

## Realismus a perspektiva

### Od renesanční malby po digitální média

**C**o myslíme tím, že jeden obraz či jedno médium označujeme za „realistické“ a jiné za „abstraktní“? Máme sklon chápat jako samozřejmost, že obrazy, jež reprodukuje, jak někdo „opravdu“ vypadá, jsou realistické. Pro nás, kteří žijeme ve světě, kde se obrazy coby forma komunikace a vyjadřování neustále množí, představuje realismus důležitý aspekt našeho smyslu pro etiku. Od fotožurnalistů očekáváme, že při svém dokumentování událostí pro zpravodajství budou respektovat právě realistické zásady. Pokud tomu tak není, protestujeme. Většina z nás pravděpodobně předpokládá, že u realistického díla na první pohled poznáme, co zobrazuje.

V této kapitole chceme ukázat, že realismus je spojován s překvapivě rozmanitým souborem konvencí a přístupů. Navíc stejné konvence bývají spojovány s různou škálou politických strategií, což ilustruje Saussurův výrok, že spojení mezi označujícím a označovaným (mezi obrazem/objektem/zvukem a jejich významem) může být libovolné a v závislosti na kontextu specifické. Podle našeho názoru by nebylo správné jednoznačně rozlišovat mezi konvencemi realismu a konvencemi abstrakce. Při zpětném pohledu do dějin vizuální kultury nacházíme celou řadu realismů a mnoho motivů a významů spojovaných s důvěrně známými konvencemi, k nimž patří lineární perspektiva, které se staly synonymem realismu. Abstraktní obrazy a abstraktní umělecká hnutí si přitom v mnoha případech osvojily určité prvky realismu (zdůrazňující např. hmotu barvy) a zároveň prvky považované za realistické (např. perspektivu) explicitně odmítaly s tím, že jde o klam či iluzi. Dělitko mezi realismem a abstrakcí není tak jasné, jak by se na první pohled mohlo zdát. V této kapito-

le budeme zkoumat některé základní aspekty realismu v malířství a zaměříme se na to, co tyto pojmy znamenaly v konkrétních historických a politických kontextech, a na systém lineární perspektivy, která je úhelným kamenem obrazného realismu v dvourozměrných médiích jako malířství, fotografie, film a video. Doufáme, že až čtenáři kapitolu dočtou, budou vybaveni nástroji, jejichž prostřednictvím budou schopni rozlišovat mezi širokou škálou typů vizuálního realismu a abstrakce, jež ovlivňují naši každodennost.

Principem realismu ve výtvarném umění je, že realistický obraz znázorňuje něco tak, jak bychom to viděli vlastníma očima. Výtvarné umění však nemělo vždy funkci reprodukovat objekty, lidi a události v reálném světě způsobem, jakým je vidí oko pozorovatele. U několika málo zachovaných příkladů raného křesťanského umění (např. u nástropních maleb v římských pohřebních katakombách datovaných do 2. století po Kr.) se zdá, že jejich obrazové prvky sloužily jako forma symbolické komunikace a vyjadřování mezi členy okrajových a pronásledovaných náboženských komunit, jejichž možnosti projevit svou víru na veřejnosti byly velmi omezené. Tyto fresky kladou velký důraz na symboliku. Ryby a chléb pravděpodobně symbolizovaly eucharistii. Rozdíly v měřítku a kombinování grafických a dekorativních prvků s prvky obraznými v jediné scéně naznačují, že důraz na symboliku dalece zastíňoval jakýkoli zájem o to, aby věci vypadaly tak, jak se jeví oku.

Právní uznání církve a její rostoucí význam přinesly i postupně se zvyšující podporu tvorby a vystavování křesťanského ikonografického umění a artefaktů – od rukopisů a maleb po dřevorezby ikon. Od 14. století začaly být křesťanskému umění přisuzovány nové hodnoty, které dalece předčily jeho specifickou roli v náboženské komunikaci a vyjadřování. Mece-nášství, vlastnictví a vystavování vysoce ceněných uměleckých originálů se od renesance odehrávaly v režii katolické církve a zámožných vládnoucích rodin v Evropě. V tomto období už specifický styl umělců a originálních děl rozvíjených v dílnách slavných mistrů požívaly úctu, jež přesahovala funkci náboženského významu. V renesančním malířství se stalo zvykem, že se řada umělců usilovně snažila reprodukovat určitou scénu, jako by ji pozoroval divák vlastníma očima. To neznamená, že by umění začalo být exaktní na úkor spirituality, ale že formální metody organizování obrazového prostoru jako repliky toho, co vidí lidské oko, získalo symboličtější, duchovnějším a filosofičtější význam.

Uměleckým dílům byla kromě významu týkajícího se základní symbolické komunikace dlouho přisuzována zvláštní moc související s jejich statusem reprodukcí toho, co může vidět divák na vlastní oči. Například v hrobce čínského císaře dynastie Čchin z období kolem roku 200 př. Kr. byla objevena armáda 7500 hliněných vojáků a koní v životní velikosti, kteří měli očividně plnit funkci císařových ochránců. Hliněné figury nebyly identickými kopiemi vytvořenými z jedné formy; šlo o soubor navzájem podobných, ale jedinečných postav s individualizovanými rysy a v různých pózách. Podle archeologů měli sloužit jako náhražka skutečných, živých vojáků, kteří byli během mnohem dřívější dynastie Šang pohřbíváni spolu s císařem, jehož měli střežit. Jedná se tedy o určitý druh realismu, neboť sochy nahrazovaly skutečné vojáky (kteří museli být za takovou změnu v přístupu k realismu velmi vděční). V této kapitole se soustředíme na to, že reprodukovatelnost obrazů není dána jen možností umělecká díla a obrazy kopírovat (tomu se budeme věnovat v následující části), ale také snahou kopírovat či reprodukovat realitu. Umění a obrazy jsou

svým způsobem praxí zasvěcenou vizuálnímu a hmotnému reprodukování věcí a událostí ve světě. Z toho pohledu můžeme konstatovat, že na světě existují na jedné straně věci a na straně druhé jejich zobrazení. Dalo by se dokonce říci, že i tzv. nezobrazující či abstraktní umění reprodukuje myšlenky nebo znázorňuje objekty a události tím, že abstrahuje některé jejich aspekty (vzhled, strukturu či konceptuální význam). Například kubismus je „abstraktní“ umělecký směr, který formu objektů redukuje na dvourozměrné tvary a poté je různě posunuje v prostoru. A konečně, reprodukování se může odehrávat ve vztahu mezi díváním se a uměleckým dílem, při němž je vidění chápáno jako nápodoba skutečnosti ve formě obrazů, jež si uchováváme v myšlenkách a paměti.

Dějiny umění lze číst jako dějiny vztahu mezi různými způsoby dívání se a různými formami zobrazování skutečnosti v konkrétních historických obdobích. Zvyklosti a metody zobrazování jednak samy utvářely konvence vidění specifické pro kulturu určité historické éry – tedy to, jak podle dané kultury ztělesněné vidění funguje nebo jak lidská mysl reflektuje svět – ale zároveň byly těmito konvencemi utvářeny. Konvence zobrazování v umění a vytváření obrazů formují i reprodukuje soudobé způsoby vidění a tím také rozvíjejí a reprodukuje světonázory. U vědomí těchto vztahů mezi vizuální reprodukcí, ztělesněným viděním a světovým názorem budeme zkoumat, jak vizuální kódy zobrazování skutečnosti a perspektivy rozvíjely uvažování o světě a místě lidí v něm.

## Vizuální kódy a historický význam

Při pohledu na staré obrazy je třeba mít na paměti, že obrazové kódy a konvence reprodukuje historické významy. Vzhledem k tomu, že vizuální kódy a konvence se v čase mění, díváme se dnes na obrazy z minulosti jinak než jejich současníci. Dnešní divák může odhadovat dobu, kdy obraz vznikl, nejen na základě jeho obsahu, ale i jeho stylu, použitého média a jeho formálních vlastností. Je např. náhledem, že malba vytvořená klasickým stylem pochází z doby před nástupem modernismu nebo že sépiový či černobílý rodinný portrét lze datovat do období předcházejícího šedesátým letům 19. století, kdy se barva rozšířila i ve sféře soukromé fotografie. Určité vizuální styly nám tedy pomáhají datovat obrazy evokující dřívější okamžik v dějinách.

Dobu vzniku fotografie *Pomona* Julie Margaret Cameronové nám tak umožňují určit právě její formální aspekty (obr. 4.1). Jako diváci ji můžeme zběžně určit i přesto, že o původu díla vůbec nic nevíme. Tónování v odstínu světle hnědé sépie bylo charakteristické pro fotografii 19. století. Díky chemickému procesu, kdy se používá látka chemicky abstrahovaná ze sépie, je fotografický papír fyzicky odolnější. Fotografie využívající tuto techniku proto odolaly zubu času v mnohem větší míře než černobílé snímky. I kdybyste o těchto skutečnostech neměli ani ponětí, nepochybně by vás díky sépii – která se stala určujícím znakem věkovitých fotografických a filmových děl – napadlo, že fotografie není současná. O jejím stáří však vypovídají i další, jednoznačnější prvky. Oděv portrétované ženy jasně pochází z viktoriánské éry. Rozostření na některých místech, zejména na okrajích, jež by



OBR. 4.1

Julia Margaret Cameronová, *Pomona, Portrét Alice Liddellové*, 1872

mohlo evokovat blednoucí vzpomínku, naznačuje, že portrét vznikl v době, kdy bylo fotografické médium ještě v plenkách. *Pomona* skutečně pochází z viktoriánské éry, konkrétně z roku 1872. Jde o portrét dvacetileté Alice Liddellové, předobraz slavné protagonistky knihy *Alenka v kraji divů*. Skutečnost, že většina analýz daný fakt většinou zohledňuje, zvyšuje hodnotu této fotografie (protože díky tomu slouží jako dokument o historicky významné osobě).

Důvod, proč historici fotografie a další odborníci v této oblasti tomuto portrétu přisuzují tak velký význam, je skutečnost, že

výtvar Cameronové se výrazně liší od fotografií komerčních portrétistů konce 19. století. Na konvenčních podobiznách té doby se portrétovaní objevují ve strnulé, formální póze a co nejostřejším detailu. Cameronová – která si za své modely obvykle vybírala ženy – byla jedinečná tím, že obraz po dobu nutnou pro každou expozici účelově jemně rozostřovala. To a skutečnost, že své modely stylizovala do přírodního prostředí, jí pomáhalo dosáhnout éterického efektu. *Pomony* vlasy jsou rozevláté a volně se proplétají s listy a větvemi kolem ní. Její účes má daleko k dobovým upjatým drdolům nebo kloboukům zahalujícím vlasy či tvář a i prostředí se liší od formálního interiéru, jaký bychom si představovali na běžném viktoriánském portrétu příslušníka vyšší společnosti.

Tím, že tato fotografie zosobňuje novou estetiku své doby, také a priori odkazuje k tradici umělecké tvorby. Cameronová fotografovala mnoho žen a všechny portréty stylizovala v duchu neoklasicismu – uměleckého směru, který křísil prvky klasického výtvarného umění (o nichž jsme psali ve 3. kapitole v souvislosti s neoklasicistním orientalistickým malířstvím). Formálně a esteticky patřila ke skupině nekonvenčních viktoriánských malířů, sochařů a dalších umělců, kteří se označovali jako bratrstvo preraffaelitů, čímž poukazovali na svůj obdiv k symbolice a naturalismu umělců pozdního středověku a rané renesance působících v období před Raffaelem (jehož *Malou Madonu Cowperovu* rozebíráme v 1. kapitole). Preraffaelité vyznávali naturalistický raně renesanční styl a přizpůsobili ho vlastní estetice na protest proti převládajícím estetickým konvencím viktoriánské éry, které vnímali jako pohrdání neposkvrněnými ideály. Styl a metody Cameronové tedy nejsou zcela originální; její fotografie, stejně jako díla ostatních preraffaelitů, vycházely ze stylu a tradic malířů rané renesance. Dílo Cameronové je tak výpovědí nejen o subjektivním vkusu umělce (který upřednostňuje přirozené prostředí, náměty a styly), ale i o strategiích, které jsou neodmyslitelné od formálního výběru média, techniky a estetiky.

I v dnešní době bychom samozřejmě mohli pomocí technik či efektů simulujících počátky fotografie a viktoriánský neoklasicistní styl a umístěním modelu ve starobylé toaletě do starobylého prostředí vytvořit obraz, který vypadá jako fotografie Liddelové. Ale stejně jako fotografie Cameronové generují jiný význam než klasická díla, z nichž v určitých aspektech čerpá, dnešní užití jejích metod a stylu by tlumočilo jiný soubor významů. Ani identická reprodukce by nedokázala zprostředkovat tytéž hodnoty, tentýž realismus a tutéž autenticitu. Fotografie vytvořená proslulým stylem Cameronové by dnes mimo jiné znamenala odkaz k její neoklasicistní estetice naturalismu ovlivněné hnutím preraffaelitů, a to by mělo v souvislosti se současnými zvyklostmi a mediálními formami jiný význam. Reprodukovat styl tohoto díla by bylo pouhým kopírováním původního realismu, nostalgickým remakem, a ne realismem v současném pojetí.

## Otázky realismu

Preraffaelité i neoklasicisté oživovali a napodobovali starší přístupy k zobrazování a čerпали ze starších forem a významů za účelem vytváření významů nových, platných v kontextu jejich doby. Každý z těchto umělců měl však jinou představu o tom, jaké techniky a konvence skutečně stojí za vznikem naturalismu, realismu či krásy. Dnes už jsme si vědomi dobových změn v estetice stejně jako stylů vytváření naturalistických nebo realistických obrazů a díky tomu jsme schopni víc než jen mapovat a kategorizovat styly a vývojové fáze v dějinách umění. Dokážeme také monitorovat rozvoj různých způsobů vidění, odlišných přístupů k poznávání světa a názorů na hodnotu a význam.

Termín *realismus* běžně odkazuje k souboru konvencí nebo k uměleckému či obraznému stylu, který je v konkrétním historickém okamžiku považován za přesný odraz přírody nebo skutečnosti nebo za vyjádření či interpretaci přesných či všeobecně platných významů lidí, objektů a událostí ve světě. Cílem realistického umění je reprodukovat realitu takovou, jaká je. To nám ovšem neříká, jak určitá kultura ve specifickém dějinném okamžiku „realitu“ chápe, ani jaké zvyklosti jsou v rámci daného kontextu považovány za správné. Různé formy a techniky realismu si braly za vzor různá historická místa a období. Nezapomeňme také, že v dějinách koexistovaly různé formy realismu, a to napříč kulturami i v jejich rámci. To, co utváří realismus v určitém historickém, geografickém nebo národním kontextu, může zároveň představovat významnou politickou otázku. Realis-



OBR. 4.2

Vladimir a Georgii Stenbergové, plakát k filmu *Muž s kinoaparátom*, 1929

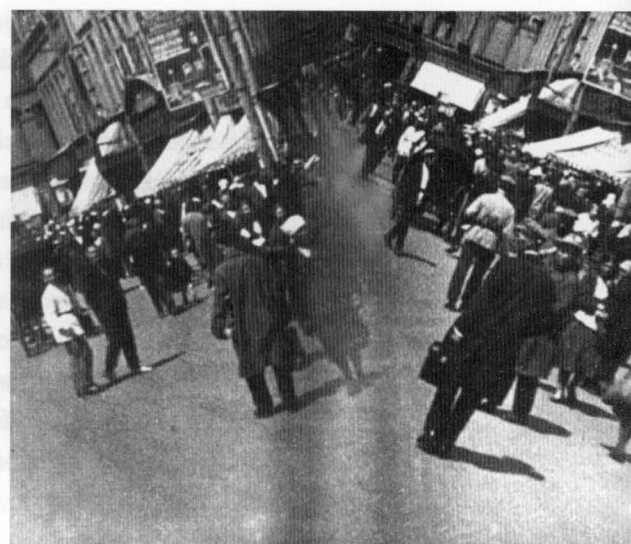
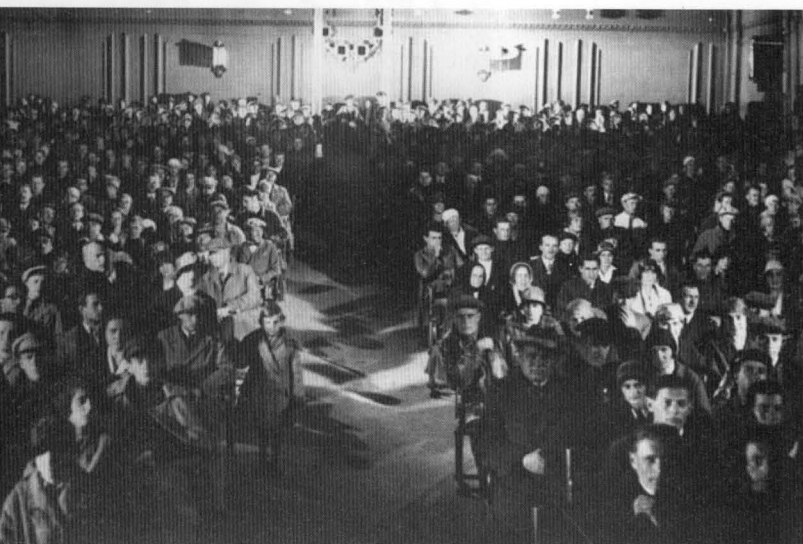
tické přístupy často sloužily jako přímé prostředky politického vyjádření, např. ke zpochybnění statu quo realistického zobrazování. Pro nás v současné době není podstatné, který přístup k realismu v té či oné době vedl k nejpřesnějšímu zobrazení světa, ale jak různé přístupy k realismu v umění a vizuální kultuře vypovídají o kultuře a politice daného společenského kontextu. Pro realismus neexistuje žádné univerzální měřítko a představy o tom, čím je utvářen, se mohou radikálně lišit.

Typickým příkladem klasického obrazného stylu v malířství je socialistický realismus, který od roku 1932 sloužil Sovětskému svazu jako vlajková loď státní propagandy. Sověti prosazovali socialistický realismus jako přímý protiklad principů manifestu sovětských konstruktivistů. Ten v souladu s avantgardními dogmaty leninismu, které stály v pozadí ruské revoluce roku 1917, navrhoval, že pro realitu nového modernizujícího se sovětského státu a jeho občany upírající zrak k zářným zítřkům je nejpříhodnější geometrická abstrakce a objektivní formy a ikony, jež musí nahradit dosavadní zobrazující tendence díla. Skutečně revoluční umělci podle nich divákům neměli zatajovat, ale naopak přiznávat své tvůrčí metody. Plakát slavných sovětských umělců Vladimira a Georgie Stenbergových, propagující film *Muž s kinoaparátem* režiséra Dzigy Vertova (1929), přiznává v tomto smyslu kameru jako prvek objevující se nejen na plakátě, ale i v samotném filmu (obr. 4.2).

Vertovův film (obr. 4.3) je skvělým příkladem výpovědi o životě v novém moderním sovětském městě. Umělec narozený pod jménem Denis Kaufman začal vystupovat pod pseudonymem, které v ruštině znamená cosi jako „vrtící se káča“, s cílem reflektovat vlastní existenci jedince, který se ocitl v tenatech závratného pohybu a vzrušení nového sovětského města a porevolučního vývoje zaměřeného na industrializaci celého národa. Jeho filmové týdeníky *Kino Pravda* z dvacátých let zachycovaly život na ruských ulicích právě očima „vrtícího se“ kameramana. Ten jako by proploval závratnou podívanou pohledů na vznikající moderní město, přičemž čočka jeho kamery těká z jednoho záběru na modernistickou architekturu na druhý. *Muž s kinoaparátem* drží prst na tepu „městské symfonie“

OBR. 4.3

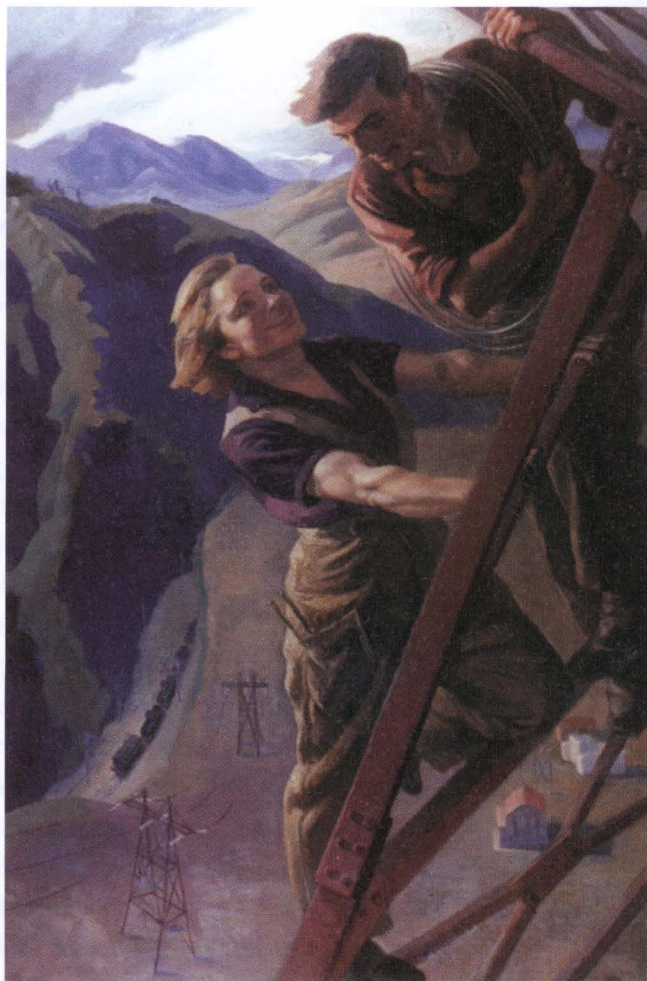
Dziga Vertov, *Muž s kinoaparátem*, 1929



(fráze užívaná k popisu lyrických filmových oslav spektakulárních urbanistických záběrů), v nichž Vertov přiznává přítomnost kameramana jako oka pošilhávajícího po městě, které zachycuje pro potěšení sovětských diváků. Filmový záznam kameramanových setkání s jeho námětem reflexivně zdůrazňuje konvence filmové tvorby a dívání se. Filmař město nejen dokumentuje, ale obrací kameru, aby se „ohlížela“ na něj samého (a tím i na „nás“, sedících v hledišti). Sedadla v prázdném kině, zabíraná zezadu z hlediště, z pozice za diváky, se mechanicky rozklápějí, jako by nás vybízela, abychom si uvědomili svůj status diváků a stali se účastníky této masové podívané na proměny města.

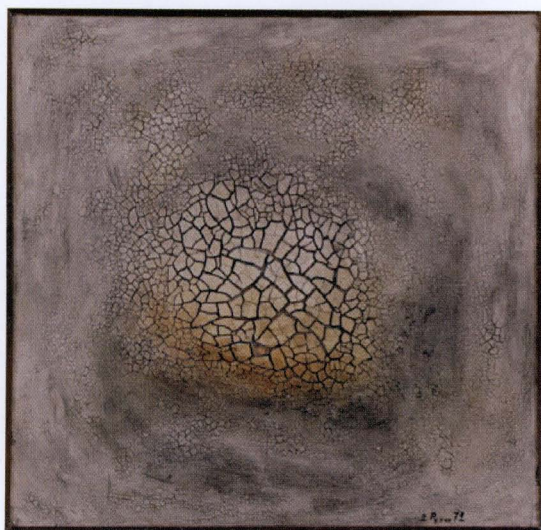
Svým zájmem o každodenní život sovětských lidí představuje Vertovův film určitý typ realismu, přestože ho umělec sestříhal abstraktně, fragmentovaně a nenarativně. Jeho filmový „pravdivý“ přístup divákům nabízí způsob dívání se, které těká, klouže po povrchu a abstrahuje prostřednictvím švenkujícího záběru kamery a střihu fragmentů, a tím jim umožňuje sledovat sovětský život v rychlém sledu a z několikanásobné perspektivy. Všechny fragmenty však postihují realitu běžného života (provoz v továrně, hrající si dítě) a i jejich spojení lze označit za realistické, protože zachycuje frenetický a rozmanitý rytmus města.

Stalin ve třicátých letech nařídil návrat ke klasickému obraznému realismu a obhajoval směr, který se brzy prosadil jako socialistický realismus. Tento posun zde ilustrujeme jedním z nekonečné řady realistických maleb vytvořených v tomto období, znázorňujícím šťastné, zdravé dělníky zavádějící technický pokrok na sovětské vesnici v porevolučním období modernizace (obr. 4.4). Stalinistický sovětský stát si vzal za cíl prosazovat umělecké styly, jež by se daly využít k propagaci nacionalismu na venkově, který neměl ani potuchy o novějším, abstraktnějším umění, považovaném konstruktivistickou avantgardou dvacátých let za realističtější. Za Stalinova povinného obrazného realismu začalo být velmi nebezpečné věnovat se abstrakci. Nejedem umělec, který se jí odmítl vzdát, skončil v sibiřském exilu v některém z pracovních táborů. V roce 1974 abstraktní malíři Oskar Rabin a Jevgenij Ruchin uspořádali přehlídku neoficiálních abstraktních děl vytvořených umělci, kteří ignorovali státní nařízení. Rozvěsili je v moskevském lesoparku, protože uspořádat podobnou akci v uzavřeném prostoru bylo vzhledem k režimu naprosto nemožné. Úřady proti výstavě zasáhly vodními děly a buldozery a při tom řadu děl poškodily a některá zcela zničily. Ruchin (obr. 4.5) následujícího roku zemřel za záhadných okolností při požáru ve svém ateliéru.



OBR. 4.4

Serafima Rjanguinová, *Stále výš*, 1934



#### OBR. 4.5

Jevgenij Ruchin, *Bez názvu*, 1972,  
sbírka Art4.RU,  
Muzeum současného umění, Moskva

Nástup socialistického realismu se časově kryl s nástupem poetického realismu ve Francii, ale v druhém případě realismus sloužil jinému politickému programu. Poetický realismus je přístup k filmové tvorbě, který se rozvíjel ve Francii ve třicátých letech v reakci na narativní styl převládající ve francouzském filmovém středním proudu, který jeho odpůrci považovali za podbízení se samolibé buržoazii v období předcházejícím německé invazi do Francie. Jde

o temný a lyrický směr ovlivněný surrealismem a spojovaný s filmaři sympatizujícími s francouzskou Lidovou frontou (sdružením levicových politických uskupení). Výraz *realismus* odkazuje ke skutečnosti, že daný styl převáděl na plátno sociální realitu francouzské dělnické třídy, většinou prostřednictvím tragických antihrdinů. V rámci hnutí vznikly např. filmy *Děti ráje* Marcela Carného (1945) či *Velká iluze* (1938) a *Pravidla hry* (1939) Jeana Renoira. Díla poetických realistů ovlivnila italské filmové neorealisty konce čtyřicátých a padesátých let, kteří jsou dnes také řazeni k realismu. Když editor časopisu *Cinema* (syn italského fašisty Benita Mussoliniho) zakázal italským filmovým kritikům, včetně Michelangela Antonioniho a Luchina Viscontiho, aby se jakkoli vyjadřovali k politickým tématům, zvolili jako formu výpovědi o pochmurné hospodářské situaci a politice poválečné Itálie film. Pracovali s amatérskými herci z řad italské dělnické třídy a chudiny a jako místa k natáčení si vybírali městská ghetta v Římě a nuzný venkov zemědělského jihu. Filmy italského neorealismu – Viscontiho *Posedlost* (1943), *Řím, otevřené město* Roberta Rosselliniho (1945) či *Zloději kol* Vittoria De Siky (1948) a další – zavedly nový styl narativního filmového vyprávění, v němž se mísila ironie a groteskní politická alegorie s neúprosnými, drsnými pohledy na poválečnou bídu a politickou beznaděj. Vidíme tedy, že poetický realismus a italský neorealismus se při evokování skutečnosti opíraly o různé formální a estetické konvence. Každý realistický směr vyjadřuje specifický světový názor, který v jednotlivých společenských kontextech soupeří s různými realismy a světonázory.

Umění mělo po staletí funkci reflektovat pravdu o společnosti a přírodě a zprostředkovat ji ostatním. Z předchozích příkladů je ale zřejmé, že představy o tom, co je pravda a jak ji nejlépe zkoumat a zobrazovat, se mohou velmi lišit. Michel Foucault v knize *Slova a věci* používá výraz *epistémé* (interpretuje ho jako „modalitu pořádku“) k popisu toho, jaká jsou možná zkoumání pravdy v jednotlivých érách. Epistémé je způsob získávání a uspořádání vědění, který je v daném historickém období obecně přijímaný a dominantní. Pochopení funkce znaků pak představuje důležitý prostředek k identifikaci epistémé či převládajícího světového názoru určité éry. Každé dějinné období má jinou epistémé – tedy jiný domi-



nantní způsob uspořádání věcí či uspořádání a zobrazování vědění o nich. Epistémé klasického období se tak liší od epistémé moderny a postmodernismu. Nesmíme ovšem zapomenout na to, že epistémé pozdějších období nemusí být nutně dokonalejší či pokročilejší.

Jako příklad nám v tomto smyslu poslouží zobrazení z egyptského pohřebního dokumentu, tzv. Aniho papyru, datovaného do roku 240 př. Kr. (obr. 4.6). Ilustrace (či iluminace) rukopisu jsou uspořádány formou medailonů, z nichž některé v rámu každého obrazu provází narativní či popisný hieroglyfický text. Na reprodukovaném detailu vidíme jakoby z ptáčích perspektivy Elysejská pole (krajinu, kam podle Egyptanů přichází duše člověka po smrti, aby tam žila dále jako na zemi, ale ve společnosti bohů). Tento zdánlivě „letecký“ pohled slouží jako prostor předkládající text a obraz ve vzájemném sledu, podobně jako v dnešním komiksu. Kompozice nenabízí iluzi prostorové hloubky. Objekty a postavy nejsou zachyceny tak, jak bychom je viděli, kdyby jednotlivé modely ve scéně vystupovaly ve fyzickém prostoru, a to ani z pohledu z výšky. Prostor je naopak organizován podle prostorových a obrazových kódů symboliky, v níž relativní rozměry a umístění rámu určují posloupnost čtení, status jednotlivých postav a další významy. Prostorová logika neodráží scénu tak, jak by ji vidělo lidské oko. To však neznamená, že by dané zobrazení bylo primitivní nebo že by prostorová logika nebyla dostatečně pokročilá. Prostě tu působí jiné logické systémy epistémé než ty, na jaké jsme zvyklí, a evokují více než jeden způsob využití prostoru.

Na základě těchto systémů symbolů a prostorové logiky, jejichž různé formy vládly v umění po celý středověk, se pak v renesanci rozvinula perspektiva jako soubor metod, které měly dodat na hloubce dvourozměrnému prostoru obrazu. Uspořádání objektů v prostoru z pohledu jediného nehybného subjektu stojícího před rámem obrazu podobně jako před okenním rámem v dobách před nástupem renesance ještě nepředstavovalo dominantní episte-

#### OBR. 4.6

Papyrus z Knihy Mrtvého Aniho, Théby, Egypt, 19. dynastie, kolem roku 1250 př. Kr.



mický model zobrazování, přestože diskuse o perspektivě nacházíme i v mnohem dřívějších obdobích (Platon nepovažoval metody znázorňování prostoru za realismus, ale klam) a přestože existují i starověké kresby zabývající se prostorovou hloubkou (např. na nástěnných malbách v Pompejích lze najít několik kreseb, na nichž je zřejmá snaha o perspektivní znázornění). My se však nezajímáme o původ perspektivy, ale o to, jak se stala dominantní zobrazující technikou a metaforou převládající epistémé, a to ve vědách i umění.

Naše následující analýza realismu se zaměří na úlohu perspektivy v malířství a na jeho vztah k epistémé v umění, která vládla po několik staletí. Pak se obrátíme k aspektům perspektivního prostoru ve vztahu k fenoménu *camera obscura* a k fotoaparátu v 19. století. Perspektiva dlouho hrála významnou roli jako znak realismu v mnoha historických obdobích a různých epistémé, od renesance až do současnosti. Z mnoha možných vizuálních systémů se zaměříme právě na perspektivu, protože díky ní můžeme zkoumat, jak obrazy fungují nejen jako reprodukce světa a objektů a událostí v něm, ale i jako reprodukce způsobů vidění.

## Dějiny perspektivy

Výraz *perspektiva* pochází z latinského *perspicere*, což znamená „jasně vidět“, „prohlížet“, „mít vhléd“. Perspektiva odkazuje k souboru systémů či mechanismů sloužících k zobrazování objektů v prostoru tak, jak by je viděl pozorovatel oknem či skrze jakýkoli rámeček. Podle zákonů perspektivy měřítko a detaily zobrazených objektů odpovídají jejich relativní vzdálenosti od stanoviště pozorovatele. Nejruznější umělci, stavitelé a další používali techniky a systémy spojované s perspektivou od renesance. Vycházeli přitom z poznatků matematiky, fyziky a psychologie týkajících se mechanismů světla, oka, optických zákonů a duševních aspektů vnímání a zpětně je ovlivňovali.

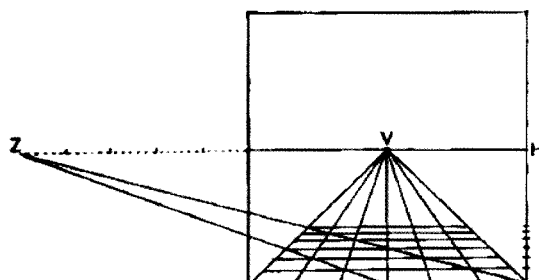
Původ perspektivy lze vystopovat už ve velmi raných zdrojích, např. v Euklidových studiích o optice, v nichž dokázal, že světlo se pohybuje po přímé linii, nebo v díle *Opticae Thesaurus Alhazani* (1572), latinském překladu spisů arabského matematika a astronoma 10. století po Kr., který se jmenoval Abu Ali al-Hasan ibn al-Hasan (v Evropě známý jako Alhazen), jehož dílo významně ovlivnilo představy o povaze světla a vidění a podle jehož představ je světlo z povrchu osvětleného předmětu vyzařováno současně všemi směry. Naše úvahy o perspektivě nicméně začneme až díly rané renesance, neboť právě tehdy začali umělci v malířství a kresbě intenzivně rozvíjet techniky založené na modelu pozorovatele stojícího před zobrazovanou scénou. Historici umění ztotožňují období renesance s historickým okamžikem, kdy se perspektiva začala vyvíjet nejen jako jedna z mnoha technik obrazového znázornění, ale i jako významný nástroj epistémé této éry. Je třeba zdůraznit, že perspektiva nepředstavovala jen nástroj zobrazování. Počínaje renesancí byla také nedílnou součástí epistémé všech následujících období, během nichž ovlivňovala utváření pohledu a sloužila jako metafora vědění a bytí. Každé z těchto období ji však nevyužívalo stejně nebo se stejnými důsledky.

Vědecká revoluce, odehrávající se od poloviny 15. do 17. století, a vědecký pokrok, který přinesla např. v navigaci, astronomii a biologii, urychlila radikální proměny evropského světónázoru a mezi jiným i úpadek role církve jako kulturní a politické autority. Řada vědeckých poznatků – např. Galileovy teorie o pohybu planet – byla považována za hrozbu církvi a vyústila v bezpočet vážných sporů (viz Galileo před římskou inkvizicí, která ho nakonec označila za heretika). Od 18. století se však věda stala dominantní společenskou silou. Osvícenství – nejvýznamnější myšlenkový směr 18. století – začalo prosazovat potenciál vědy, rozumu a pokroku a slibovalo, že síla lidského rozumu zvítězí nad pověrami, díky rozvoji vědeckých poznatků zmizí nevědomost, prostřednictvím technického ovládnutí přírody nastane blahobyť, spravedlnost a řád ve společnosti. Racionalita a vzešup vědy a technologie – tendence spojované s filosofem a matematikem Renéem Descartem – tak v tomto období pevně zakořenily a položily základ modernitě, jež se začala rozvíjet na začátku 17. století.

Za klíčový obrat v rozvoji perspektivy jako dominantního způsobu uspořádání dvourozměrného obrazového prostoru se obecně považuje lineární perspektiva, jejíž platnost na počátku 15. století názorně dokázal zlatník a architekt Filippo Brunelleschi. Podle systému zavedeného Brunelleschim a popsáného v díle Leona Battisty Albertiho je obraz zrcadlem či okenním rámem svého druhu, v němž či skrze nějž člověk vidí svět. S perspektivní kresbou souvisí i známá historka, kterou o Brunelleschim rozšířil jeho životopisec Antonio Manetti. Brunelleschi údajně na ploše zrcadla přesně obkreslil odraz obrysů baptisteria katedrály ve Florencii (pro toto město později navrhl dóm, dodnes považovaný za jeho nejvýznamnější architektonický výtvar). Když prodloužil obrysové linie stavby, zjistil, že se na horizontu sbíhají. Po dokončení kresby postavil diváky čelem k baptisteriu a nechal je, aby se na ně podívali skrze zadní stranu zrcadlové kresby – průzorem proděravěným v jejím středu. Před diváky navíc postavil další zrcadlo, aby viděli, že obrysy první zrcadlové kresby, které se v něm odrážejí, se téměř identicky kryjí s reálným pohledem na stavbu viděnou skrze díru v papíře.<sup>1</sup> Brunelleschiho systém se od předešlých, intuitivnějších a empiričtějších forem perspektivy lišil v tom, že vzdálenost na znázornění byla v porovnání s reálnou stavbou přesně měřitelná. Kresba stavbu nejen znázorňovala: bylo z ní také možné odvodit, a dokonce reprodukovat její rozvrh. Brunelleschi zasvětil mnoho času studiu architektonických forem klasického Řecka, z nichž se snažil vydedukovat, jaký systém měření Řekové používali k vytvoření toho, co považoval za ztělesnění dokonalosti.

Než se Alberti – autor prvního díla o lineární perspektivě jako geometrickém systému – začal prakticky věnovat architektuře, studoval právo, sloužil církvi a vydal řadu spisů o životech světců, malířství a sochařství. Lineární perspektivu popsal nejprve latinsky

DBR. 4.7  
 Ilustrace z Albertiho pojednání  
*De Pittura*, 1435



(*De Pictura*, 1435) a poté její principy zpřístupnil italským malířům, kteří byli sice gramotní, ale latinou nevládli, v italské verzi textu (*Della Pittura*, 1436). Píše: „První věc, kterou udělám, když mám malovat na nějaké ploše, je to, že na ni vykreslím pravoúhelník tak veliký, jak se mi líbí, jenž je mi jakýmsi otevřeným oknem, jímž se má viděti výjev.“<sup>2</sup> Za zdroj tohoto systému (viz diagram na obr. 4.7) označil principy matematiky a optiky, jež jsou podle něj odvozeny přímo z přírody, a pokusil se ho vysvětlit na příkladu podlahy pokryté čtvercovými dlaždicemi. Písmeno „V“ označuje úběžný bod, k němuž se sbíhají paralelní linie vydlážděné podlahy, přičemž celek působí dojmem, jako by se podlaha vzdalovala v prostoru.

Daný systém perspektivy by bylo možné obměnit použitím dvou či tří úběžných bodů, nicméně konceptuálním rámcem ve všech případech zůstává stanoviště jediného nehybného pozorovatele. Jak píše Anne Friedbergová v knize *Virtuální okno: Od Albertiho k Microsoftu*, tropus okna jako rámu, který uspořádává pohled, existuje v mimetickém zobrazování relativně dlouho a nesporně – a to od časů Brunelleschiho až po digitální éru.<sup>3</sup> Friedbergová zdůrazňuje, že Albertiho okno bylo zároveň metodou a metaforou uspořádání prostoru. Okno v tomto smyslu za sebou má pozoruhodně dlouhý život, který podle autorky vyvrcholil v digitální éře v podobě optické obrazovky, jež nabízí několik rámu a několik perspektiv zároveň. K vizuální a prostorové logice digitálních obrazovek a jejich pohyblivých a složených bodů pohledu se v této kapitole ještě vrátíme.

Dějiny umění považují dnes Albertiho spisy o malířství a architektuře za nezpochybnitelnou a významnou výpověď o nové umělecké formě. Brunelleschi katedrálu nakreslil zčásti proto, aby lépe poznal její strukturu a díky tomu k ní mohl přistavět dóm. Architektonický náčrtek je přímo závislý na exaktnosti zobrazení, jehož nejdůležitějším prvkem je měřitelnost základních strukturálních forem v prostoru. Brunelleschiho cíle tak byly zpočátku velmi vzdálené cílům malířů živících se zakázkami na biblická témata; kresba v jejich případě nesloužila účelům navrhování stavby, ale účelům zprostředkování náboženských názorů a příběhů. Do obrazů vstoupily stavby a krajinné výjevy viděné z dálky způsobem, o němž hovořil právě Alberti, až ve chvíli, kdy začali perspektivu v biblických výjevech používat renesanční malíři. Jejich krajiny a výjevy z interiérů skýtaly podobně jako Albertiho čtvercová podlaha skvělá stanoviště pro pozorování a mapování os skrze imaginární okno, protože zahrnovaly zřetelné a jasné linie, na jejichž základě může vzniknout kresba s lineární perspektivou.

Znázornění těla zblízka podle tohoto schématu už nicméně nebylo tak snadné. Na Botticelliho *Zvěstování* z roku 1489 – deskové malbě vytvořené pro klášter v Cestellu a dnes vystavené ve florentské galerii Uffizi – vidíme v popředí archanděla Gabriela sklánějícího se před Pannou Marií (obr. 4.8). Podlahu místnosti, kde se scéna odehrává, tvoří čtvercové dlaždice, jejichž obrysy umělci posloužily ke zdůraznění skutečnosti, že využívá lineární perspektivu a jeden úběžný bod, tvořený stromem uprostřed horizontu viditelného v otevřených dveřích za Gabrielem. Podél horizontu se rozprostírá řada domů. Divákův pohled tímto směrem přitahuje koryto řeky vinoucí se do dálky. Princip „rám v rámu“ propůjčuje relativně mělkému interiéru s oběma postavami výhled do druhého, mnohem hlubšího prostoru. Díky uplatnění dvou prostorových plánů – pohledu do interiéru a výhledu na krajinu – mohl umělec v jediném díle obsáhnout dva ohraničené prostory zároveň;



**OBR. 4.8**

Sandro Botticelli, *Zvěstování*,  
1489-1490

jeden do nejmenších podrobností, ale přesto mělký (místnost v rámu samotné malby), a druhý relativně hluboký, v rámu menších rozměrů (krajinný výsek definovaný dveřmi). Díky precizně ztvárněnému, bližšímu a ploššímu architektonickému prostoru místnosti zaujmají aktéři výjevu v celé kompozici dominantní postavení. Druhý plán, tedy krajina, zprostředkovává dojem hloubky v míře, jaká v malířství do té doby neměla obdoby. Detailní pohledy na přírodní formy v krajině (voda, stromy, obloha) přesto nelze snadno postihnout jasnými liniemi, a jsou proto mírně rozostřené.

Skutečnost, jaký důraz tato malba klade na pojetí prostoru pomocí lineární perspektivy, si uvědomíme při srovnání s předchozími obrazy *Zvěstování*, námětu tolik oblíbeného mezi evropskými umělci. Například *Zvěstování* Simona Martiniho (obr. 4.9) – triptych z roku 1333, který dnes rovněž visí v Uffizi a je o sto padesát let starší než diskutovaný obraz Sandra Botticelliho – sloužilo jako oltář v sienském dómu. Jeho postavy a objekty se řídí relativně jednotnou prostorovou logikou. Přestože znázorněný prostor je ještě plošší než u Botticelliho a nenajdeme tu ani směřování „do ztracena“, určitá hloubka se tu naznačuje – lze např. odvodit relativní umístění vázy a trůnu nejen ve vztahu k podlaze, ale i ke zdi zobrazené v nejzazším plánu. Určité grafické prvky tu nicméně stále využívají jiné kódy zobrazení: strofa latinského textu vycházející z archandělových úst směrem k Marii např. jasně naznačuje zdroj a směr výpovědi. To pochopitelně nepoukazuje na to, co existuje v prostoru; jedná se o sdělení využívající prostředky jakéhosi soudobého gra-



#### OBR. 4.9

Simone Martini, *Zvěstování*, 1333

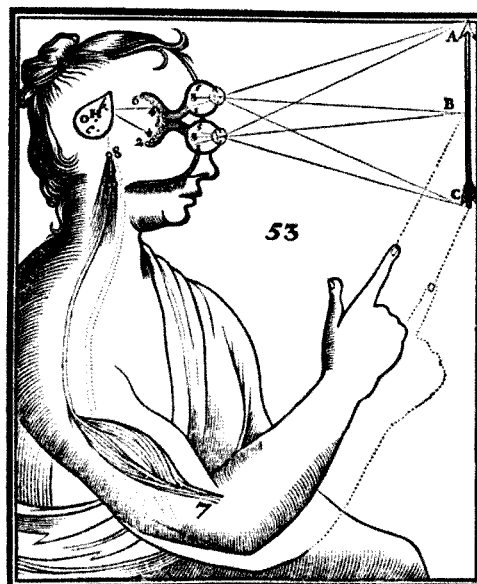
fického románu, paralely dnešního komiksu. Stejně jako v ohraničených obdélnících egyptského papýru přítomný text (v tomto případě zastupující řeč)

do rámu zavádí jiný řád tím, že narušuje jednotu vizuální logiky založené na tom, co by divák mohl vidět, pokud by fyzicky stál před zobrazenými postavami. Zde nám nejde jen o to, abychom si v tomto díle uvědomili prostorovou hloubku naznačovanou umělcem jako krok vstříc plnohodnotné geometrické perspektivě klasického období. Jde také o to, že kódy a konvence v umění gotiky a rané renesance pomáhaly obohatit škálu pozdějších stylů. Symboliku, narativnost a text Martiniho panelu najdeme i v řadě současných uměleckých forem, grafický román umění a komiks nevyjímaje. Například perspektivní mřížka může na jedné straně podnítit k vytvoření realistického díla založeného na fixním pohledu pozorovatele. Na druhé straně si nelze nepovšimnout, že způsob, jakým perspektivu používá Botticelli, jen pramálo rozvíjí symboly a narativní prvky tak silně přítomné v Martiniho verzi *Zvěstování* a nenabízí nástroje k zobrazení proměnlivých přírodních jevů (voda plynoucí v řece). Perspektiva v jeho pojetí tudíž víceméně představuje formální cvičení rámuující kultovní výjev. Kultovní *náboženský* význam zobrazených postav je tu oddělen od kultovního *vědeckého* významu perspektivy. Odhlédneme-li od zobrazení prostoru, můžeme říci, že přítomnost perspektivy v Botticelliho *Zvěstování* je kultovním znakem vědeckého pokroku a novějšího, dokonalejšího způsobu vidění. Oba významy – náboženský a vědecký – spolu v tomto období vehementně soupeřily. Friedbergová pozoruje, že s nástupem pomůcky v podobě okenního rámu jako jakéhosi plátna, na němž můžeme pozorovat svět, nastává éra, kdy je to, *jak* je svět zarámován, důležitější než to, *co* je v rámu.

Dějiny umění vysvětlují úlohu perspektivy při utváření moderního vědeckého názoru na svět různě. Nedávno se začal zdůrazňovat jistý paradox: v malbách vyznávajících kon-

venční principy perspektivy začíná o celkové kompozici rozhodovat pohled diváka, ale perspektiva tu zároveň začíná nahrazovat lidského pozorovatele mechanismy, jež mají napodobit jeho způsob vidění. V roce 1927 prohlásil proslulý německý historik umění Erwin Panofsky, že perspektiva se od dob renesance vyvinula v paradigmatickou, prostorovou formu moderního světónázoru založeného na filosofických tezích racionalismu zavedených Descartem v 17. století.<sup>4</sup> Teorie racionalismu tvrdí, že poznání světa nemůže vycházet ze subjektivní zkušenosti a empirického pozorování jedince, ale jedině z poznání zprostředkovaného rozumem. Karteziánský prostor odvozený z Descartových teorií vzhledem k racionálnímu náhledu na svět je podmíněný existencí všeznalého a vševidoucího člověka coby konceptuálního středu světa. Vědění však potřebuje oporu v podobě nástrojů přesahujících možnosti ztělesněného vidění. Z hlediska racionalismu je prostor poznatelný nejen díky tomu, že ho vidíme, ale také že ho dokážeme mapovat a měřit nástroji, které podporují a korigují vnímání lidského oka. Karteziánská mřížka – byť není stejná jako Albertiho systém perspektivy – se stala nepostradatelnou pomůckou v kartografii i při vytváření grafických a počítačových modelů stejně jako při měření, lokaci a manipulaci trojrozměrných forem v dvourozměrném prostoru. Tento systém rozvinul Descartes v roce 1637 ve dvou spisech, v nichž spojil Euklidovu geometrii s principy algebry. Ve své *Rozpravě o metodě* tvrdí, že pozici bodu nebo objektu v ploše lze určit tím, že danou pozici rozdělíme napůl pomocí dvou navzájem se protínajících os nastavených napříč mřížky. V *Geometrii* pak daný model ještě dále rozvinul. Díky uspořádání prostoru kolem tří os dokázal poskytnout schéma pro velmi přesné měření a navrhování prostorových tvarů a manipulaci s nimi. Ve své teorii percepce (obr. 4.10) se zároveň pokusil definovat několik úběžných bodů, odkud duální pohled vytváří scénu simultánně. Tento obraz, který se objevil v Descartově posmrtně vydaném *Pojednání o člověku*, se snaží zmapovat to, jak vnímání funguje z hlediska rozumových a fyziologických procesů.

Přestože karteziánský racionalismus je často vnímán jako protiklad empirického poznávání (nabývání znalostí čistě na základě vlastní zkušenosti a experimentování), uvědomoval si Descartes význam smyslů pro vědění. Tvrdil, že tělo sice podléhá fyzikálním zákonům a funguje jako stroj, ale že smysly potřebují jistou podporu mechanických nástrojů, jež ztělesňují racionální myšlení. Slavný je jeho výrok „Veškeré řízení našich životů závisí na smyslech, a protože smysl zraku je z nich nejuplněnější a nejvznešenější, není pochyb, že vynálezy sloužící k rozšíření této moci jsou z těch nejužitečnějších myslitelných“.<sup>5</sup> Descartovy názory na lidské tělo jako mechanický stroj představují důležitý precedent ve vývoji směrem



OBR. 4.10  
René Descartes, *Teorie vnímání*, 1686

k vědám, které smysly a poznávání nejen rozšiřují, ale i externalizují, a dokonce reprodukují (viz např. počítače, umělá inteligence a inteligentní stroje). Jeho dvojí zájem o tělo coby stroj a mechanismus a o rozšiřování a nahrazování činnosti fyzických smyslů prostřednictvím rozumových nástrojů zosobňuje právě perspektiva. Příslušné nástroje podle Descarta poskytují vnímání jistoty tím, že ztělesněné vidění podrobují zkoušce mechanického instrumentálního rozumu. Při komponování obrazu pomocí geometrického vzorce perspektivy je ústředním organizujícím principem stanoviště pozorovatele, které je ale zároveň *hypotetické*. Tento matematický aspekt systému učinil obraz jistým prostřednictvím měření prováděných mechanickými přístroji, jež rozšiřují schopnosti zraku. Díky přístrojům a vzorcům vidění zabudovaným do systému perspektivy se obraz stává objektivním, získává autoritu ztělesněného vidoucího oka jednotlivce a externalizuje je. K tomu došlo určením pohledu podle souboru pravidel a vzorců, jež poskytly záruku objektivnosti založené na přístroji místo na nespolehlivém a omylném lidském pozorovateli.

John Berger – podobně jako před ním historik umění Panofsky – interpretoval v roce 1972 perspektivu jako systém předjímající karteziánský racionalismus a instrumentální objektivnost moderní vědy: „Každá kresba či malba, která používá perspektivu, pozorovateli říká, že je jedinečným středem světa.“<sup>6</sup> Přistoupíme-li na tuto myšlenku, nezbyvá nám než chápat dějiny západního malířství počínaje renesancí jako cestu směrem ke karteziánskému světovému názoru, podle něž nástroje vědeckého rozumu staví jednotlivce do středu vesmíru, ale zároveň ho nahrazují strojem. Historik umění Norman Bryson později upřesnil historickou cestu perspektivy k racionalistickému modernímu světovému názoru, když navrhl, že systém perspektivy zaznamenaný Albertim ve spise *De Pictura* představuje zobrazení sebeuvědomělého úhlu pohledu paradoxně vyňatého z prostorových podmínek ztělesněné subjektivity.<sup>7</sup> Albertiho systém podle Brysona diváka činí jak původcem, tak objektem pohledu a zároveň postuluje dokonalý, odosobněný a objektivní úhel pohledu. Vývoj vědecké perspektivy v polovině 15. století tak Bryson široce pojímá jako důsledek renesančního zájmu o propojení umění a vědy, díky němuž došlo k urychlení vývoje směrem k vědě v moderním období, kdy se karteziánská matematika a racionalismus staly dominantními způsoby poznávání. Přestože perspektiva umišťovala lidského pozorovatele do centra obrazu a, jak tvrdí Berger, i do centra vesmíru, subjekt zároveň nahradila nástrojem mechanické objektivnosti a rozumu.

## Perspektiva a tělo

Už jsme se zmínili o tom, že zobrazení těla v perspektivním prostoru představuje zajímavou výzvu pro geometrickou perspektivu. Na našich dvou obrazech s námětem Zvěstování vidíme, že se obě díla liší způsobem vyjádření prostoru odvíjejícího se od znázornění těla jako prostorové entity. Rané perspektivní obrazy neznázorňují tělo se stejnou přesností jako sám prostor, a to ani tam, kde najdeme několik figur v přesných vzájemných prostorových vztazích. Vzpomeňme, že ve starověkém Egyptě odpovídalo měřítko zobra-





**OBR. 4.11**

Andrea Mantegna, *Oplakávání Krista*,  
kolem roku 1480

zení člověka či objektů kolem něj jeho společenskému významu a nesloužilo k naznačení jeho vzdálenosti od ostatních postav či objektů ani od imaginárního stanoviště malíře či pozorovatele. Několik

let před Botticelliho *Zvěstováním*, kolem roku 1480, vznikl olej na plátně *Oplakávání Krista* (další oblíbený námět renesančních umělců) Andrey Mantegni (obr. 4.11). Zpodobení mrtvého Krista spočívajícího na mramorovém podstavci s bedry zakrytými draperií a s odhalenou hrudí a pažemi často slouží za příklad anatomického perspektivního zkrácení – techniky používané k zobrazení těla jako entity s prostorově orientovanými rysy v rámci postavy, a ne prostě jako objektu vznášejícího se v okolním perspektivním prostoru. Mantegna, dvorní malíř žijící v Padově, vytvořil toto dramatické dílo ke konci života a maloval je pro vlastní hrobku. Umělcova zadlužená rodina však obraz prodala, a dílo tak dnes visí v milánské obrazárně di Brera, kde je oslavováno jako kulturní příklad uplatnění perspektivy s cílem maximálně realistického zobrazení lidské anatomie.

Mantegna kompozici přizpůsobil tak, aby se její nejdůležitější prvek – hlava – nezdál příliš malý. Přesnost v užití perspektivy ke zpodobení lidského těla zblízka a ustupujícího v prostoru s využitím anatomických detailů by jindy vyústilo do extrému nebo deformace, což je i jedna z možných interpretací této klasické ukázky výrazného perspektivního zkrácení těla viděného zblízka v relativně mělkém prostoru. Důsledkem striktního užití perspektivy u těla viděného z takové blízkosti by mohlo být stlačení formy v prostoru tak, že by při frontálním pohledu vznikl optický dojem deformace. Mohli bychom si tedy položit otázku, zda Mantegnova kompozice představuje realistické zobrazení těla, anebo jde o extrém. Svaly jsou zobrazeny tak přesně, že vypadají jako z kamene, a vlivem výrazného



OBR. 4.12

Albrecht Dürer, *Kreslíř kreslící akt*, 1525

stlačení se Kristovy nohy a hrudník tyčí do výšky a jeho obličej vypadá podivně zploštěle.

Vyjadřovací meze perspektivy lze pozorovat i v dalším díle ze 16. století – proslulé rytině *Kreslíř kreslící akt* německého grafika a malíře Albrechta Dürera z roku 1525 (obr. 4.12). Rytina představuje umělce při práci na kresbě s lineární perspektivou snažícího se vyobrazit ženské tělo, přičemž pozice těla jako by naznačovala, že Dürer si je vědom role perspektivy při vytváření působivého „vhledu“, jak to on sám nazval.<sup>8</sup> Kreslíř pozoruje křivky modelu skrze mřížku v očividné snaze je vyobrazit v rámci pravidel perspektivy. Historik fotografie Geoffrey Batchen napsal, že výjev by se dal považovat za kritiku perspektivy jako jedné z forem dívání se, neboť kreslířův papír je jednak prázdný a jednak dílo divákovi odhaluje technický trik použitý k vytvoření obrazu „reality“.<sup>9</sup> Dalo by se také říci, že mřížka zprostředkující „vědecký“ pohled zde stojí v cestě vnímání ženského aktu, které by jinak bylo zdrojem sexuální slasti. Nám však jde o něco prostšího, a to že rané zprávy o perspektivní mřížce kladou důraz na její použitelnost při budování architektonického prostoru, a nikoli na specifika měřítka a formy lidského těla. Přesnost perspektivní mřížky – jak jsme viděli na Mantegnově *Opлакávání Krista* – jako by tělo proměňovala v kámen. Postava na obraze je mrtvá, ale protože tělo zobrazované v dějinách umění je obvykle živé, přesnost linie a stálost formy v prostoru umožněná mřížkou dokáže i tomuto dílu poskytnout lehkost a grácii charakteristickou pro živoucí tělo. Dürer, který se kopírováním Andrey Mantegni zdokonaloval, je také autorem mědirytiny a oleje *Adam a Eva* (1504, resp. 1507) (obr. 4.13), pozoruhodných tím, že nahé postavy nevznikly podle živého modelu, ale na základě Dürerovy představy o dokonalých proporcích. Ve svém rukopise pro zamýšlenou knihu o proporcích lidského těla napsal: „Často hledáš mezi dvěma či třemi sty muži a nalezeš jen pár náznaků krásy. Musíš tedy ... vzít hlavu jednoho a hrud', paži, nohu, dlaň či chodidlo jiných...“<sup>10</sup> Podle Dürera je tedy možné k realismu dospět skládáním pohledů na mnoho pozorovaných forem a jejich součástí. Realismus v tomto případě neznamená jediný výjev viděný z fixní perspektivy imaginárního diváka, ale kombinace pohledů na různé části těl, načrtnutých v odlišné době na různých místech, a jejich složení do kompaktního celku. Díky dějinám anatomického zobrazování tak lze lépe pochopit a uvědomit si existenci jiných potenciálních dějin vizuality v modernosti (dějin skládání, koláže, remixu) než pouze dějin dominantní role perspektivy.

Vyvstává otázka, jak potenciální deformace či iluzivní aspekty těchto systémů vidění chápala různá období. Historici např. zastávali názor, že kultury jako starověké Řecko filosoficky odmítly metody reprodukování toho, co vidí lidské oko, protože je považovaly za klamavé s tím, že smyslem umění není zrcadlová reprodukce lidského těla. Renesance naopak přijala názor, že společenskou funkcí umění je názorně reprodukovat lidský zrak. Nakonec i Leonardo da Vinci napsal ve svých denících: „Což jsme neviděli obrazy tak podobné skutečné věci, že by dokázaly zmásti člověka i zvíře?“<sup>11</sup> Vychází z toho, že i ten nejnevinnější a nejméně zkušený divák pozná, že kresba vytvořená podle perspektivy objektivně zpodobuje objekt či výjev, který zobrazovat má.

Da Vinciho zmínka o optickém zmatení je velmi zajímavá především ve světle jeho jedinečného díla realizovaného technikou zvanou perspektivní anamorfóza, konkrétně jedné jeho kresby z roku 1485. Pokud se na ni díváme zblízka a držíme ji svisle, nevidíme nic než abstraktní soustavu značek a čar. Pokud ji ale nakloníme v určitém ostrém úhlu směrem od své tváře, spatříme kresbu lidského oka, jejíž náležitou perspektivu zprostředkovává ustupující povrch samotného papíru. Zajímavé také je, že anamorfní perspektivu v některých svých obrazech uplatňoval i surrealista Salvador Dalí, a to ne s cílem dovolávat se realismu, ale jako techniku, která mu umožňovala surrealistickou hru s významy. Její pomocí diváka zval k určitému druhu mentální hry tím, že ho přiměl vyrovnávat oscilaci vnímání mezi dvěma zástupnými symboly, zdánlivě ukotvenými ve stejné formě. V Dalího *Trhu s otroky* z roku 1940 (obr. 4.14) lze snadno vypočítat symboliku, která je tolik oblíbeným tématem diskusí o malířově díle, ale především tu najdeme tři příklady anamorfózy. Podívejte se pozorně na bustu francouzského filosofa osvícenství a společenského reformátora Voltaira v pozadí na pianu. Jeho oči, nos a bradu tvoří obrazy dvou holandských renesančních kupců s charakteristickými klobouky a límci. Při pečlivém pohledu na ovoce v míse vpravo vedle Voltairovy hlavy také zjistíte, že švestka zároveň vypadá jako hýždě muže v dálce za pianem a hruška se opakuje jako pata vzdáleného kopce. Hrou s naším očekáváním, že obrazy předkládají perspektivní způsoby vidění, může tento obraz evokovat surrealistický názor zobrazením nečekaných pohledů a dvojích významů. V tomto oddíle jsme viděli, že díky omezením lineární perspektivy vznikla celá řada strategií vizuální hry.



OBR. 4.13

Albrecht Dürer, *Adam a Eva*, 1504



#### OBR. 4.14

Salvador Dalí, *Trh s otroky s mizející bustou Voltairea*, 1940

## Camera obscura

Perspektiva je dnes považována pouze za jeden z mnoha možných prostředků znázornění prostoru, za jednu z mnoha dostupných realistických metod. Perspektiva už výlučně necharakterizuje epistémé naší éry. Hodnota perspektivního realismu je však nadále odvozována z jeho postavení v tradici, která klade důraz na užitečnost vědecké přístrojové techniky při vytváření obrazů vnímaných jako spolehlivější a důslednější než vidění pouhým lidským okem. S rozvojem a využíváním camery obscury v rozmezí od 10. do 19. století a s její pozdější formální úpravou po vzoru fotoaparátu si perspektiva jediného bodu stále uchovává svou platnost jako standard objektivního dokumentování prostoru. Zároveň nás však fotoaparát vrací k pojetí empirismu coby protikladu racionalismu, jehož prostřednictvím jsme interpretovali dějiny perspektivy.

Camera obscura je jednoduchý přístroj, jehož princip je založen na jevu, při němž paprsky světla odrážející se od jasně osvětleného objektu nebo výjevu procházejí malým otvorem ve stěně tmavé komory (schránky či místnosti) a dopadají na její vnitřní stěnu, kde se

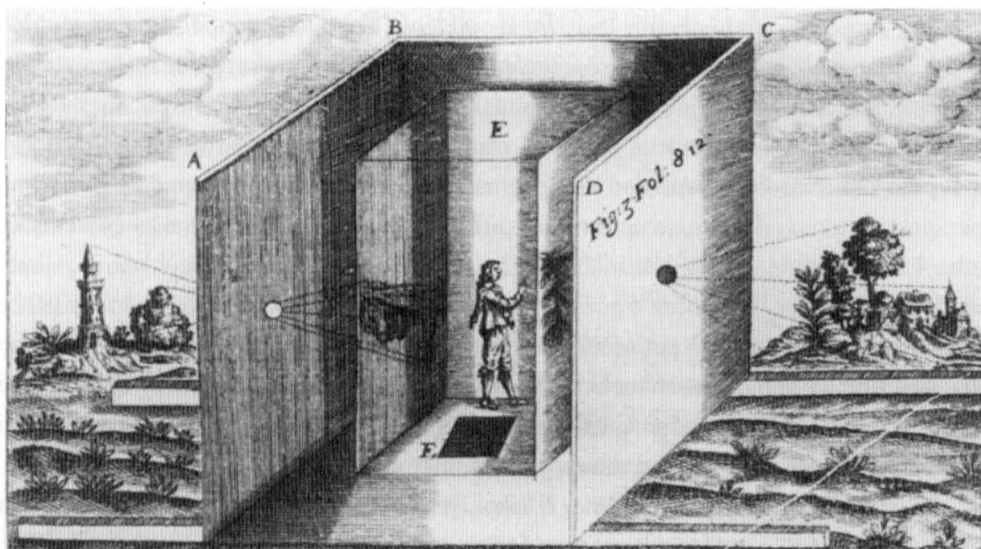
promítají převráceně. Tento jev zmiňují ve svých spisech Euklides, Aristoteles i Mo-c', čínský autor mohistického kánonu z 5. století. Čínský badatel Kchen Suo dynastie Sung popsal geometrické atributy tohoto jevu ve své knize *Pojednání o snových kalužích* z roku 1088. Klíčovou postavou ve vývoji camery obscury pak byl již zmiňovaný arabský matematik 10. století Alhazen. Zatímco starověcí Řekové věřili, že světlo vyzařuje z oka, Alhazen dokázal, že ve skutečnosti do oka vstupuje. Svou cameru obscuru zkonstruoval právě na základě tohoto poznání a jeho prostřednictvím přenesl studium světla z oblasti filosofie (teoretizování o daném jevu) do sféry empirických pokusů.

Podoba jednotlivých camer byla různá – od volně stojících místností a stanů až po malé skříňky, jež Louis Daguerre a William Fox Talbot později adaptovali na fotoaparát. V 19. století se camery obscury po celé Americe a Evropě instalovaly do parků a na výletní místa s nádherným výhledem na přírodu. Jonathan Crary napsal, že camera obscura představovala od 16. do 18. století ústřední faktor nového uspořádání a nového ustanovení subjektu. Podstatné je, že „divák“ camery obscury má k jejím obrazům jiný vztah než divák dvourozměrných obrazů, protože aby viděl, co vidí ona, musí stát uvnitř přístroje (obr. 4.15). Crary tomu říká „zvnitřněný pozorovatel vnějšího světa“.<sup>12</sup> Podle něj se tím camera obscura ve fenomenologickém smyslu výrazně liší od systému perspektivy. Crary tvrdí, že camera obscura byla filosofickým modelem po dvě staletí „v racionalistickém i empirickém myšlení – [modelem toho], jak pozorování vede k pravdivým závěrům o světě“.<sup>13</sup> Přestože vliv camery obscury má dlouhou historii, v 19. století došlo k její proměně z metafory pravdy na metaforu aspektů ve společnosti, které pravdu skrývají nebo převracejí vzhůru nohama (tedy totéž, co camera obscura činí se světlem). Například pro Karla Marxe byl způsob, jakým do camery obscury vstupuje světlo a převrací se, metaforou toho, jak buržoazní ideologie obrací na hlavu skutečné vztahy mezi dělnickou třídou a kapitálem a vydává za skutečnost to, co se jeví.

Camery obscury se také v hojné míře vyskytovaly v ateliérech umělců, kde srovnatelně s per-

OBR. 4.15

Camera obscura, 1646





**OBR. 4.16**

Johannes Vermeer, *Dáma a pán u virginalu* [*Hudební lekce*], 1662-1665

spektivní mřížkou sloužily jako kreslířská pomůcka. Současný britský malíř David Hockney ve své knize *Tajné vědění: Znovuobjevování zapomenutých technik starých mistrů* prosazuje velmi kontrover-

zní názor, že někteří malíři – počínaje holandskými barokními mistry po francouzské neoklasicisty, Ingrese nevyjímaje – používali nejrůznější pomůcky, včetně camery obscury a vypouklého zrcadla.<sup>14</sup> Například na této malbě od Vermeera jsou zřejmě deformovaná perspektiva a nezvyklé umístění ohnisek způsobeny pozorováním skrze skleněnou čočku (obr. 4.16). Přestože někteří historikové umění s Hockneyovou teorií nesouhlasí, je zajímavé, že použití optických čoček a různých pozorovacích pomůcek v tomto období zdaleka nebylo neobvyklé, ani nijak podezřelé. Vermeerův přítel a exekutor jeho zbankrotovaného majetku Antony van Leeuwenhoek, obchodník s látkami z Delftu, si také brousil vlastní čočky pro jednoduché, podomácku vyrobené mikroskopy, aby mohl pozorovat živoucí organismy. Je považován za jednoho z prvních mikrobiologů.

Ať už je Hockneyho teze správná, či nikoli, je pozoruhodné, že bez ohledu na to, zda určité historické dílo vzniklo díky pozorování pouhým okem či pomocí perspektivní mřížky,

camera obscura a mikroskop ovlivňují jak vnímanou, tak skutečnou hodnotu díla. To může znít překvapivě v době, která ve vizuálních výstupech, jejichž cílem je přesný záznam či modelace, považuje za samozřejmost jak vidění skrze vizuální přístroje, tak přesouvání důvěryhodnosti z lidského těla na přístroje. Vermeerova doba tyto techniky také chápala jako součást souboru zvyklostí používaných výtvarným uměním a vědou. Námitky vůči Hockneyovým názorům se přesto nezakládají jen na jeho důkazech, ale i na hrůze ze skeptické představy, že by se umělec tvořící vlastní rukou snížil k tak lacinému kumštýřství – zejména, dejme tomu, Vermeer, jehož dílo všichni oslavují pro jeho mistrné nápodoby. Možná tu hrají roli i obavy o hodnotu takových maleb ve světle toho, že jejich tvůrci používali vizuální techniky více, než se dosud předpokládalo. Představa, že hodnota originálního uměleckého díla je odvozena z jeho takříkajíc ruční výroby bez využití jakékoli technologie – tedy že za jeho vznikem nestálo nic jiného než ruka a oko malíře –, přetrvává i bez ohledu na to, že v současné umělecké produkci jsou stále běžnější mnohem složitější mechanismy reprodukce, jež napomáhají vzniku děl, která se stávají předmětem sběratelství a je jim přisuzována muzejní hodnota, jež může na uměleckém trhu 21. století dokonce růst.

## Zpochybnění perspektivy

Tradiční formy perspektivy byly během jejího dlouhého vývoje spjaty s ideou objektivní versus subjektivní zobrazení reality. Celá řada historiků umění ovšem namítá, že lidský zrak je nekonečně složitější, než naznačuje perspektivní model nehybného pozorovatele a světa linií a prostoru. Když se díváme, naše oči se neustále pohybují a každý náš zrakový vjem je směsicí mnoha různých více či méně soustředěných nebo letmých pohledů. Víme i o jiných systémech zobrazování, které kladou důraz na odlišné prvky obrazového pole než linii a prostor – prvky abstrahované z perspektivy. V období po vynálezu fotografie ostatně řada moderních uměleckých hnutí tradici perspektivy zcela odmítla. Například impresionismus konce 19. století programově využíval viditelné tahy štětcem a náladové světlo s cílem zachytit jiné vidění světa. Impresionisté se zaměřili na světlo a barvu a jejich cílem byla spontánnost, díky níž někteří kritici přirovnávají jejich díla k fotografické momentce. Výtvarné dílo impresionismu ale na rozdíl od fotografie nepředstavuje okamžik zachycený v čase; jde o obraz evokující prožitek neustálé hry barev a odrazů světla. Malíři impresionismu vyznávali krajinomalbu – krajinu zprostředkovanou osobním prožitkem přírody, jejím pozorováním a subjektivním sledováním jejích proměn barev a světla během malování. K původně hanlivému označení „impresionismus“ vyprovokovalo francouzské kritiky dosud nevídané pojetí Monetova plátna *Imprese, východ slunce* z roku 1872, které dnes najdeme v pařížském Musée Marmottan Monet. Impresionismus, stejně jako se to stávalo a stává i mnoha dalším bezprecedentním stylům zobrazování, narazil na odpor coby znepokojivý způsob nazírání na svět a podle některých karikatur ve francouzském tisku měl dokonce údajně potenciál vyvolat u těhotných žen potrat.



OBR. 4.17

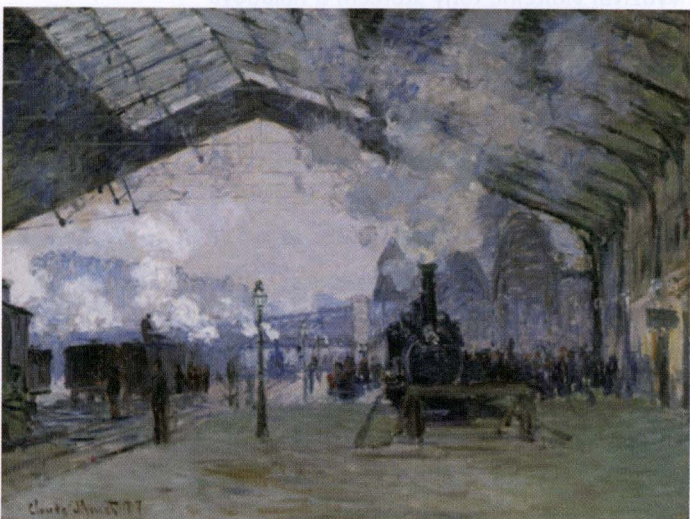
Claude Monet, *Nádraží Saint-Lazare*, 1877

Monet zkoumal proces dívání se tím, že maloval několik variant téže scény, aby ukázal jemné proměny barvy a světla v čase a v různých atmosférických podmínkách. K těmto sériím patří obrazy katedrály v Rouenu, malované v rozličnou denní dobu, a slavná plátna zachycující mihotání a proměny světelných a barevných skvrn mezi lekníny na rybníčku v jeho zahradě. Vytvořil i bezpočet obrazů pařížského železničního nádraží

St. Lazare, z nichž každý představuje výjev tak, jak se jevil v různém světle a barvách v různém počasí a denní době (obr. 4.17 a 4.18). Zatímco většina impresionistických děl zobrazovala krajiny a pastorální scény, obrazy nádraží St. Lazare evokují kypící nový moderní svět s kouřícími lokomotivami a industriální krajinou. Na těchto a podobných dílech Monet názorně ukazoval složitost lidského vidění a zobrazoval ho jako plynulý proces, který vzájemně reaguje s přírodou. A zatímco osobnosti renesance, jako např. Brunelleschi, se snažily řídit objektivními přírodními zákony a nástrojům věřily více než informacím poskytovaným smysly, impresionisté včetně Moneta naopak za proces, jehož prostřednictvím lze poznat přírodu, považovali smyslovou, ztělesněnou zkušenost vidění. Nádraží nikdy nevypadá stejně; nejde jednoduše o jediný stabilní pohled, ale o mnoho impresí. Akt dívání se je tak

OBR. 4.18

Claude Monet, *Příjezd vlaku z Normandie, Nádraží Saint-Lazare*, 1877



v těchto obrazech nastolen jako aktivní a proměnlivý; nikdy není fixní, dívání se znamená proces. V pozdějších letech vytvořil Monet řadu verzí své dnes slavné zahrady v Giverny v proměňujícím se světle a barvách, v nichž přírodu představuje jako dynamickou a pulzující životem.

Přestože impresionismus byl avantgardní hnutí, které zpochybňovalo dobové konvenční způsoby vidění, už desítky let jde o styl velmi oblíbený ve sféře uměleckých reprodukcí. Impresionistické obrazy se reprodukují a prodávají prostřednictvím plakátů, kalendářů i hrnků na kávu. Možná je to proto, že většina impresionistických námětů vyjma některých děl Vincenta van Gogha je radostná a idylická. Jsou to výjevy plné světla a života a příjemné na pohled, a i diváci, kteří o historii tohoto stylu nic nevědí, je tak vnímají jako



odpočinková a optimistická. To je něco docela jiného než díla jiných moderních uměleckých stylů, např. kubismu, jehož forma i náměty jsou mnohem provokativnější.

Avantgarda konce 19. století a začátku 20. století se zaměřila právě na nové způsoby dívání se. V centru pozornosti moderního umění v době převratných společenských změn, k nimž patřil také rozvoj fotografie jako nového způsobu dokumentování a zobrazování světa, byla otázka, co znamená „pohled“. Kolem roku 1907 se španělský malíř Pablo Picasso a francouzský malíř Georges Braque začali zajímat o znázorňování objektů z různých úhlů pohledu současně. Kubisté záměrně zpochybňovali dosud převládající pojetí perspektivy prostřednictvím analytického systému, který rozložil perspektivní prostor konvenčního malířského stylu. Kubistické obrazy jako by tvrdily, že lidské oko nikdy neodpočívá, naopak je neustále v pohybu a svět vnímá z několika výhodných bodů zároveň. Kubisté malovali objekty, jako by je simultánně pozorovali z několika různých úhlů, přičemž povrchy těchto objektů se navzájem střetávaly a prostupovaly v nečekaných úhlech. Roztříštili tak soudržnost a jednotu perspektivní hloubky a jednotlivé části znovu poskládali nejednoznačným způsobem, jaký do té doby neměl v umění obdoby. Prostor v kubistických obrazech je mělký a fragmentovaný. Divák je veden k tomu, aby se zaměřil na roztříštěnost obrazového prostoru a ocenil, nakolik se daný výjev liší od obrazové a kompoziční jednoty předchozích malířských stylů.

Georges Braque ve svém zátiší *Žena s kytarou* z roku 1913 (obr. 4.19) nahradil realistický prostor a světlo kinetickým pohledem na běžné předměty a etikety, rozloženým na různé úhly a fragmenty. Námětem obrazu je žena hrající na kytaru u kávového stolku, obklopená novinami a lahvemi. Výjev je zároveň komponován jako syntetická série letmých simultánních pohledů. Tento způsob zobrazení podle kubistů představoval nejvýstižnější prostředek vyjádření roztěkaného a složitého procesu lidského vidění. *Ženu s kytarou* bychom mohli přirovnat k dílu Rolanda de la Porteho z 18. století, které jsme rozebírali v 1. kapitole. V obou případech jde o zátiší s tím rozdílem, že Braque svým způsobem vidění



OBR. 4.19

Georges Braque, *Žena s kytarou*, 1913



OBR. 4.20

Pablo Picasso, *Avignonské slečinky*, 1907

popírá perspektivu jediného bodu de la Porteho realistického zobrazení. Oba obrazy se tváří jako znázornění toho, co skutečně vidíme. Zatímco však Roland de la Porte postuluje jediného pozorovatele dívajícího se směrem k obrazu, Braque nabízí „neposedný“ pohled pozorovatele, který je v neustálém pohybu. Stojí za pozornost, že cílem kubistů nebylo konstruovat vysněné, iluzorní světy, ale nové způsoby pohledu na skutečnost. John Berger napsal: „Kubismus změnil povahu vztahu mezi malovaným obrazem a realitou a tím také vyjádřil nový vztah mezi člověkem a realitou.“<sup>15</sup>

K neznámějším příkladům kubismu patří slavný obraz Pabla Picassa *Avignonské slečinky* z roku 1907 (obr. 4.20). Picasso byl v tomto období podobně jako řada dalších moderních umělců ovlivněn africkým uměním, především jeho sochařskými díly a maskami, a jeho obraz prostitutek z nevěstince v Avignonu názorně dokládá, jak se kubismus inspiroval abstrakcemi afrického umění a propůjčoval jim nové kódy s cílem zprostředkovat evropskou představu simultánního vidění z několika úhlů. Popřením kódů západního umění a lineární perspektivy uplatnil Picasso v této malbě některé kompoziční prvky figu-

rativního stylu, charakteristického ostrými hranami, které vyzoroval v africkém umění i jeho artefaktech, jež se v tomto období intenzivní koloniální expanze Francie v Africe začaly objevovat v pařížských muzeích. Z hlediska významu obrazu samozřejmě není náhodou, že obraz podobně jako dílo Braqua zobrazuje ženské postavy. V Picassově případě ženy divákovi nastavují obličej s vyzývavým až nepřátelským výrazem.

Vztah moderních umělců k estetice afrického umění označovaného tehdy jako „primitivní“ byl námětem bezpočtu diskusí a sporů týkajících se především otázek kolonialistické apropriace a autorství.<sup>16</sup> Picassův obraz byl nejvýznamnějším exponátem na známé výstavě newyorského Muzea moderního umění, uspořádané v roce 1984 pod názvem *Primitivismus v umění 20. století: Podobnost mezi kmenovým a moderním*. Výstava představila práce evropských modernistů spolu s díly afrických umělců, která je možná inspirovala, ale ani jediné dílo afrického umění nemělo popisku udávající jméno umělce nebo datum vzniku. Kritici výstavy namítali, že tento formát prezentace zosobňuje eurocentrický kolonialismus. Maska vytvořená umělcem ze Zairu, jejíž reprodukce se na výstavě objevila (obr. 4.21), tak nebyla v kontextu výstavy vnímána jako forma abstrakce obdařená vlastním specifickým souborem kulturních konotací, ale jen jako ukázka primitivního umění, jímž se inspirovalo umění moderní. Přestože styly jako kubismus se dodnes zhusta považují za výrazně moderní názory popírající tradici, je zřejmé, že si bezejmenně vypůjčovaly z abstraktních stylů, které byly v řadě oblastí Afriky a Latinské Ameriky nedílnou součástí tradice. Důležité je i to, že styly, které se v kontextu evropského a amerického umění zdají výjimečně moderní a pokrokové – a tudíž avantgardní –, čerpaly inspiraci z uměleckých jež, které měly za sebou mnohem delší historii abstrakce a dlouhou historii popírání či jednoduše ignorování konvenčních zákonitostí perspektivy.

Zpochybnění převládající perspektivy jediného fixního bodu jako systému zobrazování reality lze najít i na úrovni metafory a symboliky. Ital Giorgio de Chirico ve svém obraze *Melancholie ulice* z roku 1914 (obr. 4.22) zveličuje perspektivu tak, aby v divákovi vyvolal pocit tísně a hrozícího nebezpečí. Všechny budovy v tomto strašidelném, liduprázdném pohledu na město ustupují v ostrém úhlu směrem k mírně posunutému úběžnému bodu. Kompozice obrazu odpovídá perspektivnímu systému, v němž jednotlivé struktury nejsou přesně vyrovnané. Při pohledu na obraz máme neodbytný pocit, že postavu bez tváře v popředí brzy pohltí mohutný stín, který se k ní pomalu plíží z pravého dolního rohu obrazu. Jde o jedno z metafyzických děl de Chirika, jejichž cílem není zobrazit objektivní realitu, ale intenzivně evokovat stav mysli nebo vědo-



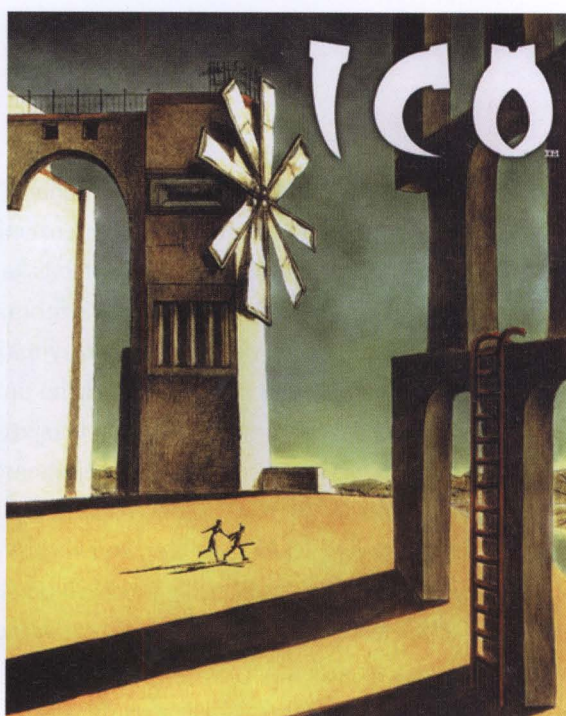
OBR. 4.21

Maska mbuja (nemoci), Zair



OBR. 4.22

Giorgio de Chirico, *Melancholie ulice*, 1914



OBR. 4.23

Obálka hry Ico, remake de Chirikovy *Melancholie ulice*

mí. De Chirikovou obrazností se formálně inspiroval japonský designér videoher Fumito Ueda a využil ji ve své známé videohře Ico z roku 2002 (obr. 4.23). Hra Ico vychází z vizuálního stylu řady videoher a vydobyla si kultovní postavení zčásti proto, že popřela jistá estetická pravidla tohoto žánru. V tomto případě je na jednom záběru ze hry de Chirikův obraz proměněn ve výjev evokující cestu metafyzickou a snovou krajinou.

Dlouhověkost tradiční lineární perspektivy vypovídá o kulturní touze po tom, aby vidění bylo stabilní a neměnné a stejně neměnný a stálý byl i význam obrazů. Akt dívání se však byl v modernosti fakticky velmi proměnlivý a zahrnoval celou řadu kontextuálních významů, a to v nikterak ideálním smyslu. Racionální objektivita sice může být přesnou obecnou charakteristikou moderní epistémé, ale rozpočívání pozorujícího subjektu a fascinace pokřivením (a zobrazením perspektivy jako jedné z technik využívajících iluzi), které vyplývají z procesu anamorfózy, naznačují, že bychom měli začít brát alternativní paradigmatu dívání se opravdu vážně. Umělecká hnutí jako kubismus a surrealismus se neustále přela s dominantním světovým názorem, jehož paradigmatem je právě perspektiva. Cílem moderních umělců nebylo nahradit danou epistémé novým světovým názorem, ale vyzdvihnout perspektivu a její světonázor jako ukotvené v kultuře a určované společenskými okolnostmi vidění a zobrazování. Účelem abstrakce je zviditelnit dějinné a kontextuální vytváření perspektivy a dokázat, že nepředstavuje univerzální princip. K tomu docházímimo jiné v impresionistických malbách, které do hry zapojují i jiné aspekty vidění, anebo prostřednictvím strategií využívaných kubismem, které analyzují a přetvářejí strukturu perspektivní prostorové logiky.

Perspektivu a další metody zpochybňovali i moderní umělci mnoha stylů 20. století. Tradici zobrazování odvíjející se od modelu karteziánského subjektu jako centra obrazného světa zpochybňovali v malířství, fotografii a filmu přibližně od desátých do šedesátých

let. V některých abstraktních moderních malbách se forma stala samotným obsahem. Někteří umělci modernismu navíc přenesli důraz z malby coby zobrazení na malbu coby záznam umělce fyzického a emočního zážitku z tvorby. Malba se ve skutečnosti stává záznamem umělce aktu tvoření. Tento přístup výstižně ilustruje „akční malba“ založená na vylévání a šplíchání barev, jež se stala téměř ochrannou známkou stylu abstraktního expresionisty Jacksona Pollocka. Pollock většinou položil plátno na podlahu, chodil kolem jeho obvodu a energickými gesty na ně stříkal a lil barvu přímo z plechovky. Místo štětce do povrchu malby zasahoval např. špachtlí či nožem a k malířské hmotě někdy přidával písek, úlomky skla a další materiály. Akční malba vycházela ze zájmu surrealistů o automatismus – techniku psaní, kreslení a malování, kdy autor pokrývá podkladový materiál pomocí spontánních gest, aniž by jakkoli myslel na výslednou estetickou formu. Hlavním principem bylo, že tato technika může vést k bezprostřednímu, necenzurovanému výlevu vnitřních pocitů umělce a znaky zanechané na plátně tyto pocity vyjádří i bez přímé obrazné symboliky. Pozorovatel pak může vnímat umělcovu energii a emoce sledováním nespoutaných linií a tvarů, které slouží jako záznam malířovy spontánní, temperamentní činnosti. Tato díla nebyla pojmenovaná po ničem (viz např. Pollockovo *Číslo 1*, obr. 4.24), protože nepředstavovala ani nesymbolizovala nic než malbu samu a proces jejího vzniku. Dobová umělecká kritika vyzdvihovala jejich estetickou hodnotu ne proto, že by snad jakkoli prezentovala umělcův pohled na svět či na určitý výjev, ale proto, že dokumentovala umělcovu metodu a jím používané materiály.

Základním aspektem tvorby mnoha modernistů byl koncept, proces a umělecký akt, které byly i zdrojem kategorií vymezujících podkategorie modernistického umění (např. konceptuální umění, procesní umění či umění performance). Konceptuální umění se zabývalo tvorbou, v níž myšlenka či pojetí byly důležitější než

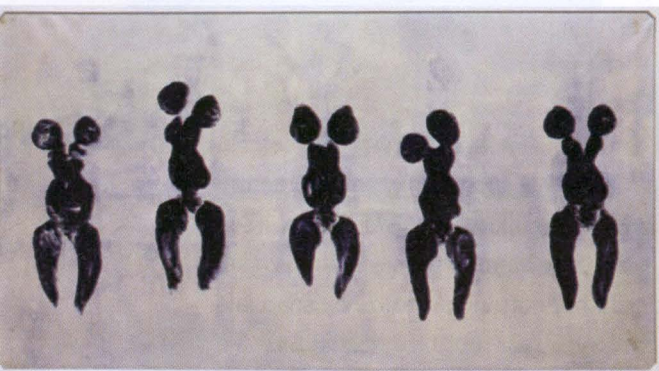
OBR. 4.24

Jackson Pollock, *Číslo 1*, 1948



vizuální výsledek. Francouzský malíř Yves Klein kombinoval konceptuální přístup s malbou založenou na procesu, performanci a akci. Jeho plátna nebyla záznamem jeho vlastní fyzické akce; nahé modelky naopak položil na podlahu do jednoho odstínu barvy (jasně modrá modř), v níž se otáčely, aby si jí pokryly celé tělo, a pak se posunovaly po plátně před diváky za doprovodu hudební skladby „Monotónní symfonie“ (jediný prodlužovaný akord). Uměleckým dílem – akčním uměním i performancí – tedy byl sám proces.

Tato umělecká metoda, která se prosadila pod názvem nový realismus, podřývala starší realistickou tradici „malování podle života“, kdy umělci malovali akty podle pózujících nahých modelek v ateliéru. Klein naopak využil celé tělo modelky jako přímý zdroj otisků na



#### OBR. 4.25

Yves Klein, *Antropometrie modrého období* (ANT 82), 1960

plátně, jako by tělo bylo jediný živý štětec. A stejně jako je fotografie v rámci kódu fotografického realismu považována za přímý otisk světla, v tomto případě výsledné dílo předkládá otisk celého povrchu těla fyzicky se dotýkajícího plátna. I přesto jde o otisky vysoce abstraktní, neboť postrádají zobrazovací konvence jako perspektivní zkrácení, stínování, linii, barevné variace a perspektivu. Název Kleinova díla ze série fyzických obrazů – *Antropometrie modrého období* (ANT 82) – z roku 1960 (obr. 4.25) přímo evokuje praxi měření těl k získávání informací o normálním stavu, zdraví a intelektu, jež byla běžná v 19. století (a již se budeme podrobně věnovat v 9. kapitole). Jde o obrazy, které diváka

vtahují do vlastního světa způsobem, jež nevybízí ani ke ztotožnění se s nimi, ani k vizuálnímu potěšení v běžném smyslu. Vybízí nás k uvažování o materiálnosti těla a barvy, k onomu „bylo jsem tam“ nahého těla, které se převalovalo v přilnavé barvě podobně jako dítě, jež si do barvy namočí ruku a pak prstem čmárá po plátně. Tělo modelky tu při komponování díla figuruje jako náhražka malířovy ruky. Očekává se od nás, že si místo procesu kopírování pózujícího těla představíme proces a scénu vzniku obrazu.

V padesátých letech znamenal tento styl radikální pojetí uspořádání prostoru obrazu, protože se výrazně rozcházel s myšlenkou, že obrazy mají představovat to, co vidíme. Dokonce i obrazy impresionismu nabízely jisté zdání pozorované scény, přičemž kladly důraz na důležitost světla a barvy. Kleinova díla si získala takový věhlas, že odstín barvy, který výhradně používal, je dodnes znám jako Kleinova modř. Umělec si odstín dokonce patentoval jako „Mezinárodní Kleinova modř“, přestože za jeho života se nikdy nevyráběl pro komerční účely (Klein zemřel mladý, ve věku 34 let, tedy dřív, než stačil tento a další své nápady realizovat).

Motivy Kleinova tvůrčího procesu později rezonují v díle kubánsko-americké umělkyně Any Mendietaové (zmiňované ve 3. kapitole), která zanechávala otisky vlastního nahého těla v písku v přírodě (earthworks), následně je fotografovala a fotografie upravovala tak,

aby zdůraznila povrch obrazu jako záznam ruky a těla umělce. Zatímco Klein používal ženský akt jako živoucí náhražku ruky a štětce, Mendietaové její tělo sloužilo jako jakýsi „značkováč“ symbolizující fyzickou nepřítomnost žen v dějinách umění coby těch, kdo na něm zanechávají stopy i přesto, že ženské akty v něm najdeme až příliš často v roli objektů pohledu malíře-muže.

Názor, že pohled na svět založený na perspektivě ve skutečnosti není ničím víc než jedním z mnoha různých způsobů zobrazování toho, co vidí lidské oko, dále rozvíjela řada současných umělců, z nichž mnozí si při tom pohrávali s kódy fotografické pravdy. Například David Hockney v koláži *Pearblossom Highway* z roku 1986 (obr. 4.26) zkomponoval pohled na pouštní křižovatku pomocí několika momentek zabíraných z různých stanovišť. Kompozice naznačuje, že umělec tuto zcela všední cestu nepředstavuje z jednoho, ale mnoha prchavých pohledů z různé perspektivy a v různé době. Pomyslně tu nefiguruje jen jeden jediný divák, který by si výjev prohlížel z různého stanoviště, ale možná stovky či tisíce diváků, kteří ho v rychlosti na chvíli zahlédnou, ať už kolem projíždějí jen jednou, nebo tudy pravidelně cestují několikrát denně, týdně či měsíčně. Jeho dílo je odrazem pulzujícího každodenního vidění a prchavé a sériové povahy vidění v pohybu v moderním životě.

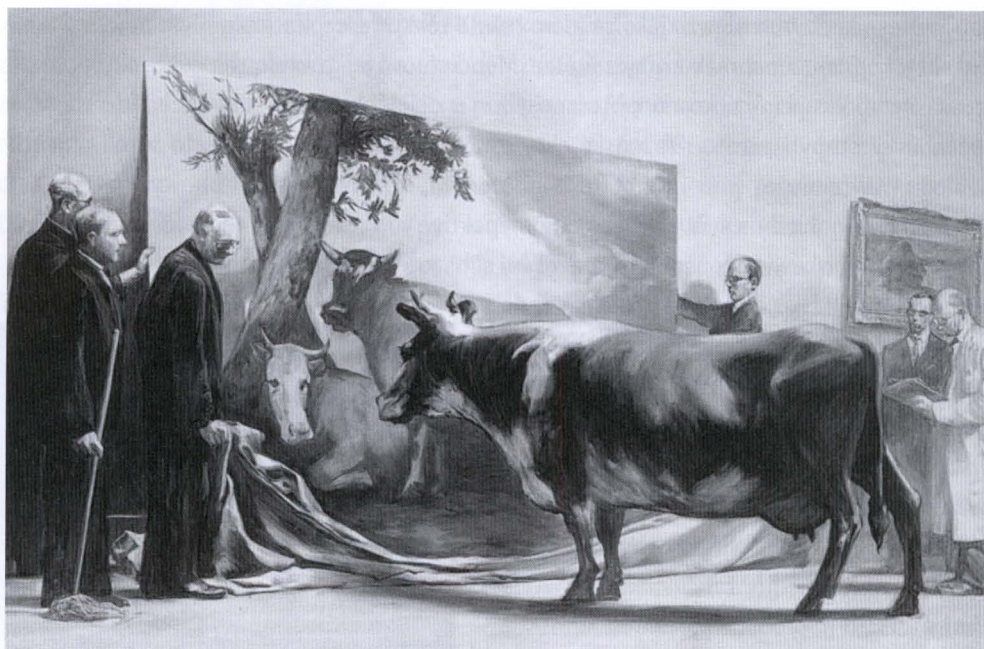
S perspektivou později experimentovali i další umělci, mezi nimi Mark Tansey. Jeho *Zkouška nevinného oka* z roku 1981 (obr. 4.27) je vtipným postmoderním komentářem dějin perspektivy. Činí tak kresbou uplatňující konvence perspektivy a poměřování k vyobrazení objektů a výjevů tak, jako bychom je pozorovali jakýmsi oknem světa. Zdánlivě exaktní realistickou formou tu předkládá humorně absurdní výjev, kdy několik mužů ukazuje krávé obraz krav – velkoformátovou malbu zčásti zahalenou draperií, jako by šlo o významné umělecké dílo, a také provedenou dokonale realisticky. Muži, zřejmě kurátoři, historici umění a sociologové, tak pozorují pozorující krávu. Jeden z nich má na sobě laboratorní plášť a zapisuje si poznámky, další drží ukazovátka, jako by se chystal zvíře upozornit na určité aspekty malby.

Tansey si tu sympaticky dobírá realismus a představu, že jeho kódy by mohly být srozumitelné i nevinnému, necvičenému oku zvířete. Jeho vtip výstižně zapadá do umělecko-historického kontextu nového realismu počátku osmdesátých let, který zpochybňoval dogmatický odpor abstraktních modernistů k zobrazování. Na začátku desetiletí, z něhož Tanseyho obraz pochází, se ke kódům a konvencím klasického realismu tak, jak se rozvíjel v renesanci, znovu přiklonila celá řada umělců v reakci na abstraktní a konceptuální směry



OBR. 4.26

David Hockney, *Pearblossom Highway*,  
11.–18. dubna 1986 [druhá verze], 1986



#### DBR. 4.27

Mark Tansey, *Zkouška nevinného oka*, 1981

šedesátých a sedmdesátých let, jež zdůrazňovaly realitu plátna a barvy, realitu kódu a záludnost obraznosti. Tansey vysvětluje, že *Zkouška nevinného oka* není jen o návratu ke starým názorům na realismus:

Ve svém díle hledám obrazné funkce založené na myšlence, že namalovaný obraz o sobě ví, že je metaforický, rétorický, transformační, fiktivní. Nedělám obrazy věcí, které skutečně existují. Mé příběhy se nikdy nemohly stát.<sup>17</sup>

Když Tansey říká, že „obraz o sobě ví“, naznačuje, že jeho dílo bylo přijato ve společenském kontextu, jehož diváci nejsou tak hloupí, aby uvěřili, že smyslem umění je imitovat zrak, mást nebo předkládat pohled na skutečnost stejně, jako by ji vnímali pouhým okem, ať už vznikl mechanicky, či jinak. V roce 1981, kdy byla *Zkouška* poprvé vystavena, už neexistoval muzejní divák, který by neznal triky, techniky a mechanické procesy stojící v pozadí efektů používaných malířským realismem. Už zkrátka není cesty zpět k „nevinnosti“ dřívějšího období, kdy perspektiva uváděla diváky v úžas nebo je přiměla uvěřit, že to, co vidí, je skutečnost. Divák stojící před Tanseyho obrazem spíše pochopí vtip, který si bere na mušku nejen metody a strategie realistického zobrazování (lidé nejsou dobytek), ale i neodbytnou touhu historiků a kritiků umění vědecky pozorovat a zkoumat vidění diváků, kteří pak fakticky plní funkci testovaného živočicha. Tanseyho dílo si utahuje i ze skutečnosti, že dějiny obraznosti a akademické studium forem vnímání se do jisté míry staly módní záležitostí.



## Perspektiva v digitálních médiích

Kódy a konvence realismu se neustále proměňují také v kontextu elektronických vizuálních technologií. Především digitální obrazy přináší nové způsoby vnímání perspektivy z několika úhlů v několika virtuálních světech zároveň na jediné obrazovce či jednom displeji. Například videohry obohatily vnímání obrazů o nové druhy perspektivy a interakce s ostatními hráči i samou technologií. Důraz na fenomenologickou tělesnou zkušenost tvůrce, tolik zřejmou v modernistických malbách Kleina a Pollocka, se opakuje právě v produkci videoher. V jejich případě se však důraz přesouvá na fyzickou zkušenost uživatele. Videohry se objevily po druhé světové válce v zábavních technologiích, které využívaly určitý druh displeje převzatý z radarových technologií. Zpočátku šlo o analogové přístroje sloužící k ovládnutí dráhy tvarů pohybujících se na displeji. V té době byly hry obvykle založeny na principu válečného boje a cílem bylo např. s tvary manévrovat tak, aby zasáhly pevný cíl doslova otištěný na displeji. Na začátku sedmdesátých let vznikla dodnes rozšířená forma lidové zábavy – herny s automaty na mince. Jedním z klíčových aspektů videoher je nezbytná interakce s technologií a ostatními diváky. Na rozdíl od filmu či televizního programu, které se nám odvíjejí před očima, aniž bychom museli nějak výrazněji komunikovat s ostatními nebo s technologií samotnou (až na mačkání tlačítek na dálkovém ovladači), jsou videohry charakteristické a podmíněné tím, že divák musí specifickým způsobem řídit herní prvky nebo interagovat s dalšími uživateli. Hnací silou je zde tedy hráčova aktivita. Ve studiích o videohrách byl proto výraz *divák* víceméně nahrazen výrazem *uživatel*, protože ten vyjadřuje fyzický, tělesný prožitek kontaktu s čímsi mimo omezené hranice pouhého dívání se.

DBR. 4.28

*Simíci 2: Volný čas, koničky. Vaříme, 2004*



Noah Wardrip-Fruin, teoretik v oblasti digitálních médií, popisuje hry raději jako *hratelná média* a jejich uživatele jako *hráče*, a to s cílem zavést popisnou kategorii, do níž by bylo možné běžně zahrnout jak konvenční videohry, tak experimentální mediální projekty umělců a výrobců, které hru připomínají, ale nemají určité rysy komerčních her (např. cíl vyhrát). Volba výrazů *uživatel* či *hráč* neznamena, že vidění je pasivní a zahrnuje jen neustálé dívání se, ale že diskurs týkající se videoher se přizpůsobil slovníku, který klade důraz na naše aktivní využívání médií. Další odborník na digitální média, Alexander Galloway, píše: „Jestliže fotografie jsou obrazy a filmy pohyblivé obrazy, pak *videohry jsou akce*.“<sup>18</sup> Připomíná Pollockovu akční malbu, jejímž principem je tělesný pohyb, a nikoli to, jak vypadá výsledné plátno. Galloway pokračuje: „V případě videohry je akcí samotné dílo. Člověk *hraje* hru. A software *běží*. Operátor a stroj hrají videohru společně, krok za krokem, pohyb za pohybem.“ Obrazy objevující se v každé videohře jsou tedy zčásti určovány fyzickým aktem hráče omezeným jedině pravidly a mechanismy hry. Tento obrat k „užití“ a „akci“ naznačuje, že nová epistémé vyjadřuje užitek a fyzický zážitek.

Pohled generovaný videohrami je také důležitý v tom smyslu, že si díky nim dokážeme představit zcela nové světy a pohybovat se v nich. Podobně jako už zmiňovaný starověký Aniho papyrus nabízí i videohry různé perspektivy zároveň a ne vždy se řídí pravidly geometrické lineární perspektivy. Jedním z vizuálních modů zakomponovaných do videoher je izometrická neboli axonometrická projekce. V izometrii má vše stejné měřítko. Izometrická perspektiva nezobrazuje objekty vzdalující se v prostoru jako menší, jak by se dělo v lineární perspektivě. Jejím cílem není vytvořit dojem hloubky a prostor v rámu naopak zplošťuje. Obraz nemá úběžný bod. Izometrické prostory se často používají v případech, kdy jeden rám prostupuje druhým, jak je to časté i ve videohrách. Izometrický pohled staví diváka do jiného vztahu k prostoru než tradiční perspektiva: umísťuje ho tak, jako by se díval seshora, z horního rohu místnosti, směrem k protilehlému dolnímu rohu. Tento typ perspektivy často najdeme např. v komiksu, který děj popisuje nejrůznějšími typy plochých, dvourozměrných výjevů.

Ve videohrách jsou pravidla izometrické perspektivy zcela běžná, i když většině hráčů může být tento aspekt úplně lhostejný. Například ve známé hře *Simíci* (The Sims) je prostor natolik zploštělý, že se diváci-hráči dívají na obrazovku jakoby shůry, v roli vševydoucího. A přestože tradiční perspektiva je dodnes považována za prostředek, který divákovi dokáže poskytnout božský, centralizovaný pohled na určitý výjev, zdá se, že izometrická perspektiva hráčům-divákům propůjčuje ještě větší moc. Nejen proto, že jim zprostředkovává vševydoucí pohled na virtuální svět, ale také proto, že jim přisuzuje pozici někoho, kdo je interaktivně tvůrčí a vtažený do světa, v němž se dokáže bravurně pohybovat a kde si udržuje ústřední postavení bez ohledu na to, jak se mění orientace určitého výjevu.

Umělec Jon Haddock srovnává tradiční a izometrickou perspektivu pomocí apropriace známých obrazů a historických událostí, které vizuálně zpracovává tak, jako by byly součástí videohry. Těmto dílům říká „izometrické záběry“. Fotografii čínského studenta snažícího se vlastním tělem zastavit tank, jež se stala ikonou demonstrací na náměstí Nebeského klidu (obr.4.29) v Pekingu (srov. 1. kapitola), pojal plochou perspektivou videohry. Tím, že Haddock původní fotografii přepracovává pomocí izometrické perspektivy,

mění ji v cosi, co vypadá jako statický záběr z videohry, kdy postava na výjevu jako by stála na zploštělém pozadí ulice. Haddock také aproprioval novinovou fotografii Eliána González, kubánského chlapce, jehož americká CIA v roce 2000 odňala jeho příbuzným v Miami a i přes rozsáhlé protesty kubánsko-americké komunity a navzdory polemikám o jeho imigračním statusu a opatrovnictví ho vrátila do péče jeho otce na Kubě. Dům, kde byla fotografie chlapce pořízena, Haddock pojal perspektivou hry struktované podle *Simíků*. Uživatel vidí do domu, jako by mu někdo odnesl střechu. Převedením obrazů do izometrické perspektivy Haddock poukazuje na umělost systémů dívání se i na původní fotografický obraz a jeho izometrický remake.

Dalším charakteristickým rysem videoher je masivní využívání záběrů, které hráčům zprostředkovávají dojem pohybu v prostoru. Lev Manovich ve své vlivné knize *Jazyk nových médií* upozorňuje, že na filmové prostředky komponování prostoru viděného na plátně v perspektivní hloubce a v pohybu se koncem 20. století odvolávala řada uměleckých forem včetně videoher a počítačové grafiky. Nejedna videohra je naprogramovaná tak, že hráči zprostředkovává dojem jediného bodu pohledu, aby se mohl ztotožnit s pohledem vlastním, ale tento bod je pohyblivý. Konvence pozorování z jediného bodu dodnes ušla dlouhou cestu, a to jak v kinematografii, tak v komiksu, a hrála roli nástroje, který divákovi poskytuje zážitek z podívané stylem, jako by příběh vnímal očima jedné z postav. Tuto konvenci film někdy využíval k tomu, aby ukázal subjektivní (obvykle pozměněné) vidění určité postavy, podobně jako pohled někoho, kdo nevidí příliš dobře, sní nebo je pod vlivem drog. Ještě častěji ale takové pohledy ve filmu prezentují přibližně to, co postava vidí, a předchází jim či je následuje záběr na tuto postavu, jak se dívá. Tím, co mají takové záběry společného, je tedy sledování. V jednom podžánru videoher najdeme obraz naprogramovaný stylem zvaným „ichstřelec“, kdy divák jakoby míří se zbraní usazenou v rameni a obrazovka mu předkládá výjevy možných cílů.

Videohry jsou složeny z *virtuálních* obrazů. Poměrně rozšířená je mylná představa, že „virtuální“ rovná se „neskutečné“ anebo odkazující k něčemu, co existuje výhradně v naší fantazii. Stejně běžný je omyl, že zatímco aktuální nebo obrazné výjevy vznikají pomocí analogových metod, virtuální obrazy mohou zprostředkovat jen digitální technologie a jsou specifické pro dobu svého vzniku. Virtuální obrazy jsou ale ve skutečnosti analogové i digitální. Rozcházejí se s konvencí zobrazování toho, co je viděno.



OBR. 4.29

Jon Haddock, Wang Wei Ling  
– Ze série izometrických záběrů, 2000

Jsou simulacemi představujícími ideální či vykonstruované spíše než skutečný stav. Virtuální obraz lidského těla nemusí reprezentovat určité konkrétní tělo; může být založeno na kombinaci nebo simulaci částí několika lidských těl převzatých z různých zdrojů. Například složená těla na Dürerově kresbě Adama a Evy (o níž jsme už v této kapitole mluvili) můžeme označit za virtuální právě proto, že zdrojem tohoto zdánlivě realistického výjevu nebyl žádný konkrétní pohled a žádné konkrétní tělo. Realismus virtuálního je založen na ideálních nebo složených prvcích, které nemají žádnou souvislost s žádným konkrétním referentem.

Virtuální, simulované obrazy jsou ústřední pro fenomén speciálních filmových efektů. Většina současných filmů využívá různé efekty, a to i v davových scénách, v nichž nejsou na první pohled zřejmé. Předkládají tak virtuální světy simulované na plátně. Nejvíc patrné je to asi ve filmech, kde se živí herci objevují společně s animovanými postavami – např. v brilantním noir thrilleru Roberta Zemeckise *Falešná hra s králíkem Rogerem* z roku 1988 nebo v *Noci v muzeu* Shawna Levyho z roku 2006. I když jako diváci víme, že živí herci se ve skutečnosti nikdy nemohou fyzicky ocitnout vedle kreslených postav, potěšení ze sledování těchto filmů spočívá právě v dokonalé kombinaci animace a výkonu skutečných herců. Svět obou zmíněných filmů, a to i tak, jak ho prožívají herci sami, je tedy do značné míry světem virtuálním v dosud bezprecedentní míře. Mimochodem dřívější snahy kombinovat živé herce s kreslenými postavami jsou ve srovnání s *Králíkem Rogerem* považovány za primitivní.

Virtuální technologie zahrnují i využití nástrojů, které rozšiřují realitu každodenního a skutečného světa a k nimž mimo jiné patří kardiostimulátory a naslouchací pomůcky a v neposlední řadě také simulace existující paralelně s tím, co pova-

#### OBR. 4.30

Richard A. Robb, virtuální kolonoskopie: trojrozměrný záběr z CT



žujeme za skutečný svět – např. letové trenažéry a herní systémy, jež nás zvou do svého imaginárního světa a mnoha úrovní smyslového vnímání. Systémy simulace a virtuální reality využívají počítačový obraz, zvuk a sensorické systémy tak, aby se tělo hráče přímo ocitlo ve smyčce zpětné vazby se samou technologií a se simulovaným světem. Cílem těchto systémů je umožnit prožitek subjektivity. Na rozdíl od kina nenabízejí jen vizuální a sluchové vjemy; simulace virtuální reality poskytují hráči stejný prožitek, jako by byl fyzickou součástí této reality na všech smyslových úrovních, a jeho tělo je s ní propojeno jakousi protektickou „prodlouženou rukou“. Stále častěji se objevují i „virtuální instituce“ a virtuální světy, v nichž hráči pomocí avatarů komunikují v online prostředí způsoby replikujícími sociální struktury skutečného světa prostřednictvím ekonomických, psychologických, právních a dalších interakcí.

Jednou z jedinečných vlastností virtuální reality je to, že umožňuje odpoutat se od pozice těla v prostoru a poskytuje mnohem svobodnější, ničím neomezený smyslový zážitek. Ve virtuálním světě si lze zvolit různá stanoviště, která ve fyzickém prostoru nejsou představitelná. Například ve virtuální simulaci uvnitř tračnicku biolékaře Richarda Robba, vytvořené pomocí Virtuálního chirurgického programu (Virtual Reality Assisted Surgery Program; design Richard A. Robb a Bruce Cameron), může člověk (zastupovaný avatarem) zaujmout libovolnou perspektivu výběrem různých pohledů nabízených počítačovým programem (obr. 4.30). Tento systém uživatelům – medikům, a podrobně – zprostředkovává virtuální cestu lidským tračníkem. Lékaři stále častěji navrhují prostředky, které jim umožňují hrát si s měřítkem a generovat virtuální světy, v nichž může chirurg virtuálně vstoupit do lidského těla, vidět věci, které byly lidskému oku dříve skryté (protože jsou příliš malé nebo nepřístupné), a operovat v dříve dosud nebývalém měřítku (např. na úrovni buněk). Vědeckým obrazům se budeme podrobněji věnovat v 9. kapitole.

Na tomto místě je důležité upozornit, že prostor kyberprostoru a virtuálních technologií včetně virtuální reality a videoher je velmi odlišný od tradičního, hmotného, karteziánského prostoru. Už jsme se zmínili o tom, že karteziánský prostor, jak ho definoval René Descartes, je fyzický, trojrozměrný prostor, který je možné matematicky měřit. Virtuální prostor nebo prostor vytvořený elektronickými a digitálními technologiemi však matematicky měřit a mapovat nelze. Výraz „virtuální prostor“ tak odkazuje k prostorům, které vypadají jako fyzický prostor, jak ho běžně chápeme, ale nepodléhá zákonitostem fyzického, hmotného či karteziánského prostoru. Řada aspektů počítačových programů nás vybízí, abychom tyto prostory chápali jako podobné tomu, v němž se pohybujeme v reálném světě, ale virtuální prostor existuje v protikladu k zákonům tradičního fyzického prostoru. Když se v jedné epizodě známého seriálu *Simpsonovi* objevil Homer Simpson ztracený ve virtuálním světě, autoři ho vtipně znázornili právě pomocí karteziánské mřížky (obr. 4.31). Je nicméně jasné, že virtuální prostor představuje dramatickou změnu forem znázorňování, prostoru i obrazů, jak jsme je znali.

Žijeme ve vizuálním prostředí, které se radikálně liší od světa renesanční perspektivy, vědeckého racionalismu a moderních světových názorů, které do konce 20. století s perspektivou pracovaly. Jedním z formativních charakteristických znaků současné vizuální kultury je skutečnost, že se přímo spoléháme na několikanásobné pohledy, obrazovky, disple-



OBR. 4.31

Homer Simpson v kyberprostoru, 1996

je a souběžná pole akce. Například při práci na počítači jsme zvyklí dívat se na několik obrazovek zároveň, pohybovat se mezi nimi a vnímat několik různých perspektiv najednou. Od nástupu grafického uživatelského prostředí (tzv. graphic

user interface, GUI) osobních počítačů v polovině osmdesátých let, který počítačové informace postupně stále více vizualizuje prostřednictvím ikon na obrazovce místo textem, se současný počítačový uživatel zpětně propojuje s historickými systémy dívání se. Anne Friedbergová píše:

V kombinované metafoře počítačové obrazovky k ní uživatel v obrazném smyslu zaujímá několik prostorových vztahů. Jednotlivá „okna“ se na rozděleném monitoru vrství jedno *před* druhým ... nebo *na sobě navzájem*... Metafora okna si v technologickém přerámování vizuálního pole uchovala klíčové postavení. Interface systému Windows je postkinematografický vizuální systém, ale divák proměněný v uživatele stále zůstává před ... vertikálním rámem.<sup>19</sup>

„Okenní“ rám počítačového monitoru tak nabízí nový druh vidění, jež podobně jako kubismus předkládá několik simultánních obrazovek a úhlů.

Na začátku této kapitoly jsme se snažili vysvětlit, že perspektiva je jednak metoda a jednak metafora epistémé, jak by ji pojímal světový názor osvícenského racionalismu. V perspektivě nevidíme ani tak kořeny systému stále dokonalejších strojů reprodukcí vidění založené na ideálu, který aktivitu a subjektivitu přisuzuje jednotlivému tělu – sledujeme tu spíše síť vztahů mezi perspektivou jako systémem, tělem umělce, jeho náčiním, kresbou, referenčním výjevem či tělem a podobně. Tato síť mnoha lidských i dalších aktérů, objektů a technologií slouží jako formativ světového názoru. Obraz v tomto smyslu není ani metaforou ani odrazem světa, subjektu či myšlenky. Je to prvek, který je sám o sobě aktivní a který s námi spolupůsobí v našem světě. Dalo by se říci, že mnohost perspektiv digitálního zobrazování, jeho otevírání mnoha přístupových bodů a jeho potenciál dalších kombinací uživatelů a objektů naznačuje celou řadu možných přístupových bodů umožňujících podílet se na neustálém vytváření světů a světových názorů. V další kapitole budeme rozebírat úlohu vizuálních technologií a reprodukce jako klíčového faktoru právě v tomto světovém názoru, kde se kříží mnoho perspektiv zároveň.

## Poznámky

1. MANETTI, A. *The Life of Brunelleschi*, University Park: Pennsylvania State University Press, 1970.
2. Albertiho text viz JANSON, H. W.; JANSON, Anthony F. *History of Art: The Western Tradition*. New York: Abrams, 2001. Česky: ALBERTI, L. B. *O malbě. O soše*. Přel. F. Topinka. Praha: Vladimír Žikeš, 1947, s. 41.
3. FRIEDBERG, A. *The Virtual Window: From Alberti to Microsoft*. Cambridge (Massachusetts): MIT Press, 2006.
4. PANOFSKY, E. *Perspective as Symbolic Form*. Přel. Wood, C. S. New York: Zone Books, (1927) 1997.
5. DESCARTES, R. *Discourse on Method, Optics, Geometry and Meteorology*. New York: Bobbs-Merrill, 1965, s. 65. JAY, M. *Downcast Eyes: The Denigration of Vision in Twentieth-Century French Thought*, Berkeley: University of California Press, 1993, s. 62–72. Česky: DESCARTES, R. *Rozprava o metodě*. Přel. Szamaryová-Vlčková, V. Praha: J. Leichter, 1947.
6. BERGER, J. *Ways of Seeing*. New York: Penguin, 1972, s. 18.
7. BRYSON, N. *Vision and Painting: The Logic of the Gaze*. New Haven: Yale University Press, 1986.
8. BATCHEN, G. *Burning with Desire: The Conception of Photography*, Cambridge (Massachusetts): MIT Press, 1997, s. 110.
9. Tamtéž, s. 111.
10. Citace z rukopisu *Knihy o lidských proporcích* od Albrechta Dürera – viz JANSON, H. W.; JANSON, Anthony F. *History of Art: The Western Tradition*. New York: Abrams, 2001, s. 620.
11. McCURY, E. (ed.). *The Notebooks of Leonardo da Vinci*. New York: George Brazillier, 1958, s. 854. Česky: *Deníky Leonarda da Vinci*. Přel. D. Vránová. Praha: Levné knihy, 2008. [cit. 2007-10-02]. Da Vinciho deníky jsou dostupné i online na WWW: <[www.gutenberg.org/etext/5000](http://www.gutenberg.org/etext/5000)>.
12. CRARY, J. *Techniques of the Observer: On Vision and Modernity in the Nineteenth Century*. Cambridge (Massachusetts): MIT Press, 1990, s. 34.
13. Tamtéž, s. 29.
14. HOCKNEY, D. *Secret Knowledge: Rediscovering the Lost Techniques of the Old Masters*. New York: Studio, 2001.
15. BERGER, J. The Moment of Cubism. In *The Sense of Sight*, New York: Pantheon, 1985, s. 171.
16. Viz kat. výst. RUBIN, W. (ed.). *Primitivism in 20th Century Art: Affinity of the Tribal and the Modern*. New York: Museum of Modern Art, 1984. Ke kritikům výstavy patří Thomas McEVILLEY – jeho recenze viz: Doctor Lawyer Indian Chief: ‚Primitivism in 20th Century Art‘ at the Museum of Modern Art. *ArtForum*, November 1984, 23.3, s. 54–61; a FOSTER, H. The ‚Primitive‘ Unconscious of Modern Art. *October*, Autumn 1985, 34, s. 45–70.
17. Mark Tansey, cit. in DANTO, A. C. *Mark Tansey: Visions and Revisions*. New York: HNA Books, 1992.
18. GALLOWAY, A. *Gaming: Essays on Algorithmic Culture*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2006, s. 2.
19. FREIDBERG, A. *The Virtual Window*, s. 231–232.

## Literatura

- ARISTOTLE. *Poetics*. New York: Modern Library, 1954. Česky: ARISTOTELÉS. *Poetika*. Přel. M. Mráz. Praha: OIKOYMENH, 2008.
- ADORNO, Theodor W. *The Jargon of Authenticity*. Evanston: Northwestern University Press, 1973.
- ADORNO, Theodor W. Understanding a Photograph. In *Classic Essays on Photography*. New Haven: Leetes's Island Books, 1980, s. 291–94.
- BATCHEN, Geoffrey. *Burning with Desire: The Conception of Photography*. Cambridge (Massachusetts): MIT Press, 1997.
- BERGER, John. *Ways of Seeing*. New York: Penguin, 1972.
- BERGER, John. *The Sense of Sight*. New York: Pantheon, 1985.
- BERNAL, J. D. *Science in History. The Scientific and Industrial Revolutions*. Cambridge (Massachusetts): MIT Press, 1954.
- BRYSON, Norman. *Vision and Painting: The Logic of the Gaze*. New Haven: Yale University Press, 1986.
- BUKATMAN, Scott. *Terminal Identity: The Virtual Subject in Postmodern Science Fiction*. Durham, N. C.: Duke University Press, 1993.
- DANTO, Arthur C. *Mark Tansey: Visions and Revisions*. New York: HNA Books, 1992.
- DASTON, Lorraine; GALISON, Peter. *Objectivity*. New York: Zone Books, 2007.
- ELKINS, James. *The Object Stares Back: On the Nature of Seeing*. New York: Harcourt, 1997.
- FREIDBERG, Anne. *The Virtual Window: From Alberti to Microsoft*. Cambridge (Massachusetts): MIT Press, 2006.
- FOSTER, Hal. The 'Primitive' Unconscious of Modern Art. *October*, Autumn 1985, 34, s. 45–70.
- FOUCAULT, Michel. *The Order of Things: An Archeology of the Human Sciences*. New York: Vintage, 1994. Česky: FOUCAULT, M. *Slova a věci*. Přel. Rubáš, J. Brno: Computer Press 2007.
- GALLOWAY, Alexander. *Gaming: Essays on Algorithmic Culture*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2006.
- GOMBRICH, E. H. *Art and Illusion: A study in the Psychology of Pictorial Representation*. Princeton, N. J.: Princeton university Press, 1960. Česky: GOMBRICH, E. H. *Umění a iluze: Studie o Psychologii obrazového znázorňování*. Přel. M. Tůmová. Praha, Odeon 1985.
- GOODMAN, Nelson. Authenticity. *Grove Art Online*. New York: Oxford University Press, 2007.
- GOODMAN, Nelson. *The Structure of Appearance*, 3<sup>rd</sup> ed. Boston: Reidel, 1977.
- GOODMAN, Nelson. *Languages of Art: An Approach to a Theory of Symbols*. Indianapolis, Ind.: Hackett, 1976. Česky: GOODMAN, N. *Jazyky umění. Nástin teorie symbolů*. Přel. T. Kulka. Praha: Academia, 2007.
- GREENBERG, Clement. *Art and Culture*. Boston: Beacon Press, 1961.
- HARRIGAN, Pat; WARDRIP-FRUIIN, Noah (eds.). *Second Person: Role-Playing and Story in Games and Playable Media*. Cambridge (Massachusetts): MIT Press, 2007.
- HAWKES, Terence. *Structuralism and Semiotics*. Berkeley: University of California Press, 1977.
- HOCKNEY, David. *Secret Knowledge: Rediscovering the Lost Techniques of the Old Masters*. New York: Viking Studio, 2001.
- HOLLY, Michael Ann. *Panofsky and the Foundations of Art History*. Ithaca, New York: Cornell University Press, 1985.



- JANSON, H. W.; JANSON, Anthony F. *A Basic History of Art*. Englewood Cliffs, N. J.: Prentice-Hall, 1992.
- JANSON, H. W.; JANSON, Anthony F. *History of Art: The Western Tradition*. 6th ed. New York: Abrams, 2001.
- JAY, Martin. *Downcast Eyes: The Denigration of Vision in Twentieth-Century French Thought*. Berkeley: University of California Press, 1993.
- KEMBER, Sarah. *Virtual Anxiety: Photography, New Technology, and Subjectivity*. Manchester, U. K.: Manchester University Press, 1998.
- KEMP, Martin. *The Science of Art*. New Haven: Yale University Press, 1990.
- LATOUR, Bruno. *We Have Never Been Modern*. Cambridge (Massachusetts): Harvard University Press, 1993. Slovensky: LATOUR, B. *Nikdy sme neboli moderní*. Přel. Marcelli, M. Bratislava: Kalligram, 2003.
- MANETTI, Antonio. *The Life of Brunelleschi*. University Park: Pennsylvania State University Press, 1970.
- MANOVICH, Lev. *The Language of New Media*. Cambridge, (Massachusetts): MIT Press, 2001.
- McEVILLEY, Thomas. Doctor Lawyer Indian Chief: ‚Primitivism in 20th Century Art‘ at the Museum of Modern Art. *ArtForum*. November 1984, 23. 3., s. 54–61.
- MITCHELL, W. J. T. *Iconology: Image, Text, Ideology*. Chicago: University of Chicago Press, 1987.
- NELSON, Robert S.; SHIFF, Richard (eds.). *Critical Terms for Art History*. Chicago: University of Chicago Press, 2003. Slovensky: NELSON, Robert S.; SHIFF, Richard (eds.). *Kritické pojmy dejín umenia*. Bratislava: Nadácia – Centrum súčasného umenia, Slovart, 2004.
- PANOFSKY, Erwin S. *Perspective as Symbolic Form*. New York: Zone Books, [1927] 1997.
- RUBIN, William (ed.). *Primitivism in 20th Century Art: Affinity of the Tribal and the Modern*. New York: Museum of Modern Art, 1984.



## Vizuální technologie, reprodukce obrazů a kopie

**R**eprodukce ve vizuální kultuře vstupuje do hry nejrůznějšími způsoby. Ve 4. kapitole jsme rozebírali, že řada děl vizuální kultury napodobuje vzhled objektů, lidí či událostí ve skutečném světě. Nástroje a technologie vizuální produkce – např. fotoaparát – můžeme označit za takové, které napodobují způsob, jakým vidí lidské oko. Výrazem *reprodukce* lze označit kopii originální práce. Teorie vizuální kultury ovlivněné marxismem pomocí výrazu „reprodukce“ popisují to, jak kulturní praxe a její výrazové formy reprodukují technologie a zájmy vládnoucí třídy. Podle tohoto názoru reprodukování ideologie prostřednictvím médií zároveň reprodukovalo politický systém a jeho *epistémé*.

V této kapitole budeme zkoumat reprodukování obrazů technologickými nástroji a společenské a kulturní změny, jež jdou ruku v ruce se změnami v reprodukčních technologiích. Budeme se zabývat vývojem od počátku 19. století až po začátek 21. století a zaměříme se na fotografii, film, televizi a digitální obraz. Budeme se věnovat vizuálním technologiím od mechanických po digitální a otázce, jaký má reprodukovatelnost vliv na společenské významy a hodnotu obrazů. Vztah mezi technologií a významem obrazů je klíčový. Stejně jako bylo přijetí perspektivy vázáno zájmem o poznávání subjektivní povahy fyzického vidění a o potenciál zvyšování objektivnosti pomocí vizuálních nástrojů (jak jsme rozebírali ve 4. kapitole), jsou i změny v zobrazujících technologiích součástí širších vědomostních posunů ve strategiích vědění jednotlivých historických období.

## Vizuální technologie

Jedním z dosavadních prostředků k pochopení dějin zobrazujících technologií bylo zkoumání toho, jak konkrétní vynález – opět např. fotoaparát – změnil svět (tím, že nezvratně změnil naše vidění, používání obrazů atd.). S tímto přístupem nesouhlasíme; společenskou změnu totiž nedokáže vyvolat jen technologie sama o sobě. Technologie se v čase rozvíjejí přírůstkově a různými směry, v reakci na změny světových názorů i díky náhodě a štěstí. Lidé využívají tytéž technologie různé a chyby se stávají běžnou praxí. Důsledky rozhodnutí zavést z určitého důvodu určitou technologii jsou někdy nečekané. Když např. americké ministerstvo obrany v roce 1971 poprvé využilo počítačový systém ARPANET, nikdo netušil, že za dvacet let se z něj stane základ běžné celosvětové e-mailové komunikace využívané pro účely civilistů, podnikatelů i vlád. Technologie není autonomní síla, která by přinášela společenské změny poté, co bylo něco vynalezeno. Stejně tak ani vynálezy nejsou čistě jen produktem lidské vůle či politických a hospodářských iniciativ. Mnohem spíše je to tak, že technologie navzájem reagují s lidmi a hybnými silami v politice a ekonomice i s dalšími aspekty kultury v různých společenských a historických kontextech, a výsledkem nejsou jen změny samotných technologií, ale i společenské praxe a užití. Jinými slovy by se dalo říci, že technologie mají aktivní potenciál – do značné míry jsou s to ovlivnit společnost, ale zároveň jsou samy o sobě produktem společností a doby stejně jako ideologií, jež existují v jejich rámci a v jejichž rámci jsou používány.

Jestliže vizuální technologie vznikají na základě specifických společenských a poznávacích kontextů, znamená to, že jejich možnosti často předcházejí jejich vývoj. Prvky lineární perspektivy existovaly už před jejím „vynálezem“ v renesanci. Jak jsme zmínili ve 4. kapitole, starověcí Řekové sice chápali základy perspektivy, ale jako techniku ji odmítali, protože byla v rozporu s určitými zásadními filosofickými názory, jimiž se Řecko té doby řídilo – např. že kresba využívající perspektivu je svého druhu podvodem na divákovi. Rozvoj perspektivy jako dominantní techniky byl výslednicí společenských názorů evropské kultury počátku 15. století, výslednicí určité epistemé, jež zahrnovala staletý vývoj paradigmatu vědeckého rozumu, které vyvrcholilo o mnoho století později, v období osvícenství. Podobně řada chemických a mechanických prvků nutných k vytvoření fotografického obrazu existovala dříve, než několik lidí z různých zemí koncem třicátých let 19. století „vynalezlo“ fotografii. Fotografie ve svých počátcích sloužila jak institucionálním účelům (v lékařství, právu a vědě), tak účelům osobním (portréty), a tyto způsoby jejího využití ovlivnily i cesty, jimiž se rozvoj fotografických technologií dále ubíral. Historik fotografie Geoffrey Batchen píše, že počátky fotografie nevyvolávají otázku ohledně toho, kdo ji vynalezl, ale ohledně toho, „kdy přesně fotografie přestala zastupovat náhodnou, izolovanou představu jednotlivce a prokazatelně se stala běžným společenským *imperativem*“.<sup>1</sup> Jinými slovy, fotografie se jako lidové médium neobjevila proto, že byla vynalezena, ale jelikož naplňovala specifickou společenskou potřebu počátku 19. století.

Fotografie se stala oblíbenou vizuální technologií proto, že dokázala vyhovět rodícím se společenským konceptům a potřebám své doby – modernímu pojetí jedince v kontextu rozvíjejících se městských center, moderním názorům na technologický pokrok a mecha-

ci, moderním představám o čase a přirozenosti a touze přisvojit si přírodu a krajinu mechanicky reprodukovatelnou formou – zároveň konvenovala nástupu institucí moderního státu se zájmem o dokumentaci a třídění. Fotografie je vizuální metoda, která éru modernosti ovládla natolik, že se vposledku stala ztělesněním své doby. Vyjdeme-li z Foucaultova diskursu, můžeme říci, že se fotografie objevila spolu s diskursy vědy, trestního systému, lékařství, médií a dalších zákonitostí každodenního života, díky nimž se vizuální reprodukovatelnost stala jedním z imperativů modernosti. Francouzský romanopisec Émile Zola, přítel impresionistického malíře Paula Cézanna, napsal: „Nemůžeme tvrdit, že jsme něco skutečně viděli dříve, než jsme to vyfotografovali.“<sup>2</sup> Mnozí tehdy měli stejně jako Zola dojem, že fotografie symbolizuje nový a moderní způsob vidění, který v 19. století převládl.

## Pohyb a sekvence

Tyto názory můžeme uplatnit i na příchod vizuálních technologií zachycujících pohyb. Nástup rozfázované fotografie a filmu na konci 19. století odpovídal zvýšené touze vizualizovat pohyb ve stále mobilnější a zrychlující se společnosti modernosti konce 19. století. Příchodu kinematografických projekčních přístrojů skutečně předcházela zájem o malby a fotografii znázorňující pohyb tak, jak by ho lidské oko nedokázalo zachytit. Například fotografie slavného Jacquesa-

DBR. 5.1

Jacques-Henri Lartigue,  
*Velká cena Francouzského klubu  
automobilistů, 1912*

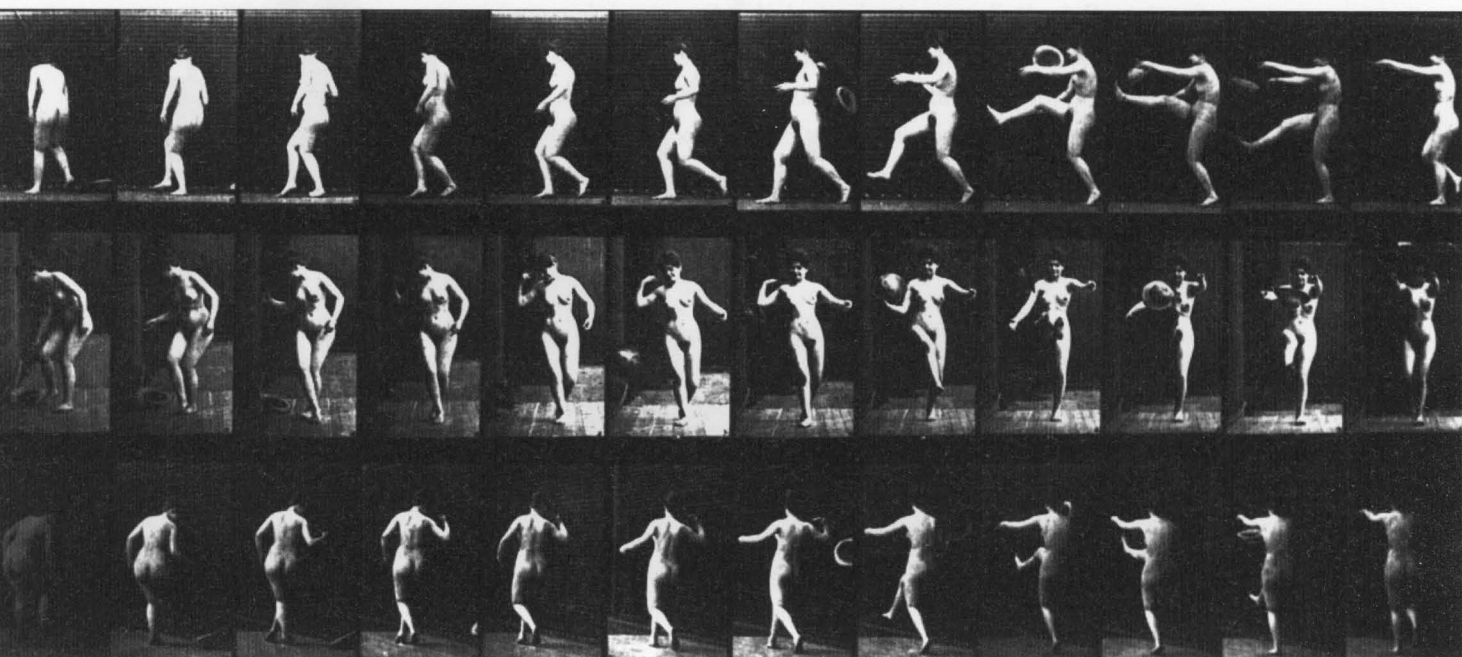


Henriho Lartigua, představující členy jeho zámožné rodiny při sportu a koníčcích, zachycovaly vzrušení nabízená mobilními prostředky, především automobilem. Na jeho známé fotografii *Velká cena Francouzského klubu automobilistů* z roku 1912 (obr. 5.1) se kola auta jeví protáhlá díky rychlosti, s níž se otáčejí, což je efekt napodobující automobily v pohybu v karikaturách a kreslených seriálech.

K pozoruhodným fotografům zabývajícím se zachycením pohybu patřil i Eadweard Muybridge, který koncem 19. století představil studii lokomoce člověka a zvířete. Kalifornský guvernér Leland Stanford po němž nese jméno Stanfordova univerzita, byl Muybridgovými studiemi pohybu inspirován k sázce: Jsou kopyta koně ženoucího se tryskem někdy všechna ve vzduchu? Prostým okem to vzhledem k vysoké rychlosti běhu nebylo možné s jistotou zjistit. Muybridge tedy ve spolupráci s železničním inženýrem Johnem Isaacem v roce 1878 sestavil důmyslný systém dvanácti stereoskopických kamer rozestavených podél jednoho úseku závodní dráhy v odstupech dvanácti stop a ovládaných elektrickou spouští. Když se kůň po dráze rozběhl, postupně kopyta zavádil o všechny spouště, přičemž tak v rychlém sledu aktivoval uzávěrky jedné kamery za druhou. Výsledkem byla série obrazů koně v jednotlivých fázích běhu. Sled obrazů ukazoval přesnou pozici jeho kopyt, přičemž jeden záběr odhalil, že kůň se skutečně na prchavý okamžik ocitl celý ve vzduchu s nohama skrčenými pod tělem. Muybridgův projekt byl jedním z mnoha příkladů vědeckého i amatérského studia fotografického pohybu, které bylo v tomto období velmi oblíbené v Evropě i v Severní Americe. Muybridge vytvořil také studie pohybu lidského těla (obr. 5.2). Fotografoval muže věnující se atletice a jiným sportům – zápasení, boxu nebo házení míčem a ženy při běžných úkonech v domácnosti – nalévání ze džbánů, nesení kbelíku či vytírání. Na většině těchto studií se lidské tělo objevuje nahé, protože tak ho bylo možné lépe analyzovat.

OBR. 5.2

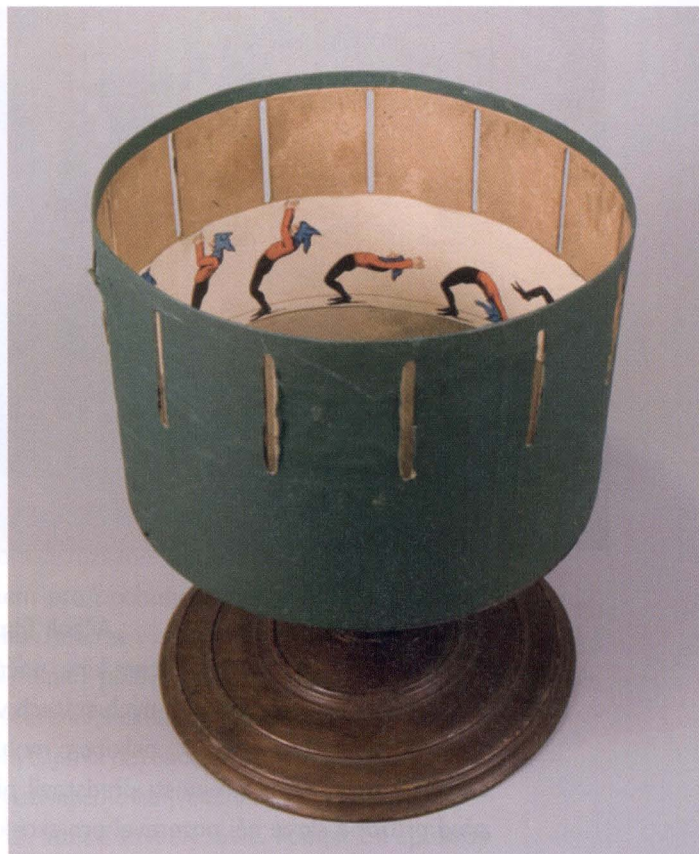
Eadweard Muybridge, *Kopající žena*, 1887



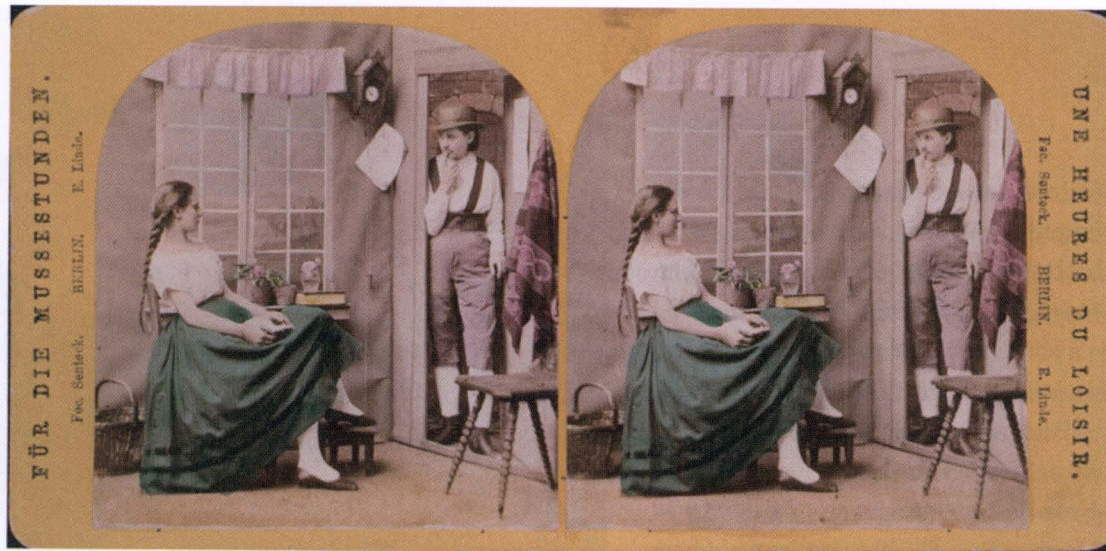
Přestože nahota zde jasně sloužila účelu interpretace v rámci konvencí nezaujatého vědeckého pohledu, měli bychom si všimnout i kódů genderově podmíněného pohledu a konvencí sexualizovaného předvádění těla, které jsou v nich očividně přítomné.

Fotografie fascinované pohybem, jakým se věnoval Muybridge a ostatní, stejně jako další protokinematografické vizuální formy připravily půdu pro rozvoj filmu. Během několika desetiletí před nástupem kinematografie kabaretní a estrádní umělci, kouzelníci a putovní komici bavili diváky řadou technik, které historici později označili za předchůdce kinematografické projekce. Oblíbená forma zábavy zvaná laterna magika spočívala v projekci fotografických diapositivů s narativním nebo popisným doprovodem živého účinkujícího. Přestože nešlo v přesném slova smyslu o pohyblivé obrazy, jejich sekvenční uspořádání a promítání pro skupinu diváků a doprovodný hlas živého herce tomuto typu představení propůjčovaly určitý prvek plynutí a teatrálnosti, který se později stal jedním z charakteristických rysů filmu. Projekční přístroje s nejrůznějšími názvy jako zoetropy, praxinoskopy a fenakistiskopy byly sestaveny na principu camery obscury, o níž jsme hovořili ve 4. kapitole, ale jejich součástí byl jakýsi kulatý buben, v němž byl umístěn světelný zdroj a pás fotografií rozfázovaných podobně jako Muybridgův *Kůň v pohybu*. Když pozorovatel buben roztočil, fotografie postupně a v rychlém sledu mýjely průzor a skýtaly dojem pohyblivého se, mihotavého obrazu (obr. 5.3).

Další přístroje předkládaly obrazy v rámu skýtající iluzi hloubky. Jeden z přístrojů užívaných v 19. století byl stereoskop, který nabízel dva oddělené pohledy na tutéž scénu, uspořádané tak, aby napodobily pozici lidských očí a optickým spojením pak simulovaly hloubku výjevu (obr. 5.4). Podle historika umění Jonathana Craryho stereoskop podkopával jediný pohled geometrické perspektivy charakteristický pro cameru obscuru a její jednotný pohled roztržil na dva mírně odlišné pohledy na výjev, které, pokud je vidíme společně pomocí patřičného přístroje, jako by měly určitý druh animované, pohyblivé hloubky. Výjev pozorovaný tímto přístrojem spočívá fakticky někde mezi oběma obrazy a paradoxně neodráží nic tak, jak bychom to viděli prostým okem. Stereografické zobrazování našlo různé druhy využití: k domácí zábavě – mezi sběrateli jsou nejoblíbenější přírodní scény, záběry na památky a výjevy, jež by se daly označit na měkkou pornografii – i např. k ilustrování astronomických a anatomických atlasů.



OBR. 5.3  
Zoetrop



#### OBR. 5.4

E. Linde, *Volná chvíle*,  
šedesátá léta 19. století

Ačkoli film úzce spojujeme s promítačkou a s kontextem kina, počáteční experimenty s kinematografií ve Spojených státech využívaly přístroj, jímž se podobně jako stereoskopem mohl v jednu chvíli dívat jen jediný divák. Thomas

Edison v roce 1891 veřejnosti představil přístroj zvaný kineskop, kdy se divák postavil před průzor a skrze něj pozoroval projekci krátkého filmu. Přístroje tohoto typu se rozšířily především na místech lidové zábavy – např. na Coney Islandu byly rozestavěny v řadách podobně jako v dnešních hernách – a jednotliví zájemci se mohli pohledem do kukátka pobavit krátkými medailonky typu *John a Mary Irwinovi se líbají*. Tato vizuální zkušenost měla se stereoskopem společnou schopnost poskytnout divákovi soukromý, voyeuristický pohled, a to i když přístroj využíval ve veřejném prostoru.

Vynález kina zahrnoval jak vynález filmové kamery a promítačky, tak pružného filmového pásu (celuloidu), který mohl být promítán mnohokrát za sebou, aniž by se rozpadl na části. Filmoví historici se shodují, že počátky kinematografie jsou založené nejen na vynálezu filmu jako média a možnosti filmy *točit*, ale také na rozvoji promítačky coby přístroje, který slouží k *vystavení* filmů na projekční plátno dostatečně velké na to, aby stejný film mohlo sledovat několik lidí zároveň a ve stejném prostoru, usazení na různých místech v sále. Film se stal masovou zábavou nikoli díky schopnosti točit a sledovat pohyblivé obrazy, ale především díky tomu, že umožnil, aby se před promítaným obrazem shromažďovali lidé skupinově. Se zavedením filmové promítačky zkušenost soukromého divání se nahradila masová zkušenost diváků v kině, z nichž každý sleduje plátno z různé vzdálenosti a různého úhlu. Uspořádání kina podobné divadelnímu hledišti zároveň přineslo radikální odklon od ideálu jediného diváka zaujímajícího ideální stanoviště před rámem obrazu.

Kinematografie obohatila fotografii několika prvky – dočasností, pohybem a nakonec i zvukem – a fotografie se tak mohla konečně stát hlavním prostředkem narativního vyprávění příběhů v čase. K narativním technikám, jež vynalezli filmaři na přelomu století, jako např. D. W. Griffith a Edwin S. Porter, patřilo prolínání dvou scén odehrávajících se ve stejném okamžiku, čímž divák získal dojem, jako by byl na obou místech zároveň. Tvůrci éry němého filmu (než k filmu přibyl hudební doprovod a zvuková stopa) zavedli i střiž na plátně mezi dvěma postavami k naznačení toho, že mezi nimi probíhá dialog. Pro dnešní diváky už jsou takové kinematografické kódy samozřejmostí. Když po záběru na postavu dívající

se z plátna následuje další záběr, víme, že druhý záběr ukazuje, nač se postava z prvního záběru dívá. Režiséři, kameramani a střiháči ve třicátých a čtyřicátých letech 20. století zdokonalili technologii, díky níž bylo možné pospojovat relativně krátké záběry, aniž by divák jednotlivé střihy zaznamenal a všiml si, že nejde o souvislý záběr. Tento „neviditelný“ střih se stal charakteristickou známkou filmového stylu klasického hollywoodského „realismu“. Kinematografický význam není odvozen z jednotlivého rámečku filmu či z jednotlivého záběru, ale z propojení obrazů a záběrů do jediného významového řetězce. Kombinování dvou obrazů nebo jejich kladení vedle sebe s cílem vytvořit třetí význam – tedy pojetí založené na dialektické myšlence, že každý význam staví na významu předešlém s cílem dosáhnout významu komplexnějšího, jehož teorii se rozsáhle zabýval sovětský filmař Sergej Ejzenštejn – zůstává dodnes ústředním prvkem pro pochopení toho, jak filmy vytvářejí význam. Důležitou strategií prezentace časového úseku se v mainstreamových i experimentálních filmech stala montáž. Experimentální filmaři poloviny 20. století navíc využívali kontrastu navzájem nesouvisejících záběrů a sekvencí s cílem vytvořit různý rytmus nebo různé vzorce světla a tmy a fragmentovaný pohyb, jimiž naznačovali svůj odklon od hladkého, volně plynoucího toku narativního filmu využívajícího konvenční střih.

Vizuální technologie fotografie a filmu v 19. století zavedly nové, komplexní způsoby zobrazování, které v polovině 20. století zaznamenaly další posun s rozvojem elektronických médií (např. televize) i s nástupem digitálních technologií na konci století. Je důležité si uvědomit, že každá nová forma vizuální technologie staví na kódech technologií předchozích, ale každá zároveň ustanovuje specifický posun v epistémé. Kinematografie si vypůjčuje kódy fotografického realismu a fantaskní představivosti a přidává k nim pohyb a vrstvení významů akce probíhající v sekvencích. Televize si vypůjčuje řadu sekvenčních, narativních a žánrových konvencí z filmu, a přesto její elektronická technologická povaha mění jeho distribuční kontext a kontext dívání se a nabízí možnost živého obrazu. Digitální technologie si pak vypůjčují ze všech těchto médií, a přesto prostřednictvím své schopnosti přetvářet předkládají nový soubor významů. Na některé tyto posuny se v této kapitole ještě zaměříme.

## Reprodukce obrazů: kopie

Při uvažování o reprodukčních technologiích snadno přijde na mysl i kopie. Nejde o nový jev. Krátce před historickým obdobím starověkého Egypta zvaným Nová říše se začaly v širší míře kopírovat pohřební svitky původně vytvářené výhradně pro zesnulé faraony a členy dvora a vkládaly se i do rakví těch, kdo nebyli příslušníky šlechty. Podle H. W. a A. Jansonových v jejich kanonických dějinách západního umění tato praxe do posmrtného života vnesla prvky demokracie.<sup>3</sup> Ať už toto tvrzení o kopiích a demokratizaci ob stojí, či ne, je pravda, že k výrobě svitků pro mnoho lidí byly nutné reprodukční prostředky. Svitky se malovaly tuší na papyrus a slepovaly do dlouhých rolí. Celá staletí př. Kr. je pak různé přejímali a upravovali egyptští umělci, kteří je ručně kopírovali ve speciálních pohřebních



dílnách. Na každé kopii papýru se podíleli různí písaři a malíři a u některých děl se zdá, že opisovač věnoval větší pozornost kvalitě obrazu než zprostředkování věrné kopie a věrného umístění textu v příběhu. Jednotlivé části vytvořené různými umělci se pak sestavovaly do celistvých svitků stylem připomínajícím současné komiksy a další díla, na nichž se podílelo několik autorů. Egypťané si práci ulehčovali tím, že místo pro jméno mrtvého nechali prázdné a doplnili je později.

Je nicméně nepochybné, že obrazové dějiny převážně přisuzovaly nejvyšší hodnotu původnímu, nekopírovanému dílu. Umělecké dílo bylo v dějinách považováno za jedinečný a originální objekt, jehož význam a hodnota jsou spjaty s významem místa, kde je uloženo (kostel, palác či např. muzeum). Ale malby a sochy byly potenciálně reprodukovatelné i v období před nástupem modernosti, označovaném za věk mechanické výroby. Renesanční náboženské umění se často reprodukovalo formou repliky (ručně vyřezávaných či ručně malovaných kopií) a k vytvoření „originální“ sochy z bronzu bylo nutné odlít skutečný – hliněný – originál ze sádrové formy. V případě bronzových soch tedy reprodukce paradoxně představovala cestu k originálnímu dílu.

Klíčovým faktorem při posuzování významu reprodukcí, originálů a kopií je hodnota. Jestliže díla vznikají v sériích, jejich nižší hodnota často vyplývá z jejich reprodukovatelnosti. Dokonce i u tisku dřevorezů, který se spolu s výrobou papíru a sítotiskem užíval v čínském starověku, nebo u sochy odlité z formy (tradice, kterou lze vysledovat až do starověkého Egypta) se hodnota každého díla vzniklého v sérii odvíjí od jeho postavení coby jednoho díla z omezeného počtu tisků. Čím menší počet kopií, tím je každá z nich logicky vzácnější, a tedy potenciálně hodnotnější, a stejně tak záleží na pořadí jejich vzniku – první ze série je hodnotnější než pozdější. Způsob, jakým se na uměleckém trhu určuje hodnota, radikálně proměnila snadná reprodukovatelnost jedinečného uměleckého díla v éře fotografie, třebaže ne natolik, jak by se dalo očekávat. Například trh se současnými malířskými originály je stále silný i bez ohledu na dostupnost reprodukcí jako fotografie a digitální kopie s vysokým rozlišením. Vysoká hodnota původního díla na uměleckém trhu stále platí, a to i v době, kdy jsou běžně k dostání jeho reprodukce a kdy je navíc v mnoha případech stále obtížnější rozeznat kopii od originálu.

Některé zobrazovací technologie slouží k vytváření mnoha navzájem podobných obrazů. Do této kategorie patří grafické techniky jako rytina, lept a dřevorez, které se rozšířily v 15. a 16. století, a litografie, jež si získala oblibu na začátku 19. století. Někteří badatelé, především historik umění William Ivins, prohlašují, že i navzdory tomu, jaký důraz se odjakživa kladl na společenský dopad Gutenbergova vynálezu knihtisku v polovině 15. století, pro moderní život a myšlení měl obrovský význam objev z poněkud mladší doby. Bez grafik, píše Ivins, „bychom dnes měli jen málo našich moderních věd, technologií, archeologií a etnologií – protože ty všechny jsou závislé na informacích tlumočených pomocí přesně opakovatelných vizuálních nebo obrazových tvrzení“.<sup>4</sup> A právě ona „přesně opakovatelná vizuální nebo obrazová tvrzení“ byla ústřední pro šíření vědomostí už od začátku 15. století. Médium fotografie nicméně status obrazu dále proměnilo tím, že umožnilo reprodukovat umělecká díla, např. malby a fresky, jež byla dříve unikátní. Tato technologická proměna měla hluboký vliv na význam obrazů a zejména dvourozměrného výtvarného umění. Vyná-



lez fotografie se paradoxně kryl s kultem originality. Umělci v dřívějších dobách běžně malovali několik verzí téhož obrazu a stejně běžné byly repliky vytvářené ve stejném médiu, většinou samotným autorem původního díla nebo pod jeho dohledem. S příchodem fotografické reprodukce však tyto techniky pomalu zanikaly. Namísto toho se znovu začal klást důraz na jedinečnost obrazu a na to, že je cennější než kopie, a to právě v době, kdy se díky fotoaparátu objevila možnost originál snadno množit v libovolném počtu kopií.

Vztah mezi fotografickým obrazem a reprodukcí, uměleckou hodnotou a mechanickou produkcí nabízí velmi specifický soubor otázek. Camera obscura se používala jako nástroj dívání se a kreslení po staletí, ale museli jsme čekat až do dvacátých let 19. století, kdy francouzský vynálezce Joseph Nicéphore Niépce poprvé úspěšně exponoval obrazy procesem trvajícím celých osm hodin. Ve spolupráci s Louisem Daguerrem pak vynalezl sloučení stříbra, která na světle v cameře obscuře zanechala na kovové destičce otisk obrazu (rok 1839 se obvykle uvádí jako datum vynálezu fotografie). Výsledné daguerrotypy, jak se obrazům vytvořeným touto technikou říká, brzy našly široké uplatnění v portrétní fotografii a v zaznamenávání městských panoramat (jako je např. panorama Paříže na obr. 5.5).

Klíčovým aspektem počátků fotografie je, že každý obraz vzniklý touto dobovou technikou ve skutečnosti představuje originál. Daguerrotyp je negativní obraz, který divák vidí jako pozitiv. Výraz *negativ* později začal znamenat originál, z něhož vyvoláváme fotografie. To ovšem není případ daguerrotypu a dalších podobných procesů používaných na počátku 19. století, kdy měl negativ funkci jediného originálu. Vezmeme-li daguerrotyp do ruky a mírně ho nakloníme, díky odrazu světla se na povrchu kovové destičky obraz z určitého úhlu jeví jako pozitiv.

Podobný proces objevil britský vynálezce William Fox Talbot a nazval ho kalotypie (dnes je známý i jako talbotypie). Daguerrotypy vznikaly v masovém měřítku především ve Spojených státech, kde si Daguerre svůj vynález na rozdíl od Anglie nepatentoval. S proměnami ve fotografii se v následujících letech objevily i jiné oblíbené techniky jako ambrotypie a tintipie. Svitkový film – další významný krok směrem k reprodukovatelnosti – pak přinesl George Eastman v roce 1884.

Trh s výtvarným uměním, kde dodnes převládá důraz na originál, nepřijal fotografii snadno ani rychle, zčásti proto, že se na jejím vytvoření podílí přístroj. Už jsme zmínili, že fotografie nebyla první technikou, která na umělecký trh zavedla reprodukovatelnost. Kva-

#### OBR. 5.5

Friedrich von Martens, *Seine, levý břeh a L'île de la Cité*, panoramatický pohled na Paříž, asi 1845, panoramatický daguerrotyp

lita fotografických reprodukcí ale navíc nespĺňovala jeho kritéria originality. Jestliže ve fotografii existuje originální hmotná forma, je to negativ, a ten se také vysoce cení. Negativ se ovšem vystavoval a prodával jako původní umělecké dílo jen v případě daguerrotypu a podobných technik. Problém hodnocení fotografie jako umění postihuje termín „originální fotografie“, tedy dílo vyvolané na papíře, kdy originál paradoxně spočívá v kopiích vytvořených na základě umělcova (originálního) negativu.

Spojování fotografie s existencí mechanického přístroje a technického procesu, a nikoli s rukou umělce, této umělecké formě nijak neprospělo. Jak jsme uvedli v předchozí kapitole, skutečnost, že někteří umělci si v kompozici pomáhali kamerou obscurou, jejich díla potenciálně devalvovala, a dokonce znevažovala. Díla klasického umění, u nichž jsou příliš zřejmé náznaky využívání technických pomůcek, stojí před rizikem, že ztratí na ceně, neboť ta se dodnes odvozuje z představy, že skutečnými zdroji kreativity a geniality mohou být výhradně ruka a oko umělce. Dílo je pak ceněno zčásti proto, že je jedinečné, a zčásti proto, že bylo vytvořeno pomocí přímého doteku a pohledu tvůrce. V polovině padesátých let minulého století se vysoce hodnotily i Pollockovy akční malby, protože šlo o záznamy jeho tělesné interakce s plátnem a barvou. Fotografie ale v procesu svého vzniku neumožňuje ani přímý dotek, ani přímý pohled umělce na dílo. Obojí zprostředkovává fotoaparát. Teoretické spisy o fotografii, vydané v 19. a na začátku 20. století zdůrazňují mechanickou povahu tohoto média, i když si zároveň všímají schopnosti fotografie zachytit důkazy o duchovním životě (někteří lidé v té době věřili, že fotoaparát dokáže odhalit duchy a jevy, které jsou prostému oku neviditelné). Právě díky této vlastnosti – objektivnosti mechanismu – si fotografie vydobyla silnou pozici v oblasti vědy, lékařství a práva jako prostředek dokumentování pravdy o událostech, objektech a lidech. Podle tohoto názoru fotografie jako objektivní forma zosobňuje racionalismus moderní éry: je prodloužením a rozšířením smyslů, v tomto případě zraku.

Roland Barthes a filmový teoretik André Bazin spolu s řadou dalších si na fotografii také všimli její jedinečné podobnosti s realitou, pro niž používají výraz „noema“ fotografie. Tento termín pochází z fenomenologie, filosofického odvětví studujícího smyslovou zkušenost, kterou považuje za zdroj bytí a vědění. Konvenční fotografie určitého objektu, člověka či výjevu musí být nutně pořizena v prostoru sdílené přítomnosti – spolu se zobrazovaným objektem tu tedy musí být i fotoaparát a film. V tom se fotografie liší od malířského díla, které ničím nedokládá, že se umělec vyskytoval na stejném místě jako námět jeho obrazu, i kdyby ho pojal realistickou lineární perspektivou. U fotografie jsou světelné paprsky odrážející se od objektu naprosto tytéž, které exponují film, na jehož základě vznikne výsledné dílo. Podle tohoto názoru fotografie představuje realistickou formu nejen pro svou pravdě-podobnost (podobnost s námětem), ale i díky tomu, že aparát, film i autor byli zaručeně fyzicky přítomni na stejném místě jako snímáný člověk, objekt či výjev. Barthes ve své knize *Camera Lucida* připomíná, že fotografie má na rozdíl od kresby nebo malby jedinečnou vlastnost v tom, že zaručuje, že se „něco stalo“ nebo „něco bylo“, protože fotografické médium musí s předkládaným objektem a světlem sdílet společný prostor – jinými slovy, musí „být u toho“. Tento důraz na empirickou koexistenci fotoaparátu a skutečné scény (přirovnávanou k tomu, co sémiotik Charles Peirce nazýval indexovou

vlastností) byl rozhodujícím argumentem pro uplatnění fotografického, filmového a videozáznamu jako důkazního materiálu v soudní síni.

Fotografie je tak podle těchto teorií médiem tlumočícím „dotek“ podobný doteku umělcovy ruky v klasických médiích a zaručujícím, že daný výjev představuje autentický záznam reálné existence snímaného objektu nebo výjevu. V tomto smyslu je fotografie empirická jak v gnozeologickém smyslu (informuje o tom, co bylo či je), tak ve smyslu ontologickém (zaručuje, že něco skutečně bylo či je). Bazin této teorii dodal mírně duchovní rozměr, když vztah mezi skutečností a fotografickým obrazem přirovnal ke vztahu mezi tváří Krista a turínským plátnem. Lněnou roušku, uchovávanou v kapli sv. Jana Křitele v Turíně, měl Kristus údajně na těle v okamžiku ukládání do hrobu a nese otisk obličejů očividně trpícího člověka. Roušku si v roce 1898 vyfotografoval italský právník a amatérský fotograf a na vyvolané fotografické desce ke svému úžasu spatřil jasně čitelný otisk tváře muže, mnohými považovaného za Ježíše. Řada lidí věří, že rouška v sobě má „cosi“ zvláštního, realitu, která je jedinečně Kristova díky tomu, že byla v bezprostředním kontaktu s jeho tělem. Proto je chápána jako empirický důkaz v ještě hlubším ontologickém smyslu – nesmírná hodnota, která se jí přisuzuje, je založena na víře, že uchovává Kristovo *bytí* (i navzdory radiokarbonovým testům, které ji datovaly do středověku, tedy do mnohem pozdější doby).<sup>5</sup> Spolu s „duchařskými“ fotografiemi se i tato fotografie považuje za empirický důkaz přítomnosti (bytí) a za záruku vědění (že duchové existují i navzdory tomu, že jsou neviditelní, protože jsou vidět na fotografii). Vidět zde tedy znamená vědět, přičemž aspektům umělosti zobrazovacího procesu se tu věnuje jen pramalá pozornost.

Uvedli jsme jen několik příkladů užití fotografie v epistémé, jejichž řídicí silou není racionalismus, ale empirie. Historik umění Vered Maimon tvrdí, že v prvních desetiletích své existence nebyla fotografie ve filosofii a vědách spojená s racionalismem a skepsí vůči ztělesněnému vědění, ale s induktivní metodou a empirismem. Na rozdíl od předchozí *camera obscura* nebyla jen důsledkem touhy po mechanickém kopírování; byla i nástrojem empirického zkoumání.<sup>6</sup> Uvědomíme-li si zájmy prvotních fotografů a vědců o rozvíjení vizuálních metod empirického poznávání světa a poznávání prostřednictvím smyslové zkušenosti, dokážeme v dominantním příběhu o minulosti fotografie vysledovat i jiné a stejně důležité dějiny jejího vývoje.

Přestože fotografie se dnes běžně považuje za formu výtvarného umění, o jejím uměleckém postavení se dlouho diskutovalo a musela si ho těžce vydobýt. Její vynález se sice datuje do roku 1839, ale v uměleckých galeriích se poprvé oficiálně objevila až dlouho poté, v roce 1902. Umělci jako Julia Margaret Cameronová, o níž jsme se zmínili ve 4. kapitole, pomocí fotografie v reakci na dobovou komerční estetiku vytvářeli obrazy téměř malířských kvalit. Na přelomu století však řada umělců – např. Imogen Cunningham, Ansel Adams a Edward Weston – došla k přesvědčení, že fotografie, jež si kladou za cíl podobat se malířským dílům, opomíjejí pravou krásu „bezprostřední fotografie“, která klade důraz na materiální vlastnosti tohoto média. Alfred Stieglitz, Gertrude Käsebierová a Alvin Langdon Coburn se v roce 1902 rozešli se svými komerčními kolegy, založili hnutí zvané *fotosecese* a začali vydávat časopis *Camera Work*, kde publikovali svěží fotografické reprodukce. Prostor k výstavám jim poskytl další fotograf, Edward Steichen. Na konci první světové

války se ještě více odklonili od piktorialistického přístupu, který v té době charakterizoval převládající dokumentární a komerční využití fotografie. Britský umělecký kritik Clive Bell ve svém dnes již klasickém eseji *Umění* z roku 1914 napsal, že při schopnosti vyvolat v nás estetické citění se umění od ne-umění liší jediné „výraznou formou“. To, co tehdejší umělci fotografové přinesli, bylo právě výrazně fotografické; prosadili a naplno využili jedinečné vlastnosti povrchu fotografie, černobílé obraznosti a světla a stínu, které fotografická technika umožňuje a jež v rámci jejích specifických kódů vyvolávají estetické potěšení. Fotografii tak vydobyli respekt jako umělecké formě s jedinečnými, specifickými vlastnostmi a právě díky nim se na ni přestalo poukazovat jako na pouhou kopii.

## Walter Benjamin a mechanická reprodukce

Řadou otázek spojených s reprodukcí obrazů a hodnocením umění, kterým jsme se věnovali, se intenzivně zabýval Walter Benjamin, německý kritik působící ve 20. století a spojovaný s německými politickými teoretiky své doby, pro něž existuje souhrnné označení Frankfurtská škola. Benjamin je autorem známého a vlivného eseje z roku 1936 o kulturním posunu směrem k reprodukovatelným formám v umění, který mnohokrát vyšel v angličtině pod názvem *Umělecké dílo ve věku mechanické reprodukce*. Benjamin tvrdí, že s nástupem obrazových forem typu fotografie a filmu se už nedá hovořit o žádném originálním díle, ale spíše o sériích kopií (fotografických zvětšenin), které jsou rovnocenné s jedinečným, originálním dílem. Reprodukovatelnost jako vlastnost média uměleckou tvorbu vyvázala ze systému po staletí zdůrazňované jedinečnosti a autenticity jako vlastností, které rozhodují o hodnotě díla. Benjamin reprodukovatelnost vnímal jako potenciální revoluční prvek, protože umění osvobodila od jeho uctívaného postavení jedinečného rituálního artefaktu v tradicích ikonické úcty. Umění, nově pojímané jako existující ve formách určených pro účely reprodukce a oběhu, se podle něj mohlo stát demokratizující silou a mohlo se začít podílet na mnohem snazších a plynulejších socialistických strategiích, k nimž patřila jejich masová recepce zprostředkovaná intenzivnějším šířením kopií.

Dlouhá éra uzavřeného rituálu, v němž byly vlastnictví a hodnota artefaktu založeny na statusu díla jako jedinečného a výlučného, vedla podle Benjamina k tomu, že umělecké dílo se stalo komoditou v kapitalistickém systému. Díky reprodukovatelnosti jako nedílnému rysu média pak lze tento systém zpochybnit a podkopat. Reprodukce už není jen prostředkem vytváření podceňovaných replik nebo falešných kopií unikátního díla. Bytostně reprodukovatelná forma začala být na konci 20. století mnohem všudypřítomnější a radikálně proměnila jak uměleckou tvorbu, tak trh s uměním.

Jedním z paradoxů éry mechanické reprodukovatelnosti je, že pokrok v oblasti mechanických a digitálních reprodukčních technik šel ruku v ruce s pokrokem v mechanických a digitálních metodách ověřování pravosti výtvarných děl považovaných za originály. Vizuální technologie jako rentgen se dnes běžně používají k určení podvržených kopií, padělků i změn provedených na originálech.

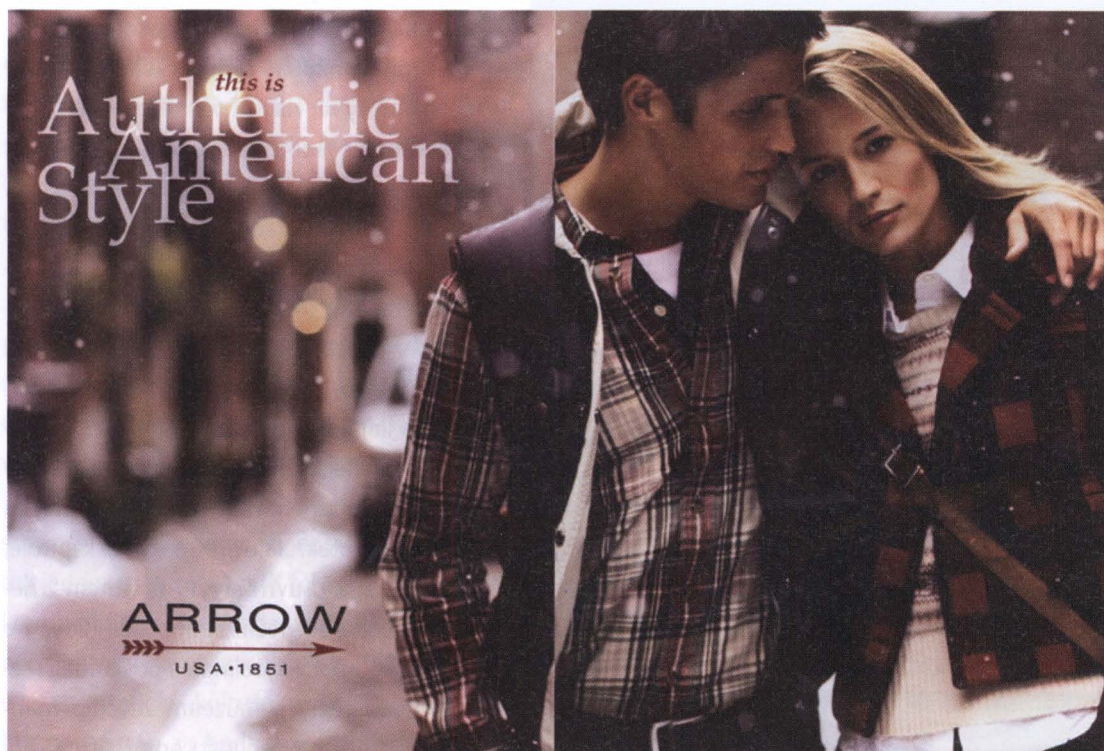
Benjamin tvrdil, že jedinečné umělecké dílo má svou *auru*. Jeho hodnota je odvozena z jeho jedinečnosti a jeho role spočívá v rituálu, což znamená, že může obsahovat jakousi posvátnou hodnotu, ať náboženskou, či jinou. Napsal: „I ta nejdokonalejší reprodukce uměleckého díla postrádá jeden prvek: přítomnost originálu v čase a prostoru, jeho jedinečnou existenci na místě, kde se právě nalézá.“<sup>7</sup> A právě tato „přítomnost v čase a prostoru“ propůjčuje podle Benjaminova obrazu jeho specifickou auru, díky níž je autentický, pravý.

V Benjaminově pojetí nelze pravost aury reprodukovat. Pravost tradičně znamená autentické, nefalšované, ryzí a spolehlivé, a nikoli falešné či kopírované. Pravé je považováno za „skutečnější“ než kopie. Přesto se dnes pojem „pravost“ používá různě. Může odkazovat na vidění nebo uspořádání obrazu jakoby bez využití mnoha technologií, jež dnes máme k dispozici. Používá se i jako odkaz na přetrvávající a nadčasovou hodnotu, např. „pravou“ klasickou krásu, kterou lze najít a reprodukovat. Pravost je vlastnost, již mohou tvůrci a výrobci přisoudit dílům prostřednictvím řady kódů, aby označili jejich různé významy. Například v dokumentárním filmu a videu „pravý“ realismus vidění jakoby bez pomoci vizuální technologie často poukazuje na profesionální využití technik spojovaných s „amatérským“ filmařstvím: nahodilé nasvícení, trhaný pohyb kamery, dlouhé, nesestříhané záběry, „přirozený“ zvuk a podobně. Tyto stylistické metody se někdy používají jako náznak toho, že jde o skutečný, nefalšovaný život zachycený v akci, a nikoli o život inscenovaný a výběrově sestříhaný.

Pravost je zároveň vlastnost, která v rámci kategorie lidí či idolů tíhne k představě klasického typu. Přetrvávající vliv idolu skutečně závisí na jeho schopnosti zůstat pravý i v pod-

OBR. 5.6

Reklama na módní značku Arrow, 2007



mínkách intenzivní reprodukce. Ani v éře, kdy je málem samozřejmostí upravovat a manipulovat nejen obrazy, ale i těla, s cílem proměnit je v zosobnění dokonalosti, si nepřestáváme vážit „pravé“ krásy – např. celebrit jako Cindy Crawfordové, slavné americké supermodelky osmdesátých let, uznávané pro svůj „přirozený“ půvab. Dokonce i poté, co v rozhovoru pro britský *Daily Telegraph* v roce 2006 přiznala, že podstoupila řadu plastických operací, se její krása stále považuje za pravou a přirozenou, byť se ukázalo, že je přece jen uměle dotvářená. Pravost je žádaná i na spotřebitelském trhu, jak můžeme vidět např. na reklamě na oblečení značky Arrow, „toho pravého amerického stylu“ (obr. 5.6). V tomto případě pravost neoznačuje originalitu a jedinečnost. Jde spíše o volný označující prvek připojený k tomuto oblečení způsobem, který má naznačit, že jde o „klasický“ či „nadčasový“ styl. „Pravost“ tak lze snadno reprodukovat, propagovat a prodávat jako vlastnost přisuzovanou určitému vzhledu či stylu, ale ne jedinému objektu či osobě.

Benjamin poznamenává, že reprodukováním originálního díla se jeho význam mění, protože jeho hodnota se už nezakládá na jeho jedinečnosti, ale na jeho statusu originálu při existenci mnoha kopií. Reprodukce hraje zásadní roli v šíření umění. Dnes je běžné, že se slavná díla reprodukuje v knihách o umění, na plakátech, pohlednicích, hrnečcích na kávu i tričkách. Je důležité, že vlastnit hodnotný umělecký originál je pro spotřebitele střední třídy stále nad jeho možnosti; může je znát jen z knih a reprodukcí nebo z muzeí. Prožitek

originálního uměleckého díla je tak stále relativně vzácný a dostupný jen těm, kdo mají prostředky a motivaci chodit a cestovat do muzeí a uměleckých sbírek, kde jsou k vidění vysoce ceněné originály. Důsledkem reprodukovatelnosti je tak situace, kdy diváci mohou poznat, zamilovat si, a dokonce i vlastnit kopii ceněného uměleckého díla, ale možná nikdy na vlastní oči nespatří jeho originál, v němž jediném lze podle dosavadních názorů najít jeho pravý význam a hodnotu. Reprodukce se paradoxně stává formou, jejímž prostřednictvím si originály svůj význam a hodnotu uchovávají a rozvíjejí.

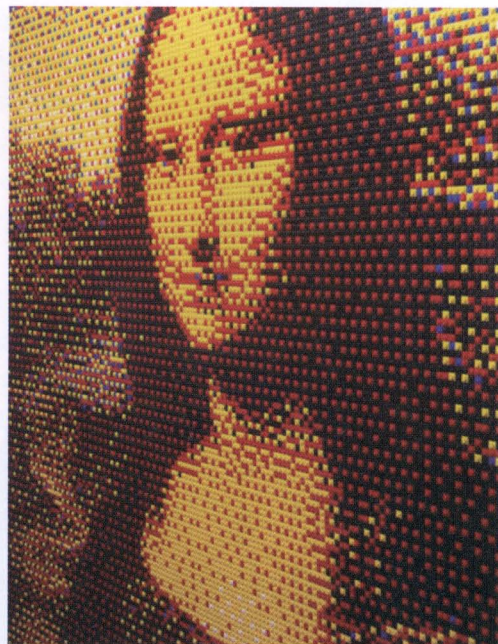
*Mona Lisa* Leonarda da Vinciho z roku 1503 patří k nejslavnějším obrazům světa. Většina lidí ji zná z jejích nescíslných reprodukcí v uměleckých publikacích a na pohlednicích, kalendářích, magnetech na ledničku a dalších tretek. Jak píšeme v 1. kapitole, originál visí v Louvru skrytý za štítem z neprůstřelného bezpečnostního skla (když ho v roce 1956 polili kyselinou a poškrábali rozrušení návštěvníci, muzeum zavedlo mnohem přísnější bezpečnostní opatření). Každý

#### OBR. 5.7

Marcel Duchamp, *L.H.O.O.Q.*, 1930



rok se na něj přijíždějí podívat přes tři miliony lidí a každý před ním má šanci postát v průměru patnáct vteřin, než ho dav odnese dál. A přitom už tolikrát museli vidět její nejrůznější reprodukce! Obraz se stal námětem řady parodií a remaků. Marcel Duchamp v roce 1919 např. známému portrétu reprodukovánému na levné pohlednici přimaloval knír a kozí bradku (obr. 5.7). Bylo to jedno z mnoha jeho „readymades“, kde uplatňoval satiru a zesměšnění charakteristické pro umění dada. Pojmenoval je *L.H.O.O.Q.*, což při rychlém vyslovení zní jako francouzské vulgární „elle a chaud au cul“, tedy „má horko v zadku“; jinými slovy „je to děvka“. V 1. kapitole jsme také zmínili, že úsměv může mít mnoho významů. V dějinách umění se úsměv *Mony Lis*y považuje za plaše ženský a ostýchavý. Duchamp mu svým „readymade“ dává jasně sexuální podtext s tím, že prozrazuje její sexuální touhu. Duchamp záměrně namaloval jakési graffiti na obraz, který si v dějinách umění vydobyl status posvátného, a svůj hravě drzý čin namířil proti bezmezné úctě, jaký svět umění chová k mistrovským dílům. Duchampově šprýmu později složil hold francouzský surrealista Salvador Dalí, v jehož remaku má *Mona Lisa* jeho pověstný zahrocený knír.



**OBR. 5.8**

Eric Harshbarger, *Mona Lego*, 2000

Reprodukce *Mony Lis*y přesáhly i do digitální éry. Dopad počítačů a digitálních médií na vizuální kulturu se často přirovnává k dopadu perspektivy na renesanci. Proto v digitální kultuře najdeme tolik odkazů právě na toto období, a především na Leonarda da Vinciho jako idol tehdejšího prolnutí vědy s uměním. *Mona Lisa* byl jeden z prvních obrazů, který byl v roce 1965 naskenován a digitálně reprodukován na počítači – dalším byl portrét počítačového vědce Norberta Wienera (který razil výraz *kybernetika*). Kopie tohoto „digitálního mistrovského“ díla se od té doby prodávají na internetu, kde nesou nálepku „unikátní“. V tomto případě však *unikátní* neodkazuje k jedinečnosti, ale k nezvyklému pojetí. Eric Harshbarger, profesí počítačový programátor, v roce 1999 vyměnil pixely za stavebnici Lego a začal se věnovat sochařství a mozaice. Jedním z jeho děl je právě i reprodukce *Mony Lis*y z roku 2000 – mozaika *Mona Lego* o rozměrech 183x244 cm, k jejímuž vytvoření bylo potřeba téměř čtyřicet tisíc dílků stavebnice (obr. 5.8).

Dnešní společnost přímo přetéká reprodukcemi a masově vyráběnými obrazy. Představa, že pouze jedinečné, jediné dílo svého druhu může být pravé, už v 21. století nemůže tak jednoznačně obstát. K fotografickému obrazu může existovat bezpočet stejně cenných kopií a filmové, televizní a digitální obrazy jsou složeny z mnoha simultánních obrazů viděných na mnoha obrazovkách zároveň. Jejich význam nespočívá v jejich jedinečnosti, ale v jejich estetické, kulturní a společenské hodnotě. Obraz z televizního zpravodajství může být považován za hodnotný, protože jej lze okamžitě a simultánně sledovat na několika





### OBR. 5.9

John Heartfield, *Adolf, nadčlověk*  
*Polyká zlato, plive cín*, 1932

obrazovkách či displejích. Digitální obrazy *nemají žádný originál* – všechny kopie jsou relativně stejně kvalitní a hodnotné. Benjaminovy názory si však i dnes zachovávají svou platnost v tom, že: 1. reprodukce jedinečného, originálního obrazu (např. malířského díla) má vliv na jeho význam a hodnotu a 2. mechanická reprodukovatelnost obrazů mění jejich vztah k rituálům významu, použití a hodnoty v závislosti na konkrétním trhu. V dalších částech této kapitoly se zaměříme na Benjaminův postřeh, že reprodukovatelnost představuje politickou otázku, a na otázky autorských práv a vlastnictví, které reprodukovatelnost nastoluje.

## Reprodukovatelnost a politika

Benjamin tvrdí, že v důsledku mechanické reprodukce se radikálně proměnila i funkce umění. Ve svém eseji píše: „[Umění] už není založeno na rituálu; začíná být založeno na jiné praxi – politice.“<sup>8</sup> Tato slova napsal ve třicátých letech v Německu, kdy nacionálně-socialistické straně zčásti pomohla k moci právě Goebbelsova důmyslná mašinerie obrazové propagandy. Německá třetí říše v mnohém předjímala současné využití obrazů k pěstování politického image i potenciální kultovní hodnoty obrazů. Její pompézní, monumentální výjevy a masivní reglementace jsou dnes vnímány jako ikony nacistické estetiky a jejich propagandistických praktik.

Nejdůležitější v tomto smyslu je, že reprodukce šíří politické poselství a že mechanicky či elektronicky reprodukováné obrazy mohou být na mnoha místech zároveň a lze je libovolně kombinovat s textem a dalšími obrazy, nebo je měnit. Díky tomu mají obrazy stále silnější potenciál, čím zaujmout a jak přesvědčit. Německý umělec John Heartfield vytvořil ve 30. letech několik šíravých koláží, v nichž se snažil protestovat proti vzrůstajícímu vlivu nacistů (a proti způsobu, jakým nacisté využívají Hitlerův obraz k posílení svého politického vlivu). Jejich působivost zčásti vyplývá ze skutečnosti, že ke své politické výpovědi využívá „nalezené fotografie“. Jeho koláž z roku 1932 (obr. 5.9) s názvem *Adolf nadčlověk: Polyká zlato, plive cín* zesměšňuje řvoucího Hitlera doslova zahlceného zlatý-

mi mincemi – majetkem, který ukradl německému židovstvu. Heartfield si ve svých protestech proti nacistům účinně vypůjčoval od nepřítele – z nacistické obrazotvornosti. Forma fotokoláže Heartfieldovi umožňuje učinit politickou výpověď pomocí přepracování a kombinování důvěrně známých obrazů nově – a díky tomu má výsledné dílo jakousi niternost, jíž by se kresbou nepodařilo dosáhnout.

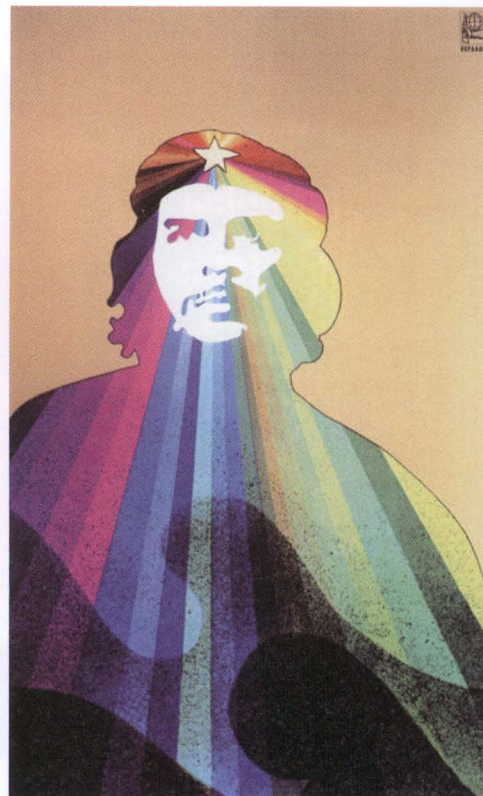
Reprodukování emocionálního obrazu může také zesílit jeho politické sdělení. Obrazem, který sloužil jako ikona revoluční politiky, je proslulá fotografie latinskoamerického revolucionáře Che Guevary, kterou v roce 1961 pořídil kubánský fotograf Korda (Alberto Díaz Gutiérrez). Tato fotografie, na níž Che hledí do dálky a na hlavě má baret ozdobený hvězdou, (obr. 5.10) se stal významným symbolem právě na Kubě, kde je Che Guevara považován za hrdinu pro svou účast na revoluci v roce 1959. Ariana Hernándezová-Reguantová ve svém eseji o proměnách kulturní politiky a autorství v období pozdního socialismu na Kubě vysvětluje, že obraz Che Guevary lze číst i jako reflexi rozsáhlejšího vývoje na Kubě, od cenzury po kubánskou verzi perestrojky a tržní ekonomiky. Politika vlastnictví obrazu a vlastnických práv přinesla fotografii – a jejímu autorovi – nový význam a novou zpeněžitelnost, které už v mezinárodním měřítku získaly velmi širokou a rozmanitou škálu forem a významů.

Reprodukce Che Guevarovy fotografie představovala klíčový aspekt toho, jak se tento revolucionář stal nejen hrdinou pro levicové latinskoamerické politiky (a v obecnějším smyslu idolem revoluční socialistické politiky na celém světě), ale i mučedníkem revoluce. Skutečnost, že Guevara je více známý jako „Che“ než „Guevara“, poukazuje na důvěrnost a loajalitu, ne-li téměř pocit majetnictví, jež lidé vůči němu a jeho obrazu mají.

Na původní fotografii má Che na hlavě baret, který se od té doby stal symbolem alternativní a aktivistické politiky. Přestože byl součástí tradiční uniformy francouzské armády a později, za druhé světové války, i armády britské, od poloviny 20. století je spojován s politikou revoluce. Například Černí panteři

#### OBR. 5.11

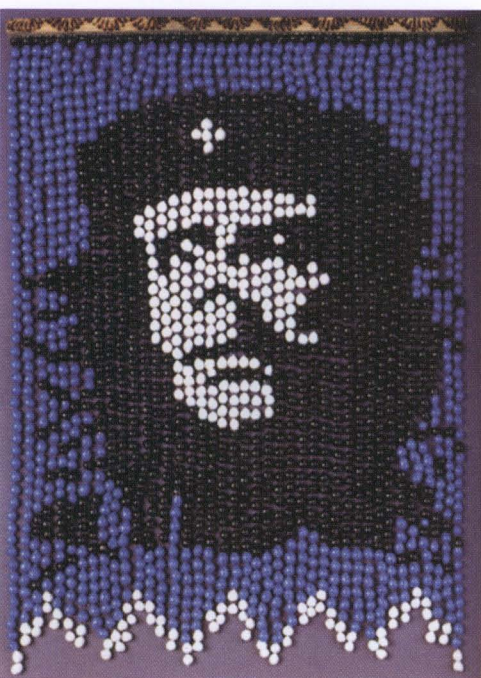
Rafael López Castro a Gabriela Rodríguezová, *Por la Ruta del Che* (*Cestou Che Guevary*), *Pochod solidarity latinskoamerických studentů*, 29. června–26. července 1988



#### OBR. 5.10

Alfredo Rostgaard (OSPAAAL), *Portrét Che Guevary*, 1969





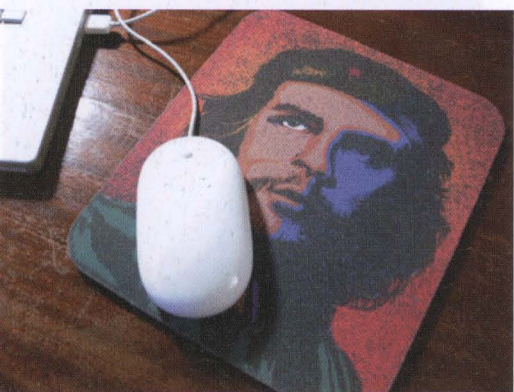
**OBR. 5.12**

Závěs s portrétem Che Guevary, Havana, 1996

po celém světě nejen jako obraz idolu revoluční politiky a levicového povstání, ale i jako ikona charizmatu revolučních hrdinů. I když je stále abstraktnější, zůstává jasně čitelný. Che Guevarův obraz se nevyhnutelně rozšířil jako jakási těsnopisná zkratka označující levicovou či progresivní politiku a různá revoluční hnutí, a to i na nespočetné druhy zboží včetně nákupních tašek (se sloganem „Chéngé the World“, tedy slovní hříčkou se sloganem „Změň svět“, angl. „Change the World“, obr. 5.13) a podložek pod myš (obr. 5.14) zčásti právě proto, že je okamžitě rozpoznatelný. V Benjaminově pojetí reprodukovatelnost tomuto obrazu přináší potenciál jeho využití pro politické účely. Zároveň znamená, že původní význam obrazu lze proměnit prostřednictvím jeho neustálých opakování, až se redukuje na zkratku obecnějšího významu, např. odporu ke konvencím. Můžeme se také zeptat, zda tato nekonečná opakování jeho obrazu v módě i na prodáváných tretkách – tedy právě na věcech, které by on sám zřejmě kritizoval pro jejich roli v komoditním fetišismu – neubírají ve skutečnosti Che Guevarovi na významu.

**OBR. 5.14**

Podložka pod myš s portrétem „revolučního mučedníka“



šedesátých let, kteří si velmi dobře uvědomovali, jakou roli obrazy v revoluční politice hrají (a lze to jasně vysledovat i z bezpočtu tisků a plakátů umělce Emeryho Douglase), nosili černé baretu jako svého druhu uniformu, která zpětně odkazovala k Che Guevarově stylu. Hvězda na jeho baretu, označující jeho vojenskou hodnost partyzánského velitele v bojích o revoluční Kubu, je neustálým opakováním jeho obrazu mytologizována jako symbol jeho výjimečné chrabrosti i jeho zbožné moci.<sup>9</sup> Obrazy využívající byť i jen abstraktní siluetu této kulturní postavy jsou dnes obecně považovány za jeho symbol.

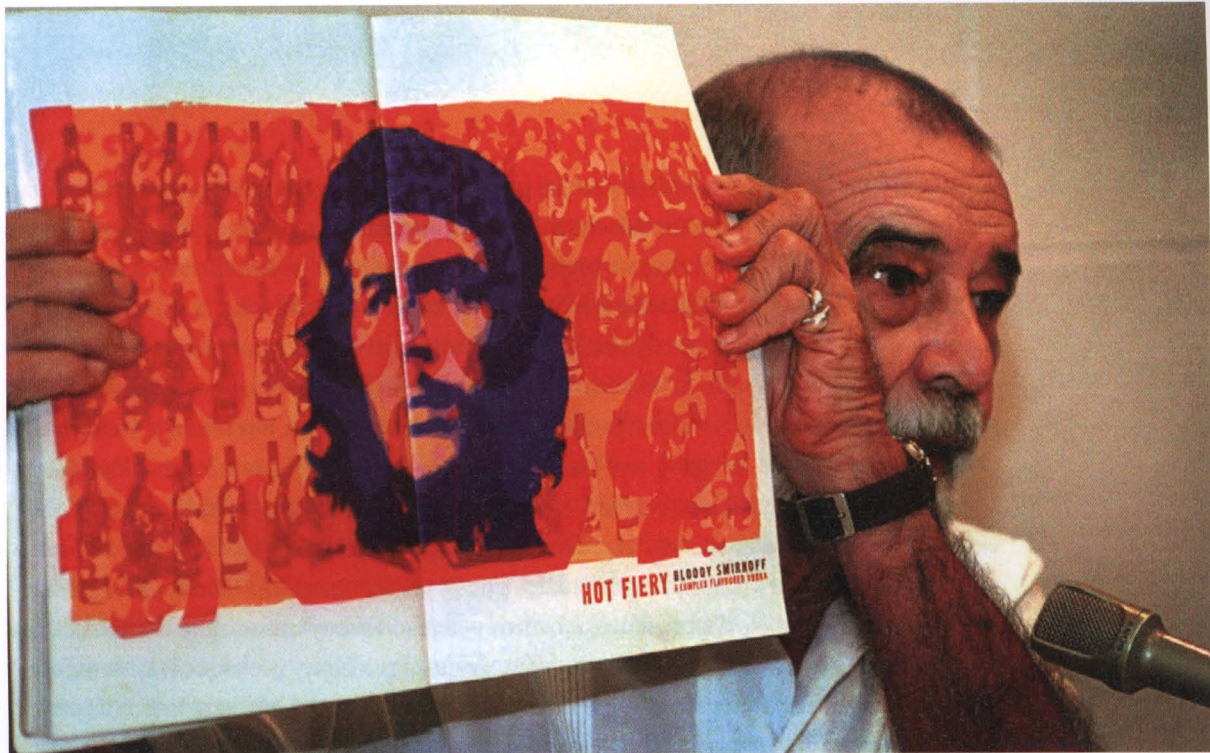
Reprodukce slavné fotografie se objevují v nesčíslné řadě forem (obr. 5.12). Na Kubě, kde je Che národním hrdinou mytických rozměrů, ji provládají propagační plakáty a letáky využívají k potvrzení revolučních kořenů kubánského státu. Che na nich září a tyčí se nad krajinou. Jeho přítomnost v nadživotní velikosti je nepřehlédnutelná po celé Latinské Americe. Jeho obraz obíhá



**OBR. 5.13**

Taška „Chéngé the World“

Reprodukování obrazů zároveň vyvolává otázky ohledně autorských práv a vlastnictví. V kubánském socialismu



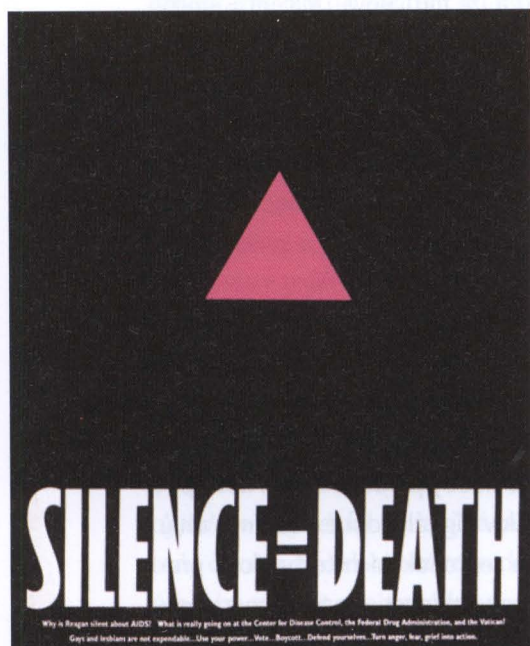
bylo právo fotografa Kordy na vlastnictví Che Guevarovy fotografie výrazně omezené. Používala se několik desítek let, aniž by kdokoli uvažoval o copyrightu. V roce 2000 však Korda vyhrál soudní spor s britskou reklamní agenturou Lowe Lintas, která obraz použila v reklamě na vodku Smirnoff (obr. 5.15).<sup>10</sup> Hernándezová-Reguantová píše, že tato žaloba symbolizuje změny v kubánské politice, podle nichž je zřejmé, že se Kuba nejen stala součástí globální ekonomiky, ale že se na ostrově

#### OBR. 5.15

Alberto „Korda“ Díaz Gutiérrez, autor původní fotografie Che Guevary, poté, co zvítězil v soudním sporu s reklamní agenturou Lowe Lintas a fotografickou agenturou Rex Features, 8. září 2000, Havana, Kuba

také objevila skupina elitních kulturních osobností schopných dovolávat se svých nároků na hodnotu svých děl na zahraničních trzích. Nutno poznamenat, že v často protikladných hodnotách, jež se v globální ekonomice reprodukcím Che Guevarova obrazu přisuzují (morální hodnoty revoluce, národní hodnoty kubánského státu i komerční hodnota globálního trhu), najdeme řadu paradoxů.

Tradice politického umění a protestních obrazů, které se významným způsobem rozšířily v éře mechanické reprodukce, je velmi často v protikladu k pojetí, podle něž by obrazy měly být jedinečné, posvátné a měly by mít peněžní hodnotu, nebo by měly podléhat autorskému právu a být v majet-



#### OBR. 5.16

ACT UP, *Mlčení = smrt*, 1986

ku jednotlivce. Například aktivisté varující proti šíření AIDS vytvářeli obrazy s cílem rozšířit na ulici co nejvíce symbolů a poselství, které reprodukovali na plakátech, samolepkách, tričkách a podobně. Tyto obrazy se rozšiřovaly v osmdesátých a devadesátých letech 20. století v New Yorku a dalších městech Spojených států a ulice tu (obr. 5.16) sloužila jako fórum pro angažované umění. Obraz *Mlčení = smrt* (se známým symbolem převráceného růžového trojúhelníku, obr. 5.16) se šířil v mnoha formách, a dokonce byl sprejem stříkán na chodníky New Yorku a dalších měst. Hodnota tohoto obrazu nevychází z toho, že by odkazoval na jakýkoli originál, ale specificky vyplývá z jeho rozmnožování. Má sloužit k tomu, aby si lidé uvědomili a zvážili svou pasivitu, neboť jde o všudypřítomný symbol, viditelný dokonce i ve chvíli, kdy vkročíme na obrubník městské ulice. Odkazuje k růžovému trojúhelníku, který museli homosexuálové nosit přišitý na oděvu v nacistickém Německu – jde tedy o paralelu žluté židovské hvězdy – a jako takový upozorňuje na možné tragické důsledky ignorování akutní krize. Tím, že je převrácený, překóduje homofobní symbol minulosti a ze symbolu hanby ho proměňuje v symbol hrdosti. Tato apropriace a překódování původního symbolu má důležité politické důsledky. Originální symbol, v tomto případě růžový trojúhelník, byl zbaven své někdejší moci a získal novou sílu. Schopnost obrazu *Mlčení = smrt* tlumočit poselství má přímý vztah k možnosti ho mnohokrát reprodukovat a rozšiřovat na mnoha místech zároveň. Čím více se množí, tím silnější a účinnější je jeho sdělení. Důležité je i to, že jde o obraz nepodléhající copyrightu, ale naopak přímo určený ke kopírování a oběhu – je zadarmo a nikdo ho nevlastní.

Šíření obrazů prostřednictvím reprodukcí také znamená, že je lze snáze doprovodit různými texty, které mohou radikálně změnit jejich smysl. Text nás může např. vybízet k tomu, abychom se na obraz podívali jinak. Slova směřují náš pohled na specifické aspekty obrazu a mohou nám i říci, co máme na obraze vidět – podobně jako nápis „Polyká zlato, plive cín“ na Heartfieldově koláži nám obraz vysvětluje a objasňuje jeho politický smysl: Hitlera odsuzuje jako vůdce, který okrádá svůj lid a lže mu. Slova „Mlčení = smrt“ propůjčují transformovanému růžovému trojúhelníku nový význam a šifrují do něj sdělení, že mlčet o útlaku homosexuálů má fatální důsledky.

## Kopie, vlastnictví a autorská práva

Esej *Umělecké dílo ve věku mechanické reprodukce* podobně jako řada dalších Benjaminových spisů má dodnes značný vliv (a je často citován). Benjamin v něm předjímá změny v umění a vizuální kultuře 20. a 21. století, které zaznamenaly masivní rozvoj technologií vizuální reprodukce. Tím, co předjímat nemohl, byly stále intenzivnější diskuse o vlastnických právech na obrazové reprodukce, které vyrostly jako houby po dešti kolem nové politiky reprodukovatelnosti a nových reprodukčních technik v digitální době. Jedním z úhlů pohledu na tuto sféru, sdílený lidmi, kteří mají z nových reprodukčních technologií prospěch, je, že díky počítačům a virtuálnímu zobrazování jsou možnosti reprodukce a vlast-

nictví obrazů fakticky neomezené. Tato situace vyvolává otázku ohledně práv na reprodukce a změn v právních strukturách, které oběh reprodukcí pomáhají regulovat.

Možnosti reprodukování jakéhokoli obrazu jsou do značné míry závislé na přístupu k obrazům jako formám duševního vlastnictví z hlediska práva. Morální kódy a zákony související s copyrightem nejen regulují pohyb kopií, ale také formují názory na to, co je legitimní užití kopie a porušení vlastnických práv. Kdy je právo na obraz chráněno zákonem? S příchodem obrovského množství reprodukčních prostředků ve 20. století se ve většině zemí objevilo i vlastnictví obrazu jako složitá oblast etiky a práva. V tomto oddílu stručně zvážíme aspekty soukromí, práva na obrazy a duševní vlastnictví (autorská práva a ochranné známky) ve vztahu k obrazům v kontextu amerického práva na duševní vlastnictví.

Autorské právo čili copyright doslova znamená „právo na kopii“. Tento výraz neodkazuje k jedinému právu, ale k celému „balíku“ práv: právu distribuovat, vyrábět, kopírovat, vystavovat, předvádět, vytvářet a mít pod kontrolou druhotná díla založená na originálu. Zdá se sice, že copyright kopírování usnadňuje, protože vymezuje práva tak činit, ale ve skutečnosti byl zaveden na ochranu práv vlastníka či autora obrazu před těmi, kdo by ho chtěli kopírovat, byť i po omezenou dobu. Toto časové omezení se neustále prodlužuje a v roce 2008 už představovalo dobu autorova života plus sedmdesát let, respektive devadesát pět let, je-li vlastníkem díla společnost, spolek či sdružení. Copyright poskytuje právní ochranu „vyjádření myšlenky“, ne myšlenky samotné. Fixní vyjádření je považováno za takové, které patří výhradně tomu, kdo ho vytvořil, ať je to fotograf, spisovatel, nebo malíř. Podle Bernské úmluvy o ochraně literárních a uměleckých děl z roku 1886 musí být copyright automatický. Je zakázáno vyžadovat formální registraci díla, o copyright není třeba ani žádat, dílo musí být „hmotné“, „zachycené na hmotný substrát“ (napsané, vyjádřené nebo zaznamenané nějakým médiem). Jedná se o „literární a umělecká díla“, která „zahrnují všechny výtvořky z literární, vědecké a umělecké oblasti, bez ohledu na způsob nebo formu jejich vyjádření: knihy, brožury a jiná díla písemná; přednášky, proslovy, kázání a jiná díla téže povahy; dramatická nebo hudebně-dramatická díla; choreografická díla a pantomimy; hudební skladby s textem nebo bez textu; filmová díla, jimž jsou postavena na roveň díla vyjádřená způsobem obdobným filmu; díla kreslířská, malířská, architektonická, sochařská, rytecká, litografická; fotografická díla, jimž jsou postavena na roveň díla vyjádřená způsobem obdobným fotografii; díla užitého umění; ilustrace, zeměpisné mapy; plány, náčrty a plastická díla zeměpisná, místopisná, architektonická nebo vědecká“.

Zvažme nejdříve případ originálního malířského díla. Vlastnictví takového obrazu náleží jeho tvůrci kromě situace, kdy byl obraz vytvořen na zakázku. Dojde-li k jeho prodeji, na kupce přechází vlastnictví objektu samotného, ale nikoli právo ho reprodukovat. Malíř prodává objekt, ale ne „vyjádření myšlenky“, která je pro daný objekt nosná. Právo na vyjádření myšlenky stejně jako právo reprodukovat, šířit a vytvářet díla odvozená z objektu zůstávají umělci. Z hlediska autorského zákona jsou reprodukce obrazu považovány za reprodukce *vyjádření myšlenky* (chráněné jako vlastnictví malíře), a ne za reprodukce *hmotné věci*, tedy obrazu. Právo obraz reprodukovat fotografickou formou pro propagační a podobné účely lze sjednat, ale s prodejem obrazu se automaticky nepřevádějí. Jinými slovy, pravost

či původnost je z pohledu práva obsažena v malířském díle jako jedinečném vyjádření malířovy myšlenky, a nikoli doslovné jedinečnosti předmětného „malířského díla“.

Tím nechceme říci, že hodnota netkví v konkrétním díle samotném. Přetrvávající obavy ohledně výskytu podvrhů a padělků děl slavných malířů v muzeích a soukromých sbírkách podtrhují skutečnost, že i když autorský zákon klade důraz na vyjádření myšlenky, nemůžeme pominout ani materiální hodnotu konkrétního díla. V 19. a na začátku 20. století byly metody určování pravosti uměleckých děl doménou znalců, o nichž se věřilo, že tváří v tvář dílu jednoznačně poznají originál. Někteří z nich obrazy doslova olizovali, čichali si k nim a dotýkali se jich ve snaze najít důkaz podobnosti materiálu s materiály použitých tímž malířem v jiných dílech, a jeden odborník dokonce popisuje, že zaručeným způsobem určení pravosti kykladských soch je klepnout do nich ladičkou. Pokud se ozve tupé zadunění, objekt je pravý, zatímco zvonivý zvuk naznačuje pravděpodobný plagiat. V polovině 20. století se detekce padělků stala doménou laboratorní vědy, kdy se začal využívat chemický rozbor papíru, barvy, rámu a podobně. k určení anachronického použití materiálů a rentgen, počítačová tomografie a infračervené záření ke zkoumání podkladových vrstev malby a míst, kde došlo ke změně struktury, přemalbě či opravě. Spektrofotometrie je pak laboratorní proces používaný k dataci pigmentu pomocí analýzy jeho chemického složení.

Předmětem četných padělatelských skandálů je od přelomu minulého století dílo Vincenta van Gogha. Tato série vyvrcholila nechvalně proslulou Wackerovou aférou, v níž byl Otto Wacker, údajně okouzující podvodník, nakonec shledán vinným z toho, že rozšířil třicet tři padělků originálních van Goghových obrazů. Odborníci zapojení do diskusí o padělcích si uvědomují význam technických prostředků k jejich rozeznávání, např. datování plátna a barev nebo analýzy malířského stylu a práce štětcem, ale řada z nich zároveň poznamenala, že nakonec nejspolehlivějším testem pravosti k určení autentického malířova stylu je intuice diváka.

Užitečným příkladem změn v pojetí tzv. jedinečného výrazu jsou autorská práva na román *Jih proti Severu*. Ne vždy se jedinečnost týká díla jako celku. Těsně před vypršením autorských práv na román se pozůstalí po jeho autorce, spisovatelce Margaret Mitchellové snažili zabránit tomu, aby „propadl“ coby veřejný majetek. Rozhodli se najít autory, kteří na zakázku napíší pokračování příběhu. Vzhledem k tomu, že šlo o tvorbu na objednávku, vlastnictví vyjádření myšlenek v jednotlivých pokračováních nepatřilo autorům, ale bylo součástí pozůstalosti. Další díly sice copyrightu na *Jih proti Severu* život neprodloužily, ale protože v nich vystupovali aktéři z původní knihy, chráněným vyjádřením myšlenky se staly právě tyto *románové postavy*. To pozůstalým víceméně zaručilo možnost komukoli zabránit, aby je použil. Originál *Jihu proti Severu* se tak kontumačně stal předmětem právní ochrany, neboť každý pokus jej reprodukovat by musel zahrnovat i reprodukování jeho aktérů, nyní chráněných před kopírováním ve formě vlastnického práva pozůstalých na románová pokračování.

Už jsme se zmínili, že reprodukce odkazuje i ke kopii image či podoby člověka. Komu něčí image nebo vzhled patří a jak se stanoví jeho vlastnictví? John David Viera, který se zabývá aspekty soukromí v dokumentární fotografii, postuluje tuto otázku především jako

etickou (a nikoli právní). Mimo jiné hovoří o portrétech pořízených fotografy najatými Hospodářskou bezpečnostní správou ve třicátých letech 20. století, na nichž jsou zachyceni migrující zemědělci postižení ničujícím hospodářským a přírodním úkazem v podobě velké hospodářské krize a tzv. Dust Bowl, což je pojem používaný pro ekologickou a humanitární katastrofu, způsobenou v préríjních státech USA přechodem na průmyslový způsob zemědělství na začátku 20. století, degradací zemědělské půdy, suchem a následnými prашnými bouřkami v letech 1930–1941. Státisíce zemědělských rodin, ponechány svému osudu, po krachu svých malých hospodářství živelně opustily své farmy a odešly většinou do Kalifornie a do států amerického Severozápadu.<sup>11</sup> Podívejte se v 1. kapitole na fotografii *Migrující matka* Dorothy Langeové (obr. 1.24). Viera píše, že lidé jako tato žena – jejíž tvář se stala obecně rozpoznatelnou ikonou krize – neměli ze ztráty svého soukromí žádný hmotný prospěch. Stali se nedobrovolnými herci symbolizujícími zdánlivě nekonečné lidské utrpení. Otázka souhlasu subjektu s fotografováním podle Vieri zakrývá hlubší problém týkající se jeho neschopnosti předvídat a rozhodovat o významech a použitích obrazu, protože ten se reprodukuje a cirkuluje v různých kontextech celá desetiletí i staletí následující po onom krátkém záblesku, během něž byl pořízen. Okamžitost fotografického momentu, ve kterém je zachycena podoba subjektu na obraze, který se následně stává majetkem fotografa, odporuje potenciálnímu životu obrazu přesahujícímu kontrolu fotografovaného subjektu.

Otázka souhlasu a práva jednotlivce na soukromí je zvláště složitá v případě filmu *Titicut Follies* z roku 1967, který zachycuje životy pomatených a jde o jediný americký film zakázaný z jiných důvodů než pro obscénnost a ohrožení bezpečnostních zájmů státu. Dokument sleduje život v massachusettském nápravném zařízení pro nepřičetné a jeho režisér Frederick Wiseman, původní profesí právník, jím rozpoutal bouřlivou celostátní polemiku o tom, co znamená poučený souhlas, o způsobnosti subjektu poskytnout svolení (v tomto případě nechat se filmovat) a o morálních a etických otázkách souvisejících s veřejnou prezentací lidského ponížení v zájmu odhalení porušování lidských práv a vyvolání podstatnějších změn ve společnosti. Film se do roku 1992 nesměl ze zákona veřejně promítat (vyjma pro vzdělávací účely) a jeho distribuce byla povolena až v roce 2007, tedy přesně čtyřicet let po jeho vzniku.

S ohledem na soukromí a jeho zneužití se objevují nejrůznější otázky i co se týče vzhledu veřejně známých osobností. Viera vysvětluje, že cenné veřejné image mají pouze celebrity, a proto se také snaží mít na jeho šíření vliv. Hvězdu určují poměrně nekonkrétní



OBR. 5.17

Bela Lugosi ml. (vpravo)  
s poštovními známkami s Drákulou, 1997



aspekty, např. osobnost, které společně tvoří onu nepostižitelnou formu duševního vlastnictví, s níž si právo dodnes jednoznačně neví rady. Jako příklad vlastnictví práva na osobnost Viera uvádí případ Bely Lugosiho a jeho roli ve filmu *Drákula* z roku 1931 (obr. 5.17). Postava nechvalně známého hraběte pochází ze 16. století a ze zákona ji nikdo nevlastní. Filmové studio Universal uzavře s Lugosim smlouvu, podle níž mohlo v souvislosti s filmem fotografovat a reprodukovat, šířit a využívat jeho *akce, pózy a vzhled*. Lugosi však svým výkonem autorskými právy ošetřený film dalece přesáhl a chodily se na něj dívat davy lidí, kteří si ho s postavou ztotožnili. Universal z této skutečnosti začal těžit a jeho filmovou podobu prodával ve formě masek, kostýmů a podobně jako své vlastnictví. Lugosiho syn a manželka po hercově smrti usoudili, že jde o porušení jejich vlastnických práv na Lugosiho image a studio zažalovali, nicméně – byť kontumačně – prohráli. V kauze *Lugosi vs. Universal Pictures* (1979) kalifornský Nejvyšší soud rozhodl, že Lugosi měl nárok *proměnit* své image ve vlastnické právo, ale protože tak za svého života neučinil, toto právo jeho smrtí zaniklo a jeho dědici nemohou obnovit jeho platnost. Universal tak kontumačně zůstal vlastníkem image Lugosiho-Dráky a stejně tak mohl komukoli zabránit ji využívat. Daný rozsudek vedl řadu států k zavedení zákonů na ochranu jedincova „práva na vlastní propagaci“ – např. Zákona o právech kalifornských celebrit z roku 1984 –, čímž efektivně zvrátily původní rozhodnutí v neprospěch Lugosiho dědiců. Dodnes je však nejasné, které aspekty vzhledu a osobnosti tato práva ošetřují.

Výraz „copyright“ naznačuje strategii zaručující právo na kopii. Ve skutečnosti však copyright možnosti kopírování upravuje a omezuje, i když reprodukci zcela nevyklučuje. Ve Spojených státech princip přiměřeného užití (v roce 1976 uzákoněný Zákonem o autorském právu) v určitých omezených případech umožňuje kopírování i bez souhlasu majitele autorských práv. Hlavním faktorem při stanovení „přiměřeného užití“ je otázka, zda konkrétní kopie propaguje nebo inzeruje něco nového – bez ohledu na to, že jde spíše o proměnu než odvozeninu originálu. Důležitou otázkou zůstává, jak soudy určí rozdíl mezi proměnou a odvozeninou díla v éře, kdy jsou běžnou formou umělecké produkce apropriace a parodie.

Tyto oblasti práva se někdy kříží způsoby, které jsou názornou ukázkou složité povahy „balíku práv“ obsažených v pojetí práva na kopii. Například tričko s neoprávněně použitým jménem a fotografií hudební skupiny The White Stripes prodávané na jejich koncertech by porušilo všechny tři aspekty autorského zákona. Řekněme, že Jack a Meg Whiteovi, kteří skupinu tvoří, jsou majiteli ochranné známky na její název. Každý jednotlivě vlastní práva na propagaci vlastního obrazu a vzhledu. Copyright k fotografii na tričku patří fotografovi, který ji pořídil a má právo ji vystavovat nebo prodávat. Toto právo však nezahrnuje možnost využívat osobnost lidí či skupiny používáním jejich fotografie jako marketingového nástroje nebo prodejem fotografie k marketingovým účelům. Výrobce trička si mohl koupit kopii fotografie, ale od fotografa si navíc musí koupit právo fotografii reprodukovat a dále právo ji reprodukovat na konkrétním výrobku (např. tričku nebo plakátu). Výrobce také musí získat povolení od skupiny chráněné ochrannou známkou a zároveň od Meg a Jacka Whiteových jako jednotlivců, jejichž podoba se na fotografii objevuje, a teprve pak může jméno skupiny a podoby jejich členů použít na tričku určeném k prodeji.

Flagrantním příkladem problematiky kopie a práv je dílo Sherrie Levineové *Podle Walkera Eovanse (After Walker Evans)*. Newyorská galerie Metro Pictures v roce 1981 uspořádala Levineové výstavu dokumentárních fotografií rodiny Burroughsů, námezdních zemědělských dělníků na odlehlém Jihu postiženém krizí, které kdysi pořídil slavný Walker Evans pro Hospodářskou bezpečnostní správu. Levineová fotografie, jež už nepodléhaly autorskému právu, převzala z Evansova výstavního katalogu s názvem *Od prvního do posledního* a bez jakýchkoli dalších zásahů je zarámovala a vystavila. (O jejím díle hovoříme v kontextu postmoderního umění v 8. kapitole.) Přestože se tento případ nestal předmětem sporu o autorská práva, nastoluje důležitou otázku ohledně etických a tržních problémů spojených s kopií a originálem. Levineová tím, že explicitně vystavila kopie jako „originální“ díla vytvořená umělcem (jí samotnou), vznesla otázku ohledně aropriace v umění a povahy tvůrčí činnosti ve věku mechanické reprodukovatelnosti. Přenesením fotografií do galerie současného umění zároveň upozornila na proměňující se hodnotu fotografie a tím, že tyto konkrétní staré výjevy ze života chudiny reprodukovala v éře Reaganovy ekonomiky, upozornila i na význam historických záznamů viděných jiným referenčním rámcem.

Otázky umění a reprodukovatelnosti, které Levineová vyvolala, nabyly na ještě větší naléhavosti, když její celou výstavu následně zkopíroval umělec Michael Mandiberg. Jeho kopie existují v digitální podobě na dvou identických webových stránkách: [AfterWalkerEvans.com](http://AfterWalkerEvans.com) a [AfterSherrieLevine.com](http://AfterSherrieLevine.com). Ale zatímco díla z výstavy z roku 1981 byla ošetřena copyrightem, Mandiberg návštěvníky svých stránek naopak vybízí, aby si libovolnou fotografii stáhli s tím, že jim k ní poskytne certifikát pravosti a vlastnictví (obr. 5.18). Přiznaným cílem

OBR. 5.18

Michael Mandiberg, obraz a certifikát pravosti z [AfterWalkerEvans.com](http://AfterWalkerEvans.com) a [AfterSherrieLevine.com](http://AfterSherrieLevine.com), 2001

**Certificate of Authenticity**

Untitled ([AfterSherrieLevine.com/2.jpg](http://AfterSherrieLevine.com/2.jpg))

Michael Mandiberg

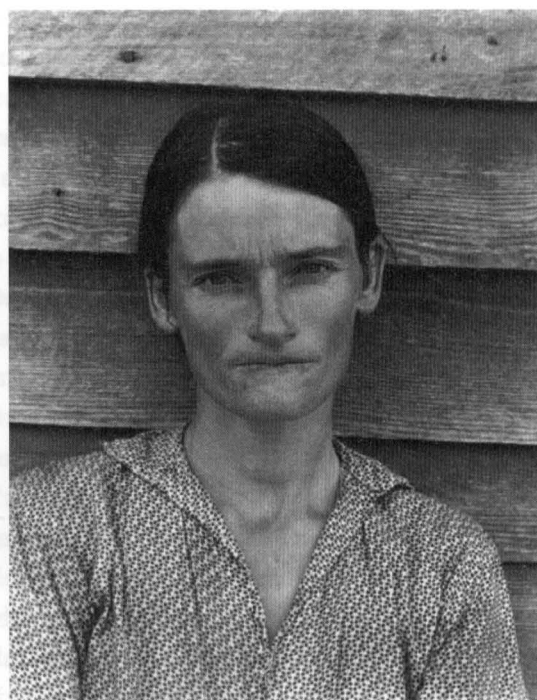
This certificate guarantees that the accompanying digital image printout, Untitled ([AfterWalkerEvans.com/2.jpg](http://AfterWalkerEvans.com/2.jpg)), is an authentic work of art by Michael Mandiberg so long as the following conditions have been met:

1. The image has been printed 3.825" x 5" at the highest resolution setting of the printer, up to the full resolution of 850DPI. The image is centered on an 8.5" x 11" piece of paper which has been trimmed to 8" x 10" to fit in the frame — the image must remain centered on the 8" x 10" piece of paper.
2. The image has been framed in an 8" x 10" black pre-cut Nielsen & Bainbridge sectional frame kit, available inexpensively at most frame or art supply stores.
3. This certificate is signed by the printer of the image, trimmed to 8" x 10" and placed in the rear of the frame facing out so it can be read while looking at the back of the frame.

Print your name here: MARITA STURKEN

Sign your name here: Manf Sturken

Date: 2-9-08





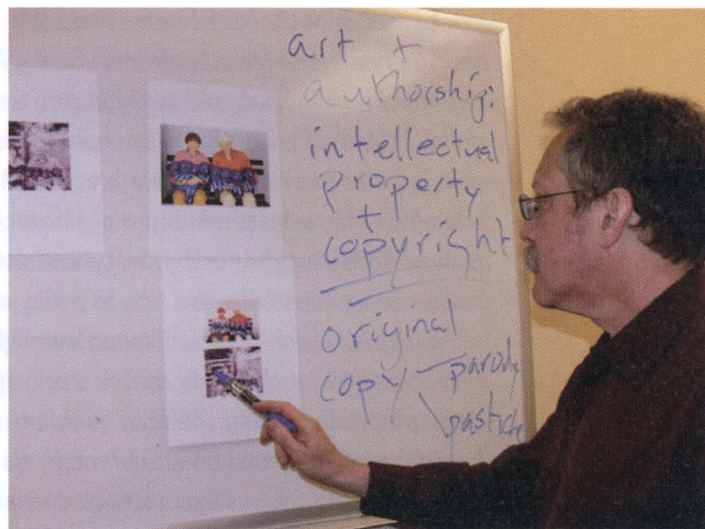
OBR. 5.19

Art Rogers, *Štěňata*, 1980

Mandibergových duplikátních stránek je umožnit vlastnictví hmotného objektu s kulturní, ale ne finanční hodnotou. Mandiberg tak s Levinovou hraje mazanou hru „kdo s koho“ o otázkách reprodukce. Digitální reprodukce mu slouží k tomu, aby Evansovým fotografiím navrátil jejich status děl náležejících do veřejné sféry – fotografických ikon americké kolektivní paměti a dějin. Digitální forma v tomto případě nesnižuje, ale naopak posiluje roli fotografie jako média kolektivní paměti.

Kauza *Rogers vs. Koons* z roku 1992 nás při zkoumání balíku práv a otázek spojených s autorským právem vede ještě dalším směrem. Profesionální fotograf Art Rogers v roce 1980 vytvořil černobílý snímek muže a ženy s plnou náručí štěňat (obr. 5.19). Nazval ji jednoduše *Štěňata* a svolil s jejím reprodukováním na pohlednicích a dalším běžně dostupném zboží. Když na pohlednici narazil slavný americký umělec Jeff Koons, na zadní straně odstranil řádku s copyrightem a poslal ji svému asistentovi do italského studia s instrukcemi, jak podle ní má vymodelovat sochu pro Koonsovu výstavu na téma banality všedních věcí. Chtěl co nejvíce detailů, přestože štěňata měla být modrá a měla mít zvětšené čumáky a muž a žena měli mít ve vlasech květiny. Sochu, kterou nazval *Řada štěňat*, údajně prodal za 367 tisíc dolarů. Když (obr. 5.20) Rogers Koonse a jeho galerii zažaloval za porušení autorských práv, Koons argumentoval, že jeho dílo je parodie, a je tudíž chráněno principem přiměřeného užití. Soud rozhodl, že Koons pro své účely mohl vytvořit obecnou parodii v podobném stylu, ale ve skutečnosti specifickou fotografií okopíroval. Koons totiž neparodoval Rogersovo dílo, ale právě specifický styl, a jeho *Řada štěňat* tudíž nezakládá princip přiměřeného užití. Je odvozeninou, nikoli proměnou. Zajímavým aspektem tohoto rozhodnutí je, že socha byla shledána za odvozenou i navzdory evidentní změně média (z fotografie na sochu); ale i když médium bylo jiné, pojetí zůstalo odvozené.

V roce 2006 soudy naopak daly Koonsovi za pravdu v další kauze (*Blanchová vs. Koons*). Umělec si pro své dílo s názvem *Niagara* přivlastnil fotografii profesionální módní a portrétní fotografky Andrey Blanchové, která vyšla v časopise *Allure*. Koons namítal, že jeho obraz – vytvořený na zakázku Deutsche Bank a Guggenheimova muzea – využívá populární obrazy ke komentáři společenských a estetických důsledků masmédií. Soud rozhodl, použití části fotografie chráněné autorskými právy Blanchové – nohou modelky – odpovídá principu přiměřeného užití na základě několika faktorů včetně toho, že Koonsův obraz má zcela jiný účel a význam než původní dílo a jinou formu v jiném společenském kontextu (galerie).



#### OBR. 5.20

Učitel přednášející o otázkách copyrightu vyvolaných *Řadou štěňat* Jeffa Koonse, 1998, a *Štěňaty* Arta Rogerse, 1980

Ochranné známky, kam patří grafické či obrazové značky, s sebou nesou poněkud jiný soubor právních zájmů. Ochranná známka (trademark) je symbol, slovo či fráze používané k identifikaci produktu výrobce, aby ho odlišily od zboží vyráběného jinými. Logo značky Nike v podobě známého „háčku“ nám jednoznačně sděluje, že např. tenisky, na nichž ho vidíme, vyrobila právě tato a jediné tato společnost a žádná jiná. Ochrannou známkou není ošetřena teniska obecně (vyjma případů, kdy se tak děje u jejích specifických designových prvků); entitou podléhající trademarcu je jedinečné logo sloužící jako jasné označení značkového výrobce. Právo na jedinečnou značku, tedy logo, získává ten, kdo ji první použije nebo zaregistruje. Existuje však právo logo prezentovat v omezené podobě, pokud se zjistí, že podobná značka existovala již dříve v jiném národním kontextu. To byl případ loga Nike na olympijských hrách v Barceloně v roce 1992. Tehdy španělský právník koupil práva na tuto značku od katalánské společnosti na výrobu ponožek, která si značku obsahující slovo „Nike“ zaregistrovala už v roce 1932 – přičemž k registraci značky známé společnosti orientující se na sportovní vybavení došlo až v roce 1993. Společnosti Nike tak hrozilo omezení možnosti prezentovat své logo na jedné z nejvýznamnějších mezinárodních marketingových událostí roku.

Vlastnictví může být v sázce i tehdy, jestliže se značka „generalizuje“ – tedy začne se používat v natolik širokém měřítku, že začne být synonymní s daným generickým typem. Například firma Kellogg prohrála žalobu proti konkurenčnímu využívání výrazu „drcená pšenice“, protože tato forma cereálie se stala obecně používanou. Společnost Xerox naopak svou jedinečnou značku zachránila před zevšeobecněním díky úspěšné marketingové kampani využívající slogan „Nexeroxujte, kopírujte Xeroxem“. Zajímavým příkladem mezi „generalizací“ je vsudypřítomný „smajlík“ – rozesmátý žlutý obličej, který se objevuje na připínacích plackách a známkách od šedesátých let 20. století a později se stal předlohou

pro bezpočet počítačových emotikonů (viz 1. kapitola). Je předmětem dodnes trvajícího sporu, v němž londýnská společnost SmileyWorld, která si ho zaregistrovala, a francouzský designér Franklin Loufrani, který žádost o trademark za SmileyWorld v roce 1971 ve Francii podal, protestují proti užívání symbolu společností WalMart.<sup>12</sup> Za jeho autora je všeobecně považován Harvey Ball, grafik a kreslíř z Massachusetts, který ho přibližně v roce 1963 údajně navrhl za deset minut pro pojišťovací společnost State Mutual Life Assurance Company of America za honorář pětáctyřiceti dolarů. K pozdějšímu velkému zklamání dědiců si ikonu nenechal patentovat s tím, že podle jeho názoru nepatří jen jemu, ale veřejnosti.

Z nejrůznějších právních kauz zkoumajících hranice autorských práv, práv na zveřejnění, používání obchodních značek a principu přiměřeného užití je zřejmé, že reprodukce dnes představuje velmi důležitý problém nejen proto, že kopie a technologie sloužící k jejich vytváření jsou stále rozšířenější, ale také že množství kopií a odpovídajících technologií vyhnalo tak vysoko investice do vlastnictví originálů. I bez ohledu na princip přiměřeného užití, který je specifický pro Spojené státy, stále ovšem zůstává diskutabilní, co v éře technologické reprodukovatelnosti a simulace znamená „originál“. Na tuto otázku neexistuje snadná ani všeobecná odpověď, protože vlivem digitálních technologií je již originál jen těžko určitelný a jeho nepostižitelné aspekty (osobnost, vyjádření myšlenky) je stále obtížnější dokumentovat a sledovat.

## Reprodukce a digitální obraz

S digitálním obrazem se otázky reprodukce a vlastnických práv ještě více problematizují. Digitální fotoaparát nezná negativ, žádné archivační médium „originálů“, z nichž by bylo možné vytvořit kopie. Digitální obrazy se od analogových fotografií liší v řadě aspektů, které ovlivňují to, jak vypadají, jak se generují, skladují i šíří, a stejně tak v typech přístrojů, jejichž prostřednictvím je lze vytvářet a ukazovat (digitální fotoaparáty a kamery, mobilní telefony, počítače, iPody, webové stránky atd.). A přesto dnešní digitální obrazy často slouží stejnému účelu jako kdysi ty analogové – jako forma osobního vyjádření, pro rodinnou fotografii, dokumentační účely a podobně.

Analogové obrazy jsou ze své povahy shodné s tím, nač odkazují v hmotném světě. Síla analogové fotografie spočívá mimo jiné v tom, že jde o určitý záznam skutečnosti. Analogové obrazy jako fotografie a analogové video určují vlastnosti, které vyjadřují hodnotu na průběžné škále, např. různá míra tónování (nebo změny intenzity pomocí zvyšování a snižování napětí u videa). Analogové signály tak lze takřikajíc průběžně regulovat „otáčením knoflíku“. Mohli bychom to ilustrovat rozdílem mezi sledováním analogových hodin, které kontinuálně měří čas na ciferníku, a digitálních hodin, na jejichž displeji čteme načítající se číselné hodnoty. Tradiční analogová fotografie založená na derivátech stříbra se primárně skládá ze „zrnění“ čili nesčíslného počtu bodů, které společně tvoří světlo a stín, kontrast a tvar rozpoznatelného obrazu určitého objektu. V případě digitálních fotoaparátů a kamer došlo k nahrazení svitkového filmu, na který se exponuje negativ,

elektronickým senzorem a na místo archivu s negativy nastoupil mikročip. Z předchozí kapitoly víme, že forma svitku je velmi stará, nicméně jeho spojitost s fotografií končí právě přechodem na reprodukční jednotku, která dokáže pomocí miniaturního čipu během chvilky zaznamenat, vymazat či zaměnit stovky obrazů.

Význam negativu coby „originálu“ nepramení jen ze skutečnosti, že negativ byl „u toho“, tedy na stejném místě jako fotografovaný objekt (přestože i zde by se dalo namítnout, že stejně tak tam byl čip), ale i z toho, že kopírováním negativu se „originální“ obraz degeneruje. Všechny pozitivy vytvořené z téhož negativu budou mít přibližně stejnou obrazovou kvalitu, protože jsou všechny od negativu o generaci dál. Informace na digitálním čipu degeneraci vystaveny nejsou: jde o kód, který lze na rozdíl od analogové fotografie replikovat beze ztráty detailu. Tento kód je možné nahrávat na různá úložná zařízení současně a zároveň z jedné jednotky na druhou, aniž by se tím snížila obrazová kvalita. V případě digitálního fotoaparátu je tak reprodukovatelnost zabudována přímo do formy způsobem, který eliminuje závislost na jediném originálním médiu (negativu), z něhož výsledné dílo pochází. Proto můžeme říci, že digitální fotografie se mnohem více než fotografie analogová vzdaluje ideologii původního díla. Nejenže je vysoce reprodukovatelná – reprodukovatelnost samotná je digitální technologii bytostně vlastní.

Zatímco analogové kamery vytvářejí obrazy, které je třeba zpracovat a vyvolat, digitální kamery fotografovi umožňují obraz na přístroji vidět okamžitě po záběru a poskytují mu ještě rychlejší potěšení než polaroidy šedesátých let, které se vyvolávaly přímo před očima. Jak u polaroidu, tak i v případě digitálního fotoaparátu není tím prvním, co spatříme, negativ, ale pozitiv. Zde lze vystopovat souvislost s mnohem dřívější technologií: digitální pozitiv evokuje zrcadlový efekt camery obscury, kdy se obraz pouze promítá na vnitřní stěnu camery a nemá formu přenosného snímku.

K obdobné proměně načasování a prodlevy při dívání se na výslednou fotografii a vidění samo došlo ve filmovém průmyslu v padesátých letech, kdy do procesu nahrávání zvuku vstoupil magnetický pás. Optickou zvukovou stopu, nahranou ve formě pruhu emulze podél okraje filmu, také bylo třeba vyvolat, než mohla hrát. Ale zvuk zaznamenaný na magnetickém pásu při natáčení „na place“ se dal přehrát okamžitě. S rozvojem zvukových studií a pokrokem v nahrávání zvuku při natáčení ve čtyřicátých letech začali být někteří herci přímo posedlí možností zpětného přehrání záznamu a zvuk poslouchali přímo po záběru (podobně jako fotbalisté sledující při poločase záznam právě odehrané hry), aby podle toho mohli korigovat chyby či problémy. Zatímco dříve si museli počkat, než se v záběru uslyší, nyní si mohli poslechnout zvuk rychlostí téměř připomínající zrcadlový efekt. Stejnou, téměř okamžitou zpětnou vazbu od osmdesátých let poskytují digitální video a digitální fotoaparáty. I díky nim lze téměř vzápětí záběr zkontrolovat a při dalším pokusu upravit – přestože možnost používat fotografii samotnou k úpravě záběru při fotografování nebo natáčení přišla relativně pozdě, s digitální fotografií v devadesátých letech.

Nejčastěji zmiňovaný rozdíl mezi konvenční a digitální fotografií se týká toho, co probíhá po záběru, tedy před vyvoláním, resp. vytištěním hmatatelné fotografie na papíře. Pixelová forma digitální fotografie nastoupila simultánně se softwarovými programy umožňujícími úpravu digitálních obrazů, jako je např. PhotoShop. Ke sblížení obou sys-

témů nedošlo náhodou – průmysl ho pečlivě naplánoval s cílem podpořit rozvoj trhu s vizuálními technologiemi kombinací dvou či více forem, které dříve fungovaly samostatně. Každý, kdo má digitální kameru, osobní počítač a kabel, dnes může stahovat obrazy nejen proto, aby si je vytiskl tak, jak jsou, ale aby je zároveň načetl do programů, jejichž pomocí je může editovat, ořezávat, zvětšovat, upravovat a měnit tak kompozici, barvy i kombinace různých prvků a výjevů.

Digitální fotografie tedy proměnila efekt jedinečnosti – „toto se stalo právě teď“ – konvenční fotografie tím, že přinesla možnosti „tvůrčího zeměpisu“. Toto pojetí názorně představil sovětský filmař Lev Kulešov v roce 1922, když sestřiháním dvou filmových sekvencí spojil obrazy dvou chodců v pohybu (jednoho jdoucího směrem doprava a druhého doleva, a jednoho v Moskvě a druhého ve Washingtonu), takže divák získal dojem, že oba jsou v tomtéž geografickém prostoru a setkají se. V digitálních programech typu PhotoShop je snadné se libovolně přemísťovat tam, kde jsme ve skutečnosti nikdy nebyli, nebo na místa, která vůbec neexistují, stylem určité digitální turistiky. Lisa Nakamurová poznamenává, že možnosti virtuální turistiky (navštěvování muzeí a vzdálených míst online) rostou s tím, jak si uživatelé po celém světě stále více zvykají žít prostřednictvím počítačové obrazovky.<sup>13</sup> Digitální fotografie nezprostředkuje tak silný pocit „toho, co se stalo“. Není to však tím, že by kamera už nemusela být na tomtéž místě jako znázorňovaný objekt (neboť fakticky být musí, ledaže by šlo o simulaci). Jde tu spíše o míru, do jaké jsme přivykli možnostem manipulovat s lokací a vzdáleností v prostoru i čase pomocí digitálních efektů. To navíc umocňuje status obrazu jako takového: přestává totiž záležet na jeho hmatatelnosti, jeho materiální formě. O vzácnou a všemi opatrovanou starou fotografii babičky z doby, kdy jí bylo pět, která v rodinném albu stále více bledne a opotřebovává se, už nepřijdeme tak snadno díky možnosti uložit ji v digitální formě, již lze uchovávat, kopírovat, posílat e-mailem nebo umístit na internet. Takový obraz získá jistou nadčasovost, protože může přetrvat ve formě, která časem nezchátrá a neztratí na kvalitě kopírováním, jak by se stalo u analogového fotografického originálu. Z historického vývoje technologií ale víme, že důsledkem změny formátu často vznikaly obrazy a záznamy, které byly v předchozích formátech nemožné.

Možnost manipulace a vrstvení kontextů samozřejmě není nová a nenastala jen díky médiu digitální fotografie. Fotografie uměla „falšovat“ skutečnost odjakživa a s manipulací si hrála celá řada fotografů od počátků tohoto média. Když v roce 1858 (tedy v době, kdy se fotografie běžně využívala už dvě desetiletí) vystavil britský fotograf H. P. Robinson své dílo *Odchod (Fading Away)*, fotografii mladé dívky umírající na součotiny a obklopené truchlícím příbuzenstvem, jeho dílo vyvolalo veřejný poprask a řadu polemik ze dvou důvodů: Robinsona tehdy jednak kritizovali za to, že využívá tak bolestnou scénu. Vyobrazení zármutku a smrti v malířství bylo běžné a morbidita a tragičnost tehdejšímu umění nebyly cizí, ale tento námět podle některých odpůrců v médiu fotografie zašel příliš daleko. Druhá námitka se týkala umělcovy techniky. *Odchod* není jediná fotografie; ve skutečnosti se jedná o kombinaci pěti snímků. Je to vykonstruovaný obraz toho, jak by takový výjev mohl vypadat (obr. 5.21). Připomeňme si Dürerovu rytinu *Adam a Eva* z roku 1504, o níž jsme se zmínili ve 4. kapitole a která je v případě obou postav složeninou skic nejkrásnějších částí několika lidských těl. V obou případech jde fakticky o virtuální zobrazení.



**OBR. 5.21**

H. P. Robinson, *Odchod*, 1858, fotografie zkombinovaná z pěti negativů

Právě digitální techniky umožnily uměle vykonstruovat realitu. Do devadesátých let 20. století zůstávaly prostředky manipulace a změny kontextu analogové fotografie z větší části omezené na sféru komerční a umělecké fotografie. Komerční fotografové k „vyčištění“, kombinování a pozměňování svých snímků běžně využívali metodu airbrushu a řadu dalších profesionálních technik, které jsou dnes dostupné mnohem širšímu okruhu uživatelů. Není výjimkou, že své soukromé fotografie digitálně pozměňujeme a např. ze svatebních fotografií odstříháváme příbuzné, na které jsme zanevřeli, nebo ze zamilovaných výjevů mažeme bývalé milence a milenky. V mnoha případech je taková hra se záznamem z minulosti relativně neškodná. Můžeme si však představit i kontext, v němž jsou veškeré historické obrazy ještě přístupnější manipulaci než kdykoli dříve. Tím, co se s digitální fotografií změnilo, není *možnost* obraz manipulovat, ale široká dostupnost těchto technik spotřebiteli střední třídy, díky níž se každodenním aspektem spotřebitelské zkušenosti stává nejen vytváření obrazů, ale i jejich reprodukování a pozměňování.

Změnily se i způsoby vystavování a předvádění obrazů. Dříve nám vyvolané fotografie z běžného fotolabu často posílali s duplikátní sadou, aby neexistoval jen originál v rodinném albu, ale mohli jsme je darovat i vzdálenějším příbuzným. Toto „album“ dnes existuje ve formě libovolného počtu duplikátních kompaktních disků, které můžeme rozesílat rodině široce daleko, nebo v podobě složek v počítači, z nichž můžeme snímky posílat e-mailem, a všechny ve stejné kvalitě. Jsou šiřitelné i ze soukromých webových stránek nebo prostřednictvím fotoservisů sloužících ke snazšímu spravování osobních databází tohoto typu. Rodinné fotoalbum se tak přesunem na síť stalo online a je často mnohem dostupnější než kdykoli předtím. Digitální archivy nejsou jen novou technickou formou. Jsou i novým způsobem sdílení minulosti a vzpomínek.

Vlivem stále běžnějšího vystavování soukromých snímků na internetových domovských stránkách, blozích a fotografických webech (jako je např. Flickr) vznikl zároveň nový vztah mezi soukromým obrazem, komerční fotografií a veřejným prostorem. Na webu kolují miliony osobních momentek volně dostupných pro veřejnou spotřebu a řada uživatelů o sobě vypráví na svých soukromých blozích a webových denících tím, že na ně



pravidelně stahuje fotografie ze svých mobilních telefonů nebo notebooků. Programy pro snadné vyhledávání obrazů online, např. Google Image, a stránky jako Flickr disponují systémy umožňujícími k obrazům připojovat tzv. tagy a nejrůznějšími způsoby je propojovat. Internetoví uživatelé tak mohou vytvářet celé soubory a při stahování a propojování obrazů fakticky přebírají roli sběratelů a kurátorů. Stránky jako Flickr jim umožňují sledovat propojení mezi obrazy podle místa, námětu a autora. Tyto rychle se rozvíjející a masivně bující obrazové databáze již začaly vážně ohrožovat existenci komerčních fotobank. Sdílení obrazů touto formou zásadně proměňuje nejen prostředky, jimiž lidé pomocí obrazů zveřejňují své osobní příběhy, ale také vztah archivů a dalších institucí k této bezbřehé sbírce online obrazů. Na Flickr umístila část své fotografické sbírky v roce 2008 i Americká Kongresová knihovna, aby se staly součástí tohoto prostředí a zdrojem uživatelských komentářů a spojení. Všechny aspekty daného vývoje mají dalekosáhlé důsledky na sdílenou kulturní paměť a na roli, jakou v ní hraje soukromá digitální fotografie.

V současném světě vizuálních obrazů vytvářejí digitální a analogové formy manipulace s nimi také širokou škálu obrazů, které se vzpírají tradičnímu pojetí času. Obrazy zesnulých celebrit nám tak díky digitální úpravě sdělují to, co ve skutečnosti nikdy neřekly, nebo vystupují ve scénách, v nichž se za života nikdy neobjevily (viz např. televizní reklama, kde Fred Astaire tančí s nejmodernějším typem vysavače). O možnosti vytvářet zcela nové filmy s virtuálními verzemi dávno mrtvých filmových hvězd se vedou dalekosáhlé diskuse. Jak bude populární kultura recyklovat obrazy minulosti? Umělkyně Deborah Brightová používá obrazový kontext k ironickému komentáři zobrazování povinné heterosexuality v klasických hollywoodských filmech. Například na snímku *Bez názvu* ze série *Dívky snů* z let 1989–1990 se u volantu znuděně odvrací od hvězdného Spencera Tracyho a Katharine Hepburnové, kteří se objímají v „jejím“ autě (obr. 5.22). Pomocí obrazové manipulace Brightová

0BR. 5.22

Deborah Brightová, *Bez názvu*,  
ze série *Dívky snů*, 1989–1990



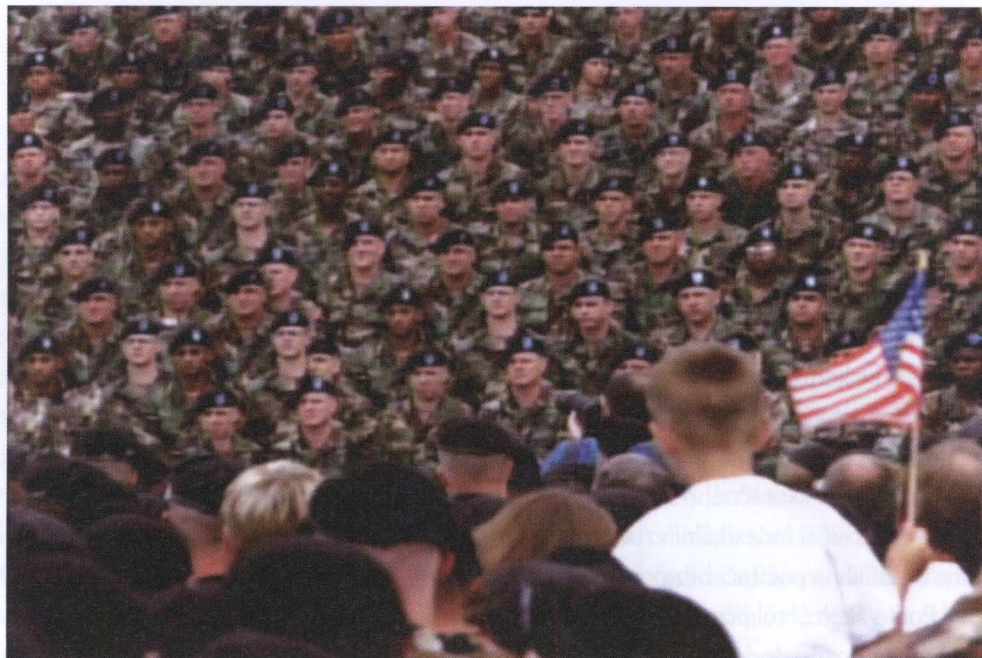
filmový obraz překóduje tím, že samu sebe vkládá do jeho významového prostoru a mění jeho význam. Nostalgický výjev hollywoodského románu se tak mění v kritický komentář ideologie, podle níž heterosexuality představuje jedinou přijatelnou normu.

Další prostředek k pochopení změn odehrávajících se ve sféře digitálních technologií poskytuje Peircova indexikální vlastnost znaků (probíraná v 1. kapitole). Zmínili jsme se o tom, že moc analogové fotografie vychází z větší části z jejích indexikálních vlastností. Kamera koexistovala ve fyzickém prostoru s „realitou“, kterou vyfotografovala. Řada digitálních obrazů a všechny simulace však tento indexikální vztah k tomu, co vyobrazují,

nemají. Například obraz, kdy jsou lidé digitálně vsazeni do krajiny, kde nikdy nebyli, neodkazuje k něčemu, co se událo. Všechny takové koláže jsou – podobně jako vyobrazení Tracyho a Hepburnové s Deborah Brightovou – fikcí. Slavná fotografie H. P. Robinsona s výjevem na smrtelné posteli, kterou jsme rozebírali výše, si paradoxně vysloužila kritiku zčásti i za specifické použití technických prostředků, protože spoje mezi jednotlivými záběry použitými ke kompozici byly na výsledné fotografii viditelné. Simulace není vlastností, která se vyskytuje výhradně v digitálním zobrazování; jde o to, že skládání jednotlivých záběrů je díky technologii snazší a hůře postižitelné. „Digitální obraz“ zvukové vlny může znázorňovat výskyt skutečného zvuku, ale neprovází ho žádná „skutečná“ optická událost, k níž by obraz měl indexikální vztah. To vyvolává otázku, jak obraz, který vypadá jako fotografie a vznikl na počítači bez použití jakékoli kamery, vlastně souvisí s fotografickou pravdou. Podle Peirce to při přechodu od fotografie k digitálnímu obrazu přináší zásadní významový posun. Index ustupuje ikoně, neboť počítačově generované obrazy chápeme tak, že ikonograficky připomínají subjekty z reálného života.

Otázky ověřitelnosti či prokazatelnosti a manipulace s obrazy jsou důležité zejména v souvislosti s fotožurnalistikou a dokumentární fotografií. Zpravodajský průmysl velmi dbá na etické kódy pravdivé výpovědi. Patří k nim zásada, že fotografie poskytované zpravodajstvím jsou realistické a nezmanipulované. Jinými slovy, považujeme za samozřejmost, že fotografie a obrazy, na které se díváme v seriózních denících a seriózním televizním zpravodajství, jsou věrným záznamem skutečné události (stejně jako často předpokládáme, že obrazy v jistých bulvárech jsou falešné a např. skládají dohromady fotografie různých celebrit tak, jako by byly všechny na jednom místě). Zjištění, že se organizace zaměřená na zpravodajství dopustila manipulace s nějakým obrazem, může vyvolat skandál a vášnivě diskuse, jak se také stalo v případě fotografie O. J. Simpsona na titulní straně časopisu *Time*, o níž píšeme v 1. kapitole. A přesto – může vůbec přežít představa o fotografii jako nezmanipulovatelném důkazu v kontextu digitálního zobrazování a jeho stále dokonalejších možností obrazy nepoznatelně a realisticky měnit? Někteří výrobci digitálního fotografického softwaru už vyvíjejí nástroje k „fotoautentizaci“, jejichž pomocí bude možné vystopovat určitý obraz až ke konkrétnímu fotoaparátu a detekovat „nepatřičnou“ manipulaci.<sup>14</sup> Ve vztahu k upravování obrazů s cílem předložit esteticky atraktivnější „dokument“ už došlo k mnoha kontroverzím. Například *National Geographic* posunul egyptské pyramidy blíže k sobě, *TV Guide* nasadil hlavu Oprah Winfreyové na tělo jiné ženy a stanice CBS v roce 2007 „ošetřila“ obraz moderátorky zpravodajství Katie Couricové pro svůj propagační časopis *Watch!* tak, aby vypadala štíhlejší. V současném kontextu vytváření image celebrit a jejich public relations jsou tyto manipulace poměrně běžné. Ale pokud se rozšíří do zpravodajství, které se má řídit novinářskými standardy objektivnosti, jde už o zcela jiné kódy.

Organizace, jejichž hlavní náplní je žurnalistika a zejména její obrazová část, vydávají ve vztahu k upravování fotografií stále přísnější směrnice – vodítka, která stále intenzivněji zpochybňují i ty metody, jež za sebou mají v oboru poměrně dlouhou a bezkonfliktní cestu. Tyto diskuse vyvolávají i obecnější otázky ohledně toho, co ve skutečnosti jsou *objektivní* obrazy publikované ve zpravodajství. Většina příslušných organizací zavedla



### OBR. 5.23

Spot z Bushovy volební kampaně 2004, vedené pod sloganem „Ať to stojí cokoli“, s elektronicky „rozmnáženou“ skupinou vojáků

v souvislosti s digitální manipulací závazná pravidla a diskuse o tom, zda nařídít označování digitálně upravených obrazů, se už vedou od začátku devadesátých let. Deník *Washington Post* na začátku roku 2000 napsal:

Fotografii dnes věříme jako virtuálnímu záznamu události. Tuto důvěru nikdy nesmíme zklamat. Naší strategií a naším přesvědčením je, že obsah zpravodajské fotografie nikdy nebudeme upravovat. Je povoleno pouze regulovat kontrast a šedou škálu za účelem vyšší kvality fotografie v tisku. To znamená, že např. k fotografii ruky nebo větve stromu v nepříhodné pozici nic nepřidáváme a nic z ní neubíráme.<sup>15</sup>

Tyto a podobné strategie ovšem vyvolávají otázky ohledně toho, co znamená virtuální záznam, co je obsah a co forma, v čem spočívá normální úprava a na čem se zakládá víra v reakci veřejnosti na novinářskou fotografii. Metody manipulace se dále množí a v digitální fotografii dnes představují běžný standard, čímž se vzdalují od fotografických konvencí, které byly dříve spojovány s pravdou ve sféře novinářské fotografie.

Oblasti, kde je vysoko v sázce právě pravdivost obrazu, tedy digitální manipulaci vnímají v rámci obrazové etiky. Během americké prezidentské kampaně v roce 2004 byl Bushův (obr. 5.23) volební štáb donucen k přiznání, že v jednom ze záběrů na vojáky sledující kandidátův projev, použitých ve volebním spotu „Ať to stojí cokoli“, došlo k digitální úpravě: z původní fotografie zmizel prezident i s pódiem a skupina vojáků byla digitálně zkopírována tak, aby zaplnila celý prostor a dav vypadal početnější. Při pozorném pohledu skutečně zjistíme, že tváře vojáků na fotografii se opakují. Kampaň vzápětí musela čelit ostré kritice za to, že obraz vydávala za neretušovaný dokumentární záběr, přestože ve skutečnosti šlo o manipulaci.

Podle Williama J. Mitchella digitální obrazy od diváků vyžadují nová kritéria, protože „věk mechanické reprodukovatelnosti byl vystřídán věkem digitální replikace“. Mitchell píše:

Digitální obrazy bychom neměli považovat za rituální objekty (jak fungovaly náboženské malby) ani za objekty hromadné spotřeby (jak fungují fotografie a tištěné obrazy v oslavované analýze Waltera Benjamina), ale nejlépe za útržky informací, které obíhají po vysokorychlostních sítích po celém světě a které lze přijímat, transformovat a překombinovat jako DNA s cílem vytvořit nové myšlenkové struktury s jejich vlastní specifickou dynamikou a hodnotou.<sup>16</sup>

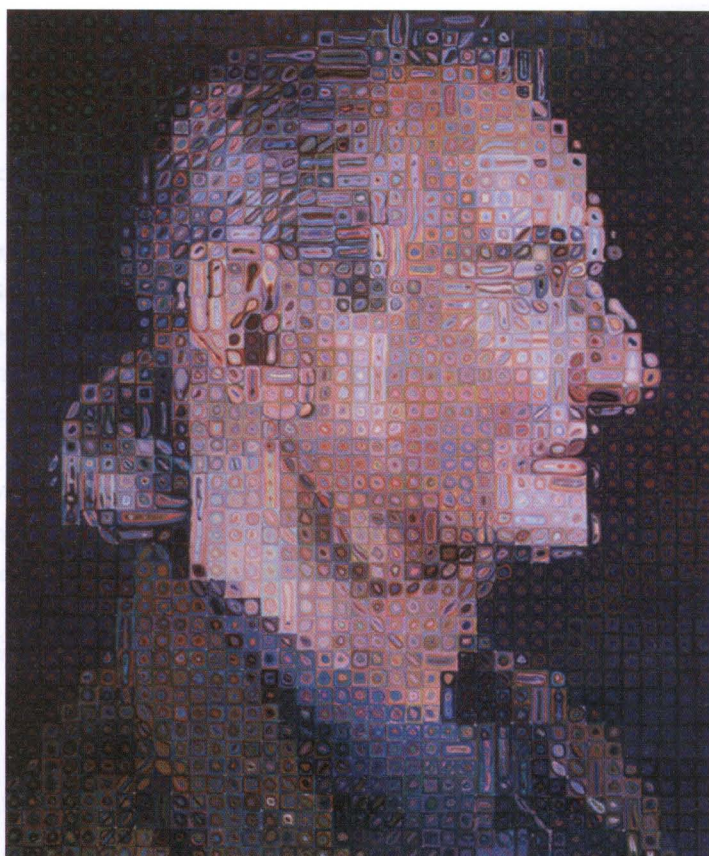
Mitchell se tedy domnívá, že digitální obrazy zavádějí zcela novou hodnotu – nikoli kultovní hodnotu jedinečného objektu či výstavní hodnotu reprodukováného obrazu, ale „vloženou“ hodnotu snadné manipulace a šíření.

Fotografické, elektronické a digitální obrazy, které se v tak hojném počtu šíří od poloviny 20. století, dokonce ovlivnily i některé malířské styly. Už dříve jsme si všimli, že fotografie od svých počátků měnila společenskou roli malířství jako způsobu zobrazování. Ačkoli se často tvrdí, že nástup fotografického média napomohl malířství v jeho odklonu od realismu směrem k abstrakci, na konci 20. století se objevil fotorealismus prosazovaný umělci, kteří fotografii záměrně rozvíjeli malířskými prostředky. Eric Fischl, americký malíř a sochař úzce spojený s postmoderním stylem nového realismu konce 20. století, využívá fotografii jako referent v obrazech lidského těla. Jeho malby vypadají „realisticky“ podle veškerých fotografických principů a fotografii přisuzují pozici zdroje, zatímco malba je odsunuta do postavení kopie. To samozřejmě obrací poměr mezi fotografií a opěvovaným namalovaným obrazem coby originálem zcela naruby.

Obrovská plátina fotorealisty Chucka Closeho svým přesným tónováním, charakteristickým pro fotografii, přibližují tento styl o další krok směrem k digitálním obrazům. Close své modely vyfotografuje, na fotografii a na mnohem větší plátne narýsuje mřížku a pak čtverec po čtverci vytváří malbu. Výsledek – např. známý portrét Roye Lichtensteina (jehož tvorbu rozebíráme v 7. kapitole) s názvem *Roy II* z roku 1994 (obr. 5.24) – je abstraktní vyjádření fotografického i digitálního efektu. Evokuje jak zrnitý povrch analogové fotografie, tak mřížkovou strukturu digitálního obrazu složenou z mnoha čtverců (pixelů), jež společně vytvářejí podobu člověka. Close tak využívá kla-

**OBR. 5.24**

Chuck Close, *Roy II*, 1994



sické médium (malířství) k vytvoření dojmu rozpixelované plochy, spojované s digitálními médii. Při pohledu zblízka se obraz rozpíjí v abstraktní mřížku tvarů a barev, při pohledu z dálky nám před očima vyvstane obličej. Obraz se tedy podstatně mění v závislosti na stanovišti pozorovatele. Close-up obraz tak pro nás v jistém smyslu opisuje kruh: jde o malbu, která vypadá jako digitální obraz.

V této kapitole jsme zvažovali nejrůznější aspekty reprodukce od dob renesance, které se později, během uplynulých dvou staletí, začaly rozvíjet simultánně s vizuálními technologiemi. Začali jsme u kořenů reprodukce tak, jak ji chápe marxismus. Z jeho hlediska kulturní praxe a její výrazové formy reprodukuje ideologie a zájmy vládnoucí třídy, která ovládá nástroje kulturní produkce. Reprodukování ideologie pomocí mediálních forem a textů představuje významný soubor modalit, skrze něž je udržován politický systém a jeho světový názor. S postupným přechodem do digitální éry si můžeme položit otázku, zda je toto pojetí reprodukce ještě k něčemu dobré – zejména uvážíme-li, že obrazy a média už nejsou tak úzce spojeny s představou, že zobrazují skutečnost, a vizuální technologie už nejsou tak striktně považovány za ty, jež kopírují nebo objektivně nahrazují funkci lidského oka. Vzhledem k tomu, že jsme lidské tělo začali vnímat jako propojené s technologiemi, nastal čas, abychom si uvědomili, nakolik se v novém kontextu proměnil význam a role reprodukce. Těmto otázkám se budeme věnovat v dalších kapitolách.

## Poznámky

1. BATCHEN, G. *Burning with Desire: The Conception of Photography*, Cambridge (Massachusetts): MIT Press, 1997, s. 36.
2. DIDI-HUBERMAN, G. Photography – Scientific and Pseudo-scientific. In LEMAGNY, J.-C.; RUTILLÉ, A. (ed.). *A History of Photography: Social and Cultural Perspectives*. Cambridge, UK: Cambridge University Press, 1987, s. 71.
3. JANSON, H. W.; JANSON, A. *History of Art: The Western Tradition*. New York: Harry N. Abrams, 2001, s.58.
4. IVINS, W. M. Jr., *Prints and Visual Communication*. Cambridge (Massachusetts): MIT Press, 1969, s. 3.
5. BAZIN, A. The Myth of Total Cinema. In GRAY, H. (ed.). *What Is Cinema?* Berkeley: University of California Press, 1967, s. 21–22. Bazin se o roušce zmiňuje i v eseji Ontology of the Photographic Image, uveřejněném ve stejném sborníku, s. 9–16.
6. MAIMON, V. *Talbot and Herschel: Photography as a Site of Knowledge in Early Nineteenth-Century England*: Disertační práce, New York: Columbia University, 2006.
7. BENJAMIN, W. The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction. In *Illuminations*. New York: Schocken Books, 1969, s. 220; také viz JENNINGS, M. W.; DOHERTY B.; LEVIN, T. Y. (eds.). *The Work of Art in the Age of Its Technological Reproducibility, and Other Writings on Media*. Cambridge (Massachusetts): Harvard University Press, 2008. Česky: BENJAMIN, W. Umelecké dílo v epoche svojej technickej reprodukovateľnosti. In *Illuminácie*. Přel. A. Bžoch, J. Truhlářová. Bratislava: Kalligram, 1999, s. 194–225.
8. Tamtéž, s. 224.
9. KUNZLE, D. *Che Guevara: Icon, Myth, and Message*. Los Angeles: UCLA Fowler Museum of Cultural History, 1997, s. 53.
10. HERNÁNDEZ-REGUANT, A. Copyrighting Che: Art and Authorship under Cuban Late Socialism. *Public Culture*. 2004, 16.1, s. 4.
11. VIERA, J. D. Images as Property. In GROSS, L.; KATZ, J. S.; RUBY, J. (eds.). *Image Ethics: The Moral Rights of Subjects in Photographs, Film and Television*. New York: Oxford, 1988, s. 135–162.
12. CRAMPTON, T. Smiley Face Is Serious to Company. *New York Times*, July 5, 2006.
13. NAKAMURA, L. ‚Where Do You Want to Go Today?‘ Cybernetic Tourism, the Internet, and Transnationality. In *Cybertypes: Race, Ethnicity, and Identity on the Internet*. New York: Routledge, 2002, s. 87–100.
14. DOTINGA, R. Adobe Tackles Photo Forgeries. *Wired News*, March 8, 2007.
15. Cit. viz SCHWARTZ, D. Professional Oversight: Policing the Credibility of Photojournalism. In GROSS, L.; KATZ, J. S.; RUBY, J. (eds.). *Image Ethics in the Digital Age.*, Minneapolis: University of Minnesota Press, 2003, s. 36.
16. MITCHELL, W. J. *The Reconfigured Eye: Visual Truth in the Post-Photographic Era*. Cambridge (Massachusetts): MIT Press, 1992, s. 52.

## Literatura

- BARTHES, Roland. *Camera Lucida: Reflections on Photography*. New York: Hill and Wang, 1981. Česky: BARTHES, Roland. *Světlá komora*. Přel. M. Petříček. Praha: Archa, 1994.
- BATCHEN, Geoffrey. *Burning with Desire: The Conception of Photography*. Cambridge (Massachusetts): MIT Press, 1997.
- BAZIN, André. The Myth of Total Cinema. In GRAY, H. (ed.) *What Is Cinema?* Berkeley: University of California Press, 1967.
- BELL, Clive. *Art*. Charleston, S. C.: Dod Press/BiblioBazaar, [1914] 2007.
- BERGER, John. *Ways of Seeing*. New York: Penguin, 1972.
- BENJAMIN, Walter. The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction. In *Illuminations*. New York: Schocken Books, 1969, s. 217–51; také JENNINGS, M. W.; DOHERTY B.; LEVIN, T. Y. (eds.). *The Work of Art in the Age of Its Technological Reproducibility, and Other Writings on Media*. Cambridge (Massachusetts): Harvard University Press, 2008. Česky: BENJAMIN, W. Umelecké dílo v epoche svoje technickej reprodukovateľnosti. In *Illuminácie*. Přel. A. Bžoch, J. Truhlářová. Bratislava: Kalligram, 1999, s. 194–225.
- DRUCKREY, T. (ed.). *Electronic Culture: Technology and Visual Representation*. New York: Aperture, 1996.
- GROSS, Larry; KATZ, John Stuart; RUBY, Jay (eds.). *Image Ethics: The Moral Rights of Subjects in Photographs, Film and Television*. New York: Oxford, 1988.
- GROSS, Larry; KATZ, John Stuart; RUBY, Jay (eds.). *Image Ethics in the Digital Age*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2003.
- KUNZLE, David. *Che Guevara: Icon, Myth, and Message*. Los Angeles: UCLA Fowler Museum of Cultural History, 1997.
- HERNÁNDEZ-REGUANT, Ariana. Copyrighting Che: Art and Authorship under Cuban Late Socialism. *Public Culture*. 2004, 16.1, s. 1–29.
- HUGHES, Robert. *The Shock of the Ne*. New York: Knopf, 1995.
- IVINS, William M., Jr. *Prints and Visual Communication*. Cambridge (Massachusetts): MIT Press, 1969.
- MITCHELL, William J. *The Reconfigured Eye: Visual Truth in the Post-Photographic Era*. Cambridge (Massachusetts): MIT Press, 1992.
- MULVEY, Laura. *Death 24x a Second: Stillness and the Moving Image*. London: Reaktion Books, 2006.
- NICHOLS, Bill. The Work of Culture in the Age of Cybernetic Systems. In DRUCKREY, T. (ed.). *Electronic Culture: Technology and Visual Representation*. New York: Aperture, 1996, s. 121–143.
- PRINCE, Stephen; HENSLEY, Wayne E. The Kuleshov Effect: Recreating the Classic Experiment. *Cinema Journal*. Winter 1992, vol. 31.2, s. 59–75.
- DIJCK, José van. *Mediated Memories in the Digital Age*. Stanford (California): Stanford University Press, 2007.



## Média v každodenním životě

**M**édia jsou v životě většiny z nás všudypřítomná, a přesto je obvykle vnímáme jako samozřejmost. Jak začínáte svůj den? Zvažte tento hypotetický záznam jednoho rána roku 2008: vzbudil vás mobil nebo stroboskop, zvonění či vibrace vašeho budíku. První, nač se podíváte, je čas na digitálním displeji. Možná zkontrolujete došlé textové zprávy a možná k tomu použijete hlasovou čtečku nebo jiný screen reader a třeba software k zvětšení textu. U ranní kávy si na iPodu nebo notebooku zkontrolujete e-mailovou schránku a přelétnete hlavní zprávy, a možná při tom jedním uchem posloucháte zpravodajství v televizi či v rozhlasu anebo čtečku, když si projíždíte e-mail. Přelétnete na webu stránku s aktuální dopravní situací, která vám poskytne živý webcamový záznam vaší trasy. Cestou autem do školy nebo do práce si na displeji navigačního systému na přístrojové desce naprogramujete svou destinaci a pak řídíte podle mapy, která vám s každým pohybem auta ukazuje, kde přesně se nacházíte. Descartes by měl radost. Možná ale těchto technologií, běžně využívaných vašimi spolužáky nebo kolegy v jiné zemi, máte jen několik. Možná nepoužíváte žádnou, protože si je nemůžete dovolit, anebo jste se rozhodli zůstat stranou hlavního proudu spotřební kultury technologických přístrojů, k jejichž využívání nás každodenně lákají reklamy.

Ve stále se zvyšující míře jsme vybízeni k tomu, abychom běžnou praxi každodenního života prožívali prostřednictvím obrazovek, monitorů a displejů nebo informací, které nám z těchto obrazovek tlumočí hlasové výstupy. Přestože některé tyto činnosti provádíme o samotě, většina z nich zahrnuje spoluúčast či prostě přítomnost jiných lidí (např. diváků v kině, dalších cestujících, počítačových uživatelů sedících opodál před monitorem v kavárně, posluchárně nebo knihovně). Pro některé z nás účast na těchto technologiích vyžaduje přítomnost ve veřejném prostoru, jakým je internetová kavárna, knihovna či



počítačové centrum. K řadě těchto zkušeností často patří využívání několika vizuálních či audiovizuálních médií najednou; můžeme mít neustále zapnuto několik monitorů či oken na monitoru najednou a při několika simultánních činnostech klikat mezi nimi. Důležité je, že řada monitorů či obrazovek se stala tak nedílnou součástí našeho života, že už o nich neuvažujeme jako o aspektech existujících nezávisle na našem každodenním světě. Býváme nervózní, když tyto systémy komunikace a spotřeby selžou (když např. nemáme signál na mobilu nebo se nemůžeme připojit na internet) nebo se dozvídáme o riziku plynoucím ze záření radiofrekvenčních polí (RF) a spojeném s používáním některých přístrojů jako mobilních telefonů, jejichž výrobci jsou v manuálech povinni uvádět množství záření (SAR, Specific Absorption Rate). Při užívání většiny těchto technologií jsme z velké míry příjemci i autory zpráv tlumočených rozmanitými kombinacemi mediálních forem. Média, která se stala součástí našeho života, fungují stále více společně – např. digitální fotoaparáty, iPody a mobilní telefony se připojují na počítače a propojují se navzájem. Takto propojené technologie poskytují určitou personalizovanou mediální síť, kterou každý z nás v různé míře využívá každý den. Jdete např. na koncert s přáteli, společně se vyfotografujete mobilem a snímek pak pošlete známému nebo na svůj blog, kde ho okamžitě může vidět kdokoli. Na základě tohoto jednoduchého příkladu je jasné, že i malá míra využívání vizuálních médií dnes může zahrnovat komplexní propojené systémy, sítě i publikum.

V této kapitole budeme sledovat vývoj masových médií, veřejné sféry a mediálních kultur ve 20. století až do současnosti a prozkoumáme, jak různé mediální formy utvářely a utvářejí naše chápání informací, zpravodajství, místních i celosvětových mediálních událostí a naše vnímání veřejné sféry. Jak jsme viděli na výše zmíněných příkladech, do kategorie *masová* dnes spadá už jen velmi malá část současných médií. Spíše pozorujeme odklon od pojetí publika jako masového k pojetí různých druhů publika či uživatelů, na něž jsou úzce zaměřené trhy. Abychom tyto současné mediální interakce pochopili, začneme zkoumáním pojetí masmédií v minulosti.

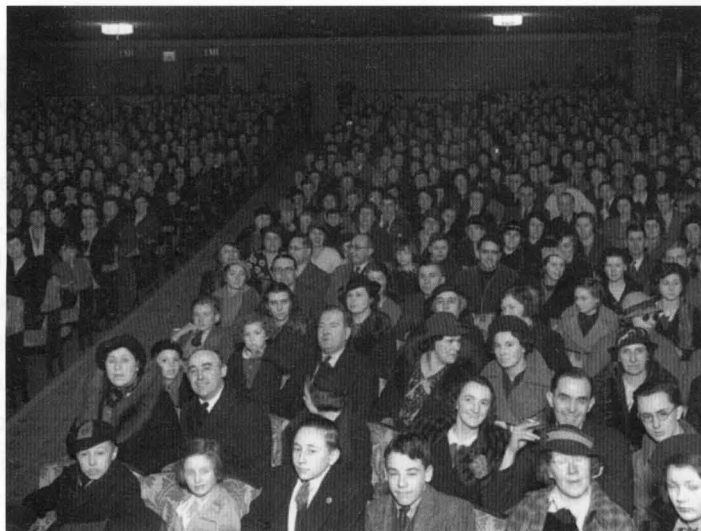
## Masy a masmédia

Pojem „masy“ byl zaveden v 19. století a označoval změny ve struktuře společností zažívajících proces industrializace a vznik početné pracující třídy. Masy byly považovány za fenomén ovlivňující rozvíjení soudobých názorů a společenskou praxi. Podle francouzského sociologa Émila Durkheima začaly kolektivní nálady a kolektivní vědomí mas v industriální společnosti *určovat* to, co dělá zločin zločinem, namísto aby kolektiv jednoduše zaujal odsuzující stanovisko vůči činům, které jsou na první pohled trestné. Jinými slovy, lidé nezavrhli určitý čin proto, že šlo objektivně o zločin – tento čin byl považován za zločin, protože jej společnost kolektivně hodnotila a soudila, přičemž určila, že šlo o zločin, a zavrhla ho.<sup>1</sup> Právě masová reakce sama o sobě byla tím, co klasifikovalo, uzákoňovalo a soudilo různé činy, a právě kolektivnost – její určující společenská role – charakterizovala masu jako takovou. Pojem „masy“ v počátcích průmyslového kapitalismu používala řa-

da politických ekonomů včetně Karla Marxe k označení pracující třídy. V mediální teorii se tento pojem obecně užívá s negativními konotacemi a charakterizuje veřejnost jako navzájem splývající, nerozlišené skupiny lidí, jedince, kteří pasivně a nekriticky přijímají mediální praktiky a poselství vytvářená různými skupinami ze ziskových pohnutek a na podporu dominantní ideologie a vládnoucí třídy nebo státních zájmů. Výraz *masmédia* vstoupil do běžného výraziva po druhé světové válce – v období, kdy se po světě začalo šířit televizní vysílání.

Termín „masová společnost“ označuje společenská uskupení v Evropě a ve Spojených státech amerických, jejichž formování začalo v raném období industrializace a vyvrcholilo po druhé světové válce. Rychlý rozvoj masové kultury se většinou charakterizuje podobně jako modernost: s postupující industrializací a mechanizací moderní společnosti se obyvatelstvo shlukovalo v okolí městských center. Na místo malé místní firmy, jejíž majitel byl možná váš soused, nastoupila velká národní (a později nadnárodní) korporace ovládaná anonymní investiční radou. Kritici masové společnosti z poloviny 20. století tvrdí, že městské obyvatelstvo ztratilo smysl pro společenství a pospolitost a politickou příslušnost a zároveň s tím mezilidské a sousedské vztahy a zájem o druhé i o komunitu postupně zanikaly pod tlakem množství lidí doma, v práci a na ulici. Tovární haly se staly shromaždištěm odcizených dělníků nejen vinou anonymity jejich majitelů, ale i vinou práce u montážních linek, která dělníka proměnila v pouhé kolečko ve stroji. Smysluplnou manuální práci, při níž člověk cosi vytvářel od začátku do konce, nahradila nekonečným, nudným a psychicky vyčerpávajícím opakováním stejných úkonů. Dělníky ve městech navzájem odcizoval jak všudypřítomný hluk, tak skutečnost, že se neustále pohybovali v bezejmenném davu cizinců. Ti, kdo se přistěhovali z venkova, navíc trpěli vzdáleností, jež je dělila od jejich milovaných, které nechali doma. Venkovské komunity s jejich pevnými rodinnými a sousedskými vazbami nahradila obrovská metropole a tehdy rozptýlené předměstské enklávy, a rodinný a společenský život se začal rozpadat.<sup>2</sup> Tato charakteristika klade důraz na negativní aspekty změn v éře modernosti a souvisí s názorem, že v důsledku toho se objevil film, televize, konzum a laciná zábava, jež měly této vyčerpané a navzájem odcizené populaci poskytnout zdání společenské sounáležitosti.

Hovoříme-li o lidech jako o příslušnících masové společnosti, znamená to, že přijímají sdělení a poselství skrze centralizovaná celostátní a mezinárodní média. Obyvatelstvo tedy čerpá většinu názorů a informací prostřednictvím jednosměrného informačního modelu, a nikoli úzce zaměřeného média nebo výměny v rámci místní zpětné vazby či sítě (když



OBR. 6.1

Diváci v kině Granada, Welling, Anglie, asi 1938

se např. členové konkrétního společenství nebo rodiny navzájem navštěvují či setkávají v jednom prostoru a sdílejí informace při rozhovoru).

Idea monolitické masové kultury je spojena s konkrétním historickým obdobím – érou modernosti a industrializace, kdy byly celostátní tisk a televizní vysílání na vzestupu a nakonec během poměrně krátké doby prostřednictvím rostoucího vlivu monopolů a korporací zcela ovládly mediální průmysl. Termín „masmédia“ se od začátku dvacátých let minulého století používá k označení mediálních forem, jejichž cílem je oslovit co nejpočetnější publikum sdílející stejné zájmy. Odkazuje ke konvencím, kdy publikum pravidelně sleduje zábavní pořady nebo zpravodajství o událostech ve světě, které většinou pocházejí z relativně centralizovaného zdroje masové distribuce, jako jsou novinářská korporace, celoplošná televizní síť, významné filmové studio nebo zpravodajské a zábavní konsorcium. Převládajícími tradičními formami masmédií ve 20. století byly rozhlas, celoplošné a kabelové televize, kinematografie a tisk (včetně deníků a časopisů). Hlavními, třebaže ne jedinými faktory masmédií 20. století tedy byly vizuální obrazy.

Rozvoj elektronických a digitálních médií – internetu, webu, mobilních telefonů, bezdrátových komunikačních prostředků atd. – stejně jako rozmach televizních programů zaměřených na úzce vyhraněné publikum a kabelových a satelitních televizí však v osmdesátých a devadesátých letech a na přelomu 20. a 21. století prostředí masmédií zásadně proměnily. Vzhledem k tomu, že se čím dál více šířily a spotřebitelé vyžadovali stále rozmanitější způsoby jejich využití, výraz „masy“ musel být koncem 20. století zásadně přehodnocen. Zatímco v případě předchozích masmédií se výroba a distribuce veškerých poselství odehrávaly pod záštitou korporací a jejich zprostředkování masám bylo považováno za významný nástroj prosazování vlivu společností či státu, od osmdesátých let 20. století byli producenti nuceni spotřebitele stále pečlivěji třídit na různé skupiny, které je třeba oslovovat v závislosti na jejich specifickém vkusu, zájmech a jazykové orientaci. Nakonec se dnešní spotřebitelé ve vztahu k médiím, skrze něž ve svém každodenním životě komunikují, považují mnohem více za potenciální producenty a stejně tak za spotřebitele, kteří sami rozhodují o svém výběru.

Je důležité si uvědomit, jaký společenský dopad měl rozvoj masmédií od jejich tiskové a hlasové formy (převážně černobílých novin a rozhlasu) po formu kombinující obraz, barvu, pohyb, text a zvuk. Před nástupem rozhlasu hrála při výměně informací ve společnosti zásadní roli gramotnost, neboť mimo sféru mluveného slova byly hlavními nástroji sdílení informací a vzdělanosti knihy, letáky a noviny. Vzhledem k tomu, že číst a psát uměla pouze vzdělaná a privilegovaná menšina, ta také v podstatné míře ovládala výměnu a šíření informací nad rámec jejich ústního předávání. Někteří kritici médií namítají, že rozhlas a televize tuto nadvládu dále podpořily tím, že autorství informací omezily výhradně na ty, kdo mají přístup k prostředkům mediální produkce (mediální korporace), což má za následek existenci úzké vrstvy producentů (zastupujících zájmy státu nebo vládnoucí třídy) zcela separované od spotřebitelů (které masmédia ohlupují a nutí je přisvojit si stanoviska vlády či vládnoucí třídy). Masová média konce 20. století si vysloužila obdiv i kritiku za to, že nás zaplavují obrazy. Francouzský filosof Jean Baudrillard eskalaci náhodných a nepředvídatelných mediálních forem, obrazů a informací, jež nás v postmoderní společnosti ze

všech stran bombardují v takovém množství, že je ani nestačíme konzumovat, označil za „kybernetický nálet“ (*cyberblitz*).<sup>3</sup>

Umělci začali fenomén zahlcenosti mediálními informacemi reflektovat prací s obrazy „nalezenými“ ve zpravodajství a zábavním průmyslu. Robert Rauschenberg ve svém sítotisku *Retroactive I* z roku 1964 (obr. 6.2) vytváří napětí mezi mediálními obrazy a malířskou technikou. Koláž patří do série osmi sítotisků, v nichž použil fotografii amerického prezidenta Johna F. Kennedyho, jak v důvěrně známém gestu důrazně míří ukazovákem na podporu svého názoru. Rauschenberg sérii dokončil rok po atentátu na Kennedyho, jehož fotografie je v *Retroactive I* obklopena reprodukcemi obrazů převzatých ze zpráv o zahájení amerického vesmírného programu. Kennedyho projev pronesený při této příležitosti je, stejně jako dané gesto, z médií chronicky znám: „Věřím, že náš národ musí ještě před koncem desetiletí zasvětit veškeré úsilí tomu, aby člověk stanul na Měsíci a bezpečně se vrátil na Zemi.“ Montáž obra-

zů ze zpravodajství a překrytí a následné přemalování jednotlivých záběrů Rauschenbergovi slouží k výmluvnému komentáři toho, jak simultánní obrazy a texty v moderním životě komponují zprávy i dějiny a jak složité jsou vrstvené významy v mediální kultuře. Zároveň si pohrává i s kultem Kennedyho coby původce vizionářského pokroku a demokratických změn ve společnosti.

Kdyby to vše Rauschenberg jen namaloval, jeho obraz by v kulturní paměti národa nevyvolával stejné asociace a neevokoval stejný význam, jaký měly tyto „vypůjčené“ obrazy ve své době a jaký mají dnes. Žijeme v době, která nám před očima Kennedyho obraz stále dokola recykluje jako zosobnění určité nostalgické éry v americké historii. Kennedyho image nedávno znovu ožilo i v pózách, stylu a kompozičním zarámování vizáže Baracka Obamy, a to jak díky zpravodajství, tak díky populární ikonografii. Shepard Fairey, umělec zaměřený na práci ve veřejném prostoru, vytvořil při prezidentské volební kampani v roce 2008 limitovanou sérii sítotisků na podporu financování rozsáhlejší kampaně – plakátů podporujících Obamovu kandidaturu (obr. 6.3). Obraz čerpá z ikonografické pózy, stylu oblékání a dalších aspektů, jež si obvykle spojujeme s vyobrazeními JFK v médiích, a stejně tak ze stylu plakátové agitky používané bolševickými umělci ve dvacátých letech. Všechny tyto odkazy spojují oblíbeného demokrata s nadějí a pokrokem, který prožívali běžní lidé v obou zmíněných souvislostech. Styl grafické reprodukce evokující užití novinového papíru tomuto dílu pro-



OBR. 6.2  
Robert Rauschenberg, *Retroactive I*, 1964



### OBR. 6.3

Shepard Fairey, plakát „Naděje“ s Barackem Obamou, 2008

půjčuje politickou naléhavost a pohrává si s evokací masových obrazů i s náhodným, eklektickým způsobem, jakým se nám tyto obrazy dnes a denně na potkání zjevují na billboardech a digitálních obrazech.

Kennedy byl v mnoha ohledech prvním mediálním prezidentem Spojených států – prvním, který se musel naplno vyrovnávat s mediálním tlakem televizního zpravodajství. Je proto paradoxní, že i jeho smrt fakticky symbolizovala roli, jakou obrazy hrají při utváření politických událostí alias historie. Známy filmový záznam atentátu na Kennedyho v Dallasu v listopadu 1963 náhodně pořídil přihlížející podnikatel Abraham Zapruder svou osobní osmimilimetrovou kamerou Bell and Howell. Dnes kamery najdeme

v téměř každé domácnosti, ale v roce 1963 přenosnou filmovou kameru vlastnilo jen velmi malé procento lidí a pro spotřebitele střední třídy byla symbolem luxusu. Originál tohoto krátkého záznamu (celkem trvá 26,6 vteřiny), známého jako *Zapruderův film*, autor prodal časopisu *Life* pod striktní podmínkou, že nebude zveřejňován snímek č. 313, který zachycuje smrtelný zásah Kennedyho hlavy. Zapruderův záznam je považován za zásadní historický dokument a dodnes se neúnavně zkoumá kvůli tomu, jaké detaily může (či nemůže) v souvislosti s vraždou Kennedyho odhalit. V každém případě byl veřejnosti dlouho přístupný pouze formou fotografických záběrů, a to až do roku 1975, kdy jeho nelegální kopii odvysílala televize. Americká vláda originál filmu v roce 1999 od Zapruderovy rodiny odkoupila za 16 milionů dolarů.<sup>4</sup> Jde tak o jeden z prvních případů, kdy měl amatérský film významný politický dopad a pronikl do veřejného povědomí a oběhu – a podobně jako řada kultovních obrazů se stal předmětem fascinace. V roce 1975 ho ve svém videu simulovali aktivisté ze skupin Ant Farm a T. R. Uthco, kteří se rozhodli na základě událostí z Dallasu dokázat, jakou moc může obraz mít (obr. 6.4). Z jejich inscenovaného videa je zřejmé, že Zapruderův filmový záznam zavraždění prezidenta nelze oddělit od události samotné a že obraz v podstatě je touto událostí. Je zajímavé, že ve videu se objevuje i řada turistů, kteří inscenaci Ant Farm v Dallasu sledovali, omylem ji považovali za oficiální událost a daná „dramatizace“ je dojala k slzám. Zapruderův film diváky fascinuje dodnes. V digitálně upravené podobě se stal součástí slavného filmu *JFK* Olivera Stonea z roku 1991 a na scéně se znovu objevil koncem devadesátých let v hudební parodii Marilyna

Mansona. Tyto vzájemné odkazy a výpůjčky v rámci mediálních obsahů nám připomínají, že masmédiá nejsou vůči interakcím s jinými mediálními kulturami ani populární kulturou v žádném případě imunní.

## Mediální formy

Podle obecné definice je *médium* nástrojem zprostředkování či komunikace – neutrální spojkou či prostředníkem sloužícím ke zveřejnění poselství. V tomto smyslu výraz *média* – tedy plurál k výrazu „médi-um“ – poukazuje na soubor komunikačního

průmyslu a technologií, které společně produkují a šíří zprávy, zábavu a informace určené k veřejné spotřebě. Hovoříme-li o „médiích“, obvykle máme na mysli rozmanité mediální formy (zpravodajství, zábavu, rozhlas, televizi, film, web atd.), a nikoli jediné průmyslové odvětví, přestože tím můžeme zároveň naznačovat, že jednotlivé složky tohoto členitého odvětví veřejnosti předkládají překvapivě homogenní výstupy. Výraz „médium“ také odkazuje ke specifickým technologiím, jejichž prostřednictvím se poselství vysílá. Médium je rozhlas stejně jako televize, megafon či internet, nemluvě o našem vlastním hlasu. Kanadský mediální teoretik Marshall McLuhan přišel v šedesátých letech s myšlenkou, že médium znamená jakékoli prodloužení nás samých prostřednictvím libovolné dostupné technologie. Média tedy nejsou jen technologie tlumočící informace. Jsou to i auta, vlaky, žárovky, a dokonce i hlas, gesta nebo znaková řeč. Média jsou všechno to, co nám při komunikaci pomáhá zesílit, urychlit a prostřednictvím libovolných protetických prostředků rozšířit možnosti našich smyslů a těl.

Všichni badatelé v oblasti médií se všeobecně shodují v tom, že médium není neutrální technologie, skrze niž by v nezměněné formě proudily významy, poselství a informace. I médium našeho vlastního hlasu – tím, jak modulujeme, zesilujeme a ztišujeme hlas, měníme intonaci, rytmizujeme – v sobě zahrnuje kódy, jejichž význam nemusí nijak souviset s původním obsahem. Výrazný vliv na tlumočený význam tak má samo médium, ať už jde o hlas, nebo o technologii typu televize. Nic takového jako poselství bez média nebo poselství, jehož potenciální význam by nebyl ovlivněn jeho mediální formou, neexistuje. Tento názor se objevil v teorii médií v roce 1964, kdy Marshall McLuhan vydal knihu *Jak chápat média: Prodloužení člověka*.<sup>5</sup> Poselství, informace či významy nelze oddělit od mediálních technologií, které je přinášejí. Mezi médii panují především fenomenologické rozdíly – to znamená, že mezi způsoby, jakými média prožíváme, existují rozdíly, které jsou specifické pro jejich hmotné vlastnosti. Když se např. díváme na zprávy v televizi, náš pro-



OBR. 6.4

Ant Farm/T. R. Uthco, *Věčný záběr*, 1975

žitek z informací či obsahu je utvářen formou a konvencemi tohoto média (tím, jak jsou obrazy prezentovány, jak jsou zprávy sestříhány, co mají hlasatelé na sobě, jak mluví, kdo jsou). Když sledujeme film v kině, náš prožitek ovlivňují kinematografické prostředky – setmělý sál, projekce filmu na plátno, zvukový systém, vzrušení z toho, že jde např. o premiéru, pocit, být možná tlumený, z ostatních diváků, kteří se dívají spolu s námi. Pokud se na stejný film díváme na DVD doma, zkušenost je také jiná.

Sledování televize od jejích počátků v polovině 20. století je popisováno jako prostředek rozptýlení. Televize je v podstatě neustálá elektronická přítomnost, jejíž program se řídí stanoveným harmonogramem (což je aspekt, který se mění s nástupem služeb nabízejících pořady na vyžádání, i s poplatkem za určitý program a vydáváním televizních seriálů na DVD) a je přenášán neustále. Dívat se na televizi představuje společenskou aktivitu – i když jsme s ní sami – v tom, že sami sebe s největší pravděpodobností vnímáme jako součást širšího publika, které sleduje stejný pořad, což platí zejména v případě těch oblíbených. Tato aktivita se někdy odehrává ve společném sociálním prostoru, většinou obývacím pokojem, kdy spolu lidé při programech hovoří, přicházejí a odcházejí anebo se zároveň věnují ještě něčemu jinému, např. jídlu nebo domácím úkolům. Na televizi se takřikajíc napojujeme a odpojujeme se od ní. Kulturní teoretik Raymond Williams píše o televizním toku, kdy zážitek diváků z televize zahrnuje neustálý rytmus, k němuž patří i přestávky (jako přepínání mezi programy při reklamách).<sup>6</sup> Vzhledem k tomu, že televize je založená na čase a ustanovuje narativní tok na celé dny, měsíce, ba roky (např. v případě nekonečných telenovel), disponuje specifickým typem continuity, která se vplétá do vzorců naší každodenní zkušenosti. Fenomenologická zkušenost, již poskytuje, je jiná než u počítačů a dalších technologií, které používáme. Když se připojíme na online sociální síť nebo hráme online hry, sedíme sami před monitorem, používáme myš nebo touchpad a píšeme na klávesnici, ale přesto jsme přítomni ve veřejném prostoru – prostoru virtuálním, který může z geografického hlediska překlenovat i velmi rozsáhlou oblast, kde žijí všichni ti, kdo s námi komunikují.

V tom, jak v běžném životě chápeme a hodnotíme mediální poselství, jsou i velké politické a kulturní rozdíly. Například vědomě či nevědomky třídíme styl zpravodajství z hlediska důležitosti či věrohodnosti. Někteří z nás považují denní tisk za spolehlivější než televizní zpravodajství, pro jiné jsou důvěryhodnějším zdrojem nepřetržité zprávy v kabelové televizi místo zpráv vysílaných celoplošnými stanicemi, další vnímají zprávy z různých webových portálů či zpravodajských blogů za více či méně pravdivější než jiné zdroje. Za nejspolehlivější zdroj můžeme dokonce považovat parodie na zprávy, protože jsou nepokrytě zaujaté a nehrají si na objektivitu. Způsob, jakým média hodnotíme, je založen na postavení, jež určité médium zaujímá ve vztahu ke starším a novějším médiím, na našich kulturních představách o spolehlivosti a také na tom, zda se určitá stanice či pořad zaměřují primárně na zábavu, zpravodajství či informace. Na zprávy z webu můžeme pohlížet jako na „aktuálnější“ než na ty, jež se objevují v televizním vysílání, protože web začal být automaticky spojován s rychlým přenosem, celosvětovým dosahem a neomezeným překračováním hranic.

Prezentace zpráv v závislosti na médiu ovlivňuje to, jak tyto zprávy vnímáme. Například u televizního zpravodajství může tradiční televizní formát způsobit, že tyto zprávy považujeme za důvěryhodnější. Naše vnímání televizních zpráv formují takové aspekty jako kulturní status moderátora (gender, kulturní identita, styl oblékání a vzhled, akcent a tón hlasu) stejně jako to, kde je ve studiu umístěn (s průhledem do newsroomu za zády nebo na pozadí obrazovky, na kterou se vysílají zprávy), styl, jakým jsou zprávy sestříhané a podávány a míra, v níž daná stanice používá zábavné prvky – propracovanou grafiku, hudbu i vybavení studia simulujícího každodenní prostory typu obývacího pokoje. Všechny tyto prvky – casting, kostýmy, make-up, účes, kompozice, editace obrazu a zvuku – pracují s určitými konvencemi televizního zpravodajství, aby dávaly význam tomu, co obvykle považujeme za „obsah“ zprávy. Americké večerní komediální pořady parodující zpravodajství (např. *The Daily Show* (obr. 6.5) a *The Colbert Report*) jsou přímo mistry v utahování si z konvencí televizních zpráv s cílem ukázat, jak zpravodajská média zprávy překrucují a jiné ignorují. Tyto pořady fungují jako fóra, jejichž prostřednictvím dochází k neustálé analýze a parodii vzorců, konvencí a kódů televizních zpráv a která interpelují publikum, jež tyto kódy čte a používá, k novému interpretování zpráv prezentovaných na konvenčnějších místech.

Většina tisku a televizních zpravodajských kanálů převádí své zprávy na webové stránky prostřednictvím souboru konvencí, k nimž patří různé typy a velikosti písma s cílem zaujmout, obrázky sloužící k upozornění na určité titulky nebo části textu, nejrůznější odkazy a směs reklamy, videoklipů a fotografií. Číst a dívat se na zprávy online vyžaduje od diváka jiné dovednosti, než jaké potřebuje ke čtení tištěných novin, sledování televizních zpráv nebo poslouchání rozhlasu. Média tak nikdy nefungují zcela nezávisle na ostatních mediálních formách, ale naopak na ně nepřímo upozorňují a komentují je.

V mediálním prostředí začátku 21. století jsou hranice mezi zprávami a fikcí a mezi zábavou a informací stále mlhavější. Zábavní pořady jako např. slavný *Idol* neskrývají a narativní formou uměle konstruují životy vystupujících. Ve večerním zpravodajství se objevují zprávy, které mají určitou návaznost na scénář dramatických pořadů vysílaných v programu před nimi, a televizní reality show běžně zásobují ranní zprávy neúspěšnými soutěžícími z předešlého večera. Prostřednictvím těchto konvencí vzájemných odkazů je zábava vytvářena tak, aby se nám zdála stejně důležitá a relevantní jako politika a události skutečného života.

Situace v globálních médiích konce 20. a začátku 21. století je nesmírně složitá. Toto prostředí je rozmanité jak na úrov-

#### OBR. 6.5

Jon Stewart v *The Daily Show*, 25. ledna 2007





ni médií samotných, tak na úrovni národních a kulturních hranic. Tradiční mediální formy jako tisk jsou stále více založeny na webu, filmy se promítají v kinech a v mezinárodním měřítku v televizi, půjčují se na DVD a někdy ještě i na videokazetách, stahují se z internetu a distribuují se ve vysoce rozvinutých nezávislých ekonomických systémech po celém světě, televize se přesouvá na internet jak prostřednictvím oficiálních zdrojů, tak zdrojů generovaných samotnými uživateli. Filmový průmysl od osmdesátých let postupně přechází na digitální modely a počítá se s tím, že během dalšího desetiletí nastane éra digitálního promítání. Filmy tak získávají elektronickou a digitální formu. Důsledkem *konvergence* – výrazu užívaného v devadesátých letech 20. století k označení navzájem se sblížujících mediálních forem – je fúze dříve nespojitých nástrojů a technologií jako fotoaparát, videokamera, filmová kamera, telefon, přístroje k přehrávání hudby, internet a monitor videa. V souvislosti s tím můžeme pozorovat nové způsoby distribuce a splývání kdysi neslučitelných mediálních sektorů – telekomunikací, počítačových technologií, televize a filmového průmyslu. Dalším důsledkem konvergence je propojení separátních služeb (kabelové televize, internetu, telefonu) a jejich poskytování jediným providerem.

Současné mediální prostředí nepřineslo jen situaci, kdy se stále více stírají rozdíly mezi jednotlivými sférami mediálního průmyslu a sektory, ale také to, že vznikají nové možnosti programování a spotřeby médií, které jsou mnohem pružnější a decentralizované. Výmluvným příkladem, jak lze obejít dokonce i maximálně centralizovaný mediální kontext, byla demonstrace čínských studentů na náměstí Nebeského klidu v roce 1989, z něž pochází proslulá fotografie zmiňovaná v 1. kapitole. Toto náměstí je známým místem politických protestů v Číně – od roku 1919 tu proběhlo na půl tuctu masivních demonstrací. V roce 1989, kdy se dělničtí aktivisté, studenti a intelektuálové společně rozhodli vystoupit proti zkorumpovanosti čínské vlády a demonstrovat za demokracii, čínská vláda zablokovala veškeré informace, zahraniční novináře vykážala ze země a zprávy poskytované médiu Čínské lidové republiky bezvýhradně cenzurovala. Vzhledem k tomu, že internet byl v tehdejší Číně mnohem nedostupnější než dnes, příznivci protestů šířili za hranice zprávy o demonstraci a jejím brutálním potlačení prostřednictvím faxu. Jde o jeden z mnoha příkladů, kdy byly nové mediální a telekomunikační formy využity pro účely politického odporu, a to dokonce i v podmínkách značné nesvobody.

Přístup k různým druhům médií a informační toky v rámci Číny i přes její hranice jsou dodnes velmi kontroverzní. Čínští aktivisté používají k organizování protestů proti znečištění životního prostředí, korupci a policejnímu monitorování internetu SMS zprávy, instant messaging a chat, ale vzhledem k neustálému sledování se informace, které dorazily na místo určení, někdy vymazávají i po pouhých několika minutách. Projekt Golden Shield čili Zlatý štít – firewall, instalovaný ministerstvem veřejné bezpečnosti v roce 1988 (a někdy také označovaný jako Velká čínská ohnivá zeď) – podle všeobecného názoru zdaleka není neprostopupný a díky softwarům typu Freenet je pro internetové uživatele v Číně stále snazší posílat a získávat informace, aniž by je kdokoli vystopoval. Je tedy zřejmé, že i v podmínkách přísné státní cenzury zůstává internet prostředím výměny a toku informací mnoha směrů.

## Hromadné sdělovací prostředky a úzce zaměřená a internetová média

Klíčovým faktorem u všech druhů médií je jejich dosah, jehož pomocí si získávají vlastní publikum. Podstatný rozdíl mezi jednotlivými formami médií spočívá v tom, že může jít o hromadné sdělovací prostředky (jejich signál putuje do mnoha míst z jediného zdroje – tzv. *broadcast media*) a média, která jsou úzce zaměřená (prostřednictvím kabelu a dalších prostředků jsou cílená na velmi specifické publikum – tzv. *narrowcast media*). V období po druhé světové válce, kdy se z televize stával stále běžnější fenomén, šlo z podstatné části o celoplošné hromadné sdělovací prostředky, přičemž malou část vysílání v některých zemích tvořily regionální programy. Celoplošný přenos zpočátku zajišťovaly kabely či antény (zkratka CATV znamenala jakousi „společnou anténu“ čili „*community antenna television*“; v Anglii se používala už v roce 1938 a ve Spojených státech od roku 1948, kde začala sloužit k přenosům v hornatých oblastech). Šedesátá léta znamenala příchod satelitního přenosu. V určitých částech světa, např. v Africe, má satelitní vysílání smysl s ohledem na nevýhody pokládání kabelů v řídké obydlených oblastech, a v Jižní Africe proto dodnes zůstává dominantní formou přenosu. Model hromadných sdělovacích prostředků postupně nahradil počáteční úzce zaměřené, regionální či přímo komunitní televize, a díky satelitnímu přenosu se pak stala reálnou i globální komunikace. S expanzí regionů a rozvojem na potenciálních trzích začaly celoplošné sítě vyrábět programy, které vyhovovaly univerzálnějším či „masovějším“ kulturním zájmům a nahradily dřívější model komunitní televize.

Rozmach kabelové televize v Severní Americe, jihovýchodní Asii, Austrálii a Evropě a v některých částech Středního východu a Jižní Ameriky v sedmdesátých a osmdesátých letech přinesl úzce zaměřený model, čímž umožnil rozvoj programů určených pro specifické komunity, a to po dvou desetiletích jeho téměř absolutní absence na televizním trhu. Zároveň otevřel cestu pro rozvoj tematických kabelových stanic, 24hodinových zpravodajských kanálů a programů ve stále větším počtu jazyků, určených pro menšinové publikum. Kanály vysílající v čínštině, korejštině, hindštině a španělštině tedy v globálním měřítku slouží menšinám a kanály „pro většinu“ – CNN, BBC, francouzská TV5 a řada dalších – se celosvětově šíří prostřednictvím kabelových systémů. Ve Spojených státech to zároveň mělo za následek rozmach „menšinových“ televizí, např. afroamerické Black Entertainment Television (BET). Důležité místo v celosvětovém vysílání pro specifické publikum mají španělské stanice Telemundo, Univision a další, určené divákům v Latinské a Severní Americe. Počet televizních stanic a programových možností, který vzrůstá i v 21. století, zdánlivě svědčí o stále pestřejší nabídce. Měli bychom si však uvědomit, že více stanic a programů, mezi nimiž může spotřebitel volit, neznamená i větší možnost volby mezi rozmanitými hlasy a názory. Mezi svobodu vybírat si z širší škály spotřebních produktů a svobodu projevu nelze klást rovnítka. Někteří kritici fenoménu kabelové televize naopak bijí na poplach a upozorňují, že s rozvojem kabelových programů eskalují již chronické problémy televizního průmyslu – např. nedostatečná pestrost názorů v managementu, jedno-

stranný výběr nových zaměstnanců a stále vyšší počet konvenčních a podprůměrných programů, které podporují rasové, etnické a genderové stereotypy.

Prostředí hromadných sdělovacích prostředků i úzce zaměřených médií se radikálně proměnilo především s rozvojem internetu v šedesátých a sedmdesátých letech a s následným rozmachem trhu s osobními počítači a se zpřístupněním webu běžným uživatelům. Internet a web především přinesly posun směrem k sítím umožňujícím komunikaci mnoha směry a sbližujícím různé mediální formy tak, aby se pasivní divák proměnil v aktivního „uživatele“. Tento proces v počátcích internetu začal jednoduchými typy výměny založenými na textu (e-mail a e-mailové diskusní skupiny). Zpřístupnění webu veřejnosti v roce 1991 spolu s rozvojem spotřebně orientovaných zobrazujících možností a grafických rozhraní mělo za následek ještě radikálnější změny v počítačovém autorství a podívané. Díky dnešním technologiím mohou diváci-uživatelé na webu relativně velmi snadno vytvářet a upravovat své vlastní obrazy a videa. Mohou si stahovat informace a obrazy na své soukromé webové stránky i na centralizovaná webová fóra a v některých případech své obrazy, videa či blogy zpřístupnit tisícům jiných diváků.

Pozornost si zaslouží i úspěchy dosažené prostřednictvím webu. Když skeče Joes Berety a Luka Baratse z Gonzagovy univerzity – které mimochodem zvítězily i na filmovém festivalu ve washingtonském Spokane – zaznamenaly na portálu YouTube více než milionovou návštěvnost, stanice NBC s oběma studenty uzavřela smlouvu na šesticifernou částku, jejímž předmětem bylo natáčet situační komedie. Takové případy jsou stále častější, protože přední mediální konsorcia začala využívat právě YouTube a další místa jak k vyhledávání talentů, tak ke stíhání a potírání evidentních případů porušování autorských práv. V roce 2007 už NBC i španělská Viacom vedly s Googlem právní spory o porušení autorských práv ohledně filmového záznamu umístěného na YouTube (který Google získal v roce 2006). Jednou ze zásadních otázek v tomto a v řadě dalších případů je, nakolik jsou společnosti vlastníci webové stránky chráněny před odpovědností jejich uživatelů za vlastní činy. Soudy při výkladu těchto sporů využívají možnosti klauzule o tzv. bezpečném přístavu, obsažené v Zákoně o digitálním copyrightu tisíciletí z roku 1997, jejímž účelem je chránit majitele webových portálů před škodou způsobenou uživateli a která je zároveň zavazuje odstranit ze stránek jakýkoli cizí materiál, jakmile je o tom uvědomí ti, kdo na něj vlastní práva. V roce 1997, kdy byl zákon schválen, bylo vysokorychlostní připojení k internetu velmi vzácné, ale dnes má k němu přístup daleko větší procento z celkového počtu uživatelů internetu (odhady hovoří o více než miliardě). Sdílení videa je tak mnohem běžnější, jak to ostatně naznačuje i celosvětová oblíbenost YouTube.

Dalo by se říci, že možnosti malého, neznámého producenta oslovit masové publikum pomocí přivlastněných obrazů je vyloženo otázkou štěstí – závisí na jeho schopnosti pohybovat se v oblasti práv, která chrání svobodu slova a přiměřené užití, a práv, jež zastrešují duševní vlastnictví právoplatných majitelů mediálních textů a obrazů. Tyto vzorce jsou samozřejmě řízeny strategií zveřejňování počtu návštěv jakékoli dané stránky, díky nimž uživatel může stránky vyhledávat na základě metrických údajů o jejich oblíbenosti. V kontextech typu YouTube se tak indikátorem potenciální úspěšnosti stává většinový vkus, přestože tento úspěch je obvykle relativně krátkodechý (většina takto objevených talentů

ve skutečnosti dostane jen málo příležitostí, jak uspět, neboť jsou omezeni striktními podmínkami smlouvy). A přesto i tyto portály radikálně proměňují pojetí hromadných sdělovacích prostředků i úzce zaměřených médií.

V devadesátých letech 20. a začátkem 21. století varovali mediální kritici před tzv. celosvětovou digitální propastí. Vývojáři internetu v jeho počátcích vynášeli do nebe schopnost tohoto média propojovat a obházet formální struktury dozoru nad komunikací. „Informace chce být svobodná“, zněl jeden z prvních chytlavých sloganů internetu a étos dostupnosti přetrval do překvapivé míry dodnes i navzdory tomu, že značné části webu převzaly společnosti nákupem domén nebo využíváním internetu jako dalšího nástroje k reklamě a propagaci. Zatímco vlastnit počítač a mít přístup k internetu je dnes nezpochybnitelnou součástí každodenního života střední třídy na demokratickém Západě, lidé v rozvojových zemích byli první, kdo svobodným přístupem k internetu, v jaký doufali jeho vývojáři v jeho počátcích, nastavili propast mezi sebou samými a většinu, pro niž počítač z technologického i finančního hlediska zůstává pouhým snem. K přístupu na internet je nutné zavedení sítí – telefonních a kabelových linek – jež od vlády či společností vyžaduje jejich zpřístupnění i ve vzdálených oblastech, tedy mimo potenciálně platící spotřebitelskou základnu.

V reakci na tyto obavy začali někteří inovátoři a propagátoři globální digitální kultury vyvíjet alternativní programy, např. „One Laptop Per Child“ (Každému dítěti jeden laptop). Ten vznikl jako celosvětová iniciativa počítačového průkopníka z Massachusettského technologického institutu (MIT) a zakladatele časopisu *Wired* Nicholase Negroponteho a snaží se podpořit rozvoj počítačové gramotnosti školních dětí především v rozvojových zemích – v zaostalých odlehlých oblastech a chudinských čtvrtích, kde je internet z geografických a ekonomických důvodů vzácný a přístup na web téměř nulový a kde často není zavedena ani elektřina.<sup>7</sup> Program je určen nejen pro děti, které mohou využívat solární počítače při výuce ve třídě, ale také na podporu počítačové a základní gramotnosti dospělých díky tomu, že žáci si mohou počítače nosit každý den po vyučování domů k rodičům. Iniciativa vychází z myšlenky, že pokud si tito lidé uvědomí svůj podíl na globální síti jako nutný pro demokratickou účast na každodenním životě, pak ti, kdo k ní mají přístup, přebírají zodpovědnost technologii přenášet a šířit těm, kdo na ni nemají prostředky.

Prudký nárůst produkce, domácí zábavy a webových médií vytvářených samotnými spotřebiteli naznačuje, že model hromadných sdělovacích prostředků do značné části ztratil výhradní vliv. A přesto se mediální průmysl stále více upevňuje s tím, jak se jednotlivé společnosti, kabelové kanály, noviny, filmová studia a další média zábavního průmyslu stávají součástí obrovských mediálních konsorcií (zejména ve Spojených státech). Zatímco tradiční mediální průmysl přichází o diváky, mediální konsorcia jako Viacom, Disney Fox, General Electric a News Corporation aktivně usilují o nákup nových mediálních forem.<sup>8</sup> Tuto konsolidaci vlastnictví umožnilo uvolnění státního dohledu. Badatel a aktivista v oblasti médií Robert McChesney zmapoval změny veškerých strategií americké Federální komunikační komise v devadesátých letech a na přelomu století, které dále omezily vládní regulaci vlastnictví médií a usnadnily tak fúze v soukromém sektoru a existenci nových monopolních konsorcií v oblasti telekomunikací, televize, tištěných médií, filmového prů-

myslu, webu, zábavy a překvapivě i rozvoj široké škály dalších druhů průmyslu (potravinářského, ropného, oděvního i výroby hraček).<sup>9</sup> Podle McChesneye dnes nová globální média tvoří malý svět složený z velkých konsorcií.

## Dějiny kritiky masmédií

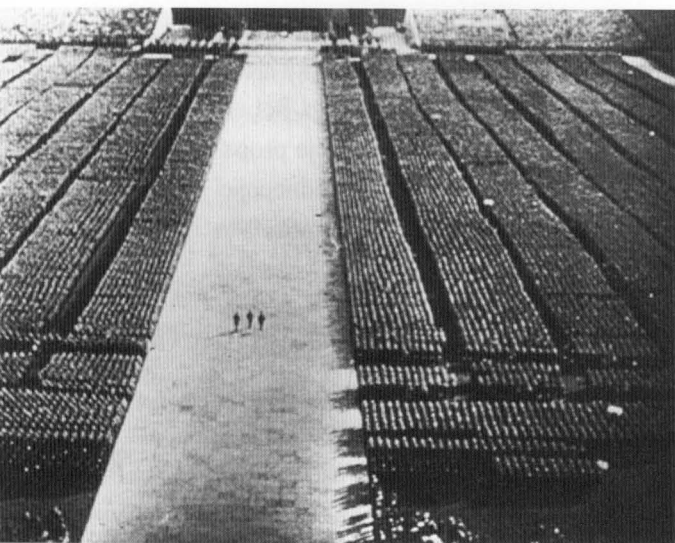
Schopnost masových médií dosáhnout v rámci států i celosvětově k obrovskému množství spotřebitelů historicky poskytla mediálnímu průmyslu značnou moc. Časová shoda mezi nástupem masmédií, industrializací a hromadným přesunem venkovského obyvatelstva do měst přivedla některé teoretiky k pohledu na masmédia jako na faktor, který přispívá k rozrušení mezilidských vztahů a soudržného života a prosazuje stále centralizovanější modely komunikace a identity. Jeden z názorů, mezi jehož nejznámější propagátory patřil badatel v oblasti komunikací Herbert Schiller, autor řady publikací počínaje knihou *Manažeři mozků* (1972) po *Informační nerovnost* (1996), varuje před tím, že ve veřejném prostoru zcela převládnu soukromé mediální zájmy a masovou komunikaci ovládne vojensko-průmyslový komplex. Schiller svou kritiku imperialismu severoamerických médií zaměřil na období od uvedení videa po nástup internetu. Tvrdí, že masmédia se stávají nástrojem kulturního imperialismu a pomáhají uvádět do pohybu nové globální masové společnosti, které soustřeďují kolem jednotného politického étosu předávaného dominantními národy národům slabším. Schiller píše, že vlivem modernizace způsobené zaváděním komunikačních a mediálních systémů a vlivem rozvoje průmyslu se externí dodavatelé, kteří modernizaci zavádějí (např. mezinárodní mediální společnosti), snaží přimět čelné představitele národních vlád a společností k přijetí a propagaci hodnot a struktur politického systému (většinou západního a kapitalistického), na nichž je mediální společnost založena. Myšlenka, že masové vysílání s jeho schopností doručit velkému množství lidí v různých státech tatáž poselství, tak údajně vede ke konformitě dominantních názorů na politiku a kulturu.<sup>10</sup>

Na Schillerovu základní kritiku médií navázalo několik současných kritiků. Badatel v oblasti televizních studií Timothy Havens si v roce 2006 povšiml překvapivé statistiky, podle níž za rozhodnutí přijímaná televizními trhy po celém světě zodpovídá pouhých několik tisíc profesionálů a že je vůbec nezakládají na vkusu a názorech diváků, ale na finančních pobídkách poskytovaných společnostmi. Na základě toho dochází k názoru, že tím, co rozhoduje o programovém výběru dostupném divákům v celosvětovém měřítku, je trh.<sup>11</sup> Je tedy jasné, že programová pestrost nemusí nutně znamenat různé majitele programů a různé přístupy při rozhodování o nich. Namísto toho začali další kritici – např. expert v oblasti televize John Fiske, který psal o populární kultuře a masmédiích v osmdesátých a devadesátých letech – prosazovat názor, že různé formy masmédií proměnily dynamiku toku informací tím, že je přímo zprostředkovaly negramotným a umožnily tak demokratičtější šíření informací.<sup>12</sup> Mediální teoretik Ien Ang na tuto myšlenku navázal názorem, že sektory komerční a veřejné služby „publikum“ jako takové pouze uměle vytváře-

jí, neboť si mohou z koncepčního hlediska pohodlně dělit potenciální zákazníky do skupin, a přestože je to pohodlné pro účely marketingu, nedokáže to postihnout specifický a rozmanitý divácký vkus, interpretace a návyky.<sup>13</sup> Současní kritici masmédií jako Robert McChesney také tvrdí, že nové technologie i nadále slouží jako působivé nástroje propagandy a ovlivňování mas. Tento konvenční názor klade důraz na vertikální, sjednocující schopnost jednotlivých komunikačních technologií stát se společně „médií“. Teoretici jako Fiske a Ang však nabízejí pluralitnější názor: zdůrazňují, že způsob, jakým diváci sledují televizi, je jednak specifický pro jejich vlastní kulturní kontext a jednak někdy odporuje normativním a/nebo dominantním způsobům divání se a interpretace. Na rozdíl od řady teorií zabývajících se diváckými strategiemi, o nichž jsme pojednali ve 2. kapitole, však většina teoretických přístupů k médiím bere v potaz diváky jako pasivní, ne-li naivní a bezmyšlenkovitě příjemce mediálních systémů a poselství.

Někteří teoretici média odsuzují a považují je za nástroj propagandy. Ke klasickým příkladům v tomto smyslu patří využití filmu pro účely nacistické propagandy v Německu před vypuknutím druhé světové války. Německá režisérka Leni Riefenstahlová (1902–2003) se proslavila tím, že pro nacisty natáčela filmy, které měly získat masy pro étos NSDAP, tedy Národněsocialistické německé dělnické strany (politické strany fašistického typu). Její fascinující film *Triumf vůle* z roku 1935 (obr. 6.6) – který kontroverzní autorka až do své smrti obhajovala tím, že ji zajímá jen krása lidského těla a s ideologií to nemá zhora nic společného (ostatně stejnému tématu se věnovala i ve svých dalších dílech) – je dokumentem z nacistického shromáždění v Norimberku 5. září 1934 a mnozí ho dodnes považují za jeden z nejpůsobivějších příkladů toho, jak lze pomocí obrazů divákům vštípit určitý politický názor. Nacisté v roce 1934 svůj sjezd naplánovali jako masové představení a samozřejmě počítali s jeho následnou filmovou podobou. Hitler, který film financoval, neváhal vynaložit veškeré prostředky na pečlivou choreografii i techniku: režisérka mohla využívat řadu tehdy exkluzivních technik včetně leteckých záběrů, teleobjektivů, několik kamer ke kompozici jediného záběru a kamerové jízdy, aby vznikl dojem, že za Hitlerem jednotně stojí celé Německo v duchu hesla „jeden vůdce, jeden národ, jedna říše“. Riefenstahlová měla díky němu neomezený přístup na veškeré akce, pro jejichž natáčení měla k dispozici přes třicet kamer a početný štáb. Hitler tu v grandiózních záběrech vystupuje jako vševidoucí oko shlížející na shromážděný národ a panoráma města a zároveň jako jediný objekt přitahující fascinované zraky davů. Film začíná velkolepým leteckým pohledem na kroužící vůdcovo letadlo, prokládaným záběry na město jakoby jeho očima, přehlížející ze vzduchu jeho říši. Později se tu objevuje řada pohledů na Hitlera v davu, zabíraných z nízkého úhlu, aby vynikla symbolická velikost jeho postavy, jež se zároveň stává ohniskem jásajících davů, které se snaží spatřit ho zblízka, fascinovaných pohledem na něj, jakmile se konečně ocitne v dohledu. *Triumf vůle* je příkladem toho, jak může médium a práce se záběrem sloužit otevřenému nacionalismu a uctívání idolů.

Mezi různými typy propagandy a nacismem, ani tím, jak se nacistická propaganda podílela na utváření ideologických názorů, samozřejmě nelze klást rovnítko. Obrazy lze využívat stejně jako zneužívat k nejrůznějším politickým účelům a média mají v různých kulturách odlišnou společenskou funkci. Například v eseji *Umělecké dílo ve věku mechanické*



OBR. 6.6

Leni Riefenstahlová, *Triumf vůle*, 1935

*reprodukce* volá Walter Benjamin po tom, aby tisk sloužil revolučním zájmům studentů a dělníků, a nikoli zájmům vlád a korporací. A zatímco ve Spojených státech amerických a v řadě dalších zemí se televize objevila jako přístroj, který zaujal ústřední místo v relativním soukromí rodinného příbytku, v zemích jako Německo a Japonsko se televize zpočátku povětšinou sledovala skupinově na veřejnosti. V nacistické éře se televize stala státním průmyslem využívaným k prosa-

zování radikální ideologie. Jako taková byla nástrojem přesvědčování mas ne nepodobného manifestacím, na nichž se lidé fyzicky shromažďují k vyjádření stranické podpory. V tomto smyslu se podívaná zažívaná kolektivně ve veřejném prostoru stala významnou zkušeností při rozvíjení masové ideologie. To platí, ať hovoříme o davech lidí pozorujících Hitlera na manifestacích, nebo o místnostech plných lidí sledujících film na podporu nacismu. Pojetí médií jako propagandistického nástroje představuje jeden ze způsobů pochopení toho, jak masmédiá mohou propagovat masovou ideologii – přístup, jenž publikum chápe jako nediferencovanou masu, kterou lze snadno manipulovat mediálními poselstvími.

Kritici masmédií – z nichž řada pracuje s empirickými metodami ovlivněnými výzkumem v oblasti behaviorální komunikace – používají k pochopení dopadu médií i řadu jiných modelů. Oblíbeným modelem byl v polovině 20. století tzv. efekt „podkožní jehly“ či „zázračné kulky“, jehož vliv lze dodnes vystopovat v dílech kritiků, kteří média, zejména ve formě počítačových her a akčních a kriminálních filmů, považují za jednu z hlavních příčin rozvoje násilnické povahy u konzumentů. Stoupenci modelu podkožní jehly tvrdí, že média mají na diváky přímý a okamžitý dopad a rozvíjejí pasivní chování diváků „zdrogovaných“ mediálními texty, jejichž prostřednictvím jim „injektují“ myšlenky a názory. Tento model je ovlivněn nejen pozorováním dopadu médií v éře nacismu, ale i pozorováním zvyšující se spotřeby v souvislosti se stále všudypřítomnější reklamou a dalšími přesvědčovacími metodami. Nepočítá však s komplexní výměnou významů a praxí v rámci mediálních textů, technologií, výrobců a publika.<sup>14</sup>

Zkoumání dopadu masmédií na společenské chování představovalo běžný model uvažování o médiích zhruba od třicátých let 20. století, kdy Payne Fund financoval výzkum dopadu filmů na děti, z něž vyplynulo, že děti jsou obsahem filmů silně ovlivněny a ty, které se na ně dívají pravidelně, mají zhoršený prospěch. Tyto a podobné výzkumy, dnes povětšinou vyvrácené, patřily k prvním, které vyvolaly obavy veřejnosti ohledně vlivu masmédií (televize, internetu atd.) na děti. Vzhledem ke svému dominantnímu postavení mezi společenskými médii se předmětem řady studií zabývajících se dopadem médií na spole-

čenskou soudržnost a politickou angažovanost stala především televize. Například americký Kongres nařídil v padesátých letech řadu slyšení o dopadu televize na kriminalitu mladistvých a obavy týkající se dětí, videoher a internetu jsou dnes běžným tématem výzkumu v této oblasti. Otázky ohledně role médií se vynořují s každým publikovaným případem násilí či vyhrožování násilím ze strany dítěte ve škole či doma, přičemž politici své přesvědčení, že obrazy násilí bezprostředně motivují násilné chování, často podporují zastaralými výzkumy. Míru, do níž politici představitelé odmítají pochopit, jak média fungují a jak negativní jsou pro nás zjednodušující modely jejich vlivu, objasnil badatel v oblasti médií Henry Jenkins, kterého si Kongres předvolal jako svědka na téma „prodávání násilí našim dětem“ prostřednictvím médií. Ve svém popisu výpovědi před komisí Jenkins vzpomíná na zjednodušující tvrzení a nepochopení ohledně toho, jak zobrazení v médiích fungují a jak vzniká mediální panika, i na jeho povětšinou ignorované pokusy nabídnout prostředky k uvažování o tom, jak komplexně diváci sami vytvářejí význam. Podle Jenkinse podstatou problému *není* populární kultura.<sup>15</sup>

Způsoby uvažování o vlivu médií a pop-kultury na společenské chování vycházejí i z kontextu filosofie a umění. Známou analýzou kolektivní praxe médií a jejich sledování, která si získala značný vliv v šedesátých letech, je kniha *Společnost spektáklu* Guye Deborda z roku 1967. Debord byl zakládajícím členem Mezinárodních situacionistů, skupiny francouzských společenských teoretiků napojených na moderní umělecké směry – futurismus, dadaismus a surrealismus –, kteří se snažili setřít rozdíl mezi uměním a životem a dovolávali se neustálé proměny žité zkušenosti. Debord tvrdí, že společenský řád globální ekonomiky prosazuje svůj vliv právě prostřednictvím zobrazení. Podívaná je jak „nástrojem sjednocení“, tak světovou vizí vytvářející mezi lidmi společenské vztahy, v nichž hrají ústřední roli obrazy. Podle něj se vše, co bylo jednou prožito, stalo pouhým zobrazením.<sup>16</sup> Situacionisté se tak v šedesátých letech stali jakýmsi symbolem strategií odporu vůči vlivu médií. Umělci a spisovatelé se na ně dovolávají dodnes – o čemž nakonec svědčí i plakát k výstavě *Situationist International: 1957–1972* uspořádané v bostonském ICA a představující slogan „Francouzská revoluce, která lidi naučila používat hlavu, místo aby o ni přišli“ – aby ukázali, jak radikální byla jejich kritika vlivu médií na masy (obr. 6.7). Používali především partyzánské taktiky a inovativní způsoby publikování, které jim sloužily k narušování homogenizované zkušenosti každodenního života.

Výraz *podívaná* (spectacle) odkazuje na událost či obraz, který je tím, jak je divákům předložen, natolik působivý, že v nich dokáže vyvolat úžas, úctu, respekt či obdiv. Pod tímto pojmem si obvykle představíme určitou grandiózní událost – ohňostroj, obraz závratných rozměrů, plátno filmového formátu IMAX. Debord a situacionisté se však o podívanou zajímali především jako o metaforu společnosti – toho, že žijeme jako součást neustálého, nikdy nekončícího spektáklu. Přestože Debord a situacionisté vycházeli ze společenských hnutí šedesátých let, dalo by se namítnout, že jejich názory jsou stále platné a že svět podívané od té doby zažil tehdy nevídaný rozmach, především ve vztahu k podívané poskytované médii a „vyprázdňené“ podívané na politické události. Virtuální světy počítačových her, virtuální prostředí a simulovaný život – to vše jsou příklady podívané, za níž již nic neexistuje.





## A FRENCH REVOLUTION THAT HAD PEOPLE USE THEIR HEADS RATHER THAN LOSE THEM.

The movement started in 1957 in Italy, but gathered momentum via the underground of Paris. It was the Situationist International.

And it was sparked by European artists, writers and intellectuals who felt that the commodification of everyday life had created a world that cared more about garbage disposal units than love. Guy Debord, a Situationist leader, called this culture the Society of the Spectacle. Which he and others set out to change by detonating various "mind bombs."

Like posters that bastardized familiar media images. City blue-prints mapped by desire, not function. And venomous slogans that attacked the heart—or lack thereof—of consumerism.

It was a movement that fueled the 1968 student riots in Paris, and influenced everyone from bureaucrats to the Sex Pistols. And in the process, it made a radical statement: Art should no longer be passive. It should demand action. **i.c.a.** what do you see?

ON THE PASSAGE OF A FEW PEOPLE THROUGH A RATHER BRIEF MOMENT IN TIME:  
THE SITUATIONIST INTERNATIONAL: 1957-1972, OCTOBER 20, 1989-JANUARY 7, 1990.

OBR. 6.7

Plakát k výstavě *Situationist International: 1957-1972*, ICA Boston, říjen 1989-leden 1990

Jeden z nejvlivnějších nástrojů kritiky médií a industrializace kultury vychází z již zmiňované Frankfurtské školy teoretiků, kteří v meziválečném období aplikovali marxistickou teorii na kulturní studia a jejichž díla spolu s Debordovými názory nijak neztratila na vlivu ani v šedesátých letech. Tato skupina, kam mimo jiné patřili Max Horkheimer, Theodor Adorno a Herbert Marcuse, vydala řadu

esejů kritizujících kapitalistickou a spotřební orientaci poválečné zábavy a populární kultury, a to včetně filmů, televize a reklamy. Většina členů školy ve třicátých letech uprchla před hrozbou nacismu z Evropy do Spojených států – ale většina z nich také shledala americkou společnost nebezpečnou v tom, co považovali za degradaci kultury v klišé, masově vyráběný sentiment, prázdný brak a podobně. Podle teoretiků Frankfurtské školy je „kulturní průmysl“ entitou, která na jednu stranu masové publikum vytváří a na druhou stranu se mu snaží vyhovět; jde však bohužel o publikum, jež už nedokáže vnímat rozdíl mezi skutečným světem a světem iluzorním, který tyto oblíbené mediální formy společně rozvíjejí. Max Horkheimer a Theodor Adorno v jejich dnes už klasickém esejí o kulturním průmyslu rozebírají, čím se liší masová zábava a výtvarné umění, vysoká a nízká kultura.<sup>17</sup> Kulturní průmysl kritizují za vytváření obrazů, které jsou pouhým stylem a propagandou průmyslového kapitalismu, reprodukuje status quo a řídí se vládnoucím společenským řádem. Podle nich kulturní průmysl ve spotřebitelích vytváří falešné povědomí, a masy tím vede ke slepé víře v ideologii a názory, díky nimž průmyslový kapitalismus prosperuje. Jak už jsme poznamenali, ve třicátých letech 20. století, kdy se Horkheimer a Adorno začali věnovat teoriím médií, šlo o dva židovské intelektuály žijící v Německu v době nástupu fašismu. Svůj názor na média a kulturu si tedy začali utvářet v historickém a kulturním prostředí, kdy média sloužila propagaci a rozvoji destruktivní a vražedné nacistické ideologie, a *Kulturní průmysl* napsali ve Spojených státech v roce 1944, tedy v době, kdy ještě zuřila druhá světová válka.

Frankfurtská škola svou kritiku cílila především na homogenizaci kultury, zejména na to, jak se průmysl vytvářející nejrůznější kulturní formy brání pokroku ve prospěch standardizovaných produktů. Teoretici školy tvrdili, že pokud je kultura specifickým druhem zboží, pak její hodnota klesla na cenu vstupenky. Kultura proměněná ve zboží podle nich vytváří určitý druh pseudoindividuality, kdy se celebrity bez talentu snaží působit dojem jedinečnosti, přestože jim jakákoli osobitost zcela chybí. Frankfurtská škola i další kritici upozorňují na to, že masmédia proměnila nadvládu a útisk, jež podle ní tvoří nedílnou součást kapitalistické ekonomiky, v cosi běžně přijatelného, dokonce zdánlivě žádoucího a nevyhnutelného.

Frankfurtskou školu a její následovníky primárně nezajímalo, co „masy“ či diváci obecně mohou s masmédií aktivně dělat. Zkoumali sice dopad médií na masy, ale už se nezabývali tím, jak lidé interpretují a využívají mediální formy, s nimiž se setkávají. Na vzdorující pohled, kulturní aropriaci a subjektivní nebo fyzické faktory začali upozorňovat až pozdější kritici, kteří dřívější model revidovali v reakci na to, že tyto názory byly příliš všeobecné. Teoretici Frankfurtské školy nicméně zavedli rozdíl mezi uměním a masovou kulturou, a tím nastolili dichotomii mezi vysokou a nízkou kulturou (přestože tvrdili, že kulturnímu průmyslu se zaprodala i většina vysokého umění). A přestože mediální model prosazovaný Frankfurtskou školou zaujímá vůči divákům blahosklonný postoj a vidí je jako hlupáky klamané systémem a neschopné nahlédnout všechny složitosti vztahů mezi divákem a kulturním produktem, jeho kritika dopadu uměleckého průmyslu – souhrnně vyjádřená frází „celý svět je předáván filtrem kulturního průmyslu“ – rezonuje dodnes.<sup>18</sup> Zčásti i právě díky Frankfurtské škole zevšeobecněla myšlenka, že žijeme skrze to, jak se díváme na média a umění a jak je prožíváme.

Na konci osmdesátých let začali kritici rozdíl mezi vysokým uměním a masovou kulturou zpochybňovat a naznačovat, že naše zkušenost z médií na konci 20. století je příliš spletitá a rozmanitá na to, aby ji bylo možné adekvátně charakterizovat šablonovitými kategoriemi jako masové vědomí či masová kultura; na to už existuje příliš mnoho druhů kultur, médií a způsobů prezentance významu. V současných podmínkách je proto pojetí jednotné masové kultury a jediného mediálního průmyslu pro analýzu dnešní situace nadále neadekvátní. Jediné masové publikum už neexistuje. Obyvatelstvo je rozvrstvené do příliš mnoha různých kultur a společenství, z nichž některá mohou reagovat na umění a média způsoby, které zpochybňují, nebo dokonce proměňují převládající významy generované kulturním průmyslem středního proudu. Kulturní průmysl už navíc nevytváří jednotný soubor produktů, naopak ve stále vyšší míře produkuje širokou škálu uměleckých výrazů a médií zaměřených na diváky se specifickými zájmy. Součástí médií se tak staly síly působící přímo proti hegemonii, které zpochybňují jak vládnoucí ideologie, tak jejich pomocí udržované společenské systémy. Jediný letmý pohled na programy televizních stanic po celém světě přesto jasně vypovídá o tom, že Frankfurtská škola se ve své kritice standardizované kultury nemýlila; nelze si nevšimnout stále dokola opakovaných formátů, žánrů, scénářů, zápletek a konvencí většiny dnešních mainstreamových filmů a televizních pořadů, které potvrzují, že k celosvětové standardizaci kultury došlo v dosud bezprecedentní míře. A i když si myslíme, že médium webu se této standardizaci brání, většina obsahu, který poskytuje, je při pozornějším pohledu také pozoruhodně homogenní.

Paradox současné mediální kultury zahrnují následující škálu: od standardizovaných zábavních programů přes jejich parodie a formáty, které se jim snaží odporovat, po řadu webových materiálů vytvářených samotnými uživateli, přičemž některé z nich jsou přínosné a inspirativní, ale ve většině následují formu těch nejkonvenčnějších programů. Přesto by mnozí namítli, že fragmentace médií zároveň zpřístupnila oblast nových médií mnoha novým uživatelům (přičemž tyto formy ironií osudu přestávají představovat platformu pro experiment a jsou stále průměrnější). Je tedy zřejmé, že výraz „mediální kultury“ dnes nejmýstižněji označuje vizuální kulturu 21. století.

## Média a jejich demokratický potenciál

V protikladu k obavám, jak účinně dokážou masmédia manipulovat zahlcenou společností 21. století, existuje i optimističtější přesvědčení, které masmédia chápe jako slibný svazek umožňující prosazování ideálů demokracie. Komunikační technologie podle něj představují účinný nástroj, který mohou občané využít k neomezenému toku informací a výměně názorů a tím podporovat demokratický rozvoj. Daný názor klade důraz na to, že různé mediální formy lze využívat různými jednotlivci a skupinami k projevení nesouhlasu či propagaci zájmů menšinových kultur.

Příkladem schopnosti médií rozvíjet rozmanitost projevu jsou programy kabelové televize, na jejichž výrobě se podílí místní komunita nebo širší veřejnost. Když americká Federální komise pro spoje (Federal Communications Commission, FCC), která přiděluje licence a vysílací frekvence soukromým stanicím, povolila v roce 1972 zavedení kabelové televize, její regulační výbor nařídil kabelovým společnostem vyhradit tři kanály pro vzdělávací, samosprávné a veřejné účely. Jakákoli skupina či jednatel, kteří mají zájem tento vysílací čas využít, mají zaručeno minimálně pět minut programu týdně, přičemž jim kabelové společnosti musí poskytnout přístup k výrobní technologii, vybavení a studiu. Televize ve formě komunitních programů ve Spojených státech a dotovaných programů ve vysílacích systémech jiných států vytvářejí s malými náklady členové určité komunity a jsou určeny pro místní diváky. Jde o prostředek, který slouží občanům, aby se cítili propojeni s vlastní komunitou a získávali více informací o místních problémech. Díky tomuto modelu vznikla i televize Paper Tiger, newyorská nezisková organizace, která od osmdesátých let vyvolala řadu kritických ohlasů a svou činnost zahájila vysíláním kabelového pořadu, v němž vystupovali kulturní kritici a osobnosti uměleckého světa v roli alternativních investigativních komentátorů aktuálních událostí; jedním z pořadů byl *Noam Chomsky čte New York Times: Hledání míru na Blízkém východě* z června 1985. (Paper Tiger později expandovala v Deep Dish Television, která distribuuje nezávislá média prostřednictvím satelitního vysílání.) Programy založené na veřejném přístupu mají sice minimální sledovanost a jejich životnost (s pokračující deregulací kabelové televize od osmdesátých let jich stále ubývá), tento model nicméně slouží jako příklad demokratičnosti masmédií, jež mohou sloužit i „menšinovým“ potřebám a zájmům. V jednom dílu pořadu televize Paper Tiger, natáčeného s lacinými rekvizitami simulujícími vagon newyorského metra, čte mediální kritik Herb Schiller *New York Times* a upozorňuje při tom na ideologie promítané do výrazových prostředků a jednotlivých rozhodnutí redaktorů jednoho z nejprestižnějších amerických deníků (obr. 6.8).

Pohled na média jako potenciálně demokratická zpochybňuje samotný pojem masmédií a masové společnosti, a klade naopak důraz na potenciál jednotlivých mediálních forem rozvíjení komunity a identity v mnohem menším měřítku. Například rozsah a rozmanitost programů kabelové televize – i navzdory skutečnosti, že v tomto médiu najdeme řadu kanálů, které imitují masovou oblíbenost ostatních typů televize – představuje příliš členitý terén na to, aby mohl nabízet unifikovanou představu toho, co může a měla by být veřejná kultura. Některé kabelové kanály jsou cílené na konkrétní jazykové skupiny, např.

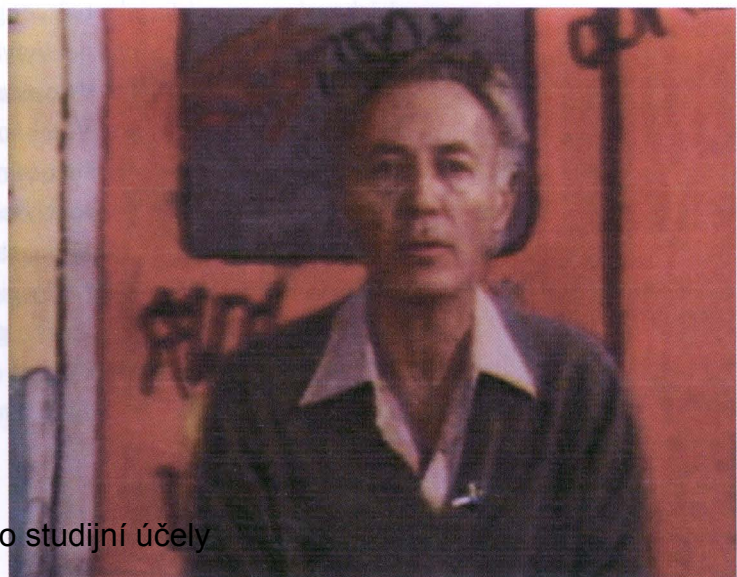
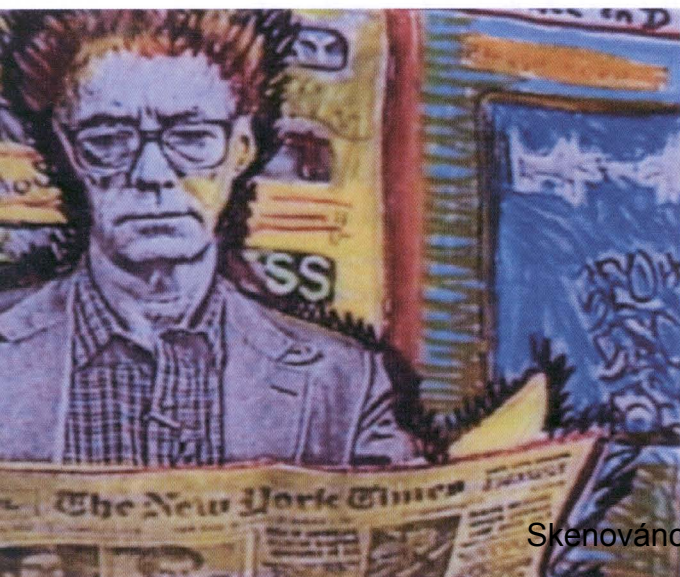
španělské, čínské či korejské přistěhovalce, jiné se orientují na diváky specifického věku, zájmů, vkusu či genderu. Menší diverzifikace se však ukazuje při bližším pohledu na vlastníky: např. Disney vlastní síť ABC. Zároveň mu patří dětský Disney Channel, Disney Asia (a Disney Malaysia, Disney UK atd.), dále síť Lifetime Television určená pro ženy, A&E (Arts and Entertainment) a řada dalších kanálů.

K těm, kdo médiím přisuzovali značný demokratický a osvobozující potenciál, patřil Marshall McLuhan, který své nejvýznamnější práce vydal v období od padesátých do sedmdesátých let 20. století a jehož myšlenky měly snad největší dopad na teorii médií. McLuhan měl talent na chytlavá rčení, z nichž jsou dodnes proslulé fráze „médiium je poselství“ a „globální vesnice“. Tvrdil, že televize a rozhlas jsou jako přírodní zdroj, který čeká na své využití ve prospěch stále intenzivnějšího kolektivního i individuálního prožívání světa. Podle něho jsou média jednoduše rozšířením našich přirozených smyslů a pomáhají nám spojit se se vzdálenými společnostmi a těly. McLuhanovy analýzy toho, jak rychlost mediálního informačního toku ovlivňuje místní, národní a globální kultury, měly v šedesátých a sedmdesátých letech nesmírný vliv.

McLuhan byl přesvědčen, že mediální technologie jsou pro lidské tělo zdrojem dokonalejších schopností, protože rozšiřují naše smysly, a tak zvyšují naši moc coby jednotlivců ve světě. Součástí „poselství“ média je nová, rozsáhlejší škála našich individuálních zkušeností, umožněná právě využíváním technologie, která obohacuje rejstřík naší schopnosti se navzájem propojovat. Jedním z jeho příkladů je hypotetický člověk v Africe, který neumí anglicky, ale každý večer v rozhlase poslouchá zprávy BBC. Podle McLuhana dává tomuto posluchači pocit síly a významnějšího společenského postavení už jen zvuk hlasatelova hlasu, obsah je nepodstatný. „Poselství“ spočívá v tom, že vztah tohoto muže ke světu se obohacuje a rozšiřuje díky vědomí, že má přístup ke globálním médiím. Je zajímavé, že si McLuhan vybral příklad, na jehož základě si lze vybavit nedávný koloniální vztah mezi posluchačovou zemí (pravděpodobně bývalou britskou kolonií, neboť poslouchá BBC) a původcem média (Británie). V protikladu k McLuhanovým názorům bychom se mohli zeptat: Co když má onen muž prostřednictvím svého spojení s hlasem býva-

#### OBR. 6.8

Televize Paper Tiger, Herb Schiller  
předčítá z *New York Times*:  
*Řídící mechanismus vládnoucí třídy*, 1981

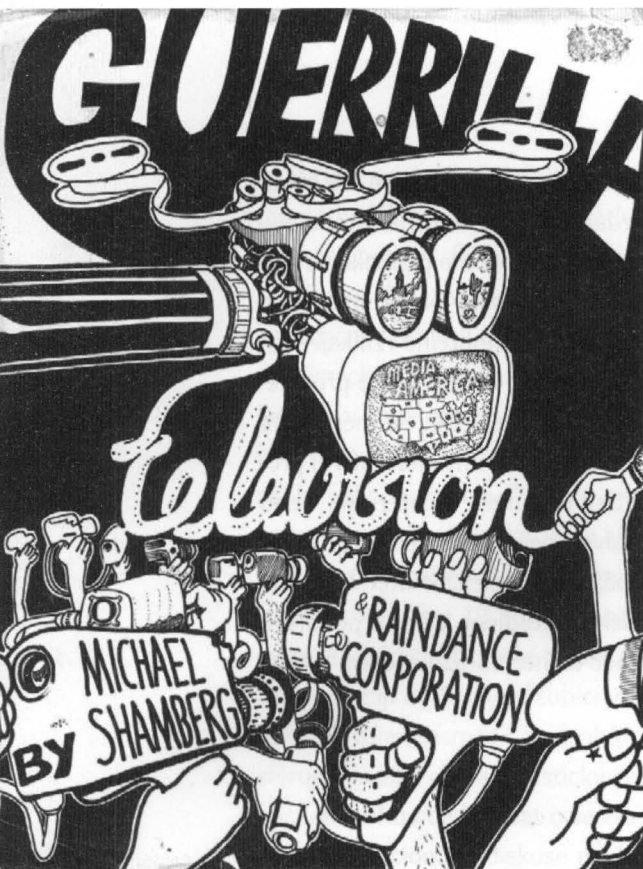


lého kolonizátora mnohem rozporuplnější pocity než „pocit síly“? Nemohl by posluchač z někdejší kolonie na takové vysílání reagovat kriticky a odmítavě a v tomto smyslu také nahlas vystoupit?

V šedesátých letech začala být běžným zákazníkům dostupná přenosná videotechnologie, díky níž mohli umělci, aktivisté, různá společenství a politické skupiny poprvé publikovat vlastní videonahrávky. Někteří to považovali za možnost vzdorovat dominantnímu tisku a televizi pomocí angažované guerillové televize (obr. 6.9). Její propagátoři tvrdili, že díky těmto prostředkům v rukou běžného občana lidé dostanou možnost vyjádřit se svobodněji a účinně se vzepřít moci masmédií. Bylo to považováno za pozitivum nové revoluce v komunikacích, v jejímž důsledku vznikne globální komunikační vesnice. Například v roce 1972 skupina videoaktivistů vystupujících pod zkratkou TVTV („Top Value Television“, tedy „Nejhodnotnější televize“) přijela se svým vybavením značky Portapak na celostátní sjezd strany republikánů (obr. 6.10), který odhlasoval znovuzvolení prezidenta Richarda Nixona, a natočili na něm video *Další čtyři roky* (přičemž „Další čtyři roky“ byl slogan Nixonovy kampaně a skupina ještě předtím navštívila sjezd demokratů, z nějž vzniklo video *Největší televizní studio světa*).<sup>19</sup> TVTV využila přístupu na sjezd k natáčení rozhovorů se zástupci tisku a snažila se tuto událost natočit z mnoha perspektiv, např. z pohledu Nixonových odpůrců, jejichž záběry se v běžném televizním vysílání nikdy neobjevily. Výsledné video skýtá téměř niterný pohled na činnost médií na půdě sjezdu, ale i na protesty, které probíhaly na ulicích před kongresovým centrem. Úderný a rychlý styl TVTV – charakteristický i pro řadu dalších angažovaných videí ze sedmdesátých let – symbolizoval odpor vůči tendenčním metodám médií středního proudu a taktika skupiny nahlížet „pod pokličku“ médií samotných byla na svou dobu, kdy televizní zpravodajství bylo do značné míry statické a inscenované, velmi radikální. Strategie využívané skupinou TVTV jsou velmi příbuzné těm, které pod vlajkou „změny“ využívali studenti na vysokých školách v prezidentské volební kampani v roce 2008 na podporu Baracka Obamy, tedy osobní sítě a internet jako základních prostředků „networkingu“.

Řada McLuhanových myšlenek se dnes recykluje při utváření názorů na nová média. McLuhan je ve skutečnosti považován za „světce“ časopisu *Wired*, založeného v roce 1993, který dodnes představuje zásadní periodikum zaměřené na internetové technologie a webovou kulturu. Jeho étos je v intencích techno-utopismu a McLuhanovy efektní aforismy, např. jeho názor na média jako tvůrce „globální vesnice“, významně rezonují s myšlenkou, že digitální technologie a internet vytvářejí nové typy komunit. McLuhan už v roce 1965 prohlásil: „Nic už není daleko. V soustavě obvodů umožňujících okamžité spojení není nic vzdálené v čase ani prostoru. Všechno je teď.“<sup>20</sup> Jeho slova dnes zní prorocky. Ale přestože jeho pojetí globální vesnice hluboce rezonuje se současnou kybernetickou kulturou, nepomůže nám při zkoumání ani pochopení toho, jak se globalizace mezi těmi, kdo jsou napojeni, a těmi, kteří napojeni nejsou, zasloužila o nové druhy nerovných vztahů.

Webová kultura nicméně nepřestává inspirovat aktivity zaměřené na šíření demokracie. Zakladatelé webu a zastánci svobodného globálního informačního toku vyzdvihují přístup k technologiím jako prostředek, který se může výrazně podílet na podpoře všeobecného rozvoje. Jednou z hlavních iniciativ v tomto směru je W3C, webové konsorcium, jež



OBR. 6.9

Obálka *Guerrilla Television*,  
design: Art Farm, 1971

jako Web 2.0. Tyto prostředky, jako jsou blogy, tzv. wikis (hypertextové dokumenty, jež uživatelům umožňují přidávat a měnit stávající obsah), programy sdílení obsahu peer to peer (P2P) – především ty, jež umožňují ekonomickou výměnu (eBay, Craigslist a další) – a portály typu YouTube už dalece překonaly původní záměry vynálezce webu, mimo jiné i díky tomu, v jaké míře uživatelé stahují obsahy z jednotlivých portálů. Prostý fakt, že rozvoj nových softwarů umožňuje snadné zavěšování obsahu na web, se na přelomu 20. a 21. století zasloužil o řadu aktivit, díky nimž se „uživatelé“ webu fakticky stali jeho „tvůrci“. Jedním z hlavních aspektů tohoto posunu je změna v pojetí „amatérismu“ a „profesionality“: takovýto systém už zpochybňují tisíce blogů soustředěných na politické zpravodajství, na síti se denně objevují videozáznamy aktuálních událostí, hesla v encyklopedii Wikipedie neustále doplňuje anonymní masa uživatelů a podobně. Jde tu o demokracii v praxi?

Změny ve způsobech využívání webu a přístupu k němu vítají všichni, kdo se zajímají o to,

založil sám vynálezce webu Tim Berners-Lee a jehož cílem je mimo jiné prosadit standardní nevlastnictví webových jazyků a protokolů. W3C v roce 2008 v Brazílii uspořádalo workshop na téma potenciální role mobilních a webových nástrojů při poskytování služeb znevýhodněným národům a obyvatelům. Cílem této a podobných akcí – stejně jako projekt „Každému dítěti jeden laptop“, o němž jsme se už v této kapitole zmínili – je propagovat humanitární a utopický názor na média, který od šedesátých let 20. století převládá v tradici založené McLuhanem. A zatímco podle některých stoupců daného modelu demokratické ideály výhradně napomáhají šíření technologií, pro jiné podnikání v rámci absolutní svobody představuje i silný motivační faktor. Názor, že internet a web by měly zůstat svobodné a oproštěné od komerce a regulačních zásahů vlád, je mezi zakladateli těchto mediálních a komunikačních forem dodnes velmi silný.

Pojetí médií jako prostředků sloužících rozvoji demokracie se podle mnohých podařilo poměrně nedávno realizovat pomocí široké škály webových aktivit v rámci portálů „druhé generace“, známých

OBR. 6.10

Skip Blumberg při rozhovoru s novináři  
pro film *TVTV Další čtyři roky*, 1972



jak webová média a jejich portály souzní s jejich demokratickým potenciálem. Je proto důležité si uvědomit, že řada aspektů Webu 2.0 sice zdánlivě vypovídá o existenci významných nových typů demokratické angažovanosti a otevírá prostor pro politickou a kulturní debatu, ale ti, kdo se na ní podílejí, i bez ohledu na svůj vysoký počet stále tvoří velmi malé procento uživatelů webu. V systémech tohoto typu nevyhnutelně vznikají určité hierarchie a záplava informací denně zveřejňovaných na blozích vede k určité přesytnosti. S postupnou konsolidací médií středního proudu, v jejímž důsledku se menšinová média ocitají na okraji zájmu, nabízí masivní rozvoj blogosféry významný alternativní prostor pro diskusi. Jednoduše není pochyb o tom, že obrazy vytvářené amatéry na webu mají své diváky a získávají je cestami, jaké byly ještě nedávno nepředstavitelné. Ať už jde o video mladíka šavlujícího světelným mečem ve stylu *Hvězdných válek*, amatérský seriál, který jeho autorům dopomůže ke smlouvě s hollywoodským studiem, výjev s politikem v trapné situaci nebo o snímek veterána války v Iráku, moc těchto obrazů spočívá v tom, že je může vidět téměř kdokoli na světě.

## Média a veřejná sféra

Řada dnešních simultánně existujících mediálních forem představuje i nástroj, jehož prostřednictvím se vytváří pojetí toho, co je veřejnost (publikum). Představa, že média disponují demokratickým potenciálem, tak přispívá k širšímu chápání dívající se veřejnosti, veřejnosti národní a veřejnosti globální, které jsou přinejmenším zčásti navzájem propojené různými mediálními formami. Pojetí veřejného bylo předmětem diskusí už od začátku 20. století a dalo vzniknout vášnivým debatám o rozdílech mezi veřejným a soukromým. Michael Warner napsal, že „veřejnost“ lze definovat jako prostor diskursu, který zahrnuje vztah mezi cizími lidmi, v jehož rámci je veřejný rozhovor osobní i neosobní; že jde o společenský prostor utvářený prostřednictvím „reflexivního oběhu diskursu“, tedy oběhu a výměny myšlenek.<sup>21</sup> Warner upozorňuje, že jedním z dopadů internetu na tento oběh je skutečnost, že došlo k jeho urychlení. To znamená, že zatímco oběh myšlenek se v tradičnějších médiích jako tisk a televize odehrával v intervalu jednoho dne či týdne, dnes probíhá v rámci okamžité dočasnosti webu.<sup>22</sup>

Pojetí veřejnosti je pevně spojováno s pojetím veřejné sféry jako místa, kde veřejnost debatuje a diskutuje o otázkách relevantních pro svou dobu. Tento model je založen na myšlence, že existuje výrazně separovaná soukromá a veřejná sféra a že stát existuje nezávisle na soukromých tržních zájmech. Přesto politické prostředí všech moderních společností zahrnuje do jisté míry i prvky soukromého zájmu. Přesvědčení o separovanosti veřejné a soukromé sféry je navíc založeno na tradičních definicích genderu, rasy a třídy, jež je nutné přehodnotit. Dělítko mezi veřejným a soukromým vychází z názoru, že ženy by měly být odsunuty do domácí sféry domova a muži patří do veřejné sféry obchodu a politiky.

Předmětem sporů byl od začátku 20. století i samotný pojem „veřejná sféra“. Ta ideálně představuje prostor – fyzický prostor, společenské prostředí či mediální arénu –, kde

se občané scházejí, aby diskutovali o naléhavých společenských otázkách. Společenský komentátor Walter Lippmann ve dvacátých letech minulého století postuloval, že veřejná sféra je pouhým „fantomem“ – že vzhledem k chaotickému tempu průmyslové společnosti nejsou průměrní občané schopni držet krok s politickými otázkami a událostmi, a tudíž je patřičně hodnotit. Různé definice veřejné sféry byly od té doby výrazně ovlivněné názory německého teoretika Jürgena Habermase. Habermas tvrdí, že moderní buržoazní společnost v sobě obsahuje potenciál pro vznik ideální veřejné sféry. Veřejnou sféru chápal jako skupinu „soukromých“ osob, jež se mohou shromažďovat, aby diskutovaly o otázkách společného „veřejného“ zájmu způsoby, které zprostředkovávají moc státu. S rozvojem tisku, salonů, kaváren, knižních klubů a soukromých společenských kontextů, kde se mohla debata nad veřejnými problémy odehrávat, by se zdálo, že liberální evropská a americká střední třída 18. a 19. století opravdu měla potenciál pro vytvoření veřejné sféry skutečné diskuse v rámci občanské společnosti. Habermas prohlašuje, že tuto veřejnou sféru však často zrazují další síly působící v moderní společnosti, a to včetně rozvoje spotřební kultury, rozvoje masmédií a zásahů státu do soukromé sféry rodiny a domova.<sup>23</sup> Veřejnou sféru viděl jako charakteristický rys zúčastněné demokracie, jako veřejný kontext, v němž občané mohou diskutovat o veřejných otázkách bez ohledu na své společenské postavení a v němž racionální diskuse může vyvolat pozitivní společenskou změnu. Navíc věřil, že veřejná sféra je veřejným prostorem, kam soukromé (např. obchodní) zájmy nemají přístup, a proto je i prostorem, v němž lze formovat skutečný veřejný názor.

O Habermasově teorii veřejné sféry se dodnes vedou nekonečné pře. Jím popsaná veřejná sféra 19. století byla omezena na bělochy mužského pohlaví střední třídy a kritické jeho názorů považují vyloučení ostatních – např. žen, černochů a občanů jiných etnik, těch, kdo občanství nemají, a příslušníků dělnické třídy – nejen za problém omezení panujících v dřívější společnosti, ale i za formativní aspekt tohoto způsobu pojmání veřejnosti. Jinými slovy, tito kritici tvrdí, že představa o sjednocené veřejné sféře je nejen zavádějící, ale je zároveň založena na vyloučení (a tudíž nemůže jít o sféru skutečně veřejnou). Ve známé kritice Habermase, kterou vydali Oscar Negt a Alexander Kluge v roce 1972, autoři namítají, že veřejnou sféru tak, jak si ji představoval Habermas, je nutno přehodnotit jako veřejnou sféru, která je dělnická („proletářská“), a že model evropské buržoazní veřejné sféry 19. století byl v Německu ve třicátých letech 20. století velmi snadno proměněn ve fašismus. Negt a Kluge zároveň pojetí veřejné sféry aktualizovali zahrnutím médií – a to jak mediálního průmyslu, tak alternativních médií – jako určité formy protiváhy k veřejnosti.<sup>24</sup> Jinými slovy, hledali určitý pozitivní příspěvek médií k diskusím v rámci veřejné sféry, místo aby média zcela opomíjeli coby nepřítel racionálního veřejného diskursu, jak činil Habermas.

Na základě současných pokusů o pochopení toho, jak se veřejnost navzájem sblíží a jak funguje, vznikla myšlenka o existenci simultánních veřejných sfér a protisfér, která je v rozporu s představou jediného hlasu. Například politická teoretička Nancy Fraserová upozorňuje, že ženy byly v dějinách tradičně odsouvány do soukromé sféry domácnosti a byly vyřazeny z veřejného prostoru a diskursů bílých evropských mužů střední a vyšší střední třídy. Prosazuje užitečnou alternativní teorii o ženské či feministické protisféře, jež existuje





#### OBR. 6.11

Café Capoulade, Paříž, 1925. Charakteristickým rysem společenského života v 19. století byla kavárenská kultura

po boku ostatních protisfér veřejného diskursu a aktivity.<sup>25</sup> Taková veřejnost samu sebe chápe jako svým způsobem podřízenou dominantní veřejné sféře, ale i přesto je místem, odkud se lidé snaží promlouvat ke společnosti. Podle Fraserové a ostat-

ních teoretiků si lze představit celou řadu veřejností, jež se mohou navzájem překrývat a mezi nimiž může panovat i napětí: veřejnost dělnické třídy, náboženská veřejnost, feministická veřejnost a další. V souvislosti s tím feministické mediální kritičky jako Lynn Spigelová kritizovaly rozlišování mezi veřejným a soukromým za to, že popírá nejen prostor domácí sféry coby místa ženské práce, aktivity a uplatnění, ale také integraci médií a sféry domácnosti.<sup>26</sup> Michael Warner poznamenal, že kultury homosexuálů a leseb lze vidět jako protipublikum v tom, že jde o sféru diskuse, dialogu a oběhu myšlenek, která si je vědoma své odlišnosti od dominantnější veřejnosti, její struktura se řídí alternativním uspořádáním a protokoly a „vytváří si jiné představy o tom, co lze říkat a co se rozumí samo sebou“.<sup>27</sup>

Tradiční rozhlas a televize se snaží rozvíjet veřejný dialog mnoha způsoby, např. formou různých setkání, talk show, kam telefonují diváci, nebo pořadů věnujících se kontroverzním problémům za účasti zainteresovaných skupin občanů a odborníků. K příkladům toho, jak internet a televize spojily své síly ve veřejném zájmu, patří stanice AT508.com Internet TV, součást TV Worldwide, která začala vysílat v roce 2002 na Světovém kongresu o handicapě. Stanice nabízí zdarma přímé internetové přenosy z událostí, jakými jsou fóra věnovaná problémům uplatnění handicapovaných, a svými zprávami monitoruje praktické provádění Oddílu 508 Zákona o reintegraci, schváleného americkým Kongresem (který předcházela vydání Zákona o handicapovaných Američanech v roce 1990). Na základě tohoto zákona jsou federální organizace povinny handicapovaným poskytnout stejný

přístup k informacím a informačním technologiím jako zaměstnancům, kteří znevýhodněni nejsou. Tato a podobná internetová fóra tak umožňují, aby se na nich podíleli ti, kteří by toho s ohledem na omezenou mobilitu či smyslové postižení jinak nebyli schopni. V roce 2007, kdy jižní Kalifornii postihly rozsáhlé požáry, mohli potenciálně ohrožení lidé detailně sledovat zprávy o požáru na internetu, počínaje stránkami dokumentujícími směr a sílu větru až po mapy zaznamenávající šíření ohně a lokální zpravodajství vysílající živé záznamy a informující o nejnovějším vývoji, a zároveň byli pomocí mobilních telefonů a internetu v neustálém kontaktu se sousedy, přáteli v jiných čtvrtích a místními hasiči a policisty. Lidé tehdy jen prostě nesledovali zprávy z odstupů, ale přímo se podíleli na komunikačních informačních tocích v roli aktivních tvůrců a šířitelů zásadních informací v rychlém sledu událostí, jejichž součástí sami byli.

Habermasovo líčení veřejné kavárny 19. století má sice svou přitažlivost, ale faktem zůstává, že většina veřejnosti komunikuje zprostředkovaně, skrze diskusní skupiny, bulletin, časopisy, knihkupectví, shromáždění, konference, festivaly, ziny, webové portály, chatové skupiny, e-mail, textové zprávy, blogy a diskuse na nich, online světy a další mediální formy. Ideální veřejná sféra v kontextu moderních společností je svou strukturou také globálnější a výrazněji se podílí na kulturní produkci. Arjun Appadurai rozvíjí výraz „veřejná kultura“ k naznačení mnohem rozsáhlejší, nadnárodní veřejné kultury, v níž jsou faktory klíčovými pro utváření představy o tom, co je veřejnost 21. století, globální kulturní toky médií i lidí. Otázky oběhu obrazů v globální veřejné kultuře rozebíráme v 10. kapitole.

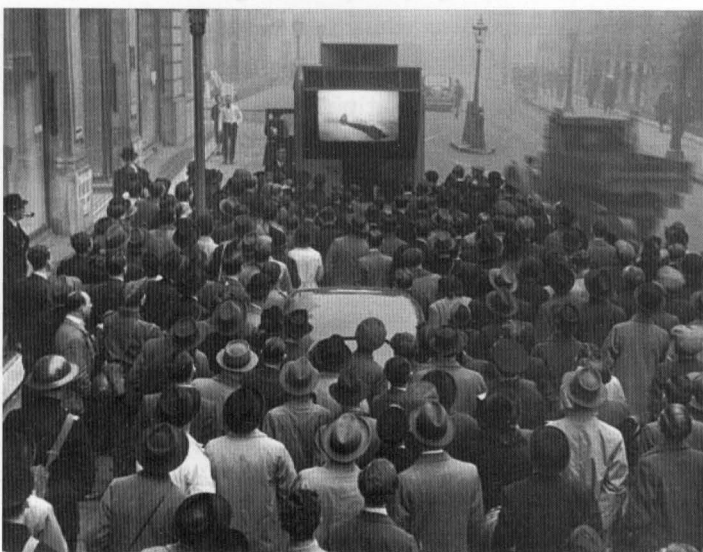
## Státní a celosvětové události v médiích

Jednou z hlavních funkcí médií je navodit v divácích a posluchačích pocit spojenectví a soudržnosti. Média mohou posilovat národní uvědomění a vlastenectví a zprostředkovat pocit sounáležitosti. Tím, že o určitém problému či události vysílají mezinárodně, signalizují, že má celosvětový význam, a stávají se tak prostředkem, díky němuž se mohou zainteresované komunity propojit i na dálku. Benedict Anderson ve své vlivné analýze z roku 1983 s názvem *Pomyslná společnost* píše, že moderní národ-stát představuje pomyslnou politickou komunitu – pomyslnou jak ve smyslu omezení (hranicemi), tak ve smyslu suverenity (vlády nad vlastním životem). Známy je autorův postřeh, že národ je „pomyslný pojem, protože ani příslušníci toho nejmenšího národa se s většinou svých krajanů nikdy nepoznají, nesetkají ani neuslyší, ale v mysli každého z nich žije představa o jejich souznění“.<sup>28</sup> Anderson tvrdí, že v moderním národě-státu spolupůsobí řada faktorů, které tomuto pocitu pospolitosti napomáhají, a jedním z nich je podle něj tisk. Televizí se sice nezabývá, ale lze samozřejmě dodatečně vyvodit, že i ona je zásadním prostředkem formování národní identity, a to zejména v dobách krize. Řada kritiků proto dodává, že Andersonovo pojetí „kapitalismu tisku“ je třeba rozšířit tak, aby obsáhl i „elektronický kapitalismus“.<sup>29</sup> Televize – vzhledem k možnosti rychlého přenosu, své přítomnosti na veřejnosti, svému statusu a svému nepopíratelnému místu v rámci soukromé sféry domácnos-

ti – sehrála podobně jako dříve rozhlas velmi důležitou roli při formování kolektivní národní identity a kolektivní veřejné sféry, a to zejména v druhé polovině 20. století. Svou schopností vyvolat v divácích pocit účasti a spoluúčasti mnohokrát napomohla rozvoji společné identity v rámci jednoho národa také prostřednictvím seriálů. Arvind Rajagopal např. píše, že Indie zažila nebývalý nárůst vlasteneckého cítění díky nesmírně oblíbenému televiznímu seriálu *Ramayan*, převyprávění indického mýtu *Ramajana* zasazeného do sci-fi prostředí, který indická státní televize vysílala bez přestávek tři roky (1987–1990). Díky tomuto nostalgickému pohledu na indickou minulost tak účinně přispěla k náboženskému probuzení celého národa.<sup>30</sup>

Jak jsme už zmínili, v období po druhé světové válce se televizní podíváná odehrávala většinou na veřejnosti – např. v Japonsku se lidé až do konce padesátých let na televizi obvykle dívali na velkých náměstích. Až později dokázala saturovat soukromý trh a stala se běžnou součástí většiny domácností. Shunya Yoshimi uvádí, že k nejoblíbenějším žánrům, které dokázaly přilákat i tisíce diváků, patřily profesionální sportovní zápasy.<sup>31</sup> Později začaly z popularity veřejného sledování televize těžit různí podnikatelé a televizory se začaly objevovat v restauracích a na dalších místech. Ve Velké Británii v éře předcházející domácímu sledování televize povzbuzovaly celonárodní smýšlení přenosové vozy, které přenesly filmové týdeníky z uzavřeného prostoru kin na náměstí, kde se mohli občané sbližovat a sdílet emoce při sledování válečného zpravodajství mnohem veřejnějším a interaktivnějším způsobem, než jaký umožňuje setmělý kinosál. Kolektivním sledováním záběrů na veřejnosti se tak diváci stávají aktivní součástí celého národa. Když Anderson psal o pomyslném národním společenství, připomínal důležitost společného prožitku. Skutečnost, že televize může zároveň vysílat na mnoho míst, jež od sebe často dělí i velké vzdálenosti, pomáhá vytvářet tuto sounáležitost v rámci národního či mezinárodního společenství, propojeného díky simultánně sdílené zkušenosti z toho, že sledujeme živé vysílání v pomyslné přítomnosti mnoha dalších diváků rozptýlených po celém světě. Takto vytvářený veřejný prostor je ovšem mnohem spíše virtuální než fyzický.

Prezentace událostí v médiích může mít lokální, státní i celosvětový význam a může zahrnovat širokou škálu výrobců, zdrojů a médií. Zvažme např. jednu z nejvýznamnějších mediálních událostí tohoto desetiletí – teroristické útoky z 11. září 2001, kdy došlo k únosu čtyř letadel, jedno z nich se zřítilo na předměstí Pensylvánie, jedno zasáhlo komplex Pentagonu ve Virginii a dvě fatálně poškodila věže new-



OBR. 6.12

Dav diváků v Británii sledující záběry akcí Royal Air Force, promítané z přenosového vozu, říjen 1940

yorského Světového obchodního centra, které se zřítily do dvou hodin po útoku. Přestože víme jen málo o tom, jak si teroristé v souvislosti s tzv. 9/11 představovali následné zpravodajství, obecně se spekuluje, že únosy načasovali tak, aby je na celém světě sledovalo co nejvíce diváků. Náraz prvního letadla do Severní věže WTC ovšem zachytilo jen několik kamer, a navíc zcela náhodně. Francouzského filmaře Julese Naudeta, který v New Yorku právě točil dokument o místním hasičském sboru, při jednom z rozhovorů na ulici vyrušil hluk shora, a když s okem na hledáčku instinktivně zamířil kamerou vzhůru, podařilo se mu zaznamenat, jak mu nad hlavou přelétá letadlo a vzápětí naráží do první věže. Daný výjev se logicky stal ústředním prvkem filmu *9/11*, dokumentujícího zážitky Naudeta a jeho bratra z onoho dne.<sup>32</sup> Náraz druhého letadla do Jižní věže (obr. 6.13) o více než patnáct minut později už sledovaly davy jak přímo z ulice a střech domů na Dolním Manhattanu, tak z televizních obrazovek a monitorů přenášejících živé záběry natočené bezpočtem televizních štábů, které se na místo sjely po prvním útoku. Filmové a televizní dokumenty, jejichž součástí je pohled na druhé letadlo blížící se k věži, zabíraný z úrovně ulice, zprostředkovávají nejen samotný hrůzný výjev, ale i zvuk, který ho provázel. Na záběrech letadla narážejícího do druhé věže slyšíme vyděšené výkřiky stovek přihlížejících. Přestože všechny objektivy mířily nahoru a soustředily se na letadlo narážející do věže, díky zvuku se můžeme vžít do stovek očitých svědků, kteří šokovaně vzhlížejí vzhůru a nejsou s to pochopit, že ona nemyslitelná „událost“ se po čtvrt hodině opakuje podruhé. Televizní diváci sledující živé přenosy z bezpečné vzdálenosti se mohli dívat spolu s očitými svědky a prostřednictvím média hlasu s nimi sdílet jejich úděs a strach.

Události z 11. září představovaly globální mediální událost dosud nevídaných rozměrů, kdy záběry na zasažená a sesouvající se „dvojčata“ sledovaly miliardy diváků po celém světě ne-li živě, pak s velmi krátkým časovým odstupem. Šlo zároveň o šokující, famózní podívanou – o pohledu na vybuchující druhou věž se dodnes vzhledem ke zdánlivé nereálnosti celé situace hovoří jako o ekvivalentu „filmu“. Většina z nás si do té doby jednoduše nedokázala představit, že by se něco takového mohlo stát jinde než na filmovém plátně. Dnes už jsou teroristické útoky z 11. září obecně považovány za čin, jehož hlavním cílem měl být nezapomenutelný spektakl. Jak píše Slavoj Žižek, „zhroucení věží WTC se dá považovat za vyvrcholení ‚vášně pro realitu‘, tak typické pro umění 21. století: tito teroristé ‚to‘ neudělali s cílem způsobit hmotnou škodu, ale hlavně proto, *aby tou velkolepostí všem vyrazili dech*“.<sup>33</sup> Všimněme si, že jedním z hlavních aspektů podívané je skutečnost, že zastírá eventuální násilí, které se za ní skrývá, a v případě 11. září podívaná na výbuch zastiňuje a vymazává všechny, kdo při něm uhořeli. Ne že by podívaná byla důležitější než konkrétní násilnost jde o to, že dokáže po celém světě vyprovokovat rozsáhlé nárazové vlny násilí, které mohou dalece překonat ztráty na životech a majetku při události, jež byla důmyslně využita jako roznětka – přičemž tyto nárazové vlny mohou mít podobu invazí, sankcí či etnických a náboženských konfliktů, roznicených mediálním kolotočem.

Záběry explodujících a kolabujících „dvojčat“ začaly prostřednictvím satelitního vysílání okamžitě obíhat po celém světě. Tragédii zachytily fotoaparáty, digitální kamery i videokamery a dalekosáhle o ní informovaly televizní přenosy, internet, noviny, časopisy i e-maily. Události 11. září se sice od té doby podařilo účinně „znárodnit“ – zejména prostřednic-



### OBR. 6.13

Kulturní záběr na věže WTC po zásahu druhého letadla, 11. září 2001

tvím politických klišé a rétoriky, které je provázely a dodnes provázejí – ale jednoznačně šlo o mediální událost, jež jasně ozřejmila globální dosah médií.

Při události, jako je tato, můžeme pozorovat, jak se navzájem prolíná rozsáhlá škála mediálních vektorů, skrze něž se simultánně šíří informace a obrazy. Cestující na palubách unesených letadel a lidé uvězněni ve Světovém obchodním centru se snažili kontaktovat policii, rodinu a známé pomocí mobilních telefonů a e-mailů. Vlivem těchto kontaktů vznikl bezpočet dalších „zesítěných“ informačních toků, protože zapříčinily nekonečné množství dalších telefonátů, e-mailů a textových zpráv proudících mezi příbuznými, přáteli, záchranáři a tiskem na celém světě. V případě letu 93 se právě díky těmto komunikačním vektorům – především mobilním telefonům – cestující dozvěděli o únosu a osudu ostatních letadel. Dané informace je evidentně motivovaly k pokusu únosce zneškodnit, a letadlo se tak nakonec zřítilo nad pensylvánským polem místo nad potenciálním cílem kdesi ve Washingtonu. V hodinách následujících po únosech se fórem pro další vektory výměny staly interaktivní rozhlasové pořady a přeživší cestující e-mailem uvědomovali své blízké o tom, že jsou v bezpečí. Záběry bezprostředně vysílané po celém

světě si pro své šíření rychle přizpůsobily i jiné než televizní formáty a kontexty. Po zřícení obou věží WTC ironií osudu vzalo za své i obrovské množství televizních antén a různých vysílačů mobilního signálu, a v důsledku toho řadě Newyorčanů na jistou dobu vypadl televizní i mobilní signál. Z toho vyplývá, že infrastruktura mediálního průmyslu dodnes zůstává hmotná i bez ohledu na to, že se naše komunikace odehrává ve sféře virtuality. Televizní stanice ve Spojených státech alespoň týden po tragédii nežily ničím jiným a zrušily všechny plánované pořady i reklamu. Tak radikální změna v každodenní mediální praxi svědčila nejen o vážnosti situace, ale i o šoku, jaký tato událost vyvolala.<sup>34</sup>

V týdnech a měsících po teroristickém útoku se výjimečně důležitým médiem stala fotografie. Příbuzní a přátelé pohřešovaných z celého New Yorku, šílení nejistotou a využívající veškeré možnosti, jak své blízké vypátrat, pokryli stovky metrů improvizovaných nástěnek u osudného místa letáky s rodinnými fotografiemi a údaji o pohřešovaných (obr. 6.14) v naději, že je někdo zahlédl alespoň v nemocnici. Newyorčané a všichni z přilehlých oblastí masivně zakládali vzpomínková místa, na nichž se truchlilo za zmizelá a zemřelá, zdobili je fotografiemi pohřešovaných i záběry na hořící „dvojčata“ a zahrnovali je kyticemi a vzkazy. Amatérské záběry událostí onoho dne i všeho, co následovalo, pocházející od pozorovatelů i záchranářů, kolovaly ještě celé měsíce na neformálních sítích a objevily se i na několika výstavách na veřejných místech po celém městě. Profesionální i amatérské záběry plnily média, vydávaly se knižně. Ústřední roli v diskusích o tragédii hrála řada webových stránek, založených na paměť obětí a zabývajících se nejrůznějšími teoriemi včetně konspiračních o tom, co se onoho dne vlastně stalo.

Vidíme tedy, jak těsně je význam vysoce medializované události, jakou bylo i 11. září, spjat s jejími obrazy, jež o ní dodnes kolují prostřednictvím mnoha zdrojů, a s mediálními vektory, které ji definovaly. Její význam je neoddelitelný od kulturního záběru padajících věží a jeho ohromujícího dopadu. Nejrůznější cesty, jakými tento obraz byl a je využíván k poli-

#### OBR. 6.14

Nástěnký s informacemi o pohřešovaných, New York, 19. září 2001



tickým účelům (ať už posloužil islámským fundamentalistům k náboru nových fanatiků, nebo americké vládě k ospravedlnění následných válek), byly umožněny právě jeho působivostí a velkolepostí. Díky záběrům pohřešovaných a jejich výskytu v každodenních sítích je však zřejmé, že v předivu globálních mediálních událostí typu 11. září lze obrazy využívat i intimním a nesmírně dojemným způsobem, který ukazuje, že mediální události jsou utvářeny rozsáhlejšími systémy mediálních vektorů; ty jsou však často provázeny obrazy na základní úrovni a jsou s nimi úzce provázané.

## Onešní média a oběh obrazů

Je důležité, že existuje i řada kontextů politických změn, násilných konfliktů a společenského bezpráví, o nichž média neinformují – vlivem cenzury, nedostupnosti či politické ignorance. Příběhy sdělované médiem jsou vždy neúplné a vždy ovlivněné rozhodnutími editorů, která nelze oddělit od širších mocenských struktur. Noviny, časopisy, televizní stanice a webová média jsou majetkem mediálních konsorcií sledujících politické zájmy. Důsledkem tohoto vlastnictví někdy bývá přímá a očividná cenzura – zamlčení či utajení určité zprávy, protože by mohla vrhnout negativní světlo na partnerskou společnost, dceřinou firmu a podobně. Ještě častěji mediální společnosti cenzurují samy sebe s vědomím, že jejich ekonomické přežití závisí na respektování hranic vkusu a názorů publika i zájmů dominantního politického systému. Vzhledem k závislosti na trzích a vládní podpoře je obtížné, ne-li přímo vyloučené, aby mediální korporace hrály roli hlídacího psa demokracie, jakmile dojde na informování o otázkách vypovídajících o potenciálním porušování práv a svobod těmi, kdo rozhodují o jejich finanční stabilitě.

Skutečnost, jak tento aspekt ovlivňuje mediální obsah, lze vysledovat z kontextu obrazů z války v Iráku, o níž média – a to zejména ve Spojených státech – už od jejího počátku v roce 2003 informovala ve značně omezeném rozsahu. Americká armáda činnost novinářů a fotografů ve válečných zónách systematicky znemožňovala už od války v Perském zálivu v roce 1991. V případě Zálivu je nepouštěla do oblastí, kde probíhaly boje a bombardování, a zpravodajství ve Spojených státech se tak většinou skládalo z pohledů na zbraně (a z obrazů generovaných kamerami, které na ně byly připevněny), přičemž díky této taktice se z amerických televizních obrazovek a dalšího zpravodajství podařilo téměř úplně vyeliminovat oběti následné války v Iráku. Během irácké války zvolila americká armáda taktiku zařazování reportérů do různých čt a hlídek, aby pozorovali vybrané skupiny vojáků v akci a identifikovali se s nimi. Se zhoršující se situací pak docházelo ke stále přísnějším restrikcím v zájmu národní bezpečnosti. Zprávy organizace Reportéři bez hranic přitom udávají, že mezi rokem 2003 a březnem 2006 v Iráku zemřelo 216 novinářů a asistentů.

Zpravodajské organizace ve Spojených státech se tradičně brání medializaci svých mrtvých, byť u vysílání obrazů mrtvých nepřátel už takovou zdrženlivostí netrpí. Přesto existuje dlouhá tradice prezentování toho, jak letadla přivážejí americké válečné oběti v rakvích zahalených vlajkou na různé vojenské základny po celé zemi. Od války ve Vietnamu americk-

ké ozbrojené síly s těmito obrazy nakládaly jako s potenciálně politickými. Počínaje válkou v Zálivu v roce 1991 však Pentagon fotografování a zveřejňování těchto záběrů zcela zakázal a tato strategie nabyla téměř extrémních rozměrů během války v Iráku. Pentagon sice založil vlastní archiv fotografií pořízených jeho vlastními fotografy, ale jakoukoli z nich odmítl zveřejnit, za což si vysloužil rozsáhlou kritiku z řad veřejnosti. Stovky prázdných rakví vystavených protestujícími před místem konání federálního sjezdu republikánů v New Yorku v roce 2004 tlumočily poselství, že Amerika ze svých válečných obětí vytvořila bezejmenný a nepovšimnutý dav. V dubnu 2005 – po dvou žalobách v intencích Zákona o svobodě informací – ame-

rická vláda soubor fotografií nakonec zveřejnila.<sup>35</sup> U jeho druhé části, která se okamžitě ocitla na webových stránkách Archivu národní bezpečnosti USA – neziskové organizace přidružené k Univerzitě George Washingtona – i na stránkách prestižních tiskovin, se ovšem armáda rozhodla tváře vojáků nesoucích rakve začernit (resp. „vyretušovat“) (obr. 6.15).

I když tato omezení mají samozřejmě řadu politických důsledků, my se zaměříme na významy, které ze zveřejněných fotografií plynou. Armáda prohlásila, že obličje a insignie vojáků nesoucích rakve a účastníků se pohřbů vyretušovala na ochranu jejich soukromí. Veřejnost toto tvrzení označila za lživé a logicky upozorňovala, že fotografie jsou tak fakticky k ničemu: kvůli zakrytým tvářím vojáků záběry postrádají jakýkoli emocionální a subjektivní náboj. Použití černých obdélníků (či digitálního rozostření) k zablokování obsahu obrazu má za sebou dlouhou historii a nese v sobě řadu asociací spojených s utajováním informací, obscénní obrazností a pocitem viny. Retuš zároveň vojáky zbavuje identity a zastírá výraz jejich obličje v dané chvíli, a oni sami i obřad, jehož se účastní, tak mohou působit ostudně i tajnůstkářsky.

V době, kdy se americká armáda a média za každou cenu snažily výjevy z války cenzurovat – a to v mnohem větší míře než např. média evropská – ale už globální mediální prostředí prošlo mnoha změnami a začalo být jasné, že tento obrazový příběh se *odehraje*, a to díky novým formám toku a oběhu obrazů. K tomu mimo jiné napomohlo založení arabské kabelové televize al-Džazíra a skutečnost, že ji radikální fundamentalistická uskupení typu al-Káida začala využívat jako platformu pro svá prohlášení ve formě videonahrávek. V roce 2006 al-Džazíra zveřejnila fotografie amerických vojáků týrajících a zneužívajících vězně v iráckém vězení Abú Ghraib (přičemž tyto záběry mezi vojáky a jejich přáteli běžně kolovaly dlouho před tím, než na ně upozornila média, která vyjevila nejen drastickou míru zneužívání vězňů, ale i skutečnost, kolika vojákům se nepříčí sexuální ponižování



OBR. 6.15

Rakve s oběťmi irácké války, přivezené na leteckou základnu v Doveru – záběry retušované americkou vládou, asi 2003



věznů ani očividně sadistické potěšení z jejich šíření). Díky tomuto koloběhu obrazů začalo být evidentní, že tradiční zpravodajské organizace jako BBC a CNN, které se do té doby považovaly za hlavní posly zpráv pro celý svět, čelí stále větší konkurenci médií vysílajících z jiných oblastí (al-Džazíra a al-Arabíja na Středním východě a Univison a Telemundo v Latinské Americe), která se profilují velmi odlišným a někdy mnohem lokálněji zaměřeným zpravodajským formátem. Například al-Džazíra vysílá od roku 1996 z Kataru v reakci na cenzuru státních televizí na Středním východě, mimo jiné v Saúdské Arábii.

Al-Džazíra a další televize zahájily vysílání ve stejné době, kdy řada fundamentalistických skupin začala k prosazování násilí a ideologie využívat video. Al-Džazíra al-Káidě posloužila jako důležité médium zveřejňování videozáznamů s projevy Usámy bin Ládina. Některé militantní skupiny navíc na video v přímém přenosu zaznamenaly stětí svých rukojmí (k nejkřiklavějším případům patří poprava amerického novináře Daniela Pearla v Pákistánu v roce 2004) a záběry pak rozšířily po internetu. V daných kontextech je prostředkem k vyslání politické výstrahy a poselství právě obraz jako takový. Díky novým prostředkům umožňujícím jeho šíření pak tyto záběry rychle pronikly do dalších distribučních sítí a okamžitě se z nich stalo hlavní téma zpravodajství, neboť o nich ihned začala informovat média hlavního proudu (i když záběry zpočátku většinou neukazovala).

Skutečnost, že dynamika globálního toku obrazů se s událostmi souvisejícími s válkou v Iráku výrazně změnila, vyšla nejvíce najevo na jaře 2004, kdy se v tisku a televizi objevily fotografie pořízené americkými vojáky v iráckém vězení Abú Ghraib. V této mediální události se sbíhají všechny prvky toho, jakou roli hrají obrazy ve válečných konfliktech:

záběry vězňů nejenže dokumentují týrání a zneužívání, ale tyto vězně ještě dále ponižují tím, že jejich pokořená těla mohli vidět lidé na celém světě.<sup>36</sup> Fotografování samo mělo jasně prohloubit tělesné a sexuální ponižení. Například na proslulém záběru vojínka Lynndie Englandové – v roce 2005

odsouzená ke třem letům nepodmíněně na základě obvinění z doloženého zneužívání – drží vězně na vodítku jako psa (obr. 6.16). Na dalších fotografiích vojáci pózují jako turisté ukazující na něco zábavného, ale ve skutečnosti se baví pohledem na nahé vězně s kápí přes hlavu nebo na mrtvá těla jiných vězňů. Sexuální ponižování je tu navíc spojeno s ponižením kulturním a náboženským: jde o muslimy donucené se svlékat před dominantní běloškou, o níž by se dalo říci, že se zde stává nositelem mužského imperiálního pohledu. Fotografie měly sloužit k soukromé adrenalinové zábavě a kolovaly mezi skupinou lidí, do níž patřil i bývalý snoubenec Englandové, Charles

#### OBR. 6.16

Soukromá fotografie Lynndie Englandové, držící na vodítku vězně ve věznici Abú Ghraib, Bagdád, Irák, 2003



Graner, později odsouzený k deseti letům odnětí svobody za spoluúčast na týrání. Jakmile se záběry dostaly k novinářům, brzy se na ně zaměřila mezinárodní média, počínaje reportáží v pořadu *60 Minutes II* a článkem Seymoura M. Hersh v týdeníku *New Yorker* z jara 2004. Některé stanice postupně začaly ve vysílání obrazy označovat svým logem jakoby na výraz toho, že jsou jejich majetkem, a digitálně retušovaly nebo zcela zakrývaly některé partie, ale i přesto jde o nepochybný doklad ponižování. Záběry z Abú Ghraibu vyvolávají důležité otázky ohledně role vizuality v psychologii sadismu, který je nedílnou součástí válečných konfliktů a rasismu.

Zřejmě nejznámější fotografií z Abú Ghraibu je výjev s mužem v kápi s rozpaženými rukama a dráty připojenými k tělu (obr. 6.17). Ten velmi dobře zapadá do ikonografie utrpení, kterou lze vystopovat až k výjevu Krista na kříži z minulých dob.<sup>37</sup> Dané záběry z věznic zároveň dokazují, že obrazy dodnes hrají důležitou roli jako důkaz: ukazují, co se stalo, a svědčí o skutečnostech, jež by jinak přesahovaly chápání veřejnosti. Navíc vypovídají o určitých aspektech vztahu mezi díváním se a sadismem. I když jsme se zmínili o tom, že obrazy se často nejrůznějšími způsoby cenzurují, nezveřejňují a utajují, je důležité si uvědomit, že stále intenzivnější oběh obrazů – dokonce i tak znepokojivých jako ty z bagdádské věznic – je klíčový pro odhalování bezpráví po celém světě, a to i když samo jejich vytváření a šíření nemusí být od bezpráví daleko.

V médiích neustále dochází k výměně a přelévání moci. Moc nemá v rukou jediná skupina nad druhou nebo jedinec nad jedincem; působí vždy napříč jedinci a skupinami prostřednictvím komplexní, pohyblivé a nerovnoměrné dynamiky. Je nepopíratelné, že média jsou ovládána mocnými obchodními a vládními entitami a následně ovlivňují naše myšlení. Ale diváci z mnoha kultur a národů si mediální texty přivlastňují, vzdorují jim a přetvářejí je, a to nejen jako spotřebitelé, ale také jako tvůrci nových významů a nových textů. Navíc přetvářejí i samy technologie, které je využívají a přizpůsobují novým situacím a způsobům použití. Rozvoj nezávislých médií zpochybnil hegemonickou nadvládu médií, ale tato média nepředstavují jen platformu nezávislé kultury; mnohem spíše se jedná o zdroj široké škály názorových postojů a výrazů. Když se v případě hurikánu Katrina v roce 2005 ukázalo, že média dostatečně neinformovala o rasových a třídních aspektech reakce vlády na tuto živelní katastrofu, do New Orleans se vydal nezávislý filmař Spike Lee a natočil tu v mnohém objevný, detailní a sřízavý videodokument, který ani ne o rok později vysílala stanice HBO. Leeův *Hurikán Katrina: Rekviem o čtyřech dějstvích* není zázna-



**OBR. 6.17**

Proslulý snímek vězně v kápi v Abú Ghraibu, Bagdád, Irák, 2003



#### OBR. 6.18

Josie Harrisová a Tania Butlerová z 9. okrsku New Orleans, záběr z filmu *Hunkán Katrina: Rekviem o čtyřech dějstvích*, rež. Spike Lee, 2006

mem přírodní katastrofy, ale výpovědí o politické a společenské dynamice, která nejničivěji zasáhla černošské a chudinské vrstvy New Orleansu (obr. 6.18). Dokazuje, že místní i federální orgány tváří v tvář blížícímu se hurikánu nedokázaly zajistit bezpečné podmínky pro obyvatele nej-

chudších čtvrtí, např. nízko položené Lower Ninth Ward, a vypovídá i o následné ignoranci vlády, která se zaměřila pouze na „hodnotnější“ části města a ty potřebnější se nenamáhalo zabezpečit ani během povodně, ani po ní, kdy většina zůstala bez střechy nad hlavou. O lhostejném a amatérském postoji vlády během katastrofy i o jejím přetrvávajícím ekologickém riziku a dopadu na zdraví těch, kdo ve městě přežívají v přívěsech vypouštějících formaldehyd v míře vysoce přesahující povolené limity a bez vodovodních a odpadních sítí, se dodnes vedou vášnivé diskuse. Je nicméně nesporné, že právě díky reprodukovatelnosti a oběhu obrazů a technologiím mohl Lee vytvořit kritický text nahuštěný audiovizuálními důkazy v míře, jaká by před dvaceti lety nebyla možná, natož aby je shromáždil za necelý rok. Jeho pozice jako „nezávislého“ režiséra už navíc nepředstavuje překážku, jež by filmaře této kategorie odsouvala na periferii sledovanosti a jeho dílu přisuzovala nálepkou okrajového, znevýhodněného společenského komentáře. Klíčovými faktory těchto změn byly internet a digitální střih. Rozpor mezi médií coby produktem globálních mocností a médií coby technologiemi lokálního významu a užití neexistuje proto, že by byly mylné teorie, o něž se při našem hodnocení médií opíráme, ale proto, že postavení médií v současné kultuře je právě tak protikladné a různorodé. Celosvětový oběh obrazů, kultur a myšlenek a globální dohled a monitoring budeme podrobněji rozebírat v 10. kapitole.

## Poznámky

1. Viz GIDDENS, A. *Emile Durkheim: Selected Writings*. Cambridge, U. K.: Cambridge University Press, 1972, s. 123–24; DURKHEIM, E. *The Division of Labor in Society*. New York: Free Press, 1933.
2. Viz např. REISMAN, D. *The Lonely Crowd: A Study of the Changing American Character*. New Haven: Yale University Press, 1950; a MARCUSE, H. *One-Dimensional Man*. Boston: Beacon, 1964, jehož úplná verze je dostupná online na WWW: <[www.marcuse.org/herbert/pubs/64onedim/odmcontents.html](http://www.marcuse.org/herbert/pubs/64onedim/odmcontents.html)>. [cit. březen 2008].
3. BAUDRILLARD, J. Design and Environment, or How Political Economy Escalates into Cyberblitz. In LEVIN, C. (ed.). *For a Critique of the Political Economy of the Sign*. St. Louis: Telos Press, 1981, s. 185–203.
4. Viz STURKEN, M. *Tangled Memories: The AIDS Epidemic and the Politics of Remembering*, Berkeley: University of California Press, 1997, 1. kapitola.
5. McLUHAN, M. *Understanding Media: The Extensions of Man*, New York: Mentor, 1964 – znovu vydáno v r. 1994, Cambridge (Massachusetts): MIT Press.
6. WILLIAMS, R. *Television: Technology and Cultural Form*, New York: Schocken Books, 1974.
7. [on-line ]. [cit. březen 2008]. Dostupné na WWW: <[www.laptopgiving.org](http://www.laptopgiving.org)>
8. Viz KLINENBERG, E. *Fighting for Air: The Battle to Control America's Media*. New York: Metropolitan, 2007.
9. McCHESNEY, R. *Rich Media, Poor Democracy: Communication Politics in Dubious Times*, New York: New Press, 2000.
10. SCHILLER, H. I. *Communication and Cultural Domination*. White Plains, New York: International Arts and Sciences Press, 1976.
11. HAVENS, T. *Global Television Marketplace*. London: British Film Institute, 2008.
12. FISKE, J. *Reading the Popular*, London: Unwin Hyman, 1989.
13. ANG, I. *Desperately Seeking the Audience*, New York: Routledge, 1989, s. 35–36. Viz též ANG, I. *Watching Dallas: Soap Opera and the Melodramatic Imagination*. New York: Routledge, 1990.
14. LAZARFELD, P.; GAUDET, H.; BERELSON, B. F. *The People's Choice: How the Voter Makes Up His Mind in a Presidential Campaign*. New York: Columbia University Press, 1948.
15. Viz Jenkinsův záznam tohoto svědectví před kongresovou komisí [on-line ]. [cit. březen 2008]. Dostupné na WWW: <[www.sirlin.net/Features/JenkinsGoesToWashington.htm](http://www.sirlin.net/Features/JenkinsGoesToWashington.htm)>.
16. DEBORD, G. *The Society of the Spectacle*. Detroit: Black and Red Books, [1967] 1970, pasáže 3–5, oddíl 1, Separation Perfected. Česky: DEBORD, Guy. *Společnost spektaklu*. Přel. J. Fulka; P. Siostrzonek. Praha: :intu:, 2007.
17. ADORNO, T. W.; HORKHEIMER, M. The Culture Industry: Enlightenment as Mass Deception. In *Dialectic of Enlightenment, Philosophical Fragments*. Stanford (California): Stanford: Stanford University Press, [1947] 2002, s. 94–136. Česky: Kulturní průmysl. Osvícenství jako masový podvod. In ADORNO, T. W.; HORKHEIMER, M. *Dialektika osvícenství*. Přel. M. Hauser, M. Váňa. Praha: OIKOYMENH, 2009.
18. Tamtéž, s. 99.
19. Rozbor TVTV a guerillové televize viz BOYLE, D. *Subject to Change: Guerrilla Television Revisited*, New York: Oxford University Press, 1997.

20. BENEDICT, P.; DeHART, N. (eds.). *On McLuhan: Forward through the Rearview Mirror*. Toronto: Prentice – Hall Canada, 1996, s. 39.
21. WARNER, M. *Publics and Counterpublics*. New York: Zone, 2002, 2. kapitola.
22. Tamtéž, s. 97–98.
23. HABERMAS, J. *The Structural Transformation of the Public Sphere*, Cambridge (Massachusetts): MIT Press, 1989. Česky: HABERMAS, Jürgen. *Strukturální přeměna veřejnosti. Zkoumání jedné kategorie občanské společnosti*. Přel. A. Bakešová; J. Velek. Praha: Filosofia, 2000.
24. NEGΤ, O.; KLUGE, A. *Public Sphere and Experience: Toward an Analysis of the Bourgeois and Proletarian Public Sphere*. Minneapolis: University of Minnesota Press, [1972] 1993.
25. FRASER, N. Rethinking the Public Sphere: A Contribution to the Critique of Actually Existing Democracy. In ROBBINS, B. (ed.). *The Phantom Public Sphere*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1993, s. 1–32.
26. SPIGEL, L. *Welcome to the Dreamhouse: Popular Media and Postwar Suburbs*. Durham, N. C.: Duke University Press, 2001.
27. WARNER, *Publics and Counterpublics*, s. 56.
28. ANDERSON, B. *Imagined Communities*. London: Verso, 1983, s. 15.
29. RAJAGOPAL, A. *Politics after Television: Religious Nationalism and the Reshaping of the Indian Public*. Cambridge, U. K.: Cambridge University Press, 2001, s. 24.
30. Tamtéž, s. 25.
31. YOSHIMI, S. Television and Nationalism: Historical Change in the National Domestic TV Formation of Postwar Japan. *European Journal of Cultural Studies*. 200, s. 459–87.
32. *9/11*, režie Jules Naudet, Gédéon Naudet a James Hanlon, Paramount Pictures, 2002.
33. ŽIŽEK, S. *Welcome to the Desert of the Real!* London: Verso, 2002, s. 11.
34. Viz SPIGEL, L. Entertainment Wars: Television Culture after 9/11. *American Quarterly*, June 2004, 56.2, s. 235–270.
35. Dvě žaloby v souvislosti s informační svobodou podali v dubnu 2004 Russ Kick, webový správce [www.memoryhole.com](http://www.memoryhole.com), a v dubnu 2005 profesor Ralph Begleiter z University of Delaware. Viz Archiv národní bezpečnosti (National Security Archive; při George Washington University) [online]. [cit. březen 2008]. Dostupné na WWW: <[www.gwu.edu/~nsarchiv/](http://www.gwu.edu/~nsarchiv/)> .
36. K výjevům z věznice Abú Ghraib viz MIRZOEFF, N. Invisible Empire: Visual Culture, Embodied Spectacle, and Abu Ghraib. *Radical History Review*. Spring 2006, 95, s. 21–44; FELDMAN, A. On the Actuarial Gaze: From 9/11 to Abu Ghraib. *Cultural Studies*, March 2005 19.2, s. 203–36; a MITCHELL, W. J. T. The Unspeakable and the Unimaginable: Word and Image in the Time of Terror. *ELH*. Summer 2005, s. 291–310.
37. Viz FATTAH, H. M. Symbol of Abu Ghraib Seeks to Spare Others His Nightmare. *New York Times*. 2006, March 11, A1; GOUREVITCH, P.; MORRIS, E. *Standard Operating Procedure*. New York: Penguin, 2008; a film Errola Morrise *Standard Operating Procedure*, 2008.

## Literatura

- ANG, Ien. *Desperately Seeking the Audience*. New York: Routledge, 1989.
- ANG, Ien. *Watching Dallas: Soap Opera and the Melodramatic Imagination*. New York: Routledge, 1990.
- ALLEN, Robert (ed.). *Channels of Discourse, Reassembled: Television and Contemporary Criticism*. Chapel Hill: University of North Carolina Press, 1992.
- ANDERSON, Benedict. *Imagined Communities*. London: Verso, 1983.
- APPADURAI, Arjun. *Modernity at Large: Cultural Dimensions of Globalization*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1996.
- BAUDRILLARD, Jean. *Simulacra and Simulation*. Ann Arbor: University of Michigan Press, 1995.
- BAUDRILLARD, Jean. *For a Critique of the Political Economy of the Sign*. St. Louis, Mo.: Telos Press, 1981.
- BAUGHMAN, James L. *The Republic of Mass Culture: Journalism, Filmmaking, and Broadcasting in America since 1941*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1997.
- BENEDICT, Paul; DeHART, Nancy (eds.). *On McLuhan: Forward through the Rearview Mirror*. Toronto: Prentice – Hall Canada, 1996.
- BODDY, William. The Beginnings of American Television. In SMITH, A. (ed.). *Television: An International History*. New York: Oxford University Press, 1998, s. 23–37.
- BODDY, William. *Fifties Television: The Industry and Its Critics*. Urbana: University of Illinois Press, 1992.
- BODDY, William. *New Media and Popular Imagination: Launching Radio, Television, and Digital Media in the United States*. New York: Oxford University Press, 2004.
- BOY, A. H. S. Biding Spectacular Time. *Postmodern Culture*, January 1996, vol. 6, no. 2. [on-line]. [cit. březem 2008]. Dostupné na WWW:<[www.monash.edu.au/journals/pmc/issue.196/review-2.196.html](http://www.monash.edu.au/journals/pmc/issue.196/review-2.196.html)> .
- BOYLE, Deirdre. *Subject to Change: Guerrilla Television Revisited*. New York: Oxford University Press, 1997.
- BUCKINGHAM, David (ed.) *Reading Audiences: Young People and the Media*. Manchester, U. K.: University of Manchester Press, 1993.
- COULDRY, Nick. *Media Rituals: A Critical Approach*. New York: Routledge, 2003.
- CRARY, Jonathan. Spectacle, Attention, Counter-Memory. *October*, Autumn 1989, 50, s. 96–107.
- DAYAN, David; KATZ, Elihu. *Media Events: The Live Broadcasting of History*. Cambridge (Massachusetts): Harvard University Press, 1992.
- DEBORD, Guy. *The Society of the Spectacle*. Detroit: Black and Red Books, [1967] 1970. Donald Nicholson-Smith. New York: Zone Books, 1994. Česky: DEBORD, Guy. *Společnost spektáklů*. Přel. Fulka, J.; Siostrzonek, P. Praha: :intu;, 2007.
- DEBORD, Guy. *Comments on the Society of the Spectacle*. London: Verso, 1990.
- ELLIS, John. *Visible Fictions*. London: Routledge and Kegan Paul, 1982.
- EWEN, Stuart; EWEN, Elizabeth. *Channels of Desire: Mass Images and the Shaping of American Consciousness*. New York: McGraw Hill, 1982.
- FISKE, John. *Understanding Popular Culture*. London: Unwin Hyman, 1989.
- FISKE, John. *Reading the Popular*. New York: Routledge, 1991.

- FRASER, Nancy. Rethinking the Public Sphere: A Contribution to the Critique of Actually Existing Democracy. In ROBBINS, B. (ed.). *The Phantom Public Sphere*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1993, s. 1–32.
- HABERMAS, Jürgen. *The Structural Transformation of the Public Sphere*. Cambridge (Massachusetts): MIT Press, 1989. Česky: HABERMAS, Jürgen. *Strukturální přeměna veřejnosti. Zkoumání jedné kategorie občanské společnosti*. Přel. Bakešová, A.; Velek, J. Praha: Filosofia, 2000.
- HANSEN, Miriam. *Babel & Babylon: Spectatorship in American Silent Film*. Cambridge (Massachusetts): Harvard University Press, 1991.
- HAVENS, Timothy. *Global Television Marketplace*. London: British Film Institute, 2008.
- HORKHEIMER, Max; ADORNO, Theodor W. The Culture Industry: Enlightenment as Mass Deception. In SCHMID NOERR, G. (ed.). *Dialectic of Enlightenment. Philosophical Fragments*. Stanford (California): Stanford University Press, [1947] 2002.
- HUYSEN, Andreas. Mass Culture as a Woman: Modernism's Other. In *After the Great Divide: Modernism, Mass Culture, Postmodernism*. Bloomington: Indiana University Press, 1986, s. 44–62.
- CHAPMAN, Jane. *Comparative Media History: An Introduction: 1789 to the Present*. Cambridge, U. K.: Polity, 2005.
- KLINENBERG, Eric. *Fighting for Air: The Battle to Control America's Media*. New York: Metropolitan, 2007.
- KLINGER, Barbara. *Beyond the Multiplex: Cinema, New Technologies, and the Home*. Berkeley: University of California Press, 2006.
- KINTZ, Linda; LESAGE, Julia (eds.). *Media, Culture, and the Religious Right*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1998.
- LAZARSFELD, Paul F.; MERTON, Robert K. Mass Communication, Popular Taste and Organized Social Action. In MARRIS, P.; THORNHAM, S. (eds.). *Media Studies: A Reader*. Edinburgh, U. K.: Edinburgh University Press [1948] 1996, s. 14–23.
- LEDBETTER, James. *Made Possible By: The Death of Public Broadcasting in the United States*. London: Verso, 1997.
- MARRIS, Paul ; THORNHAM, Sue (eds.). *Media Studies: A Reader*. Edinburgh, U. K.: Edinburgh University Press, 1996.
- McCARTHY, Anna. *Ambient Television: Visual Culture and Public Space*. Durham, N.C.: Duke University Press, 2001.
- McCHESNEY, Robert. *Rich Media, Poor Democracy: Communication Politics in Dubious Times*. New York: New Press, 2000.
- McCHESNEY, Robert. *The Political Economy of Media: Enduring Issues, Emerging Dilemmas*. New York: Monthly Review Press, 2008.
- McLUHAN, Marshall. *Understanding Media: The Extensions of Man*. Cambridge (Massachusetts): MIT Press, [1964] 1994.
- MEEHAN, Eileen R. Why We Don't Count: The Commodity Audience. In MELLENCAMP, P. (ed.) *The Logics of Television*. Bloomington: University of Indiana Press, 1990, s. 117–37.
- NEG, Oskar; KLUGE, Alexander. *Public Sphere and Experience: Toward an Analysis of the Bourgeois and Proletarian Public Sphere*. Minneapolis: University of Minnesota Press, [1972] 1993.
- NIGHTINGALE, Virginia. *Studying Audiences: The Shock of the Real*. New York: Routledge, 1996.

- RAJAGOPAL, Arvind. *Politics after Television: Religious Nationalism and the Reshaping of the Indian Public*. Cambridge, U. K.: Cambridge University Press, 2001.
- ROBBINS, Bruce (ed.). *The Phantom Public Sphere*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1993.
- ROSS, Andrew; PENLEY, Constance (eds.) *Technoculture*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1992.
- SCHILLER, Herbert I. *The Mind Managers*. Boston: Beacon, 1973.
- SCHILLER, Herbert I. *Culture, Inc: The Corporate Takeover of Public Expression*. New York: Oxford University Press, 1989.
- SCHILLER, Herbert I. *Communication and Cultural Domination*. White Plains, New York: International Arts and Sciences Press, 1976.
- SCHILLER, Herbert I. *Information Inequality: The Deepening Social Crisis in America*. New York: Routledge, 1996.
- SILVERSTONE, Roger. *Television and Everyday Life*. New York: Routledge, 1994.
- SMITH, Anthony (ed.). *Television: An International History*. New York: Oxford University Press, 1995.
- SMULYAN, Susan. *Selling Radio: The Commercialization of American Radio, 1920–1934*. Washington, D. C.: Smithsonian Institution Press, 1994.
- SPIGEL, Lynn. *Make Room for TV: Television and the Family Ideal in Postwar America*. Chicago: University of Chicago Press, 1992.
- SPIGEL, Lynn. *Welcome to the Dreamhouse: Popular Media and Postwar Suburbs*. Durham, N. C.: Duke University Press, 2001.
- STAIGER, Janet. *Media Reception Theories*. New York: New York University Press, 2005.
- THOMPSON, John B. *The Media and Modernity: A Social Theory of the Media*. Stanford (California): Stanford University Press, 1995.
- TRACEY, Michael. Non-Fiction Television In SMITH, A. (ed.). *Television: An International History*. New York: Oxford University Press, 1998, s. 69–84.
- WARNER, Michael. *Publics and Counterpublics*. New York: Zone, 2002.
- WILLIAMS, Raymond. *Television: Technology and Cultural Form*. New York: Schocken Books, 1974.
- YOSHIMI, Shunya. Television and Nationalism: Historical Change in the National Domestic TV Formation of Postwar Japan. *European Journal of Cultural Studies*. 2003, vol. 6.4, s. 459–87.
- ŽIŽEK, Slavoj. *Welcome to the Desert of the Real!* London: Verso, 2002.