

Médium filmu, filosofie, obraz

Autor: Katrin Vodrážková

Abstract

Filmmedium, Philosophie, Bild. – Das Thema des Textes konzentriert sich auf die Fragen des Filmmediums im Vergleich mit dem Medium der Fotografie als der erste Fall von dem technischen Bild. Zusammen mit Begriffen wie Bewegung, Raum und Zeit, durch die zur Transformation der des Filmmediums, aber auch zu sehr philosophischen Denkens, kommt, kann man das Bereich der Medienphilosophie und das Gebiet der elektronischen Medien und Kultur zu erklären. Um denken darüber hinaus werden neue Techniken und Sichtweisen des Mediums Film entdeckt. Das Denken kann auf diese Weise ständig etwas Neues zu schaffen.

Die Entwicklung des Denkens ist mit der Bewegung und auch mit der Zeit verbunden. Das Denken selbst ist in Bewegung. Damit das Denken auf eine andere Ebene zu kommen könnte, dazu hilft die Medialität. Mit den neuen Sichtweisen entstehen dann neue Formen der Vermittlung. Der Film, der nicht nur als Technik der Filmbilder, sondern auch als einen Prozess des Denkens funktioniert, ist als eine offene Szene gezeigt. Der besondere Fall des Films „Inception“ beschreibt die Probleme der Bewegung, Medialität, filmischen und philosophischen Denken, das in Form von mehreren Ebenen der Träume ist.

Schlüsselwörter: Medium des Filmes, Medienphilosophie, Bild, Technisches Bild, Bewegung, Zeit und Raum, Medium der Photographie

Klíčová slova: médium filmu, filosofie médií, obraz, technický obraz, pohyb, čas a prostor, médium fotografie

V moderním světě zaznamenáváme změnu v technologii přenosu. Děje se tak kvůli změně vnímání a rychlým reakcím. Moderní svět přesto nabízí klasické formy, jako jsou například knihy, které v něm přetrvávají. Jinak by se nemohlo vyvíjet a proměňovat ani filosofické myšlení, myšlení médií a vůbec myšlení samotných jedinců.

Pojem a funkci pro nějaké zprostředkování, respektive pro zprostředkování něčeho, zastává medialita.¹ Medialita je prostředek, který má určitou sílu a projevuje se tehdy, když myšlení pracuje. Přitom je nutné odlišit proces myšlení od produkce myšlení, to znamená, že na jedné straně dostáváme „myšlení“ a na straně druhé „myšlené“. Samotné myšlení a obsahy nebo výstupy práce myšlení tak odkazují k základní diferencii myšlení–myšlené. Medialita představuje hierarchii zprostředkování.² Na základě mediality a prostřednictvím mediality lze vůbec (něco) myslet a dále operovat s daty či obsahy. Medialita zahrnuje určité přístupové

¹ Medialita je významným rysem postmoderního myšlení a v postmoderně se začala objevovat postupně. Původně vzniká medialita jako oddělující rozhraní a dělící linie mezi samotným myšlením a okolním světem. (Bystřický 2007)

² Zprostředkování je vlastně určitá úroveň, na které se aktivně identifikuje subjekt. Podle subjektu se vyvíjí prostředí skutečnosti a hranice reality. (Bystřický 2007)

body, díky nimž je možné orientovat se, pohybovat různým způsobem a přecházet na jiné dráhy. Takový pohyb vychází opět z diference myšlení–myšlené.³

Pohyb umožňuje rozvoj myšlení.⁴ V případě myšlení má pohyb podobu pohybu v sobě samém.⁵ Pohyb myšlení je volný a probíhá v otevřeném pásmu. Směřuje od subjektu k objektu (předmětu), přičemž tento pohyb lze přirovnat k pohybu myšlení od středu k okraji. Jde o lineární pohyb, který sahá od subjektu až k hranicím a omezením. Tento proces se děje také skrze medialitu. Dochází k přechodu mezi různými formáty. Důležité je podotknout, že myšlení může vstoupit do jiného formátu právě pouze prostřednictvím mediality. Medialita tím předkládá určitý systém, lépe řečeno logické přizpůsobení se takové hierarchii uspořádání.⁶ Myšlení má své vlastní dráhy, po kterých se pohybuje. Tyto dráhy zahrnují obsahy a pojmy.⁷

Pohyb se v myšlení ukazuje ještě dalším způsobem. Film jako médium zachycuje pohyb času. Médium filmu je časovou formou myšlení, vnímání, umění. Pohyb v případě média filmu je dynamický, stejně tak film představuje dynamické médium, nelze jej myslet bez času. Bez pohybu a bez času by film nebyl ničím. Jinou časovou rovinu a jiný pohyb potom zaujímá například fotografie. V případě filmu neexistuje nic, co by se nepohybovalo. Tyto jevy ukazují pohyblivý řez proměňování. Řez zahrnuje všechno (od reality po lidskou duši), přičemž film je tímto chápán jako otevřený celek – neustále přicházejí nové scény.

Myšlení by mělo vytvářet něco nového, to znamená i něco jiného, než pouze to, že vyjadřuje svůj vlastní pohyb. Medialita umožní posunout myšlení na různé úrovně.⁸ Jestliže potom člověk myslí, obohacuje tím výstupy svého vlastního rozhraní či propojení s dalšími daty, obsahy, sítěmi. Myšlení a s tím spojené obohacování probíhá ve vlnách zprostředkování.⁹ Myšlení vždy před sebou nese to, co bude teprve myslet. Nejprve učiní něco vůbec myslitelným,¹⁰ a to je následně zprostředkováno. Změna myšlení jako takového a proměna myšlení médií souvisí s jinou technikou a jiným způsobem vidění.

Režim vidění je dynamický.¹¹ Vyznačuje se rychlostí a zrychlováním. Proto k tomu, aby vznikaly nové formy zprostředkování a tím současně nové postupy myšlení, je zapotřebí využít medialitu pro pohyb na různé úrovně mezi řády, získat přístupy k tomu, co je odlišné i na jiných úrovních, a dostat tak do popředí pohyb zprostředkování. Hranice myšlení jsou otevřené, a tak má myšlení možnost rozvíjet se a podávat specifické výsledky. Pohyb myšlení však směřuje k uzavřenému vytváření celků.

³ Přičemž „myšlení“ se řadí k oblasti reálného neboli světa myšlení, protože se pohybuje v lineárním řádu, kde jsou data či obsahy uspořádány za sebou, zatímco „myšlené“ patří do oblasti virtuálního, kde nastává spojení vedle sebe. (Bystřický 2007)

⁴ Myšlení jako produkt práce subjektu. (Bystřický 2007)

⁵ Jde o akt sebe-kladení, nikdy nekončící proces sebe-artikulace myšlení, v němž lze nacházet nové věci díky přístupovým bodům mediality. (Bystřický 2007)

⁶ Včetně přizpůsobení se jednotlivým stavům heterogenity jako jedné z charakteristik mediality. (Vodrážková 2010)

⁷ Došlo k procesu zdvojení, konkrétně ke zdvojení linearitu. Pokud se dráhy využívají opakovaně, pohybuje se myšlení ve známé oblasti – na poli reálného. Naopak virtuální je neuchopitelné pojmy a vzdálené procesu myšlení. Ale virtualita vstupuje do reality. (Bystřický 2007)

⁸ Myšlení se prolíná s myšleným tehdy, když se setká linie pohybu myšlení s linií virtuálního. (Bystřický 2007)

⁹ Zde dochází k prolínání drah toho, co je reálné a co virtuální. (Bystřický 2007)

¹⁰ Myšlení toto koná se ze své povahy. (Bystřický 2007)

¹¹ Na rozdíl od statického pojetí subjektu. (Vodrážková 2010)

S těmito projevy se obecně setkáváme v dnešní době a vycházejí z tendencí pojmu a problematiky technického obrazu, respektive technických obrazů.¹² Technický obraz se stal kódem společnosti. Proniká k člověku prostřednictvím médií, jinými slovy různými kanály (například počítač, televize, masové časopisy). Je zapotřebí zkoumat, co se skrývá za těmito mechanismy – zejména filmem a fotografií – kromě vstupů a výstupů. To s sebou současně nese nový způsob vidění a jinou techniku. Jako technika ukázání ovšem technický obraz nic nevyjadřuje a tím se odlišuje od obrazu, kompozice části a celku, kde to ukázané naopak ještě k něčemu odkazuje. Program technického obrazu lze odkrýt tehdy, když jej dešifrujeme. Na základě nového vědomí fantazie a syntetizace počítačů získává člověk možnost vrátit se do konkrétního prožívání, jednání, poznávání a tím pádem i hodnocení.

Prvním technickým obrazem se stala fotografie. Na případu fotografie lze předvést a pochopit, jak fungují takové aparáty. Jelikož je technický obraz jako technické ukázání pouhým zobrazením bodů a tyto bodové prvky jsou neviditelné a neuchopitelné, je nezbytný aparát s tlačítky. Aparáty jsou definovány jako umělé inteligence čili počítačové stroje, tudíž představují myšlení vyjádřené v číslech. Aparáty jsou nezbytné pro stimulování specifických myšlenkových procesů. Vyznačují se schopností znovu-uchopení světa, činí tak prostřednictvím fantazie či vytváření fikcí. V případě média fotografie se většinou předmět na fotografii ztotožňuje s reálným předmětem, ačkoli jsou tendence zaměňovat fotografii s realitou. Člověk nikdy nepřekročí program aparátu, naopak se mu musí přizpůsobit.

Výstavbu filmu tvoří naopak pohyb.¹³ Praxí filmu je následné uspořádání pohybu a času. Zcela novou praxí je ale především spojování původně statických obrazů do dynamického celku, to se nazývá sekvenční spojování. Sekvence jsou převedeny do jednotného obrazu jako celek vidění a myšlení. Film tak ukazuje obraz pohybu jako obraz již určitého celku – nejde o pouhý sled detailních či různorodých obrazů. Tato praxe ukazuje sloučení a složení částí do celku, který se nachází na plátně, respektive na ploše, to znamená na konkrétním místě. Fotografie má s filmem společné to, že obojí médium vnímá člověk vizuálním způsobem (jiné věci vnímá člověk například hmatem nebo vůní). „Fotografický obraz je tak výzvou hlavně pro tyto smysly, neboť nás staví před otázku, jak prožíváme svět – skutečným setkáním s ním nebo vzpomínkou na něj?“ (*Dějiny fotografie* 2010: 723)

Jak se vlastně odlišuje médium filmu od média fotografie? Fotografie je pouze prezentací něčeho, film představuje scénu ukázání. Zatímco fotografie je statická, nehybná a nemá, film se vyznačuje pohybem vlnitého charakteru, film je dynamický a obsahuje zvuk. Pohyb filmu ovšem určitým způsobem nabídla jako první fotografie, neboť film vznikl ze sekvenční fotografie. „Budoucnost fotografie nespočívá v láci, ale v kvalitě obrazu. Když je fotografie krásná, kompletní a trvalá, získá vnitřní hodnotu, vzhledem k níž je cena naprosto nedůležitá.“ (*Dějiny fotografie* 2010: 348) Film ukazuje kulturní jevy jako pohyblivé obrazy. Film je technikou vidění a neomezuje se pouze na obsah. Díky filmu lze vnímat vjemy

¹² Pojem, který do své filosofie zavedl Flusser, je chápán jako fakt a takto s ním má být zacházeno. Vychází z pokročilejších textů a texty také dokáže vysvětlit. Technický obraz je meta-kódem textů. Na základě pojmu technického obrazu lze objasnit obor filosofie médií. (Flusser 2001)

¹³ Pohyb se odvíjí od času a je na něm závislý. (Deleuze 2000)

a emoce. Do filmu vstupuje časová perspektiva, s tím je současně spojen pohyb a určitá prostorová hlediska.¹⁴

Člověk vnímá a je postupně naplněn obrazem, následně odsune to, co jej nezajímá. Je ovšem nutné učinit viditelným to, co vnímat nelze. Jen tak se obraz stane myšlením a schopným zachytit mechanismy myšlení. Fotografie vyzývá diváka k tomu, aby dokázal vidět za povrch zobrazeného objektu a aby viděl objekt novým způsobem. Je tedy potřeba prozkoumat možnosti média, neboť médium ukazuje více, než pouze samotnou věc o sobě. Tím lze dostat odpovědi na to, co takové médium jako fotografie vlastně může znamenat. Sama fotografie má také schopnost zachytit objekty, které si člověk ani neuvědomuje. Nová technika vidění potom umožňuje vidět objekty jako intenzivnější.

Médium filmu se stává nejdokonalejším obrazem myšlení a vzorem pro chápání médií. Hlavním znakem média filmu je sebe-referenční aspekt. Znamená to, že film odkazuje sám k sobě jako k médiu. Médium filmu je reflexivním médiem, reflektuje sebe samo a o sobě samém jako o médiu. Film funguje jako technika filmových obrazů a proces myšlení. Film působí vcelku, přičemž tento celek je otevřený, ve filmu se nachází vždy něco otevřeného.¹⁵ Film je natolik kompletním médiem, že se po divákovi nežadá, aby dodával vysvětlení, informace je pro něj kompletní. Prostřednictvím filmu je člověku zobrazen imaginární svět. Imaginárno je spojeno zejména s filmem, neboť film nemá reálnou přítomnost, představuje fiktivní svět. V této souvislosti je film chápán jako technika imaginárního, která nabízí fiktivní příběh na pozadí prvotního imaginárního fotografie a fonografie. S imaginárním se setkává obecně každý obraz.

Film zahrnuje imaginární zástupce. Imaginace je specifická schopnost. Díky ní lze abstrahovat plochy z časoprostoru a znovu je do časoprostoru promítat. Prohlubuje se tak význam obrazu a člověk se snáze dostane do hloubky či pod povrch obrazu. Imaginárno podporuje tvorbu a vývoj. Imaginárno, na rozdíl od symbolična (do symbolické oblasti spadají například sny), je neprůhledné a člověk či divák jej má znovu nalézt, aby jím nebyl pohlcen. Film ovšem podporuje oblast imaginárna, čímž vznikají neustálé komplikace. Oblast imaginárna zahrnuje fantazijní vztahy. Imaginární a symbolická dimenze se tak propojuje a prolíná. Imaginární neboli třetí dimenze nabízí fiktivní svět a pojímá jak přítomnost, tak nepřítomnost.

Pro film jsou charakteristické tři roviny: rámcování, střih a montáž. Zahrnuje specifické rámcování,¹⁶ několik typů montáže a různé nasvícení kamer. Nabízí mnoho možností – od detailu po celkový záběr, různé úhly pohledu a nasvícení. Přináší tak nové formy vidění a myšlení, film je totiž určitou technikou vidění a myšlení. Každý nový způsob vidění znamená nový způsob zprostředkování a každý nástroj vede ke změně myšlení. Film vystupuje a slouží jako nástroj pro filosofické myšlení, dokáže předvést a uvést na scénu filosofické problémy. V této souvislosti vznikají nové pojmy, nové významy, nové kontexty

¹⁴ Dvacáté století je chápáno jako vizuální věk, především to však je století filmu. V době rozvoje filmu se objevuje nová tendence zabývat se více problematikou času a pohybu. Jako první tyto dimenze propojil Deleuze (2000).

¹⁵ Tato otevřenost souvisí s časem, tím pádem i s pohybem, přičemž čas se nemění a nepřestává měnit v žádném okamžiku. (*Vliv psychoanalýzy na současnou filmovou teorii*, 2010)

¹⁶ To platí pro film i televizi. (Flusser 2001)

a tudíž i nová filosofie, protože film produkuje vždy něco nového. Změna myšlení se ukazuje v novém způsobu vidění a novém způsobu zprostředkování.

Konkrétně lze nalézt projevy mediality, myšlení média filmu, proměn vidění a myšlení ve snímku *Počátek*. Úrovně myšlení jsou zde představeny v podobě úrovní snů. Na rozdíl od starších teorií snu¹⁷ je v tomto snímku a jeho rozšířeném zkoumání poukázáno na sen jako normální jev a určitý způsob zpracování informací. Snění se tak stalo pozitivním a prospěšným. Dozvídáme se, že u každého člověka dochází dokonce k pravidelnému snění, sníme tedy všichni. Samotné snění je vysoce vědomý, nikoli nevědomý stav mysli. Snění totiž předchází bdělému vědomí.¹⁸ Sníme tehdy, když se náš mozek opět aktivuje, poté co se deaktivoval a vše se zpomalilo.¹⁹

Nejvíce však sníme tehdy, když se začnou hýbat oči. Člověk může stále hýbat očima, tento pohyb současně znamená, že může oči stále ovládat.²⁰ Některé projevy činí automaticky. Automatické chování způsobuje to, že člověk může něco učinit ve spánku, přičemž o tom sám neví.²¹ Sen je subjektivní a osobní zkušeností každého člověka. Bylo by nanejvýš složité převádět sen do slov. Také film vypráví příběh za pomoci obrázků, jako by to slovy ani nešlo. Naproti tomu fotografie o osobách nic nevypráví, o určité osobě si tak lze vymyslet vlastní příběh, což se následně stává jedinou možnou informací. Sen je sice skutečný, ale ve skutečnosti si nelze vzpomenout na sny a ztotožňovat se s nimi.²² Člověk necítí, když do stádia snění vstupuje, zato cítí probuzení.²³

Pohyb se objevuje následně v tom, že člověk pociťuje, jako by se pohyboval, ačkoli se nepohybuje. Tento pohyb závisí na stěžejní charakteristice a požadavku pro vytváření snů – představivosti, lépe řečeno vědomé představivosti. Pokud chce člověk vykládat sny, musí se dostat na stejnou úroveň jako ten sen. Poté může sen sloužit jako skutečnost, může být skutečný v tom smyslu, že se podle něj bude jedinec řídit a v realitě učiní jistý krok.²⁴ Sny odkazují k tomu, co jedinec činí špatně. Sny, které člověk sní, tak mají inovativní povahu. Se sněním je spojena také tvořivost.²⁵ Lidský mozek tak pro sebe vytváří smyslové podněty, které si pro sebe také dokáže vyložit.²⁶

Pohyb se ukazuje ještě v jednom momentu – v samotném vyobrazení snu. Znamená to, že divák je vhozen přímo doprostřed zkušenosti se snem, přičemž divák se začne orientovat při odchodu ze snu. Pohyb v podobě pádu či probuzení před dopadem na dno představuje klasický zážitek. Klasická jsou i témata snů, jednak existují zcela běžná témata, dále jsou obvyklé také špatné sny obsahující hněv nebo napadení, specifické obsahy snů,²⁷ které

¹⁷ Freudovy či Jungovy, které považovaly sen za abnormální jev, který probíhá pouze v případě konfliktů. (*Inception*, 2010; dále tamtéž)

¹⁸ Snění je přirovnáno ke spánku REM.

¹⁹ Tuto fázi lze přirovnat k zimnímu spánku.

²⁰ Spánek REM sice tlačí na tělo a paralyzuje jej, ale po paralýze se člověk probudí do reality.

²¹ Například náměsíčnost.

²² Minuta 11:35.

²³ To je ve filmu *Počátek* konkrétně znázorněno a zobrazeno například pomocí pádu do vody, aby dotyčný, pokud se nachází na druhé či třetí úrovni snu, tj. může prožívat tzv. „sen ve snu“, poznal, že se blíží probuzení.

²⁴ Jako příklad zde slouží výpověď jedince, kterému se zdálo o tom, že zemře kvůli kouření cigaret, načež v realitě kouřit zcela přestal. Minuta 01:22–02:19.

²⁵ Zejména film, psaní, kreslení.

²⁶ Mozek se podílí na tvorbě virtuální reality.

²⁷ Například matematické nebo taneční úlohy.

zasahují přímo konkrétní oblast mozku spojenou s danou problematikou, a konečně obecná povaha snů nese negativní emocionální náboj v podobě smutku, strachu, obavy, úzkosti, zmatenosti nebo dokonce bezradnosti, člověk zkrátka sní ty nejhorší scénáře.²⁸ Sny ovšem odrážejí samotný život jako celek, který je vyjednáváním mezi emocionálními stavy, a to vlastně představuje snění.

Lze prohlásit, že existují různé způsoby toho, jak vyložit sen. A pokud mají lidé v různých kulturách stejné sny, sdílejí tak snové vědomí.²⁹ Snění představuje jeden z inovativních zdrojů lidské kultury. Snění produkuje sny a myšlenky. Důležité je poznamenat, že snění je spojeno s lineární myslí, to znamená s analytickou myslí. Nezahrnuje tedy logické postupy.³⁰ Sny představují zcela jinou oblast, informace sdělují prostřednictvím jiných výrazů – symbolů a obrazů. Snový svět je autonomním a fascinujícím tvořivým světem. Ve snech se zobrazují útržky z reálného života a vznikají tak zvláštní kombinace.

Sny jsou definovány jako skutečné, stejně tak jako bdělý život. Neurologická aktivita je totiž přibližně stejná jak v průběhu snění, tak v průběhu bdění.³¹ Může se stát, že člověk, který má normální vědomí, vidí svět deformovaným způsobem. Ve snu lze vidět dokonce věci, které tam ani nejsou.³² Tyto věci by se zobrazovaly tehdy, kdyby člověk spal – tehdy by se udál jeho snový svět. Do jiné reality se musí ponořit také ti, kteří natáčejí film, neboť se musí vžít do jiné postavy, a tak se ocitají v jiných prostředích, které zastupují sen.

Rozeznáváme ještě bdělé snění, které je realitou. Během bdělého snění člověk ví, co se děje. Jde ovšem o to poznat, když se toto děje. Je to jakési osobní umění každého jedince, které vyžaduje práci a cvik. Pokud člověk ví, že sní ve snu, má možnost sen ovládat. Tak získává klíč k odhalení významu určitého snu a může rozpoznat, co sen zobrazuje. K tomu, aby měl člověk více bdělých snů, je zapotřebí mít při spánku určitým způsobem nastavenou mysl. Sen je zážitek mysli. Je potřeba jít spát s myšlenkou, že člověk bude v noci dělat i něco jiného, než to, že dočasně opustí svět. Prvním krokem je jít spát se záměrem snít. Přičemž při usínání je důležité soustředění se. Druhým krokem je potom hledat ve snech známky snu. Některé věci, které se odehrávají ve snu, se totiž neodehrávají v bdělé realitě nebo mohou být nezvyklé. Tyto věci, které se odehrávají ve snu, mohou člověku napovědět, že sní. Tak lze zvýšit povědomí o snech.

Od pohybu, který figuruje ve snech i v realitě, se dále dostáváme k problematice času a prostoru, koneckonců i rychlosti. Ve snu lze prožít znovu čas.³³ Ve snu běží čas pomaleji, neboť mozek pracuje rychleji než v bdělém stavu. Tím je možné zasnít se na deset minut, ale lze mít i hodinový sen. V každém případě je to člověk, kdo o něčem sní a kdo tedy vytváří sny. Ve snu člověk vystupuje sám za sebe s tím, že mluví sám se sebou, ale hraje roli určité

²⁸ Lze ještě zobecnit rozdělení snů na takový typ snu, který se mohl zdát každému člověku – příkladem může být vystoupení na veřejnosti v nevhodném oděvu nebo létání pomocí vlastní síly.

²⁹ Jungovi stoupenci vykládají sny podle toho, jak se může vyvinout duše. Minuta 16:00. Jde tu o osvojení svého těla, osvojení svého já a o nastavení jasných limitů a hranic v životě.

³⁰ Odlišuje se tak od logického jazyka, který se člověk učí a zažívá v běžném životě. Logický jazyk jakožto typickou funkci mozku používá člověk například tehdy, když se učí na zkoušku nebo se rozhodne založit rodinu. Spánek je potom dokonce zodpovědný například za naučený materiál na zkoušku.

³¹ Bdělé vědomí splývá se snovým v případě psychózy, ke které dochází například z důvodu braní léků.

³² To se může stát zejména v začínajícím spánku. Pokud člověk celou noc nespál, může ráno začít vidět například postavu u dveří, přestože u dveří nikdo nestojí.

³³ Například se nám do snu dostane člověk, který již zemřel nebo někdo, s kým se již nesetkáváme.

postavy – to znamená, že hraje někoho jiného. Možnosti lidské mysli jsou nekonečné, neomezené a mozek má vlastní mysl. Člověk dokáže vytvořit svět na podvědomé úrovni, kterou je schopen zažívat jako realitu. Mozek tak činí každou noc automaticky – píše scénář, filmuje, režíruje.³⁴

Zážitek myslí je reálný, neboť emoce jsou skutečné. Je to podobné, jako když člověk zažívá emoce v reálném životě. Emoce se odehrávají ve stavu myslí. Prvek reality se zobrazuje v tom, že člověk sní nebo si něco představuje. Vědomí je sice rozděleno na bdění a snění,³⁵ ale je zde několik stavů přechodu – usínání, horečnaté stavy či stavy virtuální reality. Určité omezení spočívá v tom, že člověk vnímá svět subjektivně a ve snovém stavu si něco neuvědomuje. Člověk může vidět pouze to, co vidí. V tomto smyslu je film přirovnáván ke snění. Člověk vidí objektivní realitu prostřednictvím svého vlastního vnímání.³⁶

Svět vědomí zprostředkovává věci, které člověk vidí, slyší, vnímá. Na určité úrovni se nachází to, co člověk zažívá vnitřně skrze mysl. Vědomí nalezneme ve světě kolem nás, není pouze v našem mozku. Člověk sní o něčem, co se přihodí a zažívá tak všechny možné různé stavy. Sny jsou v jistém smyslu chápány jako alternativní světy, paralelní vesmíry, které vedou člověka do jiné dimenze reality³⁷ a komunikují s člověkem prostřednictvím komunikačního okna s ostatními jedinci.³⁸

Na zkoumání vědomých i nevědomých vrstev vnímání filmu diváka se zaměřuje vývoj filmové teorie sedmdesátých let. Přesun od zkoumání textu ke zkoumání diváka je spojen také se zkoumáním samotného filmového aparátu. Posun ve vztahu obrazu a diváka k tomu, co film činí s divákem, to znamená posun k podvědomým vrstvám vnímání filmu, v protikladu k dřívějšímu zkoumání toho, co divák činil s filmem, směřuje k psychologické rovině zkoumání filmu. Filmový aparát je tak spojen s psychickým aparátem.³⁹ Jde zde o radikální posun k jinému chápání filmu a reality.

Podle Metz je film vysoce kódovaným znakovým systémem, který sestává ze segmentů. Přičemž segmenty jsou strukturovány kódy a tyto kódy slouží k orientaci a hledání pravidel nebo dalších kódů. A na kódech je právě film založen.⁴⁰ Film se u Metz vyznačuje imaginárnem.⁴¹ Metz se odklonil od tradičního pojetí psychoanalýzy a posouvá její použití tvůrčím způsobem. Pomocí psychoanalýzy zkoumá samotný kinematografický akt. Film je v jeho pojetí chápán jako specifický typ imaginárního signifikantu (filmové dílo jako imaginární signifikant), určité umění a nová forma výrazu.

³⁴ Například hudebníkům se mohou zdát nové melodie. Minuta 23:36.

³⁵ Dále například fantazie, hypnóza, mediace.

³⁶ Jde o iluzi.

³⁷ Alternativní reality zažívají například hráči, kteří získávají možnost zaměňovat reality. Mají naučené reakce, které se posléze odehrávají ve snu, mají více bdělých snů a nezdaří se jim negativní sny, jako tomu je u nehráčů. Toto se děje na bázi hlubších nevědomých procesů a má vliv na vývoj vědomí.

³⁸ Například s předky. Význam vnitřní sféry patří hlavně ke kolektivistickým společnostem.

³⁹ Psychologický výklad média filmu především z hlediska filmových sekvencí reprezentuje zejména Christian Metz. Ve svých pojednáních předvádí přechod od pojetí strukturalismu k psychoanalytickému přístupu. (Metz 1991)

⁴⁰ Ideálním případem pro to je klasický film, který je vysoce kódován. (Aumont 2005)

⁴¹ Viz problematika prvotního imaginárního fotografického dvojí zrcadlení, plátna jako zrcadla, kina jako stádia zrcadla. Divák prochází při sledování filmu následujícími procesy: identifikace, projekce, introjekce. (Metz 1991)

Vnitřní prostor média filmu organizuje plátno, které vystupuje jako maska výseku reality. Plátno je vlastně rámem, neboť zaměřuje svoji pozornost na určitá místa uvnitř obrazu. Okraj rámu definuje obraz na plátně jako danost a určuje hranici, kde rám začíná a kde končí.⁴² Plátno limituje, zato ale dovoluje zajít do hloubky.⁴³ Z hlediska média filmu tak dochází ještě k zásadnímu posunu od statického chápání filmu k filmu jako systému kódů a produkování významu. Film je reprezentující médium, referenční a sebe-reflexní, podobně jako je individuum subjektem.

⁴² Předpokladem je nezávislost plátna na procesu produkce a konzumace. (*Dějiny fotografie*, 2010)

⁴³ Naproti tomu například televize ukazuje něco jiného, než by bylo třeba ukázat. Důležité je najít kód k dekódování toho, co divák vidí, ať už jde o obraz, knihu, televizi, text. (Flusser 1994)

SEZNAM LITERATURY

Anonymous. *Vliv psychoanalýzy na vývoj současné filmové teorie*. [online] Praha: Katedra filmových studií UK FF. Dostupné z WWW: <<http://film.ff.cuni.cz/rozcestnik/teorie/psychoanalyza.pdf>> (cit. 2010-12-3).

AUMONT, Jacques. *Obraz*. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2005. ISBN 80- 7331-045-7.

BYSTRICKÝ, Jiří. *Elektronická kultura a medialita*. Praha: VaN 999, 2007. ISBN 978-80-86391-28-1.

DELEUZE, Gilles. *Film 1. Obraz-pohyb*. Praha: Národní filmový archiv, 2000. ISBN 80-7004-098-X.

FLUSSER, Vilém. *Do universa technických obrazů*. Praha: Občanské sdružení pro podporu výtvarného umění, 2001. ISBN 80-238-7569-8.

FLUSSER, Vilém. *Za filosofii fotografie*. Praha: Hynek, 1994. ISBN 80-85906-04-X.

Kol. autorů. *Dějiny fotografie (Od roku 1839 do současnosti)*. Köln: Taschen, 2010. ISBN 978-3-8365-2563-3.

METZ, Christian. *Imaginární signifikant (Psychoanalýza a film)*. Praha: Český filmový ústav, 1991. ISBN 80-7004-064-5.

VODRÁŽKOVÁ, Katrin. *Film jako médium*. Praha: diplomová práce UK FHS, 2010.

Další zdroje:

Vyhledávání filmů pro bibliografické údaje: *Česko-slovenská filmová databáze*. Dostupné z WWW: <<http://www.csfed.cz>>.

Christopher Nolan: *Inception*, 142 min., USA/Velká Británie 2010. (rozšířená sběratelská edice) Použití filmu na DVD schváleno společností Warner Bros. V zastoupení: paní Dana Jandovská, listopad 2010.

(Mgr. Katrin Vodrážková je doktorandkou oboru Informační věda v Ústavu informačních studií a knihovnictví na UK FF. Zabývá se elektronickou kulturou, filosofií a sociologií médií, médii filmu a novými médii.)