

- Stoianovich, Traian (1976): *French Historical Method: the Annales Paradigm*. Ithaca: Cornell University Press.
- Studlar, Gaylyn (1993): Valentino, „Optic Intoxication“, and Dance Madness. In: Steven Co-han — Ina Rae Hark (eds): *Screening the Male: Exploring Masculinities in Hollywood Cinema*. New York: Routledge, s. 23–45.
- Suarez, Juan (1996): *Bike Boys, Drag Queens, and Superstars: Avant-Garde, Mass Culture, and Gay Identities in the 1960s Underground Cinema*. Bloomington: Indiana University Press.
- Taylor, Helen (1989): *Scarlett's Women: Gone With the Wind and Its Female Fans*. New Brunswick: Rutgers University Press.
- Taylor, Gregory T. (1992): „The cognitive instrument in the service of revolutionary change“: Sergei Eisenstein, Annette Michelson, and the Avant Garde's Scholarly Aspiration. *Cinema Journal* 31, č. 4, s. 42–59.
- Thompson, Kristin (1985): *Exporting Entertainment: America in the World Film Market, 1907–34*. London: British Film Institute.
- Uricchio, William — Pearson, Roberta E. (1993): *Reframing Culture: the Case of Vitagraph Quality Films*. Princeton: Princeton University Press.
- Waldman, Diane (1984): From Midnight Shows to Marriage Vows: Woman, Exploitation, and Exhibition. *Wide Angle* 6, č. 2, s. 40–48.

Filmografie

- Casablanca* (Michael Curtiz, 1942)
- David Copperfield* (aka The Personal History, Adventures, Experience, & Observation of David Copperfield the Younger; George Cukor, 1935)
- Domov statečných* (Home of the Brave; Mark Robson, 1949)
- Vzpomínám na maminku* (I Remember Mama; George Stevens, 1948)
- Jih proti severu* (Gone With the Wind; Victor Fleming, 1939)
- Kabinet doktora Caligariho* (Das Kabinett des Doktor Caligari; Robert Wiene, 1919)
- Královna Kristina* (Queen Christina; Rouben Mamoulian, 1933)
- Marty* (Delbert Mann, 1955)
- Pan Smith přichází* (Mr Smith Goes to Washington; Frank Capra, 1939)
- Now, Voyager* (Irving Rapper, 1942)
- Okno do dvora* (Rear Window; Alfred Hitchcock, 1954)
- Psycho* (Alfred Hitchcock, 1960)
- Rašomon* (Akira Kurosawa, 1950)
- Scar of Shame* (Frank Peregini, 1927)
- Skandální odhalení* (Disclosure; Barry Levinson, 1994)
- Náhle minulého léta* (Suddenly, Last Summer; Joseph Mankiewicz, 1959)
- Čaj a sympatie* (Tea and Sympathy; Vincente Minnelli, 1956)
- Vertigo* (Alfred Hitchcock, 1958)
- Vše co nebe dovolí* (All That Heavens Allow; Douglas Sirk, 1956)
- Written on the Wind* (Douglas Sirk, 1956)

Thomas Elsaesser

Historie rané kinematografie a multimédia *Archeologie možných budoucností?*¹

Může se filmová historie digitalizovat?

Filmová studia pronásleduje přízrak — přízrak jejich vlastní zastaralosti. Všeobecně se předpokládá, že digitální konvergence mezi médií obrazu, zvuku a písma — čili praxe multimédií — musí nevyhnutelně modifikovat a nakonec vyvrátit naše tradiční představy o filmových dějinách jako uspořádané chronologii filmů, hnutí a mistrovských děl. Taková domněnka se ovšem opírá o několik nevyčtených premis, týkajících se této konvergence i filmové historie. Je evidentní, že elektronická média nezapadají příliš hladce do lineární nebo teleologicky koncipované filmové historie, zaměřené na film jako text či artefakt. Není již ale vůbec jasné, zda je digitalizace důvodem, proč nová média představují pro naši ideu kinematografie takovou teoretickou i historickou výzvu. Nevynáší třeba pouze na povrch základní omyly a kontradikce, chyby a mylné představy našeho současného pojetí? Představuje digitální obraz radikální zlom v praxi zobrazování, nebo je pouze logickým technologickým pokračováním dlouhých a komplexních dějin mechanické vizuality, kterou se tradiční filmová teorie nikdy nepokoušela uceleně obsáhnout? Je filmová historie napadnutelná, protože operuje s pojmy počátků a teleologie, které nejsou udržitelné dokonce ani v rámci svých vlastních předpokladů, pokud se ně podíváme například ve světle nových poznatků o rané kinematografii? Druhá z uvedených otázek bude pracovní hypotézou tohoto textu, a proto začnu s identifikováním řady filmologických přístupů, které považuji za typické vzhledem k jejich reakcím na nová média či multimédia.

Musíme nakreslit dělicí linii v křemíkovém písku

Podle některých filmových badatelů elektronická média do historie kinematografie vůbec nepatří. Na této straně barikády jsou především ti, pro něž je fotografický obraz posvátný a pro něž celuloid představuje základnu stopadesátiletého vizuálního dědictví, jež nesmí být vyplněno, znehodnoceno, zfalšováno nebo paděláno. Jean Douchet, respektovaný kritik navazující na tradici Andrého Bazina, považuje ztrátu indexového spojení s realitou v digitálním obraze za hlavní hrozbu pro obrazové dědictví lidstva i pro cinefilní svět, jehož se cítí být ochráncem:

^{1/} Tato studie rozšiřuje některé myšlenky, které jsem poprvé publikoval v článku *Convergence, Divergence* (Elsaesser, 1998a).

Obrat k virtuální realitě je obratem od jednoho typu myšlení k jinému, změnou cílů, jež modifikuje, narušuje, možná dokonce ničí vztah člověka ke skutečnosti. V 60. letech, když obálka *Cahiers du cinéma* byla ještě žlutá, jsme říkali, že všechny dobré filmy jsou dokumentární (...) a filmaři si zaslouží být nazýváni „velkými“ právě kvůli svému téměř obsedantnímu soustředění na zachycování a respektování reality, uctivému postupování na cestě vědění. [Dnes se naproti tomu] film cílů a myšlení skrytých za jednotlivými záběry vzdal, a to ve prospěch obrazů — vykořeněných, amorfních obrazů — uzpůsobených k tomu, aby vyvolávaly násilné dojmy pomocí neustálého přehánění svých spektakulárních kvalit (Douchet, 1995: 1).

Vkrajní podobě představují multimédia pro Doucheta oživení staré futuristické a fašistické posedlosti rychlostí a kinetikou, nejpopravnější druh aktivismu a avantgardismu, který z digitálních efektů dělá dětinskou hračku, grimasu hyzdící tvář sedmého umění.

Na druhé straně křemíkového předělu stojí ti, pro něž se s příslibem „virtuální reality“ konečně naplňuje Bazinovo proroctví, prastarý sen o člověku vytvářejícím svého nesmrtelného dvojníka. V souladu s tímto tvrzením jsou všechna předchozí audiovizuální média, a obzvláště film, pouhými chudými příbuznými a nedokončenými náčrti těchto aspirací. Nyní můžeme skutečně „proniknout“ plátnem: již žádná mediace, žádné odloučení. Dívej se, čichej, dotýkej se: „mýtus totálního filmu“ v Bazinově smyslu.²

Je to stejný byznys jako dřív³

Zastánci názoru, že všechno jde jako dřív, tvrdí přibližně toto: filmový průmysl dodával téměř 90 let stejný základní produkt, dlouhometrážní hraný film jako jádro kinematografického spektaklu. Po celou dobu sice docházelo k technickým inovacím, ale ty byly vždy absorbovány a přizpůsobeny; mohly změnit ekonomiku produkce, ale ponechaly nedotčený kontext recepce a způsob sestavování filmových programů. Zdá se, že digitalizace tento stav věcí nezměnila. Naopak, současný průmyslový standard — blockbuster ovládaný hvězdami a principem spektaklu — dominuje audiovizuální oblasti zřetelněji než kdy dříve, přitahuje obrovská globální publika, začleňuje digitální efekty do živé herecké akce a zdokonaluje počítačově generovanou grafiku pro plně animované narativní filmy. Jak prohlásil George Lucas, jeden z nejúspěšnějších praktiků blockbustera všech dob: „Digitalita je jako říci: budeš používat [kameru] Panavision, nebo Arriflex? Budeš psát perem, nebo na svém malém laptopu? Chci říct, že se tím nic nemění“ (Kelly — Parisi, 1997: 164). Značná a respektovaná část filmo-

2/ „V jejich [průkopníků] fantazii se představa kinematografie ztotožňovala s totálním a integrálním znázorněním reality, upínala se rovnou k poskytnutí dokonalé iluze vnějšího světa se zvukem, barvou i plastičností“ (Bazin, 1979: 22). Srov. též Buckland, 1999. Spojení mezi estetikou neorealismu a imerzivní virtuální realitou je naznačeno v úvodní části knihy Jaye Davida Boltera a Richarda Grusina *Remediation*, nazvané „The Logic of Transparent Immediacy“ (Bolter — Grusin, 1999: 21–31).

3/ Fráze „It's business as usual“ znamená také „nic mimořádného“, „všechno jde jako dřív“. (Pozn. překl.)

vých badatelů by souhlasila. Zastávají názor, že formální systém „klasického narativu“ (založený vždy na tří- či pětiaktovém modelu západního dramatu, jež je samo více než dva a půl tisíce let staré), který byl základem Hollywoodu a jiných mainstreamových komerčních kinematografických praxí během posledních 80 let, je stále živý a daří se mu dobře i v digitální éře. Například David Bordwell a Kristin Thompsonová ukázali, jak se klasický narativ adaptoval na různá média a technologie, když se funkčně přizpůsobil nástupu zvuku stejně jako jiným technickým inovacím, ať už to byla barva, širokoúhlý formát nebo techniky elektronického zobrazování.⁴

Další část komunity filmových badatelů, zejména těch, kteří jsou obeznámeni s ranou kinematografií, jde možná v těchto úvahách ještě dále, ale současně mění přístup, protože nečiní z „klasického narativu“ zlatý standard. Tvrdí, že na efektech dosažených digitálními obrazy či na spektakulárních atrakcích vytvářených multimédií je ve skutečnosti jen málo zásadně nového. Fakta naopak svědčí o tom, že naše současné zaujetí vizuálními kouzly a virtuálním zobrazováním je návratem k počátkům kinematografie nebo dokonce ještě dál. Pro diváky z přelomu 20. století byli bratři Lumièrové také kouzelníky. Podívaná na vinoucí se kouř, pohybuující se mraky nebo listí třepetající se ve vánku, která se objevovala v jejich padesátisekundových filmech, byla pro dobové publikum více fascinující a ohromující než Melièsovy kouzelnické triky, známé z magických divadel, cirkusů a vaudevillů (srov. Gunning, 1989). Ale pro badatele raného filmu je vzrušující právě toto přepínání mezi pohledem dozadu a dopředu: vidět nová elektronická média prizmatem doby, kdy byla opticko-chemická média fotografie a filmu „nová“; dívat se na počátky filmu s očima a myslí zbystřenými současnými otázkami softwaru a hardwaru, uchovávání dat a průmyslových standardů (Friedberg, 2000).

A konečně badatelé zabývající se především ruskou avantgardou 20. let by tvrdili, že filmové dějiny můžeme přehnout v bodě kolem roku 1950 a uvidíme, jak se oba jejich konce překrývají. Některé efekty MUŽE S KINOAPARÁTEM se sbíhají s pracemi současných digitálních umělců experimentujících s novými druhy grafiky: Vertovův film ve filmu například není nepodobný jistým technikám počítačově generovaných obrazů a jeho rozdělený obraz a zmnožené expozice nyní vypadají jako anticipace videografického vrstvení obrazů a digitálního morfinu. Zdá se, že se dnes naplňují futuristické a konstruktivistické představy o proměně umění i každodenního života prostřednictvím nových vizuálních a zvukových technologií, tělesných protéz a jemného strojírenství. Stejně tak se prioritou dobrého designu, kterou razil mezinárodní modernismus, stala implicitní hodnota prakticky každé softwarové aplikace pro počítače (Manovich, 2001: XIV–XXIV).

4/ Srov. jednu z posledních edic knihy *Film Art*, nesoucí na obálce fotografii z filmu *MATRIX* (Bordwell — Thompson, 2000); srov. též Thompson, 1999.

*Stejně jako dřív je to byznys*⁵

Přístup zdůrazňující o něco dlouhodobější faktory a neomezující se nutně na pole filmu by zastával názor, že oba uvedené argumenty, deterministický i formalisticko-modernistický, jsou chybné: nejistý status digitálního obrazu vyplývá z toho, že hledání „nejlepší aplikace“ (*killer application*) pro masový trh ještě nenašlo definitivního vítěze. Digitální uchovávání a přenos sice možná exponenciálně zvýšily produkci a šíření obrazů v jejich kvantitě i přístupnosti, ale digitalizace ještě musí transformovat způsob využívání těchto obrazů. Nikdo dosud neproměnil tuto přístupnost v inovační, okamžitě rozpoznatelnou, a tudíž „novou“ kulturní komoditu. V 80. letech dodal energii novému konzumnímu průmyslu a změnil zábavní návyky lidí videorekordér. V 90. letech se ukázalo, že ekonomicko-technologickým základem pro rozsáhlou průmyslovou a infrastrukturní expanzi nebude digitální obraz, ale mobilní telefon. Digitální multimédia balancují mezi dvěma možnými — a potenciálně rozdílnými — cestami, které jsou před nimi: počítačovými hrami play station,⁶ jež budou podle Henryho Jenkinse pro 21. století tím, čím byl film pro století 20. (Cassell — Jenkins, 2000), a mobilním telefonem jako mini-laptopem. Zvítězí pouhá každodenní užítkovost, univerzální popularita, či — abychom nezapomněli — horentní sumy investované telekomunikačními společnostmi do licencí na mobilní telefony „třetí generace“, nebo děti hrající počítačové hry, jež simulují stále sofistikovanější paralelní světy? Ať už redefinuje funkci kombinací obrazu a zvuku v naší kultuře cokoli, budou podnikatelská rizika a ziskové investice stejně vysoké.

Podíváme-li se na případ internetu, objevíme dobře známý fenomén: stejně jako dříve v případě fotografie, celuloidového filmu, videokazety a nyní DVD, jsou i zde hlavními atrakcemi, jež jako první přitahují k novým mediálním technologiím širší pozornost, pornografie, sport a rodina. Snížení jednotkové ceny a zvýšení přístupnosti původně vzácného zboží je nejdůležitějším parametrem, jež novému „hardwaru“ získává ten typ uživatelů, který podporuje vývoj poptávkou poháněných produktů pro masový trh. V souladu s perspektivou „stejně jako dřív je to byznys“ se může nové médium prosadit, pouze bude-li přijato ze strany konzumenta, a nikoli díky technologii samotné, jakkoli kvalitní nebo inovační. Svědčí o tom vítězství (technicky) druhořadého standardu VHS nad systémem BETA, k němuž došlo díky tomu, že si první z nich zajistil přístup ke konzumentsky přitažlivému softwaru: náhodou to byly videokazety s nahranými celovečerními filmy, software založený na principu vlastního výběru a kulturní referenční bod pro videorevoluci.⁷

5/ V originále: „As usual, it's business“.

6/ Když se v létě roku 2001 objevil poprvé, byl Microsoft gamebox upraven a nabízen jako „konvergenční“ přístroj, který měl kolem videoherní konzoly soustředit počítač, televizor a internetové připojení. *The Economist* jej nazval „trojským koněm“ vstupujícím do domácností (*The Economist*, 20. října 2001).

7/ Dřívějšími příklady „druhořadé“ technologie, jež zvítězila díky lepší distribuční infrastruk-

V tomto případě bychom měli za skutečná multimédia považovat nadnárodní mediální konglomeráty (Time Warner/AOL, News Corporation, Vivendi, Bertelsmann), jež za těchto okolností investují do tištěných médií (noviny a vydavatelství), televize (pozemní a kabelové), filmového průmyslu, audiozáznamových médií a různých systémů jejich distribuce. Tyto diverzifikované společnosti se zabývají testováním přijatelnosti „obsahu“ napříč různými platformami a jejich podporování synergie představuje starou vertikální integraci Hollywoodu pod novým jménem: různá převzetí jedné společnosti druhými a jejich fúze stěží maskují směřování k monopolům a příklad protitrustového procesu s Microsoftem naznačuje, jak obtížné, ale současně nezbytné je monitorování podobných kartelů, pokud má být zachována rozmanitost a (někdo by dodal) inovativnost, jež by mohly klást odpor současné konvergenci multimédií k jednotnému obsahu.

Londýnský *The Economist* nedávno, ale ještě před splasknutím bubliny kolem špičkových technologií, provedl podnětný průzkum týkající se revoluce informačních technologií („A Survey...“, 1999). Prokázalo se sice, že počítač a moderní telefonie způsobily masivní pokles nákladů na komunikaci, a tím zvýšily tok informací v rámci ekonomiky, ale nebylo ještě doloženo, jestli bude „nová ekonomika“ spojována s revolucí ve stejném smyslu, v jakém byl revolucí vynález parního motoru, jež — pomocí železnice — vytvořil masový trh. Nebo jako byl revolucí objev elektřiny, která — prostřednictvím montážního pásu, prodloužení pracovní doby, vynálezu volného času a zábavy — přinesla nejen nové a efektivnější způsoby, jak dělat různé věci, ale vedla také k vytváření věcí zcela nových. Kinematografie je jak známo konsekvencí obou těchto revolucí: urbanizace a elektrifikace. Podle *The Economist* je vedle cen informací reálnou proměnnou v hlavních epochálních společenských změnách cena energie, což je důvodem pro jeho tvrzení, že vývoj nových palivových článků může v celosvětovém měřítku docela dobře znamenat větší průlom (pokud vezmeme v úvahu také politický zájem „rozvinutých zemí“ snížit svou závislost na ropě) než počítač nebo mobilní telefon. Je to prognóza, která se z našeho současného pohledu, nemluvě ani o naší vlastní disciplíně filmových a mediálních studií, zdá být těžko uvěřitelná — ledaže by úsilí o miniaturizaci a mobilitu našich informačních a zábavních nástrojů (např. laptopu, mobilního telefonu) implikovalo také nové a efektivnější zdroje energie.

Za hranicemi „post“: Archeologie mediální revoluce?

Kde máme mezi těmito různými postoji hledat svou pozici jakožto filmoví historici? Být přístupný argumentům, podle nichž jsou důležité jen fotografické obrazy se stříbrným základem, znamená uznat, že opticko-chemické obrazy

tuže, jsou Morseův telegraf, který zvítězil při prosazování vlastního standardu nad kvalitnějším evropským aparátem, a Bellův telefon, všeobecně pokládáný za původně horší ve srovnání s přístrojem Elishy Graye.

mají zvláštní historickou hodnotu jako záznamy se svědeckým, stejně jako archivním statusem. Filmoví archiváři jsou například přesvědčeni, že celuloid je pořád ještě trvanlivějším a spolehlivějším materiálním nosičem audiovizuálních dat než digitální paměťová média. Naproti tomu držet se názoru, že fotografický modus je z hlediska post-fotografické éry pouze zvláštním historickým případem grafického modu, znamená uznat, že fotografie, film a digitální média pouze odrážejí technologická stadia tohoto grafického modu, odpovídající příslušným dobám jejich působení. Z této perspektivy je fotografický modus (v naší kultuře silně fetišizovaný pro svůj „realismus“ čili zdánlivě unikátní spojení ikonické a indexové reference) pouze jednou z možných artikulací, jejíž nároky na pravdivost jsou neopodstatněné a její zvláštní status svědectví velmi přehnaný. Tento argument byl na vrcholu sémiotického obratu, a tudíž v rámci jiného slovníku, přesvědčivě formulován Umberto Ecem, který tehdy dekonstruoval indexovou rovinu fotografického obrazu na řadu ikonických a symbolických kódů (Eco, 1972: 195–292, zvláště 214–230).⁸ Také český historik médií Vilém Flusser už před 30 lety zdůrazňoval, že distribuce zrn v každé fotografii předznamenává body videoobrazu a numerickou mřížku digitálního obrazu (Flusser, 2001). Jiní badatelé a filmaři podobně vykreslovali analogie mezi Jacquardovým mechanizovaným tkalcovským stavem z 18. století, Hollerithovým děrnými štítky z pozdního 19. století, jež vydělaly bohatství společnosti IBM, a televizním obrazem de Foresterovy katodové trubice z 20. století.⁹

Pokud tedy budeme otázku indexové povahy fotografického obrazu zkoumat nikoli z pozice minulosti (*past*), ale z pozice „*post*“, budeme mít tendenci pojímat digitalizaci ani ne tak jako technický standard (ačkoli ten je samozřejmě důležitý), ale spíše jako nulový stupeň, jenž nám umožňuje reflektovat naše porozumění filmovým dějinám a současně i filmové teorii. Tento nulový stupeň je nutně imaginárním či nemožným místem, z něhož vycházejí naše soudy, když zkoumáme „nové“ nebo „současné“ jevy. Pro filmové historiky může být digitalizace v tomto raném okamžiku pouze názvem onoho nemožného místa, může sloužit jako heuristický nástroj, jenž jim pomáhá přesunout se jinam vzhledem k mnoha navyklým způsobům myšlení. Nemusejí rozhodovat, zda digitalizace představuje pokrok z technologického hlediska, ale krok zpět z hlediska estetického; zda je rizikem z ekonomického hlediska a nástrojem nového totalitarismu z hlediska politického.

8/ Elsaesser zde odkazuje na německé vydání knihy *La struttura assente* (1968, 1991), kterou ovšem Eco pro potřeby tohoto překladu podstatně přepracoval. Filmu věnovaná kapitola části „Sémiologie vizuálních sdělení“, Ecem upravená jako referát přednesený u „kulatého stolu“ na téma „Řeč a ideologie ve filmu“ na III. mezinárodní přehlídce nového filmu v Pesaru roku 1967, vyšla také ve zkráceném českém překladu Evy Hepnerové (Eco, 1968). (Pozn. překl.)

9/ Za filmaře lze jmenovat Haruna Farockiho, jehož WIE MAN SIEHT (1986) nabízí takovouto „archeologii“ spojení mezi televizním obrazem a počítačem. Pozn. překl.: Joseph-Marie Jacquard mechanizoval provoz hedvábnického stavu s pomocí řady děrovaných štítků. Herman Hollerith v r. 1890 jako první použil děrné štítky pro zpracování dat. Jeho společnost, později nazvaná IBM (International Business Machines), si udržela monopol na jejich výrobu po mnoho let.

Namísto toho jim digitalizace dovoluje podívat se na multimédia prizmatem mnoha jiných, abstraktnějších nebo obecnějších parametrů, jako jsou například: fixní a/nebo pohyblivý vnímatel; obraz a/nebo text; distance a/nebo blízkost; pasivní recepce a/nebo interaktivní participace; dvojrozměrný „plochý“ obraz a/nebo trojrozměrné virtuální prostředí; pohlížení skrz „okno do světa“ a/nebo „vnoření do prostoru bez horizontu“. Pokud jsou toto některé z charakteristických znaků debaty o multimédiích, mohou díky nim filmoví badatelé znovu nalézt své opěrné body, protože jde současně o parametry dobře známé každému studentovi raného filmu a moderního umění.

Nechci se zde věnovat těmto estetickým parametrům, ale spíše nastínit archeologický program, převzatý z *Archeologie vědění* Michela Foucaulta, který například tvrdí: „Tento termín [archeologie] nepodněcuje k pátrání po nějakém počátku, [. . . nýbrž] zkoumá, již řečené' v rovině jeho existence [. . . a] popisuje diskursy jako specifické praktiky (. . .)“ (Foucault, 2002: 201). Je snadné přeložit tato tři tvrzení do termínů, jež ohlašují zaujetí filmových badatelů ranou kinematografií.

Žádné hledání počátků: raný film nás naučil, že kinematografie má několik počátků, a proto jí chybí specifická esence: vlastně musí být teprve „vynalezena“, dovedeme-li to do krajnosti.

Zkoumání již-řečeného v rovině existence: filmové dějiny jsou nejlépe popsatelné jako série diskontinuálních momentek, jež osvětlují celou topografii. Úkolem je zmapovat toto pole jako síť, a nikoli jako diskrétní jednotky. Konkrétněji řečeno, zajímá mě existence jistých „perverzí“ kinematografického aparátu, které mohly být (ale nakonec nebyly) nazvány S/M. K těmto normálně-abnormálním dispozitivům patří: věda a medicína (*science and medicine*), dohled a vojenství (*surveillance and military*), senzomotorická (*sensory-motor*) koordinace v „obrazu–pohybu“, a možná bych měl dodat ještě „GMS“ a „MMS“,¹⁰ abychom zahrnuli i mobilní telefony, o nichž jsem se zmínil dříve.¹¹

Diskurs jako praxe: co nám říká archeologie diskursu, který konstituuje „kinematografií“, o této kinematografii jakožto o médiu a o jejich vztazích k jiným mediálními praktikám? Několik badatelů, zvláště pak Laurent Mannoni a Deac Rossell, ukázali, že ideje a experimenty takzvaných „outsiderů“ či „poražených“

10/ GMS (GSM Monitoring System) — univerzální monitorovací a ovládací zařízení, plnící úlohu zabezpečovací a řídicí ústředny, která je připojena přímo nebo vzdáleně k hlídánému nebo ovládanému zařízení; ovládá se SMS zprávami. MMS — multimediální mobilní komunikace, multimediální zprávy posílané mobilním telefonem. (Pozn. překl.)

11/ Jak vyplývá z jiného Elsaesserova vyjádření, zkratka „SM“ nejen odkazuje k počátečním písmenům dvojic anglických termínů jako *sensing — measurement* či *surveillance — monitoring* atd., ale současně (skrze asociaci se sado-masochismem) naznačuje, že tyto způsoby použití kinematografického aparátu dnes (podobně jako v počátcích kinematografie) poskytují specifické „perverzní slasti“, např. v televizních pořadech typu *Big Brother*, v tzv. infotainmentu, v tematických parcích či mobilních telefonech s obrazovkami, kde se opět dostávají do blízkého vztahu zábava, věda, technologie a vzdělávání (srov. Szczepanik, 2002). (Pozn. překl.)

vzávodě o to, kdo „první“ učiní pohyblivé obrazy životaschopnou realitou, nám toho mohou říci mnoho i o současném stavu multimédií.¹²

Jsem si velmi dobře vědom Kittlerovy kritiky Foucaulta: Friedrich Kittler tvrdí, že Foucaultův archiv je „entropií pošty“ a že Foucault (spolu s Derridou) stále pokládá psaní a rukopis za implicitní hodnotu veškeré komunikace a uchovávání.¹³ Foucaultovou chybou podle Kittlera bylo, že neviděl písmo jako technické médium, což vedlo k tomu, že se archeologie v jeho pojetí zastavila krátce před moderními záznamovými médii gramofonu, filmu a psacího stroje (Kittler, 1986). Kittler preferoval Lacana, ale Lacana čteného skrz Alana Turinga, Johna von Neumanna a Shannon-Weaverovu informační teorii, aby s jejich pomocí dospěl k vhodné teorii „materialit komunikace“ (srov. Kittler, 1993; Gumbrecht — Pfeiffer, 1994).

Jinde jsem se pokusil ukázat, co takováto kritika znamená pro porozumění vztahu mezi odlišnými (multi)médii v jejich historické následnosti, čili pro porozumění otázce konvergence, divergence, odkladu a difference (Elsaesser, 1998b). Trochu to komplikuje výše citovaný, lehce ironický výrok Georgese Lucase, který tvrdí, že používání digitální aparatury nevnaší do jeho režisérského řemesla žádný rozdíl. Protože i když budeme vykonávat stejné úkoly, změna média provždy změní status těchto úkolů. V případě nových digitálních médií jsme determinováni stejně tak tím, co Marshall McLuhan vyjádřil ve své tezi, že obsahem média je forma předchozího média, jako tím, co Walter Benjamin formuloval ve svém postřehu, že umělecké formy často usilují o účinky, jichž může být dosaženo jen zavedením „změněných technických standardů“.¹⁴ Je velmi zvláštní pozorovat, že počítač (jak je v současné době používán při tvorbě vizuálních sdělení) není (ještě) ani tak technologií inskripce a simulace, jako spíše transkripce a emulace (efektů předchozích mediálních praktik od psacího stroje po kameru, od novin po televizi, od rozhlasu po magnetofon). S tímto problémem se pokouší vypořádat Grusinův a Bolterův pojem „remediace“ a také Lev Manovich, který tvrdí, že technicky pokročilejší a historicky pozdější mody mediální praxe nestojí proti předchozím, nýbrž je ve své organizaci subsumují a činí z jejich obsahu a vlastností pouhé „efekty“, jež mohou být reprodukovány, a to obvykle rychleji, levněji a automatickým způsobem. Fotografické snímání živé akce, až dosud považované za dominantní modus implicitní hodnoty ki-

12/ Srov. příspěvek přednesený na této konferenci Geoffreym Batchenem, který uváděl pádné argumenty za znovu-vepsání Samuela F. B. Morse, Jeana Lenoira a Shelforda Bidwella do prehistorie audiovizuálních digitálních médií, ačkoli sami nepatří do prehistorie filmu.

13/ „Foucaultova idea archivu, jenž je v jeho badatelské praxi, ne-li také v jeho teorii synonymní s knihovnou, určuje jako historické a priori psané výpovědi. Proto měla diskursivní analýza problémy pouze s obdobími, jejichž metody zpracování dat překračovaly monopol abecedy na uchovávání a přenos. [. . . Není divu, že] Foucaultovo historické dílo nepokračovalo za rok 1850“ (Kittler, 1987: 429).

14/ „Jednou z nejdůležitějších úloh umění odjakživa bylo vytvářet poptávku, k jejímuž plnému uspokojení dosud hodina nenadešla. Dějiny všech uměleckých forem mají kritická období, v nichž se usiluje o efekty nenásilně dosažitelné pouze za změněného technického standardu (. . .)“ (Benjamin, 1979: 36).

nematografického systému, se nyní stává pouhou lokální instancí předváděcí praxe, kterou nové médium organizuje na vyšší rovině obecnosti. Digitální obraz, chápaný jako grafický modus, tedy zahrnuje fotografický modus pouze jako jeden z řady modů či efektů, jimiž vládne. Podobný názor jako McLuhan a Manovich zastává i Rick Altman, když tvrdí, že každá následující technologie je pověřena nikoli reprezentováním „reality“, ale reprezentováním té verze reality, která byla ustanovena a naturalizována dříve dominantní technologií.¹⁵

Archeologie I: Kinematografie nemá počátky

Jak nám to může pomoci vyřešit problém, kterým jsem začal, že totiž digitální média nezapadají do tradičních konceptů filmové historie? Prvním krokem by mohlo být nejen dekonstruování chronologických a jednotně lineárních popisů, ale také problematizování „genealogického“ přístupu ke kinematografii. Filmoví historici nyní všeobecně uznávají, že kinematografie má příliš mnoho počátků, z nichž žádný nestačí k vytvoření historie. Když se například vrátíme ke geneologiím filmu publikovaným v učebnicích ještě před 20 lety, můžeme v nich pozorovat určitý stav samozřejmosti, který dnes působí překvapivě vzhledem k mnoha prázdným místům, jež se v nich vyskytují. Dějiny fotografie, dějiny projekce a „objev“ doznívání světelného popudu na sítnici jsou zde jmenovány jako tři pilíře, jež podpírají chrám sedmého umění. Nebo se jeví, zvolíme-li jinou metaforu, jako tři hlavní přítoky, jež se nakonec — zázračně, ale současně nevyhnutelně — spojují kolem roku 1895 do mohutné řeky, kterou známe jako kinematografii. Ale jak dobře víme, archeologie je protikladem genealogie: genealogie se pokouší zpětně vysledovat souvislou linii původu z přítomnosti do minulosti, zatímco archeologie ví, že pouze předpoklad diskontinuity a synekdocha fragmentu dávají naději na to, že přítomnosti poskytnou přístup k její minulosti.

Mediální archeologové si proto budou všimnat především toho, co v našem genealogickém grafu chybí nebo co v něm bylo potlačeno a opomenuto. Například zvuk: dnes víme, že němý film byl zřídka, pokud vůbec někdy, němý, a proto se můžeme ptát, proč není historie fonografu uváděna jako další přítok. A co telefon jako nezbytný prvek kinematografie, pojímané v rámci jejího multimediálního prostředí? Rádiové vlny? Světelné záření a teorie světelných částic? Elektromagnetická pole? Dějiny letectví? Nepotřebujeme také Babbageův analytický stroj objevující se paralelně s kalotypy jeho přítele Henryho Foxe-Talbotta a citlivými měděnými deskami Louise Daguerra? Zde by mohl náš mediální archeolog začít protestovat, že pracujeme doplňkovým způsobem, vyjasňujeme „chybějící spojení“, ale stále operujeme v rámci principiálně monomediálních teleologií, které jsme pouze převrátili, protože nyní se dopouštíme

15/ Altman to nazývá „reprezentací reprezentace“ a dospívá k následujícímu závěru: „Tento nový přístup uznává, že každá ideologická síla musí nutně zápasit s pozůstatkem jiného ideologického stimulu vtěleného do konkurenčních reprezentačních modů“ (Altman, 1984: 116).

jakési historie vyprávěné ze zpětného pohledu, odvíjející celý příběh od konce z naší vlastní — bezpochyby stejně omezené a parciální — současné perspektivy počítačově–telefonicky–internetově–satelitní konfigurace.

Kdybychom cestovali v čase a přemístili se na konec 19. století, mohli bychom vidět kinematograf v roce 1895 — v závislosti na úhlu pohledu — buďto jako něco, co přišlo s křížkem po funuse, nebo naopak jako nebezpečně nedonošené dítě. Jako opozdilce, protože vynález bratří Lumièrů nebyl ničím víc než mechanizovanou projekcí diapositivů, jejíž speciální efekty byly po dlouhou dobu nižší kvality než jakákoli dvou- či tříobjektivová laterna magika obsluhovaná zpěvákem–komentátorem, jenž asistoval vyškolenému laternistovi–promítači, a mohla poskytovat zvuk i obraz, verbální komentář a barvu, abstraktně pohyblivé vzory i znázornění reálného života. Jako předčasně narozeného, protože, jak uvidíme, pozdní 19. století možná bylo přichystáno na zcela jinou technologii zobrazování, kterou popularita filmu určitým způsobem „odsunula“.

Jen málokdo dnes připomíná, že takzvaní průkopníci — mezi nimi Pierre Jules César Janssen, Ottomar Anschütz, Etienne-Jules Marey, Eadweard Muybridge, a dokonce i bratři Lumièrové — se o zábavní použití a vyprávěcí možnosti kinematografu nezajímali buďto vůbec, nebo alespoň ne primárně, protože o něm uvažovali v první řadě jako o vědeckém nástroji nebo hračce. Byli slepí k ekonomickému potenciálu zábavního průmyslu a jeho společenské roli v pozdním 19. století, nebo měli na mysli něco, co mohlo vyjít najevo, až když se vynořila zcela odlišná technologie téměř o sto let později? Mediální archeologové čelí nespočetnému množství takovýchto otázek, jež je třeba klást filmovým dějinám. Odpovědi na ně pravděpodobně povedou k ještě většímu počtu revizí v naší koncepci nejen rané kinematografie, ale také kinematografie obecně (srov. Gunning, 1991; Burch, 1990; Musser, 1991; Uricchio, 1997). K tak velkému počtu revizí, že již dnes se díky nim polozapomenuté postavy jako Marey nebo jeho asistent Georges Demený jeví stejně zajímavé jako bratři Lumièrové (srov. Braun, 1992); a Oskar Messter se pro archeologii multimédií zdá být stejně emblematický jako býval Thomas Alva Edison pro historii filmu a filmového průmyslu.¹⁶ Messter sice nebyl nikdy příliš známý za hranicemi Německa, ale svými alabastrovými trojdimenzionálními projekcemi z roku 1900, synchronizovanými zvukovými filmy z roku 1902, lékařskými filmy z roku 1904 či leteckými dohlížecími kamerami z roku 1914 dnes působí místy fantastičtějším dojmem než romány Julesa Verna. Současně byl mnohem jasnozřivější, protože téměř všechny jeho myšlenky byly realizovány. Messterovo nezdolné hledání možností aplikace pohyblivého obrazu, jež by byly paralelní s jeho zábavními způsoby použití, svědčí o tak pragmatickém porozumění různým potenciálům kinematografického aparátu, že to Messtera staví na křižovatku několika dějinných linií, z nichž mnohým teprve dnes přiznáváme jejich vlastní

16/ K otázce změny hodnocení (nejen) francouzských průkopníků srov. Mannoni, 1994. K novému ocenění Oskara Messtera došlo z velké části díky archivní práci Martina Loiperdingera (Loiperdinger, 1994).

historie: jedná se o konfigurace a aplikace základního aparátu, které jsem výše vyjmenoval jako S/M praktiky.

Díky Paulu Viriliovi a Friedrichu Kittlerovi (ale také CNN, Iráku, Srbsku, Kosovu, Afghánistánu . . .) víme o komplexu, který tvoří válka a film — neboli „dohled a vojenství“ —, mnohem více než před pouhými 20 lety (viz Virilio, 1991; Kittler, 1987a). Jinými slovy, samotný praktický a naléhavý dopad satelitní technologie, průzkumu vesmíru a leteckého či pozemského dohledu zvýšil naši citlivost pro nepřetržité, byť ponorné alternativní dějiny kinematografie, které jsou nyní rekonstruovány „archeologií“ přítomnosti (srov. Levin — Frohne — Weibel, 2002). Je dobré připomenout i opačnou věc: že mnohé z toho, co dnes považujeme za součást rané kinematografie, a tudíž filmových dějin, původně vůbec nebylo zamýšleno a vlastně ani uzpůsobeno pro předvádění v kinosálech — například vědecké, lékařské a instruktážní filmy. Zároveň takové produkty rané kinematografie jako přírodní filmy, aktuality a mnoho jiných typů či žánrů původně závisely na způsobech vizuálního vnímání a pozorovacích návycích, jež musely být „disciplinovány“, aby se vůbec začlenily do kinosálu a aby se staly vhodnými pro kolektivní, veřejnou recepci. Vzpomeňme na krajinné pohledy nebo malovaná panoramata, které předcházely filmu a předpokládaly pohyblivého pozorovatele, přičemž optimalizovaly jeho proměnlivé hledisko; vzpomeňme na stereoskop nebo na takzvané „Claudovo sklíčko“¹⁷ a mnoho dalších přístrojů: byly to předměty každodenního použití, ale obvykle se používaly v soukromí domova, ateliérech umělců nebo byly ovládány individuálním divákem.¹⁸ Ale kinematografie čerpala ze všech těchto žánrů a praktik, adaptovala je a významným způsobem transformovala jejich kulturní význam. V průběhu času musely být jak mody prezentace, tak i jejich publika „přizpůsobeny“ — aby se začlenily do kinosálu a jeho programového formátu.

Z toho vyplývá, že různé způsoby, jakými dnes pohyblivý obraz ve své multimediální elektronické formě „rozbíjí rámec“ kinosálu a překračuje jej, pokud jej zcela neopouští (obří displeje v letištních halách či železničních nádražích, monitory ve všech životních oblastech od galerijních prostorů po muzea, od videoartových instalací po fotbalové stadiony, od londýnského Hyde Parku během pohřbu princezny Diany ve Westminster Abbey po DVD-filmy na monitoru laptopu), naznačují, že se možná „vracíme“ k praxi rané kinematografie¹⁹ nebo že můžeme být na prahu další mocné vlny „disciplinování“ a normativního upřednostňování jednoho dílčího standardu multimediálního obrazu na úkor jiných. Ovšem tato nestabilita současné konfigurace není roz-

17/ Claudovo sklíčko (dle Clauda Lorraina) — konvexní čočka nebo zrcátko, sloužící k prohlížení krajiny, která tak získávala malebné kvality. (Pozn. překl.)

18/ K otázce, jak byly v ateliérech umělců využívány optické hračky a nástroje na přesnou práci viz Hockney, 2001.

19/ V návaznosti na Gunningův pojem „kinematografie atrakcí“ několik badatelů uvádělo důvody, proč k takovému návratu dochází — viz Sobchack, 1987; Bukatman, 1993; Hansen, 1993.

hodně ničím novým. Zdá se, že například publika se v této situaci ocitla již dříve, byť méně dramaticky, když autokina soupeřila s televizní obrazovkou a měnila automobil v obývací pokoj, čímž docházelo ke kombinaci erotické intimity „setrvání doma“ s obřím venkovním plátnem patřícím do kategorie „večera stráveného v kině“. Obecněji vzato je třeba mít na paměti, jak nestabilní byly v „počátcích“ filmu, kolem roku 1895, definice a soubory minimálních podmínek, jež nakonec vedly k přesnému datování vynálezu kinematografie. Některé z otázek zněly: splňuje chronofotografie podmínky pro to, aby byla nazývána filmem, nebo je k iluzi plynulého pohybu zapotřebí maltézského kříže? Proč nebyl Reynaudův souvisle se pohybující papírový pás s kreslenými obrázky promítanými na plátno dost dobrý na to, abychom jej pokládali za zrod filmu? Proč měly tyto podmínky splňovat jen obrazy snímány kamerou a zachycené na celuloid? Když fotografické obrazy, proč ne Edisonův kukátkový přístroj namísto (pozdějšího a nepůvodního) přístroje bratrů Lumièrových promítajícího obrazy na plátno? Byl v tom takový rozdíl, jestli byly tyto pohyblivé obrazy poprvé předváděny vědecké komunitě, nebo platicímu publiku? Jak dobře víme, bylo rozhodnuto, že pouze druhý typ publika se „skutečně počítá“, což nakonec v důsledku vyžadovalo čtyři či pět různých (někdo by řekl arbitrárních) kvalifikátorů či omezujících podmínek, aby mohl být 28. prosinec 1895 označen jako datum „vynálezu“ kinematografie a bratři Lumièrové jako jeho autoři (srov. Rossell, 1998). V tomto smyslu historie filmu neodpovídá ani tak na Bazinovu otázku „co je to film?“, ale musí začít spíše otázkou „kdy je film?“.

Archeologie II: Film v rozšířeném poli aneb „Kdy je kinematografie?“

Jinými slovy, máme-li zpětně konstruovat „počátky“ (digitálních) multimédií po vzoru nových filmových historiků pokoušejících se určit dobu „zrodu“ kinematografie, budeme čelit některým obtížným volbám. Zmínil jsem již zprostředkující faktory Babbageova analytického stroje a Bellova telefonu. Ale z pozice bližší domovu, tj. dnešnímu digitálnímu světu, by mohly nezbytné doplňky a úpravy zahrnout také Morseův kód nebo radaroskop. Pro archeologický přístup to na druhé straně může znamenat nejen rozšíření rejstříku otázek považovaných za relevantní, ale stejně tak i změny hlediska zkoumání a revize vlastních historiografických premis, a to tím, že si budeme všimnout diskontinuit, takzvaných slepých uliček, a že budeme brát vážně možnost ohromující jinakosti minulosti. Jestliže jsme nahlédli, že důvody pro širší agendu a jiné zaměření filmové historie jsou přesvědčivé, nevzděčíme za to výhradně novým médiím. Ještě před nástupem digitalizace bylo zřejmé, že film vždy existoval v jakémsi rozšířeném poli.²⁰ „Rozšířené pole“ ve výše naznačeném smyslu konkrétně znamená, že existovaly velmi rozdílné způsoby použití kinematografu a pohyblivého obrazu, stejně jako záznamových a reprodukčních technologií

20/ Idea „rozšířeného filmu“ (*expanded cinema*) má původ v avantgardě 60. let, jež si pro sebe úspěšně rekonstruovala vlastní rodokmen a tradici. Viz Youngblood, 1970.

s nimi spojených, které se lišily od způsobů použití v zábavním průmyslu. Novinkou — a možná důsledkem nových digitálních médií — je naopak to, že nyní se těmto způsobům použití snažíme přiznat status různých paralelních či paralaxních dějin filmu.²¹

K lepšímu pochopení smyslu tohoto rozšířeného pole v kontextu alternativních dějin a k jeho ilustraci nám může napomoci anekdota, kterou mi před časem vyprávěla Vivian Sobchacková. Jednoho dne jela autem po sanfranciské dálnici za dodávkou, která měla vzadu nápis „Pullman's Underground Film“. Jelikož je filmovou badatelkou s širokými zájmy, začala ji trápit zvědavost, protože za celá léta, co přednáší o americké avantgardě, nikdy nenarazila na filmaře či skupinu tvůrců s tímto jménem. Když zrychlila, aby při předjíždění dodávky zjistila, jestli nepozná někoho uvnitř vozu, přečetla si další úhledný nápis, namalovaný podle šablony na dveřích řidiče: „Pullman's Underground Film: The Bay Area's Specialists in Electronic Sewer Inspection“ (Pullmanův podzemní film: specialisté na elektronickou kontrolu kanalizace pro oblast zálivu).

Asi jen ve státě a regionu, v nichž sídlí Pacific Film Archive a kde se nachází Silicon Valley, mohou průmysloví uživatelé kamer vzdávat poctu umělecké filmové komunitě tak půvabným způsobem. Ale případ takzvaných průkopníků dokazuje, že nezábavní a neumělecké způsoby použití kinematografického aparátu z přelomu 19. a 20. století nezmizely s ustavením narativního filmu jako normy nebo s příchodem dlouhometrážního hraného filmu kolem roku 1907, nýbrž se pouze přesunuly do podzemí. Jenže toto podzemí v mnoha instancích bezprostředně sousedilo s nadzemím a v několika případech tvořilo samotné podmínky možností vývoje v zábavních způsobech použití filmu, což se jasně ozřejmí, když si ještě jednou připomeneme, kolik technických inovací na poli fotografie, kinematografie a nových médií bylo financováno a poprvé testováno pro válečné a vojenské účely (jmenujme jen několik nejznámějších: silné světlomety z první světové války, 16mm ruční kamera, systém záznamu — zvukového a obrazového signálu — na magnetický pás Ampex, televizní kamera, počítač, internet). Proto tedy můj návrh různých S/M rejstříků kinematografického aparátu: dohled a vojenství (*surveillance and military*), věda a medicína (*science and medicine*), sensorování a měření (*sensing and monitoring*) — k nimž v Deleuzově duchu přidávám čtvrtý: senzomotorickou koordinaci lidského těla v klasickém filmu. Nemáme zde dost prostoru, abychom se detailně věnovali těmto praktikám a jejich dispozitivům nebo abychom kolem nich konstruovali jakousi filmovou historii vzájemného působení různých obrazů, jež by otevřela překvapivá spojení i s filmovými dějinami, o kterých si myslíme, že je známe tak dobře. Jean-Luc Godard ve svých HISTOIRE(S) DU CINÉMA činí na základě podobných historických montážních efektů radikální závěry o spoluvinně a odmítání odpovědnosti filmu, když na pasáž převzatou z 16mm barevného dokumentu Georgese Stevense o osvobození nacistických koncentračních táborů americkou armádou vrství scénu s Elizabeth Taylorovou a Montgomery

21/ K pojmu paralaxních dějin srov. Russell, 1995: 186–187.

Cliftem, převzatou z (černobílého) filmu MÍSTO NA SLUNCI, který ve studiové produkci natočil stejný režisér.²²

Archeologie III: Diskursy v nepřítomnosti: Pes, který neštěkal

Výše jsem tvrdil, že kinematografie nebyla jen opozdilcem — pokud vezmeme v úvahu, že většina technologií nezbytných pro její uskutečnění byla známa již o nějakých 50 let dříve. Soudě podle jejich účinků, byla také tak trochu podvrženým dítětem, které muselo soupeřit s mnohem velkolepějšími spektakly, jako byly panorámy, fantasmagorie a obratné iluze pohybu, prolínání a vrstvení, prováděné s laternou magikou. Navíc ještě existuje důvod, proč by kinematografie mohla být chápána nejen jako bastard, ale i jako dítě zcela nechtěné. Podle některých badatelů nečekalo 19. století ani na Edisonovu peep show, ani na veřejnou projekci bratrů Lumièrových. Pro svou technoutopickou budoucnost si představovalo spíše domácí televizi, nejlépe obousměrnou.²³ A viktoriánci nejenže snili o televizi, oni lačnili po okamžitosti, simultaneitě a interaktivitě stejně, jako dnes my. Navíc měli dobrou představu, co by znamenalo být připojen k internetu: vždyť přece vynalezli telegrafní systém (srov. Standage, 1998)!

To mi připomíná známý příběh se Sherlockem Holmesem o „psu, který neštěkal“, v němž Holmes dospěl k důmyslné dedukci, že lupič nemohl být cizincem, protože dům hlídal pes — který neštěkal.²⁴ Příběh poukazuje na něco, co je užitečné pro historika a povzbudivé pro mediálního archeologa, že totiž rozhodujícím determinantem mohl být ten, kterého jsme si nevšimli, protože jeho význam tkví v jeho absenci. Například před lety jsem konečně pochopil montážní princip filmu ŽIVOT AMERICKÉHO HASIČE Edwina S. Portera, když jsem byl upozorněn, že překryvy ve scéně zachránění (která je ukázána postupně zvenčí domu a pak opět zevnitř) lze vysvětlit, když o ní budeme uvažovat jako o raně-filmové verzi televizního režimu „action replay“ (opakované přehrání akce). Vždyť v televizním přenosu fotbalového zápasu je vstřelený gól ukazován opakovaně z různých úhlů a v různých rychlostech. Podobně si zasluhuje opakované přehrání také dramatická záchrana ženy a jejího dítěte z běsnících plamenů. Jinými slovy — psem, který neštěkal, byl v ŽIVOTĚ AMERICKÉHO HASIČE komentátor, *bonimenteur*, o kterém mohl Edwin Porter předpokládat, že bude komentovat akci jeho filmu během představení (srov. Gaudreault, 1996).

Pro několik generací badatelů raného filmu byl psem, který neštěkal, obecně vzato samozřejmě zvuk. Až v poslední době jsme si začali uvědomovat nejen důležitost zvukových efektů, ale také nesmírnou různorodost forem hudebního

22/ Tuto scénu analyzoval Alan Wright (Wright, 2000).

23/ Siegfried Zielinski v knize *Audiovisions* (1999) tvrdí, že kinematografie není ničím víc než pouhým „intermezem“ v dějinách audiovizu. Srov. též často reprodukovanou kresbu z časopisu *Punch* (1879), na níž jsou zobrazeni prarodiče, kteří sedí před krbem, a nad nimi vidíme, místo zrcadla, obousměrnou projekční plochu s připojeným mikrofonom, jenž jim umožňuje vidět dceru s vnučaty, nacházející se v kolonii, a mluvit s nimi.

24/ Elsaesser naráží na povídku A. C. Doylea *Stříbrný lysáček* (*Silver Blaze*). (Pozn. překl.)

doprovodu, odlišné druhy mimoobrazového zvuku, lokálního komentáře, a dokonce i různé podoby „mlčení“ raného filmu (viz Altman, 1996). Proto některé z nejzajímavějších prací o multimediálních aspektech raného filmu, koncipovaných z historické perspektivy, jež osvětluje naši současnou situaci, pocházejí od badatelů, kteří posledních deset či dvacet let radikálně revidovali naše pojetí zvuku a kinematografie. Dnes se můžeme dozvědět mnohé o zvukových systémech Gaumonta, Messtera a Lloyda Lachmanna, o systému Beck, Noto-systému a nespočtu dalších, většinou velmi důmyslných (některé byly dokonce i úspěšné) v zajišťování konstantní, ne-li permanentní synchronizace dlouho před rokem 1927 (viz Wedel, 1999). Stejně zajímavá je i skutečnost, že byly vyvinuty systémy, kde synchronizace nebyla jediným cílem spojování zvuku, hudby, textu a obrazu. Důležitou roli hrál také kontext předvádění, kontaktní prostor živých publik a to, co bychom mohli nazvat „performativním imperativem“. Dějiny zvuku před rokem 1927 jsou také příběhem prostoru hlediště jakožto multimediálního prostoru, stejně jako by dějiny raného zvukového filmu do poloviny 30. let, přinejmenším v Evropě, byly nepochopitelné, pokud by nebyl brán v úvahu faktor rozhlasu jako instituce a gramofonu jako klíčového přístroje pro domácí zábavu, s jeho písňovými hity a ústředními melodiemi, jež byly — tehdy stejně jako dnes — hlavním komerčním lákadlem produktů filmového průmyslu (srov. Elsaesser, 2002).

Proč tedy byly tyto poznatky ještě před dvaceti lety považovány za irelevantní? Možná kvůli dosažení úhledně lineární filmové historie, na niž jsme byli zvyklí, místo abychom sledovali pokroucenou, křivolakou logiku, kterou se ve skutečnosti vývoj kinematografie řídil (a které stále rozumíme jen zčásti)? Vyplyvá to z faktu, že tradiční telos kinematografie, chápaný jako cesta ke stále většímu realismu, nebo klasické evoluční schéma vývoje od němému filmu ke zvukovému, od černobílého k barevnému, od ploché, dvojrozměrné projekční plochy k trojrozměrné, od kukátka k plátnu IMAX-u jednoduše neplatí: všechny historie typu „od . . . k“ byly příliš dlouhou dobu, jak si nyní uvědomujeme, hluboce nedostatečné. Ve skutečnosti se jeví tak nepřesné, že nás nutí ptát se, jaký druh intelektuální lsti nebo jaký zásah cenzury musel na historiky působit, když bylo „zapomenuto“ tolik faktů o rané kinematografii a tolik diskursů o barvě, zvuku a početných experimentech s velkými projekčními plochami nebo 3-D brýlemi. Jaké tajné přání, jaká směs víry a popírání byla spojena s dominantním teleologickým příběhem, že mu zajistila tak široký oběh, že mu dodala věrohodnost boží pravdy a nesporné jistoty čehosi samozřejmého?

Od „psa, který neštěkal“ (*the dog that did not bark*) v historii kinematografie ke „křivolaké logice“ (*dog-leg logic*) jejího skutečného vývoje (k němuž můžeme přidat logiku typu „vrtěti psem“ /*wagging the dog*/, která se uplatňuje v jeho obrácených vztazích příčin a následků): takový by mohl být alternativní program pro „revizionistickou“ filmovou historiografii, jehož účelem by bylo integrálně začlenit — a nikoli pouze pojmut — vztahy kinematografie k digitálním multimédiím. Jejich závislost na tom, co jsem nazval paralelními dějinami nebo S/M praktikami kinematografického aparátu, je o to zřejmější,

že dnes můžeme tyto dějiny vidět jako diskursy, a tyto diskursy jako praktiky; bylo by dokonce nesprávné tvrdit, že tyto dějiny sestoupily do podzemí. Možná jsme to byli my, filmoví historici, kdo byl v podzemí. Protože historie rané kinematografie v rozšířeném poli může, jak jsem již naznačil, poskytnout mnoho jmen vynálezců, provozovatelů zábavních podniků a brikolérů, jejichž způsoby myšlení o pohyblivých obrazech, spojeních zvuku a obrazu a o simultaneitě a interaktivitě je dostaly do slepých uliček, alespoň z pohledu retrospektivní teologie tradičního „zrodu“ filmu. Archeologie multimédií naopak umožňuje odhalit odlišnou bilanci vítězů a poražených, poražených jako vítězů. To mi připomíná jiný z výroků Waltera Benjamina — že historii obvykle píší vítězové. V nové filmové historii mohou opět získat své místo poražení. Neboť archeologická praxe nás rychle učí, že v této fázi hry je obtížné odlišit vítěze od poražených, ale také že v minulosti neustále znovuobjevujeme poražené, z nichž se vyklubali ne-li vítězové, tedy alespoň jejich pradědečkové.

Jak už se v dějinách vynálezů velmi často stává, některé nejdůležitější či nejdůležitější z nich byly vedlejšími produkty zcela jiných objevů nebo dopadly úplně jinak, než zamýšleli jejich tvůrci: v počátcích technického „pokroku“ najdeme jen zřídka objevitelské výkřiky heuréka, a mnohem častěji je založen na logice taktických tahů. Pokud jsou dějiny kinematografického aparátu dobrým příkladem této logiky, pak nám filmový projektor až do současnosti poskytuje její dokonalý obraz: navzdory tomu, že je mechanizovanou laternou magikou, stále nám jasně ukazuje, že mechanizaci této laterny magiky umožnil šlapací šicí stroj, děrná páska Morseova telegrafu a Gatlingův kulomet. Všechny tyto tři přístroje v příslušných odvětvích zmizely, ale jsou zázračně uchovány ve zdokonalené úpravě, kterou můžeme stále nalézt v každé projekční kabině (i když už tomu tak asi dlouho nebude). Mediální archeolog „virtuální reality“ by měl být připraven nahradit historii camery obscury a stereoskopu (tak důležitých pro historiky kinematografie) podrobnějším studiem Messterových alabastrových projekcí, Mesdagovy panorámy ze Scheveningenu či Robertsonových fantasmagorií. K tomu ještě může archeologicky smýšlející historik umění dodat: proč chodit k Eadwardu Muybridgeovi, když vše, co potřebujeme vědět o posedlosti pozdního 19. století zachycením a zaznamenáním prchavého momentu, se můžeme naučit ne z chronofotografie, ale studiem Manetových tahů štětcem a záhybů v šatech jeho ženských figur (srov. Crary, 1998)?

Vskutku příliš mnoho času v temnotách strávili nejspíš právě filmoví historikové: nevíme si — možná proto, že jsme si nechtěli všimnout —, jak například vojenský ocas po celou dobu vrtěl zábavním psem nebo jak orwellovská noční můra dohledu byla pravděpodobně také po celou dobu maskou a mimikry performativní slasti být viděn, vystavit se pohledům a být sledován. Možná bychom multimédia neměli vítat jako emulaci filmu nebo jako „obsah“ jeho formy. Zatímco průmysl čeká na „nejlepší aplikaci“ (*killer application*), historici by měli zkoumat multimédia v benjaminovském smyslu, jako realizaci těch efektů, které film sám nemůže poskytnout, jakkoli jej tímto směrem chtělo posunout lacanovské paradigma „zrcadlového stadia“ (*stade du miroir*)

a jeho následné rozpracování v oblasti filmové teorie operující s opozicí letmý pohled/upřený pohled (*look/gaze*). S multimédií se zdá být skutečně jiný odvěký sen: *esse est percipi* — být znamená být vnímán. To je pochopitelně také myšlenka ve Foucaultově duchu, která by historii filmu přiblížila archeologii panoptikonu, a cílem onoho odvěkého snu by v době Nietzscheovy smrti Boha již nebyl nesmrtelný dvojník lidstva, ale někdo, kdo by — jak již bylo řečeno — na nás dohlížel. Filmovou historii tedy přece jen sleduje přízrak — nepřítomnost „Boha“ jako ztráta víry ve vnímání.²⁵

Tak či onak, může z toho plynout závěr, že vztah nových digitálních médií ke kinematografii není ani otázkou opozice ke klasickému filmu (ve formě „návratu“ kinematografie atrakcí), ani McLuhanovským začleněním nebo emulací. Raná kinematografie, klasická kinematografie a současná post-kinematografie mohou být nazírány také v jiné, ještě komplexnější vývojové linii, kde každá z nich vyznačuje určitý krok v procesu oddělování obrazů od jejich materiálních referentů — což je příběh, který by nás mohl zavést daleko do minulosti, minimálně do renesance. Jestliže to v přechodu od raného ke klasickému filmu byl narativ jako logika implikace a odvozování, jenž současně „přeložil“ a „uchoval“ „tady a teď“ obrazu, pak přechod od fotografického k post-fotografickému či digitálnímu modu umožnil pohyblivému obrazu „reprezentovat“ čas způsoby, které narativ, do té doby nejběžnější časoprostorová pomocná konstrukce filmu a jeho indexový registr, nemohl obsáhnout. V takovém případě to znamená, že pohyblivý obraz se propůjčil kultuře vyprávění příběhů jen na krátkou dobu, přibližně na pouhých sto let, dokud se nezačal posouvat jinam. Není pochyb, že jakmile budeme vědět, kam směřuje, budeme muset mít po ruce také novou „archeologii“.

(Thomas Elsaesser: *Early Film History and Multi-Media: An Archaeology of Possible Futures?* — text původně prezentován na konferenci „Archaeology of Multi-media“, pořádané na Brownově univerzitě v Providence v USA 2.–4. listopadu 2000; přeložil Petr Szczepanik podle nepublikované verze poskytnuté autorem.)

Citovaná literatura

- Altman, Rick (1984): *Toward a Theory of the History of Representational Technologies*. *Iris* 2, č. 2, s. 111–126.
 — (1996): *The Silence of the Silents*. *The Musical Quarterly* 80, č. 4, 648–718.
 Bazin, André (1979): *Co je to film?* Praha: ČFÚ; přel. a uspořádal Ljubomír Oliva (*Qu'est-ce que le cinéma?*, 1958–1962).
 Benjamin, Walter (1979): *Umělecké dílo ve věku své technické reprodukovatelnosti*. In: W. B.: *Dílo a jeho zdroj*. Praha: Odeon, s. 17–47; přel. Věra Saudková (*Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*, 1936).

25/ „Od 19. století jsme už slyšeli dost řečí o smrti Boha (. . .). Šlo ale jen o postupnou dezintegraci víry v percepci (. . .). Nulový stupeň reprezentace je jen naplněním prorocství ohlášeného už před tisíci lety Nikoforem, patriarchou konstantinopolským, během jeho sporu s ikonoklasty: „Když odstraníme obraz, nezmizí jen Kristus, ale celý svět“ (Virilio, 1994: 16–17).

- Bolter, Jay David — Grusin, Richard (1999): *Remediation. Understanding New Media*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.
- Bordwell, David — Thompson, Kristin (2000): *Film Art: An Introduction. Sixth Edition*. New York: McGraw — Hill.
- Braun, Marta (1992): *Picturing Time: The Work of Etienne-Jules Marey*. Chicago: University of Chicago Press.
- Buckland, Warren (1999): Between Science Fact and Science Fiction: Spielberg's Digital Dinosaurs, Possible Worlds, and the New Aesthetic Realism. *Screen* 40, č. 2, s. 177–192.
- Bukatman, Scott (1993): *Terminal Identity. The Virtual Subject in Postmodern Science Fiction*. Durham and London: Duke University Press.
- Burch, Noël (1990): *Life to Those Shadows*. Berkeley — Los Angeles: University of California Press; přel. Ben Brewster.
- Cassell, Justine — Jenkins, Henry (eds.) (2000): *From Barbie to Mortal Kombat. Gender and Computer Games*. Cambridge: MIT Press.
- Crary, Jonathan (1998): *Suspension of Perception*. Cambridge: MIT Press.
- Douchet, Jean (1995): Anglický sylabus přednášky pronesené na konferenci *Le Cinéma: Vers son deuxième siècle*. Odéon, Paris, 20. března 1995.
- Eco, Umberto (1968): O artikulacích filmového kódu. *Film a doba* 14, č. 1, s. 26–36; přel. Eva Hepnerová.
- (1972): Zu einer Semiotik der visuellen Codes. In: U. E.: *Einführung in die Semiotik*. Munich: Wilhelm Fink.
- Elsaesser, Thomas (1998a): Cinema Futures: Convergence, Divergence, Difference. In: Elsaesser — Hoffmann, 1998: 9–26.
- (1998b): Digital Cinema: Delivery, Event, Time. In: Elsaesser — Hoffmann, 1998: 201–222.
- (2002): „Going Live“: Körper und Stimme in frühen Tonfilm. In: Günter Krenn — Armin Loacker (eds.): *Zauber der Boheme*. Wien: Filmarchiv Austria, s. 271–298.
- Elsaesser, Thomas — Hoffmann, Kay (eds.) (1998): *Cinema Futures: Cain, Abel or Cable? The Screen Arts in the Digital Age*. Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Flusser, Vilém (2001): *Do univerza technických obrazů*. Praha: OSVU; přel. Jiří Fiala (*Ins Universum der technischen Bilder*, 1985).
- Foucault, Michel (2002): *Archeologie věděni*. Praha: Herrmann & synové; přel. Čestmír Pelikán (*L'archéologie du savoir*, 1969).
- Friedberg, Ann (2000): The End of Cinema: Multi-media and Technological Change. In: Christine Gledhill — Linda Williams (eds.): *Reinventing Film Studies*. London: Arnold, s. 438–452.
- Gaudreault, André (1996): Let retour du bonimenteur refoulé... (où serait-ce le bonisseur-conférencier, le commentateur, le conférencier, le présentateur ou le „speaker“). *Iris* 22, Fall 1996, s. 17–32.
- Gumbrecht, Hans Ulrich — Pfeiffer, Ludwig K. (eds.) (1994): *Materialities of Communication*. Stanford: Stanford university Press.
- Gunning, Tom (1989): An Aesthetics of Astonishment. Early Cinema and the (In)credulous Spectator. *Art & Text*, č. 34, s. 31–45 (zde s. 149–166).
- (1991): D. W. Griffith and the Origins of American Narrative Film. Urbana — Chicago: University of Illinois Press.
- Hansen, Miriam (1993): Early Cinema, Late Cinema: Permutations of the Public Sphere. *Screen* 34, č. 3, s. 197–210 (zde s. 263–279).
- Hockney, David (2001): *Secret Knowledge*. London: Phaidon.
- Kelly, Kevin — Parisi, Paula (1997): Beyond *Star Wars* What's Next for George Lucas. *Wired* 5, č. 2, February 1997.
- Kittler, Friedrich (1986): *Grammophon Film Schreibmaschine*. Berlin: Birnkmann & Bose.
- (1987): *Aufschreibsysteme 1800/1900* (2. vyd.). München: Wilhelm Fink.

- (1987a): Gramophone, Film, Typewriter. *October* 41, Summer 1987, 101–118.
- (1994): Die Welt des Symbolischen, eine Welt der Maschine. In: F. K.: *Dracula Vermächtnis*. Leipzig: Reclam, s. 58–80.
- Levin, Thomas Y. — Frohne, Ursula — Weibel, Peter (eds.) (2002): *CTRL [SPACE]: Rhetorics of Surveillance from Bentham to Big Brother*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Loiperdinger, Martin (ed.) (1994): *Oskar Messter: ein Filmpionier der Kaiserzeit*. Frankfurt: Strömfeld — Roter Stern.
- Mannoni, Laurent (1994): *Le grand art de la lumière et de l'ombre*. Paris: Nathan.
- Manovich, Lev (2001): *The Language of New Media*. Cambridge: MIT Press.
- Musser, Charles (1991): *Before the Nickelodeon: Edwin S. Porter and the Edison Manufacturing Company*. Berkeley: University of California Press.
- Rossell, Deac (1998): *Living Pictures. The Origins of the Movies*. Albany: University of New York Press.
- Russell, Catherine (1995): *Narrative Mortality. Death Closure and New Waves Cinemas*. Minneapolis: Minnesota University Press, s. 186–187.
- Sobchack, Vivian (1987): *Screening Space. The American Science Fiction Film. Second, Enlarged Edition*. New York: Ungar.
- Standage, Tom (1998): *The Victorian Internet*. New York: Walker & Co.
- A Survey of Innovation in Industry, Special Supplement (1999): *The Economist*, February 20th, 1999, s. 5–8.
- Szczepanik, Petr (2002): O novém Hollywoodu a alternativních dějinách kinematografického aparátu (Rozhovor s Thomasem Elsaesserem). *Film a doba* 48, č. 4, s. 210–216.
- Thompson, Kristin (1999): *Storytelling in the New Hollywood. Understanding Classical Narrative Technique*. London — Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press.
- Uricchio, William (1997): Cinema as Detour? Towards a Reconsideration of Moving Image Technology in the Late 19th Century. In: Knut Hickethier — Eggo Müller — Rainer Rother (eds.): *Der Film in der Geschichte*. Berlin: Sigma 1997, s. 19–25.
- Virilio, Paul (1991): *La guerre et le cinéma*. Paris: Cahiers du cinéma — Editions de l'Etoile (2. vyd.).
- (1994): *The Vision Machine*. London: BFI Publishing; přel. Julie Rosé (*La machine de vision*, 1988); srov. též slovenský překlad *Stroj vidění*. Bratislava: Slovenský filmový ústav 2002.
- Wedel, Michael (1999): Messter's „Silent“ Heirs: Synch Systems of German Music Film 1914–1929. *Film History* 11, č. 4, s. 464–476.
- Wright, Alan (2000): Elizabeth Taylor at Auschwitz: JLG and the Real Object of Montage. In: Michael Temple — James S. Williams (eds.): *The Cinema Alone. Essays on the Work of Jean-Luc Godard 1985–2000*. Amsterdam: Amsterdam University Press, s. 51–60.
- Youngblood, Gene (1970): *Expanded Cinema*. New York: E. P. Dutton.
- Zielinski, Siegfried (1999): *Audiovisions. Cinema and Television as Entr'actes in History*. Amsterdam: Amsterdam University Press; přel. Gloria Custance (*Audiovisionen. Kino und Fernsehen als Zwischenspiele in der Geschichte*, 1989).

Filmografie

- Histoire(s) du cinéma* (Jean-Luc Godard, 1989–1998)
- Matrix* (The Matrix; Andy a Larry Wachowští, 1999)
- Místo na slunci* (A Place in the Sun; George Stevens, 1951)
- Muž s kinoaparátom* (Člověk s kinoapparátom; Dziga Vertov, 1929)
- Nacistické koncentrační tábory* (Nazi Concentration Camps; G. Stevens — John Ford, 1945)
- Wie Man sieht* (Harun Farocki, 1986)
- Život amerického hasiče* (Life of an American Fireman; Edwin S. Porter, 1903)