

POSTHISTORIE

Vilém Flusser

Náš rytmus

Aparáty, které nás programují, jsou zčásti synchronizované. Například doprava je synchronizována s průmyslovými parky nebo prázdninový provoz se školstvím. Synchronie je náš životní rytmus.

V klasickém městě hrála bazilika proměnlivé role. Římský panteón zastával tyto role všem na očích. Bazilika byla prázdná hala zakrytá kupolí. Sloužila nejprve jako tržnice, tedy jako veřejný prostor, v němž si obyvatelé města vyměňovali zboží a myšlenky. Byla dialogická. Později byla proměněna v chrám, tedy v prostor vykrojený z prostoru veřejného (*temenos*), v němž obyvatelé pozorovali „ideje“ (obrazy boha). Byla teoretická. Když se křesťanství zmocnilo klasického světa, sloužila jako kostel. Současné město politickou a teoretickou funkci baziliky nejprve oddělilo, potom spojilo a přeprogramovalo tak, že slouží strojově kodifikovanému světu. Ale bazilika, prázdná a kupolí zakrytá hala, ta zůstala. Jednu funkci převzal supermarket, druhou kino. Supermarket simuluje život politický, kino teoretický.

Labyrint supermarketu sestává ze zpráv, které jsou kodifikovány jako obrazy – pestré krabice, lahve, plakáty – a jako tóny – hudba a reklama řvoucí z reproduktorů. Labyrint příjemce informací pohlcuje. Široce otevřené vchody vzbuzují iluzi, jako by se jednalo o veřejný prostor, o *polis*, jako by byl supermarket trhem, to znamená místem výměny zboží, tedy místem zhodnocení. Ale v supermarketu se nedá dialogizovat. Je tam příliš mnoho „hluků“, příliš mnoho křiklavých, šeptavých a zavádějících obrazů a tónů na to, aby se mohl rozvinout dialogický rozhovor. Supermarket je šalebná republika. Především je iluzí veřejného prostoru. Je to past, nemá žádný volný východ. Chce-li mu člověk uniknout, musí před úzkými průchody vystát frontu a zaplatit výkupné. Supermarket je nejprivátnější ze všech prostorů. Je vězením. Neslouží dialogické směně, nýbrž nutí příjemce svých

zpráv ke „konzumu“. Depolitizuje republiku, protože přeměňuje dialog v imperativní diskurs. Děje se tak sváděním, pro aparáty typickou metodou zvěcnění člověka.

Kino je rubem supermarketu. Jeho vchod je těsný průchod, před nímž stojí frontu ti, kteří se chtějí účastnit jeho mystérií. Tyto fronty jsou protějškem těch, které se tvoří u východů ze supermarketu. Obolus, jež má věřící konzument u vchodu do kina obětovat, je rubem oné mince, kterou podává v supermarketu. Když program v kině skončí, brány se široce otevřou a právě naprogramovaný dav se kašovitě vyvalí, aby se rozptýlil v jednotlivé kapky, v „davové lidi“, a aby se později opět artikuloval jako fronta v supermarketu. Mezi frontou v supermarketu a frontou v kině jsou vestavěny další kanály formující a informující masu, například autobusy a podzemní dráhy. V nich pulsuje životní rytmus davu.

Kino je jeskyně bez oken, černá děloha, vše rodící a vše pohlcující „Velká matka“. V kině se zjevují stíny, popisuje je Platónův jeskynní mýtus a Platón může být považován za prvního filmového kritika. Kino je jedno z mála míst, která nám zbyla, na nichž se můžeme „shromažďovat“, než se zatřpytí plátno a začne hovořit reproduktor. Odtud pochází dojem, že kino je chrám, místo k rozjímání, „divadlo“, kinoteátr. To je iluze. Kino nemá divadelní strukturu, není tam žádný vysílač na jevišti, nýbrž projekční aparát, který vrhá na stěnu zprávy nepřítomného vysílače. V kině končí antény amfiteátru, jehož centrum, totiž filmový průmysl, leží za horizontem.

Iluze, že kino je divadlo, že je to místo teorie (*theórein* = pozorovat), je vyvolávána od jeho zrodu. Mnohoslibné, poněkud mihotavé zprávy tam svádějí příjemce k pozorování. Pronikne-li do jeskyně, pak se nachází na místě geometricky uspořádaných rozprostraněných věcí („sedadel“), které jsou počítány aritmeticky („čísla míst k sezení“). *Res cogitans* tu ale není karteziánsky přizpůsobována oné *res extensa*, neboť jakmile diváci sedadla obsadí a natáhnou se na nich, aby vnímali obrovské stíny na stěně a tóny rozeznívající se v sále, stanou se sami rozprostraněnými věcmi. Kino provádí zázrak transsubstanciace. Mění lidi ve věci. A právě v tomto smyslu je kino kostelem. Vysoko nad hlavami věřících a daleko za jejich zády nachází se projekční aparát, který vrhá na stěnu pruhovitě uspořádané obrazy tak, že vzbuzují zdání pohybu. Diváci vědí o tomto optickém klamu, neboť znají funkci aparátu. Mnozí z nich podobné aparáty vlastní a umí je obsluhovat. Přesto své zraky neobracejí proti aparátu proto, aby se osvobodili od klamu. Jejich chování nelze s platónským zajatcem srovnávat. Věnují se aparátu jen tehdy, když funguje špatně, například když začnou stíny na stěně poskakovat – místo aby klouzaly, jak mají. Činí tak rozzlobeni, že byl klam odhalen. Neuvěřitelné chování.

Jak mohou lidé v tak vysoké míře kolaborovat s aparátem, který z nich dělá věci? Tak se můžeme tázat již od Osvětimi, zde ovšem v daleko méně hrůzném ladění. Ale zde jako tam existuje pro toto neuvěřitelné chování jedno rozumné vysvětlení. Je známo, že aparát není vysílačem klamných zpráv, nýbrž posledním článkem řetězu, který spojuje kino s nepřístupným vysílačem. Bylo by proto nerozumné chtít se obracet proti projekčnímu aparátu proto, abychom ho zničili. Klamná zpráva by tím ze světa sprovedena nebyla. A kdyby pás obrazů probíhající v aparátu shořel, nedosáhlo by se ničeho, neboť ten není „originálem“ zprávy, nýbrž stereotypem nedosažitelného prototypu. V jiných kinech běží simultánně četné identické stereotypy. Je známo, že kino je koncovým článkem amfiteatrálně vysílajícího vysílače a jeho zpráva stereotypní, a proto je známo, že kino vylučuje každou možnost revoluce. Bouřit se proti tomu je nerozumné.

Takové rozumné vysvětlení jako toto je špatné. Neboť není pravda, že ačkoliv chtějí, vnímatelé se proto nepohoršují, že toho nejsou schopni. Pravda je, že nechťejí. Chtějí být klamáni. Jdou do kina a zaplatí v úmyslu být klamáni. Tato vůle je všeobecný konsensus masové společnosti. Jenom tak lze nastupující totalitarismus stroje pochopit. Kdo chce stroje odstranit nebo je demytizovat, pouští se proti všeobecnému konsensu. Každý pokus o emancipaci vůči moci aparátu je „antidemokratický“.

Tato všeobecná vůle k sebeklamu je opakem víry. Návštěvníci kina nevěří na stíny, jako snad věří Malajci na stínové divadlo. Znají to „lépe“. Nežijí magicky, žijí pseudomagicky. Chtějí věřit navzdory lepšímu vědění. Věří „špatnou vírou“, nejsou dobré víry. Mýty masové kultury jsou mýty umělé. Proto je naivní chtít přetvořit filmy třeba v nástroj osvěty. Samo „médiu kina“ je pseudomytické a pseudomagické.

Supermarket a kino podněcují masu k dalšímu a dalšímu pokroku. V kině je programována, aby v supermarketu konzumovala, ze supermarketu je propouštěna, aby byla zase v kině natankována novými programy. Metabolismus masy je toto kyberneticky uchopitelné kroužení masy od kina k supermarketu a zpět ke kinu. Vzhledem k tomuto fenoménu se „návrat stejného“ konkrétně ozřejmuje jako „vůle k moci“. Pokrok je rytmus kroužení. Programy kin jsou „stará historie, která zůstane věčně nová“. Zkrátka stále nové variace na stejné téma, permutace prvků, které jsou programovány v „protohře“. Kina, „Lichtspiele“, jsou způsoby hry, strategie hry programované v temnotě Černé skříňky. A supermarkety jsou místa, na nichž se tento „protoprogram“ realizuje.

Programátoři, plánovači supermarketů a filmoví producenti, věří, že stojí nad touto hrou. Filmový producent zasahuje nůžkami a lepidlem zvějšku do filmového pásu, aby vytvořil příběh. Transcenduje příběhy,

hraje si s příběhy. Žije transhistoricky. Ale právě tak jako kameramané, maskéři, herci a konečně návštěvníci kina, které všechny – jak se domnívá – programuje, je i on funkcionářem aparátu zvaného „filmový průmysl“. Programátoři jsou sami naprogramováni. Konkrétně se to ukáže, když člověk pozoruje, jak jsou sami zasaženi rytmem aparátu. Stejně jako ostatní pendlují i oni od kina k supermarketu a od supermarketu ke kinu.

Supermarket a kino jsou dvě lopatky jednoho z mnoha ventilátorů, dvě křídla jednoho z četných větrných mlýnů, která rotují se stále větší autonomií na lidských rozhodnutích a odbíjejí rytmus našeho života. Všichni lidé jsou při tom rozemíláni na stejnou mouku. I „elita“, i programátoři následují rytmus automatické rotace. Jedinou nadějí je tvrdošíjná omezenost aparátu v jeho mechanickém rytmu, absurdnost, „větrná samočinnost“ rotace. Když chce člověk aparáty nachytat in flagranti, musí se pokusit obrátit jejich tvrdošíjnou absurdnost proti nim samotným, to znamená uniknout ze všeobecného rytmu – s nebezpečím, že bude centrifugálně vymrštěn do Nicoty.

Naše obrazy

Svět, který nás obklopuje, se stal pestrým. Většina povrchových i skrytých ploch, mezi nimiž žijeme, je barevná. Stěny plakátů, dekorace výkladních skříní, dopravní značky, deštníky, spodky, konzervy a v nich naložená zelenina, noviny a časopisy, fotografie, filmy a televize – všechno září v *Technicoloru*. Vůči šerému dávnověku první poloviny století přitom nejde jen o posun estetický. Plochy, které nás obklopují, září barvou, protože vyzařují zprávy. V dnešní době přijímáme většinu zpráv, které se týkají světa a nás samotných, ve formě vyzařování ploch. Svět, který nás obklopuje, je kodifikován v plochách a ne již v řádcích. Lineární texty, ovládající done dávna náš kodifikovaný svět, vstoupily do služeb dvojrozměrných kódů. Plochy jako fotografie, televizní obrazovky nebo filmová plátna jsou nositelé informace. Jako v analfabetických kontextech jsou obrazy opět oficiální média, jejichž prostřednictvím jsme informováni. Násilná revoluce obrazu proti textu je v chodu. Tváří v tvář tomuto kontrarevolučnímu procesu bychom se ovšem neměli uzavírat před skutečností, že se jedná o nový a dosud nikdy neexistující druh obrazů. Chceme-li se orientovat v kodifikovaném světě, musíme jim pohlédnout přímo do očí. Nové obrazy nejsou pre-, nýbrž postalfabetické.

Lineární písmo – například latinská abeceda nebo arabské číslice – bylo vynalezeno jako revoluce proti obrazům. Dokládají to některé mezopotámské hlíněné tabulky. Je na nich například vidět obraz nějakého výjevu

skládající se z „piktogramů“. Tyto piktogramy představují krále a jeho poražené nepřátele. Vedle toho jsou tytéž piktogramy vyryty ještě jednou, tentokrát však v horizontálním uspořádání. Tato řádka je text a jeho piktogramy už neznamenaají krále a nepřátele samotné, nýbrž sousední obraz. Text rozpouští dvojrozměrnost v jedinou dimenzi, aby obraz vysvětlil. Text popisuje obraz tím, že po řadě vypočítává symboly v něm obsažené. Uspořádává je jako kaménky („*calculi*“) v abaku, aby mohly být „čteny“ asi jako hrášek. Texty jsou vyprávění, jsou to kalkulace obsahů obrazů.

Obrazy musí být vysvětlovány, protože podléhají – jako všechna zprostředkování mezi člověkem a světem – vnitřní dialektice. Představují svět, ale také staví před svět sebe. Pokud představují svět, slouží člověku k orientaci ve světě (mapy). Tím, že staví sebe před svět, zahrazují člověku přístup k němu (zástěna). Písmo bylo vynalezeno, když clonící funkce obrazu hrozila přebujet nad funkcí orientační. První písaři byli ikonoklasté. Vysvětlovali, to znamená pronikali *opakně* vznikající, zakalené obrazy, aby zase sloužily jako nástroj poznání světa a nebyly už „vzývány“ jako odcizující zástěna světa. První písaři byli proti idolatrii, proti životu ve funkci obrazů. Ještě proroci a Platón si byli této revoluční vlastnosti písma, která demytizovala obrazy, plně vědomi.

Písaři a čtenáři textů stojí na úrovni vědomí, která leží krok za tou, na níž se nacházejí výrobci a příjemci obrazů. Pro „tvůrce obrazů“ je svět sérií výjevů. Poznávají jej a prožívají jej prostřednictvím dvojrozměrných struktur. Pro „tvůrce textů“ je svět sérií procesů. Poznávají a prožívají jej prostřednictvím jednorozměrných struktur. Pro vědomí strukturované prostřednictvím obrazů je skutečnost stav: otázka zní, jak se k sobě věci chovají. To je magické vědomí. Pro vědomí strukturované prostřednictvím textů je skutečnost vznikání: otázka zní, jak se věci dějí. To je vědomí historické. S vynálezem písma začínají dějiny.

Tento vynález obrazy nezrušil. Dějiny Západu, této jediné pravé „historické civilizace“, jsou charakterizovány dialektikou mezi obrazem a textem. „Imaginace“ jako schopnost dešifrovat obrazy a „koncepce“ jako schopnost dešifrovat texty se v našich dějinách navzájem předhánějí. Koncepce se stává stále imaginativnější a imaginace stále konceptuálnější. Na západní společnosti lze rozlišovat dvě dialekticky si odporující vrstvy: nosnou spodní vrstvu magicky žijících a myslících analfabetů (například nevolníci) a vládnoucí horní vrstvu literátů žijících a myslících historicky (například kněží). „Dole“ převládají obrazy, „nahore“ texty. Oboje bylo spojeno: obrazy „ilustrovaly“ texty, texty „popisovaly“ obrazy.

Díky vynálezu knihtisku a zavedení všeobecné povinné školní docházky se dialektika mezi obrazem a textem dramaticky změnila. Texty tak zlevnily,

že se staly dostupnými nejprve měšťanům, poté i proletářům. Historické vědomí se přinejmenším v „rozvinuté“ západní společnosti stalo majetkem všech. Vědomí magické bylo překryto levným vědomím historickým. Obrazy byly vykázaný z každodenního života do ghetta „zobrazujících umění“. Tím se texty od obrazů dál a dál vzdalovaly: v 19. století začínaly být, zvláště ve vědě, „čistě konceptuální“ a jejich zprávy začínaly být „nepředstavitelné“. Tím texty ztratily ze zřetele záměr, na němž spočíval vynález písma, – totiž vysvětlovat obrazy, demytizovat je. Následovaly svůj vnitřní impuls k lineárnímu diskursu.

Texty podléhají stejné vnitřní dialektice jako obrazy. Také ony představují svět a přitom staví sebe před svět, také ony slouží k orientaci ve světě, ale mohou otočit a tvořit *opakní* stěny knihoven. Také ony mohou odcizovat. Lidé mohou instrumentální funkci textů zapomenout a ve funkci textů poznávat a žít. Taková „idolatrie textu“ je charakteristická pro poslední stadia dějin. Politické ideologie jsou jen jedním z možných příkladů tohoto druhu šílenství. Historické vědomí ztratilo pod nohama půdu imaginace a tím kontakt s konkrétním světem, kontakt, který by měl prostřednictvím obrazů texty dotvářet. V 19. století nastala krize historického vědomí.

Fotografie a všechny následné technické obrazy – filmy, videa, hologramy atd. – jsou vynálezy, které mají činit texty představitelnými. Jako se texty původně obracely proti tradičním obrazům, aby přemohly jejich číhavé šílenství halucinace, obracejí se technické obrazy proti textům, aby přemohly jejich číhavé šílenství nepředstavitelnosti. Výrobci a příjemci technických obrazů stojí na úrovni vědomí, která leží krok za tou, na níž jsou texty psány a čteny, a dva kroky za tou, na níž jsou tradiční obrazy vyráběny a přijímány. Jenom je takováto „posthistorická“ úroveň vědomí zatím ještě tak nová, že nám činí potíže na ní setrvat. Stále znovu propadáme nazpět do historického vědomí, a proto se neumíme ve světě kodifikovaném technickými obrazy dobře orientovat. Jsme jako analfabeti ve světě textu.

Technické obrazy a obrazy tradiční jsou od základu odlišné. Ty druhé vznikají jako pokus člověka zachytit na ploše nějaký výjev prostřednictvím symbolů. Naproti tomu technické obrazy vznikají jinak. Aparáty zachycují vlivy, které vycházejí z nějakého zachytitelného výjevu, zkrátka: zaznamenávají symptomy. Aparáty jsou bedýnky, které jsou naprogramovány tak, že polykají symptomy výjevů, aby je vyvrhovaly jako obrazy. Programy aparátů se zakládají na textech, například na lineárních tezích chemie a optiky. Aparáty jsou *transkodéry*: transkódují symptomy a texty na obrazy. Mění procesy v programy. Jsou to černé skříňky, které polykají historii a vyplivují posthistorii. Technické obrazy jsou transkodované historie.

Technické obrazy předstírají, že nejsou symbolické, tedy že se nezaklá-

dají na konvenční kodifikaci jako tradiční obrazy a texty. Předstírají, že stojí v kauzálním spojení se zobrazovaným výjevem, přímo tak, jako by výjev byl jejich příčinou a ony samy důsledkem. Předstírají, že není třeba je nejprve dešifrovat, aby člověk mohl přijmout jejich zprávu, že nemohou „lhát“, že jsou „objektivní“. To je nebezpečný klam. Neboť aparáty, které přijímané symptomy zobrazitelných výjevů vyrábějí, je skutečně transkódují do symbolů a činí tak na základě svých programů. Technické obrazy jsou skutečně daleko obtížněji dešifrovatelné než obrazy tradiční.

Jak aparáty fungují snad objasní příklad televizoru. Vytvářejí gigantický amfiteátr. Jednotlivé obrazovky v privátních prostorách slouží proudícím obrazovým programům jako úzký průchod. Aparát se živí symptomy zobrazovaných výjevů, videopásky a texty všeho druhu, reportážemi, *texty* scénářů, vědeckými teoriemi, technickými návody k použití, instrukcemi programátorů. Živí se historií a proměňuje ji v programy. Převádí historii na posthistorii. Historie se přitom nezastavuje, naopak se valí stále rychleji, neboť je vtahována do víru aparátu. Jenom se od nynějška valí vstříc aparátu, aby tam byla transkódována. Veškerá historie, politika, umění, věda jsou aparátem pohlcovány, aby byly překódovány v jejich strukturální opak, v cyklicky se opakující programy. Aparát je cíl dějin. Televizní programy jsou hrází dějin, hojností dob. V nich dějiny získávají svůj význam. Technické obrazy proto znamenají nikoliv výjevy, jako obrazy tradiční, nýbrž děje. Ale i ony jsou obrazy. Jinými slovy: kdo poznává a prožívá svět jejich prostřednictvím, kdo je jimi naprogramován, prožívá a poznává svět magicky. Současná kontrarevoluce technických obrazů vede zpět do magického vědomí. Přitom však nemůže být řeči o nějakém návratu k požehnanému analfabetismu, neboť magie technických obrazů nespočívá ve víře, nýbrž v programech. „Program“ znamená předpis. Magie technických obrazů jim byla předepsána. Písmo je předchází. Technické obrazy jsou postskriptivní. Mají texty dějin jako pretexty. Proměňují historii v pretexty, jsou posthistorické. Magie světa kodifikovaného technickými obrazy není – jako tomu bylo u magie prehistorické – pro člověka způsob, jak být ve světě. Je to předurčená forma chování.

Jen tehdy může člověk doufat, že unikne předurčené formě chování, jestliže se podaří dešifrovat technické obrazy, které nás programují. To se nemůže podařit, jestliže člověk setrvá na historické úrovni vědomí, neboť technické obrazy stojí „za ní“. Je třeba se pokusit vyšplhat na posthistorickou úroveň vědomí. Současnou kontrarevoluci lze obehřát jen tehdy, jestliže se udržíme na její vlastní rovině vědomí, tedy jestliže mobilizujeme nikoliv „imaginaci“ nebo „koncepti“, nýbrž „technoimaginaci“. Technické obrazy dešifrovatelné jsou. Nikoliv ovšem tehdy, odkryje-li se spodní vrstva motivů

(pretexty), nýbrž odkryje-li se struktura aparátu. Jen pak lze doufat, že člověk aparát ovládne. To je výzva, před kterou nás staví naše obrazy.

Naše hra

Máme tendenci vidět skutečnost, která nás obklopuje, jako kontext her, asi jako v ní 18. století vidělo kontext mechanismů a 19. století kontext organismů. Například v lidském těle vidělo 18. století stroj, 19. století v něm vidělo „vitální“ strukturu orgánů a my tíhneme k tomu, považovat ho za systém vzniklý ze specifických pravidel hry a jimi se řídící. Zrodil se z pravidel, jako jsou pravidla genetiky, a řídí se pravidly, jako jsou pravidla permutace komplexních polymerů. V jazyku například vidělo 18. století druh hodinového stroje, 19. století druh živého organismu a my ho považujeme za slovní hru, v níž se podle specifických pravidel tvoří výpovědi. Za tuto naši tendenci k „ludicitě“ vděčíme na jedné straně naší praxi, neboť naše práce je většinou hra se symboly, na straně druhé našemu programování, neboť programy jsou zjevně druhem hry.

Následky takového postoje, podle něhož je hra znamenitým modelem poznávání a teorie her „metateorií“, jsou patrné ve všech oblastech, nejzřetelněji ve způsobu našeho bytí ve společnosti. Nevidíme společnost jako mechanismus a sebe samé jako kolečka, nevidíme ji ani jako organismus a sebe samé jako orgán, nýbrž vidíme ji jako naprogramovanou hru a nás samotné v ní jako šachové figurky nebo loutky. Politickou otázkou již není, které síly ve společnosti působí nebo které pohnutky jí hýbají, nýbrž které strategie jsou ve hře, to znamená, jakou hru s námi, šachovými figurkami, hrají naši programátoři. Mezi aparáty, které nás programují, existuje jeden, jenž může být takto tázan obzvlášť konkrétně, totiž filmový průmysl. Ve filmovém průmyslu může být hra programujícího funkcionáře modelově pozorována do všech podrobností.

Filmový producent disponuje filmovým pásem, který se skládá z lineárně uspořádaných technických obrazů a zvukového pásu. Tento pás je materiálem příběhu, který má být vyroben, totiž programu určeného k promítání v kinech. Producent disponuje nůžkami a lepidlem a bude pás rozstříhávat a zase slepovat, aby z něho vyrobil program. Tento pás mu z aparátu filmového průmyslu asi nebyl dodán „hotový“, producent byl spíše charakteristickým způsobem účasten na jeho výrobě, spolu s jinými účastníky – jako se scenáristy, herci, maskéry, kameramany. Role herců a maskérů zde mohou zůstat stranou pozornosti, protože nám jsou známy z minulosti. Příběh je jejich produkt. Naproti tomu nové a pro současnost příznačné jsou role scenáristů a kameramanů. Scenárista je literát, jenž dodává aparátu

lineární texty, které jsou transkódovány do technických obrazů. Je to spisovatel, který pro programy dodává pretexty. Kameramané jsou vybaveni aparáty, které zachycují symptomy výjevů a transkódují je do seřazených symbolů („fotografie“). Oba, scenárista i kameraman, dodávají lineární materiál pro transkódování. Aparáty kameramanů jsou pozoruhodné instrumenty, neboť s nimi lze zaujímat různá hlediska a klouzat od jednoho hlediska k druhému. Aparáty jsou „postideologické“ instrumenty, protože osvědčují stejnorodost velkého počtu hledisek a protože hledají „poznání“ ve střídání hledisek, a ne v setrávání na hledisku jediném. A jsou to instrumenty, které dovolují pochybnost, aniž musejí učinit nějaké rozhodnutí. Provádějí *travelling*, *zooming*, *scanning*, *closing up* – aniž jsou nuceny zaujmout nějaký rozhodný postoj. Role „scenáristů“ a „kameramanů“ v dějinách neexistovaly. Tyto role jsou role posthistorické.

Filmový producent ovlivňuje funkci všech těchto funkcionářů se zřetelem k filmovému pásu a nikoliv k dění. Okolnost, že dění už neznamená dění samotné, nýbrž vyrobitelné symboly, je pro programování charakteristická. Významové vektory jsou obrácené: symboly už neukazují na příběh, nýbrž příběh ukazuje na symboly. Dění ve filmovém studiu výrobní společnosti dostává smysl teprve tehdy, když je změněno v program.

Pás v rukou producenta je lineární příběh, perlový řetěz spočitatelných, kalkulovatelných prvků, které – promítány – klamou zrak a zdají se být procesy. Tento lineární příběh bude producent měnit, ale nikoliv zevnitř jako historicky jednající subjekt, nýbrž zvnějšku. Filmový producent stojí mimo příběh. Hraje si s ním. Stojí na onom místě, které v dějinném čase zaujímal transcendentní bůh. Vidí jako bůh začátek i konec příběhu (filmového pásu) a může jako bůh zasáhnout, aby učinil „zázrak“. Kromě toho může události zopakovat, může přeskakovat z přítomnosti do minulosti a do budoucnosti, může tyto tři časové roviny míchat jako karty, může dějové pásmo odvíjet pozpátku, může je zrychlovat nebo zpomalovat. Zkrátka: filmový producent může, co nemohl všemohoucí bůh, totiž „komponovat dění“.

V praxi překonal filmový producent lineární čas. Může časovou linii zakřivovat řadou oblouků. Kolo věčného návratu, ten magický kruh, je jen jedním z oblouků, jimiž producent disponuje. Nicméně kouzelníkem není, protože z jeho hlediska jsou kouzla a dějinná angažovanost jen dvě z jiných možných časových forem. Může čarovat ve funkci příběhu nebo příběh nechat odvíjet ve funkci magie. Na základě své praxe disponuje filmový producent posthistorickým vědomím, *technoimaginací*.

Z transcendence příběhu prováděné filmovým producentem však nelze vyvozovat jeho nezávislost na příběhu. Hraje si sice s příběhem, ale ten mu klade odpor, materiál je lstivý. Producent sice příběh transcenduje, ale i on

sám funguje uvnitř aparátu, i on je jedním z funkcionářů a pro svou funkci, totiž natáčet filmy, byl aparátem sám naprogramován. Hraje si, ale musí se držet pravidel hry.

Všichni ostatní programátoři – ať už futurologové, nebo aparátčici, ministři plánování, odborníci na výzkum veřejného mínění, správní radové nebo manažeři pro public relations – se nacházejí ve srovnatelném postavení jako filmový producent. Také pro ně jsou dějiny surovinou, do níž zasahují nůžkami a lepidlem, aby z nich udělali program. Také oni se přitom musí držet pravidel hry těch konkrétních aparátů, podle nichž fungují. Jestliže nyní pokročíme dále a budeme se ptát po pravidlech, pak se ocitneme před jinými programátory, kteří fungují právě tak jako ti předešlí. Ukazuje se, že tázat se po „posledním programu“ je absurdní, protože to donekonečna uvádí do chodu regres. Hry, které nás programují, se ukazují být herními variantami jedné hry, která je variantou oněch herních variant. Aparáty s námi hrají ve funkci naší hry s nimi a my hrajeme s aparáty ve funkci hry aparátů. V tomto smyslu jsme všichni hráči, *homines ludentes*, hrajeme hru, jejíž hrací míč jsme my sami.

Bezednost, absurdnost této hry můžeme lépe pochopit, když se opět soustředíme na film jako hru s lineárním časem. Pro základní strukturu světa a náš pobyt v něm máme tradičně dva a právě dva modely: „vlnový model“, podle něhož se skutečnost skládá z událostí, a „písečný model“, podle něhož se skládá z částic. První lze nazvat „herakleitovský“ a druhý „demokritovský“. V průběhu dějin Západu se oba tyto modely ukázaly jako dvě perspektivy téže nemodelovatelné skutečnosti. Vodní vlnu lze považovat za nahromadění kapek a na písečnou dunu lze nahlížet jako na písečnou vlnu. V jednom kontextu může být atomární prvek chápán jako částice, v jiném jako vlna. Oba modely se sice staly kompatibilními, ale film jako hra s časem řeší problém jinak. Ukazuje, že proces, vlna, je iluzí. Jako optický klam, *trompe-l'oeuil*, je důkazem toho, že stíny na plátně se zastaví, jestliže projekční aparát přestane fungovat. A ukazuje, že částice je iluzí. Klidná fotografie je zmrazený pohyb. Otázka po struktuře skutečnosti – „Pohybují se ve 'skutečnosti' stíny na plátně?“, „Jsou ve 'skutečnosti' strnulé?“ – ztratila u filmu jakýkoliv smysl. Proto může film podle programu nechat rozhybané lidi strnout (z „hrdinů“ udělat „idoly“) nebo strnulé lidi uvést do pohybu (z „idolů“ udělat „hrdiny“). Projevuje se to i v jazykové praxi. Mluví se o „hrdinech filmu“ a o „divách“. Film může promítat jak „svět písku“, tedy svět nehybných věčných forem, tak i „svět vln“, tedy svět činů a protivenství. Může programovat strukturu promítaného světa.

Skutečnost, že film je symbolická hra, neznamená, že jej lze demytizovat a odhalit za ním skutečnost. Naopak, na základě inverze významových vektorů je to film, a ne skutečnost, v jehož funkci poznáváme, hodnotíme

a jednáme. Hry, které nás programují, jsou sice symbolické, ale to neznamená, že bychom mohli „zpoza nich“ „vydobýt“ zpět nějakou skutečnost. Naše programy vylučují jakoukoliv možnost nějaké metafyziky. Život znamená: účast na symbolických hrách. Každá otázka po smyslu těchto her je otázka metafyzická. Hry jsou smysl. Vzhledem k našim programům ztratila jakákoliv ontologická analýza své opodstatnění. „Je tento film dokumentární, fiktivní anebo je to politická propaganda? Je tento televizní program reklama, živé vysílání, anebo video?“ To jsou z funkčního hlediska otázky beze smyslu. Každý program nás programuje a každý je symbolický. Úroveň bytí, na které se všechny programy pohybují, je třeba hledat ne v jejich pretextu (*input*), nýbrž v jejich působení na nás, tedy v jejich *output*. Otázka odpovídající tomuto *output* nezní „Je tento program správný (nebo nesprávný)?“, nýbrž „Jak program funguje?“.

Bezedná, absurdní je na hrách, které nás programují, ta skutečnost, že jsou symbolické. Herní symboly nechápou konkrétní skutečnost jako universum diskursu, nýbrž jako záminku. Hry jsou jako hry šachové, nikoliv jazykové. Jsme do jisté míry šachoví hráči, život se stal hrou – ne *de l'amour*, nýbrž *du hasard*. Takový život můžeme mít ve svých rukou, jestliže ovládneme pravidla hry tak dobře, že je budeme moci měnit. Můžeme také zkusit ze hry vystoupit. Pokus převrhnout šachovnici se nám ovšem nemůže podařit, neboť spolu se šachovnicí bychom odvrhli celý základ našeho bytí zde, našeho Dasein, a zřítili se do propasti, v níž na nás absurdita číhá nesymbolizovaně.

Přeložil Ivan Klimeš

(Vilém Flusser, *Nachgeschichten. Essays, Vorträge, Glossen. Stefan Bollmann Verlag, Düsseldorf 1990, s. 95–100 /Unser Rhythmus/, 113–119 /Unsere Bilder/, 120–126 /Unser Spiel/.*)

Z dalších článků V. Flussera v českých časopisech:

Alfanumerická společnost. „Lettre internationale“, jaro 1992, č. 5, s. 27–30.

Změna paradigmatu. „Prostor“ 5, březen 1992, č. 19, s. 97–102.

Konec měšťanské kultury. Rozhovor Jörga Albrechta s Vilémem Flusserem. „Výtvarné umění“, 1992, č. 1, s. 65–67.

O kostce. „Výtvarné umění“, 1992, č. 1, s. 68–69.

Změna paradigmatu. „Výtvarné umění“, 1992, č. 1, s. 70–74.