

**Benjamin Slavík** (Univerzita Karlova)

## Digitální hranice: setkání s nejistotou (recenzní studie)

Daniel Strutt, *The Digital Image and Reality: Affect, Metaphysics and Reality* (Amsterdam: Amsterdam University Press, 2020).

### Digital Frontiers: Meeting Uncertainty (A Review Study)

#### Abstract

The aim of the presented study is to describe the relationship between the thinking of the contemporary visual theorist Daniel Strutt and the French post-structuralist philosopher Gilles Deleuze; the tension between thought and image is mainly analyzed in this study. In his book *The Digital Image and Reality: Affect, Metaphysics and Post-Cinema*, Daniel Strutt introduced the concept of the digital frontier (his own digital image ontology), which is strongly influenced by Deleuze's thinking (on the one hand by the ontological one in the work *Difference and Repetition*, on the other hand by the one devoted to the image of modern cinema in the book *Cinema 2: The Time-Image*). What unites the two authors is the effort to identify the forces that can be a source of human thought activity. They both find these forces in a moment in which man cannot rely on the ontological certainty of the image — and on the contrary, he is forced to create himself in the sphere of uncertainty. The presented study attempts to present this uncertainty in the context of the thinking of both authors.

#### Klíčová slova

reprezentace, Gilles Deleuze, Daniel Strutt, digitální obraz, analogový obraz

#### Keywords

representation, Gilles Deleuze, Daniel Strutt, digital image, analog image

— — —

Přechod od analogového obrazu k obrazu digitálnímu není v kontextu filozofického náhledu pouhým přechodem od jednoho technologického režimu k jinému; vše, co daný přechod předpokládá, s sebou nese proměnu vztahu mezi obrazem, zobrazovanou skutečností, technologií a vírou člověka ve výsledný obraz. Oba obrazové režimy přitom vyvolávají jinak zacílený zájem. V případě obrazu analogového se cyklicky navracují otázky, kte-

ré zkoumají deficit obrazu vůči skutečnosti. Co vše se ze zobrazovaného světa do obrazu otisklo? Oč skutečnost v obraze přišla? Analogový obraz se ukazuje coby místo ztráty; stává se prostorem nevyhnutelné redukce. V případě obrazu digitálního kladená otázka ukazuje zcela jiným směrem. Její perspektiva se mění již při zvážení materiálního základu obou obrazových režimů. Pokud analogový obraz udržoval s vnějším světem ontologické pouto prostřednictvím světla, tak s čím takové pouto navazuje skrze datovou materii obraz digitální? Nešikovně položená otázka zní: Co vůbec digitální obraz zobrazuje? Lépe by ji šlo formulovat takto: Zobrazuje ještě vůbec digitální obraz? Má k vnějšímu světu nějaký vztah? Jaký nese význam? Jak s ním rezonuje? Je s lidským světem v kontinuitě, nebo je pouhou technologickou konstrukcí, resp. datovým kódem? Výše uvedené otázky nevyčerpávají spektrum nutného filozofického tázání se na problémy digitálního obrazu. Zároveň ale nebyly vybrány nahodile. Záměrně byly formulovány tak, aby poukázaly ke skutečnosti, že problematika digitálního obrazu zahrnuje problémy hned několika filozofických disciplín: ontologie, estetiky a etiky. Jaký má digitální obraz vztah ke světu? Jak jej vnímáme? Co je v něm lidského?

### Ontologie, estetika a etika vtělená do koncepce digitální zkušenosti

Tyto otázky jsou relevantní rovněž pro současného vizuálního teoretika Daniela Strutta. Ten se v knize *The Digital Image and Reality: Affect, Metaphysics and Post-Cinema* pokouší rozvinout komplexní ontologii digitálního obrazu v kontextu tzv. post-cinema. Tento pojem definuje jako nový kulturně-technologický režim, do kterého zařazuje: produkci, střih, distribuci, samplování, remixování audiovizuálního materiálu, které jsou spojeny s širším kontextem: estetickým, sociálním, ekonomickým a politickým (s. 21).<sup>1)</sup> Konkrétně se teoretik ve svých analýzách věnuje obrazu převážně nedávných hollywoodských filmů: *Interstellar* (Christopher Nolan, 2014), *Tron: Legacy* (Joseph Kosinski, 2010), *Zdrojový kód* (Duncan Jones, 2011); tzv. artovou kinematografií reprezentuje snímek *Vejdí do prázdna* (Gaspar Noé, 2009). Přestože obraz analyzovaných snímků nenáleží nejaktuálnější produkci, tak zároveň lze tvrdit, že reprezentuje „současný technologický režim“. Slovní spojení „současný technologický režim“ nutně neznamená, že obraz daných snímků explicitně odpovídá obrazu snímků, které byly uvedeny do distribuce v posledních měsících či letech. Výraz odkazuje spíše ke způsobu, jak se k němu publikum v konkrétní historické epoše vztahuje. V tomto smyslu je obraz analyzovaných děl „současný“. Pozdější produkce totiž v daném ohledu zatím nepřinesla žádný výraznější zlom.

Struttova analýza digitálního obrazu je výrazně inspirována etablovanými autory kontinentálního filozofického myšlení; teoretik vychází především z textů Gillesa Deleuze a Bernarda Stieglera. Jeho práce je však zapuštěna rovněž do soudobé diskuze o filmovém obraze a digitální technologii; Strutt se vztahuje např. k myšlenkám Patricie Pisters nebo Catherine Malabou. V tomto kontextu je však třeba zmínit, že zmíněné autorky platí za

1) Danou definici Strutt volně přejímá od jiného filmového a vizuálního teoretika Stevena Shavira. Viz Steven Shavir, „What is the post-cinematic?“, *The Pinocchio Theory*, 11. 8. 2011, cit. 20. 6. 2021, <http://www.shavir.com/Blog/?p=992>.

poměrně invenční interpretátorky Deleuzových textů. Což zmiňuji z následujícího důvodu: Struttova kniha se sama včleňuje nejen do aktuálně probíhající debaty o digitálním obrazu a jeho ontologii, ale rovněž do diskuze o využitelnosti Deleuzových textů ve prospěch filmové či vizuální teorie. Zde předkládaná recenzní studie si následně klade za cíl reflektovat právě způsob, jakým Daniel Strutt čte a využívá práce post-strukturalistického filozofa.

Pokud bylo v úplném úvodu recenzní studie zmíněno, že problém digitálního obrazu je problémem ontologickým, estetickým a etickým, tak je zjevné, že si tíhu této komplexnosti uvědomuje rovněž Daniel Strutt. Je-li cílem jeho knihy *The Digital Image and Reality: Affect, Metaphysics and Post-Cinema* předložit ontologii digitálního obrazu, tak tato ontologie do sebe integruje rovněž estetiku a etiku digitálního obrazu. Strutt tyto teoretické roviny nechápe izolovaně; jeho práce naopak ukazuje, že myslet jedno bez druhého není dost dobře možné. Nemožnost reflektovat jednotlivé aspekty digitálního obrazu v rámci samostatné disciplíny může poukazovat ke krizi myšlení. Nestaví nás digitální obraz — a skrze něj současný technologický režim — do pozice, ve které tradiční teoretické oblasti ontologie, estetiky a etiky ztrácejí své dřívější kompetence? Nemohl by být digitální obraz výzvou k formulování jiné filozofické disciplíny, která by do svého pole dokázala zahrnout disciplíny původní, aniž by je redukovala na jejich pouhé stíny?<sup>2)</sup> Tyto otázky již však nejsou otázkami Daniela Strutta, nýbrž problémy, jejichž řešení jeho kniha může podněcovat.

K tomu, abychom do Struttovy teorie vstoupili, je třeba si vyjasnit perspektivu, kterou vůči obrazu sledovaných snímků zaujímá; to znamená: zodpovědět otázku, k čemu mu obraz sledovaných děl slouží. V této souvislosti je důležité zdůraznit, že Struttova studie není analýzou obrazového režimu post-cinema. Sledovaná díla nejsou tím nejdůležitějším; pro Strutta jsou spíše „místem“ popisu toho, jakým způsobem se prostřednictvím obrazu těchto děl můžeme — coby lidské citící a myslící bytosti — vztahovat k vnější realitě, resp. jakými prostředky tato díla mohou transformovat náš vztah ke světu, ve kterém žijeme. V souladu s inspirací v Heideggerově technologicky determinované ontologii Strutt předpokládá, že mody, jakými zakoušíme svět, jsou podmíněny technologiemi. Technologie nejsou jen tím, co svět zobrazuje, leč jsou nástrojem, který jej utváří (s. 81).<sup>3)</sup> Svět již není vůči technologii vnějším, nýbrž je jejím přímým produktem. Strutt pracuje s digitálními filmy, protože právě jejich prostřednictvím se pokouší ukázat k procesům, jakými samy digitální technologie podmiňují naše vnímání prostoru a pohybu v něm; způsob této

2) V této perspektivě lze číst například myšlení současného francouzského filozofa Françoise Laruelle, spojeného se směrem tzv. non-filozofie; Laruelle svůj ontologický program prezentuje skrze heslo radikální imanence ALL-IN-ONE. Není přitom náhodou, že např. Gilles Deleuze — rovněž myslitel, jehož cílem bylo formulovat radiálně imanentní ontologii — jej označil za nejtalentovanějšího filozofa vlastní generace. Problematikou obrazu se Laruelle explicitně zabýval např. v publikaci *Photo-Fiction, a Non-Standard Aesthetics/Photo-fiction, une esthétique non-standard* (Minneapolis: Univocal Publishing, 2012).

3) V této souvislosti je dobré poznamenat, že přestože Strutt vychází z Heideggerovy pozice, směr jeho myšlení je ve výsledku značně ne-heideggerovský. Technologickou determinací bytí Heidegger směřoval k pesimistickým závěrům, tj. k ohrožení humanity samotné. Struttovo myšlení více než samotnou Heideggerovu filozofii připomíná spíše způsob, jakým Heideggerovy pozice rozpracoval Bernard Stiegler, který technologickou determinaci lidské zkušenosti nahlíží coby nutnou podmínku bytí člověka ve světě, která ovšem neohrožuje humanitu, nýbrž naopak zakládá její další potenciality (např. s. 39).

interakce je přitom jiný, než jaký byl v případě obrazu analogového. Digitalita tedy není pouhým typem obrazu zvolené audiovizuální produkce — digitálně natočených a zpracovaných filmů; ukazuje se coby proměnná forma bytí a zkušenosti, která výrazným způsobem utváří nový typ rezonance člověka a světa (s. 91). Není pouze tím, co sledujeme v kině nebo na monitoru; je způsobem existence: modelem pocítování. Struttova kniha se tak intenzivně váže k otázce: jak digitální technologie — případně sledování digitálních filmů — proměňuje naši zkušenost se světem samotným? Předpokládá tak, že digitální obraz reprezentuje zcela jinou zkušenost a vztah ke světu než obraz analogový, přestože oba typy mohou být smyslově nerozlišitelné.

### Doplnění ontologických zdrojů

Daniel Strutt svou knihou rezonuje s badatelskými agendami několika oborů: filozofie, estetiky, filmových studií, vizuálních a kulturních studií. Je-li záměrem jeho studie popsat tzv. digitální zkušenost, pak je jeho tážení primárně filozofické; filmy a jejich obraz se v ní ukazují být spíše materií jím sledované zkušenosti; digitální obraz je v jeho teorii místem, ve kterém lze digitální zkušenost konkrétně sledovat a analyzovat, protože právě v tomto místě, v digitálním obraze, tato zkušenost probíhá. Kam jeho projekt směřuje, je možné osvětlit citátem Gillesa Deleuze:

Estetika trpí rozdírající dualitou. Na jedné straně označuje teorii smyslovosti jako formy možné zkušenosti; na straně druhé teorii umění jako reálné zkušenosti. Aby se oba tyto významy spojily, je třeba, aby se podmínky zkušenosti vůbec samy staly podmínkami reálné zkušenosti. Umělecké dílo se pak jeví reálně jako experimentování.<sup>4)</sup>

Navzdory tomu, že tento Deleuzův — často reprodukováný — programový postulát Strutt necituje, tak bylo důležité jej uvést. Studie Daniela Strutta je silně ovlivněná Deleuzovou ontologií; na pozadí úvah vizuálního teoretika působí především raný spis *Diference a opakování*. Zároveň však platí, že Strutt mnohem častěji cituje z druhé Deleuzovy filmové knihy *Obraz-čas*.<sup>5)</sup> Tento postup přináší své důsledky. Fakt, že Strutt preferuje zdroj, ve kterém se Deleuze zabývá především filmovým obrazem, mu na jedné straně umožňuje reflektovat filozofické souvislosti digitálního obrazu; upozadění ontologického zdroje ale nutně způsobuje, že se ze Struttovy ontologie vytrácí užší vztah sledovaného obrazu k Deleuzově ontologii jakožto určitému „základu“, ze které jeho pojetí filmového obrazu vychází. Cílem následujícího textu je prostřednictvím odkazů k příslušným pasážím Deleuzovy ontologie některé ze Struttových úvah ve filozofické rovině kontextualizovat; zá-

4) Gilles Deleuze, *Logika smyslu* (Praha: Nakladatelství Karolinum, 2013), 274. Podobnou definici estetiky coby disciplíny zabývající se reálnou zkušeností coby zkušeností smyslovou lze číst ve spisu *Diference a opakování*. Zde navíc Deleuze připojuje důležitou poznámku. „Podmínky reálné zkušenosti svým rozsahem nesmí přesahovat to, co podmiňují.“ Zde rovněž Deleuze umělecké dílo označuje právě za model podmínek reálné zkušenosti coby zkušenosti smyslové. Gilles Deleuze, *Différence et répétition* (Paris: Puf, 1968), 94.

5) Gilles Deleuze, *Film 2: Obraz-čas* (Praha: NFA, 2006).

roveň však budou Struttovy postřehy rozšířeny o další odkazy z jím preferované knihy *Obraz-čas*. Tato kontextualizace umožní nahlédnout, nejen v čem Strutt Deleuze následuje, ale rovněž v čem se od něj odklání. Záměrem není psaní Daniela Strutta jakkoliv korigovat, nýbrž spíše vyjasnit vztah mezi jeho teorií a jejím inspiračním zdrojem.

### Vstup do silového pole digitálního obrazu

Daniel Strutt o digitálním obraze mluví jako o typu bytí: jeho text se nezajímá pouze o způsob, jakým tento obraz jest, ale rovněž o to, v jakém vztahu je s ním rovněž naše pocíťování. Obraz totiž není jen to, co vidíme, ale také to, co cítíme jako realitu. Z těchto důvodů vizuální teoretik analyzuje obraz zvolených filmů následujícím způsobem: v závislosti na technologii pozoruje, jak se mění vzájemné interakce těla, času a prostoru. Uvažovat o obraze jako o zkušenosti však není snadné. Aby mohla být tato koncepce proložena, je nutné provést jeden předchůdný krok: osvobodit obraz z obrazu. K tomu, aby obraz mohl být „formou bytí“ a „ztělesněné zkušenosti“, musí nutně přestat být obrazem. Obraz je totiž vždy obrazem něčeho, zobrazením něčeho, ukázáním něčeho, tedy reprezentací a) něčeho jiného, b) předpokladů, kterými on sám to něco jiné reprezentuje. Obraz nutně předpokládá vztah k něčemu, co je vzhledem k němu samotnému jiné, není bytím samotným a svou vlastní zkušeností. Máme-li o digitálním obraze uvažovat jako o formě bytí a ztělesněné zkušenosti, musíme se vrátit k jedné z výše uvedených otázek: Zobrazuje/reprezentuje vůbec digitální obraz? Filozofie Gillesa Deleuze — jakožto filozofie kritiky reprezentace — se jako zdroj pro vytvoření žádoucího teoretického zázemí tzv. nereprezentujícího obrazu přímo nabízí. Tento problém Deleuze v knize *Obraz-čas* komentoval takto: „Problémem diváka se stává, ‚co je v obraze k vidění?‘ (a nikoliv již ‚co uvidíme v následujícím obraze?‘).“<sup>6)</sup> Podstatné tudíž je, co nám obraz nabízí sám v sobě, nikoliv co bychom v něm měli vidět, tedy co bychom v něm měli rozpoznat. Přestože se daný Deleuzův citát neváže přímo k digitálnímu obraze, tak se vztahuje k novým obrazovým typům, které Deleuze rozpoznal jako typy navazující na obraz-pohyb, který vykázal coby obraz reprezentativní: coby obraz nepřímou reprezentující pohyb vnějšího světa.<sup>7)</sup>

Debaty o digitálním obraze bývají vedeny prostřednictvím odlišení od obrazu analogového. Oba obrazové typy jako by vnucovaly krajní interpretaci. Tu lze formulovat následujícím způsobem. Analogový obraz je určitým otiskem reality; nikoliv však její kopií. Do obrazu digitálního se však již nic neotisklo; digitální technologie svět nejprve transformuje v data, která poté na monitorech ukazuje coby onen svět. Ontologický status obou obrazových typů se tak komplikuje: analogový obraz se zdá být reprezentativní, zatímco obraz digitální se ukazuje být naopak nereprezentativním. Tyto krajní pozice je však snadné napadnout. Již například André Bazin ukázal, do jaké míry analogová technologie vnější svět nejen reprodukuje a konzervuje, ale také k němu přidává něco ze své vlastní reality.<sup>8)</sup>

6) Tamtéž, 324.

7) Tamtéž, 322.

8) André Bazin, „Ontologie fotografického obrazu“, in *Co je to film?*, André Bazin (Praha: Československý filmový ústav, 1979), 13–19.

Platí to ale také z druhé strany: přestože digitální obraz je — ontologicky vzato — pouhým kódem, pouhou technologií, tak nám stále tato technologie ukazuje svět, který dokážeme rozpoznat. Chápeme-li tedy analogový obraz jako reprezentativní a digitální obraz jako nerepresentativní, tak mluvíme spíše o určitých vektorech, ke kterým dané režimy ukazují. Přestože nelze tvrdit, že analogový obraz je zcela transparentní reprezentací reality, tak jeho pouto s touto realitou je nepochybně užší než u obrazu digitálního.

Sledovaná distinkce má pak za důsledek zcela jinou víru diváka v obraz v případě obou režimů. Analogový obraz vyvolává větší důvěru; vzbuzuje v nás pocit, že mu můžeme věřit. Obraz digitální nás naopak nechává v nejistotě; vede nás k váhání nad tím, čím vůbec je. Tento rozdíl může doložit často se opakující divácká zkušenost s filmy, které obsahují větší množství digitálních efektů, tj. typicky s akčními snímky; recipient mívá tendenci se ptát: Co se stalo „doopravdy“ a co „pouze před zeleným plátnem“? Motiv nejistoty se pak zdá být bodem, skrze který lze sblížit Struttovu teorii digitálního obrazu s Deleuzovou ontologií; oba rámce zastřešuje novost. Přestože nové v pojetí Daniela Strutta je značně inspirováno novým Gillesa Deleuze, tak obě koncepce nejsou zcela totožné; obě se však opírají o odklon od reprezentace. Rovněž způsob, jakým se oba autoři „osvobozují“ ze sféry reprezentace, je podobný; Deleuze i Strutt zdůrazňují tvůrčí aktivity mysli spojené s akty experimentace. Zatímco v Deleuzově ontologii se svět nachází v nikdy neukončeném procesu stávání-se-jiným, tak Struttův digitální obraz transformuje realitu v cosi jiného. Oba přístupy spojuje, že opouští sféru analogických identit.

Přesun od „reprezentativního“ analogového obrazu k „nerepresentativnímu“ digitálnímu obrazu Danielu Struttovi otevírají postřehy teoretika Thomase Elsaessera,<sup>9)</sup> který v případě digitálního obrazu zdůrazňuje odklon od vnímání prostorových a časových konfigurací. Digitální obraz již není omezen pevnou fixací těchto bodů. Je spíše tokem přítomnosti; tento tok pak lze chápat coby autonomní formu bytí obrazu. Perspektiva této přítomnosti je však nespolehlivá a fluidní, narušující garanci reprezentace neboli spolehlivého zobrazení toho, co se v době pořizování záznamu nacházelo před technologickým aparátem (s. 84). Tuto nespolehlivost lze doložit také tím, že digitální obraz je založen v kódu, který je nekonečněkrát editovatelný: vždy do něj můžeme něco dopsat, nebo z něj naopak něco vyškrtnout. Digitální obraz není výhradně utvářen zobrazením kontur vnějšího světa; lze v něm sledovat dále interakce prostoru, hmoty a síly, které digitálním obrazem prostupují, které jej utvářejí coby silové pole (s. 93). Zatímco analogový obraz je obrazem podobnosti prostorových bodů obrazu a vnější reality, tak obraz digitální je utvářen silovými vztahy, které se rozprostírají mezi těmito body. Přejímá-li Strutt Elsaesserovu tezi o odklonu od časových a prostorových souřadnic, nemíní tím, že by digitální obraz takovými souřadnicemi nebyl určen; oba teoretici se spíše pokouší naznačit, v jakém vztahu se vůči sobě dané souřadnice nachází. V případě obrazu analogového je to stav klidu, respektive pevně fixovaného otisku.<sup>10)</sup> Digitální obraz je ale utvářen nikoliv otiskem, nýbrž trans-

9) Viz Thomas Elsaesser, „Digital Cinema: Convergence or Contradiction?“, in *The Oxford Handbook of Sound and Image in Digital Media*, eds. Carol Vernallis – Amy Herzog – John Richardson (Oxford: Oxford University Press, 2013), 13–42.

10) V této souvislosti je třeba uvést poznámku, která přichází ze stran historiků a archivářů médií: analogové médium — resp. jeho materialita — se mění v čas. V důsledku časové koroze se tak „kvalita“ obrazu proměňuje. S tím se setkávají návštěvníci archivních kin, kdy v obraze sledovaných filmů vidí vizuální fenomény,



formujícím se pohybem datového kódu. Píše-li Strutt o tomto pohybu jako o interakcích hmoty a síly, snaží se poukázat právě k procesu, jakým digitální obraz transformuje skutečnost tím, že do vzájemných silových vztahů uvádí složky reprezentativního a rovněž nerepresentativního řádu, které na sebe působí, respektive se vzájemně prostupují, uvádí do procesu stávání-se-jiným. Je-li tedy digitální obraz nerepresentativní, tak pouze v uvozkách. Totéž platí rovněž o obrazu analogovém coby reprezentativním.

Je-li digitální obraz chápán coby obraz „silový“, respektive založený v interakcích sil, tak je třeba se u pojmu síly zastavit. Zdá se, že Strutt napříč svou knihou s pojmem síla zachází nereflktovaným způsobem — jak přesně sílu a silové vztahy chápe, příliš nekonkretizuje. Z toho důvodu je vhodné poukázat k tomu, jak o síle píše Gilles Deleuze, kterým je Struttovo uvažování nepochybně ovlivněné. V obecné rovině Deleuze problematiku sil konceptualizuje ve značně extenzivní interpretaci textů Friedricha Nietzscheho. Podle obou filozofů je síla tím, co vyjadřují objekty nebo fenomény. „Neexistuje fenomén, který by nebyl vlastněn silou; sám o sobě je ukazováním určité síly. Každá síla je vždy v podstatném vztahu s jinou silou. Síla je ovládání, ale zároveň je to objekt, na které ovládání působí. [...] Pojem síly znamená sílu, která se vztahuje k jiné síle.“<sup>11)</sup> Síla je tedy spojená s afektivitou a expresivitou, které vyznačují z povrchů těles. Že ve velmi podobném duchu o síle Deleuze uvažoval rovněž v kontextu s filmovým obrazem, doloží následující pasáž z knihy *Obraz-čas*:

Jestliže se zhroutí ideál pravdy, vztahy zdání již nepostačí k tomu, aby se udržovala možnost soudu. [...] Co zbudě? Zbudou těla, která jsou silami, ničím jiným než silami. Avšak síla se již neváže k nějakému centru, ani se nestřetává s prostředím, či překážkami. Střetává se pouze s jinými silami, vztahuje se k jiným silám, na které působí, nebo které působí na ni.<sup>12)</sup>

Zde předestřená ontologie sil poukazuje k živému dynamismu, který je vyzdvížen na úkor jasně vymežitelných analogických identit. Takto „rozehrané“ silové vztahy jsou pak tím, co Strutt pozoruje právě uvnitř digitálního obrazu. Obraz se již neskládá z postav, předmětů, dekorací, je utvářen silami ve vzájemných vztazích. Odlišné estetické účinky analogového a digitálního obrazu mohou souviset právě s exponovaným pojmem síly; síla je silou exprese, vibrací, dává vyvstat afektu.

Pokud v analogovém obraze sledujeme především jeho analogický vztah k vnějšímu světu, tak v obraze digitálním můžeme navíc pociťovat rovněž vztahy uvnitř něho samotného, tj. jeho silové relace a vzájemné transformace. Zatímco s analogovým obrazem se obracíme „ven“, tak v případě toho digitálního směřujeme „dovnitř“. Tento zásadní motiv ontologie digitálního obrazu — tedy způsob, jak do relačních sil, které v něm působí, vstupuje vnímání člověka — Strutt analyzuje na pozadí filmů *Tron: Legacy* a *Vejdi do prázdna*; v těchto analýzách teoretik sleduje silové interakce mezi prostorem, časem a lidským tě-

s nimiž se diváci, kteří danou kopii viděli dříve, setkat nemohli. Analogový obraz tak sice zafixoval realitu, ale ona zafixovaná realita v závislosti na materiálních změnách žije svým vlastním životem, resp. se stále transformuje.

11) Gilles Deleuze, *Nietzsche a filosofie* (Praha: Herrmann a synové, 2004), 16.

12) Deleuze, *Film 2: Obraz-čas*, 167.

lem. Zde je důležité zdůraznit, že postulovaný odklon od rozpoznání reprezentací k afektivnímu zakoušení impresí není zcela absolutní; nejedná se o bezvýhradný přestup od jednoho k druhému. Obě roviny vztahování se jsou pochopitelně přítomné v obou technologických režimech. Jedná se tedy spíše o zdůraznění určitého posunu nebo rozdílného rozložení proporcí: zatímco analogový režim umožňuje víceméně standardní reprezentace kontur světa, tak režim digitální simulace jeho silové relace a transformace. Nutno zdůraznit slovo simulace: ony silové relace — mezi hmotou, prostorem a tělem — totiž nenáleží vnější realitě, ale již zmíněnému ztělesněnému bytí-obrazu. Digitální obraz tedy není zobrazením jiného; je svou vlastní přítomností, která produkuje podobnost s vnějším světem, jež není ontologická, leč kognitivní.

### **Digitální hranice: ontologie myšlenkového limitu**

Digitální obraz charakterizuje ontologická nespolehlivost; nikdy si nemůžeme být úplně jistí tím, jaký vztah má to, co v něm vidíme, k realitě, kterou v něm rozpoznáváme.<sup>13)</sup> Tato ontologická nejistota je vtělena rovněž do klíčového konceptu Struttovy teorie, pojmu tzv. digitální hranice (digital frontier). Když Daniel Strutt zdůrazňuje rysy „ontologické problematičnosti“ a „limitů myšlení“, tak je definuje v úzkém vztahu k fundamentálním motivům myšlení Gillesa Deleuze. „Hranice je ontologickou liminalitou prozkoumanou prostřednictvím počítačově generovaných fabulací digitálně tvarovaného prostoru, našich těl a akcí uvnitř tohoto prostoru, a tranzitních zón mezi aktuálním a virtuálním“ (s. 82). Pro Strutta je důležitý především vztah aktuálního a virtuálního, tj. v daném případě reprezentativního a nerepresentativního.<sup>14)</sup> Jeho koncepce není založena na přechodu od aktuality (analogového obrazu) k virtualitě (obrazu digitálního). O digitálním obrazu uvažuje spíše jako o vzájemně promíšeném mezi-prostoru aktuality a virtuality; jejich vzájemnou kontaminaci popisuje metaforou tzv. „křížového opilování“ (s. 82).<sup>15)</sup> Chápe-li digitální obraz coby mezi-prostor aktuálního a virtuálního, tak jej zároveň chápe coby ontologickou kategorii tvarovanou nástroji digitální komunikace a obrazové produkce, jež je utvářena reprezentativními a nerepresentativními prvky (s. 83).

13) Napříc textem Strutt poukázal k několika koncepcím digitálního obrazu, které se sbíhají v definici, jež se opírá o různým způsobem vyjádřenou ontologickou nespolehlivost digitálního obrazu. Výše byla zmíněna např. teorie filmového badatele Thomase Elsaessera. Strutt dále odkazuje např. na Markose Hadjinoannou, který je přesvědčen o tom, že digitální obraz je obrazem non-prostoru, ve kterém vznikají kontingentní (nahodilé) a paradoxní časoprostorové vztahy, jež jsou v neustálém toku, tj. proměně, nestabilitě, z hlediska možnosti fixace stavu nespolehlivosti (s. 84–85). Referováno je rovněž k postřehu Seana Cubitta, podle něhož nedílným faktorem, který se na digitálním obrazu podílí, je noise, tedy ruch, chyba, narušení přenosu (s. 87).

14) Píše-li Strutt o virtualitě, je třeba mít na paměti, že pro něj není natolik důležitým pojmem jako pro Deleuze. Zatímco v Deleuzově ontologii je virtualita náročným konceptem, prostřednictvím něhož Deleuze opouští sféru reprezentace, tak ve Struttově teorii pojem virtuální lakonicky označuje to, co není reprezentativní.

15) Tato nemožnost ztotožnit digitální obraz buď s režimem aktuality, nebo režimem virtuality, je blízká myšlení Jacquese Derridy, na kterého však Strutt odkazuje ve své studii pouze zřídka. Pokud tak činí, tak navíc v jiných souvislostech. Právě Derridova filozofie je typická právě prosazováním strukturální nerozhodnutelnosti.



Struttův obraz již není reprezentativní, ale ani není nerepresentativní. Všechny autorem zmíněné koncepce ontologické nespolehlivosti digitálního obrazu — ať jde o tu Struttovu, Elsaesserovu, nebo Cubittovu — poukazují k podobným důsledkům. Pokud již digitální obraz nemůže, tak jak činil obraz analogový, reprezentovat vnější svět, tak to, co se v digitálním obraze ukazuje, je cosi jiného než právě tato reprezentace; zároveň však platí, že tato jinakost sféru reprezentace neopouští zcela: jako by se nacházela v prostoru „-mezi“, který je prostorem již zmíněné transformace, či řečeno Deleuzovým slovníkem, stávání-se-jiným. Strutt tedy reprezentaci nepřekonává, leč ukazuje k jejím limitům. Ke skutečnosti, že ony dynamické a unikavé prostory „-mezi“ jsou charakteristickými „místy“ Deleuzovy filozofie, poukázal např. český estetik Vlastimil Zuska: „... ukazují se například v pojmech rhizomu, schizoanalýzy, konceptu události, stávání se, v problematice vztahů vnitřní-vnější, subjekt-objekt, pravda-nepravda, aktuální-virtuální.“<sup>16)</sup> Také z toho plyne, že pokud Strutt situuje „svůj“ digitální obraz mezi reprezentaci a nerepresentaci, činí tak v silné a nepřehlédnutelné deleuzovské inspiraci.

### Deleuzův úkol: vyjít z obrazu myšlení

Jedny z posledních vět knihy *Obraz-čas* zní: „Pro mnoho lidí je filozofie něčím, co se ,netvoří, nýbrž co již jako hotové existuje prefabrikované v nebi. Přesto však je filozofická teorie sama praxí, tak jako její předmět. Není o nic abstraktnější než její předmět.“<sup>17)</sup> Nad tím, že Deleuze filmovou, literární, výtvarnou nebo hudební tvorbu oceňuje coby akt tvořivosti, by nebylo nutné se zvláště pozastavovat. Nakonec to odpovídá sdílenému předpokladu: umělci tvoří. Když však Deleuze filozofickou aktivitu — jejímž cílem je myslet — spojuje s tvořením, tak zároveň odhaluje, proč byl natolik fascinován uměním: našel v něm prvek, který předpokládá každé skutečné myšlení, jež však zároveň v mnoha velkých filozofických projektech postrádal — tvořivost a novost.<sup>18)</sup> Definuje-li Deleuze ve svých ontologických spisech podmínky novosti, tak tímto postupem zároveň určuje podmínky vzniku myšlení coby tvořivé aktivity. Východiskem těchto Deleuzových úvah je striktní odmítnutí Descartesovy teze, podle které je myšlení predispozicí každého člověka.<sup>19)</sup> Mnohem bližší je mu Heideggerova pozice, podle které jsme se ještě, jakožto lidé, stále nenaučili myslet. „Je třeba, aby myšlení jakožto myšlení podstupovalo určité násilí, je třeba, aby určitá moc nutila myslet.“<sup>20)</sup> Důvod, proč Deleuze píše o umění, lze odhalit

16) Vlastimil Zuska, „Deleuze — Filmová událost“, in *Film 2: Obraz-čas*, Deleuze, 334.

17) Deleuze, *Film 2: Obraz-čas*, 331.

18) Touto Deleuzovou pozicí se zabýval např. americký filozof Gregg Lambert: „Neříká se, že filozofie již není kreativní. Spíše je až příliš zatížená svou vlastní historií, která ji zpomaluje. To, co je dnes nazýváno filozofií, je jako zpomalený záběr ve zlatých dobách kinematografie, jako expresionistické plátno, které visí v Louvru, jako absolutní kniha nafouknutá příliš mnoha interpretacemi. Moderní filozofie, coby umění vytváření pojmů, se stále zpožďuje a ještě stále nedosáhla období intenzivní experimentace srovnatelného s těmi, kterými v posledních dvou stoletích prošla věda a moderní umění.“ Gregg Lambert, *In Search of a New Image of Thought: Gilles Deleuze and Philosophical Expressionism* (Minneapolis: University of Minnesota Press, 2012), 17–18.

19) „Akt myšlení nevyplyvá z přirozené možnosti. Je naopak jediným opravdovým tvořením. Tvoření je genezí aktu myšlení v myšlení samotném.“ Gilles Deleuze, *Proust a znaky* (Praha: Herrmann a synové, 2016), 110.

20) Deleuze, *Nietzsche a filozofie*, 188.

v následující větě: „Čekáme na síly, které by dokázaly z myšlení udělat něco aktivního.“<sup>21</sup> Umělecké materie, dle Deleuze, obsahují síly, které jsou nadány schopností donutit člověka myslet. V souvislosti s touto potencií filmového obrazu se Deleuze k Heideggerovi obrátil rovněž ve filmové knize *Obraz-čas*: „Heidegger řekl: ‚Člověk může myslet potud, pokud k tomu má možnost. Sama tato možnost však nezaručuje, že toho budeme schopni.‘ Je to právě tato schopnost, tato moc, a nikoliv pouze logická možnost, co nám chce kinematografie dát, když na nás přenáší tento otřes.“<sup>22</sup> To, co nás ve filmovém obraze může vést k myšlení, dále specifikoval takto: „Je to na jedné straně přítomnost nemyslitelného v myšlení, jež bude současně jeho zdrojem i omezením; na straně druhé to je nekonečná přítomnost jiného myslícího v myslícím, který rozbíjí každý monolog myslícího já.“<sup>23</sup>

Vzhledem ke skutečnosti, že Daniel Strutt svou digitální hranici definuje coby „limit myšlení“, tak se zdá, že k filmovému obrazu přistupuje podobně jako Gilles Deleuze. Oba autoři setkání s filmovým obrazem chápou coby setkání se silami, které člověka nutí myslet; které v člověku spouští myšlení. Jak vyplývá z odkazů k Heideggerovi: tvorba není zdarma; kdokoli chce být tvořivý, kdokoli chce produkovat novost, musí za ni zaplatit určitou cenu. Vyvolávají-li filmové obrazy — nutno říci: určité filmové obrazy — otřesy, které „spouští“ myšlení, tak pak jsou zde ještě jiné obrazy, respektive ještě jiný obraz, který naopak tvořivosti — a tím pádem také myšlení — brání; tímto obrazem je tzv. obraz myšlení, kolem kterého Deleuze utváří konceptuální kritiku reprezentace.

Ne vždy Deleuze mluví o stejném obrazu, respektive ne vždy má obraz stejný vztah k reprezentaci a myšlení či možnosti myslet. V raném období zhusta rozpracovával koncept obrazu myšlení; mezi lety 1962 až 1968 mu věnoval kapitoly v následujících knihách: *Nietzsche a filosofie* (1962), *Proust a znaky* (1964) a *Diference a opakování* (1968).<sup>24</sup> Prostřednictvím daného pojmu Deleuze konceptualizoval problém předpokladu myšlení. Jak napsal Gregg Lambert: „Obraz myšlení je to, co filozofie vždy na začátku aktu myšlení předpokládala; týká se problému předpokládání ve filozofii, předpokladu obrazu, který slouží jako fundamentální základ pro to, co v myšlení vyvstává.“<sup>25</sup> Tento fundamentální základ — obraz myšlení — je pak tím, co myšlení „ustavuje“ či „ukotvuje“, respektive zneumožňuje myšlení myslet, myslet něco jiného než onen obraz, myslet něco jiného, než co tento obraz vymezuje. Ve spisu *Diference a opakování* Gilles Deleuze obraz myšlení coby model reprezentace vysvětloval např. v kontextu vnímání. Reprezentace je pro Deleuze spojena s akty rozpoznávání; pokud něco rozpoznáme jako něco, pokud mentální obraz věci spojíme s jejím jazykovým pojmem, myslíme v režimu reprezentace: věc reprezentujeme slovem.<sup>26</sup> Deleuze dále konstatuje, že přestože akty rozpoznávání okupují velkou část

21) Tamtéž.

22) Deleuze, *Film 2: Obraz-čas*, 188.

23) Deleuze, *Film 2: Obraz-čas*, 201.

24) V souvislosti se jmenovanými knihami je podstatné si uvědomit, že přestože jsou sledované tituly zaměřené jiným způsobem (první je filozofickým portrétem, druhý knihou o umění, třetí ontologickým spisem), tak v každém z nich je umístěna kapitola o obrazu myšlení, která konceptualizuje možnost myslet, resp. myslet nově. Tento kontext tak stvrzuje, že tím hlavním, co Deleuze ve svém psaní sleduje, je myšlení jako takové.

25) Gregg Lambert, *In Search of a New Image of Thought: Gilles Deleuze and Philosophical Expressionism* (Minneapolis: University of Minnesota Press, 2021), 1.

26) Deleuze, *Diférence et répétition*, 174.

našeho života, tak jsou pro filozofii — a tím pádem rovněž pro myšlení samotné — mimořádně nebezpečné. Tyto akty nám — prostřednictvím toho, že objekty naší zkušenosti ztožňují s minulými obrazy a k nim přiřazeným pojmům — znemožňují myslet.<sup>27)</sup>

Pro přesnost je třeba dodat: píše-li Deleuze, že nám akty rozpoznávání znemožňují myslet, tak tím má na mysli, že to, co tyto akty blokují, je vyvstávání novosti v myšlení, která by nás směřovala do budoucnosti. Tyto akty jako by nás naopak vracely do minulosti. Deleuze navíc dodává, že to, co v objektech rozpoznáváme, nejsou pouhé objekty samotné, ale především hodnoty a ideologické projekce spojené s těmito rozpoznávanými objekty, které zakládají morální hodnocení světa.<sup>28)</sup> Sílu, která nám nejen umožňuje procházet rozpoznávacími akty, ale rovněž nás nutí tyto akty nevědomě provádět, Deleuze považuje za jakýsi neslyšitelný hlas, jenž pociťujícímu člověku našeptává, odvádí jej od intenzit novosti. Žádá-li Deleuze vystoupení z obrazu myšlení, tak tím požaduje, abychom se zbavili záteže rozpoznávání: abychom svět vnímali coby intenzitu nového, a nikoliv coby reprezentující analogii toho, s čímž jsme se již někdy v minulosti setkali, coby reprezentaci. Otřesení obrazem myšlení je tak otřesením klišé a dogmaty, kterými je myšlení paralyzováno. Deleuzovo myšlení o filmovém obrazu pak takové otřesy rozpracovává...

Přestože rané Deleuzovy texty skutečně spojují obraz s ne-myšlením, tak se zdá, že v pozdějším období dochází k důležité změně. V době, kdy Deleuze publikoval dvojici filmových knih *Obraz-pohyb* (1983) a *Obraz-čas* (1985), lze sledovat, že rovněž obrazem, či v obraze, lze myslet. V Deleuzově myšlení však nedochází k nečekanému obratu, leč spíše k hlubšímu rozpracování problému vztahu myšlení a obrazu. Rovněž klíčové pojmy obrazu-pohybu a obrazu-času Deleuze staví, ač implicitně, do vztahu k reprezentaci. Oba obrazové režimy — ten první se vyskytuje napříč předválečnou kinematografií, ten druhý napříč kinematografií moderní — zahrnují určité způsoby myšlení. Filmy prvního období jsou pro Deleuze charakteristické kontinuálním pohybem, který je nositelem myšlení, tzv. duchovním automatem. V souvislosti s obrazem-pohybem vzniká paradoxní situace: obraz-pohyb sám myslí, ale něco takového stále odepírá tomu, kdo jej sleduje. Gregg Lambert tuto situaci komentuje takto:

Mysl musí reagovat, nebo odpovídat na pohyb, který je [v obrazu-pohybu] bezprostředně dán. Tato response je organickou součástí obrazu samotného. [...] Příčina myšlení tak není na straně subjektu, myšlení již není logickou možností, kterou můžeme, či nemusíme provést, ale stává se naopak fyziologickým imperativem. [...] Mysl diváka je nucena odpovídat, reagovat, myslet.<sup>29)</sup>

Přestože divák sledující obraz-pohyb myslí, tak myslí jen to, co mu obraz-pohyb prikazuje myslet. Obraz-pohyb stále odpovídá obrazu myšlení; oba pojmy podmiňují to, co vůbec může být myšleno. Slovy Gillesa Deleuze: „Duchovní automat se stal mumií, ochromenou, zkostnatělou, zmrzačenou instancí, která svědčí o nemožnosti myslet.“<sup>30)</sup> Ještě

27) Tamtéž, 176.

28) Tamtéž, 177.

29) Lambert, *In Search of a New Image of Thought*, 159.

30) Deleuze, *Film 2: Obraz-čas*, 199.

explicitněji to vyjádřil Lambert: „Monstrum, které se vynořuje, je automatický charakter myšlení.“<sup>31)</sup>

Pokud se obrazu-pohybu nepodařilo opustit reprezentativní režim, tedy obraz myšlení, tak mnohem blíže se této potenci, která je zároveň potenci myšlení nového, přiblížil obraz-čas. Hlavním bodem, který od sebe odděluje obraz-pohyb a obraz-čas, je motiv ne/identity prostoru a času; zatímco obraz předválečné kinematografie časoprostorové pouto uchovává v identitě, tak obraz kinematografie poválečné jej rozpojuje. „Ke kinematografické mutaci dochází, když odchylky pohybu získávají svou nezávislost: když pohyblivá tělesa a pohyby ztrácejí své invarianty. Pak nastane zvrat, při němž si pohyb přestane nárokovat pravdu a čas přestane být podřízen pohybu. Pohyb, který je naprosto decentrovaný, se stává falešným pohybem, a čas, který je naprosto osvobozený, se stává mocí klamu, který se uskutečňuje ve falešném pohybu.“<sup>32)</sup> To, co je zde důležité, respektive co otevírá cestu ven z obrazu myšlení a z reprezentace, je pak zejména toto: pohyb si přestane nárokovat pravdu a čas přestane být podřízen pohybu. V tento okamžik se již divák nemůže spolehnout na to, co mu našeptává obraz myšlení, duchovní automat nebo obraz-pohyb, tedy na to, co tento obraz reprezentuje, ale naopak čelí určitému otřesu, rozpojení času a pohybu; důsledkem tohoto otřesu je, že musí začít myslet — sám, bez obrazu —, a tedy začít tvořit.

Nezřídka se opakující činností filmových teoretiků ovlivněných Deleuzovým myšlením je spekulování: jak by byl definován třetí obrazový typ? Reflexi těchto impulsů předkládá Daniel Strutt, který jednu podkapitolu své knihy pojmenoval takto: „Potřebujeme nový digitální obrazový typ — Film 3?“ (s. 58–60). Již skutečnost, že se Strutt tímto způsobem táže, poukazuje k jeho skepsi vůči takovým výbojům. Vizualní teoretik se přiklání spíše k názoru, že dostačující by bylo inovovat/modifikovat druhý obrazový typ — tedy obraz-čas. K něčemu takovému poskytuje impuls i sám Deleuze, který v závěrečné kapitole knihy *Film 2: Obraz-čas* sice nepíše o digitálním obraze, ale o elektronickém obraze již ano. Elektronický obraz Deleuze na jednu stranu spojuje s obrazem televizním a video-obrazem, ale zároveň elektronický obraz označuje za jeden z nově se vynořujících nových typů obrazu. Ty charakterizuje takto:

Nové obrazy nemají vnějšek (mimoobrazové pole), ani se nezvnitřňují v celku: mají spíš rub a líc, jsou oboustranně přes sebe nepřeložitelné, mají schopnost obrátit se k sobě samým. Jsou předmětem neustálé reorganizace, kde se nový obraz může zrodit z kteréhokoliv bodu obrazu předcházejícího. Organizace prostoru tu ztrácí své privilegované směry [...], ve prospěch mnohoseměrného prostoru, jenž neustále variiuje své úhly a souřadnice. A samo plátno [...] se už nezdá odkazovat k lidské postavě, nýbrž tvoří spíš jakousi informační tabuli, temný povrch, do něhož se zapisují fakta, informace nahrazující přírodu.<sup>33)</sup>

31) Lambert, *In Search of a New Image of Thought*, 162.

32) Deleuze, *Film 2: Obraz-čas*, 171.

33) Tamtéž, 315.

Deleuzův pohled v mnohém rezonuje se Struttovou koncepcí. Ten tvrdí, že digitální obraz může být chápán coby „původní obrazový typ, který ontologicky přesahuje obraz-čas tím, že se odklání od trvání coby principu metafyzického cítění reality směrem k více plurálnímu metafyzickému pojetí materiality, dimenzionality, kauzality, působení, energie a síly“ (s. 59). Zároveň ale uvádí, že tento digitální obraz není novým Deleuzovým obrazovým typem: „Můžeme mluvit o kategorii obrazu-času znovuzavedené k popisu heterogennějšího afektivního toku“ (s. 59). Z čehož by snad bylo možné vyvodit následující: digitální obraz je další fází obrazu, která je o další krok vzdálena reprezentaci. Ve výše uvedené citaci tímto směrem ukazuje sám Deleuze: již zde nejsou žádné vnějšky, žádná příroda, žádné reference k lidské postavě. Obraz se naopak obrací pouze k sobě samému, své informační tabuli. Ale stále platí — přestože v digitálním obraze není vnějšek a příroda — tak obojí v něm coby lidé rozpoznáváme.

### Různé druhy ontologické nerozlišitelnosti

Deleuzova snaha překonat reprezentativní režim má v sobě — a právě zde je třeba vnímat silnou inspiraci tvorbou Friedricha Nietzscheho — silný etický náboj. Jádrem Deleuzova programu by šlo shrnout takto: k existenci — respektive k událostem existence — je třeba zaujmout takový postoj, abychom jí byli hodni. Právě v tomto bodu se v Deleuzově myšlení protíná ontologie, estetika a etika. Cestu k etickému vztahu k existenci otevírá estetika; přístup k ní je etický pouze tehdy, pokud v událostech uchopujeme jedinečnost toho, s čímž se setkáváme. V kontextu obrazu to dobře vystihuje již jednou uvedená citace Deleuze: „Problémem diváka se stává, co je v obraze k vidění?“ (a nikoliv již „co uvidíme v následujícím obraze?“).<sup>34)</sup> Tohoto typu nazírání lze dosáhnout pouze estetickým postojem, čistě smyslovým pociťováním události.

V podobném duchu, zdá se, o digitálním obraze přemýšlí rovněž Daniel Strutt. „Aby byl obraz etický, musí zpochybnit nás samotné, rozprášit náš smysl vlády nad významem, a poté nabídnout možnost kreativní volby, přetvoření. Musíme zakusit naši vlastní bezmoc a najít způsob, jak se jí vymanit, aniž bychom se pokoušeli nad obrazem získat na-prostou kontrolu. Toto je probíhající proces stávání“ (s. 102). Struttova ontologie digitálního obrazu odpovídá Deleuzově ontologii v následující rovině: obojí je výzvou k tvorbě, k přetváření toho, co je dáno. Podobně jako Deleuzovy události nepřebývají v reprezentativních analogiích, tak Struttův obraz nezobrazuje vnější svět; obojí hledá únik z reprezentativních struktur. Daniel Strutt inspiraci nachází především ve výše představeném pojmu obraz-čas, který v jeho interpretaci „podporuje aktivní čtení, experimentaci, tázavý mód myšlení, jenž zpochybňuje morální absolutismus obrazu-pohybu“ (s. 102). Rovněž se obrací k souvisejícímu pojmu „síla klamu“, který pokládá za nástroj „narušení a převrácení normativního filmového obrazu, který nevystavuje pouze klam obrazu, ale je také novým způsobem myšlení ve filmovém obraze“ (s. 103). Právě až v těchto souvislostech vystává novost digitálního obrazu, který je však jen kategorií obrazu-času. To, co je v něm nové,

34) Tamtéž, 324.

nejsou nutně nové tvary a struktury, ale spíše síly, které podněcují a provokují aktivní přístup k němu. Skutečnost, že si nemůžeme být jisti tím, co v digitálním obraze vidíme, na nás vytváří tlak: nutí nás tvořit, myslet; být ve vztahu k tomuto obrazu aktivními tvořivými bytostmi, které nepředpokládají pravdu. Obraz tvořit, nerozpoznávat jej. Tyto otázky — a s nimi spojený způsob sledování — analogový obraz nedokázal přímo vyvolat. Připomeňme si znovu výše citovanou Deleuzovu větu: „pohyb si přestane nárokovat pravdu a čas přestane být podřízen pohybu“.<sup>35)</sup>

Přestože se Strutt Deleuzovým obrazem-časem, stejně jako jeho ontologií, silně inspiroval, tak jeho pojetí digitálního obrazu není doslovným převzetím Deleuzova obrazu-času. Důvody, proč nejsou obě koncepce identické, jsou následující. Oba autoři ve snaze konceptualizovat obrazový režim pracují s odlišnými opozicemi. Zatímco Strutt se spoléhá na etablovanou dvojici analogový/digitální obraz, tak Deleuze volí vlastní pojmové duo obraz-pohyb/obraz-čas. Zatímco první dvojice odlišuje zejména rozdílný technologický režim, tak ta druhá konceptualizuje spíše určitý zlom, k němuž v dějinách kinematografie došlo ve sledované otázce vztahu myšlení a obrazu. Zájem obou autorů je podobný: nalézt ve filmovém obraze únik z reprezentace. Zatímco Deleuzův pojem obrazu-času je výústěním jeho dlouhodobého projektu kritiky reprezentace, jehož filozofickému rámci se značně podřizuje, tak Struttova digitální hranice není podřízena žádné zastřešující teoretické intenci; představuje spíše snahu o co nejpresnější a nejdetailejší rozkrytí povahy digitálního obrazu coby rámce zkušenosti.

Tento rozdílný přístup k obrazu pak podmiňuje hlavní rozdíl mezi Deleuzovým a Struttovým pojetím: zatímco Deleuze mohl představit filozofickou koncepci, pomocí níž učinil další krok směrem od režimu reprezentativního myšlení („pohyb si přestane nárokovat pravdu a čas přestane být podřízen pohybu“),<sup>36)</sup> tak Strutt spíše zvažuje, do jaké míry je digitální obraz reprezentativní a ne-representativní. Připomeňme si ještě jednou Struttovu definici: digitální obraz zahrnuje „kategorie a vztahy bytí tvarované nástroji digitální komunikace a obrazové produkce, jež jsou utvářeny reprezentativními a non-representativními prvky“ (s. 82). Digitální obraz Daniela Strutta se nenachází mimo reprezentaci, ale spíše v zóně nerozlišitelnosti reprezentace a ne-representace. Hlavní přínos Struttovy koncepce je v tom, že se nenechal vtáhnout do lákové radikalit Deleuzova myšlení: zatímco Deleuzova koncepce sleduje možnost uniknout reprezentaci, tak Strutt naopak zvažuje, co je v digitálním obraze reprezentativního a co ne-representativního. Daniel Strutt jako by — v kontextu digitálního obrazu — dekonstruoval Deleuzovo stává-

35) Tamtéž, 171.

36) Trajektorii obrazu-pohybu směrem k obrazu-času coby trajektorii směrem od reprezentace lze v případě Deleuzova psaní doložit například touto pasáží: „Obraz-pohyb je fundamentálně spjat s nepřímou reprezentací času a neposkytuje nám jeho přímou prezentaci, to znamená, neposkytuje nám obraz-čas [...] Obraz-čas nevede nutně k absenci pohybu (ačkoliv s sebou stále nese jeho zředení), vede však k převrácení podřízenosti. Čas již nevyplývá z pohybu, z jeho normy a z korigovaných odchylek, je to pohyb jako falešný pohyb, jako odchýlený pohyb, který závisí na čase. Obraz-čas se tak stal přímým...“ Deleuze, *Film 2: Obraz-čas*, 322–323. Rovněž zde Deleuze uvádí, že obraz-čas je časem, který není sice čistě reprezentativním, ale časem, jenž reprezentaci narušuje: „Aby se zrodil obraz-čas, je naopak třeba, aby aktuální čas vstoupil do vztahu se svým vlastním virtuálním obrazem jako takovým. Je proto třeba, aby se čistá deskripce od začátku zdvojnásobila, aby se opakovala, opravovala, protiřečila si. Musí se ustavit obraz s dvěma navzájem obrácenými tvářemi. Tamtéž, 325.



ní-se-jiným. Aby expozice Struttovy koncepce nezůstala pouze v abstraktních filozoficko-teoretických konturách, tak v závěrečné části textu nastíním jeho konkrétní analýzy.

### **Digitální obraz coby setkání s fundamentální nejistotou**

Pokud Strutt digitální obraz konceptualizuje jako pasáž mezi aktuálním (reálným/reprezentativním) a virtuálním (fabulovaným/ne-reprezentativním), tak právě tuto pasáž ilustruje analýzou obrazu filmu *Interstellar*. Strutt si všímá, jakým způsobem se v obraze snímku snoubí obraz vědeckého důkazu či evidence (aktuality) a obraz umělecké imaginace či fabulace (virtuality). Např. při znázornění černé díry tvůrci snímku vycházeli z vědeckých algoritmů pocházejících z výzkumu černých děr, které následně převedli do umělecké podoby. Sám Strutt ve svých poznámkách vyjadřuje váhání nad tím, jakému typu výsledný obraz odpovídá (s. 64–65). Právě onen okamžik váhání je mimořádně důležitý: vyjadřuje totiž deleuzovskou rezistenci vůči tomu, aby obrazu byla připsána předem daná identita, či aby obraz odpovídal předem danému obrazu myšlení, který by fungoval coby ukotvující předpoklad. Daniel Strutt ukazuje, že obrazový režim filmu *Interstellar* v zóně nerozlišitelnosti mísí dva typy zobrazení, respektive dva druhy obrazu myšlení. Právě v této zóně interakcí obou obrazových režimů probíhá Deleuzovo ikonické ontologické diktum: stávání-se-jiným (nerozhodnutelným).

Ukázal-li na příkladu filmu *Interstellar* Strutt ontologickou zónu nerozlišitelného, tak na příkladě snímků *Tron: Legacy* a *Vejdí do prázdna* demonstroval zónu nerozlišitelnosti, která náleží estetické sféře, tedy oblasti zakoušení zkušenosti. V poznámkách ke zmíněným dílům Strutt sleduje interakce těla a prostoru; buď těla projektovaného do virtuálního prostoru (*Tron: Legacy*), nebo reálného prostoru, který je zakoušen prostřednictvím interakcí, kterých není lidské tělo schopno (*Vejdí do prázdna*). V závislosti na vztahu aktuálního (reálného) a virtuálního (fabulovaného) si všímá proměnlivosti pocítování nejen času a prostoru, ale především sebe sama jako člověka (s. 90–97). Na příkladu analýzy těchto filmů pak Strutt nepřímo prokazuje platnost a nadčasovost Deleuzova konceptu obrazu-času. Toho, že je skutečně možné oddělení času a prostoru, respektive osvobození času samotného, a tedy jeho zobrazení. Při četbě těchto analýz Daniela Strutta silně rezonuje následující Deleuzovo prohlášení: „Objevuje-li se čas přímo, tak v odaktualizovaných hrotech přítomnosti, ve virtuálních plochách minulosti“<sup>37)</sup>

Všechny Struttem diskutované příklady v sobě nesou něco ryze deleuzovského: pokaždé se divák skrze ně setkává se zcela fundamentální nejistotou. Vždy lze v daném obraze identifikovat bod, který narušuje jistotu ohledně toho, co v něm vůbec vidíme. Setkání s tímto bodem diváka vede ke zpochybnění vlastních předpokladů. Zatímco v Deleuzově myšlení jsou tyto pochybnosti nutným předpokladem myšlení, tak v případě Struttova psaní jsou umožněny a podmíněny digitální technologií. Při komplementárnosti obou pojetí to znamená následující: právě digitální technologie činí ono násilí, jehož technologie analogová není schopna. Tvrdí-li Daniel Strutt, že „digitální obraz nabízí něco nového, zvláštního, traumatizujícího a absurdního“ (s. 105), tak to nutně neznamená, že by jeho

37) Deleuze, *Film 2: Obraz-čas*, 156.

koncepce byla omezena na zjištění, že se v digitálním obraze mísí reprezentativní (reálné) a ne-representativní (fabulované) obrazy. Strutt vyjadřuje spíše toto: není podstatné, abychom tomu, co v obraze vidíme, přiřadili konkrétní ontologický status. Podstatné je, co se v pasáži mezi jedním a druhým rodí. Co v této pasáži vyvstává, přitom není žádný nový objekt, leč spíše nová zkušenost diváka, kterou charakterizuje násilná výzva k aktivitě, tvorbě, zpochybnění sebe sama, tedy k myšlení.

Dané pojetí — váhání nad tím, s jakým ontologickým statutem digitální obraz ztotožnit — je pak blízké koncepci, skrze niž Deleuzův obraz-čas vykládá Gregg Lambert, který tvrdí, že Deleuze filmový obraz moderní kinematografie oceňoval proto, že pro něj představoval určitý před-lingvistický režim vnímání, který narušuje ten lingvistický.<sup>38)</sup> Přístup k oné před-lingvistické (před-významové) vrstvě vnímání Deleuze odhalil např. ve své koncepci znaku: znak není tím, co nese konkrétní význam, který lze intelektuálně rozpoznat. Znak je tím, co je pouze pociťováno, smyslově zakoušeno. V Deleuzovu znaku nikdy nevnímáme to, co náleží rozpoznatelnému významu, ale právě to, co mu uniká, co nelze pojmenovat, co lze pouze pociťovat.<sup>39)</sup> Znak je nemyšlený v myšlení, které protože je nejisté, vyvolává myšlení samotné. Právě ono místo v digitálním obraze, kterému nemůžeme připsat zcela jistou ontologickou identitu, je oním místem znaku, nemyšleného myšlení, které vyvolává myšlení samo.

Daniel Strutt a Gilles Deleuze upínají pozornost podobným směrem: k bodům, které když člověk vnímá, tak jej svými silami nutí myslet. Oba myslitelé tyto body popisují výrazy, kterým — minimálně v kontextu analytického myšlení — schází přesnost; Deleuze píše o „fundamentálním setkání“, Strutt zase o „hranici“ či „pasáži“. Toto přiznání „neurčitosti“ není slabinou sledovaných teorií, leč jejich nutností. Pokud by totiž bylo možné onen bod vybudující myšlení pojmenovat slovem, či v obraze lokalizovat, nejistota by zmizela; byla by usmířena tím, že by byla reprezentována; difference by byla pohlcena identitou, řečeno Deleuzovým slovníkem. Pokud máme vůči obrazu zůstat ve stavu nejistoty — což je žádoucí k tomu, aby nás tento obraz nutil myslet — musíme přistoupit na fakt, že jeho novost a zvláštnost bude vždy uchopitelná pouze prostřednictvím toho, co lze výhradně pociťovat. Tvrdí-li Deleuze, že myšlení není samozřejmé a samovolné, že je založeno v citu, tak pro cit platí něco podobného. Abychom cítili, musíme být vůči událostem nastaveni určitým způsobem, který Deleuze nachází ve filosofii Friedricha Nietzscheho. To, co přichází, tak citící člověk nesmí poměřovat něčemu, s čím se již setkal, tedy reprezentacím. Události, jež přichází, nesmíme uchopovat jako to, co již známe, ale spíše jako nevyhnutelnou náhodu; jako dění, které je náhlé, okamžité, nepředvídatelné, nahodilé, jež je naším úkolem afirmovat.

Toto nastavení — jak vůči životu, tak digitálnímu obrazu — Deleuze, v návaznosti na Nietzscheho — popisuje metaforou hráče, který hraje svou hru. „Umět přitakat náhodě znamená umět hrát. [...] Špatný hráč pracuje s kauzalitou a pravděpodobnostmi, aby dosáhl kombinace, kterou prohlašuje za žádanou. Samu tuto kombinaci pokládá za cíl skrytý za kauzalitou, cíl, jehož je třeba dosáhnout.“<sup>40)</sup> Afirmace náhody navíc není ve vztahu k di-

38) Lambert, *In Search of a New Image of Thought*, 158.

39) Deleuze, *Différence et répétition*, 185–187.

40) Deleuze, *Nietzsche a filosofie*, 51–52.

gitálnímu obrazu pouhou filozofickou metaforou, leč něčím, co digitální obraz zakládá. Vzhledem ke skutečnosti, že digitální obraz je vnější realitou transformovanou v kód, tak konkrétní podoba tohoto kódu může být jakákoliv; určující podmínkou této formy je pak náhoda, jež rovněž zakládá Nietzscheho věčný návrat. Divák nikdy neví, jak výrazná byla ve vztahu ke snímané realitě technologická intervence. Nikdy neví, do jaké míry je digitální obraz nahodilý. Jedinou jeho možností je obraz cítit jako událost, která právě přichází: jako budoucnost věčného-návratu-téhož; jako událost, kterou sice nelze spolehlivě racionalizovat, ale zároveň jako událost, jejíž nespolehlivost a neuchopitelnost nám umožní zpochybnit naše vlastní předpoklady.

### Financování

Tento výstup vznikl v rámci zastřešujícího projektu Specifického vysokoškolského výzkumu 2021 260552 řešeného na Filozofické fakultě Univerzity Karlovy.

The work was supported by the grant SVV 2021 260552 realized at the Charles University, Faculty of Arts.

### Bibliografie

- Bazin, André. „Ontologie fotografického obrazu“, in *Co je to film?*, André Bazin (Praha: Československý filmový ústav, 1979), 13–19.
- Deleuze, Gilles. *Différence et répétition* (Paris: Puf, 1968).
- Deleuze, Gilles. *Nietzsche a filosofie* (Praha: Herrmann a synové, 2004).
- Deleuze, Gilles. *Film 2: Obraz-čas* (Praha: NFA, 2006).
- Deleuze, Gilles. *Logika smyslu* (Praha: Nakladatelství Karolinum, 2013).
- Deleuze, Gilles. *Proust a znaky* (Praha: Herrmann a synové, 2016).
- Elsaesser, Thomas. „Digital Cinema: Convergence or Contradiction?“, in *The Oxford Handbook of Sound and Image in Digital Media*, eds. Carol Vernallis – Amy Herzog – John Richardson (Oxford: Oxford University Press, 2013), 13–42.
- Lambert, Gregg. *In Search of a New Image of Thought: Gilles Deleuze and Philosophical Expressionism* (Minneapolis: University of Minnesota Press, 2012).
- Laruelle, François. *Photo-Fiction, a Non-Standard Aesthetics/Photo-fiction, une esthétique non-standard* (Minneapolis: Univocal Publishing, 2012).
- Shaviro, Steven. „What is the post-cinematic?“, *The Pinocchio Theory*, 11. 8. 2011, cit. 20. 6. 2021, <http://www.shaviro.com/Blog/?p=992>.
- Strutt, Daniel. *The Digital Image and Reality: Affect, Metaphysics and Reality* (Amsterdam: Amsterdam University Press, 2020).
- Zuska, Vlastimil. „Deleuze — Filmová událost“, in *Film 2: Obraz-čas*, Gilles Deleuze (Praha: NFA, 2006), 333–340.

## Filmografie

*Interstellar* (Christopher Nolan, 2014)

*Tron: Legacy* (Joseph Kosinski, 2010)

*Vejdi do prázdna* (Gaspar Noé, 2009)

*Zdrojový kód* (Source Code; Duncan Jones, 2011)

## Biografie

**Benjamin Slavík** absolvoval bakalářské studium na Katedře filmových studií FF UK; nyní je studentem samostatných magisterských oborů na Katedře estetiky a Ústavu filosofie a religionistiky. V diplomové práci na Katedře estetiky se zabývá pojetím intenzity v myšlení Gillesa Deleuze a Jacquesa Derridy; zároveň pracuje na závěrečné práci na Ústavu filosofie a religionistiky, ve které zkoumá relace mezi Derridovou filozofickou dekonstrukcí a Heideggerovou destrukcí dějin ontologie ve vztahu k otázce technologie a reprezentace. Budoucí doktorské studium plánuje věnovat problému smyslu v myšlení Jeana-Luca Nancyho. Zaměřuje se na moderní francouzskou filozofii s důrazem na post-strukturalismus.