flusserovi artikulovat myšlenky, ale zároveň mají silnou poetickou a rétorickou funkci a obsahují množství metaforických obrátů či emotivních apelů na čtenáře.

Kreativní a intelektuální potenciál Flusserových textů mi následně pomůže vytvořit myšlenkový experiment, kdy si filmovou střížnu a úlohu střihače nejdříve představíme jako „black box“ a jejího funkcionáře, kteří jsou součástí univerza technických obrazů, a posléze tuto představu postavíme do kontrastu vůči filmovému střihu jakožto kreativnímu gestu.

2 Teoreticko-metodologická východiska

Kritické uvažování o filmu jakožto technologickém umění bylo odjakživa součástí filmových věd, neboť film je od samotného svého vzniku mimo jiné také technologií. Stephen Heath poznamenává, že to, co lákalo první diváky do kin nebyly příběhy, které rané filmy vyprávěly, ale právě fenomén kinematografu jakožto technologie, a tedy i jakéhosi symbolu vědeckotechnického pokroku.¹ V této počáteční fázi je pro přístup k historii filmové technologie typický koncept tzv. výjimečných osobností, který byl založen na poněkud romantizující představě, že veškeré signifikantní technické vynálezy jsou dílem geniálních jedinců, a proto představují základní zlomové body ve filmové historii. Později se tento koncept přetransformoval do idealistické teorie technologického rozvoje, kterou můžeme najít např. v teoretických pracích André Bazina nebo Jeana Mitryho. Kupříkladu idealismus u Bazina se výrazně projevuje v jeho eseji *Mýtus totálního filmu*,² kde teoretik prosazuje představu filmové historie jako lineárního procesu, jakési evoluce jednotlivých technologií, které se v určitý moment propojily a daly vzniknout filmu. Bazin taktéž argumentuje, že smyslem filmového média je co nejpřesnější znázornění reality, čímž sice oponuje dobové kritice, která se stavěla proti zavádění barvy a zvuku do němého filmu, ale zároveň tím prosazuje technologicky deterministický pohled na historii filmové technologie jako takové.

Proti tomuto evolucionistickému přístupu vystoupili filmoví teoretici na začátku 70. let v návaznosti na myšlenky Louise Althussera, čímž vznikl tzv. materialistický proud (mezi představitelé toho proudu patří např. Jean-Louis Comolli, Jean Narboni nebo Peter Wollen). Ten odmítl představy o lineárním historickém vývoji filmu a propojil výzkum filmových technologií s ekonomickými, kulturními a ideologickými podmínkami a poukázal na jejich

¹ HEATH, Stephen. The Cinematic Apparatus: Technology as Historical and Cultural Form. In: DE LAURETIS, Teresa a Stephen HEATH. *The Cinematic Apparatus*. London: Macmillan Press, 1980, s. 1.

² BAZIN, André. *Co je to film?*. Praha: Československý filmový ústav, 1979, s. 19-24.

vzájemný vztah. Hlavním předpokladem materialistického přístupu k filmové historii se stalo tvrzení, že právě jednotlivé společenské kontexty mají přímý vliv na vznik jednotlivých technologií a jejich většinové prosazení. Materialistickým přístupem se následně inspirovala i psychoanalýza a sémiotika (např. Christian Metz) nebo feministická filmová kritika (např. Theresa de Laurentis). Materialistická teorie zároveň proměňuje chápání samotného pojmu aparátu, který, jakožto vědecký vynález, byl do té doby považován za něco neutrálního nebo objektivního. Propojením dějin filmové technologie s jednotlivými kulturními kontexty dochází ke změně paradigmatu a vyvracení výše zmíněného předpokladu. Aparát proto ztrácí auru objektivnosti a je nahlížen jako fenomén, jenž je vždy zatížen určitou ideologií.

Myšlení Viléma Flussera bychom rovněž měli chápat v dobovém kontextu rozvoje mediálních a filmových věd, byť jeho teorie tuto disciplínu dalece přesahuje v jiných rovinách. Podobně, jako výše zmínění filmoví teoretici, i Flusser pracuje s novými technologiemi a aparáty jako s něčím, co má v sobě (ve své konstrukci, ve způsobu fungování atd.) zakódované významy určující směřování jednotlivých diskursů. Jeho mediální filosofie nabízí řadu analytických nástrojů a způsobů jak rozumět např. psaní, fotografii, televizi či komputaci. Podstatou Flusserovy filosofie je však přimět čtenáře k tomu, aby nahlédli způsob rozvoje nových médií v postmoderní době, a to, jak se postupně proměňuje naše myšlení. Filosof se vlastním kreativním způsobem pokouší zmapovat proces, v němž je „lineární diskurs“ postupně nahrazován „technoimaginací“, a vykresluje až dystopickou vizi o proměně naší dosavadní „informační společnosti“ v tzv. „telematickou společnost“.³

Flusserova cesta k těmto závěrům vede právě skrze pojmy „black box“ a „aparát“, které podle něj tvoří jednu ze zásadních složek našeho současného univerza. Podíváme se proto nejdříve na historický kontext vzniku a rozvoje

³ „Telematická společnost by byla první, která by uznala produkci informací jako skutečnou funkci společnosti, a proto by tuto produkci systematicky podporovala: první sebevědomá, a tudíž svobodná společnost.“ FLUSSER, Vilém. *Into the Universe of Technical Images*. Minneapolis, London: University of Minnesota Press, 2011, s. 92.

pojmu „black box“, což nám vytvoří dobrý základ k tomu, jak Flusserovu myšlení rozumět.

2.1 Vznik a charakter pojmu „black box“

„Black box“, nebo-li „černá skříňka“, je fenomén, jenž má dva počátky – vznikl koncem 2. světové války z vojenské praxe a zároveň v souvislosti s rozvojem nové vědy: kybernetiky. Německý mediální teoretik a historik věd Philip von Hilgers si všímá několika podstatných momentů, které ve výsledku utvořily z pojmu „black box“ současnou metaforu pro neprůhlednost moderních technologií, systémů či jakýchkoliv jiných komplikovaných jevů. Prvním z nich je fakt, že „black box“ má hmatatelný materiální původ ve skutečných černých skříňkách, do nichž se schovávaly strategicky důležité vojenské vynálezy a posílaly se do vojensky spřátelených zemí. Hilgers ve svém článku *The History of The Black Box* tvrdí, že takovým prototypem pro budoucí metaforickou „černou skříňku“ se stal britský vynález magnetronu, který měl sloužit k vylepšení tehdejší radarové techniky zajišťující bezpečnost před německými bombovými nálety. Kvůli nedostatku prostředků na výzkum a výrobu těchto součástí se Británie rozhodla odeslat vynález do USA za účelem dalšího rozvoje technologie. Tato operace, která se odehrála v roce 1940 a nesla název „Tizardova mise“, dala vzniknout tmavému kovovému kontejneru přezdívanému „černá skříňka“, v němž byly uloženy schémata, plány a prototyp magnetronu a který úspěšně doputoval až do Massachusettského technologického institutu.⁴ Hilgersova historická analýza podmínek vzniku fyzické černé skříňky ukazuje, že se pojem začal hned vzápětí používat jako označení pro jakékoliv další tajné zařízení, jehož vnitřní fungování bylo ostatním skryto a o jehož existenci se nepřátelská strana nesměla dozvědět. Dichotomie přítel-nepřítel zároveň znamenala i dichotomii vědění-nevědění.⁵

⁴ VON HILGERS, Philipp. The History of the Black Box: The Clash of a Thing and its Concept. *Cultural Politics*, 2011, 7(1), s. 47-48.

⁵ Tamtéž, s. 50-52.

Druhá rovina pojmu „černá skříňka“ je čistě konceptuální a epistemická, neboť nám pokládá základní otázku o schopnostech lidského poznání a zda jsme schopni do všech věcí skutečně nahlédnout či ne. Podle Hilgerse právě ono válečné rozdělování na přesně definované přátele a nepřátele, před nimiž je potřeba něco utajovat, vytvořilo živnou půdu pro budoucí rozvoj fenoménu „černé skříňky“ jakožto epistemického objektu v rámci nově vznikajícího vědního oboru kybernetiky.⁶ Norbert Wiener, autor jednoho ze zakládajících textů definujících cíle a postoje této mladé vědy, se vyjadřuje k definici černé skříňky následujícím způsobem: „Černou skříňkou budu rozumět přístroj, například čtyřsvorkové síť se dvěma vstupními a dvěma výstupními svorkami, který provádí určitou operaci se současností a minulostí vstupního potenciálu, ale o jehož struktuře, kterou se tato operace provádí, nemáme nutně žádné informace.“⁷

Později na tuto definici navázal další průkopník kybernetiky a teorie systémů William Ross Ashby, který usouvztažnil mechanický „black box“ s naší každodenní žitou realitou, když přirovnal „černou skříňku“ k pacientovi ležícím na lůžku, o jehož zdravotním stavu jsou doktoři informováni pouze na základě vstupních a výstupních informací, které jim pacient svou přítomností dává.⁸ Na Ashbyho myšlení je pozoruhodné, že se již neptá na to, co je uvnitř aparátu a zda to můžeme nějak prozkoumat. Místo toho, aby se ptal „co daná věc představuje“, naopak vyzdvihuje do popředí otázku „jak se daná věc chová“ ať už vypadá nebo je zkonstruována jakkoliv. Můžeme se domnívat, že teoretik první otázku ignoruje záměrně a myslí si že poznávání podstaty věci je zbytečné, avšak Ashby je naopak přesvědčen, že nemožnost nahlédnout do „černé skříňky“ nijak neomezuje naše schopnosti pronikat do podstaty věcí, ale naopak produkuje nový druh poznání, tj. novou vědeckou epistemologii.

⁶ Tamtéž, s. 49-51.

⁷ WIENER, Norbert. *Cybernetics: or Control and Communication in the Animal and the Machine*. 2nd ed. Cambridge, Massachusetts: The M.I.T. Press, 1985, s. xi. (Copyright textu pochází z r. 1948, pozn. autora)

⁸ ASHBY, William Ross. *An Introduction to Cybernetics*. London: Chapman & Hall, 1957, s. 86.

Tímto způsobem se původní válečný objekt proměnil v poválečné době na abstraktní koncept předpokládající existenci fiktivního prostoru-skříňky, který si zároveň nárokuje univerzální platnost. Mladá kybernetika však zároveň nastolila takový druh praxe, který je plně podřízen novému teoretickému modelu, v němž se všichni shodují na určitém druhu lidského nevědění, jehož výsledkem je jednodušší kooperace a dělba práce. Koncept „černé skříňky“ se proto jeví jako jakási abstraktní metateorie, která zjednodušuje proces společné vědecké práce napříč obory, avšak sama zůstává neproniknutelnou. Zároveň se v současném postmoderním světě tato fiktivní skříňka stala jakousi metaforou netransparentnosti nejen stále komplikovanějších technologií, ale i celých společenských systémů nebo politických aparátů. Hilgers tuto proměnu komentuje následujícím způsobem: „[...] je zřejmé, že černá skříňka jako pojem představuje pro současnou společnost ústřední problém. Je to důsledek schopnosti tohoto konceptu řešit složitost komunikačních technologií. Volání po transparentnosti v naší společnosti je z tohoto důvodu jen jednou stranou mince, neboť žádná jiná společnost neprodukuje v takové míře stejný druh nepřehlednosti naprosté technologické složitosti, kterou černá skříňka činí zvládnutelnou.“⁹ Je však otázkou, do jaké míry tato zvládnutelnost je reálná v době, kdy technologický pokrok dosáhl takové míry složitosti, kdy již začínáme narážet na hranice vlastních komunikačních schopností.

Vilém Flusser ve své filosofické práci upozorňuje na postmoderní krizi komunikace a koncept „černé skříňky“ a aparátu uvádí jako jeden z původců této krize. Aby však byl schopen tento fenomén uchopit, vytvořil vlastní analytickou metodu, kterou můžeme nazvat „konceptem kódu“.

⁹ VON HILGERS, Philipp. The History of the Black Box: The Clash of a Thing and its Concept. *Cultural Politics*, 2011, 7(1), s. 54.

2.2 Koncept kódu a teorie aparátu podle Viléma Flussera

O Vilému Flusserovi lze v kontextu mediálních a filmových věd říci, že svým myšlením navazuje na jednu z teorií reprezentace, kdy pracuje převážně se symboly a znaky, čímž navazuje na poznatky sémiotiky,¹⁰ a dále na představu aparátu jakožto určitého ideologického konceptu (tj. aparátu, který je reprezentantem určité ideje). Pro Flussera je proto typické, že aplikuje pojem aparátu nikoli jen na jednotlivé přístroje (sám dokonce uvádí, že „aparáty nejsou stroje“),¹¹ nýbrž je chápe jako nositele určitého programu, tj. kódu, který produkuje obrazy. Ve své knize *Za filosofii fotografie* Flusser uvádí, že takovým aparátem může být na jedné straně jak obyčejný fotoaparát, tak i politické zřízení, čili politický aparát.¹²

Koncept kódu představuje ve Flusserově myšlení zcela klíčový aspekt. Kód je pro něj systémem symbolů, které prostřednictvím programů působí na naši

¹⁰ Sémiotika je pro Flussera stěžejní, neboť na jejím základě odvozuje své poznávání i ontologii. Viz např. jeho argument, v němž klade rozdíl mezi klasickým malovaným obrazem a technickými obrazy. „Technický obraz, je obraz vyrobený přístroji. A protože přístroje jsou produkty užitých vědeckých textů, jedná se u technických obrazů o nepřímé výtvořiny vědeckých textů. To jim propůjčuje, historicky a ontologicky vzato, postavení, kterým se liší od tradičních obrazů. Historicky tradiční obrazy předcházejí texty o celá desetitisíciletí a technické obrazy přicházejí po daleko pokročilejších textech. Ontologicky jsou tradiční obrazy abstrakcemi prvního stupně, pokud abstrahují z konkrétního světa, zatímco technické obrazy jsou abstrakcemi třetího stupně: abstrahují z textů, které abstrahují z tradičních obrazů, které zase abstrahují z konkrétního světa.“ FLUSSER, Vilém. *Za filosofii fotografie*. Vyd. 2., upr. Praha: Fra, 2013, s. 10.

Flusser se zároveň vztahuje k sémiotice na všech třech jejích rovinách – sémantické, syntaktické i pragmatické. Např. slova chápe jako fenomény, které vždy reprezentují konkrétní významy (sémantická rovina), jazyku nebo kódu rozumí jako systému symbolů (syntaktická rovina) a zároveň jazyku rozumí v jeho kulturním i historickém kontextu (pragmatická rovina). Více o základech moderní sémiotiky viz ATKIN, Albert. Peirce's Theory of Signs. *The Stanford Encyclopedia of Philosophy* [online]. Stanford: Metaphysics Research Lab, Stanford University, jaro 2023 [cit. 2023-08-13]. Dostupné z: <https://plato.stanford.edu/archives/spr2023/entries/peirce-semiotics/>

¹¹ FLUSSER, Vilém. *Za filosofii fotografie*. Vyd. 2., upr. Praha: Fra, 2013, s. 34.

¹² Tamtéž, s. 34-35.

společnost a tímto ji formují. Zároveň je kód ztotožňován s jazykem obecně, neboť na obojí Flusser aplikuje tvrzení, že se jedná o „systémy symbolů“. Jelikož Flusserovo vyjadřování kombinuje prvky technického uvažování a poetické metaforičnosti, je zároveň nutné pojem „kód“ a proces programování vnímat i v přeneseném smyslu slova, tedy jako určitou metaforu současného kulturního a společenského uspořádání. Aparát zde proto hraje významnou roli jakéhosi symbolu moderní epochy, která je dle Flussera definována nadvládou technických obrazů (tj. symbolů vědeckých pojmů, rovnic a konfigurací),¹³ jež tyto aparáty produkují. Lidé jsou v rámci dané kulturní konfigurace postaveni do pozice tzv. „funkcionářů“, tedy vykonavatelů určitých činností v rámci určitého programu. Zároveň jsou aparáty tzv. „černými skřínkami“, tedy něčím, co již není možné z podstaty věci poznat. „Program aparátu musí být bohatý, jinak by hra brzy skončila,“ píše Flusser. „Jeho možnosti musí překračovat funkcionářovu schopnost je vyčerpat, to znamená, že kompetence aparátu musí být větší než kompetence funkcionářů. Jeden fotograf nemůže nikdy docela poznat správně naprogramovaný fotoaparát, a nemohou to učinit ani všichni fotografové. Fotoaparát je black box.“¹⁴

Vzhledem k tomu, že komplexní technologie jsou v moderním světě nedílnou součástí naší současné kultury a žité každodennosti, je pro Flussera otázkou, jaké podmínky existence nám tento stav postmoderní společnosti, spolu s jejími nově vznikajícími technologiemi a s nimi spojenými praktikami, nabízí. Jedním z nejzajímavějších momentů Flusserovy teorie je rozhodně samotná práce s neproniknutelností aparátů a „černých skříněk“, což generuje existenciální pocit zmaru a implikuje představu, že jsme uvrženi do nesmýslného světa. Flusserův koncept kódů však v daném ohledu nepředpokládá žádné východisko neboť představuje koncepci světa jakožto uzavřeného systému, který se cyklí sám v sobě a tudíž z něj již není možné vystoupit.¹⁵

¹³ Tamtéž, s. 22.

¹⁴ Tamtéž, s. 32.

¹⁵ „Všudypřítomné technické obrazy se chystají naši ‚skutečnost‘ magicky přestrukturovat a obrátit ji v globální obrazový scénář. V podstatě tu jde o druh ‚zapomínání‘. Člověk zapomíná, že on sám obrazy vytvořil, aby se podle nich orientoval ve světě. Už je nedokáže

Nicméně koncepce kódu je ve Flusserově pojetí pouze jednou stranou mince. Teoretik s její pomocí ve skutečnosti vytváří ironickou metaforu světa, v níž nejde ani tolik o to, jaké systémy kódů používáme, jako spíš o to, jak tyto systémy formují naši společnost, kulturu a uvažování.¹⁶ Determinismus jeho koncepce sice vytváří existenciální bezvýchodnost, avšak Flusser tímto zároveň upozorňuje, že je to právě specifický druh jazyka, který takové podmínky vytváří, a fenomén „černé skříňky“ je jedním z mnoha symptomů takto nastaveného vidění světa.

V eseji *Into the universe of Technical Images* Flusser nastoluje dva možné utopické scénáře budoucího rozvoje naší společnosti. Buďto se společnost plně totalizuje právě jakožto společenství složené z funkcionářů a pasivních příjemců technických obrazů, anebo se vydá směrem tzv. telematické společnosti, tedy společenství tvůrců obrazů, založené na dialogu.¹⁷ Tato představa u Flussera vzniká na základě předpokladu, že s příchodem technických obrazů dříve či později skončí éra textu. Písmo Flusser považuje za původce linearity, tj. jednoduché kauzality, která směřuje od bodu A k bodu B a zapřičiňuje i naše lineární a jednorozměrné vnímání historie. Tradiční obrazy, které podle Flussera písmu předcházely, považuje za dvojdimenzionální, kontextuální plochy, které nám ukazují množství symbolů a významů najednou. Technické obrazy však podle něj s tradičními obrazy nemají nic společného, neboť nereprezentují plochy, ale vědecké texty v podobě shluků jednotlivých bodů. Právě proto postmoderní věk technických

dešifrovat, a od tohoto okamžiku žije ve funkci svých vlastních obrazů: Imaginace se změnila v halucinaci.“ Tamtéž, s. 13.

¹⁶ Musíme vzít v potaz, že Flusserovo teoretické myšlení se sice na jedné straně vyznačuje informačně-mediální rovinou, ale zároveň má i silný poeticko-metaforický ráz. Jeho texty mají tudíž výraznou esejistickou povahu a jsou převážně volnými úvahami o úloze a budoucím rozvoji médií ve společenských a historických kontextech než standardními, jasně strukturovanými akademickými texty. Je proto zcela na místě je číst jak v doslovném, tak i v přeneseném nebo zcela ironickém duchu, neboť u Flussera převážně nalezneme až utopické a dystopické scénáře toho, jakým směrem se naše společnost může vyvíjet a jakých forem existence můžeme jakožto lidstvo nabýt.

¹⁷ FLUSSER, Vilém. *Into the Universe of Technical Images*. Minneapolis, London: University of Minnesota Press, 2011, s. 4.

obrazů podle Flussera nemá s „předlineárním“ světem tradičních obrazů nic společného, neboť technické obrazy jsou „nula-dimenzionálními mozaikami“.¹⁸ Flusser později tuto myšlenku rozvádí ve své eseji *Three Times* pro *Artforum* a vidí ve výše uvedeném rozdělení tři odlišné způsoby vnímání času. Před příchodem textu dle něj existovaly pouze tradiční obrazy, které byly napojeny na cyklické vnímání času a na magickou paxi. S příchodem písma získává čas podobu lineárního proudu. Doba technických obrazů však podle něj přináší vnímání času, které je podobné hromadě písku, kde se jednotlivé částice náhodně shlukují a vytvářejí tím nové a nové významy.¹⁹ Kateřina Krtilová uvádí, že tento způsob argumentace a vytváření utopických a zároveň dystopických představ fungování společnosti, nabízí Flusserovi zcela unikátní možnosti všimat si nesrovnalostí a napětí v současném západním myšlení. Právě onen předpokládaný přechod z „lineárně historického“ myšlení k myšlení „posthistorickému“, tedy ovládanému technickými obrazy, by ve svém důsledku zcela odstranil jakékoliv možnosti pro rozvoj kritického myšlení.²⁰ Proto Flusser přichází s pobídkou „hry proti aparátu“, který má představovat nástroj k vyřešení dilematu mezi zdánlivě nekonečnými možnostmi se svobodně rozhodovat a tvořit v rámci nově vytvořených technologií a výše popsaným stavem myšlení determinovaným právě těmito technologiemi.²¹

¹⁸ Plochy mají dvě dimenze (délku a šířku), linie pouze jednu (délku) a body nemají žádnou dimenzi. Viz Tamtéž, s. 5.

¹⁹ FLUSSER, Vilém. *Three Times*. *Artforum International Magazine* [online]. February 1991, 29(6) [cit. 2023-08-13]. Dostupné z: <https://www.artforum.com/print/199102/three-times-33905>

²⁰ KRTILOVÁ, Kateřina. Foreword. In: KRTILOVÁ, Kateřina, Baruch GOTTLIEB a Ulrich RICHTMEYER. *Towards Technosophy*. Robion: Potsdam University of Applied Sciences, 2022, s. 4-5.

²¹ „Všude můžeme pozorovat, jak aparáty všeho druhu začínají v tupé automatizaci programovat náš život; jak je lidská práce přesouvána na automaty a jak většina společnosti začíná být zaměstnána v „terciárním sektoru“ hrou s prázdnými symboly: jak se existenciální zájem obrací ze světa věcí do univers symbolů a jak se hodnoty přesouvají z věcí na informace. Jak se naše myšlenky, city, přání a jednání robotizují: jak „žít“ znamená programovat aparáty a být jimi programován. [...] Přestože fotografové v praxi už dávno žijí posthistoricky, jejich vědomí nezaznamenalo postindustriální revoluci, která se poprvé

Zároveň se domnívám, že Flusserovy ambiciozní a utopické metafory bychom neměli chápat doslovně, tedy jako univerzální klíče k pochopení společenské situace, v níž se právě nacházíme, neboť tyto metafory jsou maximálně abstrahovanými a zjednodušenými představami, u nichž myslitel nenabízí komplexnější metodologické ukotvení. Flusserovy filosofické úvahy obecně pracují s jakousi samozřejmostí a daností, aniž by je dále tématizoval, uvažoval hlouběji nad podmínkami jejich platnosti, nebo z nich vytvářel jakýsi komplexní a do detailu promyšlený systém fungování světa, v němž by se nic navzájem nevyvracelo. Flusserovy úvahy lze tedy chápat tak, že mu nejde ani tolik o konstrukci dokonale vyargumentovaného filosofického systému jako spíš o vytvoření určitého poetického gesta, jež nás má navést na nový způsob vidění naší společenské a kulturní situace.

Právě gestická stránka Flusserova myšlení představuje druhou, „fenomenologickou“ rovinu jeho argumentace, neboť v samotném gestu „hry proti aparátu“ Flusser spatřuje specifickou praxi, díky níž můžeme reflektovat kulturní, materiální, sociální, historické či mediální podmínky našeho fungování.

objevila ve fotoaparátu. S jedinou výjimkou: A ta se týká takzvaných experimentálních fotografií - právě těch fotografií, o jejichž postoj tu jde. Oni si skutečně uvědomují, že „obraz“, „aparát“, „program“ a „informace“ jsou základní problémy, se kterými se musí vypořádat. Skutečně se vědomě snaží vytvářet nepředvídané informace, to znamená dostat z aparátu a pak do obrazu něco, co v programu aparátu není. Vědí, že hrají proti aparátu. Ale ani oni si neuvědomují dosah své praxe: Nevědí, že se pokoušejí odpovědět na otázku svobody v kontextu aparátu.“ FLUSSER, Vilém. *Za filosofii fotografie*. Vyd. 2., upr. Praha: Fra, 2013, s. 68-69.

2.3 Vilém Flusser a koncept gesta

Vilém Flusser vnímá gesta jako konkrétní symbolické pohyby těla či nástrojů spojených s tělem, jež sice mají za cíl něco vyjadřovat či sdělovat, ale zároveň pro tyto pohyby neexistuje uspokojivé kauzální vysvětlení.²² V porovnání s jeho sémiotickým přístupem k jazyku se najednou gesto jeví jako něco, co klasickou sémiotiku přesahuje, neboť se neodehrává pouze v rovině racionálního myšlení, ale obsahuje i emocionální a tělesnou dimenzi. Jinými slovy, Flusser jakoby přichází až na samotný okraj sémiotiky a pokouší se uchopit to, co zde nachází.

Lze tedy tvrdit, že právě skrze tělesná gesta, která leží na hranici vědeckého sémiotického univerza, se Flusser pokouší vyhmátnout jiné způsoby uchopování reality a tím odkrýt nové roviny myšlení, které by mohly nabídnout změnu dosavadního myšlenkového diskurzu. Přestože to nyní vypadá, že flusserovské gesto je něčím, co se sémiotice vymyká právě skrze svou tělesnou rovinu a skrze myslitelovu snahu tato gesta fenomenologicky pozorovat, není tomu zcela tak. Ve Flusserově sbírce esejů věnovaných rozličným podobám gesta sice často nalezneme odkaz k fenomenologické tradici, jenže po detailnějším zkoumání těchto textů opět narazíme na absenci pevnějšího metodologického uchopení tématu. Byť svá zkoumání Flusser vede ze subjektivní perspektivy, chybí mu hloubější kontextualizace gesta v rámci samotné fenomenologie jakožto filosofické disciplíny.²³ Na druhé straně u něj

²² Flusser tím sděluje, že gesta ne vždy reprezentují jasně stanovené významy, tj. i v případě, že vyjmenujeme všechny příčiny daného gesta, vždy nalezneme takové gesto, pro něž tento výčet nebude dostačující. V této poznámce můžeme zároveň předpokládat určitou dichotomii mezi kódem a gestem, kterou zde Flusser vytváří. Jak jsme již mohli číst výše, Flusser předpokládá, že kód vždy reprezentuje přesně stanovený význam, tj. je v něm přítomno kauzální vědecké vysvětlení. Oproti tomu na gesta tento způsob uvažování nelze aplikovat s absolutní platností. FLUSSER, Vilém. *Gestures*. Minneapolis, London: University of Minnesota Press, 2014, s. 2.

²³ Flusser ve svých esejích převážně popisuje vlastní zkušenost s určitým gestem a kontextualizuje jej primárně na kulturně-historické rovině a ve vztahu k jazyku, tak jak jej definuje v rámci sémiotické tradice. Chybí mu však onen fenomenologický přesah, který by nám vysvětloval např. co to vůbec pro nás znamená gestikulovat, jaký to má vliv na naše

najdeme mnohem silnější inklinaci k symbolickým strukturám a k samotnému jazyku, který se ukazuje být primárním klíčem ke čtení jeho úvah. Fenomenologická zkoumání hrají pak v daném rozpoložení věcí až druhořadou roli. Lze to vypořádat již ze způsobu, jakým Flusser s gesty pracuje. Označuje je primárně za „symbolické pohyby“, čímž odkazuje právě ke koncepci jazyka. „ (...) Umím také určitým způsobem zvednout ruku, když mě někdo udeří. Tato činnost také umožňuje pozorovateli říci, že pohyb mé paže "vyjadřuje" nebo "artikuluje" bolest, kterou jsem pocítil. Tentokrát však mezi příčinou a následkem, bolestí a pohybem neexistuje plynulá vazba. [...] Můj pohyb znázorňuje bolest. Pohyb je symbolem a bolest je jeho významem. Můj pohyb je podle standardu navržené definice "gestem", neboť žádná z teorií, které má pozorovatel k dispozici, pro něj nenabízí uspokojivé vysvětlení. Samozřejmě lze tvrdit, že takový pohyb je vždy příznakem něčeho jiného (např. kultury, v níž byl kodifikován), ale to není základem pro to, abychom jej nazývali gestem. Gesto jím je proto, že něco reprezentuje, že se týká nějakého významu.“²⁴

V eseji *Gesture of Searching*, Flusser píše, že naše současná krize je výsledkem krize poznání, tj. krize „gesta hledání“.²⁵ Kamil Nábělek ve své disertační práci uvádí, že dané „[Flusserovo] specifické vymezení filosofie je zároveň kritikou vědy, zvláště její konfúze mezi slovy a realitou. Slova, která používá věda, nejsou přímým odrazem skutečnosti, ale, jak říká Flusser, jsou pouhými fikčními aproximacemi. Podle něj je naše současná krize „krizí vědy“. Je krizí našeho „gesta hledání“. Musíme najít nová gesta a nové způsoby myšlení.“²⁶ Zde se odkrývá další rovina gesta, a tedy rovina existenciální. Myšlení Viléma Flussera je obecně prostoupeno voláním po změně našich

vědomí a zkušenost apod.

Více k fenomenologické tradici a metodě viz SMITH, David Woodruff. Phenomenology. *The Stanford Encyclopedia of Philosophy* [online]. Stanford, Summer 2018 [cit. 2023-08-14]. Dostupné z: <https://plato.stanford.edu/archives/sum2018/entries/phenomenology/>

²⁴ FLUSSER, Vilém. *Gestures*. Minneapolis, London: University of Minnesota Press, 2014, s. 4.

²⁵ FLUSSER, Vilém. *Gestures*. Minneapolis, London: University of Minnesota Press, 2014, s. 147.

způsobů poznávání světa, kdy má myslitel za to, že je to právě vědecký způsob poznávání, který generuje nepropustné „černé skříňky“, jenž ovlivňuje naše myšlení nejvíce. Proto gesta v této situaci hrají převážně funkční roli, jejichž prostřednictvím máme určovat naši přítomnost ve světě.

Jak již jsme mohli pozorovat výše, Flusserův přístup se vyznačuje tím, že má tendenci převádět naši „posthistorickou“ skutečnost na soubor dat a vnímat ji jako mozaiku či zrnka písku, které se navzájem náhodně shlukují. Přestože Flusser dále tuto myšlenku nerozvádí hlouběji, představuje pro něj základní výkladový rámec naší krize poznání (tedy postupné tříštění našich „univerz“, které směřuje od ploch, k přímkám až k jednotlivým bodům s nulovou dimenzí)²⁷ a toho, jak později nakládá se samotnými gesty a jejich fenomenologickou podstatou (tedy jejich smyslovou, emocionální a hlavně tělesnou stránkou).

Gesta podle Flussera za současných podmínek kopírují naše bodové uvažování, proto jsou rovněž bodová. „Když při psaní tohoto textu selektivně přejíždím konečky prstů po klávesnici psacího stroje, stane se zázrak. Rozdělím své myšlenky na slova, slova na písmena a pak vyberu klávesy, které na tato písmena odpovídají. Vypočítávám své myšlenky. A písmena se pak objeví na listu papíru vloženém do psacího stroje, každé samo za sebe, jasné a zřetelné, a přesto tvořící lineární text. Psací stroj vypočítává to, co jsem vypočítal. Podaří se mu částice zabalit do řádků.“²⁸ Stisk klávesy zde nabývá metaforického významu a představuje celou podstatu našeho „bodového univerza“. Jenže i naše smyslové poznání v rámci tohoto univerza prochází krizí, neboť ztrácí svou konkrétnost a my s ní i svou vlastní svobodu.²⁹ Nicméně

²⁶ NÁBĚLEK, Kamil. *Vztah konceptu kódu a gesta v myšlení Viléma Flussera*. Praha, 2017. Disertační práce. Univerzita Karlova. Vedoucí práce Prof. Miroslav Petříček, Dr., s. 134.

²⁷ Srov. FLUSSER, Vilém. *Gestures*. Minneapolis, London: University of Minnesota Press, 2014, s. 10-11. a FLUSSER, Vilém. *Into the Universe of Technical Images*. Minneapolis, London: University of Minnesota Press, 2011, s. 15.

²⁸ FLUSSER, Vilém. *Into the Universe of Technical Images*. Minneapolis, London: University of Minnesota Press, 2011, s. 24.

Flusser vidí v tomto procesu „vzdalování se“ nový začátek pro utvoření nového univerza, které nahradí to předešlé.³⁰

V tomto procesu sebepřesahování leží i Flusserova existenciální rovina gesta. Je to jakýsi proces tělesného dotýkání se nebo jiné tělesné interakce (vidění, slyšení, čichání apod.) s okolním světem, jenž je sadou symbolických struktur. Přestože je gesto ve Flusserově pojetí „symbolickým pohybem“, tj. obsahuje komunikačně-kulturní rovinu významu, klade zároveň důraz i na jeho emocionální aspekt, který vyjadřuje náš citový postoj či obecně naladění vůči okolnímu univerzu. „Svým gestem uvolňuji bolest z jejího absurdního, nesmyslného a "přirozeného" kontextu a tím, že ji zapíšu do kulturního kontextu, jí dávám symbolický význam,“ píše Flusser. „V tomto příkladu je bolest skutečná, i když ji gesto pravděpodobně zveličilo. Ale to není nijak zvlášť důležité. Podstatná je artikulace bolesti, její symbolické vyjádření jinému. Právě tento symbolický aspekt, a nikoli "skutečná" přítomnost či nepřítomnost reprezentované bolesti, způsobuje, že gesto znamená stav mysli.“³¹ Na emocionální rovině gesta se tedy Flusser zabývá převážně vztahem mezi gestem a afektem, čímž jej zařazuje do existenciálního a zároveň estetického kontextu.³²

²⁹ Srov. NÁBĚLEK, Kamil. *Vztah konceptu kódu a gesta v myšlení Viléma Flussera*. Praha, 2017. Disertační práce. Univerzita Karlova. Vedoucí práce Prof. Miroslav Petříček, Dr., s. 186-187.

³⁰ „Akce je prvním gestem k osvobození člověka od jeho žitého světa. Druhým je vizuální pozorování. Třetím je pojmové vysvětlení. A čtvrtým gestem k osvobození lidských bytostí od jejich žitého světa je počítačový dotek. Ruka dělá z člověka subjekt světa, oko z něj dělá zeměměřiče světa, prsty z něj dělají vládce světa a prostřednictvím konečků prstů se člověk stává tím, co dává světu smysl. Současnou kulturní revoluci lze chápat jako přenesení existence do konečků prstů. Práce (ruka), ideologie (oko) a vyprávění (prst) budou podřízeny naprogramovaným výpočtům. Klávesy nás tak osvobodí od tlaku měnit svět, dohlížet na něj a vysvětlovat ho a osvobodí nás k úkolu dávat světu a životu v něm smysl.“ FLUSSER, Vilém. *Into the Universe of Technical Images*. Minneapolis, London: University of Minnesota Press, 2011, s. 28-29.

³¹ FLUSSER, Vilém. *Gestures*. Minneapolis, London: University of Minnesota Press, 2014, s. 6-7.

³² „Svět a život v něm [tj. v afeku, jakožto stavu mysli, pozn. V.Š.] dostávají estetický význam díky hře gestikulace bohaté na emoce. Chceme-li kritizovat afekt, musíme tak činit

Gesta lze tudíž vnímat jako jakýsi reflexivní nástroj, díky němuž můžeme prozkoumávat mediální podmínky naší existence, a to jak skrze jejich symbolickou, tak i emocionální a estetickou rovinu. Flusser, jakožto filosof komunikace, se pokouší prostřednictvím gestické roviny dosáhnout dynamického dialogu, který by nás měl v rámci „hry proti aparátu“ dovést k existenciální svobodě. Právě gesto, v těch komunikačních podmínkách, které Flusser sám nastavuje, je něčím, co je ve výsledku schopno generovat nové druhy poznání a nové formy existence.³³

pomocí estetických kritérií. Hodnotová stupnice, kterou používáme k hodnocení, nesmí oscilovat mezi pravdou a omylem nebo mezi pravdou a lží, ale musí se pohybovat mezi pravdou (autenticitou) a kýčem.“ Tamtéž, s. 7.

³³ „Tezí této studie je, že nová gesta vyjadřují nové formy existence.“ Tamtéž, s. 98.

3 Výzkumná část

Následující část bakalářské práce bych chtěla pojmut jako svého druhu myšlenkový experiment. Nepůjde mi ani tolik o to definovat, co to filmový střih je, jako o zachycení dvou rovin této praxe prizmatem flusserovského myšlenkového univerza. Myslím, že aplikace Flusserova myšlení na takovou činnost jako je filmový střih je na místě ze tří důvodů: za prvé je film technologií, kterou lze nahlížet v kontextu historického vývoje aparátů v moderní a postmoderní společnosti. Filmová praxe je tudíž nutně praxí vyžadující interakci s komplexními aparáty, které mají tendenci se historicky zesložitovat (v případě střihu jde o vývoj, jenž začíná párem nůžek a lepidlem a v současnosti končí u digitálních střížen). Za druhé je výuka filmové řeči převážně pojímána ze sémiotického hlediska³⁴, čímž se nabízí zajímavý přesah do Flusserova sémiotického univerza, v němž mají aparáty své specifické místo. A nakonec je střih určitou komplexní mediální praxí obsahující množství gestických rovin; je zároveň gestem skládání, gestem lepení, gestem vrstvení, gestem vytváření příběhů a v neposlední řadě tvůrčím gestem.

V následujících dvou podkapitolách se podívám na rovinu střížny jakožto aparátu, který se v průběhu svého vývoje stává čím dál tím nepropustnější „černou skříňkou“ a posléze se přesunu do roviny střihu jakožto kulturního gesta, které je zároveň jak symbolickým pohybem na komunikační úrovni, tak i existenciálním vyjádřením našeho hledání nových druhů poznání. Mým cílem zároveň nebude nabídnout zcela vyčerpávající výčet praktik, gest nebo technologických proměn. Spíše mi půjde o analýzu pouze některých z nich, na jejichž příkladu bych chtěla demonstrovat komplexnost této činnosti a v závěru práce následně z toho vyvodit poznatky, které by mohly být inspirativní pro budoucí zkoumání této praxe.

³⁴ Viz např. KUČERA, Jan. *Střihová skladba ve filmu a v televizi*. Praha: NAMU, 2016.

3.1 Střižna jako „black box“

Walter Murch ve své knize *In the blink of an eye*, v níž, kromě zprostředkování vlastní perspektivy na umění a řemeslo filmového stříhu, krátce sumarizuje i vývoj samotných střížen a stříhacích strojů a popisuje počátky této profese následujícím způsobem: „V první čtvrtině dvacátého století, filmová střižna představovala tiché místo, vybavené pouze převíjecím stolem, párem nůžek, lupou a znalostí, že vzdálenost od špičky nosu až k prstům natažené ruky představuje přibližně tři vteřiny“.³⁵ Přestože si i dnes můžeme střižnu představovat jako místo, kde se vykonává precizní a soustředěná práce, nůžky a lupu již nalezneme pouze jako piktogramy označující konkrétní funkce současných stříhacích softwarů. Podíváme-li se obecně na vývoj filmových aparátů a jakým způsobem je transformovala především éra digitalizace a rozvoj počítačových systémů a technologií, lze tvrdit, že jsou to právě střižny, které prošly (a stále procházejí) jednou z nejvýraznějších proměn. Jestliže první střižny vypadaly jako pracovní stůl, na němž ležel pár nůžek, dnes se naopak ocitáme v éře tzv. „nelineárních stříhacích systémů“, pro něž je charakteristická vysoká míra automatizace a využívání strojového učení, např. při maskování či tvorbě titulků,³⁶ automatické synchronizaci materiálu,³⁷ nebo automatickém přepisování dialogů do textové podoby.³⁸

V oblasti filmového stříhu navíc pojmy „lineární stříh“ a „nelineární stříh“ mají konkrétní technologické významy, které bychom mohli shrnout následujícím způsobem; lineární stříh představuje takovou metodu práce, kdy jsou stříhačem zpracovávány souvislé pásy obsahující audiovizuální informaci.

³⁵ MURCH, Walter. *In the Blink of an Eye*. Los Angeles: Silman-James Press, 2021, s. 75.

³⁶ Příkladem takového softwaru může být Runway (automatické maskování, titulkování, detekce rytmu, odstranění zvukového šumu). Dostupné z: <https://runwayml.com/> [cit. 13. 9. 2022]

³⁷ Např. PluralEyes. Dostupné z: <https://www.maxon.net/en/red-giant/pluraleyes> [cit. 13. 9. 2022]

³⁸ Např. software Descript, který automaticky přepisuje dialogy ve videu do textové podoby a umožňuje stříh videa na základě editace textu. Dostupné z: <https://www.descript.com/video-editing> [cit. 13. 9. 2022]

Střihač má k jednotlivým scénám tzv. „sekvenční“ přístup, čili dostává se k nim postupně, v přesně daném pořadí podle toho, jak byly scény natáčeny za sebou. V praxi to znamená, že když se střihač potřebuje podívat na nějakou konkrétní scénu, musí si převinout celý pás od začátku až k místu, kde se hledaná scéna nachází. Zároveň, když střihač nějakou scénu skládá, rovněž pracuje sekvenčně, tj. spojuje záběry za sebou tak, jak by měly za sebou následovat v kýženém pořadí při projekci. Lineární stříh je zároveň označován za destruktivní proces; pokud se střihač rozhodne z pásu něco vyjmout nebo nějakou scénu zkrátit, dojde k nenávratnému porušení materiálu. Přestože se za „lineární“ způsob práce někdy považuje i práce s filmovým materiálem (destruktivnost procesu, převíjení dlouhých pásů), mnohem častěji se tento pojem spojuje převážně se stříhem magnetického záznamu.³⁹

Oproti tomu nelineární stříhací systémy (zkráceně NLE systémy čili non-linear editing systems) přišly s odlišným modelem práce. Díky digitalizaci se staly nedestruktivními a místo sekvenčního přístupu k materiálu fungují na principu přímého přístupu.⁴⁰ Metoda spočívá v tom, že se analogový nebo digitální materiál nahrává do počítače ve formě „inputu“, stříhová skladba vzniká kompletně v počítači s pomocí k tomu určeného softwaru a výsledný soubor se ukládá ve formě „outputu“ na disk. Během stříhu lze k jednotlivým částem materiálu přistupovat v libovolném pořadí, neboť nejsou vázány na jednolitý pás, který by bylo nutné neustále převíjet. Práce s digitalizovaným materiálem

³⁹ Někdy označováno jako *tape-to-tape editing*. Jedná se o metodu elektronického stříhu magnetických video pásků, kdy na jedné staně běží záznam natočeného materiálu a na druhé je umístěn prázdný magnetický pás. Střihač postupně vybírá nejvhodnější momenty ze záznamu a přepisuje je na prázdný pás v takovém pořadí, které má odpovídat finální podobě sestříhu. Podrobněji viz PEŠEK, Josef. *Základní principy televize a magnetického záznamu obrazu*. Jinočany: H & H, 1993, s. 180.

⁴⁰ Pojem „přímý přístup“ najdeme také pod anglickými označeními „direct access“ nebo „random access“. Zároveň je důležité poznamenat, že termíny jako „sekvenční přístup“ a „přímý přístup“ se začaly v souvislosti se stříhem používat až v době digitalizace. Ve starší literatuře věnované stříhu takový způsob vyjadřování nenajdeme.

navíc umožňuje tento materiál libovolně upravovat či kopírovat jeho části bez jakékoliv ztráty kvality nebo porušení originálního záznamu.⁴¹

Z výše uvedeného rozdělení dvou technologických metod stříhu si můžeme představit nejen proměnu samotných stříhacích aparátů, ale zároveň si povšimnout, jakým způsobem rozličné aparáty, určené k jedné a té samé činnosti, jež předpokládá totožný výsledek (tj. hotovou skladbu audiovizuálního díla), fungují na zcela odlišných principech. Rovněž se nám na první pohled může jevit, že lineární systémy jsou vývojově starší, protože se nám asociují s filmovými pásy, kdežto nelineární systémy jsou pocitově novější, neboť jejich rozmach přišel převážně s érou digitalizace a rozvojem moderních stříhacích softwarů. Nicméně někteří střihači existenci této ostré hranice mezi „lineární analogovou minulostí“ a „nelineární digitální přítomností“ spíše zpochybňují nebo úplně vyvracejí. Např. střihač Derek Young v rozhovoru pro výukový film *SKILLSET TV Training* uvádí, že stříh klasického filmu pro něj představuje nelineární způsob práce, neboť celuloidový pás nabízí širokou škálu možností pro experimenty; skladbu filmu lze kdykoliv měnit, jednotlivé záběry lze v rámci možností prodlužovat či naopak o pár okének krátit. Něco takového dle Youngových zkušeností nelze říci o stříhu magnetických pásoů, kde při jakékoliv nesrovnalosti nebo chybě musíte celou sekvenci skládat znova od začátku, jelikož tato technologie vám neumožňuje provádět změny ex post.⁴²

Z výše uvedených příkladů vidíme, že „lineární“ a „nelineární“ způsoby umělecké práce ve střížně jsou spíše vzájemně propojenými nádobami než oddělenými epochami filmového stříhu. Kromě jiných faktorů,⁴³ záleží i na konkrétní kombinaci materiálu, na němž je médium uloženo, a volbě aparátu

⁴¹ EVANS, Russel. *Practical DV Filmmaking*. Oxford: Focal Press, 2005, s. 13-14. Viz také *1989 - The Original Avid/1 Demonstration Video* [demonstrativní video]. Av id Technology, Inc., 1989. Záznam dostupný na kanálu Avid Classic Videos: <https://youtu.be/ac1J1bLMucw> [cit. 13. 9. 2022]

⁴² *SKILLSET TV Training* [film]. Režie: Patrick Reams. Velká Británie: SKILLSET, 1995. 2:53–3:13. Záznam dostupný na kanálu NeilMarijkeSashaBen: <https://youtu.be/H9bfJQRSK3Y> [cit. 13. 9. 2022]

⁴³ Např. střihačovy preference, vzájemné vztahy napříč filmovým štábem, konkrétní produkční zázemí, účel za kterým se dané dílo produkuje apod.

určenému k manipulaci s daným materiálem. Tyto aparáty, s nimiž střihači pracují, pak nejsou jen pouhými prostředníky k dosažení kýženého výsledku, ale logika jejich konstrukce má významný vliv na způsob, jakým umělci o svém díle ve výsledku uvažují.

Přestože by bylo možné přirovnat nelineární práci např. v Avidu ke staré mechanické Moviole⁴⁴, přeci jen je mezi těmito dvěma aparáty velký rozdíl. Avid Media Composer je typickým příkladem plně automatizovaného moderního počítačového programu, který je schopen mnohé věci ve střižně provádět samostatně a tím urychlovat proces stříhu v jeho mechanické rovině. Vývoj počítačem řízených stříhacích systémů začal již v první polovině 60. let a první velký průlom zaznamenal plně digitalizovaný nelineární systém CMX 600, který byl uveden do komerčního provozu v roce 1971. Tento počítač obsahoval šest diskových jednotek na něž bylo možné nahrát okolo 30 minut digitalizovaného filmového materiálu z magnetických páسů a pracovat s ním podobně jako v současných moderních stříhacích softwarech. Výstupem však nebyl hotový film na samostatném pásu, nýbrž list papíru se seznamem timecodů. Tento seznam se následně musel vložit do lineárního systému CMX 200, který na základě uvedených dat převedl hotovou filmovou skladbu zpět na magnetický pás.⁴⁵ Systém CMX de facto zkombinoval „nelineární“ způsob práce ve střižně, který si mnozí tehdejší střihači asociovali s klasickým celuloidem, a „lineární“ workflow, jenž se typicky pojil s televizním prostředím, kde se cca od druhé poloviny 50. let pracovalo s magnetickým pásem.⁴⁶ Nejzajímavější na celém výše uvedeném systému je, že „lineární“ část procesu nakonec podlehla kompletní automatizaci za účelem zjednodušení procesu výroby a vytvoření příjemnějších podmínek pro kreativní práci v televizi.⁴⁷

⁴⁴ Viz MURCH, Walter. *In the Blink of an Eye*. Los Angeles: Silman-James Press, 2021, s. 45.

⁴⁵ RUBIN, Michael. *Nonlinear: A Field Guide to Digital Video and Film Editing*. Gainesville, Florida: Triad Publishing Company, 2000, s. 45-46.

⁴⁶ Tamtéž, s. 41.

⁴⁷ Lineární systémy, které se v minulosti používaly v televizi, sice zaručovaly rychlý proces výroby, ale neumožňovaly provádět jednoduché opravy ve stříhu. Viz *BBC Films for Television Training: Video Tape Editing* [film]. Režie: Ian Curtis. Velká Británie: BBC, 1968. Záznam dostupný na kanálu Phil S: <https://youtu.be/PZVaK2TKgFA> [cit. 18. 9. 2022].

Vrátíme-li se k Flusserovi a kontextualizujeme výše zmíněný technologický vývoj v rámci jeho teorie aparátů, vidíme, že ať už se pohybujeme na úrovni stříhu filmových pásů, magnetických pásů či digitalizovaného audiovizuálního materiálu, ve všech případech se setkáváme s činností, která je charakterizovaná manipulací s určitou vstupní informací, tj. „inputy“ a jejíž výsledkem by měl být hotové filmové dílo, tedy „output“. Ať už je filmový pás zpracováván na mechanickém stříhacím stole nebo uvnitř softwaru, ve všech případech lze nalézt určitou mírou neproniknutelnosti, která má s pokračujícím technologickým vývojem tendenci se zvyšovat. Filmový průmysl je proto možné v kontextu výše uvedených pojmů pojímat jako komplexní aparát se složitým programem, v jehož rámci operují jednotliví funkcionáři. Filmová střižna by pak ve flusserovském pojetí mohla hrát významnou roli, např. jakožto jistý druh aparátu symbolizující výrobu určitých narativů a v čase pohyblivých technických obrazů v rámci současného kulturního a společenského uspořádání. Střihač by pak v takovém pojetí stál v jednom z Flusserových scénářů v pozici funkcionáře, který ovládá střižnu, a střižna vykonává v rámci svého programu to, k čemu jej předurčil aparát filmového průmyslu. Střihač je tedy odsouzen k věčné nevědomosti toho, co se děje uvnitř aparátu-střižny, neboť střižna je v tomto případě „černou skříňkou“. Jedná se o Flusserem definovanou bezvýhodnou pozici, v níž by mohli někteří střihači pociťovat až existenciální úzkost. Zároveň je jisté, že tuto situaci nelze změnit ze dne na den anebo se vrátit v čase a nastolit jiné vnímání světa (např. světa pouze jako magického kruhu, neboť v takovém světě by ani neexistovala praxe filmového stříhu). Nicméně gestická rovina Flusserovy koncepce nabízí odlišnou perspektivu, která vyzývá ke hře „s“ a „proti aparátu“ a která by měla vést k převážně dialogickému a tvůrčímu pojetí střihačské činnosti a tím pádem i k hledání své vlastní existenciální svobody.

Srovnej se *SKILLSET TV Training* [film]. Režie: Patrick Reams. Velká Británie: SKILLSET, 1995. 2:17–2:42. Záznam dostupný na kanálu NeilMarijkeSashaBen: <https://youtu.be/H9bfJQRSK3Y> [cit. 18. 9. 2022]

3.2 Střížna jako gesto

V gestické rovině lze o stříhačské praxi mluvit jako o kulturní praxi a zároveň jako o smyslovém a emocionálním prožitku. Střih jakožto kulturní fenomén bychom mohli usouvztažnit např. s gestem vyprávění, gestem rozkládání a skládání, gestem lepení, gestem krácení a prodlužování či s gestem tvarování.

Např. Walter Murch reflektuje své zkušenosti se třemi stříhacími systémy: vertikální Moviolou, horizontálním stříhacím stolem K.E.M. a digitálním systémem Avid. Práci s Moviolou a Avidem metaforicky přirovnává k práci sochaře s hlinou: oba systémy fungují na principu „rozkouskování“ materiálu do malých částí, které se následně lepí dohromady, aby vytvořily celek. Obojí je podle něj založeno na nelineárním způsobu organizace činností a přímém přístupu k materiálu, byť je Avid v tomto ohledu mnohem rychlejší než Moviola. Do kontrastu pak Murch staví horizontální systém K.E.M., který jej nutí k filmovému materiálu přistupovat úplně jinak. Stříhač to popisuje jako kdyby filmový materiál získal podobu obrovského kusu mramoru z něž je potřeba film „vysochat“ postupným odebíráním nepotřebných částí.⁴⁸ Skrze toto přirovnání ke gestu sochání a gestu rozkouskování, Murch zároveň reflektuje materiální podmínky stříhačské praxe a jakým způsobem samotný tvar aparátů určuje jeho vlastní tvůrčí vnímání filmu.

Podíváme-li se pozorněji na samotné gesto skládání z perspektivy někoho stojícího opodál, uvidíme stříhače vykonávajícího spoustu pohybů při nichž se rozhoduje, jestli tato scéna „je ta správná“ a zda „náleží právě na toto místo“, nebo zda „patří“ mezi tuto a tuto scénu. Nicméně jak uvádí Flusser ve své eseji *Gesture of Painting* „(...) pozorné pozorování gesta ukazuje, že toto chápání nedoplňuje pozorování tak, jak to dělají koncepty těles, ale že význam gesta lze spatřovat v každé jeho fázi. Každá jednotlivá fáze odkazuje k obrazu, který má být namalován, a tím nabývá na významu.“⁴⁹ Jednotlivá tělesná gesta při

⁴⁸ MURCH, Walter. *In the Blink of an Eye*. Los Angeles: Silman-James Press, 2021, s. 45.

⁴⁹ FLUSSER, Vilém. *Gestures*. Minneapolis, London: University of Minnesota Press, 2014, s. 63.

stříhu tedy nutně vedou k vytvoření nějakého nového významu, a přestože víme, že sled těchto konkrétních pohybů je příčinou vzniku hotové skladby, každý pohyb sám o sobě nemůže kauzálně vysvětlit kam nás zrovna dovede.

Střih je rovněž určitým způsobem vidění filmu. Jak poznamenávají Martin Lefebvre a Marc Furstenau, v kině má filmové dílo ucelenou lineární podobu a představuje kompaktní zážitek na velikém plátně, pro nějž není typické, že by byl nějakým způsobem přerušován. To je divácké vidění filmu. Ve filmové střížně je tomu právě naopak; nejen že má střihač svobodu převíjet si jednotlivé záběry v jakémkoliv pořadí a jakkoliv se mu zlíbí (např. zrychleně, pozpátku, může si záběr kdykoliv zastavit nebo se dívat na scénu po jednotlivých filmových okénkách), ale navíc se dosti často dívá na materiál skrze malé náhledové okno či obrazovku.⁵⁰ Zažívá tím film zcela jinak, byť tento způsob vidění už v sobě musí obsahovat i onen výše zmíněný divácký způsob, k němuž má výsledná skladba směřovat.

V gestu stříhu je zároveň přítomno gesto vyprávění, které lze propojit s naratologickými zkoumánými textu, počínaje Aristotelem a konče současnými poznatky filmové naratologie. Jedná se převážně o dialogické gesto, které nabývá své definitivní podoby na základě toho, co nabízí materiál a jakou metodu vyprávění z něj může střihač ve výsledku vykřesat, tedy jakým způsobem mohou jednotlivé časově sezařené události získat jazykový tvar. Při gestu vyprávění se tudíž bere v potaz vztah mezi samotným vyprávěným příběhem, formou, v němž je tento příběh předkládán, dramatickou strukturou, žánrem a uměleckou technikou. Výsledkem gesta vyprávění by měla být systematická, explicitní a popisná skladba, s přesahem do abstraktních rovin filmového textu.

⁵⁰ LEFEBVRE, Martin a Marc FURSTENAU. Digital Editing and Montage: The Vanishing Celluloid and Beyond. *Cinemas / Revue d'études cinématographiques* [online]. 2002, (1-2), č. 69-107. [cit. 2022-09-13]. Dostupné z: <https://www.erudit.org/fr/revues/cine/2002-v13-n1-2-cine616/007957ar/>

Gesto stříhu může zároveň být i manifestací svobody. Podle Flussera už samotná existence tvůrčího gesta je formou svobody a přestože sám střihač svobodný není, neboť je polapen do komplexních symbolických struktur, jako jsou aparáty, jeho gesto mu sděluje, že tady skutečně je. Střih, může být praxí, která je řízena požadavky aparátu filmového průmyslu, ale zároveň může získávat podobu hry proti tomuto aparátu a nabývat významu reflexivního symbolického pohybu, jenž nám má zevnitř odkrývat struktury fungování našeho světa.

Vidíme, že gesto stříhu lze pojímat na mnoha sémantických úrovních, z nichž každá vytváří jiný způsob čtení. Čím více úrovní budeme schopni v daném gestu identifikovat, tím bohatší význam toto gesto bude mít a tím také bohatší zkušenost budeme moci zažívat.

4 Závěr

Ve své bakalářské diplomové práci jsem se pokusila objasnit teoretické pozadí mediální teorie Viléma Flussera a následně ji aplikovat na mediální praxi filmového stříhu. Přestože výzkumná část této práce rozhodně nepokrývá všechny roviny střihačské praxe (čehož podle Flussera ani nelze dosáhnout, obzvláště když mluvíme o gestické stránce jeho teorie), během tohoto výzkumu mě zaujaly především samotné podmínky sémiotické podstaty Flusserova uvažování. Konstrukce „univerza technických obrazů“ je totiž samo o sobě určitým gestem, v jehož trhlinách můžeme nalézat další a další neobjasněné polohy této teorie.

Filmový stříh do takto nastaveného konceptu můžeme poměrně jednoduše napasovat, neboť odpovídá všem Flusserovým předpokladům fungování postmoderní společnosti, s nimiž pracuje. Nicméně by bylo zajímavé pokusit se z tohoto flusserovského světa kódů a symbolů vystoupit skrze jinou teorii jazyka a jinou teorii reprezentace, která by nabízela zcela jiný prožitek filmové praxe a možná i jinou metodu práce se samotným filmovým jazykem.

Sémiotika je obecně postavená na esencialistické představě, že určitý znak vždy odpovídá určitému významu. Ve své teorii gest se Vilém Flusser přiblížil až k samotné hranici tohoto sémiotického univerza, byť ji ve výsledku nepřekročil. Nám však zanechal celý vesmír za těmito hranicemi, jehož principy stále čekají na své zpracování. Kupříkladu anti-fundacionalistická teorie jazyka již získala svou podobu např. v textech Ludwiga Wittgensteina a mohla by vytvořit zajímavý prostor pro budoucí bádání současných mediálních praktik.

5 Seznam použité literatury

5.1 Primární literatura

- ASHBY, William. *An Introduction to Cybernetics*. London: Chapman & Hall, 1957.
- BAZIN, André. *Co je to film?*. Praha: Československý filmový ústav, 1979.
- DE LAURETIS, Teresa a Stephen HEATH. *The Cinematic Apparatus*. London: Macmillan Press, 1980. ISBN 978-1-349-16401-1.
- EVANS, Russel. *Practical DV Filmmaking*. Oxford: Focal Press, 2005. ISBN 978-0240807386.
- FLUSSER, Vilém. *Gestures*. Minneapolis, London: University of Minnesota Press, 2014. ISBN 978-0-8166-9128-9.
- FLUSSER, Vilém. *Into the Universe of Technical Images*. Minneapolis, London: University of Minnesota Press, 2011. ISBN 978-0-8166-7021-5.
- FLUSSER, Vilém. Three Times. *Artforum International Magazine* [online]. February 1991, 29(6) [cit. 2023-08-13]. Dostupné z: <https://www.artforum.com/print/199102/three-times-33905>
- FLUSSER, Vilém. *Za filosofii fotografie*. Vyd. 2., upr. Praha: Fra, 2013. Vizuální teorie. ISBN 978-80-86603-79-7.
- KUČERA, Jan. *Střihová skladba ve filmu a v televizi*. Praha: NAMU, 2016. ISBN 978-80-7331-386-9.
- MURCH, Walter. *In the Blink of an Eye*. Los Angeles: Silman-James Press, 2021. ISBN 9781879505629.
- PEŠEK, Josef. *Základní principy televize a magnetického záznamu obrazu*. Jinočany: H & H, 1993.
- RUBIN, Michael. *Nonlinear: A Field Guide to Digital Video and Film Editing*. Gainesville, Florida: Triad Publishing Company, 2000. ISBN 978-0937404850.

- WIENER, Norbert. *Cybernetics: or Control and Communication in the Animal and the Machine*. 2nd ed. Cambridge, Massachusetts: The M.I.T. Press, 1985.

5.2 Sekundární literatura

- ATKIN, Albert. Peirce's Theory of Signs. *The Stanford Encyclopedia of Philosophy* [online]. Stanford: Metaphysics Research Lab, Stanford University, jaro 2023 [cit. 2023-08-13]. Dostupné z: <https://plato.stanford.edu/archives/spr2023/entries/peirce-semiotics/>
- DANAHER, John. Techno-optimism: an Analysis: An Evaluation and a Modest Defence. *Philosophy & Technology* [online]. 2002, (54) [cit. 2022-08-29]. Dostupné z: doi:<https://doi.org/10.1007/s13347-022-00550-2>
- KRTOLOVÁ, Kateřina, Baruch GOTTLIEB a Ulrich RICHTMEYER. *Towards Technosophy*. Robion: Potsdam University of Applied Sciences, 2022, s. 4-6. ISBN 978-3-947796-10-6.
- LEFEBVRE, Martin a Marc FURSTENAU. Digital Editing and Montage: The Vanishing Celluloid and Beyond. *Cinemas / Revue d'études cinématographiques* [online]. 2002, (1-2) [cit. 2022-09-13]. Dostupné z: <https://www.erudit.org/fr/revues/cine/2002-v13-n1-2-cine616/007957ar/>
- NÁBĚLEK, Kamil. *Vztah konceptu kódu a gesta v myšlení Viléma Flussera*. Praha, 2017. Disertační práce. Univerzita Karlova. Vedoucí práce Prof. Miroslav Petříček, Dr.
- SMITH, David Woodruff. Phenomenology. *The Stanford Encyclopedia of Philosophy* [online]. Stanford, Summer 2018 [cit. 2023-08-14]. Dostupné z: <https://plato.stanford.edu/archives/sum2018/entries/phenomenology/>
- VON HILGERS, Philipp. The History of the Black Box: The Clash of a Thing and its Concept. *Cultural Politics*. Duke University Press, 2011, 7(1), 41-58. ISSN 1751-7435.

5.3 Webové stránky

- <https://runwayml.com/> [cit. 13. 9. 2022]
- <https://www.maxon.net/en/red-giant/pluraleyes> [cit. 13. 9. 2022]
- <https://www.descript.com/video-editing> [cit. 13. 9. 2022]

5.4 Audiovizuální zdroje

- *1989 - The Original Avid/1 Demonstration Video* [demonstrativní video]. Avid Technology, Inc., 1989. Záznam dostupný na kanálu Avid Classic Videos: <https://youtu.be/ac1J1bLMucw> [cit. 13. 9. 2022]
- *BBC Films for Television Training: Video Tape Editing* [film]. Režie: Ian Curtis. Velká Británie: BBC, 1968. Záznam dostupný na kanálu Phil S: <https://youtu.be/PZVaK2TKgFA> [cit. 18. 9. 2022].
- *SKILLSET TV Training* [film]. Režie: Patrick Reams. Velká Británie: SKILLSET, 1995. Záznam dostupný na kanálu NeilMarijkeSashaBen: <https://youtu.be/H9bfJQRSK3Y> [cit. 13. 9. 2022]