

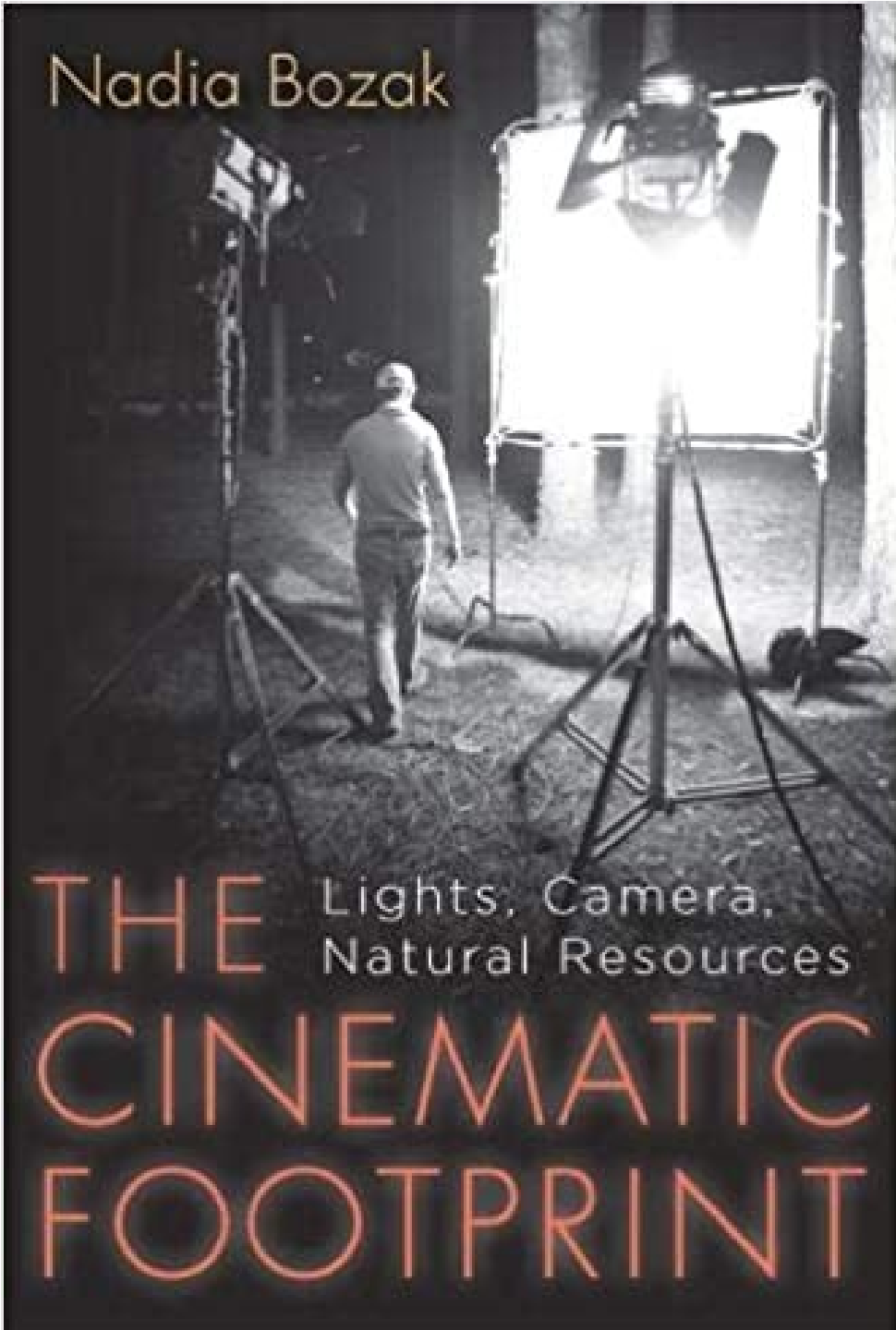


# Film, energie a zdroje

FAVh021 Film a ekologie  
XI. hodina  
[ondrej.pavlik@mail.muni.cz](mailto:ondrej.pavlik@mail.muni.cz)



Nadia Bozak



# kinematografická stopa

---

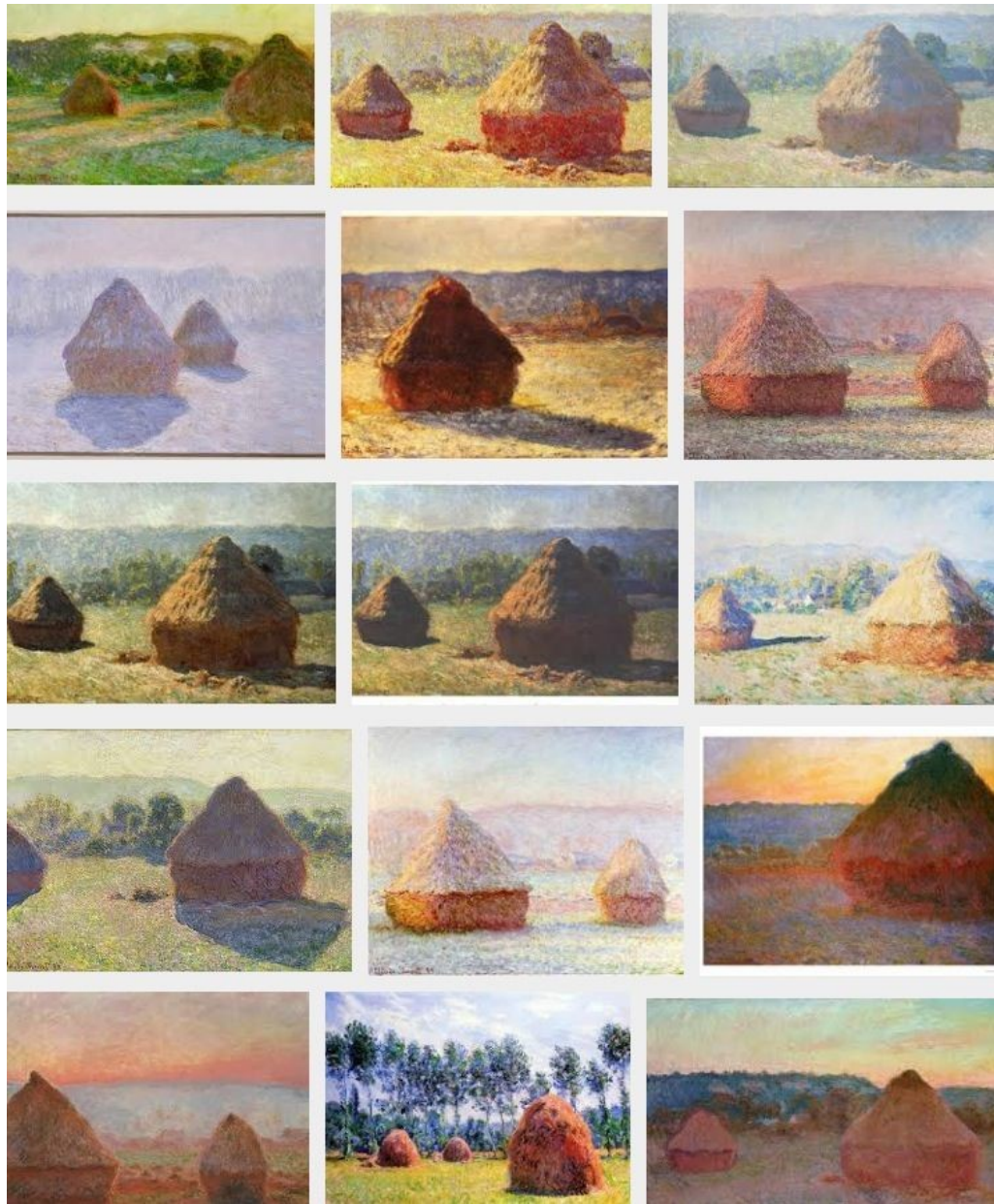
- filmový průmysl je závislý na přírodních zdrojích, využívá a spotřebovává energii, vytváří exces i odpad
- filmy jsou materiálně a ekonomicky neoddělitelné od biofyzického životního prostředí – současně jsou ale jedním z hlavních nástrojů boje za environmentální spravedlnost
- jak vědomí této napojenosti filmu na přírodu mění náš pohled na pohyblivé obrazy a jejich historii, od analogových počátků až po digitální současnost?
- jak do toho vstupuje závislost (filmového) průmyslu na ropě a předpoklad, že ropa je omezený zdroj, který bude třeba nahradit?

# „malování světlem“: kdy se rodí film?

- mediální archeologie problematizuje lineární vývoj mediálních forem – „malování světlem“ není příznačné jen pro film, ale také pro jiná, dříve existující umění
- čínské **stínové divadlo** (od cca 200 př. n. l.) jako primitivní kinematografie – sdílená závislost na slunečním světle; projekce stínu na plátno
- Monetovy **impresionistické malby** kupek sena – série obrazů jako studie slunečního světla dopadajícího na pole v různém denním čase nebo různém ročním období
- impresionistická malba obecně reaguje na vynález fotografie, která dokáže věrně zachytit realitu – malíři se tak soustředí spíše na zachycení pomíjivých jevů: pohybu, hry světla
- **futuristická malba** později podobně portrétuje moderní svět zasažený elektrifikací (obraz *Pouliční světlo* italského malíře Giacoma Bally) – studie pohybu a energie elektrického světla pouliční lampy



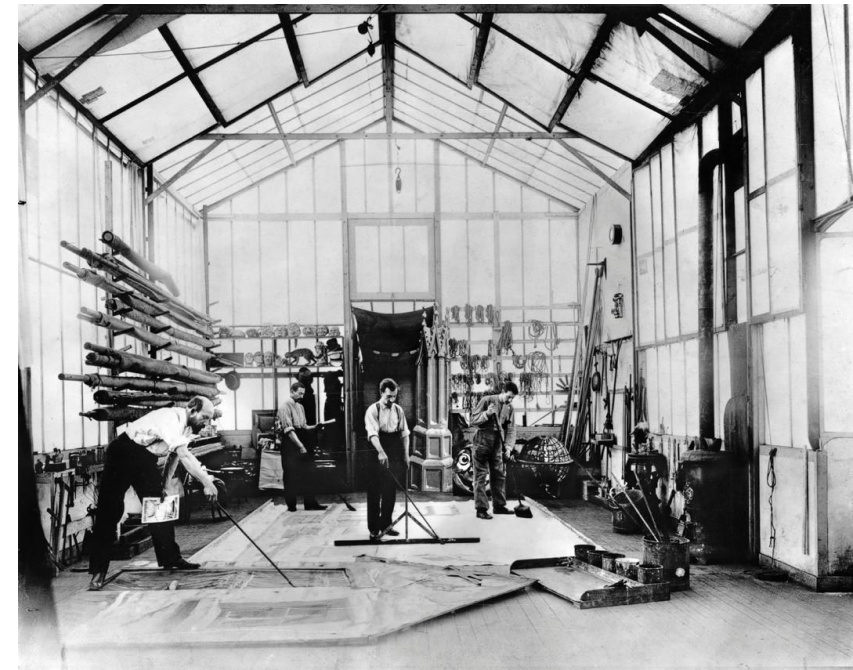






# raná protosolární kinematografie

- raná kinematografie před ustavením studiové tvorby se spoléhá výhradně na sluneční světlo; natáčení probíhá venku nebo ve sklenících
- prototyp solární kinematografie, která se spoléhá primárně na sluneční energii – nevýhodou je nicméně nespolehlivost (závislost na počasí)
- američtí filmaři hledají stabilní podnebí, kde lze po většinu roku natáčet v pléneru – z východního pobřeží, kde má navíc Edison monopol, se uchylují do slunné Kalifornie; zde jsou navíc ideální podmínky pro natáčení populárních westernů
- hollywoodský průmysl později vyžaduje standardizaci a spolehlivost – studiová éra přináší natáčení ve studiích s umělým osvětlením; lze natáčet v jakémkoli čase a za jakýchkoli meteorologických podmínek



# sluneční energie: analogový a digitální film

- Slunce jako primární zdroj energie, který dává život a zároveň je substancí (pohyblivých) obrazů, které tento život dokumentují, a pohonem (filmového) průmyslu (fosilní paliva)
- analogový film/fotografie zaznamenává hmatatelnou, mumifikovanou fosilii reality – otisk světla na celuloidový materiál, který poté prochází chemickým procesem
- digitální film konvertuje světelné signály do binárního kódu a pak zpět do obrazu reality – oproti analogu není hmotný a zdánlivě šetří materiál; kromě digitální kamery je ale součástí další hardware a software, jehož výroba a provoz závisí na fosilních palivech (sluneční energie)







## *Sen o světle* (1992): malíř vs. kamera



- film *Sen o světle* (r. Víctor Erice) ukazuje malíře, který se snaží během podzimních měsíců namalovat kdouloň (strom) a zachytit světlo pronikající do jeho koruny
- malířovo počínání ale kazí nepředvídatelné počasí (občas svítí slunce, občas prší); malíř nakonec vše vzdává
- ve filmu nakonec za soumraku malíře na jeho místě vystřídá filmová kamera a umělé osvětlení – člověk-umělec se nedokáže vyrovnat oku kamery, napojenému na elektřinu
- film tematizuje závislost umění na světle a pomíjivou touhu po jeho zachycení

# Čas vlků (2003) / Turínský kuň (2011): apokalyptická tma jako konec kinematografie

- existenční závislost filmu na (slunečním) světle znázorňují filmy *Čas vlků* a *Turínský kuň*
- *Čas vlků* (r. Michael Haneke) líčí rozpad evropské civilizace – nedostatek materiálních zdrojů (jídlo, voda, elektřina) film přenáší do ztmavené mizanscény = divák zažívá tutéž ztrátu orientace a jistot co buržoazní protagonisté
- *Turínský kuň* (r. Béla Tarr) ztvárňuje pomalé vyprazdňování a pohasínání světa, postupně film směřuje až k úplné temnotě







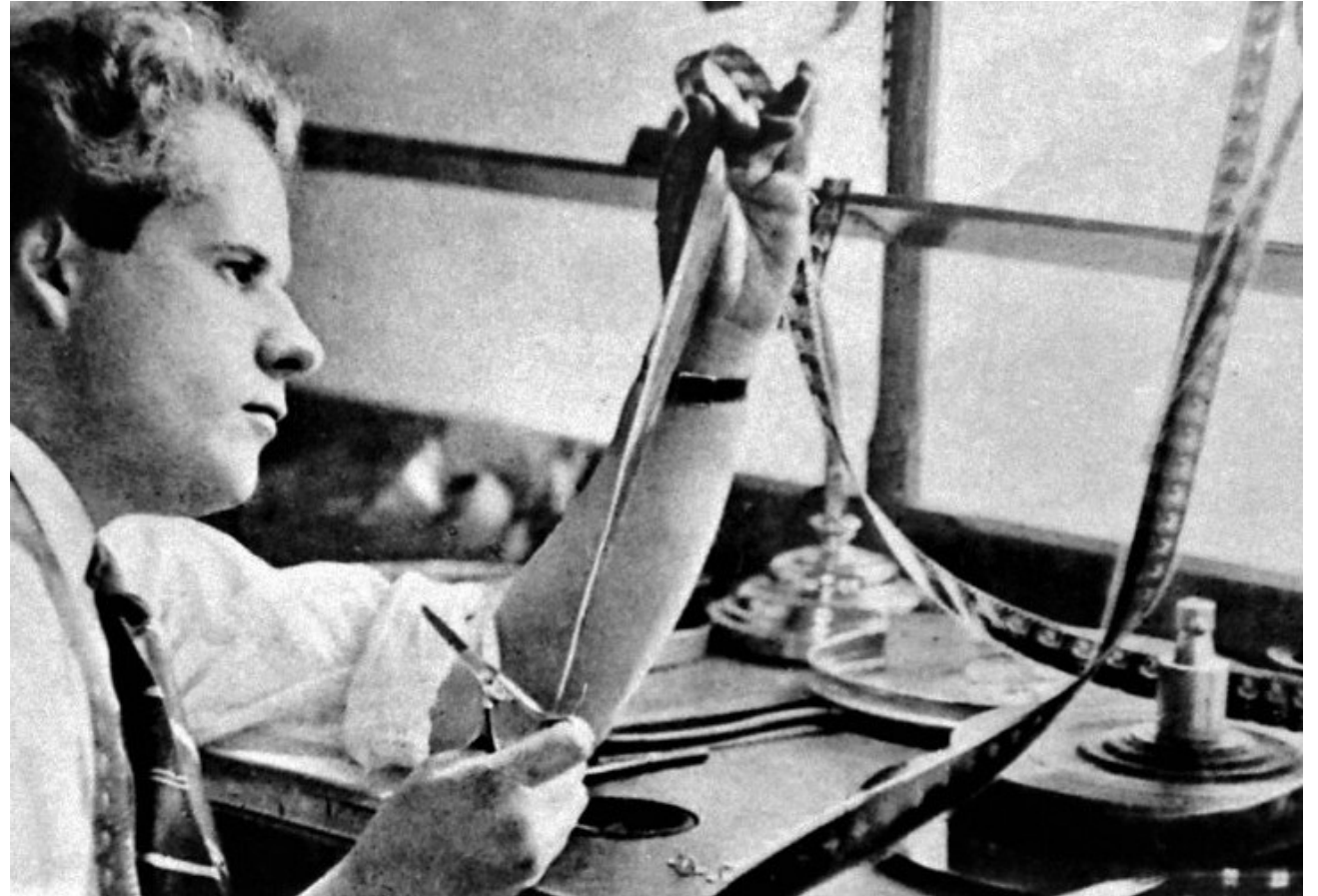
# Zdroje: kinematografie a válka

---

- válka a kinematografie tvoří dvě symbioticky propojené entity, které se vzájemně ovlivňují a proměňují v závislosti na politických potřebách a technologických možnostech
- kinematografie i válka jsou poháněny fosilními palivy (zdroji) – války jsou zároveň vedeny o přístup ke zdrojům (např. k ropě) a často ústí v nápadnou nerovnost (zisk zdrojů na straně vítěze; nedostatek zdrojů na straně poraženého)
- válečná kořist není jen geografická, ekonomická nebo materiální, ale současně se týká i ovládnutí imateriálních percepčních polí – nadvlády nad obrazy, mediálním pokrytím, výsledným narativem atd.

# sovětská montáž a nedostatek zdrojů

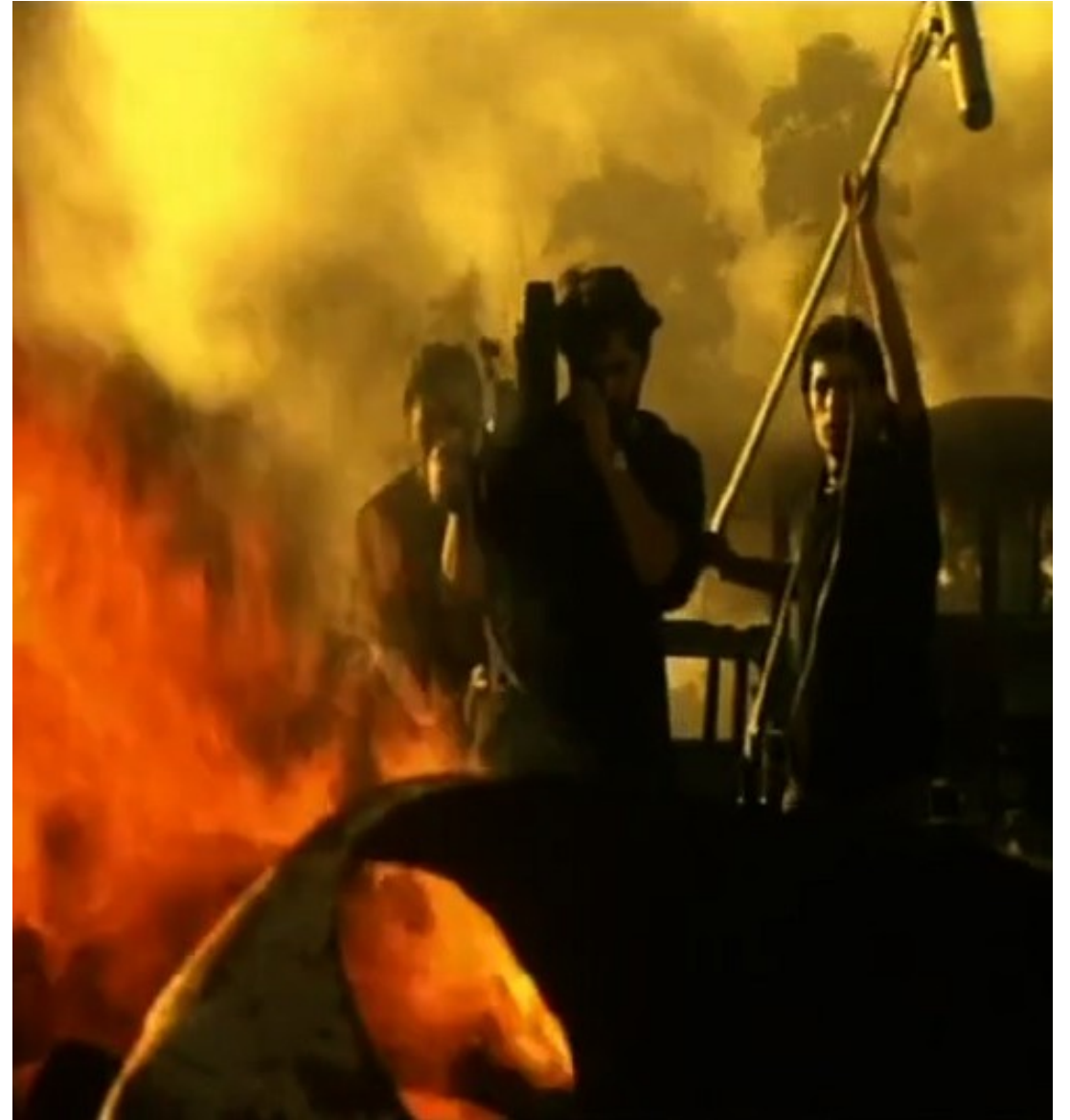
- v nestabilních letech porevoluční občanské války (1917 – 1922) se sovětská kinematografie potýkala s velkým nedostatkem zdrojů (filmový materiál i technika)
- sovětská filmaři přestříhávají dochované a importované filmy (např. *Intoleranci* D.W. Griffitha) a podnikají stříhové experimenty
- montáž se stává ústředním strukturálním principem rané sovětské kinematografie – propojuje v sobě ideologický účinek i důraz na úspornost (význam vzniká ve spojení dvou záběrů; stříh má narativní, emocionální a intelektuální rozměr)
- Ejzenštejnovy filmy charakterizuje časté opakování záběrů – značí vědomí omezenosti a vyčerpatelnosti filmových zdrojů





# irácká kinematografie po Saddámově pádu

- přestože sovětská kinematografie ve válečných časech nedostatku zažívala kreativně významné období, obvykle dochází ke zmrazení filmové tvorby
- první film natočený v Iráku po pádu Saddáma Husajna vzniká v roce 2005: *Underexposure* (r. Odaj Rašíd) – natáčí se na 35mm materiál zachráněný ze Saddámových archivů a koupený na černém trhu
- Irák je dlouhodobě centrem války o zdroje (ropu), a proto se jeho infrastruktura potýká s vysycháním těchto zdrojů
- kinematografie stížená válkou a nedostatkem zdrojů bojuje o to, aby vůbec měla nějaký dopad či zanechala stopu – a je proto z podstaty udržitelná



# americké války v Iráku

- dvě po sobě jdoucí války v Perském zálivu mohou sloužit jako ilustrace propojenosti pohyblivých obrazů a války
- první válka (operace Pouštní bouře, 1990-91) explicitně využívala obrazu jako zbraně a nástroje strategického monitoringu, navigace střel a propagandy – televizní nebo počítačové obrazovky se stávají alternativním bojištěm; rapidní rozšíření obrazů se překrývá s bleskovou rychlostí samotné války
- při pokrytí druhého vleklého konfliktu v Iráku přichází americká CNN se speciálním webovým kanálem CNN Pipeline (čtyři paralelní streamy) – název kanálu (Potrubí) výslovně propojuje digitální mediální obsah s fosilními palivy







## *Lekce temnoty* (1992): válka jako sci-fi

- dokument *Lekce temnoty* Wenera Herzoga portrétuje první válku v Iráku jako fantastický konflikt z jiného času i planety
- propojuje nonfikční a fikční, reálné a imaginární a usiluje o pravdivost, jaké lze dosáhnout jen ohýbáním reprezentační přesnosti
- analogový film natáčený na 16mm kameru, doprovázený opulentní hudbou Richarda Wagnera a poetizujícím Herzogovým voiceoverem je důslednou antitezí bleskové války, „která se nestala“
- opakující se zpomalené záběry hořících ropných vrtů zviditelňují vazbu mezi válkou, zdroji a strategiemi mediální reprezentace, které jsou jejich součástí



# *The War Tapes* (2006)

- na rozdíl od Herzoga pořizuje americká filmařka Deborah Scranton svůj dokument *The War Tapes* z druhé irácké války na digitální kamery, které rozdává deseti vojákům
- částečný přesun filmařské pozice na přímé účastníky konfliktu umožňují mobilní, snadno ovladatelné digitální technologie; model podobný participační žurnalistice, vzniká cca 800 hodin materiálu
- film na jednu stranu nabízí pohled „zdola“ na vleklou válku, která byla převážně pozemní a chaotická a skrumáží záběrů charakter této války vystihuje
- zároveň je ale dokladem toho, jak se digitální technologie snadno stávají součástí vojenského arzenálu a mohou být „outsourcovány“ na amatérské aktéry





# digitální kultura jako rhizom

- oproti lineárnímu celuloиду je digitál silně rhizomatický – je elastický, fluidní, všudypřítomný, rozbíhavý, nelineární
- digitální kultura je založená na takřka neomezeném přístupu, ale také na značném nadbytku (access/excess)
- vzniká paradox, kdy jsme sice neustále o všem informováni a máme k dispozici přehršel digitálních videí – současně se ale dlouhodobé události jako válka nebo ekologické katastrofy stávají součástí „ambientního“ šumu na pozadí, a tak se stávají banálními a normalizovanými
- rhizom příznačný pro digitální kulturu je protikladný: ztělesňuje globální kapitalistický trh, stejně jako možnosti politického a společenského networkingu



# virální video a auto jako zbraň

- všudypřítomnost, široká dostupnost a postradatelnost technologií se na pozadí irácké války zároveň ukazuje jako potenciální zbraň
- auta jakožto všudypřítomný emblém moderní mobility, poháněný benzínem, se v rukou iráckých vojáků a příslušníků Al-Káidy/ISIS stávají vybuchující hrozbou dokonale a nenápadně splývající s okolním prostředím
- podobně nečekaně „vybuchnout“ mohou i digitální videa nahraná na internet; demokratizace technologií umožňuje vést guerillovou válku zevnitř





# *30 minut po půlnoci* (2012): datová válka

- film *30 minut po půlnoci* (r. Kathryn Bigelow) o dopadení a zabití Usámy bin Ládina prezentuje válku proti teroru jako boj o data
- mučení, sledování a pohyb/identita nepřátel jsou převáděny na data/informace, z nichž se kalkulují pravděpodobnosti – nic není jisté, nic není přímo viditelné (jen reprezentované jako digitální data)
- dopadení bin Ládina doprovází sběr počítačů a záznamových médií z jeho příbytku (= válečnou kořistí jsou data)
- film odráží všudypřítomnou, neuchopitelnou, setrvalou válku proti teroru

