

Rozhovor

VÝZVA FILMU¹⁾

Rozhovor s Raymondem Bellourem

Anette W. Balkema – Henk Slager

Anette W. Balkema – Henk Slager: V textu ke Godardově přehlídce (MOMA 1992²⁾) píšete, že „nový základ pro obraz je třeba hledat mezi analogovým obrazem a tím, co jej ohrožuje.“³⁾ Vztahuje se tento nový základ nějak k onomu novému prostoru slučování, který jste nazval „l'entre-images“? Jaká je v tomto kontextu pozice media artu?

Raymond Bellour: Protože se v současnosti zabývám otázkami vztahujícími se k filmu a media artu, bylo pro mě velkým zážitkem Benátské bienále v roce 1999, které věnovalo ohromný prostor dílům využívajícím projekce. Je nám čím dál jasnější, že to, co jsme obvykle nazývali filmem – tedy to, co se promítá v kinech prostřednictvím specifického systému a techniky – je v dnešní době vystaveno různým výzvám. Tyto výzvy přicházejí ze strany takzvaného media artu nebo videoartu – neexistuje pro ně ještě žádný vhodnější termín. Ať je to jakkoli, Benátské bienále ukázalo, že existuje řada děl, které mají možnost stát se druhem nového filmu, vytvořeného novými prostředky a předváděného ve veřejném prostoru uměleckých výstav, a nikoli již v kině. Již roky víme, že existuje křehká rovnováha mezi tím, co se odehrává v kinech jako film, a tím, co se tvoří v televizi, na videu či prostřednictvím instalací. Připadá mi však, že dnes poprvé dospíváme k jistému bodu obratu, kdy již působení jednotlivých úrovní typů obrazu – fotografie, videa, filmu či počítačového obrazu – nejsou v těchto dílech pouze smíchána jako dílčí výsledek. Nastává naopak skutečný začátek něčeho, co je možné nazvat soupeřením. Jakmile se stará část filmové tvorby prezentuje v kontextu výtvarného umění, jakým je třeba Benátské bienále, přímo problematizuje to, co film činil od začátku svých dějin, i když samozřejmě jinými prostředky.

-
- 1) Originální název „Challenging Cinema“ neznamená jen „výzvu pro film“, ale rovněž „vyzývavý film“. Chci tuto dvojnásobnost originálu zachovat a překládám jej proto obdobně nejednoznačnou „výzvou filmu“ (pozn. překl.).
 - 2) Retrospektiva nesla název „Jean-Luc Godard: Son + Image“ a pokrývala období od TADY A JINDE (1974) po NĚMECKO V ROCE 90 DEVĚT NULA (1991), během něž Godard experimentoval s videem a televizí. (Tato a všechny následující poznámky pod čarou jsou poznámkami redakce.)
 - 3) Raymond Bellour, (Not) Just an Another Filmmaker. In: R. Bellour – Mary Lea Bandy (eds.), *Jean-Luc Godard. Son + Image 1974 – 1991*. New York 1992, s. 226.

Dalo by se říci, že film je do velké míry možné definovat na základě jeho schopností reprezentovat realitu nebo společenský kontext a proměňovat vztahy mezi lidmi prostřednictvím rozvíjení příběhu. V Benátkách bylo velmi zajímavé, jak několik instalací s filmem přímo soupeřilo. Kupříkladu instalace *ELECTRIC EARTH* (1999) Douga Aitkena. V této instalaci je ve čtyřech místnostech na různých stěnách umístěno osm projekčních ploch. Některé stěny jsou skutečnými stěnami, jindy to jsou zrcadla nebo průhledné stěny ze skla. Obvykle je možné sledovat tři z těchto obrazů současně, nikdy ale všechny najednou. V první místnosti vidíme velmi konkrétní a banální situaci chlapíka, který leží na posteli a dívá se na televizi. Pokud chcete sledovat vývoj toho, co se nabízí jako druh příběhu – příběh ve skutečnosti není vhodné slovo, každopádně je to ale něco na způsob příběhu – mladého černocho před televizí, který je postupně konfrontován s různými prvky reality městského prostoru na dalších projekčních plochách, musíte instalaci procházet. Ve skutečnosti už nejste typickým divákem, ale spíše jakýmsi chodcem. Musíte přecházet z jedné místnosti do další a vaše hledisko se mění s tím, jak přistupujete k různým projekčním plochám. Když dojdete na konec, který tvoří velká stěna, na niž se promítá obraz člověka běžícího tunelem, stále si pamatujete ten první obraz chlapíka na posteli sledujícího televizi. V mezichase jste viděli několik zobrazení, která sestávala z rozličných pohybů, abstraktních obrazů a směsice naprosto rozdílných rovin zkušenosti. Zkrátka to, co kolem vás probíhá, není tak docela příběh, ale spíše rozvíjení vztahu mezi oním chlapíkem a prostorem města. Protože je tu osm projekčních ploch a čtyři různé místnosti, rozvíjí se tento vztah v prostoru, na základě vašeho vlastního pohybu, vašeho přecházení prostorem, což implikuje rovněž čas, spojený s projekcí každého z oněch obrazů a s individuálně zvoleným pohybem instalací. Mám dojem, že v tomto novém typu prostoru dochází ke zrušení či přeuspořádání běžného kinosálu. Současně to, co se promítá, není přesně film, nýbrž určitý ekvivalent filmu. Jde o něco relativně nového.

Druhým příkladem tohoto vývoje, který na mě v Benátkách tak zapůsobil, je instalace Pipilottiho Rista *SUBURB BRAIN* (1999). Sestává z malého domku, zjevně prostoru, kde se jednou něco přihodilo. V jednom okně tohoto domu vidíte projekci jakési neskutečné rodinné oslavy. Jde o velmi dramatický videoobraz. Dům vypadá jako předměstské obydlí obklopené zahradami, ale stejně tak by to celé mohly být filmové kulisy. Na zdi probíhají dvě projekce. Jedna ukazuje tvář Pipilottiho Rista, zarámovanou na pozadí ubíhající krajiny viděné z vlaku nebo z auta, jak vede pětiminutový monolog o rodinném životě. Druhá projekce je obrovských rozměrů a dle mého ukazuje neostrý detail první projekce. Tyto projekce se odvíjejí ve smyčce stále dokola. Dílo je koncipováno tak, že vzájemně spojuje monolog, obrovskou projekci a projekci na okno domu, jež je rozšířením něčeho, co by mohlo být televizní scénou uvnitř domu. Nabízí se tu událost, na kterou se můžete dívat jako na ekvivalent běžného filmu.

Tato různá díla v Benátkách vyvolávala dojem, že na jedné straně půjde film vlastní starou známou cestou a vždy se bude promítat v kinech. Svým způsobem se tedy film nezmění. Na druhou stranu mi ale připadá, že film se právě nachází v procesu stávání se novou formou. V tomto novém typu prostorové situace, která dříve bývala vyhrazena pro malířství a sochařství, tj. tradičnější umění, instalace stále více a různými způsoby soupeří s filmem. Nastává tedy jakási dezorientující situace, která tu dříve nebyla. Nejenže

video přepracovává film v rámci video tvorby a film sám akceptuje možnost proměňovat svůj obraz prostřednictvím videa, ale vzrostla také možnost transformace prostřednictvím syntezátoru a dalších zařízení, která nabízejí techniky přetváření obrazu mnoha dalšími způsoby. Všechny ty přechody mezi obrazy, které jsme rozpracovali na výstavě „Passages de l'image“⁴⁾ a které jsem se po mnoho let snažil popsat a zhodnotit ve svých textech, sebraných v *L'Entre-images* a *L'Entre-images 2*,⁵⁾ jsou nyní stále složitější a perverznější. Dochází k tomu, že se fyzický prostor instalace stává filmovějším a vstupuje s filmem do skutečného dialogu. Do jisté míry tedy film pokračuje dál jako dřív, ale současně prochází procesem transformace.

Vezměme si film *LEVEL FIVE* Chrise Markera za příklad z opačné strany, z oblasti filmu. *LEVEL FIVE* je filmem, který se promítá na běžné filmové plátno. Ale jako diváci jste napojeni na zkušenost ženy, která vystupuje jako jakási hrdinka z rodinného filmu. Sedí čelem k divákům a hovoří k nim, ale současně oslovuje počítač, v němž jsou obrazy od základu proměňovány, přetvářeny, přepracovávány. Když se dívám na *LEVEL FIVE* s vědomím, že se Markerova tvorba posunula k onomu pozoruhodnému dílu na CD-ROMu nazvanému *IMMEMORY*, mám najednou pocit, že se věci z oblasti filmu mění těž. Zdá se mi, že projekce filmu byla rozbita zevnitř a znovu se rekonstruuje zvnějšku, prostřednictvím těchto různých typů děl, která se snažím přiblížit. Teoreticky je to pro chápání filmu velmi obtížný okamžik. Máme méně zavedených rysů specifičnosti. Definice umění a jeho reflexe se koneckonců vždy týkají specifičnosti. Specifičnost nepřestala mít hodnotu pro minulost a pro to, co je stále spjato s tím kterým médiem. Nicméně ve vizuálním umění obecně, a totéž platí i pro film, dochází stále více k propojování, které v případě jednotlivých umění vytlačuje možnost specifičnosti a vede nás takovými směry, které ve skutečnosti neznáme. Vlastně jsme nikdy dříve nevěděli méně. To má svůj podíl na obtížnosti současné zkušenosti s vizuálním uměním a filmem.

Anette W. Balkema – Henk Slager: Jak se díváte na fenomén výtvarných umělců, kteří využívají doslovné citáty z filmů a začleňují je do svých instalací? Douglas Gordon například na Benátském bienále prezentoval dílo *THROUGH A LOOKING GLASS*, jež je založeno na proslulé scéně „To mluvíš se mnou?“ ze Scorseseho *TAXIKÁŘE*. Jaký je váš názor na to, co Gordon provádí s filmem?

Raymond Bellour: Účast Douglase Gordona v Benátkách mi připadá skutečně zajímavá. Jeho práce začíná slavným momentem zmíněného filmu, kdy herec hovoří se svým

4) Na slavné výstavě „Passages de l'image“ (Musée National d'Art Moderne, Centre Georges Pompidou, 1990) se Bellour podílel jako kurátor a editor katalogu. V doprovodném textu mu díla některých zúčastněných umělců (nikoli nutně tatáž, která byla součástí výstavy) posloužila jako materiál k rozsáhlejšímu rozboru principu „l'entre-images“ a „přechodů obrazu“: mj. Garyho Hilla, Thierryho Kuntzela, Chrise Markera, Billa Violy, Jeffa Walla, Davida Larchera; s videoartovými experimenty srovnával také např. filmy Jeana-Luca Godarda nebo Davida Cronenberga, které nebyly součástí výstavy. Srov. R. Bellour, *La double hélice*. In: R. Bellour – C. David – C. van Assche (eds.), *Passages de l'image*. Paris 1990, s. 37 – 56.

5) R. Bellour, *L'Entre-images: Photo, Cinéma, Vidéo*. Paris 1990; *L'Entre-images 2, Mots, Images*. Paris 1999.

obrazem v zrcadle. Tento zrcadlový záběr je základním obrazem filmu a v určitém smyslu se pojí s možností figury záběr/protizáběr, která tvoří základní strukturu diváckého nastavení. Situace záběr/protizáběr vždy vede k divákovi. Douglas velmi inteligentně dotýčný moment filmu přejímá a pokouší se jej zrekonstruovat v prostoru krychle, jež vymezuje prostor instalace, a znovuvytvořit efekt záběru/protizáběru. Protizáběr ve filmu ve skutečnosti není, je jen naznačen situací záběr/protizáběr prostřednictvím zrcadla. Máme zde tedy další reflexi filmu jakožto zrcadla – jak jej teoreticky popsal Jean-Louis Baudry a Christian Metz –, která je přenesena a rekonstruována v prostoru, kde neustále přecházíte od jednoho obrazu k dalšímu. Ocítáme se uprostřed nového filmově-teoretického prostoru.

Další dílem Douglase Gordona je *FEATURE FILM*, ve kterém tvůrce přepracovává Hitchcockovo *VERTIGO* tak, že obrazy tohoto filmu nahrazuje záběry těla dirigenta dirigujícího orchestrální realizaci hudební partitury *VERTIGO*.⁶⁾ Tímto způsobem Gordon pro diváka vytváří velmi zvláštní nový film. Na jedné straně se ze zvuku vynořují vzpomínky, prostřednictvím kterých rekonstruujeme svůj vlastní zážitek z Hitchcockova filmu, a na druhé straně tu je nynější fyzická přítomnost dirigenta. Douglas Gordon tak vytvořil obdivuhodné dílo založené na principu stříhové skladby a přechodů mezi záběry. Je důležité připomenout, že *FEATURE FILM* bylo možné v jeho formě instalace rozložit do dvou místností s projekcí pravého Hitchcockova *VERTIGO* v jedné z nich. To je kombinace, která diváka vskutku vyvádí z jeho původního místa.

Na jedné straně máme tedy umělce, jako jsou Pipilotti Rist a Dough Aitken, kteří nepoužívají prvků filmové kultury, ale jednoduše svými vlastními prostředky vytvářejí to, co já bych nazval jakýmsi novým filmem. Na druhé straně třeba díla Douglase Gordona berou prvky z filmových dějin a filmových struktur a přepracovávají je v novém prostoru, takže vzniká něco, co lze nazvat novým filmem vytvořeným ze starého. Jak máme v těchto nových formách a nových pozicích nazývat sami sebe? Diváky, návštěvníky, chodci?

Anette W. Balkema – Henk Slager: Možná bychom si mohli říkat potápěči (*immersors*), protože se do těchto nových filmických instalacích svým způsobem fyzicky vnořujeme (*immerse*).

Raymond Bellour: To je důležitá poznámka. Jsme prostřednictvím těchto instalací vedeni k tomu, abychom o filmu samotném uvažovali jako o instalaci, která nahrazuje jiný druh instalace, jenž se z mnoha různých důvodů náhle objevil na konci devatenáctého století. Tato filmová instalace, film jako instalace, měla po celé dvacáté století enormní úspěch, ale nesmíme zapomínat, že tomu všemu předcházely různé typy instalací ve století devatenáctém, od fantasmagorií Etienná Robertsona⁷⁾ na konci osmnáctého století

6) Jedná se o Jamese Conlona, dirigenta Pařížské opery; autorem hudby je Bernard Herrmann. Celý projekt byl publikován také jako sestava cd-nahrávky Herrmannovy hudby, Gordonova uměleckého videozáznamu Conlonova dirigování a knihy s dvěma Bellourovými esejí o Gordonově díle (srov. Douglas Gordon, *Feature Film. A Book by Douglas Gordon*. London 1999).

7) Fantasmagorie Étienne Gasparda Roberta známého jako Robertsona (1764 – 1837) byly strašidelnými projekcemi z vylepšené laterny magiky.

k Daguerreově diorámě a dál, po celé devatenácté století. Takovéto instalace připravovaly odlišné typy diváků a film nepochybně přišel jakožto jejich mimořádný nástupce. Navzdory drobným obměnám zůstal film po celé jedno století víceméně beze změny, nebo přinejmenším první polovinu století, vezmeme-li v úvahu vznik a rozvoj televize. A to, co se objevuje nyní, znamená neustálé přetváření staré instalace zvané film novými prostředky. Co kupříkladu udělal Bill Viola ve své vynikající instalaci s názvem SLOWLY TURNING NARRATIVE? Je to instalace zasazená do obdélníkové místnosti, rozdělené na dvě části obrovským otáčejícím se panelem s projekčním plátnem na jedné straně a zrcadlem na druhé straně. Z každé strany místnosti se promítají dva různé typy obrazů. Na jedné straně se objevuje muž, který hledí víceméně do kamery a na diváka. Z druhé strany se promítají rozličné obrazy ze světa: katastrofy, přírodní živly, různé události každodenního života atd. Jak se tato struktura v místnosti pomalu otáčí, obrazy se ze strany na stranu mění a my v důsledku toho vidíme celou místnost, jak se odráží ve straně se zrcadlem, a své vlastní tělo diváka, jak se zrcadlem obíhá dokola. Tento prostor tudíž představuje dokonalou reduplikaci všech možných pozic, které divák může zaujmout jakožto nehybný bod v křesle kinosálu – tyto pozice však zakoušíme v jakési strukturně pohyblivé situaci. V tom je název „Slowly Turning Narrative“ nádherný, protože rozšiřuje běžné pouto, které nás pojí s obvyklou narativní situací při instalaci běžného filmu a zcela originálním způsobem je přizpůsobuje jedné specifické chvíli, tj. času této jednotlivé instalace.

Mohli bychom tuto novou situaci nazvat *rozšířeným filmem* (*expanded cinema*) jako Gene Youngblood před třiceti lety. V tu dobu rozšířený film ještě ani neexistoval. Video bylo teprve na vzestupu a nový typ projekce prostřednictvím videa představoval v sedmdesátých letech zkušenost, která se jen matně rýsovala. Youngbloodův *Rozšířený film*⁸⁾ byl tedy prorockým názvem. Je zajímavé, že nyní, když jsme svědky extenze rozšířeného filmu, je velice obtížné říct, co film přesně je. Lze odpovědět jen ve velmi úzkém smyslu, budeme-li předpokládat, že film zůstal stejným systémem, jakým byl po celé století.

Anette W. Balkema – Henk Slager: Je zřejmé, že filmový obraz hraje ve světě výtvarného umění důležitou roli. Může být důvodem jeho schopnost nabídnout nový prostor reprezentace, tj. prostor, který vyžaduje soustředění na zkušenost trvání, jak říká Gilles Deleuze? Nebo je důvodů víc?

Raymond Bellour: První tendence toho, o čem se bavíme, vznikají samozřejmě na začátku padesátých let s prudkým nástupem televize. Proto byla po téměř dvacet let většina videoartu především reflexí a přepracováním účinku televizních obrazů a televizní situace.⁹⁾ Pokud se snažíme uvažovat v termínech příčin, zdá se mi, že druhý krok byl jasně učiněn nástupem počítače. Spojení televize a počítače představuje možnost prakticky změnit veškeré konkrétní situace a všechno to, co je pro paměť

8) Srov. Gene Youngblood, *Expanded Cinema*. New York 1970.

9) Počátky videoartu jsou obvykle datovány přibližně rokem 1963, kdy představili své první experimenty s televizí Nam June Paik a Wolf Vostell.

teoreticky možné. Zkušenost s počítačem a sama existence interaktivity otevřely zcela nový prostor.

Filmem představujícím významný projev této možnosti je *SMOKING/NO SMOKING* z roku 1993 od Alaina Resnais. Vychází z předlohy anglického dramatika Alana Ayckbourn. Ayckbourn napsal řadu krátkých her, které jsou strukturně propojené, takže na sebe vzájemně působí a společně vytvářejí jakousi globální, rozšířenou podívanou. Resnais se z tohoto materiálu rozhodl vystavět dva filmy, první nazval *Smoking*, druhý *No Smoking*. Děj začíná v obou filmech stejnou scénou, ve které se žena rozhoduje, zda kouřit, či nekouřit. Tento moment tvoří začátek jakéhosi počítačově rozvětveného systému, jenž v každém filmu vede k šesti možným zápletkám, které jsou uspořádány posloupně. Dohromady tedy máme dvanáct zápletek pro jednu situaci, založenou na principu digitálního rozcestí ano-ne. Pro diváka jsou to dva filmy, promítané ve dvou různých kinech. Musíte si vybrat, zda půjdete do jednoho, nebo do druhého, což je jakási metafora interaktivní situace. Protože zde chybí jakékoli jednoznačné pokyny, napodobuje tato struktura *de facto* interaktivní situaci před počítačem. Samotná existence počítače je pro film *SMOKING/NO SMOKING* zcela určující. Před dvaceti lety by byl nemyslitelný. Z hlediska filmu bych řekl, že s ohledem na způsob myšlení a konstrukce divácké situace je založen na principu jakési repliky počítače.

Je zřejmé, že v současnosti žijeme ve světě videa, televize a počítačových strojů. Různé roviny lidské zkušenosti spojené s díváním se, společně s příběhem kultury uplynulých deseti století postupně dobývají různé typy prostoru: knihu, divadlo, malířství, sochařství. Všechny tyto různé druhy vizuální zkušenosti splynou do jedné abstraktní skříňky, kterou nepochybně představuje počítač, a nahradí veškeré vztahy, které jsme kdy s obrazem měli. Začínáme chápat, že divácké zkušenosti muzea či kina, které bývaly oddělené, vstoupily do procesu míšení. To vše, jak se zdá, směřuje k počítači.

Teoreticky vzato zastupuje počítač to, o čem Leibniz uvažoval jako o „monadologii“. To může působit jako oslnivé a intelektuálně zajímavé tvrzení, retrospektivně prorocká myšlenka, ale nikam dál nás to neposune. Možná to je však částečně příčinou zájmu, který o Leibnize projevil Deleuze ve své knize *Záhyb. Leibniz a baroko*.¹⁰⁾ Třeba je existence záhybu, tohoto nového způsobu myšlení o Leibnizově kouzelné komnatě, která v monadologii obsahuje veškeré obrazy světa, důsledkem narůstajícího vlivu počítače.

Anette W. Balkema – Henk Slager: Mohou být klasické kategorie moderního umění a/nebo jeho postupy a význam hodnot jako forma, vyváženost, barva, světlo, povrch, ikonografická ucelenost, reprezentace a identifikace přeneseny i do video a media artu? Pokud ne, jaké pojmy potřebujeme, abychom mohli tuto novou oblast zmapovat?

Raymond Bellour: To je ve skutečnosti otázka, se kterou se potýkám, když píšu. Provádět popis pohyblivého obrazu v klasických pojmech je vždy obtížné. Byl to vlastně už problém ve vývoji dějin malířství. V malířství je nicméně snazší nalézt jazyk, který odpovídá realitě obrazu. Nyní, když máme co do činění s pohyblivým obrazem, je to

10) Gilles Deleuze, *Le pli: Leibniz et le baroque*. Paris 1988.

mnohem složitější, protože text filmu je takřikajíc necitovatelný. Jednou jsem to popsal jako „nedosažitelný text“ (*le texte introuvable*).¹¹⁾ Filmový záběr nelze na papíře citovat. U analogového obrazu existuje ale přinejmenším možnost jej evokovat. Když jsem začal psát o videu, stále častěji jsem narážel na problém, jak popsat, co se děje na video-páskách a hlavně v instalacích. Vybavuji si například, jak jsem se v textu nazvaném *La chambre*¹²⁾ pokoušel popsat SLOWLY TURNING NARRATIVE a uvědomoval si, že hledám svá slova prostřednictvím pronásledování obrazů.

Nevím tedy, jsou-li problémem kategorie nebo pojmy. Pochybuji, že nějaké nové termíny, stejně fixní jako termíny staré, jako např. *chiaroscuro*, které uplatňujeme pro popis malby, se zde mohou osvědčit, neboť obraz má nyní možnost neustálého pohybu, transformace a přetváření. U takovýchto termínů je možné striktně technické zhodnocení, kde se říkají takové věci jako: „Obraz tvoří dvacet tisíc pixelů červené a šest tisíc pixelů žluté.“ (Mohl bych říci i něco jiného). Mezi přísně technickou definicí a percepční situací narůstá čím dál větší propast. Kdybych vám sdělil údaje o pixelech, neměli byste sebe-menší představu o tom, jak to vypadá. Ale kdybych řekl způsobem více odpovídajícím percepci například „toto je stůl“, metaforicky byste tomu rozuměli. Skutečný obraz je mezi těmito dvěma způsoby řeči a žádný jazyk jej nedokáže vyjádřit.¹³⁾ Proto je reflexe umění skutečně obtížná. Doslova se honíte za obrazem. Je to nicméně zajímavé, když uvážíte, že takovýto stav vlastně připomíná situaci diváka. Mluvil jsem již o situaci, kdy se ocitáte uprostřed instalace Douga Aitkena jakožto pohyblivý divák, který neustále ztrácí obrazy. Sledujete obrazy, ale musíte si současně pamatovat, co se odehrálo na projekčních plochách ze začátku instalace. Jste ztraceným divákem, který nemá příliš daleko od situace specialisty, který je ztracen v kontextu terminologie. Možná vám připadá, že odpovědět na vaši otázku popisem situace porážky a neschopnosti, jak to činím já, je příliš snadné. Někdo jiný možná přinese řadu dobrých pojmů, které tuto oblast nově uspořádají. Já nicméně o této možnosti pochybuji.

Anette W. Balkema – Henk Slager: Můžeme říci, že francouzská poválečná filmová teorie klade důraz na kritickou reflexi karteziánského optického režimu. Jaký je váš teoretický postoj?

Raymond Bellour: Na samém začátku své práce jsem se snažil konstruovat segmenty a subsegmenty a rozlišovat jednotlivé záběry, abych prostřednictvím analýzy převážně amerických filmů porozuměl klasickému filmu. Jako základní východiska a zdroj teoretických nástrojů jsem využíval sémiologii a psychoanalýzu. Postupně jsem ovšem zjistil, že jsou tyto nástroje nedostatečné, a to díky setkání s novými obrazy obecně a konkrétně s novými spojeními mezi obrazy, na základě zkušenosti, kterou jsem nazval

11) R. Bellour, *Le texte introuvable*. „Ca“ 1975, č. 7 – 8, s. 19 – 27. Přetištěno in: R. Bellour, *L'analyse du film*. Paris 1979, s. 35 – 41. Anglický překlad: *The Unattainable Text*. In: R. Bellour, *The Analysis of Film*. Bloomington 2000, s. 21 – 27.

12) R. Bellour, *La chambre (fragment, à propos de Bill Viola)* (catalogue). In: *Cinquième semaine internationale de vidéo, 29 oct. – 6 nov. 1993*, s. 85 – 89.

13) K tématu videoartu jako sféry nepopsatelných obrazů srov. R. Bellour – Elisabeth Lyon (eds.), *Unspeakable Images*, „Camera Obscura“ 1991, č. 24.

„l'entre-images“. Považuji ony dvě knihy, které nakonec na toto téma vyšly, za teoreticky mnohem méně završené a přesné, než byly například mé analýzy Hitchcockových filmů.¹⁴⁾ Pojmy jsou popisnější a méně formální, jako by povaha a enigmatický rozměr těchto přechodných a smíšených objektů, kterým jsem se snažil porozumět, svým způsobem pohřbila možnost přísných deskriptivních a interpretativních konceptualizací, jaké nabízela sémiologie a psychoanalytická teorie.

Důsledkem toho, že naši zkušenost rozšířilo video, byl pro *L'Entre-images* úkol vydobýt nové prostředky konceptualizace, jež by byly nezávislé na klasických nástrojích sémiologie. V tomto počínání jsem byl hluboce ovlivněn filosofickými pracemi Gillesa Deleuze. Současně jsem pracoval s experimentální a kognitivní psychologií, jež se věnuje životním podmínkám dítěte, jako je například kniha Daniela Sterna *The Interpersonal World of the Infant*,¹⁵⁾ jež zkoumá nové roviny subjektivní zkušenosti a nabízí komplementární pohled vzhledem k psychoanalýze a jejímu starému strukturnímu modelu. Takto jsem se pokoušel vytvořit novou směs ze všech zkušeností, kterými jsem procházel. „L'entre-images“ představuje roztavení starých teoretických nástrojů. Nic již nebylo nikdy tak spolehlivé jako v časech filmu a s ním spojených klasických teoretických nástrojů. Lze tedy říci, že smíšená média vedla ke smíšeným možnostem konceptualizace. Nové typy konceptualizace ovšem nejsou pro abstraktní mysl tak přesné a uspokojující jako stará teorie. Je nasnadě, že v obecné rovině srozumitelnosti strukturalismu či Metzova psaní o filmu nástroje pro chápání posunu nového obrazu nenalezneme. Tato situace vytváří závazek vrátit se k filmu s nástroji, které proměnila zkušenost s novými obrazy.

Je důležité vědět, že Deleuze na konci svého života pracoval na knize o virtuálních obrazech a obecněji o pojmu virtuálního – což měl být jakýsi třetí díl jeho knih o filmu. Nakonec jej nestihl dokončit. Podařilo se zachránit jen několik stránek, které vyšly pod názvem *L'Actuel et le virtuel* jako doplněk nového vydání *Dialogues* (ve Flammarion),¹⁶⁾ knihy, kterou Deleuze řadu let předtím sestavil s Claire Parnetovou.

Dnes už hegemonická teorie neexistuje. Ačkoli se v nedávné době objevilo mnoho důležitých a precizních prací, které souvisí s nastíněnými problémy, obecná teorie obrazu se dosud nezformovala. Možná vzejde od někoho z takzvaného třetího světa, jehož myšlení se bude vyznačovat naprosto odlišným přístupem i přístupností. V západním světě jsou lidé hnáni k tomu, aby byli ve svém stylu velmi osobní a posouvali hranice subjektivity při psaní stále dál. V tuto chvíli jsou pro to ve Francii hlavně dva příklady. Jean-Louis Schefer v nedávné řadě knih *Du monde et du mouvement des images*, *Cinématographies* a *Images mobiles* dále rozvíjí, co započal před dvaceti lety svou vynikající knihou *L'Homme ordinaire du cinéma*.¹⁷⁾ Jeho velmi zašifrovaný, hádankovitý a osobní způsob psaní znemožňuje, aby se z jeho díla vyvodil jakýkoli teoretický systém.

14) Srov. R. Bellour, *L'analyse du film*. Paris 1979; anglický překlad: *The Analysis of Film*. Bloomington 2000.

15) Daniel Stern, *The Interpersonal World of the Infant: A View from Psychoanalysis and Developmental Psychology*. New York 1985.

16) Gilles Deleuze – Claire Parnet, *Dialogues*. Paris 1996.

17) Jean-Louis Schefer, *Du monde et du mouvement des images* (Paris 1997); *Cinématographies* (Paris 1998); *Images mobiles* (Paris 1999); *L'Homme ordinaire du cinéma* (Paris 1980).

Dalším příkladem je mladý deleuzovský filosof Jean-Clet Martin, jenž napsal útlou knížku s názvem *Image virtuelle*,¹⁸⁾ která nabízí přesvědčivou filosofickou reflexi obrazů, ale je opět velmi osobní, co se týče psaní a posouvání slov až k jejich nejhlubším metaforickým možnostem. Tyto knihy představují působivé počiny a je důležité je ocenit a nechat se jimi vést. Nedá se ale říct, že nabízejí ucelené nástroje pro zobecňující a shrnující teorii. Dokonce i Deleuzova filosofie, která je pro mě nejdůležitější, posouvá možnost hlásat filosofické systémy až ke krajní formě nejistoty. Například poslední text, který Deleuze napsal, se znovu věnuje Spinozovi a nazývá se *Tři etiky* – byl vydán ve svazku *Critique et clinique*.¹⁹⁾ Je to skvostný text o třech typech etiky ve Spinozově díle, ale vyzdvihuje více než kdy jindy enigmatické překrývání filosofie a literatury. Tento text by mimochodem mohl být důležitý i pro obraz, neboť se tu hovoří o obraze jako o světle. Když jej čtete, přivede vás k těm nejproblematictějším bodům zkušenosti myšlení, ale není tu už ani náznak nějaké zakládající teorie či dalšího východiska. Možná je novou teorií to, že již žádná obecná a ucelená teorie o obraze neexistuje.

Přeložil Jakub Kučera

Přeloženo z anglického originálu: Raymond Bellour, *Challenging Cinema*.

In: Anette W. Balkema – Henk Slager (eds.), *Screen-Based Art*.

Lier en Boog, Series of Philosophy of Art and Art Theory. Volume 15.

Rodopi B. V., Amsterdam 2000, s. 35 – 43.

Citované filmy a díla z oblasti media artu:

Electric Earth (Doug Aitken, 1999), *Feature Film* (Douglas Gordon, 1999), *Immemory* (Chris Marker, 1997), *Level Five* (Chris Marker, 1997), *Německo v roce 90 devět nula* (Allemande 90 neuf zero; Jean-Luc Godard, 1991), *Persona* (Ingmar Bergman, 1966), *Ptáci* (The Birds; Alfred Hitchcock, 1963), *Síla slova* (Puissance de la parole; Jean-Luc Godard, 1988), *Slowly Turning Narrative* (Bill Viola, 1993), *Smoking/No Smoking* (Alain Resnais, 1993), *Suburb Brain* (Pipilotti Rista, 1999), *Tady a jinde* (Ici et ailleurs; Jean-Luc Godard, 1974), *Taxikář* (Taxi Driver; Martin Scorsese, 1976), *Through a Looking Glass* (Douglas Gordon, 1999), *Vertigo* (Alfred Hitchcock, 1958).

18) Jean-Clet Martin, *Image virtuelle*. Paris 1996.

19) Gilles Deleuze, *Critique et clinique*. Paris 1993.