

Akademie múzických umění v Praze

Filmová a televizní fakulta

Radek Stavěl

Digitální síť a filmová tvorba

Disertační práce

Praha 2007

Vedoucí práce: **Prof. PhDr. Stanislav Ulver**

Datum obhajoby: **11. – 12. června 2007**

Čestné prohlášení

Prohlašuji, že jsem disertační práci zpracoval samostatně a použité zdroje řádně uvedl a citoval.

25. dubna 2007

Poděkování

Děkuji za poskytnuté rady a doporučení svému školiteli Prof. Stanislavu Ulverovi a dále děkuji za konzultace RNDr. Ivanu Tomkovi a PhDr. Jaroslavu Vančátovi.

Abstract

How do the digital networks, especially the internet, influence the creative and production process of film making? The aim of this doctoral thesis is to verify a hypothesis claiming that audiovisual artists are influenced by digital networks not only in using new means of expression as well as new means of production and distribution, but, also, in the way they think about the art, in their conceptual and creative mind.

Concepts of „the medium is the message“, or rather, in this case, the digital network is the message, and re-mediation, or rather, mediating the film via digital networks, are both analyzed and used as methodic tools in this thesis. Objects of research are both the major theoretical contributions and selected audiovisual forms that are typical for the networked (and networking) culture. In addition, a field survey consisting of an enquiry project among 60 young artists and practical findings from an intermedia course at the Film and Television Faculty of the Academy of Performing Arts in Prague, are included.

Distinctive common qualities of selected audiovisual art production in digital networks were identified: incompleteness and dynamics, discovery, distance and communication. It was proved that the traditional forms of modern art, including film, have not been changing in themselves, what is changing, however, is how these forms are used. The traditional film still exists but, beside it, there are other windows or frames open and operating on the screen at the same time, communicating through other pieces of art, through other forms of media and their contents, through other films. Artists, while creating, realize it. The creator – recipient interactive relation exists both within the digital network and within the artist’s head.

Obsah	<i>Strana</i>
<u>Úvod</u>	<u>5</u>
1. <u>Teoretická východiska, koncepty a diskursy</u>	<u>7</u>
1.1. <u>Přehled a vývoj teorií</u>	<u>8</u>
1.2. <u>Velké (novo)mediální diskursy</u>	<u>22</u>
2. <u>Sít'</u>	<u>35</u>
2.1. <u>Pojetí sítě</u>	<u>35</u>
2.1.1. <u>Definice</u>	<u>35</u>
2.1.2. <u>Technologie</u>	<u>38</u>
2.1.3. <u>Prostředí</u>	<u>56</u>
2.2. <u>Digitální sít' je sdělení</u>	<u>71</u>
2.2.1. <u>Web jako nový nástroj vyprávění příběhů</u>	<u>71</u>
2.2.1.1. <u>Web Noir Davida Lynche</u>	<u>71</u>
2.2.1.2. <u>Net Art Markéty Baňkové</u>	<u>79</u>
2.2.2. <u>Proč se sítím daří v animovaném světě</u>	<u>86</u>
2.2.2.1. <u>Second Life: druhý svět, dvojí život</u>	<u>87</u>
2.2.2.2. <u>Uvízl Nemo v síti?</u>	<u>94</u>
2.2.3. <u>Sít jako distribuční prostor</u>	<u>98</u>
2.2.3.1. <u>Film vs. Internet: Duel vs. Dual</u>	<u>100</u>
2.2.3.2. <u>Proč Noční hovory s matkou mohly mít premiéru na internetu</u>	<u>103</u>
2.2.3.3. <u>YouTube: Globální občanství vizuálního slovníku</u>	<u>107</u>
2.3. <u>Tvůrce v síti</u>	<u>111</u>
2.3.1. <u>Dotazníkový průzkum vztahu studentů FAMU k internetu</u>	<u>111</u>
2.3.2. <u>Technologové a umělci</u>	<u>116</u>
2.4. <u>Estetika sítě</u>	<u>120</u>
2.4.1. <u>Tvorba v digitálních sítích: shrnutí hlavních poznatků</u>	<u>121</u>
2.4.2. <u>Analogové vs. digitální telekomunikační sítě a film</u>	<u>125</u>
2.4.3. <u>Manovich: výzva k novému pojetí estetiky</u>	<u>129</u>
3. <u>Závěr a diskuse</u>	<u>137</u>
<u>Přílohy</u>	<u>141</u>
<u>Seznam použitých zdrojů</u>	<u>149</u>

Úvod

Jednota médií, jejíž předzvěstí byl před sto lety vynález filmu, je nyní téměř realitou. Jako kdyby film, médium definující dvacáté století, nebyl ničím jiným než prologem nových médií století jednadvacátého.¹

James Monaco

Tato práce zkoumá, zda a jak digitální sítě, především internet, ovlivňují filmovou tvorbu a produkci. Hypotézou je, že digitálním zasíťováním se z hlediska tvůrců mění nejen zavedené výrobní a distribuční postupy a výrazové prostředky audiovizuálních děl, ale je zřetelně ovlivněno i samo tvůrčí myšlení autorů. Funkce sítí tak může být popsána a uchopena jako příspěvek do diskuse nad McLuhanovskou tezí „médium je sdělení“, která odkazuje na podmíněnost mediálního obsahu použitou komunikační technologií a také na ideu pohlcování starých sdělovacích prostředků novými médii, kde tradiční média se stávají obsahem médií nových. Cílem této práce je tedy nejen doložit, že digitální sítě v oblasti umění „něco“ umožňují, ale pokusit se i ověřit, zda opravdu jsou hybatelem naplnění nových tvůrčích představ ze strany autorů.

Předmětem zkoumání v této disertaci jsou především díla a myšlení teoretiků a umělců propojujících ve své tvorbě digitální sítě a film, respektive audiovizuální umění. Zaostruji tedy pohled na téma ze strany tvůrců. Snažím se poskytnout přehled hlavních teoretických konceptuálních směrů a diskursů vztahujících se k relaci digitálních sítí a filmové tvorby. Dále provádím analýzu prostředí sítí, a to z pohledu technologie, společnosti a umění. Pro rozbory konkrétních filmových, respektive audiovizuálních děl v sítích vybírám autory, projekty a díla,

¹ s. 7, Monaco, James, Jak čist film, Úvod ke třetímu vydání (1999), Albatros 2004.

kteřá považuji za reprezentativní v jednotlivých hlavních efektech a funkcích, jimiž se projevují digitální síť a síťové myšlení vůbec v současné tvorbě. V jádru práce jsou také obsaženy výsledky průzkumu formou dotazníkového šetření mezi studenty FAMU a poznatky z kvalitativního terénního šetření intermediální výuky a tvorby, na které se FAMU podílí. Převažující strukturální přístup ke zkoumání tématu se projevuje i v poslední části práce, kde se pokouším o vyjádření estetických – s přesahem do společenských - implikací ze zjištění mého snažení.

V širším kontextu má tato práce posoudit zakomponování digitálního období do elektronické éry médií, a přispět tak k posuzování jeho místa v mediální historii. Má alespoň drobným dílkem přispět k objasňování podstaty informační společnosti. Oprávněnost přiblížit se tomuto cíli prostřednictvím zaměření analýzy na umění je podporována McLuhanovským přesvědčením, že „umělec má vždy náskok v rozpoznávání účinků nových médií“.²

Vymezení důležitých pojmů se věnuji v průběhu celé práce. Nicméně už zde je nutno podat některé základní definice pro lepší porozumění dalšího textu. Detailnímu vymezení digitálních sítí se věnuji v kapitole 2.1, a to jak z pohledu idejí, technologií, tak jako tvůrčího prostředí. Prozatím je třeba poznamenat, že digitálními sítěmi označuji sítě vzájemně propojených počítačů, které poskytují či umožňují různé telekomunikační a vysílací služby. Jedná se mi v této práci zejména o internet (a v jeho rámci řadu dalších služeb, respektive médií, například world wide web). Kromě internetu hrají roli v současné audiovizuální tvorbě i další digitální síť a síťové instalace, například na bázi videokonferenční technologie, a také systém digitálního televizního a rozhlasového vysílání. Proto je souhrnně označuji jako digitální síť. Soustředím se ale z důvodů, které podrobněji vysvětlím dále v textu, zejména v kapitole 2.1.2, na internet.

V této práci používám označení nová média jako synonymum médií digitálních. K jejich bližšímu vymezení přispívá první část práce (1.1) o teoretických konceptech a východiscích zkoumání filmu a digitálních sítí. Digitální média ve vztahu k digitálním sítím lze pojímat jako komponenty sítí. Digitálními médii v sítích jsou zejména počítače a software, obecně digitální média však zahrnují celou škálu nosičů, záznamové, projekční a komunikační techniky a technologie. Rozlišování mezi

² Ediční poznámka W. Terrence Gordona k prvnímu vydání, McLuhan, Marshall; *Understanding Media, the Extensions of Man*, Gingko Press, California, 2003, s. 4.

novými médii a médii, stejně jako mezi digitálními médii a sítěmi je do určité míry nepřesné a irelevantní, protože většině médií v digitální éře jsou základní vlastnosti společné. Jednotná povaha bitů je předpokladem vzájemné schopnosti komunikace všech těchto prostředků. Jejich komplexní konvergence, tedy přibližování se, stále probíhá. Ale k tomu se zevrubně vrátím dále v textu.

Obdobně rozostřená a konvergující je hranice mezi vymezením filmu a audiovizuální tvorby. Filmem v této práci rozumím nejen dílo natočené či v jakékoli výrobní či distribuční fázi využívající filmovou surovinu. Uplatnění textu, obrazu, statických snímků, pohyblivých snímků, zvuku, hypertextu – to vše považuji za součást filmu, respektive audiovizuálního díla v digitálních sítích. Film a audiovizuální umělecké dílo tak splývají v mé práci v jedno. Naopak se snažím vyhýbat pojmu „multimediální“, ten je z definice nových médií dán, a jeho používání je tudíž irelevantní.

Když píšou o tvůrcích, mám na mysli autory jak v samotné oblasti tvorby, tak i produkce. Činím tak z důvodu konvergence těchto dvou činností, tvůrčí a produkční, v jednu společnou aktivitu. Digitální média přibližují audiovizuální tvorbu a produkci širší a rozmanitější skupině autorů. Usnadňují jim obě činnosti zvládnout a realizovat jinak, než v tvorbě a produkci klasického filmu, ostré hranice mezi umělci, techniky (programátory či operátory technologií) a producenty či distributory se mění a nabývají jiného charakteru.

1. Teoretická východiska, koncepty a diskursy

Tato práce vychází z mediálního poznání, které se stále dynamicky konstituuje. Ucelenější učení, jakými jsou například teorie masových médií, estetika filmu, analýzy televize a rozhlasu či historie médií jsou průběžně revidována novými poznatky o médiích, zejména poznatky a náhledy digitálních mediálních technologií a s nimi spojeného myšlení. Stav mediálního poznání zůstává určitým způsobem nepřehledný. Druhým úhelným kamenem, se kterým tato práce musí počítat, je poznání, že média mají podstatný vliv. Vliv na povahu umění, vliv na člověka a jeho výchovu a vývoj, vliv na společnost, politiku a ekonomiku, vliv na filosofii. Třetím podstatným aspektem, který musí tato práce neustále reflektovat, je vědomí deficitu mezi vývojem médií a jejich poznáním ve společnosti, zaostáváním mediální výchovy a znalostí na jedné straně a ohromnou příležitostí, kterou umělecké

využití nových médií skýtá k překlenutí tohoto deficitu. Tato část slouží jednak jako pokus o příspěvek ke zpřehledňování krajiny novomediálního poznání pro účely studia v rámci této práce, jednak jako zdroj náhledů, metodik a metod, které jsem v disertaci použil nebo se jimi inspiroval.

1.1 Přehled a vývoj teorií

„Je zřejmé, že studium masové komunikace trpí spíš rozpaky z bohatosti nabízejících se teoretických přístupů (sociologie, psychologie) než nedostatkem výkladů a vysvětlení,“ píše DeFleur ve své Teorii masové komunikace v roce 1989.³ Na jednu stranu se od jeho konstatování studium masové komunikace za posledních osmnáct let poměrně emancipovalo, na stranu druhou bohatost nabízejících se přístupů zkoumání se dále dynamicky rozrůstá, a tím se mediální krajina může zdát ještě nepřehlednější. Nejprve se blíže podívejme, co do mediálních teorií vnesla a vnáší nová média.

Disciplínou, která je v teoriích médií tradičně zavedena, je teorie masové komunikace.

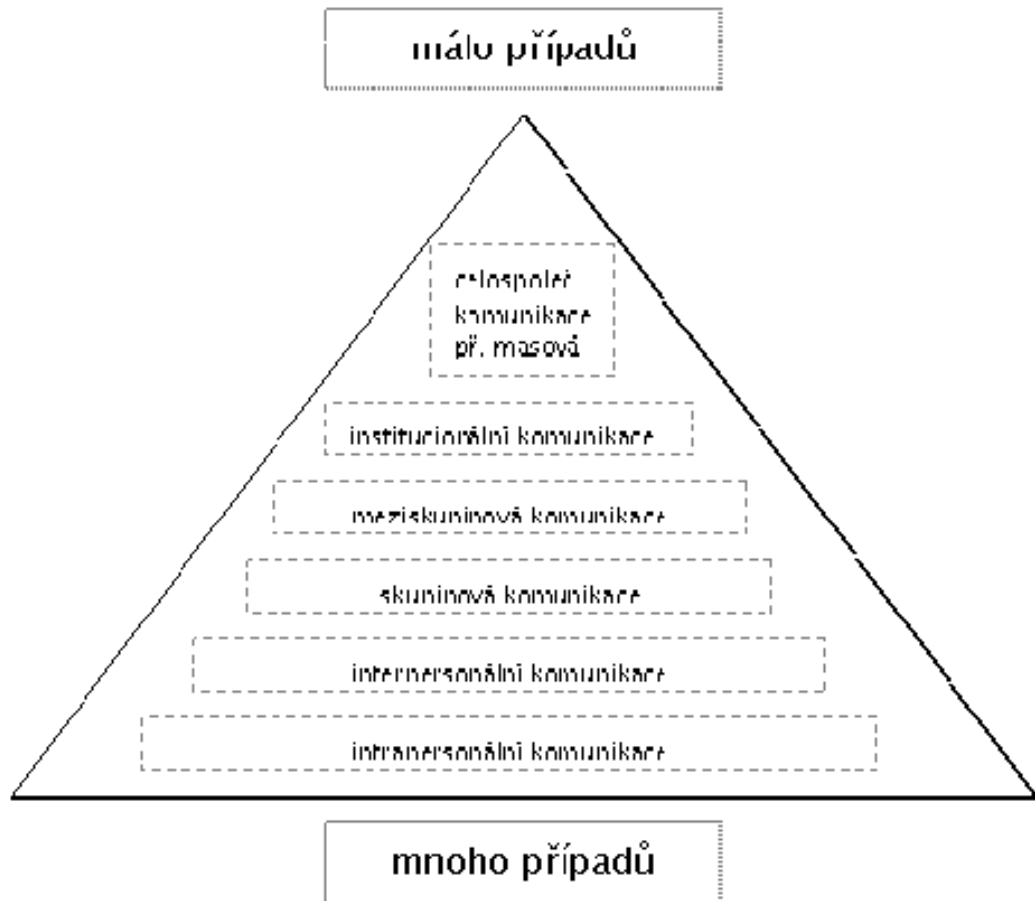
V meziválečném období minulého století vznikla na bázi sociologie a dodnes z této rovněž relativně mladé společenské disciplíny vychází. Sociologie z hlediska metodik i samotného vývoje masových médií k jejich poznání nestačila, už první významní autoři v oblasti masové komunikace se dále opírali o psychologii, zejména sociální a kognitivní, lingvistiku, politologii, ekonomii či historii. Jan Jiráček v předmluvě Úvodu do teorie masové komunikace Denise McQuaila poukazuje na postupné vytlačování termínu „masová komunikace“ výrazem „mediální komunikace“⁴ Tento terminologický pohyb souvisí s včleněním nových médií, která už nevyjadřují onu „masovost“ tradičních masových sdělovacích prostředků. Dobře to ilustruje zastaralost klasické pyramidy komunikace.⁵

³ DeFleur, Melvin L., Ball-Rokeach, Sandra J.; Teorie masové komunikace, New York, 1989 / česky: Karolinum 1996, s. 307.

⁴ Jiráček, Jan; In: McQuail, D., Úvod do teorie masové komunikace, Portál 1999, Předmluva k českému vydání, s. 16.

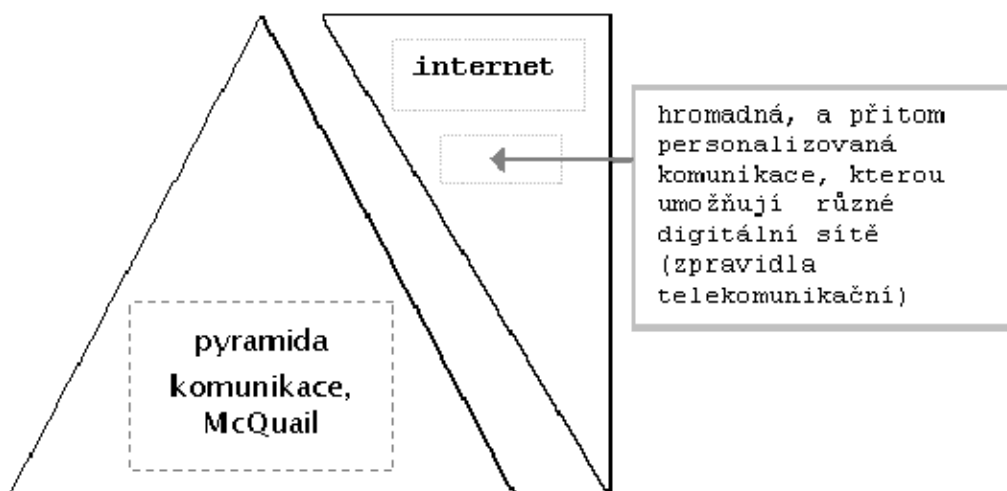
⁵ McQuail, Denis; Úvod do teorie masové komunikace, Portál 1999, s. 27.

Pyramida masové komunikace podle McQuaila



„Masovost“, tedy oslovení velkého počtu příjemců z malého počtu zdrojů, je společnou vlastností zejména tisku a klasického rozhlasu či televize. Ale například internet je jiný. To samozřejmě neznamená, že počty jeho uživatelů nejsou srovnatelné, tedy masové, avšak je jinak vnímán, používán, strukturován, tvořen. Tento posun reflektuje právě pojem mediální komunikace. Rozdíl se snažím ilustrovat následujícím schématem.

Modifikovaná pyramida komunikace v éře digitálních sítí

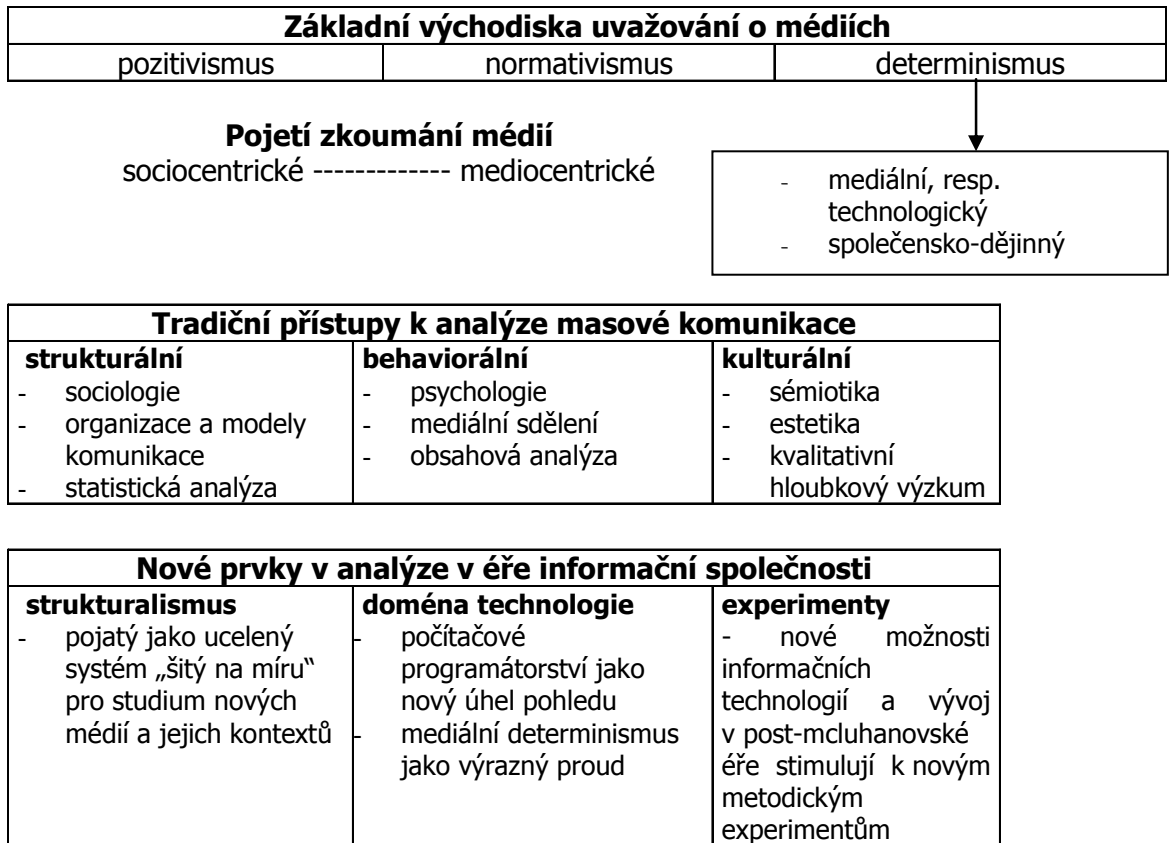


Denis McQuail v předmluvě ke třetímu vydání své knihy (1993), která patří mezi stěžejní díla obecné mediální teorie, ovšem zdůrazňuje, že média jsou stále mnohem více podmíněna organizací společnosti než stupněm rozvoje technologie.⁶ Tím odkazuje na sociologické přístupy jako určující metody zkoumání médií. Explicitně uvádí McQuail sociálněvědní typ teorie jako základní směr pro studium masové komunikace. Lze se orientovat podle stejné metodické mapy i ve studiu „mediální komunikace“? Následující tabulka podává přehled o strukturaci různých přístupů a teorií ke studiu médií.

Schéma vychází z metodického členění dle McQuaila na mediocentrický a sociocentrický přístup a na tři tradiční přístupy k analýze masové komunikace. Hlubší a obecnější členění na pozitivismus, normativismus a determinismus, kterým jsem tradiční schéma zastřešil, však vyjadřuje základní hodnotové východisko, se kterým autoři k médiím přistupují.

⁶ McQuail, D.: Úvod do teorie masové komunikace, Portál 1999, s. 20.

Teorie v éře nových médií



Proto je nutno hodnotit informace v první řadě právě z pohledu příslušnosti k tomu kterému z těchto tří základních postojových proudů. Dále jsem do schématu k tradičním přístupům zařadil nové metodické prvky, které různí autoři pod vlivem poznání nových médií již inkorporovali do současné mediální vědy.

Teorie postupně mapuje, jak informační společnost přináší obrodu sféře médií, a to ve všech smyslech pojetí média. Nejde tedy jen o samotnou digitalizaci technologií. Podstatný je nástup profese programátor a softwarový operátor jak do produkce, tak do tvorby, a to nejen z hlediska obrazu, grafické tvorby a animace či zvuku a střihu, ale i do samotné režie, dramaturgie, publicistiky, scenáristiky a herectví. Zatímco pojem počítač či digitální technologie již v teorii médií zdomácněl, pojem programátor či software začíná být akcentován až v druhé polovině devadesátých let minulého století. Svědčí to o posunu od prvotního pojetí nových médií „jen jako nové technologie“ v éře elektronických médií k jejich chápání jako projevu hlubší strukturální

změny. Výrazně na tuto změnu upozornil v roce 1995 zakladatel Mediální laboratoře na Massachusettském technologickém institutu. Nicholas Negroponte: „Díky digitalizaci povstane zcela nový obsah médií, objeví se noví aktéři – noví tvůrci a interpreti, nové obchodní modely a pravděpodobně dojde také k širokému rozšíření individuální výroby informací a zábavy na koleně, tedy vznikne celé nové ekonomické odvětví.“⁷ Kromě estetického hlediska tvorby a obsahu médií tedy upozornil také na společenský a ekonomický rámec, kterého se digitalizace médií dotýká. Se společenským rámcem navíc souvisí i samotná sféra mediální vědy, jejích protagonistů a myšlenkových a technických prostředků zkoumání. Sám Negroponte totiž personifikuje nástup líhně vědců a analytiků z Massachusetts Institute of Technology (MIT), původně ryze technické univerzity, do oblasti mediální vědy a teorie a konečně i umění. Počátkem našeho století pak významně obohacuje mediální vědu Lev Manovich souborným dílem *The Language of New Media*, v němž tradiční masové sdělovací prostředky osvětluje pohledem nových digitálně programovatelných médií. V následném eseji *Avantgarda jako software* pak přisuzuje digitálnímu zpracování médií estetickou hodnotu v podobě konceptu infoestetiky.⁸

Nejen technologicky pozitivistický (Manovich) a deterministický (Negroponte) přístup, ale také normativní uvažování v komunikačních vědách je zásadně ovlivňováno zpracováním fenoménu nových médií. Zřejmě nejvýraznějším normativistickým obohacením je koncept hackerské etiky. Pod vlivem programátora Linuse Torvaldse, autora operačního systému Linux, jej v knize *The Hacker Ethic* uceleně manifestoval Pekka Himanen. Demytizuje zde pojem hackera jako člověka z okraje (informační) společnosti, který z různých důvodů ilegálně proniká do chráněných počítačových systémů. Připomíná proto původní definici hackera jako nadšeného programátora, který cítí potřebu alespoň zčásti sdílet nezištně své programy (shareware, freeware), znalosti a zkušenosti, a přispívat tak k rozvoji informační komunity. Tento koncept dalekosáhle překračuje obor programování. Hacker může být ve své práci i tesař, říká Pekka Himanen, záleží na přístupu. Manuel Castells následně jeho koncept přetahuje a vkládá do obecnější pozice v informační společnosti.⁹ Obloukem se tak dostáváme k sociologickému přístupu, který Castells, autor zásadního díla *The Information Age*, opírá o technologickou revoluci jako hybatele sociálních změn. Mediální determinismus ve vztahu ke

⁷ Negroponte, N.: *Digitální svět*, Management Press – Softwarové noviny, Praha 2001, s. 20

⁸ Speciálně tomuto eseji se věnuji v kapitole 2.4.3 této disertace.

⁹ Castells, Manuel, *Informationalism & the Network Society*; in Himanen, Pekka: *The Hacker Ethic, A Radical Approach to the philosophy of business*, Random House, NY, 2001.

společnosti ovšem není novinkou digitálního věku. Harold A. Innis, autor inspirující „otce-zakladatele“ éry elektronického věku médií, potažmo nových médií, Marshalla McLuhana, přichází s myšlenkou úlohy média jako určujícího hybatele dějinných změn již v první polovině minulého století. V roce 1951 pak své převratné myšlenky Innis uceleně publikuje v knize *The Bias of Communication*, která se rozkročila na pomezí historického, ekonomického a mediálního pojednání.

Opravdovou revoluci v mediálním myšlení ovšem způsobuje Marshall McLuhan, a to nejen svým sdělením, ale i způsobem sdělení – médiem svého sdělení, tedy jazykem a třeba i grafickou úpravou ve svých knihách (ačkoli publikuje od třicátých let, svět na sebe upozorní až v šedesátých letech dvacátého století). Jeho některé až technicky zaměřené texty jsou přitom poeticky rozmáchlé, místy tak subjektivně formulované, že jsou čtenáři skoro nepochopitelné. Na jednu stranu zapojuje do svého díla Williama Shakespeara, jeho verše třeba zaznívají v klíčové kapitole *Médium je sdělení* zásadního díla *Jak rozumět médiím: extenze člověka*.¹⁰ Na stranu druhou čtenáře překvapuje nečekanými citacemi rozrušujícími tok textu. Když píše o reklamě, sestává se jeho pojednání z divoké kombinace reklamních sloganů, citací klasiků a filosofických výkřiků – doslova. Složitost a vyzývavost jeho myšlenek pochopitelně přitáhla řadu interpretů jeho díla, proto se další a další vydání jeho textů rozrůstala o mnohostránkové komentáře, ediční poznámky, předmluvy a epilogy. Po částečném odmítnutí jeho díla na přelomu 70. a 80. let minulého století, odložení do archivu kuriozit (např. *Against McLuhan*, Benjamin DeMott) a zavření jeho Centra kultury a technologie na Univerzitě v Torontu v roce 1980, objevuje se v nadcházejících dvou dekadách nová vlna akceptace jeho myšlenek. Christopher Horrocks interpretuje v roce 2000 McLuhanův virtuální návrat jako výsledek jeho naplněného proroctví o globální elektronické vesnici.¹¹ „Človče, ten rozuměl internetu. Byl internetem šedesátých let. Svět ho konečně jenom dohnal. Byl internetem v tom smyslu, že byl v kontaktu s celou zeměkoulí,“ cituje Horrocks slova Roberta Logana.¹² Mezi další autory, kteří v se v devadesátých letech postarali o revival McLuhana jako vizionáře nových médií, patřili například Paul Levinson¹³ nebo Gary Genosko¹⁴.

¹⁰ V této práci používám kritické vydání *Understanding media: the extensions of man* vydané v roce 2003 kalifornským nakladatelstvím GINGKO PRESS.

¹¹ Horrocks, Christopher, *Marshall McLuhan a virtualita*, Triton, 2002.

¹² Tamtéž, s. 9.

¹³ *Digital McLuhan: A Guide to the Information Millenium* (Routledge, London, 1999).

¹⁴ *McLuhan and Baudrillard: The Masters of Implosion* (Routledge, London, 1999).

Studium filmu a televize má v éře digitalizace oproti obecným studiím masové, respektive mediální komunikace jednu podstatnou výhodu a jednu neméně podstatnou nevýhodu. Výhodou bezpochyby je tradice výzkumu, a to zejména v případě filmové vědy, která se již rozvíjí po dobu více než sedmdesáti let. Nevýhodou je, a s tím se již naopak po několik desetiletí potýká studium televize, právě ono McLuhanovské pohlcování mezi médii, a to tak, že stará média se stávají obsahem médií nových. Filmová a televizní věda tak dostala další zadání – ale vlastně i výzkumnou příležitost. Tou je analyzovat, jak je průnikem digitalizace a integrací nových telekomunikačních sítí, zejména internetem a digitálním televizním vysíláním do médií ovlivněn film a televize. Jak jsou ovlivněni tvůrci a producenti z estetického, společenského, ekonomického a technologického hlediska, jaké vlivy na filmovou a televizní tvorbu jdou na vrub nové distribuci, jak se vyvíjí uživatelé, jaká je jejich recepce děl, struktura jejich poptávky a jak v rozšiřující se škále interaktivních možností zpětně ovlivňují inspiraci tvorbu, produkci a distribuci.

Petr Szczepanik v antologii věnované současnému stavu filmové vědy poukazuje na to, že v posledních desetiletích je filmová historie převládajícím oborem filmových studií.¹⁵ Tato skutečnost je zřejmě jedním z dokladů změny postavení filmu v kultuře a společnosti, posunu od vnímání éry filmové, do vnímání éry informační společnosti, v jejíž mediální vrstvě zaujímá film sice světélkující, ovšem pouze parciální pozici – roli jedné z ikon a zároveň hlavních charakterových črt (nových) médií. Z Nové filmové historie, kterou Szczepanik sestavil ze statí dvaceti výrazných současných teoretiků pojednávajících o filmu, je patrné obecnější uchopení role filmu. Tedy filmu jako vždy součásti něčeho. Zajímavé v této souvislosti je, že se dobrá třetina z nových filmových historiků ve výběru Szczepanika nespécializuje na samotný film. Jsou mezi nimi reprezentanti kulturních studií, komunikačních a mediálních kateder, specialisté na analýzu televize či teoretici nových médií. Ovšem i další autoři, vyložení historici filmu, respektive širěji pojímané kinematografie využívají či pokoušejí se využívat jako základ vlastního výzkumu metody jiných oborů. Inspirací jsou nejen společenské vědy jako filozofie (Klingerová), sociologie (Singer) nebo ekonomie (Musser), ale například i fyzika či biologie (Zielinski). Nepřekvapí, že jen málo autoři nové filmové historie píšou o filmech. Je to dáno současným stavem

¹⁵ Nová filmová historie (Antologie současného myšlení o dějinách kinematografie a audiovizuální kultury), Petr Szczepanik (editor), Nakladatelství Herrmann & synové, 2004.

filmové vědy ve vztahu k filmové historii, která možná už nemá moc co říci nového o samotných filmech. Vývoj médií a s ním spojený vývoj myšlení vede autory k širším pohledům a nadhledům z různých neobvyklých perspektiv, a tudíž i s náležitou distancí od filmu. Ačkoli se drtivá většina filmových historiků zatím nevěnuje primárně filmu v nových médiích, latentně je „zasítování“ v jejich studiu zahrnuto. Vždyť co bylo McLuhanovým myšlením, než propojování filozofie, ekonomie, kultury, estetiky, fyziky či chemie? A to vše prostřednictvím jednoho elektronického „těla“ – média. Že je film jen projevem, tykadlem masivnějšího kulturního projevu vystihuje jeden z nejvýraznějších současných teoretiků filmu Thomas Elsaesser: „... film se stává ne snad prvním virtuálním médiem, ale spíše prvním médiem kultury virtuality.“¹⁶

Co historiky filmu v éře nových médií spojuje? Kromě samotného mezioborového přesahu lze jejich další společný rys identifikovat ve zvláštním způsobu užívání autorského jazyka, tolik charakteristického pro éru nových médií. Jakoby autorům nestačila dosavadní pojmosloví, toky svých úvah doslova zaplavují slovními novotvary až patvary či specifickým výrazivem jiných oborů. Z chemie si berou sublimaci (autoři Gaudreault-Marion použili tento termín prostřednictvím jeho psychoanalytického významu k popisu vztahu média a jeho dispozitivu)¹⁷, z biologie luciferiny a luciferázu (Zielinski o vesmírné ekonomii směřující k možnostech archeologie médií)¹⁸, z fantastické říše zvuku třeba pozoruhodný výraz profonografie (Lastra)¹⁹, či dokonce čtenář zaznamenává nové obory, například „zvukovou ekonomii“ (Altman)²⁰. An-archeologie je pro účely studia historie médií odvozena mimo jiné z filozofické definice jako „metoda, která by se v žádném případě nedala znovu konstituovat odkazy na identifikační potenciál jednotného objektu primární zkušenosti“ (Zielinski).²¹ Znalectví filmové historie asi pro pochopení této teze nestačí, a to ani při studiu vět před a po ní obsažených v textu, který je celý jakoby vytržen z kontextu, respektive z mnoha různých kontextů. Způsob jazyka současných autorů filmové historie, které reprezentuje Szcepanikova antologie, popsala asi nejvýstižněji Michele Lagnyová: „Diskontinuální a fragmentární povaha tohoto textu, opakování a řezy – často

¹⁶ Tamtéž, stať *Louis Lumiere – první virtualista kinematografie?*, s. 260.

¹⁷ Tamtéž, s. 442.

¹⁸ Tamtéž, s. 501.

¹⁹ Tamtéž, s. 385.

²⁰ Tamtéž, s. 371.

²¹ Tamtéž, s. 510.

signalizované v poznámce – čtenáře jistě zarazí.“ Jakoby filmoví historici ve frenetickém nutkání – vyvolaném objevy nových krajin médií, respektive jejich nahlížení – překonávali hranice možného i nemožného a dokázali vytvarovat analogii, asociaci, metaforu či synekdochu z různých materiálů více či méně vzdálených filmové surovině. „Filmové dějiny jsou nejlépe popsitelné jako série diskontinuálních momentek, jež osvětlují celou topografii,“ píše Thomas Elsaesser v textu o archeologii médií, vztahu rané kinematografie a digitalizace. Diskontinuitu a fragmentárnost, syntézu a kombinatoriku, ale i dynamiku zvolených metod zkoumání dokladuje ve Szczepanikově antologii také Miriam Hansenová prostřednictvím studie nazvané Masová produkce smyslů: klasická kinematografie jako vernakulární modernismus. Už samotný titul je flagrantní ukázkou fragmentárnosti, postupů „naruby“, dynamičnosti hry protikladů a jazykohledačství. Autorka ze 24 stran textu věnuje zhruba třetinu (!) poznámkám v odkazech, seznamu citované literatury, pramenů a filmografii.

„...jádro nových filmových historiků tvoří lidé, kteří se na konci 70. let a v letech 80. alespoň okrajově věnovali tématu rané kinematografie a kladli důraz na širší kontexty filmové produkce, distribuce, uvádění a recepce,“ píše v úvodu Petr Szczepanik. Většina z nich také v těchto kontextech nachází zajímavé souvislosti s nejmodernějšími médii, tedy médii novými, digitálními. Dalším společným východiskem je kritický pohled na dřívější filmovou teorii a historii. Kromě zahrnutí již zmíněných širších mediálních, kulturních či vůbec společenských kontextů se autoři vymezují vůči tradiční filmové historii i jinými metodami zkoumání, odlišnou prací s historickými prameny a hledáním nových druhů pramenů (jiná tehdejší média, reklamy na film, ekonomická a sociální data). Pracují tak na odbourávání mýtů, zejména těch, které se týkají raného filmu. Mýtu o němoti němého filmu, o fixaci data vzniku kinematografie na rok 1895, mýtu o hrůze raného diváka z přijíždějícího vlaku na plátně... Uvedená tři společná východiska – tedy zájem o ranou kinematografii (a paralely s novými médii), zkoumání kinematografie v širším rámci její existence a nové metody zkoumání s hledáním nových druhů pramenů – jsou podstatnou charakteristikou zkoumání kinematografie v širším rámci (síti) její existence.

O definici vztahu mezi ranou kinematografií a její paralelami v dnešním audiovizuálním umění se kromě nových filmových historiků výrazným způsobem pokusil i Lev Manovich, ovšem z druhého břehu, tedy nikoli primárně z pohledu teorie, respektive historie filmu, ale právě z pohledu nových médií, tedy především softwaru, na němž digitalizace stojí. Na počátku 20.

století umělci moderny vytvořili nové formy, novou estetiku, nové vyjadřovací techniky a nové symboly industriální společnosti. Manovich vyzývá ke stejnému počínání vůči naší, tedy informační společnosti. Metodou infoestetiky je systematické porovnávání dvou období. Uměleckou avantgardu dvacátých a třicátých let minulého století lze vnímat jako nositele „nového“. To je spojovací prvek mezi roky avantgardy a devadesátými léty jako období nových médií.²² Je to období počítače. Co z tohoto poznání vyplývá pro umění, pro kulturní formy a komunikační techniky? To bude předmětem zevrubného zkoumání v této práci.

Manovich stejně jako Thomas Elsaesser s jeho viděním filmových dějin od dob avantgardy coby série diskontinuálních momentek analyzuje nová média komparací. Paralelu, respektive poselství nových médií směrem k filmové avantgardě 20. – 30. let minulého století je proto nutno zkoumat i pohledem obráceným nikoli do minulosti, ale naopak z minulosti. Teoretici moderního umění z doby objevu filmu jako uměleckého žánru přinášejí pozoruhodné poznatky, velice živé dnes, podobně vzkříšené jako později sdělení McLuhana. Arnold Hauser, autor knihy Společenské dějiny umění, jeden z prvních teoretiků filmu nalézá pro tento nový umělecký druh zrcadlení v moderním literárním umění Jamese Joyce. Podle Aristarcových Dějin filmových teorií Arnold Hauser postihl film avantgardní éry jako projev potlačení obsahu v umění. Stejně tak jako jej upozaďuje v časově a prostorově nelineárních tocích vyprávění Joyce ve svém Odysseovi.²³ „Současnost dvou dějových pásem je specificky filmovým tématem,“ říká Hauser a pojednává o zprostornění času, kouzlu simultánnosti, tedy postupech Joycea jako je převádění času v prostor: „Joyce to psal, jako se točí film (více kapitol najednou).“²⁴ Když se tedy Manovich vrací k tématu nových médií prostřednictvím studia avantgardy a v jejím rámci společného potenciálu literární moderny a filmu, navazuje na sedmdesát let staré postupy filmové analýzy. V eseji Přeskočit Prousta stopuje Manovich možnosti filmu znázornit proud vědomí a další literární postupy

²² Manovich by v tomto smyslu mohl být doplněn i o další avantgardy v dějinách filmu, které se spojovaly s termínem „nový“ a které prostřednictvím svých formálních experimentů jakoby předjímaly některé rysy nadcházející éry umění nových médií. Jednalo se zejména o nekomerční filmové směry 60. let minulého století, například „nový americký film“, jak tyto experimenty mimo jiné s narativitou nazval Jonas Mekas. Do kruhu tvůrců patřili například Andy Warhol nebo Stan Brakhage. Jiným novátorstvím s hledáním nových výrazových postupů byly evropské nové vlny, zejména ve Francii a v Československu.

²³ Aristarco, Guido; Dějiny filmových teorií, 1960, Torino, překlad Orbis Praha, 1968, s. 8.

²⁴ Tamtéž, s. 9.

modernismu, jejichž cílem bylo vtáhnout čtenáře do aktivního myšlení obsaženého v dotyčném díle.²⁵ Dochází k závěru, že film, ale i nová multimédia, která si toto kladou za cíl, dosud neuspěla. Protože však softwarový design je už ve fázi poměrně věrného nástroje simulace lidského myšlení, lze se podle Manoviche domnívat, že nová média záměr avantgardy předeslaný autory jako Joyce, Proust či Nabokov uskuteční.

Aristarcovy Dějiny filmových teorií jsou při studiu filmu v éře digitálních sítí užitečné nejen jako zdroj aspirací, snah i strategií avantgardy, jejíž cíle – částečně – docházejí naplnění dnes. Poskytují také zkušenost s příchodem techniky a manažerství do umění. Průmyslové aspekty, stejně jako požadavky na řízení mnohdy rozsáhlých týmů daleko přesahovaly dosavadní expertízu divadla, opery, hudby a dalších múzických umění, která vyžadovala značné kapacity znalostní, finanční či personální. Kritici se ptali na to, jak film, pokud za ním stojí taková mašinerie, se může například pokoušet o básnické postupy?²⁶ Možná i proto se teorie prvních desetiletí minulého století tolik upnuly na experimentální film, tolik odlišný od klasického narativního filmu, divadla či klasické románové a povídkové tvorby (mezi první významné teoretiky filmu lze zařadil například autory: Deluc, Moussinac, Vertov, Ejzenštein, Hans Richter, Paul Rotha). Obdobně v éře, kdy za filmovou tvorbou stojí počítač a software, vysílací digitální síť či komunikační síť a programátor, tento „průmyslový“ aspekt dosud příliš nefiguruje v estetickém uvažování o médiích. Obdobně jakoby se do cesty postavila technologicko-ekonomická bariéra mezi teoretickou reflexí médií na straně jedné a mašinerií praxe na straně druhé. Bariéra vytvořená akcelerujícím vývojem informační společnosti. Její existence může nejen omezovat v poznávání médií, ale může mít mnohem hlubší a dalekosáhlejší důsledky, které dnes ještě neumíme přesně vymezit. Metodologicky se ale v tomto problému můžeme obrátit na již citovaného Harolda Innise, výrazného mediálního deterministu. Jeho koncept monopolu vědění, který je předpokladem vzniku monopolu moci, vychází z role média jako katalyzátoru monopolu vědění. Opírá se o pozoruhodné návrhy vycházející ze studia historie: rozšíření pergamenu oproti netrvanlivému papyrusu jako příznak i skutečná příčina nástupu moci křesťanské říše na troskách starověkého Říma, Gutenbergův knihtisk a rozvoj měšťanské, respektive buržoazní společnosti,

²⁵ Manovich, Lev; Jump over Proust, 1997, www.manovich.net.

²⁶ Aristarco, s. 11.

éra masových médií a různých forem demokratických a nedemokratických „vlád lidu“.²⁷ Nové kognitivní možnosti tak přináší extrapolace této vztahové logiky mezi médiem, monopolem vědění (dnes bychom možná spíše než „monopolem“ řekli „konkurenční výhodou“ vědění) a monopolem moci, respektive způsobem uplatnění moci ve společnosti – společenským uspořádáním, systémem. Zde je znovu třeba opakovat McLuhanovskou tezi, že „umělec má vždy náskok v rozpoznávání účinků nových médií“, která je zároveň i jedním z opěrných pilířů hypotézy této doktorské práce.

V současnosti pravděpodobně nejpropracovanějším logickým uceleným teoretickým systémem, který se vztahuje k filmu, je strukturalistická teorie. Ta je založena na sémiotice, tedy vnímání filmu jako souboru znaků se s svými významy (sémantika), informační hodnotou (pragmatika) a jejich skladbou umožňující vzájemné vztahy a celistvost (syntax). Jeden z prvních významných strukturalistů v oblasti estetiky Jan Mukařovský dokázal už v roce 1933 analyzovat film instrumentem jazyka ve stati K estetice filmu.²⁸ Další významný český strukturalistický estetik Květoslav Chvatík v návaznosti na Mukařovského shrnul obecné možnosti strukturalismu jakožto analytické metody popisu uměleckého díla. Jeho vlastnosti v sobě obsahují předpoklady pro úspěšné zkoumání nových médií. Chvatík strukturalismus totiž hodnotí jako metodické překlenutí mezi přírodními a společenskými vědami. Informační společnost je přitom tímto překlenutím podmíněna. „Fakta lze analyzovat pouze v jejich vztazích, v jejich fungování, v kontextu celku,“ uvádí Chvatík.²⁹ To odpovídá síti v prostředí nových médií, síti digitálního propojení a širšího propojení kontextů. Struktura je přes svou ucelenost celkem otevřeným. To odpovídá modelu open-source, který je jednou z charakteristických črt moderní zasítované společnosti a její morálky. „Struktura je nepřetržitý proces, dění probíhající v čase, dynamická jednota totožnosti a rozpornosti, identity a změny“, definuje Chvatík.³⁰ To odpovídá stavu on-line, uměleckému dílu, které není ohraničeno v čase, mění se přitom a vyvíjí. Dá se vyvodit, že logická podstata strukturalismu už ve třicátých letech minulého století dokázala vytvořit koncepty pro budoucí studium nových médií. Podle Jamese Monaca, který zpřehlednil současné teorie filmu v příslušné

²⁷ Innis, Harold; *The Bias of Communication*, University of Toronto Press, 1999, s. 33 - 47, 50 - 60.

²⁸ Mukařovský, Jan; *K estetice filmu*, výbor Studie I, Host, Brno, 2000.

²⁹ Chvatík, Květoslav, *Strukturální estetika*, Host, Brno, 2001, s. 20.

³⁰ Tamtéž, s. 32.

kapitole své knihy *Jak číst film*, se však současný strukturalismus ve filmu svým způsobem vyčerpán a prostřednictvím teoretiků se stal jen intelektuálním cvičením. Jako nejbrilantnější mistry tohoto oboru jmenuje Umberta Eca a Christiana Metzera. Poslední vývoj strukturalistického zkoumání filmu předznamenala podle Monaca kniha *Jazyk a film* (1974) právě Christiana Metzera. Ten se v ní odvrátil od lingvistického přístupu a použil k analýze filmu matematickou teorii množin. Důvodem byla potřeba postihnout kódy sice s konkrétním filmovým dílem související, ale pocházející z jiných rovin kontextů.³¹ Kódy, tedy věci, které ve filmu čteme, nejsou totiž jen z roviny samotného filmu, ale i z roviny celého žánru, z roviny jiných médií (například literatury, která byla předlohou či inspirovala tento film), z roviny aktuální společenské situace, v níž je film promítán a z mnoha dalších rovin kódů a jejich sub-kódů. Vrstvy kontextů v jakémisi maticovém systému pak opět v duchu podstaty strukturalismu předjímají systém vhodný pro analýzu umění nových vzájemně propojených médií. „Úkol filmové teorie je nyní vpravdě dialektický,“ shrnuje James Monaco své pojednání a vysvětluje: „Jako zcela dospělé umění film už není samostatnou činností, ale integrovanou součástí naší kultury.“³²

Kromě samotného studia filmu v síti nových médií nám ale jejich vztah ke strukturalismu pomáhá v další podstatné novince. Podle Jaroslava Vančáta, který se zabývá mimo jiné výzkumem vizuality jako vzdělávacího nástroje, je strukturalismus nejen vhodným základem pro pochopení nových médií, ale sama nová média jsou naopak nástrojem strukturalistického pohledu na svět, prostředkem proměny člověka, který se díky nim, webu, digitálnímu fotoaparátu či kameře, interaktivním instalacím učí číst nejen umění, ale celý svět kolem sebe jinak, moderně – učí se číst abstraktní obrazy tak snadno, jako vždycky uměl číst obrazy klasické. „Nová média nám dávají možnost přistupovat k tomuto zobrazení nikoli pouze z jednoho místa a ze statického, zabstraktnělého časového bodu, který vytváří falešnou představu o souslednosti jevů, zatímco interakce je multiplicitní a neustávající průběhovou existencí,“ uvádí Vančát.³³

³¹ Monaco, s. 426.

³² Tamtéž, s. 430.

³³ Vančát, Jaroslav, *Tvar a struktura v obrazovém vyjádření*, *Obraz - časopis o obrazové komunikaci*, č. 3, 2000.

Na tomto místě bych shrnul dosavadní přehled konstatováním, že tradiční a samy o sobě rozmanité směry zkoumání médií jsou cestou k digitálním sítím obohaceny, multiplikovány, ale i rozrušeny a „komplikovány“ novými směry studia:

- novými filmovými teoretiky – historiky, zejména Elsaesserem a Zielinskim,
- McLuhanovým učením a jeho následovníky, kritiky i interprety,
- dalšími mediálními, respektive technologickými deterministy, jakými jsou Innis nebo Negroponte,
- Manovichem, který dosud spíše osaměle prozkoumával teoretický terén estetiky nových médií prizmatem softwaru,
- v oblasti experimentální tvorby, která se sama o sobě snaží být i médiem poznání a předání těchto průzkumů veřejnosti, však Manovich není zdaleka jediný, řada experimentujících umělců s těmito ambicemi vytváří díla, která zároveň teoreticky reflektuje, jmenovat lze například: Markéta Baňková, Chris Hales, Ulle Marquardt nebo Lisa Moren.
- hackery s vlivem na uměleckou tvorbu na síti, jejichž jazykem, médiem, poselstvím i metodou je open-source model, počínaje operačním systémem Linux a konče prostým mezilidským sdílením základních humanistických hodnot,
- strukturalisty, kteří prostřednictvím sémiotiky, dále pak i matematiky a dalších disciplín, vytvořili funkční systém pro analýzu filmu a nových médií.

Na závěr této části bych zmínil ještě myšlení označované jako poststrukturalistické a postmoderní (tyto dva pojmy mají své sice své průniky, ale jde o dva různé filosofické směry konce dvacátého století). Za významného představitele obou těchto směrů je v oblasti reflexe filmového umění řazen Gilles Deleuze, mimo jiné autor zvláštních knih *Film 1 Obraz – pohyb* a *Film 2 Obraz – čas*. Ne že by jeho dílo o filmu zkoumalo digitální síť. Ovšem jiná jeho kniha se stala inspirací, ideovým fundamentem pro autory věnující se virtualitě a jejím sítím. Pierre Lévy ve své práci *Kyberkultura* odkazuje na knihu *Mille Plateaux*, kterou napsal Deleuze spolu s Felixem Guattarim v roce 1980, jako na filosofický základ kyberkultury a její abstraktní popis pomocí rizomu (pojem z biologie značící oddenek nebo síť kořenů bez centrálního kořene). Podle Lévyho se v konceptu rizomu jedná o „nekonečnou mnohost propojení mezi různorodými uzly a mobilní mnohotvárnost center na otevřené síti, hemžení prostupujících se hierarchií (...).“ Autor pokračuje: „Toto schéma se realizuje společensky, prostřednictvím existence virtuálních společenství, kognitivně, skrze

proces kolektivní inteligence, a sémioticky, formou velkého hypertextu a virtuálního webového metasvěta.“³⁴

K filmu v pojetí sítí má co říci mnoho dalších směrů v teorii filmu a umění a není předmětem ani kapacitou tohoto psaní poskytnout jejich vyčerpávající přehled. Různorodému postmodernímu myšlení se nicméně věnuji dále v textu v rámci zkoumání vybraných prostředí a děl.

1.2 Velké (novo)mediální diskursy

Výše vyjmenované směry nejsou jediným východiskem pro studium měnící se krajiny novomediálního poznání. Film na cestě k digitální éře prošel érou analogových elektronických médií, a proto nelze pominout jeho fázi remediace prostřednictvím televize. Tato fáze neskončila. S rozvojem televize v druhé polovině minulého století se postavení, vnímání a účinek filmu výrazně posunuly, stejně jako se samotný film dále proměňoval. Jeho digitalizace trvá už více než čtvrt století, nejprve televizní a filmové technologie, následně digitální zasíťování jak v podobě distribuce televizního signálu (satelitem, kabelem, nyní postupně terestricky), tak prostřednictvím internetu a dalších telekomunikačních okruhů, respektive distribuce dalších digitálních nosičů a jejich vzájemná konvergence (například technologie iPod, MPEG, dataprojekce, přenosné paměťové nosiče). Diskursy kolem televize a její vztah k filmu jsou tedy dalším neopomenutelným aspektem a východiskem této práce, jehož pochopením můžeme hledat metodiku a inspiraci pro analýzu rozvíjejícího se vztahu filmu a digitálních sítí. Moje práce si neklade za cíl analýzu média televize, nýbrž těch témat, která jsou důležitá pro otázku kódování filmu do digitální éry, a to jak ve smyslu určitého stupně, respektive mezistupně v re-mediaci, tak otázku samotného média televize jakožto důležitého organismu sítě, dříve analogové, dnes a zítra sítě digitální. Používám zde pojem etablovaný dílem Remediation, Understanding New Media autorské dvojice Bolter a Grusin.³⁵ Ti rozpracovali McLuhanovu myšlenku pojmání obsahu média staršího médiem novým a doložili v éře digitalizace podvojnou logiku médií: bezprostřednost (immediacy) a hypermedialitu (hypermediacy). Na jednu stranu mají média tendenci vytvářet pocit reality, kterému tady a teď věříme (například celovečerní velkofilm,

³⁴ s. 134 - 135, Lévy, Pierre; *Kyberkultura*, Nakladatelství Karolinum, 2000.

³⁵ Bolter, Jay David & Grusin, Richard: *Remediation (Understanding New Media)*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, 2000.

televizní zprávy, virtuální realita), respektive chceme věřit a oddávat se mu, tedy na samotné médium zapomenout. To je ona bezprostřednost, tedy immediace, jak ji budu dále označovat. Na stranu druhou – zcela opačně – média mají tendenci upozorňovat na sebe jako prostředek, mezistupeň k jinému či řadě jiných médií (například výtvarné koláže nebo rozhraní pracovní plochy osobního počítače s okénky a ikonami souborů a funkcí). To je hypermedialita. Pro studium filmu v digitálních sítích jsou oba tyto zdánlivě protikladné, ve skutečnosti však komplementární principy důležité. Ať se již jedná o prvky filmu vnořené do dramatické počítačové hry, virtuálního světa, v němž „reálné“ filmové záběry přispívají k ponoru do hry, respektive odstranění distance média. Anebo naopak, o ovládací prvky na monitoru počítače nebo digitální televize, které umožňují film zastavovat, zpestřovat doplňkovými informacemi, volit dějovou linii v případě interaktivního příběhu.

V tomto smyslu jsou Bolter a Grusin účastníky velkého mediálního – především televizního a filmového – diskursu o tom, co je v médiích skutečné a co virtuální. Tento diskurs je veden několika základními směry, které se snaží zodpovědět především na tyto otázky: 1. Do jaké míry jsou média pravdivá a do jaké míry lžou a manipulují?, 2. Je televize škodlivá?, 3. Co je realismus ve filmu a co je ve filmu reálné? Podívejme se, v jakém stádiu se dnes tyto diskursy nacházejí a v jakých ohledech jsou důležité pro studium přechodu filmového umění do digitálních sítí. Nejprve poskytnu stručný nástin toho, jak se tyto otázky konstituovaly. Následně se k těmto třem otázkám vrátím prizmatem nových médií, včetně aspektu digitálních sítí.

A/ Do jaké míry jsou média pravdivá a do jaké míry lžou a manipulují?

Obecné teorie masových médií (Denis McQuail) se ve vztahu k pravdivosti soustředí na zpravodajství, tedy žánr typický hlavně pro denní tisk, rozhlas a televizi. Pravdivost v médiích je podle těchto teorií poměřována různými kritérii, zejména jsou uváděna kritéria přesnosti, relevance a úplnosti.³⁶ Dalšími významnými kategoriemi pravdivosti ve zpravodajství jsou pak objektivnost, respektive nestrannost a výběr. Tím je míněn způsob výběru témat a jejich zařazování do zpravodajství, tzv. gatekeeping.³⁷ Ovšem otázka pravdivosti, lži a manipulace

³⁶ McQuail, s. 172.

³⁷ McQuail, s. 241.

v médiích, zejména ve zprávách, má kořeny v otázce masmediální propagandy prostřednictvím filmu. Ta je nejevidentnější v použití totalitními režimy, spojená nejprve s budováním Sovětského svazu ve 20. letech minulého století a k „dokonalosti“ přivedená v následujícím desetiletí obdobím goebbelsovské vlády nad německou filmovou produkcí UFA. Zajímavé je, že zásadními díly propagandy se mezi hranými filmy, které se snažily napodobit úspěch filmu *Křižník Potěmkin*, stává dokument. Nejznámějším zůstal *Triumf vůle* (1934) režisérky Leni Riefenstahlové. Zatímco válečná propaganda, a tedy i manipulace s divákem, se stala součástí filmu hraného i dokumentárního ve všech zemích zapojených do druhé světové války, po jejím skončení se film stal v mnoha případech i velmi trefným nástrojem mediální reflexe, zobrazení postupů a zneužívání mediální manipulace, zejména v televizi. V tomto ohledu lze za vrchol vývoje dramatických filmových postupů považovat snímek *Vrtěti psem* (1998, režie: Barry Levinson). Pokud bychom použili analytickou logiku Boltera a Grusina, film hledal obranu proti mocnějšímu médiu, které si ho osvojovalo a pohlcovalo jako svůj nový obsah. Moc televize skutečně vyvolávala a vyvolává v umělcích reflexi a reakci. Dá se říci s určitou nadsázkou, že film, zejména některé žánry angažovaného a nezávislého filmu, se staly jakýmsi hlídacím psem televize. Autoři *Vrtěti psem* ilustrovali v podobě virtuální války, jak film (Hollywood) svými řemeslně dokonalými filmovými postupy slouží televizi, která zase uvěřitelností svého zpravodajství slouží politice. Hypermedialita obsahu tohoto filmu poukazuje na bezprostřednost a uvěřitelnost (immediace) globální televizní mašinérie. Samotná propaganda se však ze samotného filmu ani v demokratických zemích nevytratila, jenom je rafinovanější, složitěji skrytá mezi řádky filmové řeči. Za všechny příklady lze opět uvést známá díla z USA, která významnou měrou přispěla k uvedenému diskursu: *Černý jestřáb sestřelen* (2001, režie: Ridley Scott), který se zastával konkrétních politických sil a idejí v USA, anebo naopak *Fahrenheit 9/11* (2004, režie: Michael Moore), který vystoupil proti konkrétním politickým silám a idejím v USA.

B/ Je televize škodlivá?

Zjednodušeně hovoříme o diskursu „kritika televize“. Rozbory důvodů, proč je televize falešná, a tedy lživá, vedou od analýzy moci, složitosti a neuchopitelnosti televize (Pierre Bourdieu)³⁸, přes technologické argumenty o neurofyzilogickém vlivu záření televizních paprsků na člověka,

³⁸ Bourdieu, Pierre; O televizi, Doplněk 2002.

přivádějící jej do stavu mimo realitu (Jerry Mander)³⁹, až po její determinaci jako prostředku povrchní zábavy s negativním dopadem na člověka a společnost (Neil Postman).⁴⁰ „Média mají rozhodující vliv na to, co si představujeme pod pojmem pravda.“ To je tvrzení jednoho z nejuznávanějších kritiků televize, kterým je americký autor Neil Postman. Převládající médium podle něj svými vlastnostmi nejen předurčuje svůj vlastní obsah, ale zprostředkovaně ovlivňuje vnímání základních hodnot ve společnosti. Tímto převládajícím médiem naší doby byla podle Postmana televize. Sdělil to poprvé v polovině 80. let, kdy vydal své stěžejní dílo *Ubavit se k smrti* (*Amusing Ourselves to Death*). Postman vyšel z McLuhanova postulátu „the medium is the message“. Zjednodušeně řečeno tedy platí, že mediální obsah je předurčen formou média a že jsme vlastně mnohem více ovlivněni tím, jaké médium použijeme, než co je jeho konkrétní náplň jako pořad, program, text. Epochy lidstva pak podle Postmana rezonují s technologiemi, na kterých jsou založena převládající média. Svou kritiku televize – a jejím prostřednictvím i kritiku současné politiky, způsobu duchovního života, vzdělávání a společnosti vůbec – opřel Postman o její charakteristické rysy. TV nemá paměť, program je útržkovitý, ničemu ve vysílání nelze věnovat delší, důkladnější rozbor. Nezáleží na myšlenkách, ale na vnějším projevu, rozhoduje fotogeničnost a image, nikoli intelektuální schopnosti. Televize člověka zahlcuje. Neumožňuje třídění, vede k pasivitě. „Musím demonstrovat, že za vlády knihtisku byla komunikace uvnitř americké společnosti jiná než dnes – obecně řečeno koherentní, seriózní a racionální – a ukázat, jak se po nástupu televize smrštila a opanovala ji absurdita,“ klade si za cíl vůdčí světový kritik televize.⁴¹

C/ Co je realismus a co je reálné ve filmu?

Dalším robustním tématickým okruhem je problém definování a konstrukce reality v médiích. Ačkoli má mnoho styčných ploch s tématem pravdivosti, manipulace a lži v médiích, vede se diskuse otázky realismu spíše na půdě estetiky. Znamená realistický film pravdivý film o realitě? Musí zachycovat realitu přesně tak, jak je? Anebo je „realističtější“ film takový, kterému divák věří a prožívá jej, jako by se ocitl sám v ději – jakkoli s realitou má takový děj a postavy máloco společného? Tyto a řadu dalších obecných otázek si pokládají teoretici filmu (zajímavé je v tomto

³⁹ Mander, Jerry; Čtyři důvody pro zrušení televize, Doplněk 2000.

⁴⁰ Postman, Neil; *Ubavit se k smrti*, Mladá fronta 1999.

⁴¹ Postman, s. 24.

směru pojednání Noela Carrola Síla filmu nebo Bordwellova práce o vyprávění Narration in the Fiction Film) i sami autoři (neorealisté, manifest Dogma). K tomuto diskursu se pak mezi filmaři řeší i partikulární profesní diskuse, například zda je „realističtější“ filmová, nebo naopak televizní kamera, zda jsou ve finálním filmovém zvuku „realističtější“ synchrony, či naopak postsynchrony. Zda je „reálnější“ prožitek před filmovým plátnem „normálních“ rozměrů či obřím plátnem sálu moderního multikina.

Dala nová média, a zejména digitální sítě, těmto třem velkým diskursům nový impuls, či dokonce nový směr? Podívejme se na tento vztah podrobněji opět prostřednictvím třech uvedených okruhů diskursů, a to opět především s důrazem na pozadí vývoje filmu v éře digitalizace:

ad A/ Do jaké míry jsou média pravdivá a do jaké míry lžou a manipulují?

Zkoumání vlivu nových médií pohledem pravdivosti, lži a manipulace identifikované v médiích tradičních je ve zrodu. Nejdále je pravděpodobně analýza zpravodajství. Její postupy mohou být inspirativní i pro zkoumání filmu v síti. Jednou z metod je vycházet z dosavadních zkušeností s internetovým zpravodajstvím, které se stalo součástí produkce velkých mediálních domů a kde jej lze tedy i na detailech srovnávat se svými tištěnými, televizními a rozhlasovými ekvivalenty.⁴² Jejich efekt je ve vztahu k uvedeným pravdivostním kritériím ve zpravodajství ambivalentní: Většina odborníků se shodne, že zpravodajství na internetu, které je ve své většině textové, má z hlediska vzhledu řadu tabloidních rysů. Malý rozměr monitoru v porovnání s formátem tradičních novin nutí sestavovat zprávy portálově, s výraznými titulky a krátkými upoutávacími texty (tato podoba postupně převládla nad kopírováním agenturní podoby, např. servisu ČTK, oddělující text a obraz a konzervativně se držící obsahové věcnosti a grafické střídmosti titulků a prvního odstavce zprávy). Naopak čtení dlouhých textů se prostřednictvím webového rozhraní neosvědčilo. I proto se ustálila nabídka stahování větších dokumentů do vlastního počítače, a to ve vhodnějších formátech používaných často i k tisknutí jako jsou Microsoft Word nebo Acrobat

⁴² Zcela jiné východisko by představoval rozbor fenoménu milionů různých blogů, e-zinů, diskusních nástěnek a dalších webových médií, založených na individualitě, názorové publicitě a komunikaci, a především amatérské žurnalistice nadšenců. Stejně tak by jiným východiskem byla forma úzce specializovaných oborových webů, které buď samostatně či jako součást portálů v sobě spojují oborové novinky, obchodování a zábavu (například filmové distribuční portály, fan-kluby filmových hvězd atp.).

Reader. Křiklavé titulky, fotografie, vše v barvě je tedy součástí standardu větší části masového internetového zpravodajství.

Obdobně lze charakterizovat stále čtenější audiovizuální záznamy na stránkách internetového zpravodajství. Zpravidla se jedná o krátké shoty, dokonce spíše připomínající upoutávku na téma, než samotnou reportáž, za kterou se vydávají. Jmenovaným pravdivostním kritériím (McQuail), zejména přesnosti a úplnosti, také neprospívá faktor, respektive požadavek rychlosti v přípravě informace, jeden z hlavních rysů, na kterém je úspěšnost internetu jako zpravodajského média založena.

Zejména díky hypertextu však internet propůjčuje zpravodajství dosud neuskutečnitelné příležitosti. „Odkazovost hypertextu dává žurnalistovi téměř neomezené možnosti rozšiřovat předpokládanou zpravodajskou informaci o další dodatečná sdělení, která rozvíjejí buď historickou nebo tematickou perspektivu původní zprávy,“ píše Milan Šmíd ve stati Zpravodajství internetové žurnalistiky.⁴³ Hypertext umožňuje propojení s archívními údaji, zdroji publikovaných informací či zdroji, kterými je možno je konfrontovat. A to v uživatelsky téměř dokonalé podobě okamžitého vyvolání jedním kliknutím na hypertextový odkaz. To je významný argument pro posilování přesnosti, úplnosti v informování, zároveň je předpokladem pro poskytnutí výběru čtenáři. Z tohoto pohledu internet zvyšuje šance na kvalitu naplnění pravdivostních kritérií v médiích. Druhým aspektem, který takto může působit, zejména k podpoře objektivity a vyváženosti, je funkce interaktivity. Zejména diskuse čtenářů pod články či audiovizuálními záznamy může poukázat na jejich nedostatky, nabídnout jiný úhel pohledu či odkázat na zdroje konfrontující dotýčný text. Můžeme přijmout hypotézu, že nastavení této funkce na stránkách internetových novin má potenciál jakéhosi hlídacího psa kvality práce autorů, byť tato hypotéza není zatím výzkumy dostatečně podložena.

Diskurs o pravdivosti, lži či manipulaci v éře nových médií ve vztahu k filmu zřejmě zatím nenabyl žádné nové dimenze. A je pro něj třeba nejprve uskutečnit dostatečný základní výzkum. Z praxe zaujaly i odbornou veřejnost případy úspěšné mystifikace (na obhajobu umění se nemusí používat ono nesympatické označení „manipulace“), kdy se internet stal prodlouženou rukou

⁴³ In: Zpravodajství v médiích, Kolektiv autorů, Nakladatelství Karolinum, 2001.

filmového díla, příběh dovyprávěl či jej pro vyprávění připravil, především jej však propagoval, respektive pomáhal s rafinovanější metodou reklamy, kterou je public relations. To je mimo jiné základní pohled Pierra Lévyho, který ve své knize *Kyberkultura* popsal funkci internetu v umění především jako upoutávky na umění.⁴⁴ To byl nepochybně i tah autorů hororu *Záhada Blair Witch*, kteří vkusnou, chytlavou „mystifikací“ prostřednictvím internetu upoutali na příběh, který se údajně opravdově děje kdesi v podivném lese, ale i někde mezi lidmi blízko nás. Tato „story“ šířená i přes internet svým způsobem dodala příběhu i novou estetickou působivost. Informovaný divák pak v kině usedal s ozvláštněným pocitem zážitku, který se „opravdu“ stal a který filmem neskončil, i když věděl, že to „opravdu“ je ve skutečnosti jen jako. Inspirovali pak řadu dalších tvůrců hororů, ale s úspěchem se internetové mystifikace používají i v dalších žánrech, například komediích, fiktivních dokumentech atp. Internetu jako prodlouženému objektivu filmu, se kterým dohromady s dalšími kontexty tvoří síť, se budu věnovat dále v textu.

ad B/ Je televize škodlivá?

V této části se vývoji diskursu v éře nových médií budu věnovat podrobněji, protože dosavadní zkušenosti a vědomosti s působením televize i filmu v televizi jsou do značné míry určující pro další studium v éře post-televizní. Vůdčí kritici televize vítali nová média v čele s internetem s nadějí (pro výše uvedené vlastnosti), ale i s varovnou reflexí. Neil Postman přešel po konceptu televize jako „ubavit se k smrti“ ke konceptu nových informačních technologií jako „uinformovat se k smrti“.⁴⁵ Internet je podle něj jen prodlouženou rukou televize a napomáhá našemu zahlcení informacemi, které nejsou relevantní. „Všechno od telegrafu a fotografie 19. století až po silikonový čip ve století dvacátém umocnilo informační rámus do takové míry, že dnes, pro běžného člověka, nemají informace jakýkoli vztah k řešení problémů,“ řekl Postman v roce 1990.⁴⁶ Navázal tak na svou tezi o smutné roli telegrafu v historii kultury: „...vedl (telegraf) do života fenomény irelevance, inkoherence a bezmoci.“ Tedy informace zbavené kontextu, myšlenky.

⁴⁴ Lévy, s. 139.

⁴⁵ *Informing Ourselves to Death*, 1990, přednáška pro German Informatics Society, ke stažení na internetu např. zde: http://www.eff.org/Net_culture/Criticisms/informing_ourselves_to_death.paper.

⁴⁶ Tamtéž, s. 3.

Postmanovi oponenti vyšli ze zkušenosti, že počítače a internet ze své podstaty nemohou být napadeny kritikou, na které je založena kritika televize. Vyžadují totiž aktivitu uživatele a zároveň mu ponechávají kontrolu nad svým mediálním časem. Umožňují archivaci informací. Zajišťují jejich kategorizaci a vzájemnou prostupnost. Internet je decentralizovaný, kontinuální a nevtíravý. Podporuje studium, umožňuje soustavnou dlouhodobou práci, nabízí svobodu volby. Podle Postmana však takzvaná informační společnost problémy světa neřeší a je jen symbolem zahlcení informacemi, které nejsou relevantní. Postman sice respektuje vlastnosti počítače a internetu, které je od TV odlišují, ale přesto v nich vidí jen prodlouženou ruku televizní mašinerie. „Tato kniha se soustřeďuje na to, jak formy veřejné komunikace regulují či dokonce diktují druh obsahu...“ shrnuje Postman myšlenku svého nejslavnějšího díla *Ubavit se k smrti*.⁴⁷ Ta přitom přesně platí i na jeho další knihu *Technopol: kultura podlela technologii (Technopoly: The Surrender of Culture to Technology)*.⁴⁸ V ní navazuje na kritiku televize a internetu a zobecňuje na situaci v celé společnosti. Ze společnosti, která používala technologie jako nástroj, se stává společnost technokratická směřující k situaci technopolu, tedy podle Postmana stavu, v němž obsah zcela ztrácí smysl a mizí vedle formy, definované počítačem a jeho procesy. Obsah v digitálních médiích nejen že nemá význam, parametry a efekty obsahu médií tradičních, jako je kniha, ale naopak digitální média zužují tento obsah jen na „transport“ dat. Postman zde polemizuje s Davidem Bolterem o potenciálu elektronických médií jako novém stadiu pro vývoj knihy, stejně důležitém jako přechod od rukopisů ke knihtisku. Počítač podle něj zatím nic takového jako obohacení písemné, tištěné tradice literatury nedokázal.

Postman je mediální determinista, a přitom normativista. V myšlenkách McLuhana totiž nachází odrazový můstek pro dokladování ničivého dopadu nových mediálních technologií na kulturu. Považuje jejich uchopení člověkem za fatálně špatný krok lidstva. Zatímco na poli nových médií, tedy zejména počítače a internetu, se dá říci, že jeho myšlenky mezi odborníky pohořely, v televizi mu v rámci mediálně deterministického pojetí vyrostl ostrý protipól zřejmě až v podobě Stevena Johnsona. Ten v roce 2005 vydal knihu *Everything Bad Is Good For You (Vše špatné je*

⁴⁷ *Ubavit se k smrti*, s. 15.

⁴⁸ Postman, Neil, *Technopoly: The Surrender of Culture to Technology*, New York, Vintage Books, 1993. Úryvky publikovány v rámci kritiky *What Neil Postman has to say* od Nancy Kaplan v *Computer-Mediated Communication Magazine*, 1995, ke stažení na: http://www.ibiblio.org/cmc/mag/1995/mar/hyper/npcontexts_119.html

pro vás dobré) s výmluvným podtitulkem Jak nás současná populární kultura vlastně činí bystřejšími.⁴⁹ Dílo poněkud provokativní v hypotéze, na druhou stranou seriózně analyzující struktury současné tvorby televizní, filmové, internetové a herní. Výsledky těchto analýz pak autor dává do kontextu psychologických a sociologických empirických šetření s cílem doložení své hypotézy. Steven Johnson se v knize snaží prokázat, že počítačové hry, stejně jako další typické formáty éry nových médií, jako jsou blogy na internetu nebo televizní reality show či ty současné seriály, o kterých často hovoříme jako o postmoderních, nejen že neškodí kultuře a myšlení člověka, ale naopak prospívají.⁵⁰ Na pomoc si bere poslední poznatky neurologie a výzkumu mozku, sociální psychologie, psychometrie. Vychází z výzkumů IQ, které provedl před dvaceti lety v USA James Flynn, aby mimo jiné zjistil, že určité formy inteligence člověka se od druhé války výrazně zvyšují, a to napříč všemi sociálními, etnickými a dalšími skupinami lidí. Tento jev začal být po svém objeviteli nazýván Flynnův efekt. Mezigenerační posuny jsou při studiu Flynnova efektu nejvíce patrné v inteligenci založené na obrazové komunikaci. Podle Johnsona je příčinou tohoto vývoje právě vliv prostředí, zejména vliv elektronických a nových médií, a obecně populární kultury na člověka. Johnson přitom uznává, že jde jen o hypotézu. Těžiště jeho práce je v rozboru konkrétních děl novomediální éry, k nimž se ještě v disertaci vrátím a která demonstrují nároky na uživatele, diváky, recipienty. Jaké jsou tyto nároky, respektive jaké vlastnosti v uživatelích nová média rozvíjejí? „Ti co hrají“, tedy uživatelé videoher, zejména počítačových, se především musí vypořádat s prostým faktem, že téměř všechny hry jsou velmi obtížné na hraní a především na vyhrání. Pokud jsou jednoduché na základní úrovni, pak na úrovních vyšších si kladou vysoké nároky na schopnosti hráče. Těmi jsou zpravidla nejen motoricko-smyslová pohotovost, ale i kombinatorika, multi-tasking, schopnost hierarchizace informací, plánování, strategické myšlení – tj. například schopnost být o x-kroků vpřed – a poznávací schopnosti. Jistě, obdobně to platí pro klasické stolní hry jako stolní či slovní fotbal, dámu, šachy, monopoly. Jenže elektronické rozhraní nových médií se svou schopností imediace a zároveň hypermediace vytváří prostředí, které dává hře přesvědčivost, živost, věrohodnost na straně jedné (tedy imediace), a nástroje, které umožňují hru studovat, analyzovat, učit se, přetvářet její virtuální svět k obrazu svému na straně druhé (princip

⁴⁹ Johnson, Steven: *Everything Bad Is Good For You*, Riverhead Books, New York, 2005

⁵⁰ Termín „postmoderní“ jsem zde pro jasnější vymezení dosadil já, Steven Johnson se mu vyhýbá.

hypermediace). To je podle Johnsona základní kvalitativní rozdíl mezi hrami klasickými a elektronickými, který podporuje stimulaci rozvoje uvedených vlastností člověka. Jeho závěry budu diskutovat v rozboru konkrétních děl dále v textu.

Druhou významnou skupinou tvorby, s jejímž pojetím Johnson polemizuje vůči postmanovské kritice médií, je moderní televizní tvorba, především reality show a populární televizní dramatické seriály posledních dvaceti let. V případě dramatické tvorby se nové seriály od těch raných a tradičních (tedy až po přelom sedmdesátých až osmdesátých let) liší podle Postmana třemi novými fenomény: mnohonásobností dějových linek („multiple threading“), porušováním tradičních pravidel filmové řeči („flashing arrows“) a sítěmi kontextů („social networks“). Zatímco producenti televize sedmdesátých let tvrdili, že divák neunes více než tři dějové linky v jedné epizodě seriálu a v předchozích desetiletích vydaly na epizodu zpravidla i dějové linky dvě, od osmdesátých let jejich počet v přepočtu na epizodu, a tedy i jednotku času narůstá (multiple threading). V seriálech, které Johnson analyzuje, například *Sopranos* nebo *Hill Street Blues*, se v jednom díle prolíná až deset dějových linek. Autor upozorňuje, že taková matice děje už vyžaduje mnohem aktivnější přístup diváka. Schopnost přijímat seriál předpokládá jeho vnímání děje se zvýšenou časoprostorovou představivostí, stimulovanou rozdrobením klasického kontinuálního toku děje do mnoha okének zápletek. Ty sice neprobíhají přímo paralelně, ale sledovat deset dějových linek střídajících se v tak rychlém sledu prostě vyžaduje schopnosti blízké se určitému paralelnímu vnímání. Pokud jde o porušování tradičních pravidel filmové řeči (flashing arrows), tedy znaků a syntaxe, v tomto ohledu se stává dramatická tvorba zdrojem hry s divákem, zdrojem hádanek a sérií překvapení.⁵¹ Když na scénu poprvé přichází osoba, která má být padouchem, už ji nutně nemusí provázet tóny zlověstné hudby. Seriál *Městečko Twin Peaks* nořící se do magického zla provází sladká, romantická ústřední hudební melodie. Donna Haywardová, přítelkyně zavražděné Laury Palmerové, která je dle klasické sémiotiky kladnou postavou začíná v průběhu seriálu, kdy pátrá po vrahovi, znepokojuvat diváka, kterého měla dosud nepochybně na své straně, podivným chováním na hranici koketérie se samotným zlem.

⁵¹ Steven Johnson mluví o „flashing arrows“, tedy animovaných šipkách, které v hraných filmech, zpravidla komediích, upozorňovaly diváka na detaily hodné pozornosti – a parodovaly tak vlastně samotné tradiční kódy filmové řeči. Moderní dramata však tyto „šipky“ v přeneseném významu už neobsahují, naopak jejich autoři často dělají vše proto, aby diváka zmátli, zaměnili dobráka za padoucha a naopak, strašili banalitami a vážné hrozby zesměšňovali.

Soucit s rodiči zavražděné Laury se mění kvůli scénám plným trapnosti v nechut' diváka vůči nim, atp. Třetím aspektem, který mění diváka v moderní dramatické tvorbě, jsou podle Johnsona informace, které je třeba znát, aby divák mohl sdělení zakódované v díle správně pochopit. Tyto informace jsou generovány ve společenských a historických kontextech těchto děl (autor používá termín *social networks*), kladou tedy na diváka požadavky téměř kvizového typu. To je typické zejména pro sitcomy a další především humoristickou tvorbu, v domácí produkci například může jít o *Českou sodu*, v USA však v případě seriálů trvajících po desetiletí lze vysledovat i sebe-referenční, většinou parodické odkazy. Škoda že v domácí tvorbě tento potenciál sebe-reflexe formou „sebe-shození“ nebyl využit například v případě *Nemocnice na kraji města po dvaceti letech*. Díky úspěchu původního seriálu, jeho ohromného citačního potenciálu ve společnosti, měli autoři poměrně unikátní příležitost dodat novému seriálu další dimenzi. Ať už by šlo o banální vtip, kdyby protagonisté spěchali domů po práci, aby stihli v televizi další díl *Nemocnice*, nebo sofistikovanější odkazy, kupříkladu z řad pacientů, kteří by během vizity naráželi na mediální slávu lékaře, jež zrovna stojí nad jejich lůžky. Umožnili by tak divákovi kromě „sledování dalších osudů oblíbených hrdinů“ i v duchu principu hypermediace podívat se na *Nemocnici* s určitou distancí jako na určitý mediální a vlastně společenský fenomén síťové kultury, ve které žijeme.

Z obdobných pozic jako dramatickou televizní tvorbu obhájí Johnson pozitivní efekty na diváka i v případě reality show. Především stimulaci k aktivitě jako při hře. Postmanovi oponuje i dalším prvkem, který televize vysílající reality show vnáší do interakce s divákem. Tím je emoční inteligence. Myšlenky a poznatky Johnsona jsou v kontextu této mé práce ale především důležité jako integrující prvek k novým médiím, v jejichž rámci se dále rozvíjí film a další audiovizuální tvorba. V síti, ve které se dnes pohybujeme díky společenským kontextům, herním a dalším interaktivním prvkům, už totiž nemůžeme analyzovat samotný film, televizní pořad či jiné audiovizuální dílo. Johnson vidí diváky jako uživatele a analytiku této sítě. A ti ji rozprávají buď vědomě, tedy v principu hypermediality dle Boltera a Grusina, anebo nevědomky, tedy v principu mediální imediace.

ad C/ Co je realismus ve filmu a co je ve filmu reálné?

Ani diskurs o realismu ve filmu nezůstal novými médii nedotčen. Naopak, tento diskurs nabral nový dech. Nabízí se opět připomenout slova Elsaessera (Louis Lumière – první virtualista kinematografie?)⁵²: „...film se stává ne snad prvním virtuálním médiem, ale spíše prvním médiem kultury virtuality.“ Dostává nový rozměr, jakousi třetí dimenzi, myšleno optikou 3D počítačové grafiky? Aníž bychom vyřešili otázku, co je a není realistické ve filmu, přibývá další sada otázek spojená s virtuální realitou, a to v řadě významů tohoto slova. Rozhodující filmovou technologií spojenou s diskursem virtuální reality je trojrozměrná počítačová animace. Ve vztahu k realismu ve filmu na sebe výrazně upozornila užitím ve filmu *Titanic* (1997) od Jamese Camerona. Zde měly totiž tisíce animovaných postav na palubě umocnit „skutečný“ zážitek diváka z přítomnosti na lodi. Ve spojení s promítáním na obří plátna multiplexových kinosálů osazených prostorovým zvukem Digital Dolby Surround vytvářel film opravdu podívanou blízkou realitě virtuálního Titaniku. Tu trochu rušili jen uštěpačné poznámky „ajtíků“ v hledišti, kteří si všímali nedostatečné propracovanosti figurek na palubě. James Monaco si všímá i volby tématu Titaniku: „Svým převyprávěním tohoto symbolu technologického selhání ustavil (Cameron) paralelní model pro digitální realitu. Titanic je emblémem našeho zrychlujícího se trans-platonického přechodu do nového světa virtuality.“⁵³

Bolter a Grusin se v rámci tohoto diskursu vracejí ke konceptu filmu atrakcí, tedy k záměrům a efektům prvních slavných děl kinematografie, jakými byl třeba *Příjezd vlaku bratří Lumierů*. Po éře narativních filmů se dá na příkladech děl jako *Jurský park* (1993) nebo *Lost World* (1997) dokladovat s příchodem využití 3D grafiky určitý návrat ke spektakulárnosti filmu, spíše tedy k divácké atrakci než k dramatu založeném na síle příběhu.

⁵² S. 260, *Nová filmová historie (Antologie současného myšlení o dějinách kinematografie a audiovizuální kultury)*, Petr Szczepanik (ed.), Nakladatelství Herrmann & synové, Praha 2004.

⁵³ Monaco, James: *Jak čist film*, 2004, Albatros, s. 369.

Jeden z nejzajímavějších příspěvků do novo-mediálního diskursu o realismu ve filmu vnesl Lev Manovich v příznačně nazvané kapitole Jurský park a socialistický realismus v *The Language of New Media*. Autor na příkladě *Jurského parku* dokladuje, jak oproti filmové surovině technicky dokonalejší obrazové a zvukové médium – počítač, které je schopno nekonečné míry rozlišení, se zde před filmem zdánlivě sklání, aby se pak stalo pomyslným vítězem v realistickém efektu. Tvůrci filmu, který je silný velmi organickým propojením animovaných a hraných záběrů, museli totiž degradovat počítačem vyrobené snímky tak, aby nesly stejnou míru zrnění a šumu, tedy nedokonalosti použité filmové suroviny. Podobné „autentičnosti“ zatím nedosáhli animátoři při zpodobení člověka, i když technicky tomu nic nebrání. Podle Manoviche je však i taková nefotorealistická počítačová animace postav výrazem realismu. Jde však o opačný koncept proti tradičnímu realismu. Zatímco dosud jsme si pojem realistického záznamu spojovali s minulostí, tento koncept, člověka-cyborga, je výrazem realismu odkazujícího na budoucnost. Science-fiction nepotřebuje umělé postavy místo herců. Je to překvapivě žánr realismu, který je vyzývá, žánr nového realismu založeného na realitě dokonalosti, kterou představují počítače.

Bolter a Grusin se diskursu o realismu ve filmu dotýkají i v části jejich knihy *Remediation, Understanding New Media*, která je zasvěcena virtuální realitě.⁵⁴ Tady film vystupuje v remediované podobě virtuální reality v příkladu medicínského experimentu při léčbě akrofobie, tedy chorobného strachu z hloubky. Kromě trojrozměrné počítačové animace je tu zásadní i technologie interaktivity. Autoři tu na principu subjektivní kamery s materiálem natočeným na motivy *Vertiga* od Alfreda Hitchcocka rozvíjejí pro své pacienty minidramata. To si pacienti jako hlavní aktéři prožívají sice s napětím, ale tak, aby dospěli šťastnému konci a vzdor závratí nepadli do hlubin vymodelované propasti. Míra realismu těchto re-mediovaných filmů je exaktně měřena snímači lidského těla. Podle potu, tepu, svalových stahů a dalších projevů životních funkcí lékaři identifikovali zcela shodné symptomy, které si jejich pacienti prožívají v realitě.

Co mají tyto tři diskursy, díky novým médiím stále více košatějící, dnes společného? Na jedné straně více slz a bušení divákova srdce (immediace), na straně druhé větší odstup a porozumění principu a systému médií (hypermediace), tedy i obranyschopnost diváka vůči mediální manipulaci. Je toto uskutečnitelný trend éry nových médií? Z pohledu uživatele zůstává toto

⁵⁴ Bolter a Grusin, s. 163-166.

velkou otázkou, z pohledu tvůrce je tento trend již prokazatelný. Základní otázky, které z uvedených diskursů vyplývají, položím a pokusím se na ně zodpovědět při rozboru prostředí digitálních sítí a filmového, resp. audiovizuálního umění do těchto sítí zapředeného.

2. Sít'

2.1 Pojetí sítě

2.1.1 Definice

Před-digitální teoretický pohled na definici sítě lze čerpat od Denise McQuaila.⁵⁵ Píše o velkých veřejných komunikačních sítích na straně jedné a alternativních sítích na straně druhé. První, které jsou založeny na prostředích masové komunikace, jsou v centru moderní integrované společnosti. Oproti tomu alternativní sítě, tedy podle McQuaila nikoli masová média, jsou v současné době, míněno v polovině devadesátých let, vzácné. Jako příklady uvádí sítě založené na mezilidských vztazích zejména v rámci církevních či politických organizací a spolků.

Komunikační sít' podle McQuaila „musí obsahovat prostředky předávání, výměny a aktivního toku sdělení, přičemž se na těchto procesech musí podílet všichni zainteresovaní účastníci nebo jejich většina.“⁵⁶ Alternativní technologie, které podporují celospolečenské sítě, například sítě přepravy osob, systém pošt či telekomunikační infrastruktura, podle autora obvykle postrádají prvky „celospolečenské platnosti a veřejné role“. Technologie založené na masových médiích, tedy tisku, televizi, rozhlasu a filmu, tuto roli naopak nesou.

Pod rovinou celospolečenské komunikace existují další roviny komunikačních sítí, které znázorňuje následující schéma.

⁵⁵ McQuail, Denis; Úvod do teorie masové komunikace, Portál 1999.

⁵⁶ McQuail, s. 28-29.

Schéma tradiční sítě odvozené od McQuaila

celospolečenská komunikační síť <i>nositel: masová média</i>									
		sítě regionů, organizací a institucí							
<i>nositelé:</i>	specializovaná média	interní směrnice	dané postupy	zvyková pravidla					
		rozmanité sítě skupinové a interpersonální komunikace							
<i>nositelé:</i>	konverzace	setkávání	zájmy	činnosti	potřeby	vztahy	vazby	atp.	atp.

Posledních dvacet je však tato struktura rozrušována. S příchodem digitalizace a nových na digitalizaci založených médií, především internetu a jeho službách, jakými jsou world wide web, elektronická pošta či řada dalších komunikačních prostředí, například ICQ nebo InstantMessaging, ale i mobilních digitálních telekomunikačních nástrojů se dá říci, že se tato tradiční struktura sítě z principu rozpadá. Pojem masová média je re-definován, územní pohled na síť je re-definován. Interaktivita, hypermedialita, uživatelská ovladatelnost doslova pro každého, to jsou vlastnosti, díky kterým se síť vzájemně horizontálně a vertikálně propojují na úrovni všech rovin a typů. V jádru této změny je jednotná povaha bitů, jak říká prorok éry digitalizace médií Nicholas Negroponte. Bity, tedy jednotky informace na úrovni 1 a 0, kterým lze také rozumět jako ANO a NE, zapnuto a vypnuto, bílá a černá atp., jsou jakousi DNA informace. Tento genetický kód byl u zrodu nových technologií a médií a znamená tedy základ pro společný jazyk, komunikaci a kompatibilitu různých zařízení, prostředků a objektů, které jsou digitalizovány. Digitalizaci médií můžeme chápat jako jejich převod na numerický kód. Převod na čísla umožňuje jejich programovatelnost. Podle Lva Manoviche je právě pojetí digitalizace jako převodu na numerické vyjádření (reprezentaci), tedy proměna analogových médií na počítačová data, tím opravdu zlomovým bodem, který mění podstatu médií.⁵⁷ Proměnu sítě se snažím vyjádřit v následujícím schématu.

⁵⁷ Manovich, Lev; The Language of New Media, MIT Press, 2002, s. 52.

Schéma sítě v digitální éře

sít'	sít'	sít'	sít'	sít'	sít'	sít'	sít'	sít'
sít'	masová médiá	konverzace zájmy	celospol. sít'	sítě organizací	činnosti vztahy	special. médiá	směrnice, postupy	sít'
sít'	směrnice, postupy	směrnice, postupy	potřeby, setkávání	celospol. sít'	interspers. sítě	masová médiá	celospol. sít'	sít'
sít'	celospol. sít'	masová médiá	sítě organizací	směrnice, postupy	special. médiá	skupinové sítě	konverzace zájmy	sít'
sít'	sítě organizací	special. médiá	konverzace zájmy	masová médiá	potřeby, setkávání	celospol. sít'	masová médiá	sít'
sít'	interspers. sítě	celospol. sít'	celospol. sít'	skupinové sítě	masová médiá	konverzace zájmy	interspers. sítě	sít'
sít'	masová médiá	činnosti vztahy	special. médiá	sítě organizací	masová médiá	skupinové sítě	směrnice, postupy	sít'
sít'	sít'	sít'	sít'	sít'	sít'	sít'	sít'	sít'

Digitální technologie umožnily snadno propojit takové extrémní, jakými je tradiční vskutku masová komunikace se soukromou interpersonální komunikací. Diskusní skupiny spřízněných duší na internetovém blogu diskutují nový filmový hit, který má na webu upoutávku, jež je možno se vzkazem, názorem poslat příteli emailem a zároveň si celý film stáhnout a promítat si jej na domácím kině nebo jej vzít k přátelům a promítat přes dataprojektor. Na vlastním webu tohoto filmu se nejen prodávají reklamní předměty a realizuje další propagace filmu, ale diskusní a kontaktní centrum dává autorům zpětnou vazbu. Tu využívají i tvůrci počítačové síťové hry typu MMORPG (massive multi-player online role playing game), kteří od autorů filmu koupili nejen práva, ale i filmový záznam k přestřihání a zasazení jej do hry. Tu hrají po celém světě miliony uživatelů internetu. Vytvářejí si díky ní vzájemná spojení, žijí příběhem, ale i slastí z dobrodružství a komunikace. V některých případech je tato digitální interakce předstupněm osobního setkání, přátelství či partnerského vztahu. Jiní uživatelé inspirováni filmem či hrou natáčejí na digitální kameru vlastní skeče a mini-filmy na motivy sledovaného příběhu, mohou je mixovat s originální hudbou filmu, snadno stříhat na svém osobním počítači a potom je distribuovat prostřednictvím internetu svým přátelům. Toto není výčet teoretických možností, co se může stát, když... to je skutečný „příběh“ na síti v éře digitálních technologií. Povědomí o takovém příběhu na síti je potom součástí kontextu, v němž filmoví autoři připravují a realizují nové filmové dílo.

Smyslem dalšího textu je ukázat, zda a jak se tato všeprostupující logika sítě odráží zpětně v audiovizuální tvorbě a co to vypovídá o umění a co to, šířeji vzato, naznačuje o celé společnosti informační éry.

2.1.2 Technologie

Nyní jsem se tedy pokusil o definici komunikační sítě, a to její pojetí před-digitální a nové pojetí založené již na digitálních technologiích. Teď přistoupím ke stručnému popisu těchto základních technologií digitálních sítí. Je to důležité jako jeden z pramenů pro následnou úvahu o estetice v éře informačních technologií.

Na komunikační síť lze nahlížet jako na vzájemně propojenou soustavu přenosových a záznamových médií. Pro ilustraci nejobecnějšího pohledu: přenosovým médiem je třeba člověk, který přišel ke známým návštěvu, stejně jako jeho samotné povídání s hostiteli včetně mimoverbální komunikace. Záznamovým médiem je oproti tomu jeho mozek, myšlenky, které na návštěvě projevil, a vzpomínky, které mu z této návštěvy zůstaly. Obdobně, ovšem technologicky vzato, se komunikační síť sestává z telekomunikační infrastruktury, která zajišťuje přenos informací na dálku, a záznamových médií, které informace uchovávají. Digitální síť ovšem tyto dvě struktury prolíná tak, že zpracování a tvorba informací mnohdy probíhá jak v telekomunikačním, tak v záznamovém režimu. Je to díky oné jednotné povaze bitů. Tedy díky počítačovému softwaru, který plní jak komunikační funkce, tak je sám o sobě záznamem. Mimo to může zároveň přímo plnit i funkce záznamu jiných informací. Příkladem jsou aplikace elektronické pošty, tzv. emailoví klienti, kteří plní funkce odesílání, přijímání, archivování a zpracování záznamů.

Telekomunikační techniky, tedy techniky komunikace na dálku, existují už od zrodu člověka. Ještě před uplatněním elektřiny, která předznamenala zlom ve vývoji médií, byl v 18. století vynalezen telegraf fungující čistě na optickém principu, schopný přenášet poměrně přesné informace na velké vzdálenosti ve velmi krátkém čase. Byla to soustava zařízení na viditelných místech, zejména na kopcích, z nichž bylo na sousední body vidět. Zařízení se sestávala z různých ramen a pák, jejichž nastavení v daných polohách vyjadřovalo různá sdělení. Bratři Chappéové takto v roce 1793 propojili Paříž s městem Lille (na vzdálenost asi 230 km) a umožnili přenos zpráv

mezi těmito dvěma lokalitami v čase několika minut. Jejich vynález byl hojně používán v době napoleonských válek, a vydržel až do roku 1852, kdy zde byl nahrazen telegrafem na elektrickém principu. Byli to ovšem právě bratři Chappéové, kterým lidstvo vděčí za zavedení pojmů telegrafie a telegram.⁵⁸

Telegraf a telefon

Zlomová změna vývoje telekomunikací přišla s elektřinou. Elektrický telegraf různého typu sestrojilo v první třetině 19. století několik badatelů, za jeho vynálezce je zpravidla považován Samuel F. B. Morse. V roce 1844 dokončil na vzdálenost několika desítek kilometrů první telegrafní spojení mezi městy Baltimore a Washington a o rok později vyslal první zprávu. Pozoruhodné je, že jeho telegraf je založen na binárním kódu. Telekomunikační odborník a publicista Jiří Peterka hovoří díky kódu založeném na „tečce“ a „čárce“ o první digitalizaci: „Velmi zajímavá je jeho telegrafní abeceda (dnes stále dobře známá "Morseovka") - již při jejím návrhu se Morse snažil dosáhnout větší efektivnosti přenosů a pro jednotlivé znaky zpráv zvolil digitální kód proměnné délky: na základě statistického rozboru četnosti jednotlivých znaků ve zprávách přiřadil těm, které se vyskytují nejčastěji, ty nejkratší kódy. Tím vlastně Morse položil základ všem novodobým technikám komprese dat. (...) použil jednožilový měděný kabel, zavěšený na sloupech, zatímco jako druhý (zpětný) vodič mu sloužila zem. Dosahoval přitom úctyhodné přenosové rychlosti 2 bitů za sekundu.“⁵⁹

Svůj unikátní přínos komunikaci telegraf projevoval masovým využíváním do konce 20. století. Češi ještě v roce 1990 poslali 5,5 milionu telegrafních zpráv, v roce 2000 přes 600 tisíc a v roce 2005 už jen 400 až 500 denně, tedy asi 150 tisíc za celý rok. Ve stejném roce zároveň skončila Českému Telecomu (ČTc) povinnost tuto službu poskytovat, předpokládalo se tedy po 158 letech konec telegrafu v českých zemích. Překvapivě však, na rozdíl třeba od Rakouska či Německa, kde byl opravdu poslední telegram zaslán ke konci roku 2005, ČTc pokračuje v poskytování této ztrátové služby. Textové zprávy dodané do druhého dne jsou podle vyjádření společnosti „službou s obrovskou spolehlivostí“. Využívají ji dosud zejména nemocnice a soudy.⁶⁰

⁵⁸, Peterka, Jiří; Z historie sdělovací techniky, <http://www.earchiv.cz/a94/a404c500.php3>, s. 2.

⁵⁹ Tamtéž, s. 3.

⁶⁰ Týden (časopis), 20. února 2006, s. 22.

Paradoxně, právě jeho „digitální“ povaha podle Peterky způsobila, že byl telegraf po objevu telefonu rychle zastíněn. Telefon, typické analogové zařízení, na rozdíl od telegrafu jednoduše od účastníka nevyžadoval Morseovku, přenášel prostě lidský hlas. A ten nevyžadoval tak organizačně a technicky komplikované rozhraní pro kódování jako telegraf. Analogový signál dokázal sice se značnými ztrátami kvality a zkreslením, přesto poměrně věrně reprodukovat tak náročnou informaci, jakou je lidský hlas s jeho zabarvením, melodií, vibracemi.

Telekomunikace a vysílání

Bez elektřiny to ale nešlo. V sedmdesátých letech devatenáctého století vynalezl A. G. Bell převedení zvukových vln na elektrický signál a naopak. Maxwell, Hertz a Marconi zkoumali elektromagnetické vlny v poslední dekádě devatenáctého století, patentován je radiotelegrafický přenos. Dále se tedy elektrická komunikace na dálku rozvíjí dvěma směry. Jedním je interaktivní, tedy obousměrná komunikace uplatňovaná především prostřednictvím telefonu a telegrafu, dále ji budu nazývat ustáleným výrazem telekomunikace. Druhým hlavním směrem je jednosměrná komunikace na dálku, čili vysílání, zejména vysílání prostřednictvím takzvaných masmédií rozhlasu a televize. Zatímco pro telekomunikaci bylo charakteristické spojení mezi dvěma účastníky, masmediální vysílání směřovalo od jednoho účastníka k mnoha příjemcům zároveň. Tato definice obou technologií zůstane v platnosti až do druhé poloviny dvacátého století. S rozšířením digitalizace napříč záznamovými a přenosovými médii se zásadní vlastnosti obou, tedy technologická interaktivita a masové šíření, spojují v jedno.

Oba dva typy elektrické komunikace v praxi zažívají první masový rozmach počátkem dvacátého století. Nejrychleji se zpočátku uplatňuje telegraf, zřejmě kvůli armádní poptávce vyvolané první světovou válkou. Je náhodou, že i u prvotního rozvoje internetu stojí požadavek armády? Ovšem po první světové válce přichází éra rozhlasu. Za první rozhlasovou stanicí je považována Pittsburská KDKA firmy Westinghouse, jejíž relace mohli posluchači naladit ještě v době války. Regulérní rozhlasové vysílání se datuje rokem 1920, kdy bylo spuštěno v USA a Anglii. Ve třicátých letech, kdy je po celém světě přijímají již desítky milionů posluchačů, si rozhlas osvojuje technologii magnetického záznamu. To podporuje reprizování pořadů a umožňuje jejich

předtáčení. Rozhlas zdokonaluje kvalitu vysílání obsazením do pásma VKV – v Československu v průběhu šedesátých let a ve stejném období zavádí i stereofonní formát.

Televizní vysílání

Technologie televize má kupodivu kořeny ve stejné době jako rádio a film, tedy v posledních dvaceti letech devatenáctého století, i když éra její uživatelské přijatelnosti, a tedy i masového rozmachu přichází až s třicetiletým zpožděním po obou dalších nejsilnějších médiích dvacátého století. Základem technologie televize je na rozdíl od filmu převod obrazové informace na elektrický signál. Od konce osmdesátých let 19. století vědci zkoušejí na snímací straně přenosu obrazu na dálku fotoelektrické jevy prostřednictvím selenu a fotonky. Na přijímající straně jsou žárovky. Do praxe je uveden tzv. Nipkowův kotouč a pro svou mechanickou povahu se hovoří o mechanické (byť elektrické) televizi. Za první vysílání jsou považovány experimenty s Nipkowovým kotoučem od Skota Johna Bairda předvedené v londýnském Soho v roce 1926. Za pozornost stojí také to, že mnohá první veřejná televizní vysílání zahájily rozhlasové společnosti. V USA spustila v roce 1928 televizní vysílání rozhlasová stanice WGY, první pravidelné televizní vysílání v Německu zahájila v roce 1935 RRG, Říšská rozhlasová stanice. Také v Československu je u zrodu televize jeho starší rozhlasový příbuzný. Československý rozhlas zřizuje v roce 1949 Výzkumný ústav rozhlasu a televize. Rovněž organizačně Čs. televize vzniká počátkem padesátých let ve struktuře rozhlasu.⁶¹ Majitel technologické a organizační infrastruktury staršího média má potřebné podmínky pro rozvoj média nového.

Třicátá léta již patří televizi s elektronkami, tedy plně elektronické televizi, která umí 240 a pak i 404 řádků, 440 či v USA a Japonsku dokonce v normě 525 řádků, která přežila celé dvacáté století. V Československu se pravidelné televizní vysílání spouští až téměř o dvacet let později v roce 1953 v Měšťanské besedě v Praze. Záznam televizního vysílání, které je od počátku v různých částech světa šířeno terestricky nebo kabelově, respektive kombinací obou těchto forem vedení, je od padesátých let převáděn z filmového na magnetický pás. Zároveň s rozvojem barevné televize vznikají ve stejné době standardy kódování složek základních barev, tedy červené, zelené a modré (R,G,B). Způsob jejich záznamu, zakódování, přenosu a dekodování se

⁶¹ Výroba a prezentace audiovizuálních děl I, Kolektiv autorů FAMU, vydala AMU, Praha 1992, s. 36.

rozdívjí třemi převládajícími technologiemi: NTSC, PAL a SECAM. Rozhlas a televize zvyšují dále svou kvalitu jak v podobě záznamu a zpracování zvukových a obrazových informací, tak rozšiřováním vysílací sítě, a tedy s lepším pokrytím i kvalitnějším příjmem obrazu a zvuku. Rozhlas standardně vysílá ve stereu a kvalita televize se ustaluje v rozkladu obrazu na 625 řádků a 25 snímků za vteřinu, respektive 525 řádků a 30 snímků za vteřinu (USA, Japonsko). Jejich následná digitalizace však nepřichází jako revoluce, jak je dnes interpretováno pod vlivem digitálního vysílání, počítačové animace či internetu, ale postupným, dalo by se říci plíživým uplatňováním digitálního kódování v různých částech a fázích rozhlasového a televizního produkčního řetězce, včetně třech základních fází: snímání, režijního zpracování a záznamu. Digitální signál televize používala již desítky let například pro trikové operace. Od počátku devadesátých let se rychleji začala uplatňovat digitální technologie záznamových zařízení. Binární kódování ovládlo dříve klasická analogová média jako pásky a kazety. Rané záznamové formáty v digitálním kódování jsou známy pod označením například D1, D2, D3, u zvuku byl rozšířený formát R-DAT nebo PRO DIGI. Další vlna digitalizace vysílání je spojena s uvedením počítače do technologického řetězce a jeho komplexní propojení na bázi digitální informace, počínaje digitální kamerou, přes digitální střižnu a režii až po zcela digitalizovanou postprodukcii. Od počátku jednadvacátého století je za digitální revoluci označován přechod veškerého analogově šířeného vysílacího signálu, který dosud dominoval terestrickému vysílání, do signálu digitálního.

Digitalizace

Co je vlastně tento digitální signál? Vrat' me se nejdříve k samotnému konceptu digitalizace. Základem je jednotná povaha bitů, jinými slovy schopnost pomocí bitů zakódovat, dekodovat a přenášet jakoukoli informaci v jakémkoli prostředí a na jakémkoli rozhraní těchto prostředí. V digitálním pravěku sloužilo kódování čísla na „primitivních“ strojích ve 40. letech minulého století především zase k popisu čísel, jednalo se o první digitální automatické kalkulačky – počítače. Prostřednictvím jedniček a nul, dvou – tedy binárních – čísel, byla totiž popsána všechna čísla:

Například řadu:

1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---

digitalizujeme prostřednictvím této řady:

1	10	11	100	101	110	111	1000	1001
---	----	----	-----	-----	-----	-----	------	------

Pro člověka je to složitější, ale pro stroje je to jednodušší. Základem programování, které je nástrojem k automatickému ovládní strojů, tedy k tomu aby stroje pracovaly, respektive dělaly úkony „samy“, je vývojový diagram. Ten ukazuje vývoj nějakého rozhodování na bázi 1, nebo nula. Z nich je sestaveno složitější rozhodování. Vždy ale na bázi jedna, nebo nula; zapnuto, nebo vypnuto – proudící elektrina v obvodech je totiž tou silou, která dává programu sestavenému z jedniček a nul materiální existenci. Technologie podpořila rozvoj programování zejména aplikací polovodičů, na jejich bázi sestavených integrovaných obvodů (1958) a vynálezem univerzálního integrovaného obvodu – mikroprocesoru v roce 1971. Ten se stal základem počítačového hardwaru dnešního typu. Programovací jazyk se zároveň s tím rozvinul do svým způsobem plnohodnotného jazykového systému, schopného překladač do různých jiných znakových systémů. „Bity vždy byly základem digitální práce s čísly, avšak během posledních 25 let jsme významným způsobem rozšířili svůj binární slovník a dovedeme do něj převést nejen čísla. Naučili jsme se převádět do digitální formy více a více typů informací, jako je zvuk a obrazový záznam, a kódovat je pomocí nul a jedniček,“ publikuje v roce 1995 Nicholas Negroponte.⁶² Upozorňuje však i na nedokonalost digitalizace. Smysly člověka představují analogové prostředí... „Vnímání kontinuity, proces, v němž se z oddělených plošek mřížky stává spojitý obrázek, má na daleko jemnější úrovni analogii v samé struktuře hmoty. Hmota se skládá z atomů... Nic se nemění skokem, bílá nepřechází rázem v černou,“ vysvětluje analogové principy Negroponte.⁶³ Digitalizace je postavena na opačném principu. Všechno je založeno na diskontinuitě, na ostrém přechodu ano-ne (1-0).

Na rozdíl od mediálního deterministy Negroponteho se další významný teoretik nových médií Lev Manovich coby pozitivista dívá na vymezení digitalizace s poměrně vyhraněnou strukturovaností. Na jednu stranu nesouhlasí s tezí o diskontinuitě informace jako projevu

⁶² Negroponte, Nicholes, *Digitální svět*, Management Press – Softwarové noviny, Praha 2001, s. 17.

⁶³ Tamtéž, s. 18.

horší kvality v porovnání se spojitou informací. Například v digitalizovaném obrazu rozloženém do (a sestaveném z) pixelů lze dosáhnout tak vysoké míry rozlišení – koncentrace bodů na plochu – že je daleko za fyzikální úrovní schopnosti zraku vnímat obraz jako výsledek nespojité, tedy nedokonalé soustavy bodů. Naopak analogový záznam obrazu, například fotografický, si sebou nese nedokonalosti chemické suroviny a zpracování, zrno atp. Už jsem zmínil známý Manovichův příklad z produkce Spielbergova *Jurského parku*.⁶⁴ Části stopáže zcela vytvářené trikovými animacemi v počítači musely být degradovány na úroveň kvality pasáží točených filmovou kamerou, počítačem vyrobenému obrazu muselo být implementováno zrno a další nedokonalosti filmové suroviny tak, aby si divák přechodu mezi oběma technologiemi, digitální a analogovou, nevšiml.

Na straně druhé ovšem Manovich poukazuje na diskrétní aspekt klasických médií, která jsou obecně považována za média analogová. Autor poukazuje na filmová okénka jako určité jednotky informace a jejich diskontinuální povahu v řadě filmového pásu. Jako analogii mezi klasickou filmovou tvorbou a počítačem používá především příklady rané filmové avantgardy. Manovich uskutečnil například rozbor Vertovova filmu *Muž s kinoaparátem*.⁶⁵ Analyzoval jeho podstatu založenou na principu databáze fungující stejným způsobem jako typická počítačová databáze.

Kriticky se Manovich dívá na samotné užívání pojmu digitalizace. „Digitální“ ve vztahu k médiím má podle něj rozdílná pojetí. Tím zásadním pojetím „digitálního“ je podle autora numerické vyjádření. Tak definuje podstatu nových médií. Numerické vyjádření totiž neznamená nic jiného než metamorfózu médií na počítačová data. Digitalizace činí média programovatelnými. To je klíčový kvalitativní posun v médiích, zásadní kvantitativní změnou je oproti tomu tvorba obrovské kapacity pro mediální obsahy. Zatímco ve světě atomů není možné dosáhnout šířky i hloubky v jednom svazku, v digitálním světě volba mezi šířkou a hloubkou odpadá. „Žádost ‘řekni mi o tom více’ je důležitou součástí koncepce multimédií a naprostým základem hypermédií,“ říká Negroponte.⁶⁶

⁶⁴ Manovich, Lev; *The Language of New Media*, s. 200–204.

⁶⁵ Tamtéž, s. 237–243.

⁶⁶ Negroponte, s. 62.

Manovich se ve snaze vyhnout pojmu digitální a digitalizace soustředí na popsání hlavních principů, na jakých taková média pracují. Kromě již zmiňovaného numerického vyjádření je druhým zásadním principem modularita. To umožňuje stavebnicová struktura z autonomních dílů. Novomediální objekt se skládá z dílů, které samy jsou novomediálním objektem a ty se skládají z menších částí, které jsou rovněž novomediálním objektem atd. atd. V textovém editoru Wordu kromě textové části vložíme například jako objekt film ve formátu Flash a pokud tvoříme jakousi koláž přidáme i obrázek z kreslicího programu, v němž jsme vytvořili objekt z fotografie vystřižené z filmu ve Flashi a zpracované nejprve ve fotoeditoru.

Dohromady máme dokument .doc s koláží, můžeme ho v tomto objektu editovat jednotlivými programy, můžeme ale jeho jednotlivé části vyjmát a pracovat s nimi samostatně, protože jsou samostatně životaschopné – modulární. Samu podstatu modularity zosobňuje world wide web. Tato digitální, tedy numericky vytvořená síť, je sestavena nejen z miliard jednotlivých webových stran, ale i z prakticky nekonečné množiny různých elektronických objektů a elementů. Třemi dalšími principy nových médií, které jsou podřízené, respektive vyplývají z prvních dvou charakteristik, jsou podle Manoviche: automatizace, variabilita a převoditelné kódování (transcoding). I tyto principy jsou pro další studium důležité, film v síti tyto vzorce přebírá a řídí se jimi. Automatizace znamená nejen procesování řady činností počítačem, například výpočetních činností jako je rendering v počítačové animaci nebo jakou jsou agenti vyhledávající zprávy nebo například potřebný software. Automatizace znamená podle Manoviche i schopnost inteligentní práce s jazykem, tedy projevy umělé inteligence. Dobrým příkladem z praxe jsou „falešní“ účastníci diskusních skupin, za nimiž nejsou osoby, ale vyspělé sémantické programy. Rovněž variabilita je podmíněna numerickým vyjádřením a modularitou, zatímco klasická média vyrobila předlohu a masu identických kopií, nová média chrlí řadu kopií s úpravami. Globální internetové zpravodajství se mění ve výběru a řazení zpráv na hlavní stránce podle toho, odkud se ten který uživatel internetu přihlašuje. A konečně převoditelnost kódování, v počítačové vědě se jedná o schopnost převést informaci do jiného formátu.

Manovich jde ale v myšlence transkódování dál a kontempluje nad vztahem dvou vrstev nových médií, kterými jsou „počítačová vrstva“ a „kulturální vrstva“. Jaká je převoditelnost kódů mezi nimi? To je velmi složitá otázka. Pro tuto práci, která se snaží dívat na digitální síť očima filmových tvůrců, je však velmi důležité vědět, nakolik si rozumí programátor a jeho jazyk s filmovým tvůrcem - estetikem a jeho jazykem, když tyto dva prostě musí pracovat spolu.

Digitální síť

Z definice digitalizovaným médiem je počítač. Počítačové sítě, tedy sítě z definice digitální, vznikaly paralelně vedle ostatních telekomunikačních sítí od poloviny minulého století. Klasické sítě, které lze také označovat jako „spoje“ a které zahrnovaly elektrické analogové telekomunikace i poštovní služby, tedy fyzické komunikace, se v mnoha ohledech staly jak metodickou, tak technickou platformou pro rozvoj sítí počítačových.

Aby síť mohla plnit svůj účel, tedy propojovat mnoho různých bodů v mnoha různých kombinacích obousměrného spojení, potřebovala technologicky vyřešit zásadní otázku: jak do jedné přenosové cesty umístit mnoho samostatných přenosových kanálů. Jak do rozměru čtyřproudé dálnice vměstnat proudů 80, 800 či 8000. Elektrické analogové i digitální komunikační sítě do toho vnesly své prvky. Analogový telefonický přenos například lidského hlasu slučuje užší frekvenční pásma jednotlivých hovorů tak, aby z nich složil jedno širší frekvenční pásmo, které proudí telefonními kabely, jedná se o tzv. „frekvenční multiplex“. Digitální komunikace mezi počítači v síti oproti tomu řeší problém kapacity prostřednictvím rychlosti (odtud pojem vysokorychlostní připojení), to znamená zjednodušeně řečeno, že „rozseká“ signál na mnoho krátkých časových úseků s jednotlivými přenosovými kanály, které rychle střídá a které čekají, až na ně opět přijde řada. Dohromady se tyto časové zlomky informací skládají v „časový multiplex“. Tento základní rozdíl v pojetí sítě mezi analogovou a digitální technologií je umožněn schopností té druhé velmi snadno uchovávat obrovské množství dat v paměti. Tato schopnost pak je zase předpokladem pro poměrně schůdná propojování různých částí sítě s rozdílnou přenosovou rychlostí, neboť mezi nimi je zapojena vyrovnávací paměť. Ta třeba v případě pokračování do užšího profilu dočasně uchovává došlá data do té doby, než zcela „prolezou“ pomalejší linkou. Dobře tento rozdíl můžeme ilustrovat mezi analogovým televizním přijímačem a jeho modernějším protějškem vybaveným digitálním rekordérem s přepisovatelným diskem. Pouze ten druhý běžně umí při sledování pořadu v reálném čase jeho tok zastavit a dosledovat třeba se desetiminutovým zpožděním oproti skutečnému vysílání (ovšemže i s pomocí analogového videorekordéru by takovou funkci teoreticky bylo možné zprovoznit, ale muselo by se patrně jednat o velmi složité zařízení). Digitální sítě tak daly síťové komunikaci nejen nové kvantitativní parametry a uživatelsky přívětivé rozhraní, ale i novou dimenzi v podobě zvirtuálnění reálného času, v němž přijímáme a/nebo vysíláme informace.

Na rozdíl od internetu, kde digitální síť od samotného zrodu tvoří jeho infrastrukturní i ideovou podstatu, střet technologií klasických telekomunikací, tedy analogových „spojů“, s digitálními sítěmi nastal (a dosud trvá) v oblasti televizního a rozhlasového vysílání, a to v oblasti pozemního, terestrického vysílání. Pojdme se podívat na malou případovou studii z ČR, která vypovídá o nástupu nových médií něco více, než jen že televizní stanice (a s nimi i politici) vedou o podobu přidělování digitálních frekvencí destruktivní boj, který celý proces brzdí.

McLuhan před ústavním soudem – případová studie

První digitální televizní vysílání bylo satelitní, byť bylo dekodováno zpět do analogového signálu v televizním přijímači. Ani české televizní programy nejsou v tomto vývoji výjimkou. Společnost CzechLink začala v lednu 1997 digitálně šířit prostřednictvím satelitu Kopernikus programy Prima TV a Kabel Plus Film k vysílačům a do kabelových systémů. Pozemní digitální vysílání, ovšem pouze se statutem experimentu bylo zahájeno v roce 2000 společností České radiokomunikace (ČRa), tedy zároveň dominantním provozovatelem sítě analogových vysílačů. Později se mezi provozovatele digitálního multiplexu, tedy zařízení, které sbírá televizní a rozhlasové kanály a další datové toky, spojuje je dohromady v jeden digitální proud, jenž následně šíří prostřednictvím vysílačů k anténám příjemců, přiřazuje mimo jiné Český Telecom, tedy naopak původní provozovatel zcela odlišné sítě – sítě telekomunikační. Zatímco ve Velké Británii, která je evropským pionýrem převodu analogového terestrického vysílání na digitální (tzv. DVB-T), je regulérní DVB-T spuštěno 1998, v České republice se celý proces vleče. V pozadí střetu technologií jsou ale právní, ekonomické a politické aspekty, jinými slovy jde především o moc, o podíl na trhu i o vliv a kontrolu nad médii. V ČR se pro výrazný podíl terestrického vysílání na sledovanosti nejen televize, ale i převaze nad všemi médii, odehrávala tuhá bitva o vysílací multiplexy.⁶⁷

Nejprve nebylo jasné, zda novou formu pozemního televizního vysílání legislativně zarámuje novelizovaný vysílací zákon, anebo zákon o elektronických komunikacích. Ten měl nahradit

⁶⁷ Jednou z metod porovnání vlivu médií je porovnání objemu reklamních investic. V ČR pozemské televizní vysílání pohltí přibližně polovinu všech reklamních mediálních výdajů inzerentů, což je podíl v evropském kontextu silně nadprůměrný.

telekomunikační zákon. Legislativní spor ilustroval střet mezi obcí telekomunikační a mediální. Televizi totiž reguluje Rada pro rozhlasové a televizní vysílání (RRTV), ta mimo jiné rozhoduje o udílení a odebrání licencí mediálním vysílatelům a dozoruje obsah vysílání. Regulátorem telekomunikačního trhu, tedy trhu operátorů bezdrátových i fixních telekomunikačních linek a poskytovatelů datových a internetových služeb, je naproti tomu Český telekomunikační úřad (ČTÚ). Digitalizace terestrického televizního vysílání přitom vnáší nové prvky do regulačních mechanismů obou autorit. Jak RRTV, tak ČTÚ se proto snažily prosadit již v procesu přípravy legislativy, která jim měla přisoudit nové kompetence. Otázka zněla, má mít vysílací rada vliv na výběr provozovatele digitálního multiplexu? Anebo jde o čistě technickou věc, která spadá jen do kompetence telekomunikačního úřadu? Jinými slovy: stačí provozovateli multiplexu jenom telekomunikační licence, nebo potřebuje také licenci vysílací? Telekomunikační experti měli jasno - obsah a forma jsou dvě oddělené věci a Rada nechť se prý proto stará jako doposud pouze o televizní programy. Námitka, že diváky nemusí zajímat, zda pořady přicházejí digitálním nebo analogovým signálem, měla zdánlivě logiku. Háček je ale v tom, že digitalizace nemá přinášet jen kvalitnější obraz a zvuk, nýbrž i různé interaktivní služby, takzvanou "iTV", která už představuje i zásah do obsahu.

RRTV považovala za přirozené rozhodovat i v éře digitalizace, komu bude poskytnuta, neposkytnuta či odebrána licence k televiznímu vysílání. Digitalizací se ve stávajících vysílacích frekvencích uvolnila kapacita pro další televizní programy. Předpokládá se, že kromě stávajících šesti celoplošných kanálů budeme v přibližně stejném pokrytí moci přijímat minimálně 6 dalších programů.⁶⁸ Vysílací radě ukládá zákon dohled nad televizními pořady, je tedy kompetentní posuzovat udílení licencí z hlediska obsahu vysílání. Na první pohled tato kompetence nemá co do činění s tím, jakou formou je vysílání realizováno. Binární datový tok, nebo spojitý analogový signál? Veřejnost toto přece nemusí zajímat – ovšem pouze do okamžiku, kdy pozná, že digitalizace neznamena jen o něco málo lepší příjem signálu, kvalitnější obraz a zvuk. A to je moment, který signalizuje, že celá věc má další, řekněme telekomunikační rozměr. V katalogové nabídce digitálních služeb jsou například telebanking, teleshopping, interaktivní hry a TV sázení,

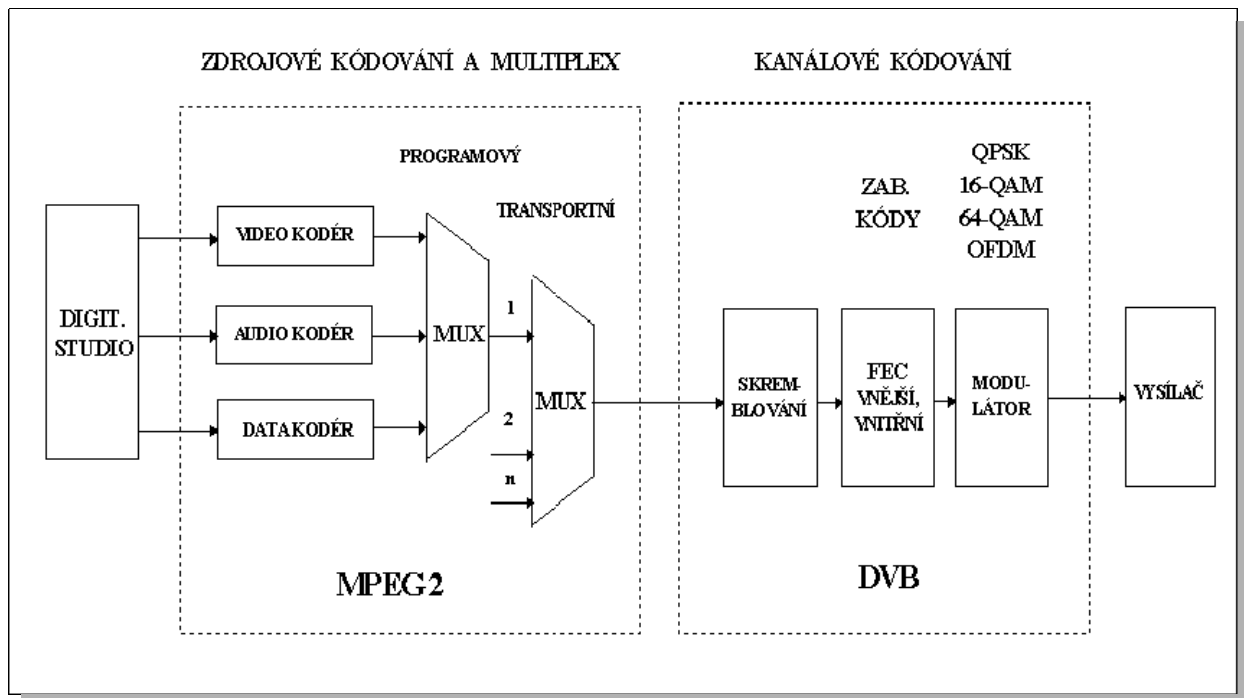
⁶⁸ Kdo nakonec získá tyto licence a zejména za jakých podmínek není jasné ani dnes po schválení legislativy (tzv. digitální novela vysílacího zákona platí od května roku 2005) a spuštění regulérního digitálního vysílání. Souboj mezi dosavadními televizemi a novými zájemci o licence se projevuje právní bitvou, řadou žalob na RRTV a protichůdnými soudními rozhodnutími.

TV vzdělávání, přístup k internetu či používání e-mailu. Realizace však pokulhává. Stále není jasné, kdo a jak naplní tyto technologie obsahem. Licencování provozovatelé televizního vysílání, nebo budou o zajišťování obsahu rozhodovat telekomunikační operátoři přenosové infrastruktury? Na telekomunikační služby přitom dohlíží ČTÚ. Obdobně televiznímu vysílání i pro telekomunikace platí, že frekvence pro bezdrátové vysílání jsou vzácným zbožím, jejich počet je omezen, a tudíž jejich přidělení licencováno. ČTÚ však plní i další úlohy, spojené zejména s liberalizací trhu, pravidly konkurence, vzájemného propojení operátorů a kontroluje, aby dominantní operátor (Český Telecom) nezneužíval svého postavení vůči konkurenci i zákazníkům. S těmito zkušenostmi a předpokladem rozvoje trhu datových služeb v rámci toku multiplexu lze brát aspirace ČTÚ na svou úlohu v digitálním vysílání jako opodstatněné. ČTÚ dal dokonce podnět k Ústavnímu soudu České republiky ve věci kompetenčního sporu.

Je určující soudit podle vysílaného pořadu a náplně poskytované služby, nebo je mozkiem nové televize zprostředkovatel technologie, tedy provozovatel multiplexu? Podstata tohoto sporu pozoruhodně výstižně kopíruje dlouhodobou polemiku mediálních vědců, kterou vyvolal Marshall McLuhan v padesátých letech minulého století svým tvrzením „médiium je sdělení“. V tomto smyslu lze proslulý výrok vykládat jako převahu formy nad obsahem v dynamice mediálního vývoje, jinými slovy, že forma, tedy povaha média předurčuje povahu svého obsahu: „Namísto dřívějšího zájmu o témata se musíme zajímat o média.“ McLuhan vyložil vývoj jako proces „požírání“ starých médií novými, a to tak, že překonaná média se stávají obsahem nových médií. Ta jsou přitom zase definována svou formou. V případě digitalizace televize to znamená, že klasické TV vysílání tvoří náplň, obsah nového média, kterým je právě digitální multiplex. Ten se stává novou, určující mediální formou, která bude svou podstatou, tedy všemi atributy vysokokapacitní sítě toků digitálních dat – například interaktivitou či multifunkčností – ovlivňovat a měnit obsah televizních pořadů.

Velkolepé představy o tom, jak díky digitalizaci pozemního vysílání bude vytvořena jakási interaktivní televize, která sjednotí všechny domácí média na společné bázi, se zatím do praxe neuvádějí. To neznamená, že nejsou technicky realizovatelné.

Kódování v digitální televizi



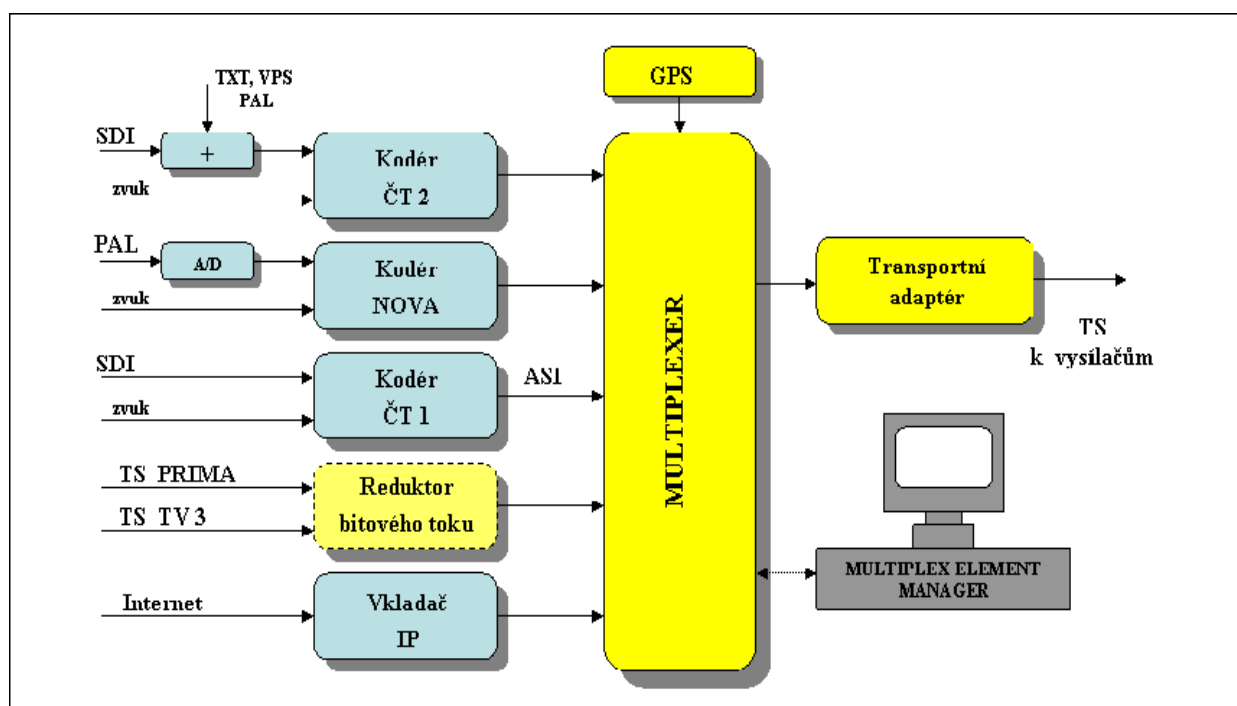
Zdroj: České radiokomunikace

Jednotná softwarová platforma pro všechny přijímače, nazvaná Multimedia Home Platform, se má podle provozovatelů multiplexů stát standardem pro veškeré dodavatele techniky a technologie televizních přijímačů a dalších komunikačních zařízení pro domácnosti. Realita (viz aktuální nabídka obsahu jednoho multiplexu níže) zatím ale spíše dává za pravdu skeptickým hlasům. Podle nich ti, co poptávají elektronickou interaktivitu, si již dávno osvojili internet, a ti, co tráví večer co večer před televizní obrazovkou, si zase zvykli na komfort „gaučového stavu“, kdy nic nemusí dělat a vše jim je servírováno jaksi „samo od sebe“. Jak vypadá jeden současný multiplex (2006)?

Na jednom televizním kanálu, který zabírá 8 Mhz z kmitočtového spektra, lze vysílat:

- buď jediný analogový televizní program,
- nebo digitální programový multiplex:
 - 5 televizních programů,
 - 7 rozhlasových programů,
 - informační a interaktivní služby: teletext, elektronický programový průvodce, počasí ČT24.

Konfigurace kódového zařízení



Zdroj: České radiokomunikace

Skepsi k převratnosti sítě vytvořené v soustavě digitalizovaných televizních a rozhlasových vysílačů, vybavených zpětným kanálem od domácnosti k vysílateli, podporují dosavadní zkušenosti se satelitním a kabelovým vysíláním, které je v interaktivních experimentech dále. Melvin DeFleur, který se poměrně detailně ve své Teorii masové komunikace věnuje kabelovým televizím, jejich výsledky na konci osmdesátých let minulého století shrnul následovně: „Kabel se v mnoha ohledech liší od televizního vysílání jen málo, ale poskytuje výběr z mnohem větší nabídky. (...) Někteří lidé se domnívali, že kabel přinese kvalitnější programy. Nestalo se tak a obsah vysílání byl pro mnoho předplatitelů velkým zklamáním (...) Důvod, proč se úroveň nezvýšila, spočívá v tom, že kabelová televize je závislá na stejném systému reklamy, která je zaměřena nižší střední socioekonomickou vrstvou společnosti... A tak se vysílání obsahově neliší, jenom je ho víc.“⁶⁹

V současnosti lze televizi a rozhlas považovat za nové médium, v deskripci podle Manoviche jen na straně tvorby a produkce. Ta je ve své většině numericky kódovaná a kódovatelná, a počítačem

⁶⁹ DeFleur, Melvin L., Ball-Rokeach, Sandra J.; Teorie masové komunikace, New York, 1989 / česky: Karolinum 1996, s. 128.

naprogramovaná a programovatelná. Je tedy určitou formou počítačových dat. Ovšem na straně přijímače, i přes digitální vysílání a digitální televizor, zatím není v praxi rozšířeno propojení s počítačem. Klasická televize, byť digitální, není na straně diváka programovatelná.⁷⁰ Rozhraní mezi vysíláním a divákem sice zpravidla umožňuje určitou škálu interaktivních funkcí, ale to nemá mnoho společného s programovatelností dat tak, jak je umí každý osobní počítač. Digitalizované televizní stanice a digitální vysílací sítě si ekonomicky, právně i technologicky udržují nad divákem kontrolu.

Internet

Idea, na které vznikl internet, má počátek v řešení strategického problému, kterým byla pověřena americká výzkumná organizace RAND během studené války šedesátých letech: jak by mohla být vláda stále informovaná a udržovat pořádek ve Spojených Státech po možné nukleární válce, pokud by byly všechny konvenční komunikační technologie zničeny? Odpovědí byla síť bez centrální kontroly. Její jednotlivé prvky by byly totiž natolik periferní („necentrální“), že by komunikaci neochromilo, kdyby se zničila jakákoli z částí této sítě.

Každý uzel ARPANETu, jak síť nazvali, měl být stejný jako jakýkoli jiný, se stejnou schopností posílat, přenášet a dostávat softwarové informace. Množství uzlů mělo být neomezené. Americké ministerstvo obrany se obrátilo na univerzitní vědce, kteří nakonec vyvinuli technologii Network Control Protocol (NCP), předchůdce současného Internetového Protokolu (IP), a ta dovolila jakémukoli počítači připojit se k síti. Gateways (počítače „brány“) okamžitě překládaly data od uživatelů do jazyka sítě, aby se dala odeslat, a pak přeložily nazpět zprávu pro příjemce. Tento program uměl pro internet to nejpodstatnější: když na nejkratší cestě k příjemci zjistil, že je spojení přerušeno, „vrátil“ se na první křižovatku a „obešel“ místo výpadku jinou trasou.

V roce 1966 byly připojeny na síť čtyři univerzity. V roce 1972 bylo v celé síti 37 uzlů. Jak se počet uživatelů násobil, síť se počala měnit. Původně řešený pro sdílení počítačů, stal se Arpanet poštovním úřadem osobních zpráv a konferenčním centrem vědců, kteří diskutovali o své práci a

⁷⁰ Termín „klasická televize“ zde používám k odlišení především od webové televize a různých experimentálních televizí, které známe například v podobě uměleckých instalací či specializovaných uzavřených televizních okruhů.

spolupracovali na projektech. Nadšení pro tento nový systém komunikace na velkou vzdálenost bylo obrovské. Síť byla nakonec tak vytížena univerzitním provozem, že se armáda přesunula na novou síť MILNET. Stalo se to v roce 1983. Kromě osvobození Arpanetu z armádního zadání byl tento rok ještě významný přechodem z NCP na TCP/IP protokol. Třebaže Arpanet nesl znaky moderního internetu včetně obdoby dnešní e-mailové pošty, s NCP by nezvládl neomezený příliv uživatelů, kteří se o exklusivní síti dovídali a dožadovali se připojení. Rok 1983 je tak považován za skutečné datum zrodu internetu tak, jak ho známe. Symbolicky pak představuje vymknutí se z kontroly svých demiurgů z 60. let. Jejich zadání na vznik této sítě, které se podařilo do puntíku realizovat, totiž vlastně muselo vést k vymknutí se kontroly státu, obecněji řečeno centrální moci, nad takovou živelnou architekturou vybudovanou z člověka, počítače a telekomunikačního vedení.

Síť byla i v průběhu osmdesátých let používána hlavně na půdě univerzit. Usenet (Unix User Network) propojoval mnoho univerzit a brzy se změnil z lokálních diskusí o výzkumu a grantech na širší fórum „newsgroups“ o neakademických otázkách. I zde jeho geniální zadání vedoucí k nezávislosti, neřiditelnosti z centra zvítězilo nad snahou regulace. V roce 1986 byl Usenet tak velký a neorganizovaný, že se ho administrátoři pokusili restrukturalizovat. Navrhli 7 hierarchií: *computers* (počítače); *miscellaneous* (různé); *news* (zprávy); *recreation* (odpočinek); *science* (věda); *society* (společnost); a *talk* (rozhovor). Poslední skupina *talk* byla navržena jako skladiště všech nechutných, oplzlých, politicky nekorektních a sociálně psychotických newsgroups. Přestože to nebylo nikdy veřejně řečeno, opatření by umožňovalo administrátorům řídit nebo cenzurovat internet. Přejmenování vedlo k velkému odporu uživatelů, kteří v tom viděli útok na vysoce demokratický, nesystematický a nesouditelný internet. Jeden uživatel začal podřývat snahu reorganizace tím, že navrhl dvě nové newsgroups pod „legitimním“ *rec* názvem a to *rec.sex* a *rec.drugs* (drogy). Přestože většina uživatelů akceptovala tyto dvě navrhované diskusní skupiny při hlasování emailem, administrátoři odmítli vytvořit je. Odpůrci si našli *alternativní* cestu a zavedli *alt.sex*, *alt.drugs* a jako ránu z milosti *alt.rock-n-roll*. Je zřejmé, že operátoři viděli, že ztratili veškerou kontrolu nad obsahem tohoto média.

Evropští vědci vytvořili několik standardů, které umožnily spojení lokálních sítí a v březnu 1989 vznikla v dílně Tima Berners-Leea, tehdejšího výzkumníka v CERN (Evropská organizace pro nukleární výzkum), vznikla world wide web (WWW). Berners-Lee naprogramoval svého prvního

webového klienta a server proto, aby se na internetu daly lépe sdílet informace. Základem webu byly od počátku jeho hypertextové odkazy. Jakékoli slovo jednoho dokumentu může být spojeno s jakýmkoli jiným slovem, větou nebo dokumentem kdekoli na webu. Po kliknutí myši na odkaz je uživatel automaticky napojen na další stránky pavučiny. Další objev, který pomohl rozvoji internetu jako nejrychleji se rozvíjejícího komunikačního média, byl internetový prohlížeč. Je to program, který přidává k textu barvy, obrázky, animace a zvuky. Web používaný internetovým prohlížečem se tak dá definovat jako hypertextové multimediální komunikační prostředí. Další zásadní technologií, respektive službou internetu jsou vyhledávací programy, nebo-li vyhledávače, které působí jako velké katalogy a mapují jednotlivé stránky. Pracovaly původně s texty, tedy s psaným jazykem. Stále více se však s rozvojem multimediálních aplikací a obsahů na internetu vyhledávače rozrůstají do krajin obrazových, zvukových a audiovizuálních informací. Nejpoužívanější světový vyhledávač Google mapuje svět dle různých kódovacích systémů informací, jeho funkci i dosah dobře dokladuje i symbolizuje vyhledávač Google Earth, který monitoruje povrch celé Zeměkoule.

Konvergence

Nejprve představitelé klasických komunikačních sítí, tedy spojů, kteří začali sprádat průniky s počítačovými sítěmi, toto sblížení nazvali konvergencí. Od rozvoje digitální terestrické televize se tento výraz a myšlenka usadila i u „televizáků“. Po průniku spojů a počítačových sítí do společné telekomunikační digitální sítě a využití její kostry jako infrastruktury pro internet a jeho webovou pavučinu, zůstala vedle ní ještě další rozsáhlá síť – pozemního televizního a rozhlasového vysílání. Odlišnosti ukazuje následující tabulka.

I přes nadšení techniků a producentů vzývajících konvergenci a funkční možnosti vyplývající z digitálního splynutí sítí telekomunikačních, tedy nesoucích mj. internet, se sítěmi televizními, budu se v dalším studiu sítí a filmu věnovat internetu, nikoli televizi. Jednotná povaha bitů je sice revoluční, stejně jako konvergence médií a sítí na její bázi, dosavadní vývoj analýzy médií však nepřináší v oblasti televize v důsledku již existující zkušenosti s její digitalizací nové koncepty a v podstatě ani empirické poznatky nového druhu.

Schéma situace a procesu konvergence sítí

Telekomunikace	TV a rozhlasové vysílání – terestrické
Globálně propojená síť	Národní a regionální síť
Spojení jednoho s jedním	Vysílání jednoho k mnoha
Kanál je obousměrný a symetrický	Kanál je jednosměrný a asymetrický
<div style="display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> <div style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg); font-weight: bold; margin-right: 10px;">Konvergence</div> </div>	<p>Kabelová TV</p> <p>Satelitní televize</p> <p>webová TV a rozhlas</p> <p>Multimediální mobilní komunikace (UMTS atd.)</p> <p>Pozemní digitální vysílání</p> <p>Multimedia Home Platform</p> <p>Širokopásmá internetová televize</p> <p>Domácí mediální a komunikační centrum</p> <p>Domácí centrum budoucnosti zahrnuje nejen o sloučené služby internetu, TV a dalších on-line médií, ale i mobilní a fixní telekomunikační služby včetně nástrojů ovládání domácnosti, spotřebičů a energetických systémů, a to vše v softwarovém i hardwarovém designu dle určité estetiky.</p>
<p>Nový pohled na informace, zábavu a umění?</p> <p>Propojení s interiérovým designem, ekologií a domácí bezpečností a energetikou?</p>	

Zatím vývoj televize, digitalizace jejíhož vysílání v současnosti finišuje, spirálovitě opisuje zkušenosti s rozvojem kabelové TV před dvaceti až třiceti lety. V obou případech vývoje se mění kvantitativní parametry, tedy hlavně nabídka více programů a lepší kvalita obrazu, a vyvíjí se žánry díky příležitosti specializace jednotlivých kanálů. Steven Johnson analyzoval pod vlivem výzkumu inteligence člověka vývoj jeho schopností ve vztahu k populární kultuře současných médií. I televize má podle něj podíl na tom, že jsme díky dnešní populární kultuře bystřejší. Jeho rozbor vývoje seriálů a fenoménu reality show však neodkazuje na efekty digitalizace TV. Podstatou změny není žádná interaktivita ve smyslu obousměrného kanálu mezi divákem a vysílatelem. Podstatou změny jsou hlubší a širší vývojové tendence ve společnosti a v médiích,

z nichž jedním aspektem je život v síti. Nikoli v doslovné síti televizního signálu či v síti počítačů, ale v kontextu, v jakém pořady sledujeme, co už z historie filmu a televize známe a takzvaně „umíme“ a co je tedy třeba na straně tvůrců vytvořit dál, aby nás oslovilo, zaujalo, překvapilo, a to jak v estetickém, tak marketingovém smyslu. Technologie přitom hraje důležitou roli, nejedná se však ani podle Johnsona o technicky vylepšenou televizi. Z digitálních sítí speciálně internet a jeho kardinální služba – world wide web – jsou jednou z těch převratných plodů digitalizace médií. Internet je stejně nový a objevný v oboru médií jako dříve telefon nebo film. Internet jako studijní materiál – i přes svůj neustálý dynamický vývoj – nabízí už dostatečný fundament ověřených a metodicky setříděných poznatků a teoretických konceptů, které mohou pomoci při objasňování povahy současné kultury a společnosti vůbec.

2.1.3 Prostředí

Po obecné definici sítě a popisu technologie sítí, které samy o sobě aspirují na to být sdělením, nyní pokročím k načrtnutí prostředí sítí, v němž se tvůrce pohybuje, a to z jeho metodického pohledu. Zaměřím se tedy především na společenské aspekty hlavních konceptů sítí, v nichž a o nichž umělec vypovídá. Toto propojení „v nichž“ a „o nichž“ vysvětluje Manovich k předmluvě svého filmového DVD nazvaného *Soft Cinema*: technologie determinuje dílo a dílo technologii reflektuje.⁷¹

Hlavní pojetí sítě z hlediska autorského prostředí označuji pro účely této práce jako:

- globální vesnice
- kyberprostor
- databáze

Nejedná se o vyčerpávající přehled, nýbrž o výběr takových pojetí, která v sobě snoubila zásadní vědecké myšlenky spolu s výraznými uměleckými příspěvky v historii nových médií.

⁷¹ Manovich, Lev; Kratky, Andreas; *Soft Cinema, navigating the database*, DVD, The MIT Press, 2005.

Globální vesnice

*„Díky elektřině znovu navazujeme vztahy člověka k člověku, jako bychom se pohybovali v nejmenší vesničce.“
Marshall McLuhan*

Zřejmě prvním autorem konceptu sítě jako mediálního prostředí, které je založeno na:

- určité technologii,
- na náskoku umělců v rozpoznání nových médií,
- na významu filmu jako první reference na nová média,
- na společenských strukturách, které jsou determinovány médii

byl Marshall McLuhan. Technologií měl McLuhan na mysli elektřinu. „Elektřina necentralizuje, ale decentralizuje,“ píše Marshall McLuhan.⁷² Vysvětluje, jak přechod z mechanické na elektrickou technologii umožňuje vzájemným propojením a kvalitativně vyšší rychlostí proměnu společnosti. Ze světa států a měst jako center se náš svět podle autora mění na globální svět mnoha provázaných jednotek, které nejsou omezeny prostorem a časem. Je to svět globální vesnice. Podíváme-li se na demografická data, která prokazují jak ve vyspělém, tak zejména rozvojovém světě pokračující koncentraci lidských sídel, zvětšování měst a vznik megalopolí, zdálo by se, že McLuhan neměl pravdu. Zkoumáme-li však vývoj médií a uživatelských návyků člověka, lze naopak usuzovat na životaschopnost konceptu globální vesnice. Jako hlavní nástroje elektřiny v proměně světa autor uvádí telegraf, telefon, rozhlas a televizi. Hovoří o jejich charakteru v protikladu k expandujícímu a explodujícímu mechanickému světu jako o implozi. Uvedená média zrychlují a smršťují, narušují uspořádání světa na centra a periferie, dokladuje to v oblasti historie médií například rozvoj regionálního tisku díky rozvoji telegrafu.⁷³ Na jiném místě však uznává centralistický charakter televizního vysílání a jako osvobozujícím médiem kontruje rozhlasem, který je svobodně rozptýlen napříč regiony a buší člověku v rytmu návratu k nové formě prehistorické kmenové kultury. „Implozivní (kompresní) charakter elektrické technologie přehrává disk nebo film západního člověka pozpátku, do srdce temnoty, nebo-li do

⁷² Understanding Media, s. 55.

⁷³ Understanding Media, s. 341.

míst, která Joseph Conrad označoval ‚nitrem Afriky‘,“ takto svým typicky rozmáchlým způsobem McLuhan vykresluje společnost s pomocí mediálně deterministické logiky a odkazem na díla pozoruhodných umělců.⁷⁴ Filmu ale nepatří jen metaforická či ilustrativní role v autorových esejích, ale náleží mu i značný díl výzkumu, který McLuhan věnuje přerodu z mechanické na moderní společnost. Mechanizace, čím dál více fragmentární a sekvenční, vyústila ve zrodu filmu do podoby kreativní konfigurace a struktury. Film, byť ve své technické povaze mechanický jako sled okének, se promítáním (a nedokonalostí lidského oka, které nezaregistruje trhavost pohybů v přechodu ze snímku na snímek) mění v plynulý pohyb a děj, otevírá nám okno do nového vnímání světa. McLuhan se tak stal inspirací a metodickým zdrojem pro řadu autorů nové filmové historie a teorií nových médií, včetně Lva Manoviče, kteří považovali raný film za důležitý pramen vzniku nových médií, respektive nová média za inkarnaci tužeb avantgardních autorů přelomu devatenáctého a dvacátého století, především autorů expresionismu, kubismu a surrealismu.

Dalším důležitým aspektem konceptu globální vesnice, jímž McLuhan ovlivnil badatele i tvůrce, je jím používaný jazyk. Sám lingvistiku používal jako jeden z hlavních nástrojů výzkumu. V předmluvě k druhému vydání *Understanding Media*, v níž se snaží reagovat na kritiku, jež se na něj po prvním vydání snesla, například vysvětluje svou tezi o chladných a horkých médiích s lingvistickým odkazem na slovo „cool“, které neneso jen význam chladný, ale ve slangu má zcela jiný význam.⁷⁵ Potvrdil tak i jedno z východisek této disertační práce, a to že bez začlenění strukturalistických metod nelze studovat elektronická, potažmo digitální média. To je ale nejlépe vidět na dnešním studiu jazyka počítačových expertů. McLuhan jako by tento hyper-elektrický svět ve svém díle do budoucnosti vyprojikoval, uvedl totiž do používané terminologie takové klíčové počítačové termíny jako „konfigurace“.⁷⁶

⁷⁴ *Understanding Media*, s. 152.

⁷⁵ *Understanding Media*, s. 11 - 12.

⁷⁶ Téměř neuvěřitelné je ale naplnění McLuhanovy vize sítě prostřednictvím elektřiny. V devadesátých letech 20. století se totiž začíná pokusně aktivovat internet prostřednictvím elektrického vedení s přípojkami v elektrických zásuvkách, k čemuž slouží speciální modem. Počátkem tohoto století se elektrická konektivita zavádí do komerční praxe, v České republice je od roku 2006 služba připojení k internetu a telefonní lince prostřednictvím elektrické zásuvky zpřístupněna 5000 zákazníkům v centru Prahy. V letech 2007 a 2008 se očekává prudký nárůst v poskytování této služby.

Tím nejpřesnějším zhmotněním McLuhanova konceptu globální vesnice se však stal internet. Decentralistické médium, svobodné až nekontrolovatelné, médium kombinující pragmatickou funkčnost s globálním prostorem vyhrazeným nekonečnému počtu kmenových rituálů. Je objektem a subjektem nové estetiky, nového pohledu na dynamický obraz v displeji počítačového rozhraní. Přesně splňuje vymezení globální vesnice s důvěrně známým prostředím i nespočtem tajemných koutů. Je decentralizovaná, podporuje interpersonální kontakt člověka s člověkem, zrychluje a zkracuje vzdálenosti. „Takovým prostorem je agora, návěs,“ uvedl Jan Bernard na své profesorské přednášce.⁷⁷ Kultura masových médií, zejména rozhlasu a televize, zahrnala obyvatele z návsi jako veřejného prostoru do osamělého přítmi svých obývacích pokojů. „Změna přišla až s nástupem osobních počítačů s napojením na síť. Počítače se postupně staly univerzálním médiem (multimédiem), schopným zprostředkovat jakoukoliv informaci od kohokoliv komukoliv v rámci sítě,“ popisuje Jan Bernard návrat na návěs, byť elektronickou a globální.⁷⁸ Upozorňuje však i na komodifikaci informací, konzumní aspekt informační společnosti a nerovnosti plynoucí z vlastnictví této komodity. Na jedné straně je globální vesnice a na straně druhé – vesnice.

Některé aspekty konceptu globální vesnice, jehož vymezení odpovídá dosavadní empirické zkušenosti s internetem, mají důsledné kritiky. Pojetí globální vesnice jako prostředí osobního uměleckého vyjádření především čelí oponentuře z pozic kritického pohledu na umění postmoderní éry a na povahu lidských vztahů v postmoderním propojení (záměrně dále pomíjím kritiku postmoderního uvažování v politice a ekonomii, která by si ve spojení s otázkou globalizace vyžadovala samostatnou úvahu). Druhý kritický směr vyplývá z obavy mocenského zneužití globální technologie, která umožňuje kohokoli sledovat, pronikat mu do soukromí, zásadně ovlivňovat jeho život.

Nabízí ji Pražská energetika ve spolupráci se společností Electrastar (www.electrastar.com). Po realizaci pokusné sítě v hlavním městě Lucemburska, nabídla společnost v roce 2006 službu prvním domácnostem v Praze na Starém Městě a na Vinohradech.

⁷⁷ Bernard, Jan; Úloha audiovizuální kultury v současné informační společnosti, předneseno na FAMU v Praze 17. dubna 2003, přepis v elektronické čítárně FAMU na http://www.amu.cz/?c_id=468.

⁷⁸ Tamtéž.

Nejprve k prvnímu bodu. Souhrnně je kritika postmoderny vyložena v knize *Éra prázdnoty* od Gillesse Lipovetského.⁷⁹ Setkávání člověka s člověkem na síti je podle něj projevem především nové éry spotřebního životního stylu, konzumu informací a sebevzhlížení. Narcisismus dnešního člověka, posedlost (sebe)vyjádřením a personalizací všeho vede podle Lipovetského k destabilizaci osobnosti. Kritici informační inflace digitální éry používají argumenty kritického výkladu k dokumentaci ztracenosti člověka v síti překypující exabyty (exabyt = miliarda gigabytů) informací. Neil Postman odkazuje na uinformování se k smrti, které považuje jen za pokračování zotročení člověka principy povrchního a obsahově vyprázdněného světa elektronických médií, jejichž hierarchii vládne vysoce škodlivé médium televize. Jeho přístup jsem již v předchozím textu vyložil. Kritici z těchto pozic následně umocňují pohled na negativní stránku sítě její digitalizací. V oblasti umění Lipovetsky poukazuje na hlavní trend, a to že touha lidí umělecky tvořit neustále roste.⁸⁰ Postmoderna je fází svobodného vyjádření a přístupu k umění všech, a to prostřednictvím sítě a digitálních technologií. Podle kritiků postmoderny ale toto není důvod k jásání, naopak, ztráta hodnot tzv. vysokého nebo váženého umění v kombinaci s „demokratičností“ v přístupu ke tvorbě a distribuci děl vede k jejich konzumnímu přijímání a projevuje se splynutím umění, módy a reklamy. To, co započal Andy Warhol, dokončuje síť tisíců tvůrců, přispěvatelů na weby typu YouTube nebo českého Stream.cz klipově kombinující zábavu a posedlost slávou s autentickým uměleckým vyjádřením, povrchní až hloupou prací s klasickými vyjadřovacími nástroji v textu či videu, konzumací šoku, nudy, divnosti, ale i obyčejné lidské obyčejnosti jako něčeho snobsky pozoruhodného. Neil Postman poukazuje zase na útržkovitost, nekonzistentnost a povrchnost rozprav v informační éře v porovnání s rozpravou vedenou ještě v devatenáctém století. Textová analýza historických pramenů z éry prezidenta Abrahama Lincolna vede autora k přesvědčení, že před-moderní řečníci a tvůrci uměli sáhnout do hloubi myšlenek, protože ještě neexistovala elektřinou zrychlená doba klipovitých médií. Na příkladu slavné debaty mezi Abrahamem Lincolnem a Stephenem A. Douglasem ukazuje Postman, jak bylo obecnstvo schopné pohroužit se do logiky i krásy projevu, do plynulosti a kontinuity debaty. Při klidném vyslechnutí protiargumentů měl posluchač dostatek času i prostoru pro tvorbu představy vlastního náhledu na věc.⁸¹ Takového stavu už ale člověk podle

⁷⁹ Lipovetsky, Gilles: *Éra prázdnoty*, Prostor 2003.

⁸⁰ Lipovetsky, s. 171.

⁸¹ Postman, Neil; *Ubatvit se k smrti*, s. 52.

normativisty a mediálního deterministy Postmana v důsledku moci televize a zahlcení v digitální informační síti není schopen.

Zatímco tedy první kritika globální elektrické vesnice vychází z pocitu „ztracení se“, druhý směr naopak vyjadřuje nebezpečí „neztracení se“, a to ve smyslu všudypřítomného vyhledávání, monitorování, identifikování a uchovávání dat. Na toto nebezpečí upozorňují nejen filosofové a obhájeři lidských práv, ale jeho vlastními prostředky jej ilustrují i umělci. Nedávno do diskuse rázně vstoupila svým filmem *Faceless* režisérka Manu Lukschová. „Tento experiment o společnosti lidí bez tváře, pozemšťanů bez minulosti a budoucnosti, kteří nemají žádné problémy, patří ke klasickým příběhům o vzpouře jedince proti řádu a pokusu o všeobecnou nápravu,“ upozornil na film Stanislav Ulver v časopise *Film a doba*.⁸² Snímek využívá kamerový systém uzavřeného televizního okruhu (CCTV). Děj se odehrává v Londýně blízké budoucnosti, v níž není místo pro lidské tváře. Ty jsou po vzoru regulí CCTV z důvodu ochrany osobních dat překryty černými kruhy – „maskami“. Zápletka spočívá v tom, že hlavní hrdinka jednoho rána zděšeně zjistí, že na místě, které má být vymazané, se objeví její tvář. „(...) až na závěrečný sen je obraz snímán jen technicky limitovanými kamerami CCTV. (Tento požadavek je mimochodem jedním ze základních bodů manifestu filmařů CCTV, který přítomnost dalších kamer v dané lokaci striktně zakazuje.) Nepochybně jde o poetiku budoucnosti, jejíž další, zejména dramaturgické aspekty, budou teprve rozpracovány,“ uvádí k rozvíjejícímu se žánru současné filmové avantgardy Stanislav Ulver. K umělecké odezvě na skrz na skrz zasítovaný svět a jeho monitorování s vrátím podrobně v kapitole věnované estetice sítě.

McLuhanem inspirovaní tvůrci pracují na projektech, které mají dokladovat funkčnost idejí svého učitele. Účastníci McLuhanova programu při Univerzitě Toronto rozvíjejí projekt *Global Village Square*. Od roku 2002 zavádějí v různých městech různých kontinentů vzájemně propojené instalace. Ty spočívají v promítání jednoho vzdáleného veřejného prostoru do veřejného prostoru v jiném městě a fungují na principu videokonference s použitím IP protokolu. Vtip je v tom, že jsou vybírána taková místa, která zarámováním svého prostředí vzájemně korespondují, zapadají do sebe. Snímání je učiněno s dostatečnou hloubkou ostrosti, a tudíž plasticitou, s promítaným

⁸² Ulver, Stanislav; *Film a doba* č. 1/ 2007.

obrazem v životní velikosti. Následující obrázek ukazuje dvě vzájemně propojené lokality v Torontu a Neapoli ze zkušebního provozu *Global Village Square*.

Obrázek galerie v Neapoli s projekcí z galerie v Torontu



Lidé ze vzdálených míst se tak vidí, jakoby stáli u sebe. Software, který nahodile přepíná mezi dvojicemi měst a mění po pár minutách kombinaci vzájemných spojení, umí díky instalovaným senzorům a monitorovací technice rozpoznat shluk lidí, které promítání zaujalo, v takovém případě „nepřepne“ a nechá spojení vyhrazené interakci. Primárním cílem projektu je kulturní sblížení, souběžně s tím je tato digitální síť sdělením estetickým a technologickým.

Z estetického hlediska má tento projekt spíše než v díle McLuhana teoretickou oporu v konceptu tzv. „relačního umění“ (relational art) a z něj odvozené „relační estetiky“, představené ve

stejnomeném teoretickém díle francouzským kritikem Nicolasem Bourriaudem.⁸³ Jako odlišnost umění devadesátých let (*Relational Aesthetics* poprvé vyšla v roce 1998) od umění předešlých dekád shledává Bourriaud především snahu o společenskou interakci, vstup umění do veřejného prostoru – byť nepoužívá tento termín, nýbrž spíše pojmosloví etablované v digitálních technologiích a sítích. Relační (dalo by se také překládat jako „vztahové“) umění definuje jako „umění s teoretickým horizontem spočívajícím spíše ve sféře lidských interakcí a společenských kontextů, než v nezávislém a privátním symbolickém prostoru.“⁸⁴ Vymezuje tak současné umění vůči některým základním pojetím modernismu dvacátého století.

Z technologického hlediska má *Global Village Square* základ v prověřené video-konferenční technologii, která už více než patnáct let funguje v komerční sféře. Jako by se tím potvrzoval názor Negroponteho, že tahounem už nejsou univerzity a vědci: „Zdrojem zásadních změn ve výpočetní a telekomunikační technice dnes proto není základní výzkum, ale aplikace; změny vycházejí spíše z požadavků uživatelů, než z návrhů vědců.“⁸⁵ Tím se obloukem vracíme k McLuhanovu přesvědčení o vůdcovství technologie a umělce. Sbližování pokročilé uživatelské schopnosti v oblasti softwaru a programování s vyjadřovací potřebou umělce je novou základní interakcí současné kultury.

Kyberprostor

„*Kyberkultura přináší všeobecnost bez totality.*“
Pierre Lévy

Fenomén kyberprostoru má s konceptem globální vesnice, respektive sítě mnoho společného. Z hlediska prostředí se jedná zejména o vzájemnou propojenost, nekonečnou variaci propojení jednoho na jednoho, tedy změnu časoprostorového vnímání a vůbec života ve virtuálním prostoru sítě. Metodicky i obsahově může být ale pohled na kyberprostor velmi odlišný. Podle Pierra Lévyho, který zpracoval téma kyberkultury ve stejnojmenné knize určené pro Radu Evropy

⁸³ Bourriaud, Nicolas; *Relational Aesthetics*, les Presses du Reel, Dijon, France (francouzský originál 1998, anglická verze 2002). Zde cituji z anglické verze statě autora *Relational form*, která je součástí *Relational Aesthetics*. Ta je přístupná na internetu:

www.creativityandcognition.com/blogs/legart/wp-content/uploads/2006/07/Borriaud.pdf

⁸⁴ Tamtéž, s. 3.

⁸⁵ Negroponte, s. 67.

v rámci projektu Nové technologie: kulturní spolupráce a komunikace, přecházíme nyní v éře kyberprostoru „od pojmů kanálů a sítě k pocitu všeobjímajícího prostoru“.⁸⁶ V technickém slova smyslu Lévy odkazuje na rozvoj bezdrátových technologií, rozvoj mikroprocesorů nejen v oblasti IT služeb, komerční sféry či v novém umění, ale prostě ve všem co nás obklopuje, od auta, přes jezero v horách až po opékač topinek. Inteligentní komunikační prostředek pak už nenacházíme jen v počítači na konci telekomunikačního kabelu či WiFi anténky, ale v čemkoli, kde nám stojí za to investovat do uživatelského rozhraní. K expanzi technologií pro mobilní telefony se konjunkturálně přidávají systémy satelitní navigace, které se stávají opravdovým fenoménem nejen z hlediska jejich funkce pro orientaci v prostoru, ale i z hlediska jejich herního využití, z hlediska jejich designu a estetické funkce. Vraťme se však k samotnému pojmu kyberprostoru.

Slovo „cyberspace“, tedy kyberprostor, zřejmě poprvé použil v roce 1982 sci-fi spisovatel William Gibson, považovaný za zakladatele kyberpunku (jedná se o žánr, který se původně zabýval především vizemi absolutně robotizovaného, odlidštěného světa) a označoval jím realitu simulovanou počítačem. Podle jiných názorů, například kyberpunkového historika a ideologa Gundolfa S. Freyermutha, stál u zrodu kyberpunku už v šedesátých letech minulého století legendární autor, především novinář a spisovatel Hunter S. Thompson, zakladatel tzv. Gonzo žurnalistiky, která vystupovala z reality do oblasti fikce. Tyto „virtuální“ postupy ve spojení s jeho průkopnictvím v tvůrčím užívání telekomunikační techniky a počítače ho pasují do role jednoho z mnoha rozmanitých pionýrů kyberpunku. Jedna z definic kyberprostoru v otevřené webové encyklopedii Wikipedia (v české verzi) říká: „Označení virtuálního světa vytvářeného moderními technologiemi (počítači, telekomunikačními sítěmi apod.) paralelně ke světu „reálnému“. Jde o spíše poetické pojmenování, které se vyskytuje zejména ve sci-fi literatuře (zejména žánru kyberpunk), pronikl však i do hovorového slovníku lidí pracujících intenzivně s počítači a internetem a postupně se šíří i do obecného povědomí.“

Specifickou reflexí kyberprostoru je již zmíněné kyberpunkové umění. Sdružení tvůrců UnitedCyberpunk z USA shromažďuje své filmy na příslušné složce otevřeného video portálu YouTube (www.youtube.com). Okruh jeho tvůrců se věnuje různým pouličním aktivitám, od street-artu, performancí přes anarchistické akce. Těmto ryze materiálním a mnohdy ilegálním

⁸⁶ Lévy, s. 113.

aktivitám v doslova tvrdé realitě vytváří video-reflexe nový rozměr, nový význam. Kyberpunkové krátké filmy nebo spíše klipy této skupiny jsou zpravidla směsí dokumentárního záznamu a abstraktních vizí autorů a nemají v prvním plánu obsahově nic společného s tvorbou u zrodu kyberpunkové inspirace, jako je Ridley Scottův film *Blade Runner*, romány Williama Gibsona či pozoruhodné české obdoby v románu Cybercomics Egona Bondyho. Natočená rvačka sestříhaná do filmové úvahy a v kontrapunktu pokládající otázky na globální změnu klimatu je virtuálním rozměrem aktivit kyberpunkové vlny, je součástí jejich akce, součástí vyjádření, jejich estetikou a prostředkem komunikace v jejich síti. Tito autoři vystavující svůj sestřih na YouTube očekávají reakci – pozitivní od spřízněných duší, negativní od třídních nepřátel – a ta reakce je součástí toku jejich tvorby. Může se jednat o virtuální reakci v rámci diskuse na stránkách či připojení nového klipu, který koresponduje s původním dílkem anebo fyzickou reakci v nejbližším podchodu či happening u těžebních ropných věží. To vše čeká na další zdokumentování a včlenění do multimediálního pokračování kyberpunkového díla. Střih do finální podoby je opět činěn se záměrem vzbuzení reakce - toto vědomí autorů je jedním z jejich inspiračních a estetických tvůrčích zdrojů. Není to tedy primárně obsah, ale forma – stávající se součástí obsahu – která je vskutku aktem v kyberprostoru.

Výklad kyberprostoru má kromě sociálního i svůj psychologický rámeček. Psycholožka Barbora Burianová prováděla výzkum uživatelů „závislých“ na internetu a kyberprostor popsala takto: „Když uživatel zapne svůj počítač, spustí program, napíše e-mail a připojí se na některý on-line servis, často cítí – ať už vědomě nebo nevědomě, že vstupuje do určitého „prostoru“ či „místa“, které je naplněno četnými významy a smyslem. Mnoho uživatelů, kteří se někdy připojili na vzdálený počítač nebo brouzdali světem www, popisuje tuto zkušenost jako „cestování“ nebo „procházení“. Prostorové metafory jako je svět (world), doména (domain=území, panství) nebo místnost (room), jsou etablovány v jazyce popisujícím internetové aktivity. Uživatelé říkají, že počítač je určitým rozšířením jejich mysli a osobnosti – „místo“, ve kterém se zrcadlí jejich záliby, postoje a zájmy. V psychologických termínech, počítače a kyberprostor se mohou stát typem „přechodového prostoru“, který rozšiřuje intrapsychický svět individua.“⁸⁷

⁸⁷ Burianová, Barbora; Sociální aspekty internetu, Diplomová práce, 2000, s. 17.

V případě sociologického, politického či uměleckého náhledu jsou varování před kyberprostorem v obecném smyslu poměrně četná. Kondenzovanou kritiku nadcházejícího kybersvěta čtenářům poskytl v poutavém románu *Cybercomics* Egon Bondy.⁸⁸ Na jednu stranu navázal na své předchůdce v kyberpunku a načrtl schématický obraz softwarově přetechnizované společnosti. Prostřednictvím komunikačních a monitorovacích technologií se o moc nad světem dělí sofistikované mafiánské struktury s establishmentem imperiálních korporací. Proti nim stojí nezávislí hackeři. Jako protivníky v první linii mají pochopitelně také hackery. Bondy dokázal románu vdechnout totalitní zkušenost a příznačně tak umístil bojovníky za svobodu do undergroundu, do podzemí kolektorových sítí pod technokratickým leskem totálně manipulovatelného světa na povrchu. Kyberprostor je smutným prostředím, neboť pomohl uchopit moc nad světem do několika málo rukou. V této souvislosti je zajímavá i sonda do postavy hlavní hrdinky, hackerky Very. Jedná se o schopnou absolventku matematiky, která je tak dobrou hackerkou nikoli proto, že bezvadně ovládá logiku, ale že dokáže nasadit do pronikání skrze kódy svou ženskou intuici. Ponor do programovatelného prostředí se tak stává jakýmsi rituálem, vytržením podobným drogové zkušenosti.

Dnes, deset let po chmurné předpovědi *Cybercomicsu* sice nemůžeme ještě hodnotit tak vzdálenou budoucnost, ale pohled na hackerskou komunitu není rozhodně poráženecký. Model open-source softwaru se ukázal jako životaschopný i v tak zásadních aplikacích, jako jsou operační systémy (Linux), stejně jako internet se jeví jako necenzurovatelný i přes „historickou“ dohodu Číny a provozovatele nejrozšířenějšího vyhledávače Google. Tvůrci hackerské etiky v čele s Pekkou Himanenem a Linusem Torvaldsem nemusí na svých zásadách nic měnit. Pesimisticky nevyznívají ani závěry Lévyho pojednání o kyberkultuře. Autor hodnotí kyberkulturu jako klíč k nové všeobecné kultuře bez totality.⁸⁹ Všeobecností míní princip univerzality, tedy staví kyberkulturu na roveň s univerzalistickým náboženstvím a vědou. Společnou mají schopnost zprostředkovat účast všem jednotlivcům na kolektivní inteligenci lidstva, a to bez prosazování jednoty významu, tedy bez hrozby totality.

⁸⁸ Bondy, Egon; *Cybercomics*, Zvláštní vydání, 1997.

⁸⁹ Lévy, s. 227.

Databáze

„Pokud se nám svět se smrtí Boha (Nietzche), s koncem velkých příběhů osvícenství (Lyotard) a s nástupem webu (Tim Berners-Lee) zdá jako nekonečný, nestrukturovaný souhrn obrázků, textů a dalších datových záznamů, pak se dá očekávat, že nás to přiměje jej uspořádat jako databázi.“⁹⁰
Lev Manovich

Manovich v duchu svého pojetí info-estetiky považuje databázi nejen za nutnou formu struktury zkušenosti člověka a jeho prostředí v dnešním světě, ale očekává, že tato databáze rozvine svou poetiku, estetiku a etiku. Z hlediska počítačové vědy databázi můžeme charakterizovat jako strukturovaný souhrn dat tak, aby byla počítačem rychle vyhledatelná a snadno použitelná.

Databáze se dělí se podle různých modelů struktury na síťové, hierarchické, vztahové, objektové atd. Z hlediska databáze jako sociálního a tvůrčího prostředí se Manovich odvolává nejen na Jeana-Françoise Lyotarda v díle *Postmodern Condition*, ale opírá se o tento koncept i jako o metodický přístup k tvorbě, analýze a rozboru filmu. Učebnicovým příkladem databázového stylu práce s filmem je *Muž s kinoaparátem* Dzigy Vertova. Databázové myšlení se projevuje kameramanskou prací se sběrem materiálu formou shromažďování širokého pole obrazových informací, ve střížně jsou pak strukturovány do jednotlivých kolekcí. Stříhovou skladbou je pak autor zpracuje podle obsahového i formálního klíče, tedy i podle prvků, jakými jsou pohyb kamery nebo velikost záběru. Také výsledný film je projevem této databáze a lze jej takto i očima diváka vnímat. Ačkoli jde fyzicky o kontinuální lineární sled snímků a odvíjí se v něm průběh dne, průběh lidských osudů a života města a techniky, nemá jako celek narativní strukturu příběhu, *Muž s kinoaparátem* nám poskytuje určitý ucelený přehled (databázi) aktivit člověka a techniky. Databáze se tedy sestává ze tří vrstev - členěno dle vlastní interpretace režiséra - tedy z vrstvy toho, co skutečně je (svět před kamerou), toho, co je natočeno na film, a toho, co je promítáno.

Databázovému vyjádření ve filmu se Lev Manovich věnoval také na pražské přednášce v roce 2005.⁹¹ Představil na ní pohled na média jako na historii paměťové kapacity. Aby poukázal na revoluci kapacitního aspektu v médiích odkazuje Manovich na vývoj celkového objemu uchovávaných informací, které jsou vyjádřeny v exabytech a jejichž objem v posledním desetiletí

⁹⁰ Manovich, *The Language of New Media*, s. 219.

⁹¹ Přednáška *Media, Culture, Software*, AVU, 15. prosince 2005

exponenciálně roste.⁹² V reflexi médií lze zpětně vysledovat databázový náhled opět až k McLuhanovi, který je mimo jiné popisoval jako katalog mnoha různých médií. Manovich tuto tezi rozšiřuje o kompresní schopnosti počítačových médií, která dávají tomuto katalogu médií i s jejich obsahy prakticky nekonečný rozměr. Zatím se však i přes dynamický nárůst parametrů komprese s velikostí obsahů potýkáme, i když nám pomáhají transportní formáty typu JPG. Mezi současnými „databázovými“ autory, resp. díly (Manovich uvádí jako příklady Spielbergův *Minority Report* nebo Figgisův *Time Code*) vyniká v ohledu práce a reflexe nadcházející post-kompresní éry (tedy éry bez omezení datové kapacity v médiích) Peter Greenaway. Jeho projekt *Kufřík Tulse Lupera* (*The Tulse Luper Suitcase*) coby mediální katalog zahrnuje tři celovečerní filmy, weblog otevřený síti příznivců profesionálního vězně Tulse Lupera, průvodce tímto bizarním příběhem uranu, jak říká podtitul, a dále má projekt zahrnovat televizní seriál, doprovodné audiovizuální materiály na DVD a CD-Rom a knihu. *Kufřík Tulse Lupera* coby databáze také funguje jednak ve filmu s klasickými simultánními projekcemi různých záběrů a dějů, tedy jde o další umělecké rozvíjení principu polyekranu, poprvé uplatněného již v roce 1927 ve snímku *Napoleon* od Abela Gance. Jako databáze funguje i komunikační síť vytvořená kolem Greenawayova příběhu. Na webové stránce sítě kolem Tulse Lupera je v sekci archiv vytvořeno prostředí weblogu, do něhož fanoušci přidávají archivní záznamy historie vězně Lupera a stávají se tak spolutvárci databáze tohoto příběhu.⁹³

Pokus o tvorbu klasické lineární příběhové struktury formou databáze, nebo jak Greenaway říká encyklopedie, je spíše ojedinělý, neboť tyto dvě koncepce si poněkud odporují. To si uvědomuje i sám Manovich, a snad proto vytváří vskutku softwarovou kolekci krátkých filmů, promítaných jako instalace na výstavách a také vydanou na DVD pod názvem *SoftCinema*.⁹⁴ V ní Manovich hledá praktickou odpověď na otázku, jak je vyprávění prostřednictvím nových médií ovlivněno

⁹² Manovich na přednášce uvedl růst objemu uchovaných informací o 30 % v letech 1999 – 2002. Pro srovnání, Wikipedia uvádí, že do roku 1999 bylo podle studie z Berkeley dosud vytvořeno a uloženo 12 exabytů dat (exabyt je 10^{18} bytu, tedy miliarda gigabytů) a podle odhadu International Data Corporation jich jen za rok 2006 bylo uloženo 161 exabytů. Pokud by tedy byly oba zdroje metodicky srovnatelné, znamenalo by to, že za jenom poslední rok se vytvořilo a uložilo více než desetkrát tolik informací, než za celou digitální historii lidstva do roku 1999.

⁹³ www.tulselupernetnetwork.com

⁹⁴ Manovich, Lev; Kratky, Andreas: *SoftCinema, navigating the database*, distribuce The MIT Press, Massachusetts Institute of Technology, 2005.

skutečností, že se sestává z dat uspořádaných v databázi: „Jak mohou naše nové schopnosti - jako ukládat ohromná kvanta dat, automaticky je klasifikovat, indexovat, propojovat, vyhledávat a rychle obnovovat - vést k novým druhům vyprávění?“⁹⁵ Všechny snímky *SoftCinema* mají základní vzhled i „střeva“ počítačového média, tedy od rozvržení obrazu odpovídající pracovní ploše na PC s více otevřenými multimediální okny zároveň až po algoritmus programu, který provádí střih a režii (v reálném čase v případě instalací, v naprogramované podobě na DVD) zvuku, videosekvencí, grafiky, textu. Snímek *Texas* může být považován v některých ohledech za reflexi Muže s kinoaparátem, neboť se snaží postihnout mnohoznačnou variabilní ikonografii života města. Manovich v brožuře přiložené k DVD poskytuje doprovodné informace ke vzniku filmu.⁹⁶ Ten je založen na 425 krátkých video klipech, které jsou spojovány do filmu. Ten je při každé projekci trochu jiný. Může za to algoritmus vyhledávacího programu, jenž rozhoduje o montáži těchto klipů. Jak se tento vyhledávač rozhoduje? Každý videoklip je kategorizován podle 10 parametrů, kterými jsou například místo pořízení klipu, hlavní charakteristika jeho obsahu, jeho průměrný jas a kontrast, stupeň a typ pohybu kamery atd. Vyhledávač si „šahá“ do databáze pro klipy a řadí je v nekonečném řetězení sekvencí založeném na vztahu uložených parametrů. Nicméně těchto vztahů je tak vysoký počet, že vyhledávání umožňuje stříhači téměř neomezenou variabilitu, a opakování pořadí sekvencí je tak nepravděpodobné.

Jaký je však výsledek z pohledu diváka? „Ve zkratce, ‘hard‘ estetika tradičního vyprávění je zde nahrazena ‚soft‘ estetikou vyprávění databázového,“ uvádí Manovich v brožuře. Jakkoli je tento projekt pozoruhodný z hlediska výzkumného, uměleckého i uměnovědného, s divákem, který se nepodílel na tvorbě algoritmu a sestavování databáze, takový snímek příliš komunikovat nebude. Manovich se tak trochu dostává do pasti, o které sám hovoří v jiné otázce, a to o mýtu interaktivity. Řada novomediálních umělců vynalézá s cílem mnohem většího přiblížení se uživateli různé neobvyklé instalace, které jej vybízejí k interakci, nicméně jejich snaha o doslovnou (fyzickou) interakci vede zpravidla k nesrozumitelnému pokusu a výsledkem je ne-reakce uživatele, namísto jeho interakce. Takto se dá také popsat úskalí estetického objektu

⁹⁵ Přebal DVD, Manovich, Lev; Kratky, Andreas: *SoftCinema, navigating the database*, distribuce The MIT Press, Massachusetts Institute of Technology, 2005.

⁹⁶ Manovich, Lev; Kratky, Andreas: *SoftCinema, navigating the database*, distribuce The MIT Press, Massachusetts Institute of Technology, 2005.

digitální databáze, která pro svou zapouzdřenost, pramenící z povahy autorova algoritmu, nedokáže kolem sebe vytvořit síť zájmu.

Tento stručný přehled databázového přístupu jako tvorby síťového prostředí ve filmovém umění by neměl vynechat zmínku o Godfrey Reggiovovi, velkém kritiku digitální technologie. Režisér pozoruhodných filmových esejů tzv. qatsi trilogie v Praze v diskusi po projekci jeho filmu *Naqoyqatsi* ohodnotil stávající integraci komunikace na digitální platformě za digitální fašismus.⁹⁷ Podle něj nás již technologie ovládají a umožňují manipulovat čímkoli a kýmkoli. Zmocnění technologie nad člověkem vrcholí právě digitalizací, ta podle režiséra uzavírá proces, který se již započal vznikem národních států v Evropě. Reggio však není salónním kritikem technologie, naopak je praktikem, který tvrdí, že technologií žijeme a tuto tématickou vrstvu strukturuje do svých filmů, pravda v případě *Naqoyqatsi* v ne-narativní montáži především s tematikou války, utrpení, katastrof a symboliky vynuceného, nesvobodného jednání člověka. Vnímáme hluboce skeptický, avšak kreativní pohled na svět. Databázový charakter světové sítě ještě lépe než filmy uvedené trilogie dokumentuje Reggiova webová stránka k filmu *Naqoyqatsi*.⁹⁸ Ta obsahuje tvůrčí prostředky pro návštěvníky pro sestavení vlastního pásma snímků, které jsou vybrány na motivy filmu. Z databáze okének o rozměru ikony na pracovní ploše sestavuji sdělení, které mohu ve vedlejší textové okně nazvat a popsat. Mohu se podívat na tato sdělení od mých předchůdců na stránce a také třeba zjistit, zda není na síti kromě mne ještě někdo, koho myš inspirace vedla ke kliknutí na stejné ikonky ve stejném sledu jako mne. Mám naději na setkání se spřízněnou duší i v této nepříliš optimistické databázi člověka podřízenému všemocné digitální technologii. V tomto případě je databáze tou sítí, která je utvářena ve spojení a inspiraci filmem mezi jeho příznivci a tvůrci, jejichž role se tak na tomto webu prolínají.

⁹⁷ Diskuse s režisérem po projekci jeho filmu *Naqoyqatsi*, Francouzský institut, projekce FAMU, 20. ledna 2003.

⁹⁸ www.naqoy.com

2.2 Digitální síť je sdělení

Pochopení filmových a audiovizuálních děl v mediálních sítích.

2.2.1 Web jako nový nástroj vyprávění příběhů

Web se pavučinovitě prolíná celou touto prací o digitálních sítích a týká se i všech rozborů vybraných děl v kapitole Digitální síť je sdělení. V této podkapitole jsem vybral dvě webové stránky prezentující filmová, respektive audiovizuální či multimediální umělecká díla, které technologii webu nepoužívají jen jako nástroj pouhého zprostředkování díla, ale jako jeho přímou matérii, hybnou součást obsahu. Jakkoli jsou stránky proslulého režiséra Davida Lynche a mladé české internetové umělkyně Markéty Baňkové vzájemně odlišné, dalo by se říci „ze z jiného světa“, pak mají některé zásadní rysy a tvůrčí mechanismy stejné. Webové menu – nabídka, kam jít - jako projev databázového vnímání je součástí umělecké výpovědi a nese v obou případech důležitou estetickou hodnotu. Díky této navigaci a jejímu povýšení mezi funkce obsahu děl účastník prožívá příběhy formou pavučinové narace, která kombinuje lineární, paralelní a variantní děje. Rovněž grafický a zvukový rámeček webových stránek obou těchto umělců je integrálně propojen s vloženými obsahy v různých mediálních formátech, tedy s filmy, webovými kamerami, fotografiemi, vloženými obrazy, zvukovou stopáží či texty. Tento design (obrazový i zvukový) webových stránek tedy hraje roli v ději vložených multimediálních obsahů, může být jejich úvodem, nápovědou, spojovacím leitmotivem nebo je prostorem pro hádanku, pointu sledovaného děje.

2.2.1.1 Web Noir Davida Lynche

(Film) má stále ještě velkou moc. A mohl by být ještě silnější, kdyby byl abstraktnější, méně lineární, méně narativní.

David Lynch

Web filmového režiséra Davida Lynche zaujme nejen fanoušky temných stránek duše, ale i otrlého „ajtíka“, který jen tak brouzdá řečištěm paketů na internetu. www.davidlynch.com působí na první pohled prostou čistou grafikou zahalenou v černém a udivujícími obrazovými a textovými odkazy. Zastavme se ale nejprve u základů webové tvorby a webové komunikace.

Jsou nějaká obecná pravidla tvorby a správy webových stránek? V analýzách webu je pravděpodobně stále nejdále a nejhluběji aplikovaný výzkum pro účely marketingu. Ten potvrdil odlišnosti v pravidlech tvorby a obsluhy stránek podle jejich primárního určení, zejména dle rozdělení na funkce informační, obchodní a zábavní. Vše záleží na tom, proč a komu je stránka určena. Přesto je nutné při jakémkoli rozboru webové stránky vycházet z již ustáleného a široce akceptovaného vědění o síti.

Otec-zakladatel technologie world wide web a strůjce jejího univerzálního rozšíření Tim Berners-Lee hovoří o tvorbě www jako o sestavování on-line hypertextu. Celosvětová soustava webových stránek stejně jako každá jednotlivá stránka v tomto smyslu spočívá v předivě vzájemně propojených informačních odkazů. Zkušený webový tvůrce ví, že není nutno téměř nic nového psát či zobrazovat. Jde jen o to, jak již existující informace pospojovat či vyhledat, na co odkázat a jak odkazy uspořádat. Prostřednictvím sítě world wide web jako by se naplňovala postmoderní vize takové kultury, která spíše recykluje či cituje dřívější, než by vytvářela nové.⁹⁹

Berners-Lee říká, že web je prostřednictvím vesmíru informací přístupných na síti ztělesněním lidského vědění. Je otevřený nejen komunikaci a odběru svého obsahu, ale i poskytování obsahu, tedy každý může svým dílem přispět. Služba postavená na technologii www je zdarma. Stejně jako samotný internet se rozestřela spontánně, a to nikoli jako komodita, nýbrž jako monumentální dílo tisíců nadšených programátorů toužících po otevřeném univerzálním nástroji internetu. S nimi se vyvinula filozofie a etika internetové komunity. Zatím jsem zmiňoval jednoho z předních autorů, který reflektuje hackerskou etiku, je jím Pekka Himanen. Pro nás může být směrodatný pohled na domácí komunitu, jejímž výrazným projevem je Manifest Dogma W4 několika osobností české webové tvorby z roku 2003.¹⁰⁰ Jedná se o pozoruhodný pokus kodifikovat základní pravidla tvorby webových stránek. V tomto případě mají normy vést stránky k určité střídmosti, jednoduchosti a transparentnosti, a to jak ve smyslu stylu, tak i v obsahu. Jedním z příkázání Dogma W4 je například povinnost zobrazovat všechny aktivní, proklikávací části textu podtrženě. Jiným pravidlem je způsob orientace mezi stránkami, tedy navigace, kde je

⁹⁹ Takto se vyjádřil například teoretik postmoderny Frederic Jameson v textu „Postmodernism and Consumer Society“ ze sborníku „Postmodernism and its Discontents“ (E. Ann Kaplan, Verso, New York, 1988).

¹⁰⁰ <http://www.pixy.cz/dogmaw41/cs>

nařízeno umísťovat na každém dokumentu ve stejném místě odkaz na domovskou stránku. Přehled pravidel Dogma W4 je v Příloze..

Umělecké a estetické určení stránek není pokrytím ani intenzitou srovnatelné se třemi převažujícími funkcemi webu, tedy informovat, bavit a prodávat. To samozřejmě nevyklučuje pozoruhodná pojetí z výtvarného hlediska či struktury webových prezentací, originální využití animované 3-D grafiky a audiovizuálních efektů. S takovými novinkami se nejčastěji setkáváme v oblasti herního on-line průmyslu, ale i v případě řady komerčních korporátních prezentací. Na podobné stránky se však návštěvník apriori nevypravuje za jejich krásnem. Možná jen letmo zpomalí účastník své klikání myši při pohledu na „hezkou“ stránku, hned však pokračuje po trase za informací či třeba sexuálním požitkem. V oblasti umění je web stále především jakousi pozvánkou či upoutávkou na dílo, nosičem doplňkových a praktických informací. Koncept internetu jako upoutávky na jiná média rozpracoval Pierre Lévy v Kyberkultuře. Toho zaujal prudký růst počtu virtuálních galerií výtvarného umění na síti, a to při zvyšující se návštěvnosti obrazáren skutečných. "Virtuální muzea nebudou zřejmě nikdy konkurovat muzeím reálným, ale budou spíše jejich reklamním oddělením," usuzuje Lévy.¹⁰¹

Na síti se samozřejmě vyskytují i experimentální projekty, zpravidla interaktivní instalace, které jsou programovány primárně z uměleckých potřeb a za estetickým účelem. Zpřesnění „primárně“ je důležité, protože z podstaty internetu mají weboví tvůrci vždy k dispozici multifunkčnost. Stránky tedy mohou sloužit řadě úkolů současně, a nemusí přitom jejich primárnímu určení nijak překážet. Například sama návštěva jakékoli webové stránky může jejímu správci poskytnout informaci o návštěvníkovi, aniž ten by se při vstupu jakkoli registroval. Příkladem webového experimentu, kde se snoubí umělecký záměr s jiným účelem, v tomto případě obchodním, realizoval pod názvem *Netomat* novomediální umělec Maciej Wisniewski.¹⁰² Ten je autorem internetového vyhledávače, jehož účelem není ani tak samotné vyhledávání jako spíše způsob zobrazování vyhledaných informací, tedy jakýsi výtvarný aspekt vyhledávací technologie. Příkladem webového umění bez „vedlejších příznaků“, bez snahy využít příležitosti multifunkčnosti, je projekt virtuálního kina New York University. Její experimentátoři vyvinuli

¹⁰¹ s. 139, Lévy, Pierre: „Kyberkultura“, Nakladatelství Karolinum, Praha, 2000

¹⁰² <http://www.netomat.net/art/index.html>

virtuální herce. Návštěvník stránky může jako „režisér“ ovládat jednání animovaných postav.¹⁰³ Mezi póly funkce webových stránek, na jedné straně vědeckými výstřelky a experimentálními artefakty, na straně druhé komerčním zábavním průmyslem, se zajímavě pozicionují oficiální webové stránky Davida Lynche na adrese www.davidlynch.com. Internetový počín režiséra je o to zajímavější, že právě on byl dlouho vůči moderním technologiím rezervovaný, podle jeho slov byly spojeny jen s několika málo velkými díly.¹⁰⁴

Narozdíl od většiny uměleckých projektů na internetu je na stránky davidlynch.com omezen přístup. Nejzajímavější část jejich obsahu je vystavena v placené zóně. Měsíční povolení ke vstupu si lze koupit za 9,97 dolaru. To se automaticky prodlužuje a inkasuje za přístup stejnou částku každý další měsíc. Dalším omezením je, že platbu lze provádět pouze prostřednictvím platební karty, a to jenom karty Visa nebo MasterCard. Jiná varianta platebního styku není možná.¹⁰⁵ Tím se Lynchovy stránky však liší pouze od stránek kolegů umělců, protože existence placeného obsahu a tento způsob přístupu k němu je zcela běžný pro komerční projekty, zejména pro pornografii. Možná proto na davidlynch.com nepřehlédneme vzkazy zdůrazňující fakt, že stránky neobsahují žádnou reklamu či komerční prezentaci, a financovány jsou tudíž jenom z předplatného. Nepočítaje v to ovšem autorizovaný elektronický kráček se všelijakým zbožím značky David Lynch, včetně poslední novinky, kterou je zaručeně „organic“ (tedy bio-) káva. Pokud je placený obsah v souladu se zvyklostmi webového průmyslu, pak se ale davidlynch.com určitě vymyká ustáleným pravidlům z mnoha jiných hledisek tvorby webových stránek. A to nejen přísným tezími dogmatických manifestů.

Stránky jsou datově robustní a kladou si relativně vysoké nároky na počítač uživatele. To je první vybočení z pravidel tvorby webu, jenž by měl být vždy přístupný maximálnímu počtu návštěvníků. Pro dobré zobrazování obsahu stránek davidlynch.com je potřeba mít výkonný procesor (minimálně Pentium II) s vysokou operační pamětí a nainstalované nejnovější verze mediálního software QuickTime a Macromedia Flash Player. Zatímco QuickTime prostřednictvím datového toku zajišťuje v reálném čase (tzv. streaming) přehrávání filmů, Flash

¹⁰³ <http://www.mrl.nyu.edu/projects/improv/>

¹⁰⁴ <http://www.geocities.com/Hollywood/2093/lynch.html>

¹⁰⁵ Praktické informace o davidlynch.com uváděné v tomto článku jsou z února 2003.

slouží náročným animovaným efektům vlastních stránek. Načítání těchto efektů pak samozřejmě pohyb po stránkách zpomaluje. Další technologickou restrikcí je rychlost připojení k internetu. Stránky sice při spouštění audiovizuálních sekvencí předkládají výběr z variant dle šířky pásma a tomu odpovídá objem přenášených dat, tedy rozlišení a velikost okénka s přehrávanou sekvencí. To ale nic nemění na tom, že připojení pomalejší než 512 KB/s neúměrně zpomaluje načítání stránek, způsobuje výpadky v přenosu dat a chyby v zobrazování objemných objektů.

Také svou strukturou web Davida Lynche vybočuje. Jednotlivé stránky jsou vzájemně pospojovány poměrně složitě. Často uživatel končí ve slepé uličce, odkud se snadno nedostane nejen „domů“, ale ani o krok zpět. Řada spojů má „zbytečný“ mezičlánek. Například klikneme na Krámek, vyskočí nabídka Krámek, nebo se Vrátit. Kliknete opět na Krámek, vyskočí nabídka Vstoupit do krámku, nebo se Vrátit atp. Orientaci na webu (obvykle ji webmasteři nazývají „mapa“) má zpřehlednit stránka označená jako telefonní ústředna (Switchboard). I ta vybočuje ze standardů „map“. Namísto škatulkovitých doleva zarovnaných linií seznamů před návštěvníkem vyvstává soustava bodů a spojů na ploše rozmístěných doslova „cikcak“. Koncept stránek jako tajemného nesouměrného prostoru dále podporuje černá barva pozadí všech stránek. Působení černé je umocněno několika dalšími faktory. Jednak jsou objekty i text zobrazovány úsporně a zabírají jen menší plochu ve středu černé obrazovky. Dále převažují černobílé obrázky, fotografie a záběry. Dekorují tak web ponurým povlakem, halícím návštěvníky, kteří viděli *Mazací hlavu*, kamsi do povědomých záhybů úzkosti. Při vstupu do placené zóny je potom odkaz na *Mazací hlavu* jasný, na pozadí opuštěného továrního komplexu stojí Jack Nance, představitel hlavního hrdiny filmu. Pesimistického ducha tohoto Web Noir Davida Lynche výtvarně navíc podporuje rafinované používání sytě červené barvy. Ta na černém pozadí vynikne při zobrazování interaktivních odkazů v podobě velkých kroužků, zalitých červenou barvou. Kromě ponuře cynického stylu a nejistoty v prostoru jsou stránky ukovány do jakéhosi industriálního rámce. Přejechy mezi jednotlivými podstránkami vyplňují audiovizuální efekty, dunění těžkých strojů a na pozadí jejich animovaná soukolí, buchary a kovadliny. V tomto směru je odkaz na samotného Davida Lynche, milovníka industriálna, snad nejzřetelnější. Jiným vizuálním prvkem ukazujícím na filmové a televizní dílo autora je červená opona. Ta na www.davidlynch.com skrývá například upoutávky na krátké a experimentální filmy režiséra, jakými jsou *Lumiere* nebo *The Grandmother*. Mimochodem, přestože se nacházíme v placené zóně, ani tyto krátké filmy si

celé přehrát nemůžeme. Proto vede ze stránky zkratka do našeho oblíbeného krámku, kde si Lynchovy filmové experimenty na DVD za 40 dolarů může zájemce přidat do nákupního vozíku.

Zmiňované „cikcak“ rozmístění jednotlivých složek nevytváří žádnou hierarchii obsahu. Switchboard lze snad jen pomyslně rozdělit na část pro webové stránky obvyklou a část specifickou. Do první skupiny patří nejen zmiňovaný kráček, ale je tu i chat, v tomto případě prostor pro dvě diskusní skupiny určené členům komunity v zóně placených služeb. Dále sem patří rubrika typu „napsali o nás“, která obsahuje recenze na tyto webové stránky. Standardní je také nabídka upoutávek na díla autora. Naopak chybí transparentní přehled kontaktů. Přítomný je pouze odkaz na odesílání organizačních či technických dotazů (typu „Report a problem“). A to prostřednictvím anonymně vyhlížejícího webového dotazníku. I to má zřejmě přispívat k pocitu nejistoty na webu noir Davida Lynche. Internetoví uživatelé na davidlynch.com však míří především za filmem. Tím se dostáváme ke druhé pomyslné části náplně stránek, která činí jejich obsah unikátním.

Davidlynch.com nabízí přístup k několika průběžně doplňovaným animovaným seriálům a komiksům, ukázky krátkých filmů a z celovečerních snímků upoutávku na *Mazací hlavu*. Kromě toho může switchboard uživatele přepojit na Experimenty a Rádio. Je také možno si odskočit třeba do telefonní budky. Lynchova fascinace klasickými telefonními aparáty, známá z většiny jeho celovečerních filmů, je zde virtualizována funkčním kotoučovým číselníkem. Po spuštění tónu volání lze pomocí kurzoru vytočit libovolné číslo. Pokud bude mít volající štěstí, někde se dovolá a někdo na něho promluví. Že k použití aparátu chybí jakékoli vysvětlení či návod již není vzhledem k celkovému ladění stránek zarážející. Eric Basset, hlavní web designér stránek, zdůrazňuje, že telefonní budka je bránou do druhé vrstvy na webu. Je jen potřeba rozklíčovat kódy skryté na viditelných stránkách. Podařilo se to již někomu?

Hlavní, co stránkám Davida Lynche zajišťuje předplatitele, je autorova tvorba na pokračování, exklusivně vytvářená pro tento web. Tu podle recenzí odborných časopisů – vystavených na davidlynch.com – Lynch vlastnoručně připravuje, kreslí, točí. V pokročilém stadiu jsou k dispozici již dva seriály – „sitcom“ *Rabbits* a animovaný *Dumbland*. Název druhého seriálu se dá přeložit buď jako Země němých nebo Země blbců. Oba dva výklady mají své opodstatnění. Pokud se totiž postavy vyjadřují, tak spíše skřeky než řečí a pokud přeci jen mluví, pak jako by

byli hluší a sami sebe při pokusech mluvit neslyšeli. Primitivistické karikatury kreslené nervními tahy černou barvou na hluše bílé prázdnotě pozadí podporují děj poskládaný z krátkých scének. Postavy, jednající s brutálním násilím, jsou doslova nechutné. Grimasy a zvuky největšího odporu dokáží šokovat i poměrně otrlé internetové surfaře. Nehledě na problém s nadýmáním, kterým trpí hlavní hrdina. Trhavé pohyby a ostré střihy ve zvukové stopě jakoby souzněly s rytmem internetu, který tu a tam cukne či dokonce ztuhne. *Dumbland* lze poměřovat s *Městečkem South Park*, je však ještě jednodušší, plošší, drsnější, na druhou stranu každý skeč v sobě nese jakousi tajenku – jako kreslené obrázkové hádanky z dětských časopisů. Nutí návštěvníka přehrávat si jej znovu, aby pátral po motivaci nečekaných rozhodnutí a akcí hrdinů. To je ostatně jeden z důvodů, proč si tento seriál lze jen těžko představit v klasickém televizním vysílání. Mimo to, jednotlivé díly jsou pro televizi velmi krátké (2-3 minuty), naopak na počítači je to přiměřený formát, tak aby i načítání s pomalejším procesorem a připojením netrvalo věčně. Také styl sledování seriálu je jaksi trhavý a hypertrofovaný. Surfař je zvyklý přeskakovat, odskakovat si jinam - na davidlynch.com třeba do telefonní budky či na chat. Tyto možnosti televize zatím nenabízí. Dalším faktorem, který hraje proti televizi, je rozdíl v reprodukci samotného obrazu a zvuku. Dojem prázdnoty a němoty seriálu by na standardní televizní obrazovce, která je větších rozměrů a s horším rozlišením než monitor počítače, patrně obtěžoval. Je zřejmé, že *Dumbland* byl stvořen a patří pouze na web (noir).

Druhý ze zavedených seriálů se jmenuje *Rabbits*. Je to svérázný sitcom, nebo spíše jakýsi kammerspiel, celý se odehrává ve stejném pokoji a pod stejným zorným úhlem, kamera je zafixovaná v neměnné poloze. Ponořeno v hudbě á la Badalamenti, předjímá motto příběhu temnou zvěst: „V bezejmenném městě, zkrápěném věčným deštěm, žijí tři králíci s děsivým tajemstvím.“ Nadsázka, typická pro animovanou tvorbu, zde nese stopy parodie na vlastní filmové dílo Davida Lynche. Ačkoli neobsahuje zřetelné citace konkrétních předloh, tak hudbou, atmosférou, z cesty mluvícími vyšinutými postavami se z bezejmenného rozmočeného města dost dobře může stát třeba takové králíčí městečko Twin Peaks. Anebo ulice *Mulholland Drive*, tím spíš že jednu ze dvou králíčích žen totiž podle titulků seriálu ztvárnila hvězdná protagonistka tohoto filmu Naomi Watts – nedá se to ověřit, protože má nasazenu králíčí hlavu.

Podle ohlasů na www.davidlynch.com je zřejmě nejoblíbenějším dílkem obrázkový seriál *The Angriest Dog in the World*. Ten je dalším dokladem unikátního uměleckého formátu, jenž funguje

pouze a jedině na webu. Jedná se o statické černobílé kresby, řazené vedle sebe zleva doprava. Při spuštění se jako pás okének plynule posunují zprava doleva obrazovkou. „Zápletka“ je stále stejná. Pes připomínající žraloka, pevně ukotvený na zahradě rodinného domu, vždy z okna zaslechne nějakou výčitku, jedovatost či urážku. Ta ho uvádí do stavu nepřičetnosti tak, že pro vztek nemůže jíst, nemůže spát, nemůže nic, jen zuřit. I při vši banalitě monotematických vtipů vystupuje z pozadí rukopis Davida Lynche. Věta vycházející z okna, do něhož nevidíme, je vždy formulována dvojsmyslně tak, že si návštěvník láme hlavu, zda byla věta opravdu určena zlému psu, nebo je součástí skrytého dramatu uvnitř domu.

David Lynch říká, že webová stránka, kterou spolu s designérem Ericem Bassetem připravoval ke spuštění dva a půl roku, mu vytváří prostor pro experimentování. Nelze ji považovat za jakýsi otevřený internetový prostor dle „hackerské etiky“, nýbrž spíše za polosoukromou hračku, laboratoř, dílnu či zkušebnu, kde se věhlasný režisér může dostatečně „vyřádit“.¹⁰⁶ Smysl potom stránka na síti má, protože Lynch disponuje dostatkem věrných příznivců po celém světě. Z jejich ohlasů na webu vyplývá, že je to právě přístup do intimity tvorby kultovního autora, ke kořenům jeho tvůrčích pochodů, co si získává a udržuje předplatitele. Kolik jich je, však Basset podle časopisu Internet Magazine odmítá sdělovat.

Lynchovy stránky obsahují několik desítek dalších audiovizuálních experimentů, instalací webových kamer vysílajících živě on-line a dalších zážitků. Některé jsou přijímány s rozpaky jako zbytečné bezduché efekty. Brad Wiens, autor článku v prestižním elektronickém časopise Wired, poskytl zajímavý návod na použití davidlynch.com.¹⁰⁷ Vychází přitom z faktu, že stránky si člověk užije jen při opravdu rychlém internetu, tedy zpravidla na počítači v práci. „Hlava a kladivo, to je video, které se vám může hodit po skončení frustrujícího pracovní schůzky,“ naráží Wiens na pokus z Lynchovy sekce experimenty. Dílko spočívá v sekvenci, která na bázi smyčky zobrazuje soustavu převodových kol a hřídelí zakončenou kladívkem. To v pravidelném intervalu otlouká hlavu znehybnělého člověka. Aby se internetový uživatel snadno vcítil

¹⁰⁶ Podle internetového časopisu MacCentral (macweek.com) si Lynch díky práci na exklusivní tvorbě pro webové stránky osvojil také stříhový software Final Cut Pro, tak aby si své webové filmy mohl i sám stříhat.

¹⁰⁷ <http://www.wired.com>, „Taboo-filled thrill ride - Davidlynch.com - \$ 10“.

do takové situace, nemusí mít možná za sebou zrovna frustrující jednání. Stačí třeba jen celý den prosedět u počítače. S připojením na internet.

Tento web jako celek je pro účastníka vlastně hrou, byť poněkud bizarní. Použijeme-li koncept vymezení počítačových her podle Stevena Johnsona, zjistíme, že na davidlynch.com některé vlastnosti her velmi přiléhavě sedí. Tím je především „probing“, tedy jakési sondování. Uživatel sám se musí naučit „v tom chodit“, poznat jazyk tohoto webu, porozumět mu a zvládnout jeho ovládnání tak, aby dosáhl cíle. V tomto případě, aby se dostal záhyby webu k těm filmům a dalším obsahům, které si chce přehrát. Každé kliknutí doprovázené sugestivním kovově zbarveným zvukem „cvaknutí“ přináší uživateli určité napětí, co bude dál. Takto účinkuje webová stránka elegantně zarámovaná pochmurně černou, proloženou krvavě rudými oponami a červenými body navigace.

2.2.1.2 Net Art Markéty Baňkové

„V dnešním pralese je informací víc než dost. Čím víc jich je, tím slabší hlas v orchestru zaujímají a tím víc vnímáme šum jako celek. Dřív bylo možná snazší pro vyprávění příběhu najít čas a posluchače. Město je však dnes rychlejší a navíc slyšíme velkou část jeho šumu i skrze média (...) Každý chce svůj příběh adresovat nějakému posluchači. O vysílací frekvence je však v klipovitém šumu města tvrdý boj a čím dál víc je těch, kdo chtějí mluvit než těch, kdo chtějí poslouchat.“
Markéta Baňková

Na rozdíl od hvězdného a kultovního umělce Davida Lynche, jehož internetová doména je sama o sobě upoutávkou, je Markéta Baňková mladou umělkyní, která roste na internetu a umělecké tvorbě určené k prezentaci prostřednictvím webu. Svůj obor tvorby nazývá net art. Popsala jej ve své přednášce takto: „Spojuje dříve oddělené umělecké disciplíny, jako je literatura, hudba, obrazy, film či design. Neproklamuje samo sebe ve všech případech jednoznačně jako umění, ale může být klidně i něčím jiným, což by byla pro klasického umělce věc nejspíš nepřijatelná.“¹⁰⁸

Stejně různorodé jsou pak i profesní CV umělců, kteří net art provozují. Baňková jmenuje programátory, vědce, filmaře... Poukazuje na zásadní předpoklad: takový autor musí mít technologické schopnosti a zároveň cit pro umění. Obdobně to platí i pro uživatele a těch je podle ní stále málo. Technicky založení hraččkové a různí „ajtíci“ si libují ve webových

¹⁰⁸ <http://www.bankova.cz/marketa/prace/Marketa.html>, přepis autorčiny přednášky v Rudolfinu na jaře 2003

„vychytávkách“, kterých si běžný uživatel vůbec nevšimne. Naopak tito svým založením technici zase mnohdy neocení barvy, tvary, estetickou hodnotu vystaveného díla.

Pravdou však je, že situace se nyní po čtyřech letech od přednášky Baňkové dále vyvinula. Vysoké školy tuto mezeru na trhu, aneb mezeru mezi technickými, společenskými a uměleckými obory začínají zaplňovat. Na sympoziu novomediálních programů, které se konalo v únoru 2006 v Praze, byl například představen program Intermediální tvorba a technologie, který společně realizují FAMU a ČVUT, podílejí se na něm dále i VŠUP či AVU a těší se zájmu i studentů humanitních oborů Univerzity Karlovy.¹⁰⁹ Více se tomuto programu věnuji v kapitole Tvůrce v síti. Obdobně syntetický studijní a vědecký program na sympoziu osobně představil i Jay D. Bolter, spoluautor proslulé knihy *Remediation (Understanding New Media)*. Na univerzitě Georgia Institute of Technology vede Bolter centrum Wesley Center for New Media, které spojuje studenty, umělce a vědce na projektech biomédií, virtuální reality, interaktivního vypravěčství, interaktivního filmu a televize a řadě dalších experimentů oboru nových médií. Technologů s estetickým citem a inspirací umělce přibývá, shodli se účastníci sympozia. To se však neprojevuje tím, že by na internetu více než v minulosti bujely počty experimentálních webových stránek s aplikacemi, které povyšují technologické dovednosti na umění. Na mysli tím mám aplikace typu experimentálního webového prohlížeče, jakým je *Netomat* od Macieje Wisniewského, kterému Manovich přisuzuje estetickou funkci¹¹⁰, nebo hypertextový webový román *Grammatron*, o němž ve své přednášce referuje Markéta Baňková.¹¹¹

Rostoucí vzájemná gramotnost umělců a estetiků v programování, resp. užívání pokročilejších počítačových technologií na straně jedné a studium designu, umění a rozvoj schopností tvůrčí empatie u programátorů a techniků na straně druhé vede k rozvoji internetových aplikací pro tvůrce, uměleckých webových stránek, multimediálních instalací a řady dalších nekomerčních aktivit. Jedná se o rozvoj jak kvalitativní, tak v počtu děl. Mezi průkopnické osobnosti se

¹⁰⁹ Symposium, Programy nových médií, budova FAMU, 9. února 2006, New Media programs in the Czech Republic, challenges and perspectives

¹¹⁰ s. 31, *The Language of New Media*, Manovich

¹¹¹ www.grammatron.com

schopností snoubit v sobě technologickou zručnost a umělecký cit, analytickou reflexi a umění vyprávět příběhy patří právě Markéta Baňková.

Svou webovou stránku pojímá – narozdíl od stále převažující skupiny „klasických“ umělců – nejen jako upoutávku, reklamu na svou práci, řečeno s Pierrem Lévy, ale i jako svébytný estetický objekt a multifunkční nástroj umělce.¹¹² Jako nástroj je bankova.cz prostředkem komunikace, databází autorčiných děl a jejich galerií a distribučním místem, nástrojem zpětné vazby díky sledování údajů o návštěvnících, vzdělávacím prostorem a osobní zповědí. K té náleží i její odvrácená strana, tolik typická pro kyberprostor internetu – druhá identita. Markéta Baňková ji poslala do světa pod jménem Mikva a aby dobře ilustrovala psychologické podněty, které stojí za potřebou tvořit jiné identity na internetu, udělala z ní strašlivou kreaturu, děsivou ženu, pravý opak příjemně prezentované sebe sama. Tak autorka vyvažuje ona už zmíněnou funkci webu jako self-promotion, která je i na bankova.cz prakticky všudypřítomná. Podstatné však je, že webová stránka komponovaná z mnoha různých objektů, cosi sděluje a vypráví jako celek. Stejně jako v případě Lynchovy stránky i zde nalézáme nejen lineární, ale i větvené vyprávěcí struktury, vzájemně propojené působivými grafickými prvky a navigací, orientačním systémem, který sám o sobě je nositelem určité estetické hodnoty. Stránka Baňkové je teplobarevnou až surreálně působící pestrou koláží, která přesně vyjadřuje autorčin citát v záhlaví této podkapitoly: „Dřív bylo možná snazší pro vyprávění příběhu najít čas a posluchače. Město je však dnes rychlejší a navíc slyšíme velkou část jeho šumu i skrze média.“¹¹³ Tuto myšlenku nese nejen její experimentální digitální film *Smysly života* z roku 2002, který je na stránkách prezentován, ale i dva rozsáhlé multimediální projekty stvořené speciálně pro web: *New York City Map* a *Mesto.html*.

New York City Map je asi nejznámější dílo autorky. Podle údajů o návštěvnosti, které Baňková publikovala, se NYC Map vyhoupla od tří návštěvníků po několika měsících tvorby a vystavených 80 stránkách projektu až k číslu 3500 uživatelů za den. Zlom růstu na tisícinásobky během dvou dnů nastal po umístění odkazu do preferovaného adresáře ve vyhledávači Yahoo. Preferovaný adresář, v němž o zařazení odkazů rozhodují profesionální editoři, ve skutečnosti znamená, že se uživatelé při zadání relevantního klíčového slova, například „net art“, do

¹¹² www.bankova.cz

¹¹³ <http://www.bankova.cz/marketa/prace/Marketa.html>

vyhledávače zobrazí stránka NYC Map v popředí desítek tisíců či statisíců různých odkazů. To, že autorka, jak uvádí ve své přednášce, každodenně sleduje statistiku návštěvnosti stránek, samo o sobě rovněž něco vypovídá o myšlení a tvorbě umělce na internetu. Kontinuální zpětná vazba ovlivňuje jeho rozhodování o obsahu a formě. Sledovat lze nejen počty, ale i původ počítače návštěvníka, lze si tedy učinit určitý geografický a institucionální přehled, stejně jako lze získat jasnou informaci o tom, jakou cestou se návštěvník na místo dostal, jak se o ní dověděl (Jaký vyhledávač použil nebo zadal přímou adresu? Je tu poprvé nebo chodí měsíčně či jde o každodenního obdivovatele?). Například nyní, kdy píši rozbor těchto stránek a znovu si je procházím, může mě administrátor stránek Baňková nebo dokonce její děsivá odvrácená tvář Mikva on-line sledovat. Tedy, nevidí mne, ale IP adresu mého počítače ano, a třeba se diví, proč u žádného jejího příběhu nevydržím, přeskakují ze stránky na stránku a střídám artefakty s jejím CV a teorií. Dochází jí, že asi kriticky zkoumám její dílo. Pokud je nás více takových, může se rozhodnout reagovat a změnit trochu strukturu svých stránek, přidat více odborných odkazů o net artu a doplnit svou přednášku o novou stat'. Sít' mezi námi, účastníky jejího webu a autorkou, je otevřená tvorbě nových přediv. Pravděpodobně u žádného média jako u webu neexistuje taková dynamičnost ve vývoji již existujícího uměleckého díla. Ano, známe novinové romány na pokračování nebo nekonečné seriály, kde se tvůrci přizpůsobují očekáváním diváka, nebo spíše ekonomickým kalkulacím čtenosti, resp. sledovanosti. Těžko si lze však představit, že autoři televizního seriálu zařadí jako třicáté čtvrté pokračování díl, který už byl odvysílán jako díl patnáctý, jen s jednou drobnou změnou vztahující se k vedlejší roli jedné zoufalé manželky. Webové příběhy zpětné změny v detailech i v zásadních vývojových liniích nejen umožňují, ale dokonce vyžadují. Vyplývá to z časoprostorové podstaty webového světa. Ten je založen nejen na již rozebíraném hypertextovém principu (aspekt prostoru), ale i na neustálé aktualizaci (aspekt času). Jeden z nejzažitéjších úkonů uživatele internetového prohlížeče je klikání na malou ikonku dvou do sebe, resp. do kruhu mířících zelených šipek (v případě nejběžnějšího prohlížeče, kterým je Internet Explorer). Příkaz obnovit je přirozeným prostředkem existence uživatele na webu. Co je na webu a nelze obnovit (ať už kliknutím či novým otevřením prohlížeče), je jen dílkem, jedním statickým modulem ve stavbě celku a samo o sobě nemá velkou hodnotu. Recipient díla na webu narozdíl od filmového diváka či návštěvníka výstavy potřebuje, vyžaduje neohraničenost. *New York City Map* se tak rozrůstala na periferie, začleňovala nové vjemy a historiky a přitom již účastníkům skýtala zážitky s bloudění – brouzdání – surfování velkoměstem. Dílo je tvořeno především fotografiemi a ty jsou doplněny ruchy, komentáři různých postav a

textem. Uživatel se pohybuje podle navigace východ-západ, nahoru-dolů a podle výrazných míst, jako jsou už neexistující newyorská dvojčata nebo pomíjivost atrakcí mladé ženy. Návštěvník v krátkém čase obejde mnoho zvláštních míst, kontrastující mrakodrapy se špinou páchnoucími kouty, úspěch a zdraví s úchytkami. Stránky jsou ve smyslu časoprostoru takovým inverzním protipólem filmu *Smoke* od Waynea Wangu. Trafikant z neměnného místa před vchodem do svého podniku pořizuje v různých časech a obdobích fotografie. Vytváří tak databázi, která je kronikou jednoho místa v čase, film je jasně ohraničený a víme přesně, kde začíná a končí. Nikoli tak NYC Map, pokud ji autorka bude dále aktualizovat či rozvíjet, případně ji nepřepustí síti svých návštěvníků a na modelu open-source je nechá dále ji rozvíjet.

Vzhledem k tématu této práce stojí na webu bankova.cz za zvláštní poznámku *Mesto.html*. Narozdíl od mapy NYC není tento první velký netový projekt Baňkové tak návštěvnicky, ani komerčně úspěšný¹¹⁴. *Mesto.html* však nenabízí jen bloudění prostorem s různými sděleními, ale otevírá uživateli obzor pozoruhodného příběhu. Mimoto obsahuje rovinu reflektující některé komunikační aspekty internetu, zejména prvky chatu, tedy on-line diskusí různých zájmových skupin i dvojic, a prvky blogování, tedy tvorby vlastního deníčku, který zpravidla velmi jednoduchou textovou formou poskytuje veřejnosti každodenní myšlenky či zážitky autora.

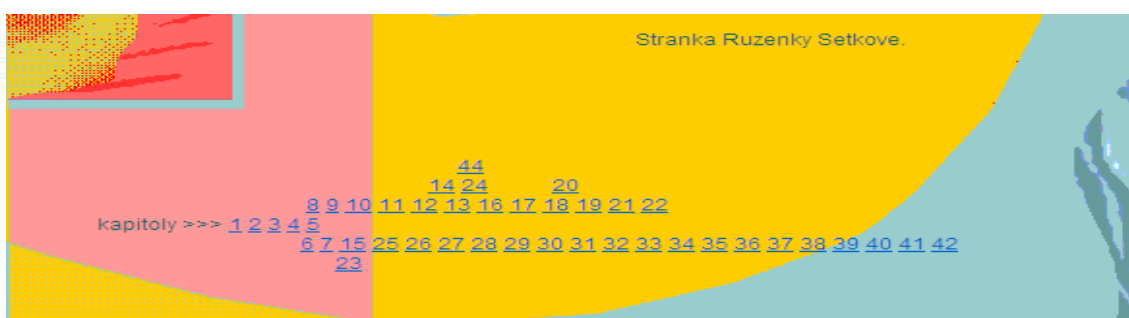
Příběh *Mesto.html* začíná jako deníček – blog – jakési Růženky Šetkové, dalšího alter-ega Markéty Baňkové. Ta sama příběh stejně jako ostatní své práce poměrně profesionálně interpretuje, a přináší tak další zajímavé informace vztažené k objevovanému umění net artu: „Začala nejdřív jako typická dívčí homepage, postupně se z toho začal vyvíjet příběh, ve kterém figuruje více postav. Příběh využívá možností internetu, jako je kombinace zvuku, obrazu a hypertextu. Kromě zaujetí novými technickými možnostmi jsem byla hlavně inspirována podivnou atmosférou nereálného, internetového světa, ve kterém informace přijímáme zprostředkovaně skrze monitor. Je to svět fiktivních homepages a chatové komunikace s přáteli, které známe jen pod jejich internetovou identitou.“¹¹⁵ Za pozornost stojí už úvod *Mesta.html* – namísto přímého vtažení do děje a snahy zaujmout nějakým efektem (princip immediace dle

¹¹⁴ www.nycmap.com využívá chytrou reklamu, která splývá zcela přirozeně s obsahem díla tak, že jednotlivé stránky skýtají odkazy na opravdovou mapu města, kterou poskytuje Yahoo.

¹¹⁵ <http://www.city.je/info.html>

Boltera a Grusina), nám autorka záměrně zdůrazňuje hypertextovost a databázovost, která stojí za uspořádáním příběhu v počítači (princip hypermediace dle Boltera a Grusina). Následující obrázek ukazuje grafiku úvodu, kde je obsah interaktivního příběhu předem vyjeven v několika dějových větvích, jež jsou zcela „neromanticky“ vyjádřeny číselně a řádně podtrhány jako funkční odkazy na příslušné kapitoly.

Struktura vyprávění Mesto.html



O díle lze mluvit jako o multimediální novele, neboť základní dějové sdělení každé stránky, tedy kapitoly příběhu je textové a doplňuje jej zvuk a animované obrázky. Ovšem výrazný grafický styl, který z monitoru dělá až uhrančivou plochu, stejně jako expresivní ruchy, účastníkovi dávají pocit jiný zážitek, než „jen“ čtení novely, byť multimediální. Před účastníkem se zde odvíjí místy bizarní, místy přízemní, ale stále znepokojivý příběh. V kapitole 5 přicházíme před první větvení děje. Kapitola Růženka v přírodě zobrazuje na pozadí psychedelicky fialové krajiny trhavou animaci nahé ženy. Její zoufalou situaci ještě více rozjitřuje poněkud vysokofrekvenční štěbetání ptactva z blízkého remízku. Dostala se na toto místo proto své vůlí z nebezpečně vyhlížející taxikářem a návštěvníkovi nabízí volbu další dějové linky: Taxikář spáchá zločin, anebo nespáchá? A znepokojení pokračuje v dalších kontrastních barvách přes celou plochu, až z nich bolí oči, a překvapivých sekvencích ruchů. Jako kniha by tento příběh asi zůstal nepochopen a jako hraný film by nezaujal. Nejvíce se multimediální koláž *Mesto.html* zřejmě blíží animovanému filmu. Rozdíl je mimo jiné v aktivitě účastníka, který ve webové verzi volí svou vlastní dějovou linku. Na rozdíl od diváka filmu je navíc „nucen“ číst. Spojování různých druhů umění zde není jen výrazem technických možností. Je nutností, neboť ani samotné psaní, ani samotné animace či videosekvence, natož zvuky, by nemohly působivě nést sdělení příběhu

nešťastné Růženky Šetkové. Sami o sobě by nedokázaly dohonit najednou tolik zajíců, kolik se jim podaří v multimediálním uspořádání. Dobře to ilustruje povídání Růženky se zajícem (kapitola 7):

Na zastávce potkala zajíce. Hopkal trochu nepřírozně, jako by mu něco bylo. Jako by neuměl chodit, nebo co. Růžence ho bylo líto, ale musela se jeho divné chůzi smát. Vypadalo to legračně.

"Ty jsi ale divný zajíc", říká.

"Nejsem zajíc, ale kočka", opáčil nervózně zajíc. "Jsem jen převlečená za zajíce."

"Proboha proč?", táže se Růženka s úžasem. "Jako zajíc se uživím líp", řekla kočka. Popošla blíž, už se ani nenamáhalo hopkáním.

"Nebylo co žrát," řekla, "zato trávy je všude dost. Bohužel - je jiná doba."

Kolik zajíců tedy mezi kapitolou 5 až 7 můžeme chytit:

- Růženka putuje a potkává různé osoby (děj se posuje po jednotlivých stránkách/ kapitolách), sledujeme tedy děj.
- Můžeme si dějovou linku volit.
- Prožíváme emoce, především díky silné grafice a intenzivním ruchům.
- Můžeme měnit tempo participace na příběhu, zastavíme a v klidu se přečteme delší text, nebo naopak přeskočíme nic neříkající sekvenci.
- Jsme svědky tvorby blogu (jakoby), jsme při tom, když vzniká nová identita a sledujeme technologii, jak se udělat svému okolí atraktivní.
- Uvolňujeme a „vypínáme“ pouhým sledováním grafiky a animací.
- Dialogy typu zajíce s protagonistkou nám pomohou reflektovat zkušenost s chatem. Povídáním s různými mnohdy až nesmyslnými identitami na chatu totiž překonáváme prvotní bariéru ostychu, nedůvěry nebo až nechuti. Ze sebelítostného zajíce se nakonec může ukázat docela zajímavý protějšek na noční povídání přes internet a následně navázané přátelství často překročí digitální meze telekomunikační distance.
- Odskakujeme si do jiného světa, protože máme na disku počítače i na internetu tucty dalších otevřených oken a zrovna cítíme, že potřebujeme na pět vteřin na kyber-vzduch než se vrátíme k ději Mesta.html.

Jak plyne z výše uvedeného, za hlavním přínos webu Markéty Baňkové považují její edukativní a inspirační charakter. Díla mají komentáře, které je nejen pomáhají uchopit, ale poskytují fundované informace obecněji k fungování umění přes internet, jeho omezení a rozletů a pro něj zásadní vztah mezi technologií a estetickou, softwarem a uměním. Pro její web stejně jako pro stránky Davida Lynche, které by vedle sebe působily jako den a noc, se dá vyvodit stejné zásadní plus i minus. Potvrzením kvality je čas. V minulém století se říkalo, že nic nestárne tak rychle jako noviny. Ve stoletím jednadvacátém platí, že nic nestárne tak rychle jako internet. Baňková však první svá velká net artová díla uváděla v život už na konci minulého století, první kapitoly *Mesta.html* dokonce už před jedenácti lety. Minusem, resp. otazníkem je také čas, ale z jiného pohledu: vzpomeňme si na nutkavou funkci prohlížeče „Obnovit“. Životaschopný web je bičem pro své autory, bez neustálé aktualizace, předělávání, vylepšování, nových překvapení a pružných reakcí na novinky - zkrátka bez života online na síti taková práce dříve či později zanikne. Sebelepší umělecký web totiž není a nebude obrazem Mona Lisa, dramatem Hamlet nebo filmem *Občan Kane*. Tedy alespoň pokud přijmeme koncept infoestetiky, estetiky počítačových dat a sítí, estetiky telekomunikace, estetiky informační společnosti.

2.2.2 Proč se sítím daří v animovaném světě

„Počítačové hry se snaží získat punc filmu tak, že se stylizují do role interaktivního filmu.

Obdobně Hollywood se pokouší kooptovat fascinaci naší kultury novými médii tak, že používá digitální grafiku k přemodelování tradičních, lineárních filmů,“ píše R. Grusin a J. D. Bolter na úvod kapitoly o filmu ve své knize o remediaci jakožto porozumění novým médiím.¹¹⁶

Animovaný film je podle autorů v tomto smyslu agresivním žánrem v remediování jiných médií. K tradiční remediaci literatury, zejména pohádek, legend, mýtů, a výtvarného umění přibral animovaný film počítačovou grafiku. Bolter, Grusin tomu říkají „zpětná“ remediace („retrograde“ remediation), kdy se starší médium – zde film – zmocňuje média novějšího.

V této podkapitole se pokouším doložit, že i animovaný film je remediován novějším médiem, a tím je „sít“. Záměrně používám široký pojem síť. Virtuální animovaná prostředí totiž nezahrnují

¹¹⁶ Bolter a Grusin, s. 149.

jen počítače, webová a různá telekomunikační rozhraní a digitální sítě, ale jsou pospojována především sítěmi sociálních. Prostředky animovaného filmu se ukazují jako velmi vhodný nástroj pro fungování těchto sítí, a to jak ve smyslu technickém, respektive technologickém, tak zřejmě i estetickém. Záměrně píš „zřejmě“, neboť i tato otázka je předmětem zkoumání v rozboru vybraných děl v této části. Pochopitelně zkoumání animovaného filmu je téma, které se nevejde ani do tisíce jiných disertačních prací, proto se zde zaměřuji pouze na ten výsek, stopy a příznaky animovaného filmu, které jsou podstatné pro jeho funkci v digitálních sítích.

Zatímco v předchozí podkapitole byl web sám o sobě médiem, nástrojem i obsahem vyprávění příběhů, tedy pojímal v sobě ostatní média, v této části jsou web a další média, zde zejména film a počítačová hra, sama remediována, a to počítačovou animací. Ta sama je médiem, tedy remediována, sítí.

2.2.2.1 Second Life: Druhý svět, dvojitý život

*„Jediným Vaším omezením jsou hranice Vaší fantazie.“
Z reklamního textu na www.secondlife.com.*

Milovník animovaného filmu, řekněme mu Ronen Winkler, si na festivalu California International Animation Festival (CalAniFest) loni v Modestu a letos v lednu na Sundance Film Festival všiml krátkého animovaného filmu *Silver Bells and Golden Spurs* (Stříbrné zvonky a zlaté ostruhy) režiséra Erica Calla. Ronen chtěl tento western o stopáži 7 minut shlédnout znovu, a tak si vyhledal jeho webovou stránku, kde je vystaven k volné projekci.¹¹⁷ Chtěl se o počítačem animovaném filmu, kde vypravěč ve verších mimo obraz recituje legendu o pistolnické sázce v zapadlém městečku Golden Gulch na divokém západě, dovědět více. Klikl si na webu na příslušný odkaz a tam dostal nabídku na setkání se štábem a byl zvědavý, v jakém termínu a kde se koná. S překvapením zjistil, že se jedná se o bar Lucky Star. Ale to je ten bar, kde film vrcholí soubojem dvou pistolníků o jejich trofeje (stříbrné zvonky a zlaté ostruhy), tedy jen virtuální nakreslené místo... ale... Odkaz Ronena zavedl na rozhraní vstupu do internetového světa Second Life. Bezplatný vstup je podmíněn kromě poskytnutí osobních dat a obligátního souhlasu s řadou podmínek provozovatele stránek, v tomto případě softwarové společnosti Linden Lab, také stáhnutím softwaru v rozsahu zhruba 60 MG. Po „nekonečných“ deseti minutách stahování a

¹¹⁷ www.bellsandspurs.com

registraci se Ronen Winkler stává občanem světa zvaného Second Life. Když se naučí chodit, létat a přemísťovat na dálku a hovořit prostřednictvím chatového okénka s ostatními obyvateli a vhodně se obleče, přesouvá se do baru Lucky Star. S překvapením tu potkává hrdiny *filmu Silver Bells and Golden Spurs*, kteří s ním rozmlouvají. Jedná se o skutečné osoby, tedy „skutečné“ v životě Second Life, někdo jiný si je stvořil a teď za ně mluví, v počítačovém světě jsou označovány jako avataři. Režisér Eric Call je však skutečný. Je vývojářem firmy Linden Lab a podílel se na vzniku tohoto virtuálního světa. Ronen se zastaví u nálevního pultu vykřičeného baru a začne o vzniku filmu zjišťovat více. Trochu je zklamán, když pochopí, že *Silver Bells and Golden Spurs* je vlastně taková upoutávka, reklama na vstup do Second Life. Světa, který nyní v březnu 2007 má už přes 5 milionů zaregistrovaných obyvatel a on-line v něm bývá zpravidla v kteroukoli denní či noční dobu mezi 15 až 35 tisíci účastníky. Ti zde utrácí miliony dolarů, což se každému, kdo nebyl ve druhém světě, zdá neuvěřitelné - platit za nic. Jenže občané Second Life utrácí: ze své skutečné platební karty zde financují koupi pozemků, ostrovů, staví si paláce, létají helikoptéry, navštěvují drahé exkluzivní taneční kluby. Milovníci filmu si staví kina a filmová studia, učí se točit filmy. A to je věc, která Ronena Winklera zajímá nejvíce.

Teleportuje se proto do virtuálních filmových studií Alt-Zoom Studios.¹¹⁸ Ta mimo jiné nabízejí filmovou školu, která se pochopitelně nenachází nikde jinde než v Second Life. Zde se Ronen dovidá a vyzkouší si, že zázračná technologie opravdu existuje a on se může poměrně snadno stát tvůrcem animovaných filmů.

Označení onoho Deus ex machina je příznačné: machinima. Je to nástroj tvorby počítačem animovaného filmu, který využívá již vyrenderované (vytvořené) prostředí počítačové hry, využívá její kameru (pohled), osvětlení, zvuk, střížnu, případně i postavy a rekvizity. Motorem je takzvaný herní engine, tedy základ počítačového programu hry, který pracuje v reálném čase. Nemusí se tedy jednat jen o Second Life, nýbrž může jít o jakoukoli jinou počítačovou online 3D hru, jejíž autoři návštěvníkům točit ve svých reáliích umožní. Genialita nástroje machinima tedy spočívá v tom, že není potřeba žádné dodatečné techniky a dokonce ani na straně softwaru netřeba nic nového programovat či vyvíjet. Stačí mít počítač s odpovídajícím výkonem a vysokorychlostní připojení k internetu. Machinima je svou dostupností a uživatelskou vstřícností

¹¹⁸ www.alt-zoom.com

protipólem profesionální počítačové grafiky. Ovládání je jednoduché. V příslušném menu si uživatel nejprve nastaví velikost rozlišení a formát. Eric Call začátečnicků doporučuje zkomprimované rozlišení 320 x 240 a formát MPEG 4 nebo Windows Media. Mít stažené nejnovější verze multimediálních kodeků (programy na ukládání a zobrazování multimediálních obsahů) a velkou volnou kapacitu pro ukládání na svůj disk je podmínkou.

Dříve než spustíme kameru, je nutno si uvědomit jednu důležitou věc. Pohled našeho avatara na svět – a to platí nejen pro Second Life – bývá zpravidla dvojitý: zpoza ramene (takže vidíme „svou“ hlavu, rameno a šikmo, mírně shora sledujeme okolí) anebo čistě subjektivní, tedy hledíme očima svého avatara. Pro natáčení to chce pochopitelně zvolit tu druhou variantu, to chápe i začátečník Ronen. V čem ale při natáčení zaostává za zkušenými filmaři druhého světa je stabilita kamery při jejím pohybu, při jízdách a zoomování. Zde mají mnohem jistější ruku avataři uživatelů, kteří díky počítačovým hrám dokonale ovládají motoriku myši a pohybových kláves. O dílech poznamenaných rozřesenou kamerou mluví zkušení avataři poněkud mnohoznačně jako o cinema verité. I v Second Life ale existují nástroje s obdobnou funkcí jako steadicam, které umožňují například zafixovat objekt či postavu, kterou chceme sledovat, a oko kamery, tedy naše oko (nebo kino-oko?) plynule jede a nespustí pohyblivý objekt z dohledu. Také v případě postprodukce máme k dispozici interní nástroje machinima v Second Life, ale zde je již pro různé efekty a další dokončovací práce doporučováno stáhnout si vhodný specializovaný externí software. Zajímavé však je, jak narůstá obyvatelstvo druhého světa a škála jeho virtuálních činností, tak se rozrůstá i zvuková kulisa. Dominuje především hudba, správce Second Life umožňuje vlastníkům nemovitostí v jejich prostorách pouštět prostřednictvím streamingu hudbu. K dispozici tak jsou ruchy a hudba, které je možno třeba v podobě synchronů ukládat spolu s natočeným materiálem. Jeden z filmových nadšenců říká, že nějací filmaři-avataři v Second Life už točí i celovečerní film. Ronenovi se k tomu zatím nepodaří sehnat podrobnosti, ale dovídá se o úspěchu v soutěžích oceněného seriálu *Red vs. Blue*, který je už mezi komunitou machinima tvorby legendou. Zamíří proto na projekci a seznamuje se s nejzajímavějšími snímky z let 2006 a 2007.¹¹⁹

¹¹⁹ Aktuální výběr ze snímků natočených v Second Life je vždy k dispozici zdarma i na všeobecně dostupné webové stránce <http://secondlife.com/community/media.php>. Poměrně rozsáhlou složku filmů má Second Life také na portálu videa a krátkých filmů YouTube.

Většina filmů nepřesahuje stopáž 5 minut a prakticky všechny nějakým způsobem vědomě reflektují život ve virtuálním světě Second Life. Mimo to se samozřejmě jedná výlučně o počítačově animované filmy, a to technologií machinima Second Life. Film *Better Life* (Lepší život) od Boba Wrighta je asi nejpřímočařejší výpovědí o vztahu mezi prvním životem (zde) a druhým životem (tam). Mladík sedí u počítače, světélkuje monitor, svítí lampička, kolem tma bez kontur skutečného světa. Na monitoru je text, ale ten postupně nabývá tvarů a vystupuje z monitoru do trojrozměrného prostoru. Mladík užasle ohmatává světelný tvar, nyní vidíme, že je to vozičkář. Virtuální prostor ho do sebe vtahuje a on letí do nekonečného nebe nad územím Second Life. Právě létání v prostoru patří mezi nejpůsobivější zážitky ve druhém světě, z pohledu uživatele je to něco mezi pocitem létání ve snu, sledováním filmu s kamerovou jízdou a projížděkou horskou dráhou, která vede nad střechami města. Touhu vznášet se ilustruje i krouživý pohyb kamery v počáteční sekvenci filmu kolem nočního stolku, v záběru na zaprášené letadélko a mosaznou lampičku z jiných časů. Mladík unikající hendikepované realitě létá, vychutnává si ve vzdušných spirálách „lepší život“. Je to film všech smutných snů na zemi – snících o lepším světě. Emotivnost je značně podpořena použitím stejnojmenné písně od anglické hudební skupiny Angry Man. Pocity hráče trávícího celou noc u počítače vyjadřuje i způsob, jakým si – velmi přesvědčivě pro všechny, co mají problémy se zády – protahuje před monitorem tělo. Divák na konci překvapení neočekává, a opravdu, poslední záběr je zatmívačka nad spícím mladíkem s hlavou v klávesnici.

Oproti tomu, snímek *Lip Flap* (Třepotání rtu) avatara Kronose Kirkoriana je jakýmsi sitcomem a má postavy dvě. Partnerská dvojice se připravuje na večírek, probírají spolu, co si vezmou na sebe. V tom je půvab interaktivní týmové tvorby přes síť. Podstata technologie machinima, která umožňuje komunikaci na dálku v reálném čase, včetně vizuální interakce jako je podání ruky, pohlazení či polibek, dává nejen při hře, ale i při natáčení filmu příležitost hrát svůj příběh naživo. Partneři, kteří jako avataři dost dobře spolu mohou sdílet luxusní apartmá v centru Second Life, se jako hráči možná nikdy neviděli a nemusí o sobě ve skutečnosti vůbec nic vědět. Přesto spolu hrají ve filmu, který reflektuje v případě snímku *Lip Flap* neomezené možnosti při úpravě vzhledu. Partnerka má v zrcadle zabudovanou paměť, která jí ukazuje, co kdy měla na sobě. Jedním pokynem se mění z decentní dámy na svůdnou erotomanku s bohatě opeřenými křídly v zádech. Partner hledá botu, když partnerka vyděšeně zjistí, že spolu mluví a přitom se jim nehýbou rty: „Není to nějaký virus?!“ Partnera napadne, že možná ani ostatní nehýbou rty, když

mluví: „Můžeme si přece posílat textovky, že?“ Na první pohled prvoplánová scénka ukazující, co vše je v *Second Life* možné, když jde člověk na party, tak zároveň ironizuje „nedokonalosti“ druhého světa. Tato umělecká reflexe je tak součástí hry, Kronos Kirkorian ztvárňuje prostřednictvím filmu jednu ze silných dovedností, která se podle Stevena Johnsona rozvíjí v hráčích moderních počítačových her, a tou je sondování (probing). Popsal jsem tuto dovednost a předpoklad zároveň už v kapitole 2.2.1.1 *Web Noir* Davida Lynche. Zde pouze zdůrazním, že sondování, tedy ohmatávání terénu, učení se chovat a komunikovat v prostředí hry, spolupodílet se na tvorbě pravidel, to jsou požadavky, příležitosti a kvality, kterých hráč usiluje dosáhnout.¹²⁰ Snaha o jejich umělecké ztvárnění dokazuje, že tyto aspekty hry mají určitou estetickou hodnotu. Zkoumání nové estetiky i na základě těchto poznatků se hlouběji věnuji v kapitole *Estetika sítě*.

Machinimisté se sdružují, pořádají festivaly, je to klubová a avantgardní zábava a umělecká činnost, kterou zpravidla provozují designéři a vývojáři počítačových her na odreagování se. V *Second Life* žije a tvoří i přední machinimistický umělec Pierce Portocarrero. V listopadu roku 2006 byl oceněn první cenou v kategorii volné soutěže na Machinima Festivalu za film *Game Over* (Hra skončila).¹²¹ V pikareskním - a pitoreskním prostředí zemědělného venkova v té části pevniny *Second Life*, kde žijí podivní avataři připomínající mírumilovná zvířátka, ovšem s určitými technickými parametry, jako filtrem dýchací masky namísto nosu atp., nastane něco jako ekologická katastrofa. Ta představuje smutný konec života „zvířátek“ bez pointy. I jeho nejnovější snímek je fantaskní. Tedy neusiluje o fotorealističnost, kterou vidíme u již uvedených autorů Kirkoriana, Wrighta a Calla, jejichž postavy jsou avataři lidského vzhledu a konání. Jmenuje se *Charge* (Nabít!) a pro české kulturní prostředí má zajímavou reminiscenci, neboť je o růžovém tanku. Za příjemného doprovodu hudby harfy se tvoří jako šperk a skvost „krásná“ a monstrózní zbraň. Frézují se růžová kola v růžových pásech, uhlazuje se růžový korpus pojízdného kanónu, kamera s lehkostí polétá kolem, zvuk elegantní harfy pomáhá na svět oslnivému dílu. V umělém bílém pozadí se rýsují souřadnice nástrojů 3-D grafiky, nemusíme být v továrně, nemusíme pracovat v těžkém strojírenství, abychom vytvořili mocnou zbraň, z níž přechází zrak. Vizualní hra souřadnic, pestrých barev s převládající růžovou a absurdním tvarem tanku končí opět bez překvapení, tankista velí: Nabít!

¹²⁰ Johnson, s. 42-47.

¹²¹ www.machinimasiasia.org

Game Over, Pierce Portocarrero



Jaké jsou motivace lidí připojovat se na online hry, kde hrají určitou roli?¹²² Doktorand Standfordské univerzity v Kalifornii Nick Yee provedl dosud jeden z nejrozsáhlejších kvantitativních sociologických výzkumů hráčů her. Zkoumá dobrodružné a akční hry, kde je tedy cílem objevování a boj. Tím se částečně liší a v některých případech zřejmě dost značně od motivací účastníků Second Life. Přesto je poučné podívat se na některá data ze studie:¹²³

Z jakého důvodu lidé online RPG hry hrají?

1. Zájem ve světě fantasy, podílet se na příběhu, hrát roli (45 %).
2. Relaxace, únik z reálného světa (41 %).
3. Postoupit na vyšší herní úroveň, být mocným, být úspěšným v dosahování cílů (37%).

¹²² V herní terminologii se jedná o typ her RPG (Role Playing Game), z nichž nejpopulárnější jsou hry masové, jako Second Life, MMORPG (Massive Multiplayer Online Role Playing Game).

¹²³ www.nickyee.com/daedalus

4. Smysluplná konverzace, nalézt dobré přátele (35 %).
5. Být součástí větší skupiny, dosáhnout týmového úspěchu (23 %).
6. Soupeřit s ostatními (10%).
7. Analýza herních mechanismů (10%).

Předmětem této práce pochopitelně není studium hry a hráče. Není jím ani detailní analýza světa Second Life, ta sama by vydala na samostatnou doktorskou práci. Mne s ohledem na cíle a hypotézu této práce musí zajímat estetické a umělecké motivace účastníků hry. Výše uvedená studie ukazuje, že právě příběh a jeho prožitek prostřednictvím hry jsou tou hlavní motivací hráčů obecně. To ještě nic nevyovídá o estetické, či dokonce umělecké hodnotě hry a konání v ní, ovšem vypovídá to jednoznačně o hodnotovém potenciálu, který tato forma zábavy skýtá.

To přitom nic nemění na dialektice nových médií, tak jak ji popisuje Bolter a Grusin, spočívající v koexistenci dvou protichůdných tendencí – immediace a hypermediace. Je jasné, že vývoj prostředí těchto masových počítačových her vede pod vlivem poptávky ke stále větší fotorealističnosti. Je tedy veden snahou zobrazit imaginární svět, který nabídne co nejintenzivnější a nejpřesvědčivější ponor (immediace). Zároveň s tím sílí zdánlivý protiklad, kterým je fascinace tímto médiem jako takovým, a tedy nastává jeho reflexe, zpětná vazba, a jiná motivace jeho využití, než „ponor“ do imaginárního světa. Právě fenomén machinima zcela jistě dokládá tendenci hypermediace. Machinima je jedním z klíčů k odpovědi na otázku po estetické hodnotě a uměleckém sdělení hry. Je to digitální síť, která tuto technologii a komunikační a sociální prostředek nejen umožnila, ale i naplnila. Paradoxem tohoto závěru by se mohlo zdát zdánlivé zjištění, že žádný z filmů ze světa Second Life, který jsem zde prezentoval, ale přece není interaktivní. Taková otázka je však nesmyslná, v pojetí machinima totiž diskuse o interaktivitě ztrácí smysl, tento termín zde už nemá žádnou podstatu ani užitek. Machinima znamená, že hrát hru je jako točit film. Jedná se o to samé s tím rozdílem, že mám-li potřebu točit film (a je jedno, zda se scénářem, nebo bez něj), ukládám si v paměti své konání ve hře a následně se věnuji postprodukci, abych své herní zážitky prezentoval veřejnosti.

Když Lev Manovich prezentuje nová média jako výraz naplnění snů a tužeb avantgardy dvacátých a třicátých let minulého století, nelze tento náhled pominout při hodnocení Second Life jako naplnění tužeb části avantgardy v oblasti výtvarného umění a animovaného filmu. Second

Life – a nyní je jedno, zda při hraní nebo při natáčení filmu – ze své podstaty vybízí k akci vyjadřující nadsázku, humor, ironii, záměrné zkreslení a exaltaci reality, zploštění věcí, vybízí k radikálním audiovizuálním projevům, k demonstraci hyper-reálného. Poskytuje pro to takřka neomezené, a přitom jednoduché prostředky, a tvůrci jich využívají. Učinil tak i Ronen Winkler, aby ponorem do sítě Second Life zjistil více pro svou disertační práci, a druhý svět - s jeho občany a tvůrci zároveň - ho velmi inspiroval. Není tedy překvapení, že Ronen Winkler je „skutečný“ avatar autora této práce. Můžete mne v druhém světě navštívit:-)

2.2.2.2 Uvázl Nemo v síti?

Stejně jako se počítačové hry ve snaze působit filmově stylizují do podoby interaktivní verze filmu, tak se Hollywood snaží kooptovat naši fascinaci novými médii tím, že prostřednictvím počítačové grafiky dává tradičnímu lineárnímu filmu nový kabát.

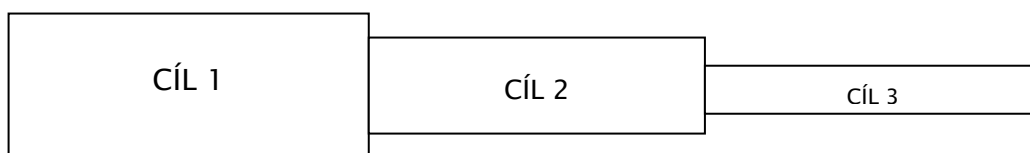
Jay D. Bolter, Richard Grusin

V celém oceánu dokázal milující otec, pestrobarevná mírumilovná ryбка, vzbudit pozdvižení za účelem nalezení svého synka, rybky jménem Nemo, poznamenaného zakrslou ploutví, zvědavostí a odvahou prozkoumávat neznámé. Nemo byl chycen potápěčem a umístěn v akváriu. Během příběhu hledá za pomoci přátel – ostatních rybiček v nádrži – cestu zpět do moře ke svému otci. Důvtip hodný Nemo vyžaduje od svých hráčů pro vysvobození z akvária stejnojmenná počítačová hra. I na nižší herní úrovni je poměrně náročné identifikovat správným kliknutím myši v symbolech na dně nádrže, jakými jsou truhla od pokladu nebo starý těžkotonážní skafandr, klíč k získání bodů s cílem uniknout z akvária, a tedy postoupit do další fáze příběhu. S narůstající úzkostí, kdy se hádanku nedaří rozluštit, však (malý) hráč není osamělý. Pokud se sám nedokáže hledáním v nápovědě přiblížit k řešení, může se pro pomoc obrátit k rodičům, kteří mu hru pořídili, nebo k příteli na síti. A právě o opoře v rodičích a v přátelích je působivý filmový příběh *Hledá se Nemo*.

Úspěšné animované filmy pro děti (a dospělé) provázely už od počátku éry tzv. disneyovek velice hojně a intenzívně doplňková média a služby, ať již byly propagační povahy nebo povahy návazné komerční činnosti. Postupem času se k hračkám postav, samolepkám, omalovánkám, obrázkovým knížkám přidaly hry, nejen stolní a karetní, ale v posledních deseti letech zejména videohry.

V kapitole 1.2 o novomediálních diskurzech cituji Stevena Johnsona, který strukturovaně analyzoval psychosociální vazbu mezi novomediálními díly a jejich uživateli, respektive tvůrci či aktéry, včetně utřídění základních nároků nebo kvalit, které hráč moderních vyspělých počítačových her v sobě rozvíjí. Počítačová hra poskytuje nástroje, které umožňují hru studovat, analyzovat, učit se. A především dotvořit si její svět, včetně jejích pravidel sám. To je zřejmě základní kvalitativní rozdíl mezi hrami klasickými a elektronickými. Ve hře *Hledá se Nemo* si skládám příběh sám, v nejjednodušší verzi tak, že přehodím pořadí jeho sekvencí. Nejdříve uniknu z akvária a pak s otcem prožívám dobrodružství v oceánu (ve filmu je to naopak). Jako pokročilý si budu stavět náročné hádanky a klikatější cestu k Nemovi, než jsem si prožil jako divák filmu jeho peripetie. Na rozdíl od filmu mne hra nutí k rozhodnutím. Tato rozhodnutí jsou podle Johnsona dvojí povahy. Kromě rozhodování formou sondování (probing), se jedná o zaměřování (telescoping).

Sondování (probing), o kterém jsem se už zmínil v předchozích dvou kapitolách, znamená v tomto případě prozkoumávání terénu hry, tedy jejích pravidel a prostředí. Uskutečňuji jej za pochodu. Během samotného hraní si ověřuji pravidla a počítačové hry toto na rozdíl od klasických her dokonale umožňují. Listovat v příručce s pravidly není zábavné a jde tedy proti podstatě samotné hry. Pokud ale pravidla studuji tak, že hru hraji, stává se naopak toto samotné studium hrou. V Nemově akváriu například zjišťuji, že podstata úspěchu není v tom jen prostě „fyzicky“ nahmatat myši aktivní prvek, abych se dostal dál. Zatímco se učím pohybovat se po akváriu vzájemně provázanými symboly, začínám chápat, že úspěch ve hře si ode mě vyžaduje nápad. Druhou technikou rozhodování podle Johnsona je zaměřování. Ilustrovat jej je možno principem teleskopu.



Jako hráč propracované počítačové hry se musím rozhodovat o mnoha úkonech najednou, a tudíž vyhodnocuji důležitost mnoha cílů pro dosažení cíle hlavního. Princip optického zaměřování teleskopem odkazuje na rozdíly ve vidění různých cílů v různé vzdálenosti či detailu, odkazuje na schopnost přiblížit si vzdálený cíl na dosah, a naopak vynechat objekt bezprostředně „na ráně“.

Naučím se nejdříve jako ryбка plavat nebo prozkoumám nejprve dno oceánu anebo se rovnou budu snažit co nejdříve splnit všechny úkoly, abych našel svého Nema? To jsou všechno strategická rozhodnutí, před která jsem postaven. Rozvíjím schopnosti koordinace úkolů, vytvářím žebříček priorit, určuji taktiku, učím se plánovat.

Johnson ovšem neanalyzuje hru *Hledá se Nemo* a nehledá její spojení s filmem. Jako novomediální příklad mu totiž postačí samotný film. Na filmu *Hledá se Nemo* ukazuje vzestup komplexity moderního animovaného filmového příběhu.¹²⁴ Ta se vyznačuje mnohostí dějových linek (multiple threading), složitějšími dějovými zvraty, větším počtem důležitých rolí a mnoha různými příběhovými, obrazovými či zvukovými detaily. Ty divák nemusí objevit hned při prvním sledování snímku. Johnson jej komparuje se srovnatelným, ale o 60 let starším pohádkovým hitem *Bambi* (1942), který reprezentuje jeden z vrcholů klasické Disneyovy éry. Základ je stejný pro oba tyto velké animované příběhy: Točí se kolem rodiny, kde mládě o jednoho z rodičů záhy přijde, a přitom bolestně i krásně poznává svět, oba jsou to dojemné příběhy oblíbené u dětí i rodičů. Zde však podobnost končí, Johnson se pokouší analyticky popsat, přímo i kvantifikovat, rozdíly v úrovni obou příběhů: zatímco Bambiho příběh se celý odvíjí kolem tří hlavních postav, v Nemovi máme unikátních charakterů, které mají určitý význam pro děj, až 20. V Nemovi se vedle sebe klene více příběhových oblouků zároveň. Objevené narážky a odkazy ve filmu jsou jakýmsi klíči, obdobnými těm v počítačové hře, jež nám pomáhají identifikovat směr příběhu. Toto jsou stimuly pro aktivitu myslí dětského diváka, k rozvíjení schopnosti soustředění a analýzy, autor hovoří o mentální kalistenice.¹²⁵ Jeho rozbor je však omezen jen na jakousi vnitřní síť, předivo samotného filmového příběhu. Přitom prostředí příběhu *Hledá se Nemo* se všemi zapojenými médii, jejich uživateli a strukturou návazných psychosociálních sítí představuje mnohem komplexnější předivo, ve kterém se prolínají tvůrčí, uživatelské a další interaktivní potenciály.

Podle Jamese Monaca v současném umění převládá estetický koncept, v němž i sami autoři své dílo vnímají jako polotovar určený k dotvoření „konzumentovi“. To platí nejen pro tvůrce různých experimentálních performancí, ale samozřejmě i filmu. Může se jednat o obecně aplikovatelný postoj

¹²⁴ Johnson, s. 128–129.

¹²⁵ Tamtéž, s. 129. Termín kalistenika (calisthenics) se používá především v USA jako označení gymnastických cvičení nebo posilování bez činek – tedy využívající váhu vlastního těla. Jiným významem je rozcvička, zahřátí těla před podáním výkonu.

k definici současného umění. Není však předmětem této kapitoly zkoumat, zda se jedná o životaschopný koncept v kontextu (post)moderní estetiky, ale je třeba poukázat na jednu důležitou souvislost s příběhem Nema. Autoři příběhu (filmu) pod vedením režiséra Stanton Andrewa ve studiích Pixar vytvořili prostředí pro vznik sítě, po jejíchž spojnicích hledáme Nema. Je otázkou, zda příběh i jeho formu takto utvářeli záměrně, tedy mimo jiné i se zahrnutím úvahy o počítačové hře, anebo se jedná o podvědomou infiltraci „sít’ového myšlení“ digitální éry. Takovýto autorský přístup však nemusí představovat příliš složitou úvahu. Představme si otce a syna v neúplné rodině bez matky (to je mimochodem právě i příběh Nema).¹²⁶ To, že půjdou na film do kina nebo si ho pustí na DVD, nestačí, to není úplný příběh, který by měl či mohl jejich vzájemný vztah, v němž je určitá bariéra, více otevřít. Pomůže tomu snad interaktivní hra, která je bude oba bavit, ale která by k nim díky verzi pro hraní na síti mohla ještě přivést synova kamaráda či jim otevřít celou komunitu fanoušků tohoto příběhu.

To neznamená, že by film i počítačová hra musely uživateli splynout do jednoduššího prožitkového celku, jedná se samozřejmě o odlišná média, byť postavená na jednotné digitální bázi. Divákovi filmu však na něm založená hra následně skýtá i určitý estetický prožitek, pokud vystihuje či navazuje na podstatu jeho sdělení i jeho formy, respektive s podstatou jeho sdělení a formy komunikuje. To je i případ Nema, kde z technického hlediska situaci usnadňuje fakt, že filmová předloha hry je animovaná, tudíž se ani uživatel před monitorem počítače nemusí zabývat tím, nakolik je grafika „dokonalá“ ve smyslu fotorealismu či nikoli, jako je tomu ve hrách čerpajících z hraných filmových sekvencí. Na druhou stranu, i když se uživateli hry bude v počátku příběhu dařit při hledání syna ještě hůře než Nemovu otci, slzy zřejmě ronit nebude. Na rozdíl od sebe coby diváka filmu, kde mezi dojatými nebyl zdaleka sám a kde i rodičům tu a tam skanula slza po tváři. Opět tedy vidíme, jak spolu komplementárně hrají kontrapunkty ponoru, bezprostřednosti (immediace) a distance, hypermediality. Tento funkční kontrapunkt umožňují digitální sítě nových médií.

¹²⁶ Samotný režisér a autor námětu a scénáře Stanton k inspiraci řekl: „Když bylo mému synovi pět, šel jsem s ním na procházku do parku. Bylo to v době, kdy jsem hodně pracoval a cítil jsem, že s ním trávím velmi málo času. Během procházky jsem pak cítil všechny nashromážděné emoce a hlavou se mi honila jediná myšlenka – že jej často postrádám. Zároveň jsem se ale přistihl, že mu pořád dokola říkám ‘Nedotýkej se toho! Nedělej to! Spadneš tam!’ A slyšel jsem hlas v mé hlavě, který mi říkal: ‘Naprostě mrháš drahocenným časem, který můžeš trávit se svým synem.’ Stal jsem se posedlý myšlenkou, že přehnaná starostlivost může z dobrého otce udělat špatného.“
(cit. <http://bonusweb.idnes.cz/clanky/hryvsv filmy/findingnemo.html>)

2.2.3 Sít' jako distribuční prostor

S promítáním filmů na počítači pokračuje přibližování se diváka projekční ploše: ze vzdálenosti desítek metrů v kině, přes metry před televizí na decimetry před počítačovým monitorem. Vzdálenost od projekční plochy je přímo úměrná velikosti obrazu. Okénka mediálních počítačových přehrávačů typu Windows Media Player, Real Time Player nebo QuickTime se přizpůsobují svou velikostí rozlišení promítaného filmu, což je odvislé jak od datového objemu snímku, tak od rychlosti připojení. Možné jsou tedy dva základní způsoby distribuce přes internet: stažení souboru nebo streaming, tedy vysílání dat v reálném čase. Oba dva jsou závislé na kvalitě a rychlosti připojení. V případě stahování můžeme přenést i při pomalejším připojení objemný film (co do stopáže nebo co do rozlišení), ale stahování může trvat hodiny. Tím se určitým způsobem mění význam internetu jako distribučního místa, a to z principu sítě na princip prostého dopravního kanálu. V případě streamingu je jedinou šancí pro účastníka s pomalejším připojením zmenšit okénko na minimum, jinak k němu pořad nedoproudí vůbec.

Pokud si vezmeme situaci standardního uživatele filmových projekcí přes internet, budeme počítat s připojením přes digitální modem DSL a rychlostí kolem 512 KB. Streaming pak je v praxi (skutečná rychlost připojení je obvykle menší, než jak slibuje telekomunikační operátor) možný jen s malinkým rozlišením a velikostí okénka do 10 cm na šířku a do 8 cm na výšku. Streaming je zpravidla užíván webovou televizí, v Česku na jeho bázi funguje už po několik let zpravodajský program ČT24, anebo právě ve velkých síťových hrách typu Second Life, kde je dostatek autorů a technického potenciálu pro živé vysílání.¹²⁷ Pro projekci filmů, zpravidla krátkých filmů, jsou mnohem rozšířenější stránky katalogového typu, kde jsou mediální soubory k dispozici jak ke streamingu, tak ke stažení. Dále v textu se budu věnovat těmto stránkám a s nimi spojeným sítím nezávislých filmových studií, zejména už dlouhodobě etablované produkci

¹²⁷ Dosud je přes internet mnohem rozšířenější vysílání rozhlasu. Téměř všechny licencované stanice v ČR, vysílající terestricky analogově, mají už na svých webových stránkách internetovou verzi vysílání. Stejně tak vznikla řada nových úzkoprofilových stanic komerčního, zájmového i uměleckého typu se streamingem pouze přes internet. Na straně produkce i na straně nároků na kvalitu připojení uživatele je rozhlasové vysílání mnohem dostupnější. To je dáno digitalizací zvuku, která spotřebuje řádově menší objemy bitů, než zpracování audiovizuální informace. Přehled českých rozhlasových stanic s vysíláním přes internet je například na: www.radiotv.cz nebo na www.poslouchej.net.

Atomfilms, dále fenoménu YouTube a také zkušenosti s uváděním celovečerního filmu přes internet. K distribuci přes síť nepatří však jenom samo promítání filmů, ale síť - zejména internet - může být vhodnou prodlouženou rukou k dotvoření filmového díla, i tomu se budu věnovat v této kapitole. Pomím zde přitom internet jako reklamní upoutávku na film, o které jsem se již zmiňoval výše v textu. Obchodní aspekty distribuce přes síť nejsou předmětem této práce a zahrnuty jsou jen jako potřebný podklad či doplněk pro hlavní zkoumání v rámci této práce.

Technické podmínky distribuce přes internet zajímají nejen uživatele, neméně důležité jsou pro samotné tvůrce filmů. Jak má být snímek natočen, aby i v malém okénku a se slabým zvukem dokázal sdělovat? Divák je na monitoru vystaven silné hypermediaci. Jednak mu zpravidla mediální přehrávač na spodní liště okénka zobrazuje data o průběhu projekce: nejoblíbenějším ukazatelem je světelné pohyblivé znázornění časového kódu, místa, kde se právě ve stopáži nacházíme. I když si ale necháme zobrazit jen projekční plochu, tak v horní či dolní liště, případně jenom v jednom rohu máme opět aktivní odkaz na změnu velikosti okna a přeskočení do okna jiného. A to je velké pokušení. Autoři filmů pro kina vědí, že je divák bude sledovat jako přikovaný, rozptylovat jej snad může jen rozsypaná pražená kukuřice nebo neukázněný divák v sousední řadě. Televizní divák sice navíc disponuje ovladačem – televizní mediální teorie fenoménu přepínání již věnovala mnoho analýz – a může změnit program, ale u pořadu, který ho zajímá, tak neučiní.¹²⁸ Je tomu tak ale i v případě sledování filmů přes internet? I když si účastník pustí snímek, který ho zajímá, nevyužije příležitosti a dočasně nepřeskočí na jiné okno, kde má schránku s čerstvou poštou, zprávu z ICQ či čerstvé burzovní informace na finančním portálu? Zatím podle všeho není k dispozici důkladný průzkum chování uživatele internetu při sledování audiovizuálních děl. Z pohledu autorů těchto děl jsou však odpovědi na výše uvedené otázky velmi důležité, stejně jako zamyšlení nad efektem zpětné vazby, kterou mohou mít od své komunity na internetu. Tato zpětná vazba formou diskusních příspěvků pod snímkem, odkazů, která jej konfrontují nebo doplňují jinou informací, jak výše v textu (viz kapitola o novomediálních diskurzech) citují mediálního teoretika Jana Šmída, dává i samotným autorům mnohem širší možnosti tvorby. Platí to nejen pro internetové zpravodajství a publicistiku, ale i pro uměleckou tvorbu? To je další otázka, na kterou v této kapitole hledám odpověď.

¹²⁸ Digitální televize v Česku sice již oficiálně vysílá, ale nabídka služeb přes digitální multiplex zatím není taková, aby se daly předpokládat již nyní nějaké zřetelné změny ve spotřebitelských návycích televizního diváka.

Internet je v audiovizuální tvorbě vhodným médiem k distribuci interaktivních filmů. Pokud tvůrce bere silnou hypermediaci z hlediska internetového uživatele nikoli jako nevýhodu, nýbrž chce naopak na této distanci uživatele od díla stavět, pak jsou prvky interaktivity žádoucím výrazovým prostředkem. Naopak, interaktivita ve filmu přes internet – pakliže do filmu nepočítáme filmové či animované fotorealistické sekvence z počítačových her – se dosud podle odborných ohlasů nevydala cestou pohlcení účastníka, čili ponoru (immediace). Bolter a Grusin rozebírají interaktivní „filmy“ vyvinuté na bázi počítačových her *Myst* a *Star Trek Borg: The Interactive Movie*. Interakce, která vybočuje ze hry a vkládá do jejího toku sekvence z filmů, kterými jsou tyto hry inspirovány, jsou podle autorů dosud zpravidla „neobratné“.¹²⁹ Dalším otázkem, a patrně tím základním, je vůbec otázka interaktivity jako takové. Úspěšný novomediální experimentátor a tvůrce interaktivních filmů Chris Hales na své pražské přednášce v roce 2003 začal právě od tohoto bodu: „Musíme vědět, k čemu interakci chceme. Interakce musí být relevantní.“¹³⁰

2.2.3.1 Film vs. Internet: *Duel* vs. *Dual*

Interaktivita už ve všem, tedy i v umění, dávno svým způsobem je.
Ulle Marquardt

Steven Spielberg v roce 1971 natočil televizní film *Duel*. Film měl úspěch, a byl proto následně doplněn a upraven pro promítání v kinech. Pokud se nestal přímo kultovním dílem, pak lze snad hovořit, v rámci žánrového vymezení, o vzniku jakéhosi nového druhu thrilleru. V recenzích se ustálila označení road-thriller a technologický western. O třicet let později vytvořil mladý americký režisér Buckley Hubbard film *Dual*, parafrázi na Spielbergův *Duel*, podle slov Hubbarda poctu předloze. Pokud se *Dual* nestal přímo kultovním dílem, pak se určitě zapsal v historii internetu jako jeden z prvních úspěšných interaktivních filmů. Byl vytvořen v roce 2000

¹²⁹ Bolter a Grusin, s. 99.

¹³⁰ Interaktivní film, přednáška, 29. května 2003, FAMU, Praha. Chris Hales na ní mimo jiné poukázal na fakt, že internet pro interaktivitu ve filmu znamená jen jeden z distribučních prostorů, jinými možnostmi jsou další digitální média jako CD-Rom, DVD nebo vystavovatelné mechanické instalace, obsahující různá prostorová, zvuková a další čidla. Neopomenutelný je v historii interaktivního filmu český kinoautomat, slavně prezentovaný v roce 1967 na světové výstavě Expo v Kanadě. Kinoautomat interaktivitu realizoval prostřednictvím přepínáním tlačítek divákem u sedadla, instalovány byly současně dva projektory.

pro prezentaci na webu společnosti Atomfilms sdružující autory, kteří se rozhodli svá díla natáčet pro internet, a být tak nezávislí na televizi i Hollywoodu.¹³¹

Děj třináctiminutového *Dualu* vychází ze stejného motivu jako *Duel*, jedná se o přímočarou hru „kočky s myši“. Tentokrát je však robustní kamionový tahač na straně zla nahrazen úchylným pouličním zjevem, zarostlým kuřákem silných doutníků, jenž při běhu pronásleduje svou „myš“. Tou je namísto Spielbergova maloměstského obchodního cestujícího v osobním voze typická postava dnešního tzv. zdravého životního stylu, tedy „jogger“ – rekreační běžec. Přestože jsou si filmy v základní dějové myšlence příbuzné, ve všem ostatním se zásadně liší.

Rozpočet *Duelu* činil 375 tisíc USD, což odpovídalo standardu nákladů na televizní film v USA počátku sedmdesátých let, zatímco náklady na vytvoření filmu *Dual* v roce 2000 nepřesáhly 6 tisíc dolarů.¹³² Výprava tohoto snímku odpovídá výši rozpočtu a velikosti (resp. maličkosti) filmového obrazu na monitoru počítače. *Dual* tak správně pracuje především se záběry detailů, polocelků a menších celků. Pro připojení o rychlosti 256 KB/ nelze dosáhnout ostrého obrazu v celé ploše rozměru patnáctipalcového displaye, a v malém okénku o šířce do 10-15 cm nedosahuje uživatel téměř žádného prostorového pocitu, velké krajinné celky se stávají nesrozumitelnou kulisou a příliš členité interiéry s řadou rekvizit jsou nečitelné, až z nich bolí oči. Těmto úskalím se Hubbard vyhnul. Běžce, kteří vyplňují prakticky celý film, vidíme nejčastěji v polodetailu či v americkém plánu.

Žánrově se *Dual* oproti předloze vyznačuje groteskní nadsázkou, i když se autorovi daří v divákovi udržovat i určité napětí a dokonce se lekneme, když se vražedný běžec se zrcadlovými brýlemi a zapáleným doutníkem nečekaně objeví, aby se pokusil strčit našeho hrdinu pod jedoucí auto. Jinak se snímek *Duel* se nedá příliš srovnávat, což je dáno nejen délkou filmu, žánrem, scénářem, způsobem natočení a střihem, ale právě i technickou dispozicí, formátem vysílaného obrazu a zvuku. Oproti tomu, atrakcí filmu *Dual* není jen humor, ale i jiná forma chvění, a to

¹³¹ *Dual* je stále již sedmým rokem ke stažení na www.atomfilms.com a vidělo jej už přes dvacet tisíc diváků.

¹³² Film byl produkován malou nezávislou společností Cinema Next, která se specializuje na výrobu internetových filmů a sídlí v rodící se komunitě internetové kinematografie v městečku Wilmington v Severní Karolíně. Reportáž např. na: <http://www.cnn.com/2000/TECH/computing/12/06/net.films.idg/>

napětí ze hry. Při stažení objemnější verze filmu *Dual* o velikosti 60 megabytů se totiž divák stává účastníkem děje a může se rozhodovat mezi několika dějovými linkami.

Větvení zápletky ve filmu *Dual*



Jak ukazuje obrázek, na kterém je schéma větvení příběhu, jsou tři body, kde se účastník děje rozhoduje. Dvě místa jsou ale na opačných větvích, tedy účastník děje se sám při jednom přehrání filmu bude rozhodovat na dvakrát. Nejprve, zda zvolí útěk nebo konfrontaci s nepřítelem, následně v dalším kritickém bodu buď pokračuje v útěku, anebo směřuje k pointě, překvapivému odhalení, kde se náš hrdina nakonec musí běžci – agresorovi omluvit. V opačné větvi volíme mezi panikou a bojovým střetem. Takto sestavený vývojový strom je užitečný i ze studijních důvodů. Na té nejjednodušší variantě vlastně zobrazuje, jakými dvěma způsoby lze přistoupit k tvorbě děje interaktivního příběhu. Jeden je typicky herní, tedy tak fungují počítačové hry, které nabízejí matici různých variant dalšího vývoje, ale nejen to, i škálu různých vyústění a výsledků. Pokud by *Dual* využíval typicky herní schéma, pak by s tímto scénářem mohl skončit čtyřmi různými variantami. Vzhledem k tomu, že však má jen tři možná vyústění, bylo použito i tradiční

„televizní“ schéma interaktivního vývoje, tedy po rozvětvení děje se v budoucnu linky opět potkávají do společného vyústění. Hovořím o typicky televizním schématu, neboť takto bylo aplikováno zejména v televizních seriálech. S interaktivními seriály experimentovaly už v sedmdesátých letech některé zahraniční kabelové televize, které instalovaly domácnostem zařízení komunikující s vysílatelem zpětným kanálem (digitální televizní vysílání toto technicky umí ze své podstaty). Zajímavým experimentem byl v tomto smyslu ale i český seriál z osmdesátých let *Rozpaky kuchaře Svatopluka* (1984, režie F. Filip). Tam diváci hlasovali o tom, jak se má bezradný kuchař Svatopluk (J. Dvořák) zachovat v dilematech mezilidských vztahů rozsvěcením či zhasínáním žárovek. Energetici měřili vývoj spotřeby a na základě jejich informace zařazovala ČST další díl dle doporučení diváků. Jenže jak v případě tohoto seriálu, tak experimentů s obousměrnými televizními kanály čelili producenti rozpočtovému i výrobnímu omezení v přípravě dalších dílů. Jedinou možností bylo psát scénář se dvěma variantami tak, aby se dějové linky po rozchodu opět co nejrychleji zase spojily. Tento případ nastává i v *Dualu*, kde se spojují dvě původně rozpojené dějové linky. *Dual* je díky své jednoduchosti a stylové čistotě jakousi genetickou informací pro audiovizuální tvorbu na internetu, a to jak v kresbě interaktivního příběhu, tak ve výrazových prostředcích.

2.2.3.2 Proč Noční hovory s matkou mohly mít premiéru na internetu

První uvedení na internetu je demokratické: bude přístupné pro všechny, nejen pro výběr zvaných hostů.

Jan Němec

Pozoruhodnou událostí sítě v Česku byla první premiéra českého celovečerního filmu, který byl uveden přes internet. *Noční hovory s matkou* režiséra Jana Němce byly spuštěny v „kinosále“ informačního portálu iDnes.cz 30. listopadu 2000 a do konce roku zde byly volně k dispozici návštěvníkům internetu. Složku doplňovala biografie režiséra a profily jeho předchozích filmů. Zároveň si návštěvníci mohli přečíst s autorem rozhovor a v rámci premiéry také Jan Němec odpovídal na dotazy zájemců on-line. Na displayi jsme tedy měli celé menu, databázi různých mediálních formátů spojených médiem webu a mohli si je volně řadit, přeskakovat při sledování nebo čtení, přerušovat tok vyprávění, doplňovat si informace a vyhledávat odkazy. Navíc jsme k tomu mohli písemně diskutovat v reálném čase jak s režisérem, tak s ostatními návštěvníky. Samotný film šlo sledovat prostřednictvím přehrávače RealPlayer, který je na internetu volně ke stažení, a návštěvník si mohl vybrat rozlišení projekce podle rychlosti připojení. Mladá Fronta

Dnes (MFD) k technické přípravě premiéry napsala: „V počítači se spustí přehrávač a sledování filmu může začít. Film budou do internetu vysílat silné videosevery, které dokážou odbavit dva tisíce virtuálních diváků najednou.“¹³³ Pravděpodobně ani jeden z těchto diváků nesledoval jen film, ale vnímal titulky, texty a „vyskakující“ příspěvky diskutérů. Ti kulturně aktivnější si dohledali informace ze života Jana Němce, protože jsou důležité pro hlubší pochopení obsahu *Nočních hovorů s matkou* jakožto autobiografického díla. Do síťového kinosálu přišli ale i technicky založení návštěvníci, různí „IT hračičkové“, které zajímalo, jak se celovečerní snímek režiséra známého výraznými filmovými stylizacemi bude vyjímat na webovém rozhraní komerčního portálu v rámečku RealPlayer.¹³⁴

Pokud tedy bereme *Noční hovory s matkou* jako datový soubor, který je na jednom místě a v reálném čase doplněn dalšími datovými soubory se společným záměrem umělecké prezentace a komunikace, pak hovoříme o zcela jiné struktuře filmu na webu, než třeba filmu v kině. Z jiné struktury plyne jiná forma sledování filmu na webu a jiný účinek na diváka. Počítal s tímto Jan Němec při koncipování díla, při jeho natáčení, střihu a při rozhodování, jak a kde bude distribuován?

V rozhovoru s recenzentkou MFD Mirkou Spáčilovou těsně před premiérou řekl Jan Němec, že motivem umístění filmu na internet bylo umožnit k němu demokratický přístup. Přiznal, že sám dosud žádný film na internetu neviděl. Na druhou stranu byl dobře srozuměn s efekty nové technologie. Na dotaz, zda „neriskuje, že se hned po internetové premiéře vyrobí kritiky“, odpověděl: „Okamžitá odezva mě naopak láká, dává mi možnost ihned reagovat, případně ještě něco doladit.“ Vyjádřil tak dynamičnost procesu digitální práce s filmem. Možnosti technologie, která je od natočení, přes střih a postprodukcii, až po distribuci digitální, usnadňují ono „doladování“ natolik, že s ním tvůrci již předem počítají. Jinými slovy, scénárista, kameraman, režisér točí cosi, co bude

¹³³ s. 17, *Mladá Fronta Dnes*, 30. listopadu 2000

¹³⁴ Autorovi této disertace se nepoštěstilo mít tehdy k dispozici počítač s takovým připojením, aby film mohl bez technických závad sledovat. Výhrady k technické kvalitě vysílání však měli i diváci vybavení špičkovými technologiemi. „Točit na digitál a pak 'digitálně' po Internetu vysílat je přece jenom značný rozdíl. Samotné Němcovo video obsahuje značný počet triků, co z nich však zbude na Internetu? Shluk skvrn,“ napsal v časopise *Computer* David Kořínek (s. 49, 13. září 2001). I jemu se film zasekával a takzvaně zamrzával při sledování přes internet. Autor této disertace nakonec film v úplnosti shlédl na VHS ve videotéce FAMU.

třeba nakonec úplně jinak. V mezidobí si to ale nebude přehrávat v osamělém přítmí střížny, nýbrž pustí do divákům přes internet nebo na demo DVD. Distribuční možnosti digitální technologie a digitální sítě jsou faktorem, z pohledu tvůrce vědomým či nevědomým, který vstupuje do umělecké přípravy a realizace díla. Ačkoli Jan Němec neznal do té doby film přes internet, natočil ho pro toto médium úspěšně. Je jen škoda, že dnes, kdy je široké veřejnosti k dispozici širokopásmý internet na bázi DSL a výkonné procesory a grafické karty v počítači, není možno si *Noční hovory s matkou* na internetu pustit. Je možno zakoupit si DVD (anglická verze) nebo VHS (česká verze), ovšem jiné médium nás ochuzuje o výše uvedené kontexty a styl sledování, unikátní jen přes internet. Režisér má pravdu, že obrazová kvalita na internetu v porovnání s jinými nosiči může být horší. „To byla čistě jednorázová záležitost (*Noční hovory s matkou* na internetu), ale jinak jsem své filmy elektronickým půjčovnám neposkytl a ani o tom neuvažuji. Proč? Kvůli neodpovídající kvalitě,“ řekl Jan Němec ve vyjádření pro MFD na téma služeb video on demand přes síť.¹³⁵ Na druhou stranu pořizovat si DVD či VHS představuje jinou motivaci diváka, než otevřít dílo světu na internetu. Nejde tak ani o finance (i za film na internetu se zpravidla platí), jako o úkony spojené s vyhledáváním, objednávkou, nákupem a doručením nosiče. V případě uměleckých filmů s poměrně úzkým diváckým okruhem tento omezující způsob distribuce, včetně eliminace oné sítě kontextů na internetu, zužuje cílové publikum na okruh opravdu skalních fanoušků, kinofilů a badatelů.

Proč by tedy *Noční hovory s matkou* mohly dále úspěšně působit na internetu? Pokud jde o obraz, subjektivní kamera, ať již stoprocentně subjektivní, anebo pseudo-subjektivní, sledující protagonistu subjektivně ve velké blízkosti a v pohybu zároveň, je na internetu přirozeným výrazem obrazového vyprávění. Už jsem - v kapitole o *Second Life* - rozdělil na tyto dva typy subjektivního pohledu hráče provedl. *Noční hovory s matkou* tyto náhledy využívají jako jedno z těžišť obrazového vyprávění. Zajímavý je v Němcově snímku navíc stín kameramana, záměrně se objevující na blízku pseudo-subjektivně vnímaného protagonisty. Tyto hry se subjektivitou nejsou samoúčelné. Zesnulá matka totiž vede hovory, jak s Karlem Rodenem, který představuje mladší verzi jejího syna – zřejmě v době její smrti, kdy při ní syn nebyl – tedy jakéhosi Němcova avatara, ale komunikuje i se samotným autorem Janem Němcem, který si tak v autoportrétu sebe také zahraje. „Malá digitální kamera je ideální nejen pro turisty, ale i pro nervní a citlivé umělce jako on (...). Vydobyl si pověst potíživý, který neví, co vlastně chce. Skoro čtyřicet let zápasí Němec při filmování s vnějšími okolnostmi, pro které skoro žádný film na světě nedopadne tak, jak má. Teprve digitální kamera mu dala nezávislost.

¹³⁵ „Chcete film? Jděte na internet“, *Mladá Fronta Dnes*, 24. srpna 2006, s. 10.

Je scenáristou, režisérem, producentem, hercem i autorem hudby,“ napsala o Němcovi publicistka Tereza Brdečková.¹³⁶ Dalším z hlediska internetu velmi funkčním prvkem jsou přímé jakoby reportážní promluvy Karla Rodena na kameru nebo jedna z nejlepších pasáží filmu - dlouhý psychoanalytický monolog Ester Krumbachové při víně. To všechno internet snese, stejně jako detaily typu vývěsních štítů a cedulek, omšelé kliky a zaprášené stupínky na střechu Vinohrad. Dokud se kamera drží detailů a polodetailů, dokáže i přes malé a obrazově nestabilní okénko internetu vyjádřit atmosféru zašlé slávy pražské čtvrti, stoupající od žhavého centra Václavského náměstí podél Vinohradské třídy až k pochmurnému klidu Olšan se hřbitovy a krematoriem. Okno internetu zde funguje jako „oko - okno do duše“, jak píše mezititulky ve filmu – používané zde opakovaně stylem blízkým emailové, respektive sms (textové) komunikaci.

Tramvaje fungují nejen jako důležité logistické prvky příběhu a jeho atmosféry. V prostřihu na tramvaj vjíždějící na Václavské náměstí si i divák filmu přes formát VHS povšimne rušivého zadrhnutí v obraze, cukavého pohybu způsobeného krátkým jakoby „zamrznutím“ obrazu, které známe z počítače. Toto ozvláštnění na příkladu motivu pražských tramvají jakoby symbolizovalo vývoj filmů Jana Němce. V jednom z nejvýraznějších snímků české nové vlny 60. let, kterým jsou *Démanty noci*, figuruje obdobný prostřih na tramvaj, i když tam projíždí, domnívám se, v blízkosti Obecního domu, a to bez „zamrznutí“. Také v tomto filmu, v asociacích, zlomcích snů zoufalých uprchlíků z transportu smrti, se vracíme v detailech omšelých pražských domů na místa evokující minulost, dětství a pokoj. Také v tomto díle máme místy pohyblivou, tékavou až nervní kameru – to zejména v úvodní scéně zběsilého útěku na hranici života a smrti s střelbou nad hlavami obou hochů. Nicméně při strohosti *Démantů noci* ve smyslu scénáře, obrazu, zvuku a střihu, při jeho ztvárnění bez kulisy hudby či jiných „zbytečných“ ruchů a dialogů a se snahou o maximálně holou, a o to silnější prostotu použitých výrazových prostředků, nelze dost dobře tento film přes standardní webové rozhraní při běžném rozlišení a rychlosti připojení divákovi pustit. Obrazově působivá scéna pochodu přes kamenitý svah představuje na filmovém plátně silný zážitek diváka vnořeného do přítomného smutku a estetické krásy, televizní obrazovka tyto emoce obrušuje, ale předává mu alespoň základní informaci, internetové okno ale v tomto případě nejen že nebude oknem do duše, nýbrž nezprostředkuje ani dostatečně jasné sdělení o situaci, v níž se uprchlíci nacházejí.

¹³⁶ Brdečková, Tereza, „Jan Němec a jeho verze 'Dopisu otci'“, Respekt, 16. července 2001, s. 23.

2.2.3.3 YouTube: Globální občanství vizuálního slovníku

*„Kinematografie ztratí svůj monologický, věštecký hlas a rozvine se globálnější dialog.“
Samira Makhmalbafová*

V únoru roku 2005 byla založena společnost YouTube, která na stejnojmenných stránkách www.youtube.com spustila v současnosti jeden z nejsledovanějších portálů v oblasti online videa. Technicky se nejedná o žádný převratný vynález, aplikace na této webové stránce prostě jen umí jednoduše stáhnout video od autora (upload). Katalogové zobrazení videí je jednoduché, přehledné a navigace webu je udělána tak, aby uživatele povzbudila k reakci na video (ohodnocení, komentář) nebo ho přiměla k tvorbě vlastního kanálu, playlistu či katalogu, kde budou nejen jeho oblíbené kusy archivovány, ale sdíleny s kýmkoli si bude přát. Může tedy formou emailu, blogu, vlastní webové stránky či zájmové skupiny založené na YouTube upozorňovat své spřízněné duše na svá či jiná videa. YouTube je svobodný a srozumitelný, dokáže tak obdobně jako Second Life, kromě samotné hlavní náplně existence, poskytovat svým uživatelům prostředí pro seznamování se, pro přátelství a rozvoj mezilidských vztahů.

Stejně jako není technickým zázrakem, není YouTube ani uměleckým fenoménem. YouTube přišel až dlouhé roky po stránkách typu www.atomfilms.com, jejichž editoři dbají na selekci vystavovaných snímků, žánrově se vymezují a soustředí mezi sebou uměleckou komunitu určitého zaměření a kvalit. Ta stránky používá jako alternativní distribuční kanál, jako nástroj podporující je v nezávislosti na silných filmových studiích a mediálních korporacích. Vzhledem k dosud svobodné povaze YouTube však jsou paradoxně i tyto stránky využívány různými alternativními uměleckými skupinami, v jejichž silách a prostředcích není budovat si vlastní filmovou webovou stránku.¹³⁷ Výše (viz kapitola 2.1.3) uvádím příklad skupiny kyberpunkerů.

¹³⁷ Píši o „dosud“ svobodné povaze YouTube, protože v posledních měsících se staly minimálně dvě události, které mohou mít určující vliv na další vývoj YouTube. První z nich byla akvizice této společnosti korporací Google, dnes už mocnou organizací, která si klade za cíl konkurovat Microsoftu v internetovém byznysu (listopad 2006). Druhou je podání obří žaloby mediální korporace Viacom na YouTube, přesněji jejího majitele Google, pro porušování autorských práv. Důvodem je to, že lidé uploadují na YouTube i části pořadů televizních stanic a editoři YouTube tomu nejsou s to zamezit. Pokud by Google prohrál, a v sázce je jedna miliarda dolarů, o kterou je žalován, mohl by konec YouTube připomínat osud Napsteru, který umožňoval obcházet autorská práva a stahovat si, respektive vyměňovat volně hudební nahrávky.

Když ne uměleckým a technickým, YouTube je fenoménem společenským. Není předmětem této práce jeho rozbor a výzkum všech jeho mimořádných aspektů. Je třeba jej však brát v potaz jako další formu a projev sítě, která má vliv a provázanost se současným filmem a audiovizuálním uměním vůbec. Význam fenoménu YouTube vizionářsky a neobyčejně výstižně nastínila už pět let před jeho vznikem mladička íránská režisérka Samira Makhmalbafová. Na přednášce přednesené na MFF Cannes v roce 2000 prohlásila: „Od nynějška už globální občanství není definováno materiálem, z něhož jsou postaveny domy, ani slovy otištěnými v novinách, ale kolektivní silou rozšiřujícího se vizuálního slovníku.“ Přednášku i rozhovor pod názvem Stále více věřím v digitální revoluci s touto propagátorkou digitální kamery pro každého přinesl v roce 2004 časopis Film a doba.¹³⁸ „Skutečný zrod autorské tvorby by se měl oslavovat až po vynálezu ‚kamery-pera‘,“ říká režisérka a reflektuje tím rozšiřování videotvorby a videokomunikace díky digitální kameře mezi široké vrstvy lidí a národů. Digitální kamera nepochybně ovlivnila směřování umění a obzvláště filmu už v devadesátých letech. Prostříhy jakoby amatérských záběrů s rozdílným rozlišením, zbarvením, formátem či hloubkou ostrosti se staly ve filmu určitou normou a doplnily filmovou řeč o novou kapitolu. Pořád to však ještě nebyla ta pravá kamera-pero. Pero, respektive písmo i nadále dominuje komunikaci prostřednictvím sítě, je dominantním obsahem emailů, webů, blogů a diskusních skupin, audiovizuální vyjadřování na síti dosud pouze představovalo jakýsi exkluzivní doplněk, speciální službu, náročný projekt. I to se však začalo měnit, k digitální kameře přibyla kamera webová. A nyní už kamera může být běžně dostupná v jakémkoli digitálním komunikačním zařízení, nejvíce se začíná používat v mobilních telefonech. Návštěvník výstavy natočí na mobil krátký záznam a pošle jej příteli do telefonu - namísto zavolání nebo sms zprávy vtělí svoje pocity, které má potřebu sdělovat, do krátkého videa. Je to už tedy kamera pero? Máme důkazy, že se mění naše komunikace od písma k obrazu a audiovizuálnímu vyjádření? Na tyto otázky není lehké odpovědět. Strukturálnímu pohledu na posun v komunikaci moderního člověka směrem k obrazu, tak jak jej vykládá například Jaroslav Vančát, jsem se věnoval v teoretické části. Otázky nezůstávají zcela zodpovězeny.

¹³⁸ Film a doba, 3/2004, s. 139-142.

Mohu alespoň vyvozovat, že portály sdíleného videa jsou dalším výrazným stupněm k demokratizaci audiovizuální tvorby. V již existující situaci, kdy může točit prakticky každý, nyní může prakticky každý vysílat. Ze strany přispěvatelů i diváků zájem o videoportály typu YouTube exponenciálně roste. Vznikají jak u amerických konkurentů Google v rámci globálních mediálních sítí, například YouWitness je výsledkem spojení Yahoo a Reuters, tak na národních úrovních (v Česku tak vznikl zatím převážně humoristický web Stream.cz). Učí se od zkušenějších „značek“, například od Atomfilms, že prostor pro kreativitu mohou nabídnout uživatelům nejen motivací k vložení videa, ale třeba i vlastní programovou skladbou. Vytvořte si svůj vlastní televizní kanál, vybízí Atomfilms. Řazením vybraných klipů a filmů sestavujeme svůj vlastní vysílací program, který sdílíme se skupinou stejně naladěných uživatelů. Negroponteho popis digitální budoucnosti z roku 1995, který jsem citoval v přehledu teoretických přístupů (1.1), tak můžeme díky YouTube s čistým svědomím překonfigurovat z budoucího na přítomný čas: Díky digitalizaci povstává zcela nový obsah médií, objevují se noví aktéři – noví tvůrci a interpreti, nové obchodní modely a masivně se rozšiřuje individuální výroba informací a zábavy na koleně.

Dal už YouTube za svou krátkou historii světu nějakého opravdu výrazného umělce, typického pro tento styl tvorby a její prezentace? Jednou z „hvězd“, jak se říká YouTube Star, která vybočuje z řady exhibicionistů, všelijakých potrhlíků, maniaků a zhrzených odpadlíků různých soutěží typu Superstar, se stal Peter Oakly, bezmála osmdesátiletý „obyčejný“ starý pán z Anglie, který se rozhodl, že si k počítači, na kterém nejradši sleduje YouTube, přikoupí webovou kameru a jen tak, ve svetru a svých tlustých brýlích – za které se omlouvá, že mu pořádně není vidět do očí - se podělí o svou výpověď s ostatními účastníky YouTube. Pod přezdívkou Geriatric1927 spustil svůj seriál *Telling it all*, vyprávění o minulosti, včetně zážitků z války, vyprávění o bombardování Anglie a o svých láskách, sdělování názorů na současnost, včetně laických komentářů k povaze dnešních médií. A protože jen tento portál demokratický, hlasováním – čili počtem přehrání jeho příspěvků – se z účastníka Geriatric1927 stává hvězda. Z několika přehrání se stávají tisíce, pak statisíce a nakonec má miliony diváků. S tím roste zájem médií, noviny a televizní stanice se snaží vypátrat, kde žije, a udělat s panem Oaklym interview. Z českých médií jeho popularitu zaznamenal týdeník Respekt a ve velkém tématu věnovaném YouTube a dalším modelům webové komunikace současnosti Petr Třešňák napsal: „Jseš moc starej na to, abys tady byl.“ Tahle jedovatá poznámka patřila Peteru Oaklymu, devětasedmdesátiletému penzistovi z

anglického Leicesteru. Na vdovce, který prožil poklidnou existenci šťastně ženatého zdravotního inspektora, si pan Oackley na stará kolena našel celkem odvážnou zábavu (...) Jako by se vydal nahý mezi šelmy: na téhle webové stránce dominují teenageři, kteří to rádi cool, a podle zkušeností je jen tak něco neohromí. Stasisíce takových osobních videodeniček zapadnou, aniž by se na ně podívalo víc než pár zvědavců. (...) Jízlivé narážky na vypravěčův věk, jako byla ta úvodní, z obrazovky doslova smetla lavina pochvalných komentářů. YouTubers, jak se milovníkům internetového videa přezdívá, si svého penzistu zamilovali. ‚Jste ten nejvíc cool frajer na světě,‘ vzkazoval mu jeden fanoušek a druhý se svěřil: ‚Nemám dědečka, ale přál bych si takového jako vy.‘ Pan Oakley se přes noc stal hvězdou nového typu.“¹³⁹

Čím si získal takovou oblibu? Jako tvůrce z technického hlediska nenabízí nic jiného, než běžnou webovou kameru, která poskytuje obraz s nízkým rozlišením, tím spíše, když je snímán v malé pracovně bez dobrého osvětlení. Samozřejmě se jedná o statickou kameru a obrazem je tedy jen takzvaná mluvící hlava. Spíše komicky působí snaha pan Oaklyho zprostředkovat divákům melodie své oblíbené bluesové hudby, která v úvodu některých dílů seriálu chraplavě křičí přes mikrofon a internet do éteru. Potud k technice tvorby autora *Geriatric1927*. Co však návštěvníka různého věku a zaměření osloví ihned, je upřímnost a bezelstnost, která ze starého pána s jeho mírným, ale pevným hlasem vystupuje. Je evidentní, že si na nic nehraje a s mírnou dávkou anglického suchého humoru se svěruje s osobními věcmi tak, že svým soukromím neobtěžuje, ale přitahuje přirozenou pozornost. Zkrátka pan Oakly je dobrý vypravěč a tím je zřejmě i mimo svět YouTube. Médium vstupující do jeho seriálu *Telling it all* však hraje také určitou roli, možná ne příliš viditelnou, ale o to důležitější. Jeho promluvy v osamělém pokojíku vzbuzují dojem autenticity a privátnosti (tomu paradoxně právě pomáhá nekvalitní obraz a zvuk vysílání), každý, kdo jej sleduje má tento pocit, přitom dobře ví, že pana Oaklyho zároveň s ním sledují tisíce dalších. To je ovšem jeden z principů reality show, tedy vytváření pocitu intimního nahlížení, které je masově odhalováno: podívejte se, to je skandální, protože je to doopravdy! Další z aspektů úspěchu pana Oaklyho skrze toto médium je opět něco jako reality show – lidé zaujatě sledují, vlastně v přímém přenosu, jak se vyrovnává se slávou. Tomu autor dodává napětí svým prohlášením v sedmém díle *Telling it all*, kde říká, že denně z několika stovek reakcí, jež na své vyprávění dostává, část posílají média, která ho chtějí vidět a vyzpovídat. ‚Já ale mluvím s Vámi, YouTubers, Vy jste posluchači mého vyprávění,‘ říká *Geriatric1927* a přiznává, že média jej brzy

¹³⁹ Třešňák, Petr, Respekt, 29. ledna 2007, s. 13.

dostihnou, ačkoli se tomu brání, a on zatím neví, jak na ně. A komunita mu fandí, přestože pan Oakly nemá piercing, ani tetování.

Z rozboru obsahu jeho videa plyne ještě jeden důležitý závěr: neplatí v tomto případě vůbec teze kritiků elektronických, respektive nových médií jako nositelů (postmoderní) mediální povrchnosti, fragmentárnosti, sebestřednosti, konzumismu emocí, přehlcenosti informacemi, prázdnotě, nepodstatnosti či bezvýznamu (viz výše v textu například Postman, Lipovetsky). Geriatric1927 těmto pojetím úspěšně vzdoruje a to je možná podvědomě oceněno uživateli videoportálů. Nakolik je v této pozici osamělý v porovnání s rojnicemi exhibicionistů a bláznů, těchto audiovizuálních grafomanů, kteří své snímky posílají do internetového světa s touhou přesáhnout jeho hranice a dostat se do tradičních masových médií, a nakolik je inspirací pro řadu druhých s poctivou chutí a talentem mluvit s druhými audiovizuálně, se těžko dá odhadnout. V každém případě lze potvrdit, že se postupně naplňuje teze Samiry Makhmalbafové k budoucnosti filmu: „Je však žádoucí, aby do kinematografie vstoupili také básníci a sociologové. Digitální revoluce to umožní.“¹⁴⁰

2.3 Tvůrce v síti

Kromě rozboru vybraných děl a fenoménu digitálních sítí v audiovizuální tvorbě se pro účely této práce zabývám i tvůrčím přístupem a myšlením nastupující autorské generace, která se už od samého počátku osvojování si umění ocitá na pomezí disciplín filmové a televizní tvorby, nových médií, výtvarného umění a programování. Terénní prací v podobě průzkumu formou ankety a sledováním nového unikátního vzdělávacího kurzu intermédií jsem zkoumal postoje a interakci studentů a začínajících umělců různého zaměření.

2.3.1 Dotazníkový průzkum vztahu studentů FAMU k internetu

Explicitním cílem ankety bylo přispět k objasňování role internetu v tvorbě současných mladých autorů oborů audiovizuálních umění. Výsledky šetření mají doplnit popis vlivu internetu a dalších technologií a médií založených na digitálních sítích na současnou společnost, a to prostřednictvím

¹⁴⁰ Film a doba, 3/2004, s. 140.

zkoumání vztahu mezi těmito novými médii a současnou filmovou a televizní tvorbou a produkcí (dále v této kapitole používám zkratku FaTV).

Výzkum u respondentů předpokládal:

- standardní uživatelskou znalost internetu
- vysoká očekávání od jeho užití do budoucna (vize)
- a současně nevýznamné včlenění internetu do tvorby dnes (realita).

Průzkum byl uskutečněn v průběhu března 2005. Mezi studenty Filmové a televizní fakulty Akademie múzických umění v Praze (FAMU) všech stupňů a ročníků denního studia všech kateder s výjimkou Cinema Studies bylo distribuováno 213 tištěných dotazníkových formulářů. Vyplněných formulářů se vrátilo 69, jednalo se tedy o bezmála třetinovou úspěšnost v návratnosti (32,4 %).¹⁴¹ Vracené dotazníky poměrně rovnoměrně kopírovaly počet studentů na jednotlivých katedrách. Velmi vysokou odezvu - míru návratnosti dotazníků - jsme dosáhli u studentů kamery se 60% odevzdaných dotazníků, nadpoloviční zájem jsme ještě zaznamenali u studentů katedry střihu. Naopak, nejmenší relativní úspěšnost jsme vykázali u studentů oborů scenáristiky a produkce.

Katedra	Předané formuláře	Vracené formuláře	Návratnost %
Animovaná tvorba	25	8	32
Dokumentární tvorba	29	12	41
Kamera	15	9	60
Produkce	60	13	22
Režie	19	6	32
Scenáristika a dramaturgie	30	6	20
Střih	15	8	53
Zvuk	20	7	35

Kompletní zadání a kvantitativně zpracované výsledky jsou v příloze. Jaká hlavní zjištění průzkum přinesl?

¹⁴¹ Vysoké návratnosti bylo dosaženo spoluprací s jednotlivými katedrami, zejména s jejich vedoucími a sekretářkami či asistentkami kateder, a důslednou snahou zajistit cestu dotazníku ke studentovi a zpět. Tato fáze projektu byla úspěšně zvládnuta i díky úsilí a organizačně-komunikačním schopnostem studentky tehdy 1. ročníku režie Jany Nemčkové, která autorovi disertace s průzkumem pomáhala.

„Internet jako nástroj každodenní komunikace.“

- Internet většina respondentů využívá denně (55 %), z toho téměř dvě třetiny dokonce více než hodinu denně.
- Nejčastěji užívanou funkcí internetu je komunikace (zejména email), kterou zaškrtno všech 69 respondentů průzkumu. Následuje využití k získávání informací pro studium (61) a dále pro zábavu (46) jako například hry, hudba, nákupy.
- Jenom 56 % studentů (39) však internet využívá pro vlastní práci filmové a televizní tvorby a produkce.

„Internet je užitečnou pracovní pomůckou, ale není součástí FaTV díla.“

- Pro 60 respondentů z celkových 69 je internet při FaTV tvorbě či produkci zdrojem textových informací nebo organizačním pomocníkem (email).
- Méně ho využívá k propagaci své práce (22) či jako zdroj audiovizuálních záznamů (35).
- Pouhých 8 studentů považuje internet za součást svého FaTV díla, včetně použití internetu jako prostředku jeho distribuce.
- Mezi důvody jeho malého užití v samotném FaTV díle je uváděn „nedostatek znalostí pro takové jeho využití“ a "ještě nefunguje tak, jak by bylo třeba jako součást samotného díla FaTV".
- Internet v FaTV díle je nejvíce využíván k jeho distribuci (11)¹⁴², v pěti v případech je součástí multimediální instalace díla a rovněž pětkrát mu respondenti přisoudili roli v samotném obsahu díla.

„Šlo by to i bez internetu...“

- Respondenti jsou ze 61 % přesvědčeni, že by se jejich dílo bez internetu zcela obešlo.
- Pro 28 % studentů by se bez internetu dílo nejčastěji lišilo způsobem distribuce (9 respondentů), způsobem tvůrčího zpracování (8), způsobem technického zpracování (7).
- Internet poskytuje rozšířené možnosti tvůrčím mystifikacím.

¹⁴² Vzhledem k tomu, že těchto respondentů je více, 11, než těch, kteří v předchozí otázce označili internet jako součást samotného FaTV díla - 8, znamená to zřejmě, že pro část studentů je internet jen dalším distribučním kanálem a jako médium nepodmiňuje existenci jejich díla.

„Nikoli internet fenoménem, nýbrž počítačová animace a digitální kamera“

- Film za posledních deset let nejvíce z nových technologií změnila digitální kamera (59) a počítačová animace (53).
- V případě televize je nejvlivnější počítačová grafika/ animace (53) a méně digitální kamera (39).
- Internet se umístil v případě filmu až na čtvrtém místě za mobilními komunikacemi, v případě televize na stejném místě v závěsu za digitalizací vysílání.
- Internet a mobilní telefony mají u filmu význam zejména po organizační a produkční stránce.
- U televize respondenti poukázali na význam bezdrátové techniky (mikrofony, kamery) a designu v podobě virtuálního studia.

„Internet přinese v FaTV podstatné změny, ale nevím jaké...“

- ... to je názor 61 % respondentů.
- 22 % respondentů si dovede představit budoucnost této technologie ve filmu a televizi buď v posílení interaktivity, demokratických prvků v médiích, větší svobody, anebo spíše předpokládá změny formy, a to především v distribuci, financování, žánrech, konvergenci s digitálním vysíláním.
- Nanotechnologie a genetické inženýrství budou podle jednoho názoru převratnou změnou FaTV prostřednictvím internetu.
- Změnám však brání především stávající rychlost, resp. kapacita připojení (zminěno 40x) a cena připojení (35).

„Rozdíly podle zaměření studentů? Téměř žádné...“

- Členění odpovědí podle kateder studentů neukázalo na výraznější odchylky.
- Mírnou převahu aktivního využití internetu pro stávající či zamýšlenou filmovou a televizní tvorbu vykazali studenti kateder animace, dokumentární tvorby a produkce.

Je možno konstatovat, že se naplnila hypotéza průzkumu. Tvůrci nejmladší generace považují internet za součást svého každodenního studijního a pracovního života. Od internetu mají vysoká očekávání jako od média budoucnosti. V praxi filmové a televizní tvorby je však internet

převážně jen vedlejší pracovní pomůckou - zejména pro emailovou komunikaci a získávání podpůrných informací – nikoli podstatným obsahovým či formálním prvkem. FaTV je internetem podmíněna v menšině případů (zhruba 15 %) a z nich se nejčastěji jedná o jeho využití pouze jako distribučního kanálu FaTV díla.

Je tedy možno závěrem vyvodit, jak internet ovlivnil nejmladší generaci filmových a televizních tvůrců? Podle vlastního názoru studentů internet sice velmi usnadňuje tvůrčí život, na druhou stranu média filmu a televize jím většinou nejsou ovlivněna natolik, aby zasahoval, či dokonce podmiňoval současnou tvorbu FaTV. Průzkum podporuje názor, že internet není médium, které by mělo pohltit film a televizi a existuje spíše vedle nich, doplňuje je, poskytuje z hlediska tvorby a produkce jakýsi nadstandard v prostředí tradičních elektronických médií a kinematografie. Nepřináší tedy dostatečné důkazy na podporu konceptu tzv. remediace, resp. požívání slabších médií jejich silnějšími „rivaly“ způsobem proměny formy slabšího média v obsah média silnějšího (film vysílaný v televizi, novinový deník na internetu).

Takovou interpretaci výsledku je ovšem nutno brát s rezervou zohledňující pohlcení respondentů do oborů své tvorby, a tudíž nutně zaujatého pohledu objektivem „svých“ médií. Některé změny jsou navíc v propojenosti současného mediálního světa tak samozřejmé, že je nevnímáme jako důsledek vlivu internetu. Například obrazový design vysílání některých televizní programů a stanic (typickým příkladem je CNN), který našel z pohledu grafiky i obsahové struktury předlohu ve zpravodajských webových stránkách – respondenti si však toto spíše vyhodnotili jako výsledek vlivu moderní počítačové grafiky (tedy určité zjevné technologie), než vlivu internetu (tedy implicitního vlivu generujícího se z podstaty média internetu ve vztahu k „24hrs live“ televizní stanici kontinuálního zpravodajství).

Jiným otazníkem, který je s vypovídací hodnotou výzkumu rovněž spojen, je nahlížení na internet a ostatní nová média jako na něco opravdu nového a jiného v porovnání s klasickou televizí, rozhlasem a kinematografií. Může tak vzniknout hodnotová bariéra, která neumožňuje vidět vzájemnou časovo-prostorovou provázanost médií éry posledních dvou století. Na bourání této bariéry přitom už pracuje řada mediálních vědců různého zaměření (Manovich, Elsaesser, Zielinski). Pro ně je směrodatný spojující pohled na média celé elektronické éry, nejen jejího výseku. Tedy od telegrafu, od analogového rozhlasu, televize – ale i „neelektronického“ filmu,

jehož vývoj se časově kryje s rozvojem elektronických médií – až po současná digitální média. Když však vezmeme v úvahu zjištěný fakt, že každodenní praxe mladého internetově vyspělého tvůrce zatím nepřináší dostatek hmatatelných důkazů o jakési vnitřní logice propojenosti různých médií (zde internetu na jedné straně a filmu a televize na straně druhé), je pochopitelné, že její tušení ústí v obrys velké, ale nejasné vize: „Internet přinese v audiovizuální tvorbě podstatné změny, ale nevím jaké...“

2.3.2. Technologové a umělci

Z výsledků prezentovaného průzkumu mezi mladými tvůrci na FAMU mimo jiné vyplynulo, že pouze 12 % do své audiovizuální tvorby internet zakomponovalo tak, že je ho možné považovat za součást díla. Většina (61 %) si však myslí, že do jejich tvorby internet vnese velké změny. Proč se tomu zatím tak nestalo? Důvody, které tomu brání, jsou podle respondentů tyto: „nedostatek znalostí pro takové jeho využití“ a „ještě nefunguje tak, jak by bylo třeba jako součást samotného díla“.¹⁴³ Tyto důvody svědčí o dosud existující bariéře mezi humanitními a uměleckými obory na jedné straně a technickými obory na straně druhé. Markéta Baňková k tomu na své přednášce v roce 2003 řekla: „Oficiálně ‘net artová‘ díla jsou v současnosti určena jen pro úzkou skupinu lidí. Jsou to lidé, kteří mají technickou zkušenost s internetem a programováním a zároveň mají cit a znalosti dějin umění. To je docela protikladné spojení. Já sama jsem v posledních letech v kontaktu s oběma těmito světy a mám zkušenost, že se svět umění a techniky málokdy spojuje. Většinou to vypadá tak, že na net art narazí technicky zaměřené lidé, kteří hledají spíše něco jako perfektní web design nebo technickou hračku než umělecké kuriozity. Lidé z uměleckého světa, které znám, zas nevědí, čeho si mají na konkrétním díle všimnout, jak funguje, jak fungovat nemůže, co je na něm technicky či formálně objeveného nebo ve světovém kontextu originálního a tak podobně.“¹⁴⁴

¹⁴³ Je nutné mít ovšem na paměti časový rozdíl mezi obdobím, kdy byl průzkum proveden (březen 2005) a kdy byla dokončena a odevzdána tato práce (duben 2007). Za tu dobu se některé parametry výsledků průzkumu mohly změnit, a to také pod vlivem nových vzdělávacích programů na FAMU, o kterých v práci ještě pojednávám.

¹⁴⁴ www.bankova.cz/marketa/prace/Marketa.html

V kapitole o net artu Markéty Baňkové jsem se už zmínil o projektech překonávání bariér z jedné strany technických, z druhé estetických za účelem vzdělávání nových tvůrců a tvorby novomediálních experimentů a děl. Kurz Intermediální tvorba a technologie (ITT) realizují společně od roku 2005 AMU, ČVUT a VŠUP. Síť spolupráce účastníků ITT je vytvářena ve třech rovinách: na přednáškách, seminářích a praktických cvičeních kurzu, dále ve vzniku pracovních skupin na jednotlivých tvůrčích projektech, jež jsou součástí podmínek pro absolvování předmětu, tak v rovině internetové sítě, zejména prostřednictvím hromadného emailování přes sdílený adresář.

Co se týče přednášek a seminářů, program ITT do Prahy již přivedl řadu zajímavých a významných teoretiků i umělců mezioborových disciplín, v oblasti filmových experimentů mezi nejvýznamnější patří Lisa Moren nebo Chris Hales. V rovině pracovních skupin, aneb jak říká vedoucí kurzu Miloš Vojtěchovský „projektových studentských buněk“, vzniklo několik originálních děl a řada nápadů zatím čeká na realizaci na papíře.¹⁴⁵ Úspěšně byl zatím například realizován projekt *Ombea*.¹⁴⁶ Jedná se o prostorovou instalaci, která v uzavřené místnosti izolující se od okolního světla a zvuku vytváří nové prostředí. To spočívá v interakci s účastníkem, snímaným skrytými kamerami, který svými pohyby dociluje určité zvukové a vizuální odezvy. Za zdařilým technickým řešením je promyšlená idea: umožnit účastníkovi uvědomit a emocionálně prožít svou existenci tady a teď, jak popisují autoři projektu na jeho webové stránce. Z hlediska tématu této kapitoly je především důležité povšimnout si složení týmu, který projekt zpracoval, podle oborů studentů a jejich kompetencí: Pash (FAMU): autor projektu, programování v max/jitter; Mash.64: zvuk, programování v max/msp; Jan Stehlík a Viktor Soukal (ČVUT): elektronika a technická podpora a Robert Jansa (VŠUP): grafická prezentace (projekt zaštilil Miloš Vojtěchovský, FAMU). To odkazuje na poměrně vysokou náročnost na znalosti, zkušenosti a dovednosti týmu. Tím se zpátky v této úvaze dostávám k závěrům průzkumu mezi studenty FAMU. Překážku ve větším využití internetu pro svá díla vnímají především v nedostatku znalostí o možnostech využití internetu a v nedostatečné využitelnosti jeho aplikací, tedy v rozhraních a uživatelských technologiích.

¹⁴⁵ Přehled projektů je například na stránce <http://konvergence.info>, která je sama o sobě velmi zajímavá, neboť obsahuje nástroje a odkazy na pokročilé technologie v mezioborovém výzkumu a výuce.

¹⁴⁶ www.ombea.net

Stávající tvůrčí řešení v propojení technologické a estetické kompetence tedy mají v zásadě dvě možná řešení a obě si kladou poměrně vysoké nároky na tvůrce: 1. všestranné osobnosti, ideálně se znalostí softwaru a schopností jej programovat a zároveň tvůrčím uměleckým potenciálem a citem, 2. multioborové týmy viz tvůrce projektu *Ombea*. Jsou nějaká jiná řešení pro umělce v síti? Ano, jsou. Troufám si i na základě zjištění realizovaných a prezentovaných v této práci soudit, že jedním je pokračující vývoj v aplikacích ve prospěch uživatelské vstřícnosti. To znamená především software programovatelný tak jednoduše, jako ovládáme aplikace pracovní plochy nebo textového editoru v počítači s jednoduchými úlohami typu „copy and paste“ (kopíruj a vlož). Takto jednoduše už funguje internetová distribuce audiovizuální tvorby (YouTube), tvorba počítačem animovaných filmů (machinima), kino-pero (webové kamery, kamery v mobilních telefonech atp.) nebo vlastní webová stránka jako blog. Jiným „řešením“, záměrně uvádím v uvozovkách, protože se týká především nyní školou povinných generací, je mediální výchova od základních škol.

```
rad bych nasel nekoho vhodneho ke spolupraci
Muj projekt se tyka fyzikalniho modelu vazanych hmotnych bodu v
silovem poli (tj kulicky, ktere jsou spojeny "gumickami" a cele
na to pusobi treba gravitacni pole).
Muj ukol bude programovat jadro, ktere vypocita polohy a sily
atd. (tj. vse kolem te fyzikalni casti) a cinnost o kterou bych
se rad podelil, by bylo vizualni (pripadne zvukove) ztvarneni
Pokud to nekoho zaujalo, tak at se mi urcite ozve, poskytnu dalsi
info Pavel
```

Překopíroval jsem autentický text, který je ukázkou třetí vrstvy intermediální spolupráce v ITT. Jedná se o komunikaci přes internet, jak jsem uvedl výše, přes hromadný email se sdíleným adresářem. Od počátku kurzu v září 2005 archivuji ve své poštovní schránce více než 100 emailů, jako je tento:

```
pokud by bylo potreba sehnat nekoho, kdo ovlada Action Script,, muzu s tim
pomoc {ale spis cestou, ze muzu dohodit cloveka, kterej se tomu v
soucasny dobe venuje profesionalne}...
```

Pro umělce v síti stačí, když jsou posedlí komunikací. Když čekají netrpělivě na každý další email, odpovídají, pokud mají co říci, zajímá je názor druhých, hledají společné linky nejen mezi sebou a okolím, ale pomáhají i propojení třetích stran navzájem. Tato třetí vrstva komunikace

spolu s učením se (přednášky, semináře) a týmovou prací (projektové buňky) jsou předpoklady k vytvoření díla éry digitálních sítí, tedy díla komunikujícího a komunikativního.

Co z této úvahy o intermediální tvorbě, spolupráci a komunikaci plyne pro film? Velké filmové produkce postupují tak, že do týmu zařazují spolu s technologiemi i softwarové odborníky, digitální vývojáře a designéry, operátory specializovaných grafických počítačů. Postup nezávislých produkcí, vzdělávacích a výzkumných institucí a individuálních tvůrců jsem popsal v předchozích kapitolách. Dá se ale otázka uzavřít jednoduchou odpovědí: s novými médii do týmu prostě přibyl nový člen (?). Domnívám se, že nikoli. Když se vrátíme na začátek úvah k přehledu hlavních mediálních konceptů a diskursů, musíme vzít v úvahu tezi Manoviche – mimochodem vzděláním matematik/ programátor a uměnovědec – o nových médiích jako médiích „prohnaných“ počítačem. Nelze tedy opomenout, že dnes již prakticky veškerá média, která užíváme, prošla v nějaké fázi – pokud ne úplně od zrodu až přímo k uživateli – počítačovým, tedy digitálním zpracováním. Podílel se na ní software, a tudíž i jeho programátor, jeho rukopis je tak v každém díle nějak přítomen. Žijeme v informační éře, která se o digitalizovaná data opírá. Podle Harolda Innise, McLuhanova „učitele“ v technologicky deterministickém pohledu na média, je vývoj nejen po kulturní stránce, ale i obecněji společenské, ekonomické a politické do určité míry předurčen převládající mediální technologií.¹⁴⁷ Tato technologie, ať už je to papyrus, latinské písmo, knihtisk, noviny, film či televize, se vždy zavádí určitým způsobem, který těm, kteří ji ovládají, dává do rukou moc. Innis hovoří o monopolu vědění.¹⁴⁸ Innis žil v letech 1894 – 1952, éry digitálních informačních technologií, které jsou základem dnešních médií, se nedožil. Pokud bychom ovšem jeho ideu i metody spolu s prací McLuhana extrapolovali do současnosti, museli bychom prověřit, zda ten programátor, vývojář, systémový analytik, ale třeba i hacker nehrají významnější roli, než jen jednoho nového člena filmového štábu. Takto to pochopitelně personifikuji s nadsázkou. Ovšem nejen hackeři, ale i korporace a regulátoři a další instituce, které se dnes globálně podílejí na síti softwarového prostředí, na němž jsou nejen všechna nová i tradiční média již nepochybně zcela závislá, by měli stát ve středu pozornosti našeho zkoumání. V následující kapitole se pokusím na

¹⁴⁷ V podstatě celá Innisova studie *The Bias of Communication* je postavená na hypotéze určujícího vlivu dominantního média na historický vývoj, a to autorovým doložením indicií této hypotézy už od vyspělých starověkých civilizací, viz např. s. 34.

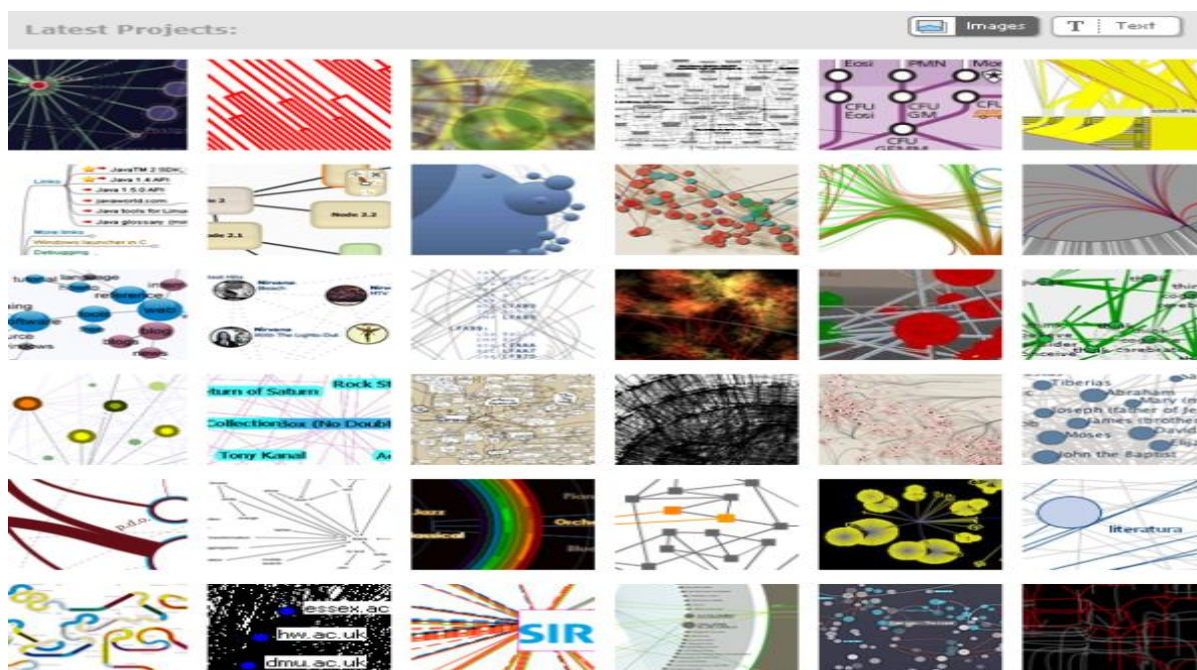
¹⁴⁸ Tamtéž, s. 80–81.

tuto závažnou otázku v jednom z jejích výseků, a to estetickém, navázat a shrnout zjištění a závěry plynoucí z předchozích částí této disertační práce.

2.4 Estetika sítě

Na webové stránce www.visualcomplexity.com jsou vystaveny vizualizace dat. Stránka se zabývá tím, jak zobrazovat sítě. Ukázkou vidíme na následujícím obrázku.

Ukázky vizualizace sítí



Toto může být jeden pohled na estetiku dat, respektive v tomto případě na estetiku sítí. Pokud se funkční grafické nástroje vizualizace pro komerční účely v rukou počítačového designéra promění v osobní způsob jeho vyjádření, pak se dokonce vizualizace sítí může stát i uměním (Podívejte na obrázek, druhý řádek, třetí zleva: ten „Stromový paprskovitý balónový graf“ využitelný například v kvantové fyzice je „Hlava modrého pána s kulatýmnosem a mýdlovými bublinkami kolem“! A ten programátor, co sepsal jeho algoritmus, je hotový spisovatel a výtvarný umělec v jednom!) Jak je ale patrné z cíle této práce i dosavadního textu, estetikou sítě

v oblasti filmu a audiovizuálního umění se zabývám z pohledu autorů síťových děl, která využívají film či jsou jeho kontextem, nebo z pohledu autorů audiovizuálních děl, které naopak využívají síť jako součást svého díla. Zkoumání je průběžně doplňováno a verifikováno přehledem a úvahami nad teoretickými koncepty umění v digitálních sítích nebo konceptů tomuto tématu příbuzných. V této kapitole shrnuji dosavadní zjištění, dále přináším úvahu srovnávající filmovou estetiku analogových telekomunikačních sítí s telekomunikacemi digitálními a kapitolu uzavírám popisem Manovichova konceptu estetiky dat, který je stále pravděpodobně nejkompexnější a nejpropracovanější teorií estetiky nových médií.

2.4.1 Tvorba v digitálních sítích: shrnutí hlavních poznatků

Shrnutí se omezuje na zásadní zjištění, která jsou společná všem rozebíraným dílům v kapitolách 2.2.1, 2.2.2 a 2.2.3 této disertace. Specifické poznatky a závěry jsou zahrnuty výše v jednotlivých kapitolách rozborů.

Objevitelství

Když Markéta Baňková hovoří o softwarových omezeních při tvorbě net artu, zmiňuje jednu důležitou hodnotu tvorby: „Mnoho tvůrců net artu používá programovací jazyk invenčně, třeba vytvoří přímo svůj web browser, (například *Netomat*), nebo nějak nápaditě překoná, leckdy i zajímavě využije omezení, které tvorba na webu přináší. Nezanedbatelná je tedy kromě kvality umělecké i hodnota tzv. objevitelská.“¹⁴⁹

Objevitelství je výrazným společným rysem současného umění, včetně toho, které prezentuji v této práci. Umělecké objevitelství je samozřejmě jednou z obecných odvěkových motivací tvůrce. S novými médii a rozvinutím digitálních sítí se ale na objevitelství tvůrců novými způsoby podílí i účastníci (uživatelé, diváci, posluchači, čtenáři, návštěvníci), mnohdy spolutvůrci díla. V síti jednoho díla tak objevitelství nabývá řady rovin zároveň:

¹⁴⁹ www.bankova.cz/marketa/prace/Marketa.html, přepis autorčiny přednášky

- objevitelství tvůrčí: autor a jeho inspirace
- objevitelství softwarové a technologické: realizace díla
- objevitelství „hotového“ díla (vztah dílo - účastník)
- objevitelství interakce (vztah účastník – autor nebo účastník – účastník)
- objevitelství kontextuální (dílo v síti nikdy neexistuje samo, má řadu kontextů)

Všech těchto pět prvků objevitelství jsem identifikoval u webového způsobu vyprávění příběhů (Lynch, Baňková), u animovaných síťových světů (Second Life, *Hledá se Nemo* a další počítačové filmy-hry), u distribučních sítí dnešního filmu (Atomfilms a *Dual*, *Noční hovory s Matkou*, YouTube).

Toto zjištění koresponduje s tezí Stevena Johnsona o základních požadavcích a rozvojových vlastnostech počítačových her: sondování („probing“) a zaměřování („telescoping“), jak jsem popsal zejména v kapitolách o novomediálních diskurzech a o Nemovi.

Neukončenost a dynamika

Narozdíl od pojetí tradičního díla ohraničeného v čase a prostoru, nastupuje nová estetika hledáním uchopení děl, která tato omezení překonávají. Web by byl bez aktualizace mrtvý, byť by se mělo v případě takzvaně statických stránek z obsahového hlediska jednat alespoň o aktualizace hypertextových odkazů. S neukončeností a dynamikou webu je tedy spojena samotná definice tohoto média (Lynch, Baňková).

V souladu s logikou remediace, kdy web formuje audiovizuální díla v něm vnořená, tedy neukončenost a dynamika platí i pro ně. Geriatric1927 na YouTube by ztratil vypovídací hodnotu, kdyby nepřidával pokračování a zpětně nereagoval na odezvu komunity i médií, kterou svým seriálem vyvolal. Dynamika je zároveň inherentní vlastností interaktivního filmu (*Dual*). V případě *Nočních hovorů s matkou* se ovšem jedná o „ukončené“ dílo, a to ovšem nikoli ve smyslu jeho konečné stopáže, nýbrž tím, že už na webu není přístupný. Autor této práce je přesvědčen, že pokud by byl film vrácen na síť, jeho dynamika a neukončenost by mu dodávala další významy.

Neukončenost a dynamika je pochopitelně vlastní animovaným síťovým světům, které mají jeden ze svých hodnotových opěrných bodů daný svým vývojem v čase (*Second Life*, *Hledá se Nemo* a další).

Toto zjištění koresponduje s tezí Manoviche o estetice teleprezence (věnuji se jí v následující kapitole této části).

Distance

Audiovizuální umění na digitální síti je uměním sdíleným téměř ve všech případech přes počítač, případně přes mobilní telefon či jiné digitální uživatelské rozhraní využívající procesor a další komponenty výpočetní techniky a technologie. Tomu také odpovídá struktura těchto děl a jejich kontextů. Uplatňuje se princip více otevřených oken na pracovní ploše, více probíhajících úloh zároveň, současné stahování z internetu a přehrávání – což je možno díky vyrovnávací paměti počítače – multimediální hypertextový charakter všeho, co máme před očima na pracovní ploše. Tento charakter média vytváří mezi ním a příjemcem určitou distancí. Příjemce si stále uvědomuje kromě mediálního obsahu i samo médium. Podle estetického pojmosloví se dá distance charakterizovat jako schopnost příjemce díla jej uchopit určitým způsobem jako celek z vnějšku, tedy nenechá se jím pohltit tak, aby si nedokázal uvědomovat jeho umělecké hodnoty. Tato distance je svým způsobem přítomná u všech rozebíraných děl. Vzniká implicitně, protože vyplývá z povahy média počítače, přesněji jeho uživatelského rozhraní. Uvedená díla jsou ale úspěšná právě proto, že autoři s touto distancí počítali. Počítali s tím, že účastník může odskakovat během sledování filmu na jiné stránky, doplňovat si informace, reagovat, vracet se na začátek, hrát si časovým kódem snímku a s ovládacími prvky v menu přehrávače, doplňovat a dotvářet dílo, nebo dokonce vlastní výtvor autora použít k dílu svému (*machinima*).

Podle konceptu Boltera a Grusina o hypermediaci a immediaci mohu na základě zjištění v této studii vyvozovat, že u vnímání vybraných děl jednoznačně převažuje hypermediace. Jejich autoři počítali s tím, že je v jejich díle anebo v jeho rámci potřeba upozornit na digitální médium nebo jeho hypermediálnost přímo využít jako součást své tvorby. Dovolují si toto tvrdit i o filmu *Noční hovory s matkou*. Rešerše mediálních ohlasů na snímek (nejen na jeho samotné uvedení, ale i

následná dlouhodobá reflexe) dokladuje, že stejně jako zaujal novináře obsah, zajímá je i médium premiérového uvedení. Díky formě šíření se *Noční hovory s matkou* v české mediální publicistice staly referenčním titulem pro tématický průnik filmu a internetu.

Komunikace

Tento mnohovýznamový pojem a v dnešní době módní výraz přesto podle názoru autora této práce nejvýstižněji charakterizuje snahu tvůrců používat síťová média ke sdělování, k získání zpětné vazby, případně interakci s dalšími účastníky díla.¹⁵⁰ Autoři děl v digitálních sítích mají k dispozici symetrický zpětný komunikační kanál, to je velice zásadní skutečnost. Symetrickým zde míním rovnocennost v daném požívaném médiu: v reakci na sdělení Geriatric1927 se objevil dialog dalších YouTuberů, kteří své ohlasy starému pánovi rovněž natočili webovou kamerou a poslali do stejné sekce na portálu. Počítačové hry jsou oboustranně či mnohostranně komunikativní z definice, a to samé tudíž platí pro podstatu technologie machinima.

Pokud návštěvník webové stránky není spokojen se způsobem, jakým jeho reakce byla přijata (obvyklé jsou podstránky typu ohlasy, diskuse, názory atp.), tedy připadá mu takový kanál asymetrický, s minimem prostředků může připravit svůj vlastní web nebo blog, který tuto reakci a vymezení v dostatečné míře – symetričnosti - s webem původního autora může učinit. Vzájemně se s ním může provázat například hypertextovými odkazy.

Hodnota symetrického kanálu, a tedy komunikace však není jen v tom, že může někdo vhodně na autora a jeho dílo reagovat. To, co jej odlišuje od tradičních médií nejvíce, je fakt, že zpětný kanál je samozřejmou součástí digitálního díla a tvůrce jej tedy musí brát při tvorbě v úvahu. Umělec v digitální síti chce, musí požadovat od svého díla, aby komunikovalo, a tedy v důsledku toho bylo obohaceno dalšími příspěvky a kontextem, aby se takto dále vyvíjelo a pokračovalo za participace dalších účastníků, do jisté míry

¹⁵⁰ Komunikace jako pojem vztahující se k médiím má význam od spuštění telegrafu v roce 1845. Díky němu bylo možno od sebe oddělit komunikaci dopravní a informační.

spoluautorů díla. Souvisí to se všemi předchozími rysy děl v síti: objevitelstvím, distancí, dynamikou a neohraničeností.

Komunikace jako obsah i forma a komunikace jako faktor autorského přístupu má oporu v konceptu „relačního umění“, jehož definici od Nicolase Bourriauda jsem uvedl v kapitole 2.1.3. Digitální síť v umění už není jen technologie, je to i myšlenka v hlavě autora.

Malíř nebo romanopisec může říct: toto je moje dílo a ať si svět myslí, co chce, klidně po mně ať přijde potopa. Novomediální umělec v digitální síti už svou tvůrčí činností, ať je jí cokoli, popírá tento tradiční přístup. Těžko tvořit interaktivní nebo herní film bez tvorby potenciálu pro zpětný kanál nebo dávat snímky na internet a nepodívat se, jak na to ostatní reagovali, stejně jako jsou z hlediska uměleckého ochuzeny webové stránky, jejichž autor či spoluautor není i jejich administrátorem (ve smyslu sledování návštěvnosti a chování uživatelů, ve smyslu analýzy fungování aplikací umístěných na stránkách, ve smyslu poskytnutí vhodné formy a dostatečného prostoru pro odezvu). V tomto smyslu svět a umělci na prvním místě spolu s hackery (v definici Pekky Himanena) přispívají k rozvoji elektronické globální vesnice přesně tak, jak to Marshall McLuhan mínil.

Právě shrnutá zjištění se pokusím prověřit v následující dvou kapitolách, které vycházejí z již pokročilých analýz v oblasti estetiky telekomunikace a estetiky dat, především z teorie rozpracované Lvem Manovichem.

2.4.2 Analogové vs. digitální telekomunikační síť a film

Může být telekomunikace mezi účastníky sama o sobě předmětem estetiky? Ptá se Lev Manovich v „telekomunikační pasáži“ *The Language of New Media*. Vychází přitom z tradičních představ o nutnosti existence objektu ohraničeného časem i prostorem jako podmínce estetiky. Tu umožňují klasická i nová média, která mají záznamový charakter jako kniha, film, video nebo nosiče digitálního uskladnění informací. Oproti tomu komunikační média pracující v reálném čase, většinou s předponou tele-, nebývají zpravidla sama o sobě nositelem uměleckého objektu či procesu. Telegraf či telefonování se nestaly

uměním, protože jaksí neuměly udržet, zaznamenat procesy, které zprostředkovávaly. Manovich však přichází s novým pojmem – teleprezence.¹⁵¹ Jedná se o jevy nebo činnosti, které v sobě díky digitalizaci spojují multimediální obsahy a komunikační aktivitu v reálném čase. Digitální telefonní přístroje se zároveň staly nejen rekordéry, ale i počítači, zprostředkujícími další multimediální funkce. Formy a obsahy médií se infiltrací digitalizace změnily.

S vývojem komunikačních technologií se i ve filmu mění zobrazování a samotná role telekomunikace. Na jedné straně se objevují díla, která digitální telekomunikaci pojmají jako všepřístupující prvek dramaticky měnící společnost, a to v kulturním, sociálním i politickém smyslu. Zajímají je především mocenské aspekty. Druhý typ uměleckých postojů je vůči vlivu těchto technologií jednoznačně kritický. Využívá vyspělé mobilní telekomunikace k dokreslení moderního člověka s jeho charakteristickými rysy, jakými jsou nezakotvenost, tékavost, nervozita, diskontinuita (kontrastující se spojitostí analogové informace). Dobrým příkladem první skupiny je film *Linie násilí* (1997), jehož autorem je Wim Wenders spolu se scenáristou Nicholasem Kleinem. Obě dvě linie existenciálního příběhu, život filmového producenta i úkol vědeckého pracovníka ve službách FBI, jsou založeny na využití digitálních komunikačních technologií. Zatímco producent a jeho žena žijí v odosobněném světě protknutém komunikací prostřednictvím multimediálních rozhraní (mobilní komunikátory), vědecký pracovník Gabriel Byrne dokončuje projekt družicového monitorovacího systému města, před kterým se nikdo neschová. Moderní technologie zde však nepřinášejí kýženou svobodu či bezpečí, naopak vedou k cizotě a mocenskému útlaku. V jiné formě stejnou myšlenku znázorňují autoři CCTV děl, jak uvádím v kapitole 2.1.3 o prostředí globální vesnice.

Exemplářem druhého typu děl, která reagují kriticky na moderní telekomunikace, je třetí film manifestu *Dogma – Mifune* (1999) režiséra Sorena Kragh Jacobsena.¹⁵² Děj se

¹⁵¹ Manovich, s. 164-170.

¹⁵² Pozoruhodnou paralelou manifestu *Dogma* je manifest *Dogma W4*, o kterém se zmiňuji v kapitole 2.2.1.1 a jehož teze jsou v příloze této práce. Ačkoli jeden představuje pravidla pro úzce zaměřenou filmařskou školu a druhý se snaží o tvorbu obecných pravidel tvorby webových stránek, po formální stránce mají jedno důležité společné. Snaží se popsat své nástroje a techniky tak, aby

koncentruje na samotě venkovského statku, kam postavy při znovu objevení sebe sama unikají před vnějším světem. Signály města sem ale stále znepokojivě doléhají. Pípadé vyzvánění mobilního telefonu bývalého „kravačáka“ Krestena, jemuž byl mobil prodlouženou rukou, dotváří samotný hrdinův projev: trhavé pohyby, těkavý pohled, neschopnost koncentrace. Uniknout před digitalizovaným tokem konvencí moderní doby lze jen odpojením se od naočkovaných společenských závazků. Krestem procítá až díky péči o svého retardovaného bratra, ke kterému se uchýlí na zanedbaný statek. Lékem na mobilní telekomunikaci je komunikace hluboce osobní, komunikace spojitá, chce se říci analogová.

Moderní telekomunikace jsou tedy jednak reflektovány jako všudypřítomné médium, které dokáže splnit všechna přání a zároveň může hrozit neomezenou mocí. Jednak jako neurotický syndrom hektické a povrchní informační společnosti. Tomu můžeme protikladně postavit zobrazování a funkci analogové telekomunikační sítě. Jejího pozoruhodného rozptýlení jsme svědky v díle Davida Lynche. Ten podle vlastních slov vždy tíhnul k průmyslu, k tradičním industriálním technologiím. Zajímají ho z estetického hlediska „potrubní systémy, suroviny a průmyslový odpad, celky jako továrny a detaily jako nýty, západky, šroubováky, palivo a kouř“. Jak ve svých filmech, tak na své webové stránce si libuje v industriální, v zobrazení hmatatelných výtvorů, které vznikly společným dílem lidské ruky a „pochtivého“ stroje. Mezi takové rekvizity, pro které opakovaně našel Lynch uplatnění, jsou staré telefonní aparáty a jejich užívání. Staromódní přístroje s masivními kotoučovými číselníky a klenutým sluchátkem škrceným na krouceném dvoudrátu. Anebo bytelné začouzené telefonní stroje na stěnách dragstorů a bufetů, omlácené skříně na mince s nerozbitným ocelovým sluchátkem pestré barvy na špinavých zdech nuzných průchodů. Kromě vzhledu je pro Lynchovy telefonní aparáty charakteristický také zvuk. Stále stejný hluboký a naléhavý vyzváněcí tón, po několik desítek let minulého století typický uniformní zvuk analogového telefonního přístroje. Je to zvuk dobře pracující i mimo obraz. Ve Zběsilosti v srdci vůdce gangu telefonuje kamsi, kde se tento zlověstný tón line zpoza ztrouchnivělé záclony periferní budovy. Stává se z něj dramaturgický prvek, díky němuž

popisovali svět pokud možno bez stylizace a s maximální úsporností, prostotou a bezprostředností.

později ve filmu, kdy k budově přichází nic netušící hrdina Sailor, divák identifikuje toto místo jako dějiště zrady.

Také analogové telefony v *Mulholland Drive*, dalším významném celovečerním filmu Davida Lynche, jsou právě z kategorie těch klasicistních poctivých aparátů, které mají svou váhu a důstojnost. Zlověstným vyzváněcím tónem předesílají volaným, že špatná zpráva je již na cestě. Jsou nositeli tajemna, a přitom jakési hravosti. To když příkaz o obsazení filmové role jistou herečkou putuje analogovou sítí telefonátů směrem od všemocného magnáta přes obskurní prostředníky až na špinavé dno, kam klesl režisér, který nechtěl hollywoodským producentům ustoupit v obsazení role dívčí hrdinky. Hravost klasické telefonní sítě zahrnující starý kotoučový číselník i spojovací ústřednu včlenil Lynch do „digitální sítě“ svých webových stránek. Kromě vizuálních prvků analogové ústředny, které tvoří páteř jeho webu, má na www.mulhollanddrive.com i počítačovou hru se zašlým rozvrzaným číselníkem. Složíte-li úspěšně puzzle s tvářemi protagonistů *Mulholland Drive*, získáte číslo telefonní budky a tajné číslo, na které máte zavolat. Pisklavý hlas vyštěkne upozornění a účastník sleduje krátkou animaci parafrázující sekvenci filmu, kde se na městské periferii na bílém pozadí hospodářského objektu děsivě nečekaně zjeví temná postava s hlavou zarostlou dlouhými černými vlasy.

Analogový telefon v díle Davida Lynche vystupuje vlastně jako postava, která má určitý charakter. Bohatě s ní režisér pracoval v *Lost Highway*. Pravda, číselník telefonního aparátu v domě saxofonisty Freda je sice „moderní“ tlačítkový, ale má všechny další atributy analogového přístroje. Opět tím zlověstným hlubokým tónem vyzvání, když sílicí žárlivost Fredovi nedá a on volá své ženě do prázdného domu. Nájezd na vyzvánějící telefonní aparát a hluboké tóny v pozadí dávají tušit, že dům asi prázdný není. To se potvrdí, když na večírku potká démonickou postavu. Ta ho požádá, aby zavola k sobě domů. Telefon ve Fredově domě zvedne tato postava, která přitom stojí před ním na večírku. Telefon se v Lynchově díle stává médiem vyvolávajícím zlé duchy. V motivu horkých ženských rtů šeptajících do sluchátka kdesi na konci tlusté kroucené šňůry, snímané ve velkém detailu, zaznamenáváme temné pouto mezi Fredovou manželkou a jinou ženou - milenkou Dicka Laurenta, jež se ve zcela stejném záběru ocitne ve druhé části příběhu. Jiným telekomunikačním médiem, které v *Lost Highway* šíří strach, je domovní telefonní okruh.

Právě po zabzučení domovního zvonku promluví k Fredovi hlas oznamující, že Dick Laurent je mrtev.

Telekomunikační síť je v Lynchově díle hluboce intimní, obvykle je nositelem tajemství a často poslem špatných zpráv. To potvrzují i takové tři filmové protipóly, jakými jsou *Příběh Alvina Straighta*, *Modrý samet* a *Mazací hlava*. V posledně jmenovaném snímku se přitom telefon vůbec neobjeví. Přesto je poslem zprávy, která nevěstí nic dobrého. „Volala nějaká Mary. Její rodiče vás zvou na večeři,“ dovídá se od sousedky hrdina, aby se zapletl do tíživého údělu otce nechtěného potomka. I ve zcela jiném filmu, *Příběhu Alvina Straighta*, aparát jedinkrát udeří tím hlubokým zlověstným tónem. Opět vnáší do děje rozhodující stimul - Alvin se dovídá, že s jeho bratrem je zle. Proto se následně vydává na cestu, která je osou celého příběhu. Ani v *Modrém sametu* není telefon pouhým nástrojem komunikace. Zpěvačka Dorothy ví, že jeho hrozivý tón předznamenává choutky sadistického zvrhlíka Franka, ohlašujícího tak svůj příchod.

Zobrazování a funkce telefonů GSM a dalších digitálních komunikačních technologií ve filmu přitom tyto atributy „lynchovského“ telefonu již nezná. Z industriálního věku přecházíme do éry informační, nevoláme, nýbrž komunikujeme. Jak prokázal Wim Wenders i Soren Kragh Jacobsen, a každý zcela jinak, filmové výrazové prostředky reagují na digitální změny a obsahují nové postupy. Nejde už jen o zobrazování telekomunikace jako samotné činnosti aktérů, kteří v rámci děje telekomunikují. Jde také o způsob střihu a pohyb kamery vyjadřující stav člověka, který žije s komunikátorem v ruce a v pohybu, zálohován permanentní bezdrátovou konektivitou. Aspekty digitalizace jsou nejen stále frekventovanějším objektem filmu, tyto technologie se samy stávají nepostradatelným nástrojem jeho tvůrců. Je na tak rozsáhlou digitalizaci umělec připraven? „Svět našich smyslů je velmi analogové prostředí,“ říká Nicholas Negroponte.¹⁵³ Nezaznívá tak uprostřed technologických oslav informační éry i určité varování?

2.4.3 Manovich: výzva k novému pojetí estetiky

Po komplexním představení jazyka nových médií (*The Language of New Media*, 2001) se novomediální vědec a umělecký experimentátor Lev Manovich podíval do budoucna a přišel s

¹⁵³ Negroponte, s. 18.

výzvou k přijetí nové estetiky - infoestetiky. Co přijde po modernismu, postmodernismu a nových médiích? Infoestetika není jen „estetika dat“, sděluje autor, infoestetika je nová kultura informační společnosti.

Éra infoestetiky se již započala. Manovich ji vyjadřuje příkladem počítače: „nikdy v historii nebyl tentýž stroj zároveň motorem hospodářství a hlavním vyjadřovacím prostředkem.“¹⁵⁴ Úkolem infoestetiky je reflektovat tuto dualitu. V úvodní kapitole 1.1 k teorii jsem představil Lva Manoviche mimo jiné jako autora návrhu metodiky tohoto nového pojetí estetiky. Infoestetika snímá současnou kulturu, a hledá tak nově se formující estetiku a na počítači založené kulturní formy specifické pro informační společnost. Metodou infoestetiky, kterou Manovich uplatnil v eseji Avantgarda jako software, je systematické porovnávání dvou období.¹⁵⁵ Naši současnost srovnává s obdobím moderny vrcholící ve dvacátých letech minulého století. Při konstituci infoestetiky si klade následující otázky: Jak hledat ekvivalenty doby moderny s informační společností - a má vůbec smysl pokládat si tuto otázku? Může se informační společnost vyznačovat svými specifickými formami jen díky tomu, že software a počítačové sítě redefinovaly samotný koncept formy jako cosi pevného, stabilního a omezeného v čase a prostoru? Jsou vlastně ony radikálně nové vyjadřovací techniky z hlediska své doby tak unikátní, když nová média do značné míry plní jen úlohu služby předchozím médiím: webová televize, elektronická kniha, interaktivní film? Může být informační společnost zobrazována ikonicky, když pro ni charakteristické aktivity – zpracování informací, interakce mezi člověkem a počítačem, telekomunikace, networking – jsou dynamické procesy? Jak může být nad-lidská škála existujících informačních struktur přeložena do škály lidského vnímání a poznání? Jinak řečeno, za předpokladu, že posun od modernismu k informacionalismu („informationalism“, termín použitý Manuelem Castellsem) provází posun od formy k informaci, jsme schopni redukovat informaci na takovou formu, aby člověku dávala nějaký smysl?

Manovich začíná esej Avantgarda jako software pohledem na uměleckou avantgardu dvacátých let coby nositele „nového“. Knižní tituly vztažené ke dvacátým létům minulého století jako *The New Typography* (Jan Tschichold), *New Vision* (Laszlo Moholy-Nagy), *Towards a New Architecture* (Le Courbusier) dokladují podle autora posun k „novému“ jak v samotné tvorbě, tak

¹⁵⁴ www.manovich.net

¹⁵⁵ Esej je ke stažení na autorově stránce: www.manovich.net.

její kritické reflexi. Sice asi nikdo tehdy nepoužil termín „nový film“, rovněž ve filmu však vznikly manifesty francouzských, německých a ruských filmařů, které volání po novém filmovém jazyku vyjadřovaly. Jednalo se třeba o přístupy k montáži, „Cinéma pur“ nebo o fotogenii.

V devadesátých letech slovo „nový“ již není spojeno s určitým médiem, ale s médií obecně, tedy výsledkem jsou „nová média“. Tento termín začal značit formy spojené s digitální distribucí založenou na počítači: DVD, CD-Rom, webová stránka, počítačová hra, hypertext a hypermédia. Kromě popisného významu jsou však „nová média“ nositelem ambice obdobné té, kterou reprezentují zmíněné knihy a manifesty, tedy radikální kulturní inovaci.

V devadesátých letech minulého století propukl v plné síle technologický proces přechodu veškeré kulturní komunikace na počítačová média. Paradoxně se ukazuje, že „počítačová revoluce“ není provázena významnými inovacemi na úrovni komunikačních technik, tvrdí Manovich a pokračuje: „Zatímco dnes se spoléháme na počítače, které tvoří, archivují, distribuují a zpřístupňují kulturu, používáme stále stejné techniky vyvinuté ve dvacátých letech minulého století.“ Kulturní formy, které odpovídaly době industriální, době opravdových strojů, postačují také době strojů geometrických či emociálních. „Geometry engine“ je název čipu počítačů Silicon Graphics, který provádí prostorové výpočty pohybu ve 3D a „emotion engine“ se jmenuje procesor používaný ve hrách Playstation 2, jehož úkolem je propočítávat, renderovat, změny ve výrazu tváře postav hry. Autor vyvozuje, že z pohledu samotných kulturních jazyků nová média zůstala médií klasickými. Je tomu opravdu tak? A co z toho vyplývá pro budoucnost? Manovich „odpovídá“ dalšími otázkami: Pokud se přeci jen objeví nové kulturní formy, které budou odpovídat věku bezdrátové komunikace, multitaskingových operačních systémů a informačních spotřebičů, jak budou vypadat? Třeba jako sprška dat z filmu *Matrix*? Nebo jako jakási socha budoucnosti - fontána v Xerox PARC, jejíž vodotrysky reagují prostřednictvím internetu na chování akciového trhu? Ve svém dosavadním díle a také v tomto eseji autor naznačuje, že tyto otázky jsou zřejmě špatně položeny.

Paradox totiž zůstává: s několika málo výjimkami nevedla konverze na počítačové nástroje v architektuře, designu, fotografii a filmu ke vzniku radikálně nových forem. Zdá se, že místo katalyzátoru nových forem, je počítač posilou forem dosavadních. Manovich v tom ovšem nevidí rozpor: „Nová média reprezentují nové stádium avantgardy. Techniky vynalezené umělci

avantgardy byly metaforicky vtěleny do příkazů a rozhraní počítačového softwaru. Vizi avantgardy zhmotnil počítač.“ Příklad? Avantgardní postupy koláže vyjadřují v počítačové kultuře operace s příkazem „vyjmout a vložit“, patřící mezi základní funkce práce na PC. Jiným dokladem naplnění strategie avantgardy jsou dynamické prvky „oken“ v operačních systémech (nejen Windows), tedy jejich měnitelné rozměry, překryvy, shazování do lišty, vybíhající menu atp., tedy funkce umožňující simultánně na monitoru řešit nespočet úloh. Tento záměr přítom Manovich vysledoval právě v dokumentaci z let dvacátých. Jako příklad uvádí instalaci pohyblivých rámečků Lisického na International Art Exhibition ve Drážďanech v roce 1926.

Kategorie, kterými avantgarda znovuožila v nových médiích, jsou podle Lva Manoviche čtyři základní:

- Vizuální atomismus/ diskrétní ontologie

Manovich vychází z rozvoje abstraktní malby, odkazuje zejména na Vasilije Kandinského. Moderní výtvarné umění a design, které vyšlo ze symbolismu, začalo pracovat s myšlenkou spojování jednotlivých objektů, které jak samy o sobě, tak i společně nesou významy. Tomu odpovídá diskrétní podstata digitálních médií a vlastně absolutní modularita digitálních objektů - počínaje pixely přes tabulky v HTML až po hypertext. Každá součástka funguje samostatně i v celku a dá se přeskládat do „libovolné“ jiné konstrukce.

- Montáž/ Windows

Windows - okna počítačových operačních systémů, velikostně variabilní a vzájemně se překrývající, mohou být podle autora chápána jako syntéza dvou podstatných technik filmu: montáže záběrů a montáže uvnitř záběru. Při práci s počítačem máme otevřeno více oken najednou, tedy naplňujeme potřebu umístit v jednom obrazu, resp. obrazovce více současných sdělení (montáž uvnitř záběru). Zároveň však máme jedno okno aktivní, právě v něm pracujeme. Pak klikneme na další, a určujeme tak časovou posloupnost těchto aktivních oken. Jako střihač si za sebe řadíme a sestavujeme posloupnost oken (montáž záběrů).

- Nová typografie/ grafické uživatelské rozhraní (GUI)

Dvacátá léta vnesla do typografie revoluci. Změnila se sazba, typy písma, rozvržení při tisku, vznikly jasné hierarchické systémy typografie. Moderní design byl tažen poptávkou umožnit na co nejmenším prostoru a čase předání jasné informace, okamžité připoutání pozornosti, vedení čtenáře krok za krokem stránkou. GUI na tyto požadavky odpovídá nejen výsledkem (např. efektivní tvorba titulku, podtitulku, atd.), ale uživateli dává již rovnou k dispozici škálu nástrojů moderní typografie: šablony, náhledy, styly a prostředky efektivní tvorby nových stylů. Uživatel je tedy nejen designérem písma či layoutu, ale i designérem samotného nástroje pro tvorbu písma či layoutu.

- Nová perspektiva (New Vision)/ datová 3D vizualizace

Novou perspektivu - nový pohled a vizi, která vpadla do umění dvacátých let, podle Manoviche vystihuje koncept ozvláštnění ruského kritika Viktora Šklovského. Fotografie či záběry kamery ze všech možných úhlů, vzdáleností a perspektiv, jen ne z těch „normálních“ přirozených.

Avantgardní tvůrci jako fotograf Moholy-Nagy nebo filmař Dziga Vertov vykročili podle autora cestou určité epistemologie vizuální. Nový život vdechl této experimentální nauce právě věk počítačů, a to v podobě interaktivní 3D grafiky. Ta umožňuje uživateli prohlédnout si objekt z jakéhokoli úhlu pohledu. A současně jakákoli kvantifikovaná data mohou být proměněna v trojrozměrná zobrazení (zatím využití v designu, průmyslovém projektování, medicíně, chemii, genetickém inženýrství atd.).

Manovich však zároveň relativizuje svůj koncept nových médií devadesátých let jako pouhého zhmotnění tužeb avantgardy let dvacátých minulého století: „Nová média přinášejí stejně revoluční sadu komunikačních technik (jako avantgarda)... Když však hledáme tyto inovace na poli forem, této tradiční kategorii kulturní evoluce, zde je nenajdeme.“ Nová avantgarda vzešla z nových médií je totiž radikálně jinou avantgardou, a to:

- Zatímco avantgarda tradičních médií přišla s novými formami, způsoby zobrazování reality, novými pohledy na svět, avantgarda nových médií je nová ve způsobu přístupu a nakládání s informacemi. Jejími technikami jsou hypermédia, databáze, vyhledávače informací a dat, zpracování obrazu, vizualizace, simulace.

- Nová avantgarda již nepotřebuje vidět nebo zobrazovat svět novými způsoby. Spíše chce novými způsoby přistupovat k využívání již v minulosti vyvinutých médií. V tomto smyslu jsou nová média jakýmsi post-médií či meta-médií, neboť používají stará média jako svou primární surovinu.

Potřeba pracovat s již existujícími médii a jejich záznamy spíše, než vytvářet záznamy nové, či nové techniky jejich vytváření, odpovídá obecnější tendenci. Informační společnost je založena na tzv. nové ekonomice, tedy systému, který vytváří hodnoty prací s informacemi, nikoli produkcí zboží. Tím opisujeme avantgardní oblouk zpět k Manovichovi a jeho rozboru konverze postupů avantgardy do počítače: V podobě softwaru a rozhraní mezi počítačem a člověkem vůbec fungují tyto dřívější postupy jako jakási postindustriální pracovní síla. Práci dělají za tvůrce (například kameramana) počítače a každý autor už je „jen“ režisérem režisérů, jakýmsi meta-tvůrcem. Manovich v rámci této úvahy podrobněji postindustriální pracovní sílu nerozebírá, i když by právě tato cesta mohla být zajímavou zkratkou k formulaci konceptu infoestetiky. Můžeme jen extrapolovat otázkami typu: Dají se hledat estetické situace mezi softwarovým tvůrcem a například jeho „krásnými“ programy pro práci s médii? Jak uchopit takovou estetickou situaci, jejímž příjemcem je i její odesílatel a jejímž prostředkem je i její tvůrce?

Jak začalo být zjevné počátkem osmdesátých let, kultura se již nesnaží „dělat nové věci“, míní Manovich. Místo toho neúnavně recykluje a cituje z existujících mediálních obsahů, z dávno vynalezených uměleckých stylů a forem, a tvoří tak naši novou globální kulturu, která se vyznačuje mediální nasyceností. Tuto kulturu nahlíží Manovich postmoderním objektivem Frederica Jamesona, který v postmoderně identifikuje neschopnost podívat se našima očima na svět přímo. Žijeme v platónské jeskyni a svět si skládáme pouze z mentálních obrazů projikovaných na sevřené stěny jeskyně. Manovich dodává: „Potom jsou tyto stěny vytapetovány tradičními médii.“¹⁵⁶

Dalším aspektem vztahu nových a tradičních médií je podle Manoviche „post-internetová identita počítače“ (sic) jako distribučního nástroje starších mediálních forem a obsahů. Meta-mediální společnost snad ani nepotřebuje další a další způsoby zobrazování světa, má dost starostí se všemi

¹⁵⁶ Manovich, *Avant-garde as Software*, s. 11.

těmi již na-akumulovanými záznamy. Například trojrozměrná počítačová grafika imituje ráz filmu, a musí mu proto přidat trochu onoho klasického zrnění z filmového plátna. Webové animace v programu Flash napodobují tradiční video-grafiku a web sám kombinuje osvědčené layouty klasických tiskových médií s pohyblivými obrázky, které zase vycházejí ze zavedených konvencí filmu a televize.

Rozdíl mezi oběma stádii vývoje médií můžeme ilustrovat komparací dvou mediálních technologií: filmu a počítače. Neboť jak se film stal jakousi osou mediální společnosti, stal se počítač osou meta-mediální společnosti. Film byl uměním vidění, filmová kamera namířena vstříc světu (Manovichův oblíbený Dziga Vertov a koncept kino-oko). Promítaný film je založen na vnímání. Počítač oproti tomu upřednostňuje paměť. Meta-mediální společnost používá počítače hlavně k archivaci na-akumulovaných záznamů během předchozího stádia s úkolem záznamy zpřístupňovat, zpracovávat a analyzovat.

Takže co je vlastně ta nová avantgarda, ptá se Manovich ve snaze sumarizovat jakousi diskrétní, atomizovanou strukturu těchto úvah a odpovídá si: „Jsou to nové na počítači založené techniky zpřístupnění médií, vývoj a manipulace s médii a mediální analýza. Mediální formy zůstávají stejné, mění se však radikálně způsob jejich používání. Autor opět dokládá příkladem. Mezi nové techniky patří:

- Zpřístupnění médií

Databáze umožňují skladovat miliony mediálních záznamů a zároveň je takřka okamžitě vyvolávat. Vyhledávače dokáží nalézt požadovaná data v ohromné databázi bez struktury, jakou je internet. Multimédia zpřístupňují různé typy médií prostřednictvím jediného zařízení - počítače. Hypermédia obohacují multimédia o hyperlinky, tak aby byl mediální materiál průchozí napříč různými cestami. Hypermediální software (např. Director, Dreamweaver nebo Generator od Macromedia) a jazyky jako HTML či JAVA dávají vzniknout dynamickým mediálním dokumentům (měnícím se v čase). Základním příkladem dynamického dokumentu jsou tabulky v HTML, které umožňují, aby část webu zůstala neměnná, zatímco jiná část je v pohybu (např. uprostřed stránky elektronických novin mám komentář dne, zatímco v pravém sloupci průběžně „vyjíždějí“ nejnovější agenturní zprávy.

- Mediální analýza

Identifikaci definovaných vztahů uvnitř velkých objemů dat umožňují techniky hloubkových analýz (data mining). Zpracování obrazu oproti tomu umožňuje odhalit doposud skrytý detail nebo automaticky porovnávat celé obrazové soustavy. Vizualizace převádí číselná data do trojrozměrných světů, aby se dala lépe analyzovat. Daný mediální objekt může poskytnout rozličné statistiky, například ke stanovení jeho autorství, stylu atp.

- Vývoj a manipulace s médii

3D počítačová grafika umožňuje vytvářet vysoce detailní navigovatelné trojrozměrné scény. Programovatelné scénáře a šablony umožňují automatizovanou tvorbu mediálních objektů z již existujících databází. Jediným kliknutím lze změnit styl, barvu, formát, či dokonce obsah fotografie.

Od „Nové vize“, „Nové typografie“, „Nové architektury“ dvacátých let jsme se dostali k novým médiím let devadesátých minulého století. Od „muže s pohyblivou kamerou“ k uživateli počítačového vyhledávače, programu analýzy obrazu, 3D softwaru. Od kina - technologie vnímání, k počítači - technologii paměti. Od odcizení k informačnímu designu. Jinak řečeno, avantgarda se stala softwarem, dodává Manovich a poukazuje na dvojí smysl této teze: „Software na jednu stranu kóduje a uvádí v život techniky tradiční avantgardy. Na druhou stranu nové techniky softwaru sloužící k práci s médii představují novou avantgardu – avantgardu meta-mediální společnosti.“¹⁵⁷ Manovich hodlá oponovat některým postmodernistickým analýzám, podle nichž byla modernistická logika „nového“ vyčerpána. Infoestetika říká, že kultura nových médií využila konstruktivní energie modernistického projektu (a vyřadila jeho požadavek zapomenout na minulost; sic), avšak tyto energie nyní pracují jiným způsobem. A tím je avantgarda jako software.

¹⁵⁷ Manovich, *Avant-garde as Software*, s. 12.

3. Závěr a diskuse

V první části předchozí kapitoly (2.4.1) jsem shrnul hlavní poznatky z rozboru vybraných audiovizuálních děl v digitální síti. Společné kvality, kterými jsou tato díla charakteristická, jsou: objevitelství, neukončenost a dynamika, distance, komunikace. Následovaly dva rozborů založené na již pokročilých metodických aparátech novomediálního výzkumu: 1. komparace digitální a analogové telekomunikační sítě pohledem filmové estetiky a 2. obecnější uchopení estetické situace v éře informačních technologií, kde prakticky každá tvorba, každé dílo prochází v určité fázi formou počítačového zpracování.

Lev Manovich ve svém pojetí infoestetiky dochází k závěru, že nová média, jinými slovy pohled na umění jako na data, nepřináší nové kulturní a umělecké formy. Co se mění jsou techniky, jakými jsou tyto tradiční kulturní formy, jako je například film, používány. Film existuje dále, ale paralelně s ním běží v dalších otevřených oknech jiné informace, jiná data – třeba také v podobě filmu.

Manovich tímto závěrem potvrzuje výsledky šetření, které jsem provedl na FAMU. Mladí tvůrci audiovizuální kultury velmi intenzivně využívají nová média včetně internetu. Rovněž od nich, zejména od internetu, mají velmi vysoká očekávání do budoucna jako od technologie, která zásadně promění filmové umění. Na druhou stranu přiznávají, že jejich stávající tvorba by mohla bez těchto technologií existovat a že internet je pouze pomůckou, nikoli vlastní součástí jejich díla. Respondenti si tedy uvědomují významný potenciál digitální sítě. Potvrzuje jej i další doložený fakt, a to že internet berou jako důležitou techniku, kterou ve své činnosti používají. Že ji však zároveň nepojímají jakou součást vlastního díla, svědčí o manovichovském přesvědčení, že formy éry moderny, mezi jejíž kmenová umění film patří, zůstávají stejné. Mění se techniky, jakými je film používán (to znamená, jak je z hlediska autora i uživatele koncipován, tvořen, vyráběn, distribuován, vnímán, reflektován a znovu tvořen, respektive modifikován atd. atd.). Hypotéza práce, že se v digitální síti mění nejen zavedené výrobní a distribuční postupy a výrazové prostředky audiovizuálních děl, ale je zřetelně ovlivněno i samo tvůrčí myšlení autorů, se tak v tomto ohledu potvrzuje.

Mladí tvůrci v průzkumu, stejně jako zkušení autoři zde rozebíraných děl potvrzují jisté pnutí (až bariéru) mezi umělcem a technologií, mezi umělcem a technologem, mezi autorem imaginace a autorem programu. Nedostatečné ovládnutí technologie, především softwaru, na straně jedné a naopak „monopol“ jeho kontroly na straně druhé vzbuzuje v oblasti umění pochybnosti nad dalším vývojem jeho hodnoty v informační společnosti. Detailní sledování procesu převodu umění do digitálních sítí má širší společenský význam, neboť - vrátím-li se k citaci z počátku této práce – platí, že „umělec má vždy náskok v rozpoznávání účinků nových médií“.¹⁵⁸

Diskuse

Tato práce z hlediska obsahu i uplatněných metod představuje jen jeden výsek a jeden krok ve zkoumání audiovizuální tvorby v digitálních sítích. Jedním z jejích opěrných metodických bodů je přístup Lva Manoviche k estetice náhledem počítačových dat. Jeho návrat k počátkům filmu a umělecké avantgardy dvacátých a třicátých let však nastoluje nové otázky. Zejména jakou roli by v konceptu dnešní softwarové avantgardy coby naplnění tužeb moderny hrála filmová avantgarda pozdějších dekad, například nové filmy a nové vlny let šedesátých, a především, jak si tímto prizmatem vyložit současnou filmovou avantgardu. Pro ni jsou kromě networkingu velmi charakteristické i postupy mediální recyklace. Velká pozornost je v této oblasti věnována tzv. VJ - ingu (vizuální nebo video performance art), tedy zjednodušeně řečeno jakési živé diskotéce s obrázky, filmy, klipy atp. a tvorbě s „found footage“, tedy s využitím různých „nalezených“ audiovizuálních záznamů. Používány jsou nejen k experimentům s formou, ale i k tvorbě zcela nových významů.¹⁵⁹ Pokud umělec má vždy náskok v rozpoznávání účinků nových médií, a

¹⁵⁸ Ediční poznámka W. Terrence Gordona k prvnímu vydání, McLuhan, Marshall; *Understanding Media, the Extensions of Man*, Gingko Press, California, 2003, s. 4.

¹⁵⁹ Z široké škály umělců „found footage“ zde uvádím jako příklad Thomase Draschana, který do zpracování found footage začleňuje digitální technologii tak, že s ní dílo nejen tvoří, ale zobrazuje v něm i samu tuto technologii. Ve snímku *Preserving Cultural Traditions In a Period of Instability* použil kompresního algoritmu a zakomponoval „špatné“ informace, které se ve výsledku projevují obdobně jako chyby v počítači způsobené nelegálním stahováním z internetu. (Draschan, Thomas; *Filmy Bratří Fordů*, In *Rakouské reminiscence*, Ulver, Stanislav; *Film a doba 2/2005*, s. 97.) „'Tekoucí' rozpixlovaná emulze nevytváří jen nové výrazové, ale i významové hodnoty,“ charakterizuje tento postup Stanislav Ulver v popisu dalšího díla dvojice Thomase Draschana a Sebastiana Brameshubera, snímku *Keynote*, umělecky využívajícího propagační

softwarová práce s found footage je nesporně jednou z technik takového náskoku v současnosti, znamená to, že po jejím vzoru můžeme usuzovat na rozvoj nového stylu – techniky práce s informacemi? Představme si odbornou přednášku, kde odrážky na jednotlivých snímcích jsou prázdné, tvoří je jen volná pole fulltextového vyhledávače. Zadáním hledaných slov (tématu přednášky) do volných polí vzniká v reálném čase prezentace, jejíž všechny teze jsou převzaté, představují „found footage“ internetu – a je zde jedno, zda textovou, obrazovou či audiovizuální – z níž přednášející tvoří zcela nové významy, aniž by natočil nebo sestavil jedinou větu vlastního textu.¹⁶⁰ Opravdu se dá najít relace mezi těmito avantgardními experimenty a novými technikami práce v informační společnosti? Pro tuto a řadu souvisejících otázek je třeba hledat odpovědi v dalším výzkumu na pomezí filmové estetiky, (novo)mediální analýzy, sociologie a jiných disciplín vědy, například neurologie. Steven Johnson proto říká: „Pokud má McLuhan pravdu a média jsou prodloužením našeho centrálního nervového systému, pak stejně jako potřebujeme teorii médií, potřebujeme i teorii centrálního nervového systému.“¹⁶¹

Kromě dalších důležitých směrů v historii a současnosti filmového umění ve vztahu k digitálním sítím a informační společnosti vůbec je třeba v pokračujícím výzkumu analyzovat poznatky nejen z pohledu tvůrců, což je případ této práce, ale i z pohledu recepce diváka, respektive uživatele. Důležité je – podle mého mínění - analyzovat vývoj vnímání narativních postupů, srovnat klasické koncepty narativu, viz například Bordwellova kategorizace na čtyři stěžejní typy vyprávění ve filmu,¹⁶² s novými přístupy, především s vyprávěním v pojetí databáze a s vyprávěním v interaktivní hře. Vztahu „dvou dominujících forem kultury“ – databáze a narativu - se věnuje důkladně Lev Manovich.¹⁶³ Výzkum narativně vyspělých online her (RPG – role playing game) je rovněž na počátku. V této práci jsem odkazoval v kapitole 2.2.2.1 na

materiál firmy Apple (Ulver, Stanislav; Štyrský (Hradec) a avantgarda, Film a doba, 1/2007).

¹⁶⁰ Mimochodem, s pomocí vyhledávače realizoval svou pražskou přednášku, o které jsem se již zmínil v kapitole 2.1.3, Lev Manovich (Media, Culture, Software, AVU, 15. prosince 2005). Hesla myšlenek, o kterých pojednával, zadával do obrazové verze vyhledávače Google.

¹⁶¹ Everything Bad is Good For You, s. 208.

¹⁶² David Bordwell představil ve své knize *Narration in the Fiction Film* (Routledge, London, 1990) čtyři typy filmů podle postupů vyprávění: Klasický (hollywoodský), umělecký (autorský), historicko-materialistický (ruský avantgardní) a parametrický (poetický, manýristický, stylisticky založený).

¹⁶³ *The Language of New Media*, s. 218 – 244.

sociologické výzkumy chování hráčů od Nicka Yee, nicméně v otázce narativu do diskuse pozoruhodně vstoupila autorská dvojice Andy Clarke a Grethe Mitchell se studií *Screen Play: Film and the Future of Interactive Entertainment* (Scénář: film a budoucnost interaktivní zábavy), v níž zkoumá počítačové hry optikou filmového jazyka.¹⁶⁴ Klade si za cíl identifikovat, jak jsou výrazové prostředky filmu ve virtuálním interaktivním prostředí využívány, měněny či odmítány. Metodou jí slouží analýza narativity v počítačových hrách formou porovnávání s postupy filmového vyprávění.

Z formálního hlediska a v obecnější rovině pak před námi vyvstává naléhavá potřeba prohlubovat výzkum vnímání vizuálního zobrazení, vývoj v recepci obrazu a audiovize. „Máme zpoždění za technologiemi, chybí nám vzdělání ve vizuální sféře – číst a psát se naučíme hned, ale s malováním končíme, jakmile se nám na výtvarce nepovede první obrázek,“ říká přiléhavě Jaroslav Vančát.¹⁶⁵ V otázce vizuálního slovníku jsou před námi nejen výzvy k dosažení globálního občanství (Samira Makhmalbafová, kapitola 2.2.3.3), ale především k rozšíření slovní zásoby tohoto slovníku. Porozumění novým médiím je cílem i nástrojem rozšíření této slovní zásoby. Další výzkum nových médií by měl stále intenzivněji, třeba i prostřednictvím vzdělávacích programů, včleňovat do rejstříku svého poznání zkušenosti nejmladších generací. V roce 1997, kdy jsem se jako spoluautor dokumentárního filmu *Svět ve 3D* (produkovaného v rámci cyklu Dokument 2000 České televize), zabýval průnikem počítačové grafiky do „reálného“ trojrozměrného světa, točil jsem i v základní škole v Korunovačnické ulici na Praze 7. Ředitel školy vedl pro děti z prvního stupně předmět o práci s počítačem. Hodina byla o kreslení. Zadání znělo zobrazit na monitoru hlinu, zem, půdu. Jaké bylo mé překvapení, když hned zpočátku pedagog svolal děti doprostřed místnosti. Spolu jsme si sedli na zem ke kartónovým deskám, na které učitel vysypal sáčky s hlinou, travinami, pískem a oblázky. Probírali jsme se tím a odbíhali k počítačům a zpět k materiálu, objevovali jsme, komunikovali a tvořili neustále se vyvíjející dílka. Uvědomil jsem si, že tato generace má obrovskou šanci, pokud jí k tomu poskytneme podmínky, neztratit se ve světě nových médií a informační společnosti.

¹⁶⁴ Clarke, A., Mitchell G., *Screen Play: Film and the Future of Interactive Entertainment*, In: Earnshaw, Rae A.; Vince, John (Eds.): *Digital Content Creation*, Springer 2001, s. 9 - 19.

¹⁶⁵ Vančát, Jaroslav; Bystřický, Jiří; přednáška oboru Elektronická kultura a sémiotika na Univerzitě Karlově v rámci výstavy Check Point, Rudolfinum, Praha, 30. dubna 2003.

Přílohy

Přílohy

Přehled pravidel Dogma W4 pro tvorbu webových stránek

1. Kód dokumentu

Kód dokumentů bezchybně vyhovuje striktnímu HTML 4.01 nebo XHTML. Současně zohledňuje zpětnou kompatibilitu i upřednostňuje dopředně kompatibilní syntaxi.

2. Záhloví dokumentu

Záhloví obsahuje stručný a výstižný titulek, jméno a e-mail autorů kódu a kódování dokumentu, pokud se liší od výchozího kódování.

3. Struktura dokumentu

Autor musí zajistit, že dokument a jeho kód věrně odrážejí sémantiku a strukturu obsahu. Hlavnímu sdělení dokumentu smí předcházet pouze informace, které se čtenář má dozvědět, než toto sdělení začne číst. Tělo dokumentu nesmí obsahovat značky, které nenesou sémantickou nebo strukturální informaci, ani obsah, který má pouze prezentační charakter.

4. Navigace

Každý dokument v prezentaci vyjma úvodní strany musí obsahovat odkaz na úvodní stranu. Všechny další části dokumentu určené k navigaci musí být prezentovány a umístěny ve všech dokumentech shodně. Delší dokumenty musí být rozděleny do sekcí, odkazovaných z prologu dokumentu.

5. Úvodní strana

Úvodní strana celé prezentace musí zřetelně popisovat cíl a sdělení této prezentace. Viditelně odkazuje kontakt na administrátora.

6. Sdělení dokumentu

Každá informace sdělovaná dokumentem musí být dostupná v textovém formátu.

7. Odkazy

Všechny odkazy a další aktivní prvky musí jasně popisovat svůj cíl a akci, kterou jejich aktivace způsobí. Odkazy musí zůstat podtrženy, pokud jejich podtržení nezakáže uživatel. Přeformátování dokumentu smí způsobit pouze aktivace nějakého prvku.

8. Tabulky

Tabulkové prvky mohou být v dokumentu použity k rozmístění a formátování tabulkových dat, nikdy k definování vzhledu dokumentu. Tabulky musí být přístupné bez ohledu na použitý způsob prezentace (vyjma případů kdy koncové zařízení tabulky vůbec nepodporuje), čitelné a jejich obsahu musí předcházet výstižný nadpis a/nebo shrnutí.

9. Použití dokumentu

Obsah ani kód dokumentu nesmí předjímat, doporučovat ani vyžadovat konkrétní způsob použití. Přístupnost obsahu dokumentu nesmí žádnému způsobu prezentace dávat přednost.

10. Doplnky dokumentu

Kód, ovlivňující prezentaci dokumentu, musí být umístěn v externích souborech, připojených k dokumentu v jeho záhlaví. Korektní prezentace dokumentu nesmí záviset na nějakém doplňku (nebo jeho části), který může být uživatelem zakázán či odinstalován, nebo který po uživateli vyžaduje instalaci softwaru, který není v jeho prostředí právě dostupný. Kód dokumentu ani jeho doplňky nesmí měnit nebo nebrat ohled na uživatelské předvolby.

11. Barvy

Barvy v dokumentu musí být definovány s ohledem na dostatečný kontrast jasu a odstínu popředí a pozadí. Na pozadí nesmí být použit vzorek, který jakkoli snižuje čitelnost obsahu.

12. Text

Kolem každého textu musí být zřetelný prostor. Velikost písma může být definována pouze absolutně nebo relativními jednotkami, žádné písmo nesmí být definováno menší než xx-small. Definice typu písma musí obsahovat položku, která je zaručeně dostupná na každém zařízení (to je obvykle zajištěno obecnou rodinou písma).

13. Autoři

Autoři dodržující tyto zásady je mohou uvést a/nebo odkázat ve svých dokumentech.

více na <http://www.pixy.cz/dogmaw41/cs>

Přílohy

Výsledky dotazníkového šetření mezi studenty FAMU

Výsledky jsou rozděleny podle kateder a čísla představují počet studentů.

1. Jak často používáte internet?	Anim	Doku	Kam	Prod	Režie	SaD	Stří	Zvuk	Celkem
Denně – v průměru déle než jednu h.	2	4	2	9	2	1	1	3	24
Denně – v průměru maximálně jednu h.	4	2	3		1	1	3		14
Několikrát týdně	2	6	4	4	1	2	4	4	27
V průměru jednou týdně					2	2			4
Méně než jednou týdně									0
Vůbec									0

2. Proč ho používáte?	Anim	Doku	Kam	Prod	Režie	SaD	Stří	Zvuk	Celkem
Získávám informace pro studium	8	11	8	12	3	5	7	7	61
Pro práci filmové a televizní tvorby či produkce (včetně školních cvičení nebo reklamní tvorby) - dále jen FaTV	5	7	7	12	1	2	1	4	39
Pro jinou práci (např. si přivydělávám programováním)	4	4	3	3	1	1		3	19
Pro zábavu a volný čas (např. hry, hudba, rezervace, cestování, nákupy)	5	6	9	11	1	2	6	6	46
Pro komunikaci (např. email)	8	12	9	13	6	6	8	7	69
Jiné užití....	3	3	1	1				1	9
<i>Poznámky respondentů</i>	„tvorba www stránek“, „důležitost rychlé a levné komunikace“								

3. Jaký význam má internet pro vaši činnost FaTV ?	Anim	Doku	Kam	Prod	Režie	SaD	Stří	Zvuk	Celkem
Zdroj textových informací	6	11	8	12	4	5	8	6	60
Zdroj fotografií	5	9	5	8	2	3	1	4	37
Zdroj audiovizuálních záznamů (např. ve formátech MPEG, Windows Media Player, Quicktime atp.)	6	5	5	10	3		2	4	35
Součást samotného díla FaTV (např. umístěna na internetu, figuruje ve Vašich příbězích atp.) <i>ř pokračujte otázkou 3a</i>	2	2		3			1		8
Organizační význam (email atp.)	7	11	8	12	4	4	7	7	60
Technický význam (sdílení dat, stahování softwaru atp.)	5	5	5	7	3	3	3	5	36
Propagace (reklama, upoutávka, ocenění, odkazy, články, programové informace atp.)	4	2	3	8	2		2	1	22
Nemá žádný význam pro mou činnost FaTV		3			1	1			5
<i>Poznámky respondentů</i>	pro některé má pouze a jedině org.význam "ještě nefunguje tak, jak by bylo třeba pro součást samotného díla FaTV", „chybí mi asi (...) znalosti pro využívání internetu přímo k tvorbě"								

3a. Pokud jste výše zaškrtl(a), že je internet součástí samotného díla FaTV, vysvětlete, jaká je role internetu v něm (pokud nikoli, pokračujte rovnou otázkou 4).	Anim	Doku	Kam	Prod	Režie	SaD	Stří	Zvuk	Celkem
Internet slouží k distribuci (např. film umístěný na webu)	2	1	2	4	1		1		11
Internet má roli v obsahu díla (např. má určitý význam v příběhu filmu)	1	2		2					5
Internet je součástí instalace díla (např. multimediální instalace na výstavách)		1		1	1	1		1	5
Má jinou roli. Popište:“nepříliš velká role co do místa a času v díle“		1							1

4. Vezměte si váš nejvýznamnější FaTV počín a představte si, že neexistuje internet. Lišilo by se vaše dílo nějak?	Ani	Doku	Kam	Pro	Režie	SaD	Stří	Zvu	Celkem
Bylo by úplně stejné	4	7	6	5	6	3	7	5	43
Mohlo by se v něčem lišit ň pokračujte ot. 4a	3	3	3	3	1	2	1		16
Lišilo by se zásadně ň pokračujte ot. 4a		1		2					3
Vůbec by v této podobě nevzniklo. Vysvětlete proč.. "nevěděl bych skoro nic"	1								1
Nevím		1		3		1		3	8
	„stejně, ale technologicky jednodušší výroba“								
<i>Poznámky respondentů</i>	"našel jsem na internetu jeden spot, co mi tam pak hrál"								
	"obtěžněji bych hledal info"								

4a. Pokud platí na otázku 4 odpovědi, že by se mohlo lišit či lišilo by se, pak v čem by bylo jiné? (pokud jste na dotaz 4 zaškrtnli jinou odpověď, pokračujte rovnou otázkou 5)	Anim	Doku	Kam	Prod	Režie	SaD	Stří	Zvuk	Celkem
Lišilo by se výběrem tématu		1							1
Lišilo by se způsobem tvůrčího zpracování	2	2	1	2		1			8
Lišilo by se způsobem technického zpracování	1	2	1	2	1				7
Lišilo by se způsobem distribuce či prezentace	1		2	4	1		1		9
Lišilo by se v detailech		2		2		1			5
Lišilo by se jinak. Popište jak: „možnost mystifikací“, „zdlouhavější získávání info - možná i odlišné rešerše (dokumentaristika)“, „delší přípravné práce“, "Hůře bych sháněla peníze na dofinancování projektu"	1	2							3

5. Které z uvedených technologií v posledních 10 letech zásadně změnily film?	Anim	Doku	Kam	Prod	Režie	SaD	Stři	Zvuk	Celkem
Mobilní telekomunikace	1	3	2	5		2	4	2	19
Počítačová animace	8	6	7	12	4	5	6	5	53
Data projektory	1	4	1	4					10
Internet	3	3	1	5	1		3		16
Digitální kamera	6	12	8	11	6	4	8	4	59
Jiná technologie: ...(digi postprodukce, intermediát, pohyb. techn., dvd prezentace, minidisc, stříhací software)		2		5	1			3	11
Žádná nová technologie film zásadně nezměnila			1			1			2
<i>Poznámky respondentů</i>	„Internet organizačně, produkčně - film jako umění zatím ne“, „mobil snad jen obsahově, časem ovlivní distribuci do kin“, „mobily po produkční stránce“, „formální změny ano, tématické ne“								

6. Které z uvedených technologií v posledních 10 letech zásadně změnily televizi?	Anim	Doku	Kam	Prod	Režie	SaD	Stři	Zvuk	Celkem
Mobilní telekomunikace	3	4	6	8	2	2	2	2	29
Počítačová grafika/ animace	8	7	7	12	4	3	6	6	53
Digitalizace vysílání	3	3	3	8	3	2	4	6	32
Internet	5	4	2	8	2	3	4	2	30
Digitální kamera	4	5	7	8	2	3	6	4	39
Jiná technologie: ...bezdrátová zařízení - kamera, mikrofony, virtuální studio				3	1			1	5
Žádná nová technologie televizi zásadně nezměnila			2		1	1	1	1	6
<i>Poznámky respondentů</i>	„grafika: znělky, virtuální prostředí“								

7. Jaké využití internetu v oblasti FaTV v budoucnosti předpokládáte?	Anim	Doku	Kam	Prod	Režie	SaD	Stři	Zvuk	Celkem
Nic zásadního už se nezmění	1	2	1	1	1	2	3		11
Změny budou podstatné, ale neumím je popsat	5	5	5	8	4	4	3	5	39
Předpokládám, že dojde k těmto změnám: nákupy, finance, propagace, distribuce, "vše bude pouze přes web", přístup k dvd přes net, interaktivní přímá kom., demokratizace tv vysílání, distribuce dig kina, interaktiv-satelit systémy a multiplex, nanotechnologie a geno-inženýrství, větší zpětná vazba mezi nabídkou a poptávkou (interakce), specializace žánrů a formátů, větší svoboda a autentičnost, spojení s digiTV, online videopůjčovny	2	4	3	2			1	2	14

8. Co vnímáte jako překážku většího využití internetu ve vaší činnosti FaTV?	Anim	Doku	Kam	Prod	Režie	SaD	Stři	Zvuk	Celkem
Cena připojení		5	7	6	2	3	2	5	30
Nedostatečná rychlost/ kapacita připojení	4	4	9	8	4	3	2	6	40
Nespolehlivost připojení	2			1	2			2	7
Omezený přístup k počítači	2	7	2	1	3		4	4	23
Nedostatečně kvalitní počítače	2	5	1		2	1		2	13
Nevhodnost internetu pro využití k mé tvůrčí činnosti		2	1		1		1		5
Jiná překážka, jaká? Popište ...ochrana dat, elektr. Podpis	1	1					1	1	4
<i>Poznámky respondentů</i>	„Slouží jen k čerpání a přenosu info“; „žádná překážka“ (zejm. scénáristé)								

Seznam použitých zdrojů

- Aristarco, Guido:** Dějiny filmových teorií, Orbis, 1968
- Aristoteles:** Poetika, Nakladatelství Svoboda, 1996
- Bañková, Markéta:** Internet, místo vzniku nové mutace umělce i diváka, www.bankova.cz, přepis autorčiny přednášky v Rudolfinu, 2003
- Batistová, Anna:** Poezie destrukce, in Archiv – Databáze – Edice filmů na DVD, Iluminace 3/2005
- Bernard, Jan; Frýdlová, Pavla:** Malý labyrint filmu, Albatros Praha, 1988
- Bernard, Jan:** Úloha audiovizuální kultury v současné informační společnosti, předneseno na FAMU v Praze 17. dubna 2003
- Bielický, Michael:** Presentace a rozbor děl Ateliéru nových médií na AVU, v rámci výstavy Check Point, Rudolfinum, Praha, 29. 4. 2003 (videoart reagující na PC hry: Tomáš Mašín, *Hotel*, Petra Vargová, *Dead or Alive 2*)
- Blažejovský, Jaromír:** Samira Makhmalbafová, Stále více věřím v digitální revoluci, in: Film a doba 3/ 2004
- Bordwell, David:** Narration in the fiction film, London, Routledge, 1990
- Bourdieu, Pierre:** O televizi, Nakladatelství Doplněk, 2002
- Bourriaud, Nicolas:** Relational Form, in Relational Aesthetics, les Presses du Reel, Dijon, France (anglicky v r. 2002). Použitá stat' Relational Form coby kapitola z Relational Aesthetics je přístupná na internetu:
www.creativityandcognition.com/blogs/legart/wp-content/uploads/2006/07/Borriaud.pdf
- Bolter, Jay David; Grusin, Richard:** Remediation (Understanding New Media), The MIT Press, 2000
- Bondy, Egon:** Cybercomics, Nakladatelství Zvláštní vydání, 1997
- Brdečková, Tereza:** Jan Němec a jeho verze 'Dopisu otcí', in Respekt, 16. 7. 2001
- Burianová, Barbora:** Sociální aspekty internetu, diplomová práce, FF UK, 2000
- Carrol, Noel:** Síla filmu, Film a doba, 12/ 1990 a 1/ 1991
- Castells, Manuel:** Informationalism and the Network Society; Epilogue in Himanen: The Hacker Ethic, A Radical Approach to the philosophy of business, Random House, NY, 2001
- Clarke, Andy; Mitchell, Grethe:** Screen Play: Film and the Future of Interactive Entertainment, In: Earnshaw, Rae A.; Vince, John (Eds.): Digital Content Creation, Springer 2001
- DeFleur, Melvin L., Ball-Rokeach, Sandra J.:** Teorie masové komunikace, Karolinum, 1996
- Deleuze, Gilles:** Film 2, Obraz – čas, Národní filmový archiv, 2006
- Dietl, Jaroslav:** Na počátku bylo slovo; Jaroslava Jiskrová – Máj, Dokořán, 2003
- Duspiva, Zdeněk:** Digitalizace jako budoucnost elektronických médií, Votobia Praha, 2004

- Fischer, Robert:** David Lynch, Temné stránky duše, Jota, Brno, 1997
- Fossati, Giovanna:** Od zrn k pixelům, in Archiv – Databáze – Edice filmů na DVD, Iluminace 3/2005
- Freyermuth, Gundolf S.:** Cyberland, Jota, 1997
- Hales, Chris:** Interaktivní film, přednáška na FAMU, 29. května 2003
- Himanen, Pekka:** The Hacker Ethic, A Radical Approach to the Philosophy of Business, Random House, 2001
- Horrocks, Christopher:** Marshall McLuhan a virtualita, Triton, 2002
- Chvatík, Květoslav:** Strukturalistická estetika,
- Innis, A. Harold:** The Bias of Communication, University of Toronto Press, 1999
- Jiráček, Jan; Burton, Grame:** Úvod do studia médií, Barrister & Principal, 2001
- Johnson, Steven:** Everything Bad is Good for You, Riverhead Books, 2005
- Jost, François:** TV mezi realitou a fikcí, přednáška na FAMU, 26. listopadu 2004
- Jost, François:** Realita/Fikce – říše klamu, AMU, FAMU – Centrum audiovizuálních studií, 2006
- Katedry mediálních studií a žurnalistiky FSS MU Brno:** Média a realita, sborník prací 04, Masarykova univerzita 2003
- Klingerová, Barbara:** Současný cinefil, in Archiv – Databáze – Edice filmů na DVD, Iluminace 3/2005
- Kolektiv autorů:** Výroba a prezentace audiovizuálních děl, svazky I a II, FAMU, 1992
- Kolektiv autorů:** Zpravodajství v médiích, Nakladatelství Karolinum, 2001
- Kupsc, Jarek:** Malé dějiny filmu, Cinemax, 1999
- Lévy, Pierre:** Kyberkultura, Karolinum, 2000
- Lipovetsky, Gilles:** Éra prázdnoty, Prostor, 2003
- Liotard, Jean-Francois:** O postmodernismu, Akademia, 1993
- Mander, Jerry:** Čtyři důvody pro zrušení televize, Doplněk, 2000
- Manovich, Lev:** The Language of New Media, The MIT Press, 2002
- Manovich, Lev; Kratky, Andreas:** Soft Cinema, Navigating the Database, The MIT Press, 2005
- Manovich, Lev:** Avat-garde as software, www.manovich.net, 1999
- Manovich, Lev:** Info – Aesthetics Manifesto, www.manovich.net, 2001
- Manovich, Lev:** Models of Authorship in New Media, www.manovich.net, 2002
- Manovich, Lev:** Jump over Proust, www.manovich.net, 1997
- Manovich, Lev:** Media/ Culture/ Software, přednáška na AVU v Praze, 15. prosince 2005
- Marquardtová, Ulle:** Nové tendence v oblasti interaktivních a nových médií, přednáška na FAMU, 28. 5. 2003

- McLuhan, Marshall:** Člověk, média a elektronická kultura, Výbor z díla, Jota, 2000
- McLuhan, Marshall:** Understanding Media, the extensions of man, critical edition, edited by W. Terrence Gordon, Gingko Press, 2003
- McQuail, Denis:** Úvod do teorie masové komunikace, Portál, 1999
- Minsky, Marvin:** Konštrukcia mysle, Archa, Bratislava, 1996
- Monaco, James:** Jak číst film, Albatros, 2004
- Mukařovský, Jan:** K estetice filmu, výbor Studie I, Host, Brno, 2000
- Negroponte, Nicholas:** Digitální svět, Management Press – Softwarové noviny, Praha, 2001
- Peterka, Jiří:** statě Z historie sdělovací techniky, Spojové služby a Spojie vs. počítačové sítě, www.earchiv.cz, převzato z Computer World, 1994
- Postman, Neil:** Ubavit se k smrti, Mladá Fronta, 1999
- Postman, Neil:** Informing Ourselves to Death, přednáška pro German Informatics Society, 1990 (ke stažení např. zde: http://www.eff.org/Net_culture/Criticisms/informing_ourselves_to_death.paper)
- Postman, Neil:** Technopoly: The Surrender of Culture to Technology, New York, Vintage Books, 1993, použity úryvky publikované In: Nancy Kaplan, What Neil Postman has to say, Computer-Mediated Communication Magazine, 1995 (ke stažení na: http://www.ibiblio.org/cmc/mag/1995/mar/hyper/npcontexts_119.html)
- Prince, Stephen:** A New Pot of Gold: Hollywood under Electronic Rainbow: 1980-89, History of the American Cinema, Volume 10, Charles Scribner's Sons, 1999
- Reggio, Godfrey:** Diskuse s režisérem po projekci jeho filmu Naqoyqatsi, Francouzský institut v Praze, projekce FAMU, 20. ledna 2003
- Sadoul, Georges:** Dějiny světového filmu, Orbis, 1963
- Schulz, Winfried a kol.:** Analýza obsahu mediálních sdělení, Centrum pro mediální studia FSV UK, 1998
- Skopal, Pavel:** Globální Hollywood a domácí kino, rozhovor s Barbarou Klingerovou, in Archiv – Databáze – Edice filmů na DVD, Iluminace 3/2005
- Stavěl, Radek:** Svět ve 3D, námět a scénář, dokumentární film v rámci projektu Dokument 2000, ČT, 30 min., Česká televize, 1999
- Stavěl, Radek:** Zaplat' a surfuj, in Respekt, 1. 7. 2002
- Stavěl, Radek:** Apokalypsa podle Postmana, in Respekt, 5. 8. 2002
- Stavěl, Radek:** Multiplex v nedohlednu, in Respekt, 21. 10. 2002
- Stavěl, Radek:** Telekomunikace ve filmu (a film v telekomunikacích?), in Film a doba 4/ 2002
- Stavěl, Radek:** Avantgarda jako software, in Film a doba 2/ 2004
- Stavěl, Radek:** Médium kultury virtuality, in Film a doba 3/ 2005
- Stavěl, Radek:** Pravda v nových médiích, in Film a doba 4/ 2006

Szczepanik, Petr (editor): Nová filmová historie, Antologie současného myšlení o dějinách kinematografie a audiovizuální kultury, Nakladatelství Herrmann a synové, 2004

Szczepanik, Petr: „Zrození“ nové filmové historie, in Archiv – Databáze – Edice filmů na DVD, Illuminace 3/2005

Tolson, Andrew: Mediations, Arnold, 1996

Torvalds, Linus: What Makes Hackers Tick? a. k. a. Linus's Law, Prologue in Himanen: The Hacker Ethic, A Radical Approach to the philosophy of business, Random House, NY, 2001

Třešňák, Petr: Velký třesk má jméno Web 2.0, in Respekt, 29. ledna 2007

Ulver, Stanislav: Rakouské reminiscence, in Film a doba 2/2005

Ulver, Stanislav: Štýrský (Hradec) a avantgarda, Film a doba 1/ 2007

Vágner, Ivan: Svět postmoderních her, H&H, 1995

Valušiak, Josef: Střihovou skladbou k n-té dimenzi, FAMU, 2000

Vančát, Jaroslav; Bystřický, Jiří: Přednáška oboru Elektronická kultura a sémiotika na Univerzitě Karlově, v rámci výstavy Check Point, Rudolfinum, Praha, 30. dubna 2003

Vančát, Jaroslav: Tvar a struktura v obrazovém vyjádření, Obraz – časopis o obrazové komunikaci, č. 3, 2000

Vančát, Jaroslav: Tvorba vizuálního zobrazení, Nakladatelství Karolinum, 2000

Yee, Nick: Motivations for Play in Online Games, 2007, ke stažení na:
www.nickyee.com/daedalus

Zuska, Vlastimil: Úvod do estetiky, Triton, 2001

Zuska, Vlastimil: Mimesis – fikce – distance, Triton, Praha, 2002