

Články k tématu

DILEMA POZOROVATELE

Dotýkat se, či nedotýkat?

Wanda Strauvenová

Pravidla (mediálně-archeologické) hry

Po sto letech existence kinematografie začala být její pozice v dějinách médií a umění zpochybňována. Různí autoři došli k závěru, že je „intermezzem“ (Siegfried Zielinski) či „oklikou“ (William Uricchio) v dějinách televize, vedlejší kolejí v dějinách animace (Lev Manovich) nebo jednoduše novou formou malby (Philippe-Alain Michaud).¹⁾ Lev Manovich nabídl přesvědčivé argumenty zejména z perspektivy digitálních médií a tvrdí, že standardní kinematografický modus není fotografický, ale grafický, což nám dovoluje propojit *SIN CITY* Roberta Rodrigueze a Franka Millera s prekinematografickými světelnými pantomimami (*Pantomimes Lumineuses*) Émila Reynauda z počátku devadesátých let 19. století.²⁾ „Film se zrodil z animace,“ tvrdí Manovich, „a odsunul ji na okraj, aby se nakonec stal jedním konkrétním případem animace.“³⁾ V tomto textu se pokusím tuto perspektivu prohloubit a prozkoumat, zda nelze totéž tvrdit i o hraní her, a to nejen v souvislosti s „novou vlnou“ kinematografie her myslí (*mind-game cinema*),⁴⁾ ale také s rozšiřujícím se trhem s počítačovými hrami vycházejícími z filmů (například hra *Kmotr* pro Playstation) a s filmy založenými na počítačových hrách (např. série filmů o *LAŘE CROFT*). Nestal se film v dnešní kultuře jen další formou hry? A nelze, v návaznosti na Manovichovo tvrzení, říci, že film se nakonec „zrodil“ v prostředí optických hraček a heren? Při pokusu o revizi dějin kinematografie z hlediska hraní her (*gaming*) či obecněji hraní (*playing*) nejprve zproblematicuji pojem „prekinematografický“, jak je běžně užíván

- 1) Viz Siegfried Zielinski, *Audiovisions: Cinema and Television as Ent'actes in History*. Amsterdam: Amsterdam University Press 1999; William Uricchio, *Cinema als Omweg: Een Nieuwe kijk op de geschiedenis van het bewegende beeld*. *Skrien* 199, 1999, s. 54–57; Lev Manovich, *What Is Digital Cinema?* Dostupné online: <www.manovich.net/TEXT/digital-cinema.html>, [rev. 1. 4. 2011]; Philippe-Alain Michaud, *Le mouvement des images*. Paris: Centre Pompidou 2006.
- 2) Viz Wanda Strauven, *Pre-Digital vs. Post-Analog*. Prezentováno na „The Ages of the Cinema: Criteria and Models for the Construction of Historical Periods,“ Fourteenth International Film Studies Conference, Udine, Itálie, 20. – 22. března 2007.
- 3) L. Manovich, c. d.
- 4) Ke kinematografii her myslí viz Thomas Elsaesser, *The Mind-Game Film*. In: Warren Buckland (ed.), *Puzzle Films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema*. Oxford: Blackwell 2009, s. 13–41.

v historických přehledech.⁵⁾ Zejména mi jde o přehodnocení pozice kinematografie v dějinách médií. Jakožto filmová historička využívající archeologicko-mediální metodu chci zejména poukázat na to, jak je film zapojen do širšího mediálního (mediálně-historického) kontextu (který se neomezuje na pohyblivé obrazy, ale sahá k malbě, hernám, ručně obsluhovaným strojům, telekomunikaci a tak dále), i na to, že některé prvky tradičně považované za prehistorii kinematografie (jako například optické hračky) mohou ve skutečnosti spadat do jiné historie, která nemusí být nutně historií kinematografickou. Na rozdíl od práce Erkkiho Huhtama o „archeologii heren“, nebo spíš jako její doplnění, bude tato studie sledovat optické přístroje určené k domácí zábavě – zejména thau-matrop, fenakistiskop, zootrop a praxinoskop – a jen okrajově zohlední přístroje nabízející podívanou po vhození žetonu, jako například kinetoskop a mutoskop, které bavily prekinematografického diváka ve veřejné sféře v hernách, zábavních parcích a na výstavištích.⁶⁾ K tomuto pojetí vybízejí dva důvody. Ponechám-li stranou veřejné „hřiště“, mohu nejprve podrobit analýze interakci člověka a stroje, roli (manipulující či dotýkající se) ruky a rozdíly mezi hardwarem a softwarem, což mi umožní zpochybnit (zárodečný) *kinematografický* rozměr optických hraček. Tento přístup mi rovněž dovolí případné přemístění kinematografie mezi přístroje domácí zábavy, k čemuž došlo na konci sedmdesátých let se zrodem domácího videa a v nedávné době s nástupem domácího kina (se zvukovým systémem surround). Při analýze optických hraček budu částečně vycházet ze studie „Circularity and Repetition at the Heart of Attraction: Optical Toys and the Emergence of a New Cultural Series“ od Nicolase Dulaca a Andrého Gaudreaulta.⁷⁾ Oproti Dulacovi a Gaudreaultovi mi nejde ani tak o formální principy (cirkulace, repetice a podobně), jako spíše o interakci mezi prekinematografickým divákem a optickým přístrojem.

V návaznosti na práci Jonathana Craryho *Techniques of the Observer* budu prekinematografického diváka označovat jako *pozorovatele*, abych zabránila konotaci „pasivního diváka představení“ a abych upozornila na „předepsanou množinu možností“, v nichž se akt dívání odehrává.⁸⁾ Podle Craryho se podmínky pozorovatele ve dvacátých a třicátých

- 5) Mým cílem není navrhnout novou teorii her nebo systematicky aplikovat existující teorie her. Budu však odkazovat ke klasickému textu Roger Caillois, *Hry a lidé*. Praha: Nakladatelství Studia Ypsilon 1998, který je zmiňován v teoretických pracích o (digitálním) hraní z nedávné doby a je užitečný zejména proto, že navrhuje škálu her mezi *ludus* (hry s určitými pravidly zaměřené na cíl) a *paidia* (volné hry bez cíle), kterou tvoří čtyři kategorie: *agôn* (soutěž), *alea* (štěstí), *mimikry* (simulace) a *ilinx* (závrať). Aplikací Cailloisovy teorie se záměrně vyhnu situování kinematografie do skupiny *mimikry*, i když tam divadlo (a s ním i film) patří. Tuto strategii volím proto, že mě v této studii nezajímá vztah herce a diváka.
- 6) Erkki Huhtamo, Slot of Fun, Slot of Trouble: An Archeology of Arcade Gaming. In: Joost Raessens – Jeffrey Goldstein (eds.), *Handbook of Computer Game Studies*. Cambridge: MIT Press 2005, s. 3–21.
- 7) Nicolas Dulac – André Gerrat, Circularity and Repetition at the Heart of the Attraction: Optical Toys and the Emergence of New Cultural Series. In: Wanda Strauven (ed.), *The Cinema of Attractions Reloaded*. Amsterdam: Amsterdam University Press 2006, s. 227–244. Tento text byl původně publikován online pod názvem: Heads or Tails: The Emergence of a New Cultural Series, from the Phenakistiscope to the Cinematograph. *Invisible Culture* 8, podzim 2004. Online: <http://www.rochester.edu/in_visible_culture/Issue_8/issue8_dulac-gaudreault.pdf>, [rev. 1. 4. 2011].
- 8) Jonathan Crary, *Techniques of the Observer: On Vision and Modernity in the Nineteenth Century*. Cambridge: MIT Press 1990, s. 5–6.

letech 19. století radikálně změnily díky novým teoriím o povaze lidského zraku a mechanismu oka, které způsobily posun od karteziánské koncepce monokulárního a „odtělesněného“ zraku k pojetí, které pojímá zrak jako součást lidského těla. Tento posun je zřetelný v technologickém rozdílu mezi camerou obscurou (tedy perspektivním viděním) a stereoskopem (binokulárním viděním). Může se zdát, že fotografie a kinematografie znamenají návrat k perspektivě camery obscury, avšak je třeba spolu s Crarym připomenout, že se objevily „v sociálním, kulturním a vědeckém kontextu, který je zásadně jiný, neboť mu předcházela rozchod s podmínkami vidění“, na nichž byl zmíněný renesanční optický aparát založen.⁹⁾ Takzvané prekinematografické aparáty 19. století, které údajně ohlašovaly nebo připravovaly zrod kinematografu (*Cinématographe*) bratrů Lumièrůvých, tento odklon názorně dokládají: místo aby nabízely objektivní, racionální pohled na svět, vycházejí ze specifické fyziologie oka, z jeho závislosti na doznívání obrazu na sítnici a na schopnosti vnímání (nebo vytváření) neobjektivních iluzí. Pro mé tvrzení není podstatné, že platnost teorie o doznívání obrazu byla nedávno v rámci oboru filmových studií zpochybněna. Důležitější je, že prekinematografický pozorovatel žil v době bohaté na (pseudo)vědecké experimenty se setrvačností zrakového vjemu a pravděpodobně s nimi byl i obeznámený, protože byly popularizovány prostřednictvím optických přístrojů domácí zábavy. Jelikož většina těchto aparátů zprostředkovávala iluzi pohybu, byla pochopitelně zařazena do prehistorie kinematografie (neboli *kinemy*); a to i přesto, že u některých prekinematografických optických hraček, například u stereoskopu nebo thaumatropu, o pohyb (primárně) nešlo.

Percepce navíc se „zhroucením modelu vidění založeném na cameře obscurae“ již nebyla považována za pasivní způsob vnímání, ale za aktivní proces. Jak tvrdí Crary v knize *Suspension of Perception*, mozek pozorovatele z 19. století byl psychofyzicky vzdělán k tomu, aby „vytvářel vjem“.¹⁰⁾ Tento pozorovatel tedy nepřijímal obrazy pasivně, ale naopak je aktivně chápal. Slovesu chápat (*grasp*) je zde třeba rozumět současně v jeho metaforickém i dosloveném významu, tj. mentálního (intelektuálního) pochopení a manuálního (tělesného) uchopení. (Historické) studie mají tendenci zaměřovat se po způsobu modernismu na fragmentaci lidského těla a ignorovat tak lidskou přítomnost v celé řadě mediálních přístrojů 19. století, od optických hraček a dalších zábavních přístrojů (jako je například fonograf) až po komunikační technologie (jako jsou telegraf a telefon). Jak ale poznamenává Jonathan Auerbach ve své předmluvě ke knize *Body Shots: Early Cinema's Incarnations*, „Četné koncovky „graft“ u těchto různých technologií byly [nepochybně] modelovány podle tělesného aktu psaní.“¹¹⁾ Já se zde nezaměřuji na akt psaní, ale spíše na obsluhování a dotýkání se aparátu. V obou případech je klíčovým faktorem/aktérem ruka pozorovatele.

9) Jonathan Crary, *Modernizing Vision*. In: Hal Foster, *Vision and Visuality*. Seattle: Bay Press 1988, s. 30. Též česky: Jonathan Crary, *Modernizace vidění*. *Teorie vědy* 27, 2004, č. 2, s. 26.

10) Jonathan Crary, *Suspension of Perception: Attention, Spectacle, and Modern Culture*. Cambridge: MIT Press 1999, s. 5.

11) Jonathan Auerbach, *Body Shots: Early Cinema's Incarnations*. Berkeley: University of California Press 2007, s. 9.

Od optických hraček ručních k optickým hračkám ručně ovládaným

Pozorovatel v 19. století není, na rozdíl od diváka institucionalizované kinematografie, uvězněn a připoután k sedadlu v kině a rovněž není pouze divákem spektaklu paobrazů, ale naopak ovládá představení díky tělesné interakci s aparátem. Zaměříme se nejprve na thaumatrop, což je nejjednodušší optické zařízení. Sestává z malého papírového disku a dvou provázků připojených k protilehlým stranám obvodu. Pozorovatel může rozpo-
hybovat disk tak, že nejprve otáčí jedním provázkem, poté drží oba provázky a mírně za ně tahá. Rotace či „otáčení“ (*tropus*) mu umožňuje sledovat „div“ (*thau*ma), jenž vzniká splynutím dvou různých obrázků nakreslených na opačných stranách disku v jeden. Čím byla rotace rychlejší, tím vznikala dokonalejší iluze. Údajně první thaumatrop, datovaný do poloviny dvacátých let 19. století, zprostředkovával pozorovateli efekt „ptáka v kleci“, jiné slavné příklady byly kůň a jezdec, holý strom a listy, váza a kytice růží. Fenakistiskop (či phénakistiscope, jak uvádí Joseph Plateau) vyžadoval, stejně jako thaumatrop, od pozorovatele obouruční ovládání, přinejmenším v původním návrhu z roku 1832, v němž jedna ruka držela tyčku s připevněným diskem a druhá ruka disk roztáčela, aby vznikla „klamná“ (*phenakos*) podívaná. Některé pozdější modely už měly stojan, a mohly být ovládané pouze jednou rukou. Původní ruční fenakistiskop existoval ve dvou variantách: jednodiskové a dvoudiskové. Obě varianty jsou založené na pozorování izolovaných obrázků (po sobě následující momenty akce) skrz výřez, které splývají do jednoho (vlastní akce v pohybu). První varianta je jednodušší na ovládání, protože zahrnuje jen jeden rotující disk, ale vyžaduje zrcadlo, které kompenzuje „chybějící“ disk se sérií obrázků. Obrázky z jednoho disku jsou umístěné naproti zrcadlu a jsou (výřezy) odráženy směrem k pozorovateli.

Thaumatrop a fenakistiskop se liší od jiných optických hraček jednoduchým formátem (disk), způsobem manipulace (jedna osoba, „uživatel“ obsluhující přístroj oběma rukama) a lze říci spojením hardwaru a softwaru (každý disk je současně aparátem zprostředkovávajícím podívanou i samotným cílem pohledu).¹²⁾ Zootrop a praxinoskop naopak vyžadují (velmi jednoduchou) přípravu před samotným pozorováním: je třeba zvolit obrázkový pás a správně ho umístit do cylindrického bubnu. Když je buben připraven k použití, může se předvádění zúčastnit více lidí a všichni si mohou užívat rozpo-
hybovaného „života“ (*zoo*) nebo „akce“ (*praxis*) z různých pozic okolo aparátu a dívat se podle typu aparátu buď skrz vyříznuté otvory, nebo na zrcadla ve středu bubnu. Zootrop funguje na stejném principu jako dvoudiskový fenakistiskop, přičemž dva původní disky nahrazují protilehlé strany bubnu: vnější strana je u pozorovatele a vnitřní strana je od něj vzdálena. Zatímco základní typ zootropu se otáčel kolem své osy díky roztáčení jednou či oběma rukama, pozdější modely byly vybaveny klikou nebo držadlem; klika byla již součástí patentu praxinoskopu Émila Reynauda z roku 1877. Tento přístroj již neměl vyříznuté otvory jako zootrop a navracel se tak k jednodiskové variantě zrcadlového fenakistiskopu, ale zrcadlo tam bylo umístěno ve středu aparátu. Dvanáctiboký zrcadlový hranol umožňoval, aby se každý z dvanácti obrázků umístěných na pásu odrážel v samo-

12) Vztah softwaru a hardwaru viz J. C r a r y, *Suspension of Perception*, s. 206.

statném zrcadle, a otáčel-li se, vytvářel tak dokonalou iluzi pohyblivého obrazu. Obraz byl ostrý, jasný a neblikal.

Klasická teorie her Rogera Cailloise řadí „hru iluzí“ do kategorie *mimikry*, přičemž optické iluze explicitně nezmiňuje. Domnívám se, že optické hračky 19. století patří spíše do kategorie *ilinx*, protože rotace přístroje způsobuje jistou formu závratí (srovnatelnou s dětskou hrou, při níž se děti „rychle točí kolem své osy“, jak vysvětluje Caillois).¹³⁾ Rotace je u těchto optických zařízení skutečně zásadní. Pro mou argumentaci je důležité i to, že se ovládají *manuálně*. Zapojení ruky (rukou) pozorovatele umožňuje *manipulaci*, neboli „interaktivitu“ během podívané – rychlost otáčení lze měnit, akce může být náhle přerušena nebo lze obrátit její směr. Z hlediska Cailloisovy teorie má tedy tato forma *ilinx* stejně jako „otáčení kolem své osy“ blíže k *paidia* (volná, bezúčelná hra) než k *ludus* (hra s pravidly zaměřená na cíl).

Jak upozornili Dulac a Gaudreault, optická zařízení 19. století jsou vskutku hračkami zejména díky jednoduché interakci:

Potěšení, které poskytovaly, vycházelo stejně tak z manipulace s hračkou, jako z iluze pohybu. Mechanismus od „uživatel“ očekával, že se stane jeho součástí a nebude se na něj jen dívat z dálky.

Dále tvrdí: „V tomto smyslu můžeme takzvanou ‚prekinematografii‘ chápat [...] jako ‚prepočítačovou hru‘.“¹⁴⁾ S ohledem na zootrop však Dulac a Gaudreault své tvrzení zmírňují a naznačují – v teleologickém smyslu –, že oddělení přístroje (hardwaru) a pásu s obrázky (softwaru) je symptomem „posunu od toho, co bychom mohli popsat jako ‚hráčský modus atrakce‘ (*player mode of attraction*), k ‚diváckému modu atrakce‘ (*viewer mode of attraction*).“ „Když byl totiž aparát na jedné straně a pás s obrázky na straně druhé, uživatel zootropu [...] pocítoval přítomnost aparátu během podívané o něco méně.“¹⁵⁾ Pokud se při používání zootropu „hráčský modus atrakce“ zapojuje *méně* během samotné podívané, pak je *před* ní vklad diváka velmi důležitý, zejména jde-li o kombinaci nebo překrývání pásů s různými akcemi (podle předepsaných nebo volně sestavených vzorů). Tato zvláštnost zootropu umožňovala pozorovateli jistou míru kreativity, a díky tomu z něj činila „prekinematografického“ střihače.¹⁶⁾

Takzvaný divácký modus atrakce je zřetelnější v pozdějších aplikacích Reynaudova praxinoskopu, tedy v případě divadelního praxinoskopu (1879), projekčního praxinoskopu (1880) i optického divadla (1889), které již nebylo hračkou spadající do oblasti domácí zábavy, ale *dispozitivem* veřejné podívané.¹⁷⁾ Lze říci, že divadelní praxinoskop je z teleologického (a tudíž sporného) hlediska prvním krokem k pozici diváka uvězně-

13) R. C a i l l o i s, c. d., s. 45. Viz též obecný popis her kategorie *ilinx* jako pokusu „potlačit na nějakou dobu stabilitu vnímání“, s. 44. Ke Cailloisově kategorizaci her viz poznámka pod čarou č. 5.

14) N. D u l a c – A. G a u d r e a u l t, *Circularity and Repetition*, s. 266.

15) Tamtéž.

16) Tamtéž, s. 236.

17) Původně francouzský pojem *dispozitiv* zde budu používat pro označení specifické situace dívání se dané aparátem. Vycházím přitom z práce Franka Kesslera, který poukázal na problematický překlad pojmu *dispozitiv* do angličtiny, zejména v kontextu tzv. aparátové teorie. Viz Frank K e s s l e r, *La cinématographie*

ného v klasickém kině. Jedná se o důmyslnou dřevěnou krabici s praxinoskopem umístěným uvnitř, v níž jsou dva pozorovací otvory: jeden ve víku a druhý v nakloněném panelu, který se nachází mezi (otevřeným) víkem a válcem praxinoskopu. Otvor v nakloněném panelu je pokrytý kusem odrazového skla, které slouží k zrcadlení (vyměnitelné) kresby připevněné na protilehlé vnitřní straně víka. Pozorovatel vnímá skrz otvor ve víku pohybující se postavu, která je *obklopena* divadelně stylizovanými kulisami nakreslenými na nakloněném panelu a současně *překrývá* pozadí odrážené z vnitřní strany víka. Pohybující se postava se tak dostává do předního plánu scény. Aby byla tato trojrozměrná optická iluze (či „dojem prostorové dislokace“) účinná, musí být postavy v praxinoskopu nakreslené na černém pásu.¹⁸⁾ Důležitější však je, že trojrozměrný efekt lze pozorovat jen z privilegované pozice, tedy skrze otvor na jedné straně krabice určený pro diváka. Tato fixní pozice nabízí intenzivnější iluzi pohybu i díky kontrastu s nehybnými kulisami a pozadím. „Banální“ iluzi pohybu však lze vnímat ze všech stran praxinoskopického válce, takže představení může sledovat více diváků, stejně jako u původního praxinoskopu. Rovněž praxinoskopická projekce je přístupná vícero divákům současně. Tento model praxinoskopu navazuje na princip laterny magiky, ale svíčka je nahrazena petrolejovou lampou, k níž jsou připojeny dva optické systémy: jeden slouží k projekci pevného pozadí, druhý k projekci pohyblivých obrázků (jejichž počet je stále „omezený“ na dvanáct). Obě vrstvy jsou promítány na plochý povrch, čímž vzniká představení, které může sledovat/vidět početné neaktivní publikum. Optické divadlo pak znamená alespoň jeden krok „vpřed“, protože přemísťuje promítací stroj z domácího prostředí do veřejného prostoru a umožňuje promítání delších pásů (a tedy delších vyprávění). Již tři roky před oficiálním zrodem kinematografu existoval kinematografický *dispositif* – 28. října 1892 uspořádal Reynaud první veřejné představení světelných pantomim (*Pantomimes Lumineuses*).

Jak bylo řečeno, optické divadlo již není optickou *hračkou*. Jelikož pozorovatel už není v přímém kontaktu s aparátem, nemůže fyzicky manipulovat pohyblivým obrazem a místo toho je „začleněn do [nového] systému konvencí a omezení“ – abychom parafrázovali Craryho definici.¹⁹⁾ Dulac a Gaudreault to formulovali takto:

V případě optických hraček se divák stával součástí aparátu: byl v aparátu, stával se aparátem. V optickém divadle byl rozpohybovaný obraz na něm naopak zcela nezávislý. Divák byl vykázán za hranice aparátu, byl udržován v určité distanci, a nemohl tak ničím manipulovat.

Dále píší:

Pokud všichni klasičtí historici filmu viděli v Reynaudovi rozhodující „prekinematografickou“ postavu, bylo tomu tak proto, že optické divadlo si jednoznačně

comme *dispositif* (du) spectaculaire. *Cinémas* 14, 2003, č. 1, s. 21–34; Týž, *The Cinema of Attractions as Dispositif*. In: W. Strauven (ed.), *Cinema of Attractions Reloaded*, s. 57–69. K různým přístrojům Émila Reynauda viz též J. Crary, *Suspensions of Perception*, s. 259–267.

18) Citováno v J. Crary, *Suspensions of Perception*, s. 263.

19) J. Crary, *Techniques of the Observer*, s. 6.

drželo odstup od paradigmatu „prepočítačové hry“. Rotace, opakování a účast hráče ustoupily narativnímu vývoji a sebevymazání diváka.²⁰⁾

Se zrodem optického divadla na začátku devadesátých let 19. století vítězí takzvaný divácký modus atrakce nad hráčským modem atrakce a pozorovatel přestává být uživatelem aparátů (hardwaru) a stává se konzumentem obrazů (softwaru). Představa o tělesné podstatě zraku, která byla pro fyziologické experimenty 19. století velmi důležitá, by přesto neměla být zcela zavržena. Doznívání obrazu na sítnici, které umožňuje vnímání optických iluzí, se neodehrává mimo tělo, a to dokonce ani tehdy, když je udržována distance mezi pozorovatelem a obrazem. Jak již bylo řečeno, pozorovatel z 19. století byl obeznámen s některými základními principy vidění díky přeměně vědeckých nástrojů na optické hračky. Věřím, že v případě optického divadla nebylo toto „vědění“ náhle zapomenuto. Naopak, obohatilo diváckou zkušenost a divák si byl vědom, že se mění z hráče na tvůrce vjemu.²¹⁾

Při popisu optických hraček jsem zdůraznila význam ruky – a mohla jsem připomenout i jiné ručně ovládané optické hračky, jako například obrázkovou knížečku, která při rychlém otáčení listů vytváří iluzi pohyblivého obrazu, kaleidoskop nebo choreutoskop. Chtěla jsem tím zdůraznit, jak si prekinematografický pozorovatel hrál a navazoval interakci s hračkou, respektive jak bylo oko závislé na ruce. V souvislosti s vynálezy nových technických médií na konci 19. století (a nástupem telegrafistů ovládajících bezdrátové telegrafy) je ruka zásadní součástí lidského těla: vrozená protéza, která nás odlišuje od zvířat. Člověk je díky své obratné ruce technickým zvířetem. Podle antropologa André Leroi-Gourhana vzpřímená lidská chůze spojuje ruku s obličejem, který umožňuje mluvení: gesta a slova jsou tedy ze své podstaty propojená, a proto je opozice mezi *homo faber* (s jeho kamennými nástroji) a *homo sapiens* (s jeho slovními nástroji) nemožná, či přinejmenším zbytečná.²²⁾ V tomto ohledu stojí za zmínku, že optická hračka se někdy označuje jako „filozofická hračka“. Oko komunikuje s mozkem, respektive oko mate mozek prostřednictvím ruky. U optické hračky nejde o objektivní pohled spojený s camerou obscurou, ale o subjektivní tělesný zrak Craryho pozorovatele z 19. století. Všechny iluze, které ruka spustila a uvedla do pohybu, nakonec musí pochopit mozek pozorovatele. Mluvíme-li o opozici „prekinematografie“ a „prepočítačové hry“, je třeba zohledňovat bergsonovskou kauzální podmíněnost akce/percepce. Pro pochopení „prekinematografie“ se zdá být mnohem užitečnější spojení oka a mozku než spojení ruky a mozku, zatímco u „prepočítačové hry“ je tomu naopak. Stačí si jen vybavit držadla, páky, kliky, pedály a další zařízení v hernách, nebo joysticky a klávesnice u počítačových her. Erkki Huhtamo zdůrazňuje ve výše zmíněném článku o hernách význam „klávesnicové tra-

20) N. D u l a c – A. G a u d r e a u l t, *Circularity and Repetition*, s. 239.

21) Crary připomíná, že Reynaudovo optické divadlo zůstávalo populární i po zrodu kinematografu: „Tehdejší publikum, většinou obeznámené s filmy bratří Lumièrů, nepovažovalo Reynaudova ručně vyrobená krátká díla podobná animovaným filmům za neadekvátní nebo nekompletní formu kinematografie, ale za samostatné atrakce s vlastními formami slasti.“ Viz J. C r a r y, *Suspensions of Perception*, s. 266.

22) André L e r o i - G o u r h a n, *Le geste et la parole*. Vol. 1. *Technique et Langre*. Paris: Albin Michel 1964. Viz též Nathalie R o e l e n s – W a n d a S t r a u v e n, Introduction: Du prothétique à l'orthopédie. In: *Homo orthopedicus: Le corps et ses prothèses à l'époque (post)moderniste*. Paris: L'Harmattan 2001, s. 8.

dice“ a cituje Davida Sudnowa, který na začátku osmdesátých let 20. století srovnával hru na piáno a ovládání herní konzole Atari. Sudnow píše:

[Piáno] nutí ruku dosahovat svých anatomických limitů, a tím podněcuje rozvoj síly a nezávislého pohybu prsteníčku a malíčku, což není pro žádný jiný nástroj v této míře potřebné. Piáno vyzývá ruce, aby plně spolupracovaly s obrovskou mozkovou hmotou, a to ve větší míře než jakákoliv jiná část těla.²³⁾

Optické hračky 19. století samozřejmě nevyžadovaly tak propracovaný prstoklad, přesto je toto srovnání příhodné. Ruka prekinematografického pozorovatele musela být aktivní, aby uvedla hračku do provozu a stvořila obrazy pro „mozkovou hmotu“.

Archeologie „dotykové obrazovky“²⁴⁾

I když Reynaudovo optické divadlo vylučovalo přímý kontakt s aparátem, jeho nástup neznamenal konec optických hraček. Naopak, ručně ovládané optické hračky byly zvláště populární na přelomu století, tedy v raném věku kinematografie. Koexistenci těchto dvou paradigmat – hracího modu optické hračky oproti diváckému modu optického divadla – lze nejlépe demonstrovat na srovnání dvou hlavních vizuálních zařízení z devadesátých let 19. století: kinetoskopu a mutoskopu. Mutoskop, jak upozornil Huhtamo, měl oproti kinetoskopu tu výhodu, že nebyl poháněn motorem, což dovolovalo uživateli „svobodně měnit rychlost otáčení klikou nebo kdykoli přerušit představení a prohlédnout si zvláště zajímavé okénko (například polonahou dámou).“²⁵⁾ Některá první „skutečná“ kina, nickelodeony, uvádí dále Huhtamo, se nacházela v zadních prostorách existujících heren, a návštěvník kina tedy procházel kolem řady „proto-interaktivních“ mutoskopů před samotným (méně interaktivním) kinematografickým představením. Spojování heren s kinematografií potvrzuje koexistenci dvou paradigmat, či, jak to formuloval Huhtamo, napětí mezi „dvěma mody konzumpce pohyblivých obrazů – peep show ovládanou klikou a projekcí na plátně.“²⁶⁾

Koexistence těchto dvou paradigmat v devadesátých letech 19. století nám umožňuje lépe charakterizovat dvojitou povahu rané kinematografie: kinematografie atrakcí, jehož teoretickou koncepci zformuloval Tom Gunning v polovině osmdesátých let 20. století,

23) David Sudnow citován v E. Huhtamo, *Slot of Fun*, s. 3.

24) V originále „touch screen“. Slovo „screen“ může označovat plátno i obrazovku, čehož autorka využívá při své argumentaci. V českém jazyce jsou však tyto významy lexikálně odlišeny. Pro zjednodušení budeme používat v českém jazyce zavedený pojem „dotyková obrazovka“ s vědomím, že může jít i o plátno. (Pozn. překl.)

25) E. Huhtamo, *Slot of Fun*, s. 9.

26) Tamtéž, s. 13. Jak upozorňuje Huhtamo, tradice „předehy“ sahá až k Robertsonovým fantasmagorickým představením z devadesátých let 18. století a přežívá dodnes v podobě atrakcí v zábavních parcích. Viz též Lauren Rabinovitz, *From Hale's Tours to Stars Tours: Virtual Voyages and the Delirium of the Hyper-Real*. *Iris* 25, jaro 1998, s. 133–152. Česky: Lauren Rabinovitzová, *Od Hale's Tours ke Star Tours: virtuální cesty a bloudění*. In: Petr Szczepanik (ed.), *Nová filmová historie: Antologie současného myšlení o dějinách kinematografie a audiovizuální kultury*. Praha: Hermann & synové 2004, s. 206–224.

a kinematografie kontempace a hodnot (cinema of contemplation and discernment), „v němž se diváci zapojovali do procesů srovnávání a hodnocení, které aktivizují intelekt“, jak před nedávnem upozornil Charles Musser.²⁷⁾ Kinematografie hodnot jednoznačně preferuje divácký modus optického divadla (či představení laterny magiky, živých obrazů nebo vizuálních umění obecně), zatímco kinematografie atrakcí spíše inklinuje k hracímu modu. Tyto dva typy rané kinematografie by měly být chápány jako dvě strany téže mince, přičemž obě od pozorovatele z 19. století vyžadují aktivní percepční a významotvornou účast a obě oscilují na Caillloisově škále her mezi *paidia* a *ludus*. Kinematografie hodnot byla možná více „řízena pravidly“ než kinematografie atrakcí, ale dovoľovala také improvizaci a asociace (které nebyly zamýšlené a předem dané). Diváci raných filmů byli vyzýváni k utváření vlastních vyprávění, buď v rámci jednoho programu nebo na základě vzpomínek na dříve zhlédnuté filmové programy, za pomoci kontemplovaných maleb v muzeích nebo „živých obrazů“ na jevišti a karikaturami v ilustrovaných časopisech. Ač by bylo potřeba provést podrobnější recepční výzkum, i bez něj se lze domnívat, že kinematografie hodnot zahrnovala jisté intelektuální, ale hravé *agôn* (soutěžení) mezi diváky („Kdo první odhalí intertextový odkaz?“). Kinematografie atrakcí naopak patří spíše do kategorie *ilinx*, zohledníme-li tělesnou dimenzi srovnatelnou se zkušeností jízdy na horské dráze.²⁸⁾

Tato dvě paradigmatu rané kinematografie najdeme i v současné filmové kultuře, která se pohybuje mezi dvěma póly: mezi filmy zaměřujícími se na hru mysli (*mind-game movies*) na straně jedné a ohromujícími spektakly se speciálními efekty na straně druhé, přičemž někdy jsou obě tendence mistrně kombinovány v jediném filmu (například v *MATRIXU*). Je však třeba mít na paměti, že kontext sledování filmu, tedy kinematografický dispozitiv, se v průběhu 20. století radikálně změnil. Abychom porozuměli kinematografii atrakcí, je třeba neustále zdůrazňovat, že k veřejné konzumpci filmů původně docházelo mezi automaty na mince a pouťovými atrakcemi, tedy v kontextu, kde byla tělesná interakce s aparátem běžná. Stroje zprostředkovávající podívanou byly určeny k tomu, aby se jich diváci dotýkali a ovládali je ručně. Neudivuje-li nás, že kino atrakcí přímo – či podle Gunninga „exhibicionisticky“ – oslovovalo návštěvníky poutí a hráče v hernách, nemělo by nás překvapit ani to, že první konzumenti pohyblivých obrazů vyhledávali „blízká setkání“ s novým strojem nebo dokonce s obrazy, které takový stroj vytvářel.²⁹⁾ Proč bychom se tedy neměli pohyblivých obrazů dotýkat?

V tomto ohledu je příznačné, že raná kinematografie znovu objevila „buranský“ žánr. Jak upozornila Miriam Hansenová ve studii o raných amerických divácích:

Vesnický buran byla jednoduchá postava ve vaudevillech, komiksech a dalších populárních médiích. Rané filmy využívaly setkání zdánlivě nevzdělaných lidí

27) Tom G u n n i n g, The Cinema of Attraction: Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde. *Wide Angle* 8, podzim 1986, s. 63–70; Charles M u s s e r, A Cinema of Contemplation, A Cinema of Discernment: Spectatorship, Intertextuality and Attractions in the 1890s. In: W. S t r a u v e n, *Cinema of Attractions Reloaded*, s. 160.

28) V Caillloisově dělení her jsou pouťové atrakce řazeny do kategorie *ilinx*, přičemž spíše inklinují k *ludus*. R. C a i l l o i s, s. 58.

29) K exhibicionismu rané kinematografie viz T. G u n n i n g, Cinema of Attractions.

s městským životem, moderní technologií a komerční zábavou k vytvoření komického motivu a k příležitosti pochlubit se divy nového urbánního světa (srovnej RUBE AND MANDY AT CONEY ISLAND).³⁰⁾

Některé buranské filmy se odehrávaly v prostoru kina, a nabízely tak ranou formu sebe-reflexivity, a můžeme říci, že byly rovněž zásadní v dějinách dotykové obrazovky. Známým příkladem specifického metafilmového buranského filmu je snímek Edwina Portera UNCLE JOSH AT THE MOVING PICTURE SHOW.³¹⁾ Postava strýčka Joshe v něm naivně sleduje dva skutečné Edisonovy filmy a jednu novou atrakci natočenou speciálně pro Porterův film. První film PARISIAN DANCE zobrazuje dámu, která tančí kankán a svou sukni zdvihá stále výše, což strýčka Joshe velmi dráždí. Vyběhne proto na jeviště a začne s ní flirtovat, ale v tom přijíždí Černý diamantový expres (BLACK DIAMOND EXPRESS) a strýček Josh s hrůzou utíká. Na jeviště opět vyskočí při posledním filmu THE COUNTRY PEOPLE, který ukazuje klidnou venkovskou krajinu se studnou a láskujícím párem milenců. Strýček Josh rozpozná v dívce svou dceru a rozhodne se flirtujícího muže potrestat. Místo aby milence chytil, strhne plátno a spadne do náruče promítače (za plátnem).

Ač tyto rané filmy o „buranech“ svádí k didaktické interpretaci, vyjdeme-li například z práce Hansenové a budeme-li je nadále chápat v opozici k pravidlu „dívat se, nedotýkat se“, zdá se pravděpodobnější, že film UNCLE JOSH AT THE MOVING PICTURE SHOW byl míněn čistě jako fraška, komedie, která měla bavit raného, ale již nikoliv tak nezkušeného diváka.³²⁾ Protože však tyto filmy explicitně „propagují formu diváctví, v níž se divák dívá, reaguje a vstupuje do interakce s pohybujícím se obrazem,“ lze v nich také spatřovat určitou nostalgii po interaktivnější éře takzvané prekinematografie.³³⁾ UNCLE JOSH AT THE MOVING PICTURE SHOW znovu nabízí nejen přímý, tělesný kontakt s přístrojem, ale také možnost ovládat pozorovaný obraz nebo ho proměňovat. Strýček Josh může scénu namlouvání ukončit, protože dotykem a stržením plátna zcela zničí obraz (promítaný zezadu). V dnešních kinech by toto přerušení nebylo možné – jak ukazuje Jean-Luc Godard v počtě buranskému žánru, ve filmu KARABINIÉRI –, jelikož je obraz promítán z promítací kabiny umístěné vzadu.³⁴⁾ Institucionalizace kinematografie skutečně vedla k postupnému odstranění všech rysů představení, které přispívaly k (potenciální) interaktivitě *dispozitivu* rané kinematografie, jako bylo ovládání projektorů na kliku, živé komentáře a hudba, nepřetržitě promítání, na které bylo možno kdykoliv přijít (nebo z něj odejít), debaty a pokuřování diváků. Film UNCLE JOSH AT THE MOVING PICTURE SHOW může

30) Miriam Hansen, *Babel and Babylon: Spectatorship in American Silent Film*. Cambridge: Harvard University Press 1991, s. 25.

31) Tento film, vyrobený Edisonovou společností, byl remakem snímku Roberta W. Paula THE COUNTRYMAN AND THE CINEMATOGRAPH, z něhož se zachoval pouze fragment.

32) K didaktické interpretaci filmů o „buranech“ viz např. Isabelle Morrisette, Reflexivity in Spectatorship: The Didactic Nature of Early Silent Films. *Offscreen*, July 2002. Dostupné online: <www.horschamp.qc.ca/new_offscreen/reflexivity.html>, [rev. 2. 4. 2011].

33) Thomas Elsaesser, Discipline through Diegesis: The Rube Film between ‚Attractions‘ and ‚Narrative Integration‘. In: W. Strauven, *Cinema of Attractions Reloaded*, s. 213, kurzíva W. S.

34) Ke Godardově komplexní počtě tomuto žánru viz W. Strauven, Re-Disciplining the Audience: Godard's Rube-Carabinier. In: Malte Hagener – Marijke de Valck (ed.), *Cinephilia: Movies, Love and Memory*. Amsterdam: Amsterdam University Press 2005, s. 125–33.

velmi dobře dokládat zlom v procesu institucionalizace, který nevyhnutelně vedl k potlačení aktivnějších podmínek pozorovatele 19. století a jakožto dominantní modus chování do kina ustanovil modus divácký. Porterův film tedy konfrontuje publikum z roku 1902 se zanikající formou diváctví.

V průběhu dvacátého století se hráčský modus kinematografie příležitostně znovu objevuje nebo se reaktivuje: situuje diváky do „aktivnější“ role, jak tomu bylo například v „sing-along“ verzích³⁵⁾ filmů ZA ZVUKŮ HUDBY nebo ROCKY HORROR PICTURE SHOW, v synestetických experimentech typu Smell-O-Vision, v obskurních avantgardních projektech, jakým bylo promítání gest napodobovaných diváky v epizodě Mana Raye „Ruth, Roses and Revolvers“ ve filmu DREAMS THAT MONEY CAN BUY, nebo v představeních narrativních aparátů, jehož příkladem je legendární Kinoautomat Radúze Činčery, který v určitých chvílích umožňoval publiku rozhodnout o dalším vývoji zápletky. Žádný z těchto pokusů o „interaktivní“ kinematografii – považovaných v rámci dějin institucionalizované kinematografie za slepou uličku nebo marginální experiment – pro mě není až tolik zajímavý, protože se nezaměřuje na přímý kontakt s aparátem. Podstatnější jsou pro mě typy aparátů, jež připomínají zapojování tělesnosti do podívané, jak tomu bylo u optických hraček. Ačkoli lze snadno nalézt a zdokumentovat využití hmatu v (široké) oblasti expanded cinema – ukázkovým příkladem archeologie „dotykové obrazovky“ je nepochybně TAPP UND TAST KINO od Valie Export –, zajímám se spíše o ty momenty, v nichž tradiční nebo institucionalizované filmové plátno divákovi připomíná jeho materiální podstatu, a tedy taktilitnost.³⁶⁾ Napadá mě například závěrečná scéna z MEZIHRY Reného Claira, v níž muž zpomaleně proskočí filmovým plátnem a protrhne nápis FIN (konec), scéna v kině z filmu FRIGO JAKO SHERLOCK HOLMES, v níž se promítač Buster Keaton pokusí vstoupit do „filmu ve filmu“ a je doslova fyzicky odvržen plátnem, na němž se mu zavřou dveře před nosem, a dále scéna z již zmíněných Godardových KARABINIÉRŮ, ve které jeden z vojáků, Michelangelo, šplhá na jeviště, aby se setkal s koupající se dámou ve „filmu ve filmu“, a když se jí pokouší dotknout, propadne plátnem. Motiv materiálnosti plátna zde nepřímou vyzývá (externího) disciplinovaného diváka, aby „porušil“ pravidla institucionalizovaného modu dívání se, přepnul se do hracího modu a navázal fyzický kontakt s přístrojem.

Dále lze uvést interakci Toma Cruise s velkou průhlednou obrazovkou prostřednictvím datových rukavic ve filmu MINORITY REPORT nebo scénu z filmu VIDEODROM, v níž James Woods objímá obrazovku. Podobné využití „dotykové obrazovky“ však nepatří do striktně kinematografického (nebo filmového) světa – jako mnohem taktilnější se totiž jeví obrazovka monitoru počítače a televizní obrazovka, protože s nimi dennodenně vstupujeme do interakce. Filmová plátna jsou oproti tomu mnohem vzdálenější, mají větší „auru“,

35) Verze filmu obsahující titulky písní, která umožňuje, aby diváci zpívali společně s postavami na plátně. (Pozn. překl.)

36) K projektu *Tapp und Tast Kino* od Valie Export ve vztahu k „buranskému“ žánru viz např. W. S t r a u v e n, Touch, Don't Look. In: Alice A u t e l i t a n o – Veronica I n n o c e n t i – Valentina R e (eds.), *I cinque sensi del Cinema / The Five Senses of Cinema*. Udine: Forum 2005, s. 283–291. K taktilnímu umění v obecnějším smyslu viz např. Peter W e i b e l, It Is Forbidden Not to Touch: Some Remarks on the (Forgotten parts of the) History of Interactivity and Virtuality; Erkki H u h t a m o, Twin-Touch-Test-Redux: Media Archaeological Approach to Art, Interactivity, and Tactility. In: Oliver G r a u (ed.), *MediaArtHistories*. Cambridge: MIT Press 2007, s. 21–42 a 71–102.

jsou nehmotnější. Uvedli jsme si příklady dotykových diegetických filmových obrazovek, avšak (nediegetických) filmových pláten se lze skutečně dotýkat jen v avantgardních experimentech. Lze namítat, že (nediegetického) filmového plátna se vlastně nikdy nebylo možné dotýkat (s výjimkou *expanded cinema*) a tělesnou interakci s přístrojem dovozoval pouze prekinematografický *dispozitiv* domácích optických hraček a veřejných peep show na kliku. A to i proto, že tyto prekinematografické *dispozitivy* nedisponovaly plátnem; plátno zavedl (opět) až kinematografický *dispozitiv*.³⁷⁾ Filmové plátno chrání přístroj před dotykem ruky lépe než jeho předchůdci, diktuje bezpečnou vzdálenost mezi sledovaným a sledujícím, a vytváří tak jakýsi obranný „štít“. Všimněme si, že z metaforického (neboli diegetického) hlediska je kinematografické plátno spíše opakem štítu, protože porušuje (imaginární) distanci mezi světem diváka a světem filmu. Toto zrušení oddělených prostorů však nemá žádný dopad na fyzickou (reálnou) distanci mezi divákem a obrazem, a nijak tak neovlivňuje dosah ruky na plátno.

Dotýkat se, či nedotýkat?

Proces institucionalizace kinematografie možná „potlačil“ aktivnější podmínky pozorovatele 19. století, *tělesný charakter* percepce se však radikálně nezměnil. I když to filmová teorie ne vždy zcela přiznává, způsob, jímž se návštěvník kina ve dvacátém (a v raném jednadvacátém) století díval, měl i nadále tělesný charakter. Je nutné si uvědomit, že haptičnost obrazů nebo obrazovek (stále) vychází z tělesné percepce, protože oko propojuje ruku s mozkem. O spojení hmatu a mozkové aktivity uvažovali vědci již v době zrodu kinematografie. Například francouzský astronom Camille Flammarion popisuje v knize *Konec světa* futurologický systém tele-multi-senzorické komunikace následovně:

Telefonoskopie umožňovala, že bylo lze všude hned viděti nejdůležitější nebo nejzajímavější události. Divadelní kus hraný v Chicagu nebo v Paříži bylo slyšeti a viděti ve všech městech světových. [...] Ale nejen, že bylo do dálky slyšeti a viděti: duch lidský dospěl k tomu, že přenášel vlivy mozkovými i pocit hmatový a rovněž tak i pocit nervu čichového.³⁸⁾

Flammarion popsal svou představu hmatových (a čichových) vjemů, ovlivněn *telefonoskopem* Alberta Robidy, na principu „vlivů mozkových“, tedy v závislosti na mozkové aktivitě. *Dispozitiv* popsaný Flammarionem patří na začátku jednadvacátého století stále ještě do oblasti science fiction, ale z hlediska percepce není ničím neobvyklým – (institucionalizovaná) kinematografie může díky (nekarateziánské) komunikaci mezi tělem a mozkem opravdu přenášet počitek hmatový (vzpomeňme synestetickou interpretaci PIÁNA Vivan Sobchackové „Co mé prsty vědí“) i čichový (viz „The Dream (Ol)Factory“

37) Plátno jako odrazný povrch není samozřejmě novým vynálezem. Existovalo už v *dispozitivu* u *čínské stínohry*, představení laterny magiky, fantasmagorie, praxinoskopické projekce atd.

38) Camille F l a m m a r i o n, *Konec světa*. Paris: J. Otto 1907, s. 187.

od stejné autorky), což podporuje tezi, že se stále (nebo znovu) hluboce rozcházíme s objektivním „netělesným“ paradigmatem camery obscury.³⁹⁾

Co z toho všeho můžeme vyvodit pro herní dimenzi (institucionalizované) kinematografie? Fyzickou dimenzi kinematografie dotykové obrazovky je třeba ve shodě s Cailloisovou teorií her (přinejmenším ve filmech o „buranech“) srovnávat se sporty typu boxu nebo šermu, zatímco kinematografie hodnot má blíže k šachům. Box i šachy jsou v Cailloisově dělení her citovány jako příklad typu *agôn*, přičemž obě inklinují k *ludu*. Institucionalizovaná kinematografie je oproti ranému filmu více regulovaná pravidly zejména díky dispozitivu, který více disciplinuje diváka. Hra se tedy stala z hlediska soutěžení více individualizovanou, přinejmenším v průběhu projekce. Joseph Anderson jednoznačně situuje kinematografii do Cailloisovy kategorie mimikry. „Výzva k „předstírání“, tedy *osobní* vyzvání *individuálního* diváka, aby dobrovolně vstoupil do diegetického světa a aktivně se účastnil hry na předstírání,“ se objevuje s každým začátkem filmu.⁴⁰⁾ Individuální divák je (bezmocným) nesoutěžícím hráčem.

Dnešní kinematografie může nabídnout opravdové soutěžení pouze vně kina (vzpomeňme spoilery, diskuzní fóra na internetu, interaktivní DVD a samozřejmě počítačové hry). Kinematografická hra, tělesná či intelektuální, je při (nepřerušované) projekci v kině čistě imaginární a „hraná“ individuálně, každý divák hraje sám pro sebe. Pěkně to dokládá například filmový kvíz ve SNÍLCÍCH, kterého se účastní tři hlavní postavy Matthew, Isabelle a Theo; vzájemně se škádlí, provokují a vybízejí se k přehráváním slavných filmových scén, přičemž ostatní hráči musí uhodnout, z jakého filmu daná scéna je. Cinefilního diváka v kině tato (cinefilní) soutěž nepochybně dráždí, nemůže se však do ní přímo zapojit, může ji pouze sledovat z bezpečné vzdálenosti a hrát ji potichu a osaměle. V novém prostředí domácího kina se surround zvukem lze kvíz luštit s jinými hráči, s přáteli nebo členy rodiny. Film lze zastavit, a získat tak čas na přemýšlení, dotknout se obrazovky a poukázat na určitý detail, opakovat scénu (tím, že ji sami zahrajeme, nebo přetočíme na začátek) a v neposlední řadě lze imitovat hlavní postavy (nepředstírat, že hrajeme, ale opravdu hrát) a přehrávat své vlastní oblíbené filmové scény.

Domácí kino přenáší kinematografii zpět do „kolébky“, tedy do oblasti takzvaných prekinematografických optických hraček a dalších přístrojů zprostředkovávajících podívanou v rámci domácí zábavy, jako byla například laterna magika. Současně však posunuje kinematografii vpřed a požaduje od nás reflexi jejího fungování v kontextu dnešní (a zítřejší) „medializace“ domácí zábavy. Na začátku jednadvacátého století je domácí kino vskutku obklopeno celou řadou *post-kinematografických* optických hraček, z nichž některé jsou zvláště pozoruhodné svými dotykovými interfejsy (například kamery a foťáky s dotykovými obrazovkami, mobilní telefony nebo herní konzole Play Station Portable – či lépe Wii od Nintenda). Toto směřování v jistém smyslu zpochybňuje význam „vytváření vjemu“, které bylo pro pozorovatele 19. století tolik důležité. Posiluje však potenci-

39) Vivian S o b c h a c k, What My Fingers Knew. *Senses of Cinema* 5, April 2000. Dostupné online: <<http://archive.sensesofcinema.com/contents/00/5/fingers.html>>, [rev. 4. 4. 2011]; Táž, The Dream (O)Factory. Předneseno na konferenci „The Realm of the Senses: Synesthetic Aspects of Perception,” Berlin, 12–14. 4., 2007.

40) Joseph D. A n d e r s o n, *Reality of Illusion: An Ecological Approach to Cognitive Film Theory*. Carbondale: Southern Illinois University Press 1996, s. 122, kurzíva W. S.

ální herní dimenzi kinematografie jako domácího zařízení. Aparát „kinematografického“ dispozitivu navíc v novém prostředí domácího kina doslova zdomácněl: projekční plátno, které lze stáhnout a vytáhnout, film formátovaný na DVD nebo jiný nosič, počítač připojený k dataprojektoru, prostorový zvuk, samotný promítaný obraz – vše je na dosah ruky a všeho se lze dotknout. Pozorovatel, který se v domácím prostředí dotkne obrazovky, není oproti návštěvníkovi kina potrestán nebo (mylně) považován za vesnického burana. Zde se můžeme všichni stát strýčkem Joshem, Sherlockem Holmesem nebo Michelangellem. Dotýkat se, či nedotýkat: to *není*, oč tu běží.

Přeložil Jan Hanzlík

Přeloženo z anglického originálu: Wanda Strauven, *The Observer's Dilemma: To Touch or Not to Touch*. In: Erkki Huhtamo – Jussi Parikka (eds.), *Media Archaeology. Approaches, Applications, and Implications*. Los Angeles: University of California Press 2011, s. 148–163.

Citované filmy:

Black Diamond Express (James H. White, 1896), *Dreams That Money Can Buy* (Hans Richter, 1947), *Frigo jako Sherlock Holmes* (Sherlock Jr; Buster Keaton, 1924), *Karabiniéři* (Les Carabiniers; Jean-Luc Godard, 1966), *Lara Croft – Tomb Raider* (Simon West, 2001), *Matrix* (The Matrix; Andy Wachowski, Lana Wachowski), *Mezihra* (Entr'acte; René Clair, 1924), *Minority Report* (Steven Spielberg, 2002), *Parisian Dance* (režisér neznámý, 1897), *Piano* (The Piano; Jane Campion, 1993), *Rocky Horror Picture Show* (Jim Sharman, 1975), *Rube and Mandy at Coney Island* (Edwin S. Porter, 1903), *Uncle Josh at the Moving Picture Show* (Edwin S. Porter, 1902), *Sin City – město hříchu* (Sin City; Robert Rodriguez, Frank Miller, Quentin Tarantino, 2005), *Snílci* (The Dreamers; Bernardo Bertolucci, 2003), *The Countryman and the Cinematograph* (R. W. Paul, 1901), *Videodrome* (David Cronenberg, 1983), *Za zvuků hudby* (The Sound of Music; Robert Wise, 1965).

Poznámka o autorce:

Wanda Strauvenová je docentkou Ústavu filmových a mediálních studií Univerzity v Amsterdamu, je místofeditelkou Amsterdam School for Cultural Analysis (ASCA) a spoluzakladatelkou výzkumné skupiny Imagined Futures (iFut). Ve své badatelské a pedagogické činnosti se zaměřuje na raný a avantgardní film, technologické fantazie, mediální archeologii a problematiku mediálních dispozitivů. K těmto tématům publikovala řadu statí v reprezentativních sbornících či v časopisech *Cinema & Cie*, *New Review of Film and Television Studies* a holandsky též v *Tijdschrift voor Mediageschiedenis*. Její samostatnou monografií je společností ASCA oceněná publikace *Marinetti e il cinema: tra attrazione e sperimentazione* (Udine: Campanotto 2006). Samostatně připravila sborník *The Cinema of Attractions Reloaded* (Amsterdam: Amsterdam University Press 2006). S Nathalií Roelensovou se podílela na sborníku *Homo orthopedicus. Le corps et ses prothèses à l'époque (post)moderniste* (Paris: L'Harmattan 2001), s Jaapem Kooijmanem a Patricií Pistersovou pak připravila sborník *Mind the Screen. Media Concepts According to Thomas Elsaesser* (Amsterdam: Amsterdam University Press 2008).