

Obzor

Kořeny médií, od filmu k virtuální realitě

Při cestování vlakem jsme čím dál častěji svědky toho, jak někdo se sluchátky na uších sleduje na přenosném počítači nějaký film. Mnohdy tam v jednom vagónu – který dnes netvoří oddělená kupé, ale jediný otevřený sál – sleduje několik různých lidí na svých počítačích několik různých filmů, do toho si někdo v rámci počítačové hry například závodí v autě.

Tento fenomén je pozoruhodný z několika důvodů. Kinosál, v němž skupina lidí společně sleduje nějaký film a v němž paprsky projektoru sjednocovaly vnímání množství osob, se proměnil v sál, kde množství „projektorů“ vysílá množství filmů pro zhruba stejné množství lidí. Otevřená struktura sálu-vagónu je zde preferována hlavně proto, aby měl každý dost místa pro svůj vlastní virtuální svět. Ještě významnější je ale fakt, že jsou filmy sledovány *za jízdy* vlakem, což zpochybňuje vztah mezi pohledem a rychlostí, který stál u zrodu kinematografie.

V následujícím článku se pokusím prozkoumat tuto proměnu a analyzovat cestu, která k ní vedla.

První období: Film závrat'

Vynález kinematografie byl od počátku spojován s fenoménem cestování, vždyť film je svého druhu putování krajinou nabytou afekty. Film a cestování navíc spojuje závislost na pohonu, v obou případech se člověk svěruje motoru, který ho odváží na cestu, a to rychlostí značně přesahující rychlost lidského těla, pokud možno rychlostí *závratnou*.

Motor (pohybový a filmový) s sebou nese zásadní proměnu vnímání, jedná se o vnímání těla neseného motorem, zrychleného těla vykračujícího za hranice, v nichž bylo do té doby uzavřeno. Oko vykonává velké množství pohybů svou vlastní rychlostí. Kontemplace objektu je velmi živým aktivním procesem. Kinematografický motor oko jednak klame (24 obrazů za vteřinu), jednak ho zrychluje na samou hranici jeho možností.

V 19. století vedle sebe houfně vznikaly různé urychlovače lidského těla (kinematografie vyrostla z prostředí cirkusů a kolotočů) a strojové způsoby zachycování reality (fotografie a film). Tělo vystavené situaci, ve které není schopno zpracovávat smyslové vjemy nebo se pohybuje na samé hranici této schopnosti, propadá závratí. Prožitek filmového diváka má díky této příbuznosti blízko k prožitku letce, automobilového závodníka nebo cestujícího, který oknem vlaku sleduje rychle ubíhající krajinu.

Příbuzenství mezi motorem a kinematografií vládne období němého filmu a svého vrcholu dosáhlo v díle sovětské avantgardy. Ejzenštejnův „atrakcion“ na diváka působí podobně jako situace nehody, divák je vystaven šoku, jehož cílem je vyvolat emoce a posunout divákův vědomý stav. Kinematografický motor zvedá své cestující ze sedadel a z fotograficky zachycené reálné skutečnosti vytváří krajinu, do které se noříme jako do snu.

V tomto období se kinematografie bouřlivě rozvíjí, vzniká množství promítacích sálů a film se rychle stává nejmasovějším a také nejdemokratičtějším (nejdostupnějším) médiem zábavy. Lidé

chodí do kina velmi často a film se stává významným tématem rozhovorů a mocným nástrojem politické i jiné propagandy. Svět se zaplňuje velkým množstvím milovníků rychlosti a cestovatelů po imaginárních světech.

Druhé období: Televizní trůn

Rádio a televize vyrůstají z odlišných příbuzenství než film, jsou nesené osvícenskou touhou osvětlit všechny neviditelné kouty, vidět vše, co je možno vidět, *proniknout do intimity*, být i za cenu obscénnosti. Druhým kořenem televize je idea mocenského centra, královského dvora, kde se odehrává to podstatné, co bych měl vědět a co by mi nemělo utéci. Modelovými televizními pořady jsou proto zprávy, přímý přenos a „královská“ televizní show. Místo filmu v televizi je jen okrajové, přesto však televize film proměňuje a přizpůsobuje svému dispozitivu.

Televize je sice veřejnou institucí, avšak její místo je doma, přímo v centru domácnosti, odkud řídí naše pohledy a strukturuje náš čas i prostor. Je všudypřítomná a divákovi poskytuje pocit všudypřítomnosti.

Zatímco do kina diváci chodí společně sledovat na jediném plátně film, který je unáší nesmírnou rychlostí mimo realitu, respektive *za realitu*, v televizi každý sám na své obrazovce sleduje to, co je za realitu vydáváno. Zatímco filmové plátno je obrovské, ohromuje nás a pohlcuje, televizní obrazovka je malá, pohybují se v ní postavy a věci, které jsou mnohem menší než my, a my si tak nad nimi snáze udržujeme kontrolu.

V televizi se nás nikdo nesnaží unést, nechat nás vystoupit z vlastního těla a dát nám prožít závrať rychlosti. Důvěrně známí televizní komentátoři v nás svým pravidelným, takřka ritualizovaně opakováním zjevováním vytvářejí jistotu důvěrně známé blízkosti. Krmí nás pečlivě předžvýkanými obrazy, které nás mají částečně zasytit a navnadit na další obrazy. Přináší témata, která živí rozhovory, v této roli televize záhy nahradila film. Televize je spíše než nástrojem na závrať skutečným ideálem sjednocené, vertikální moci.

Přímý přenos člověku umožňuje být *jakoby* na jiném místě ve stejné roli jako spousta jiných televizních diváků, jejichž sdílenou zkušenost předpokládá. Sportovní přenosy například nabízejí silný emocionální zážitek, divák však není unášen závratí jako ve filmu, identifikuje se prostě se svým oblíbeným týmem nebo hrdinou, se kterým se setkává pravidelně, identifikace se ustavuje a upevňuje v čase.

Opakování a připomínání hraje roli i v dalším typickém televizním pořadu, totiž v seriálu. Seriál je založený na jednoduchém příběhu a početných dialogích mezi postavami, které se zabydlují v našem životě na několik týdnů, měsíců či let. Hudební i obrazová složka je proti filmu silně zjednodušená, v obrazech jen málokdy najdeme několik plánů a nepracuje se ani příliš s horizonty otevírajícími se kolem obrazu – horizontem seriálu vystupujícím za rámem obrazu je totiž naše přítomná skutečnost. Postavy televizních seriálů jsou normální lidé, které si zveme k sobě domů na návštěvu, aby nám příjemně ubíhal čas.

Přímý přenos a seriál se spojují v pravidelných soutěžních a diskusních pořadech na straně jedné, a jejich apoteózu představuje reality show.

Rozšíření televize s sebou nese nejen proměnu funkce filmu, ale proměnu společnosti jako takové. V lidové mluvě se o televizních zprávách hovoří jako o večerní mši, vyprazdňují se kostely i kinosály a společnost se rozpadá na velké množství malých buněk sloužících jednomu a témuž médiu, které šíří všude stejné evangelium zbavené symbolického přesahu. I veřejná místa

jako hotely či restaurace se rády připojují k všeobecnému přijímání, vždyť zvyšuje jejich návštěvnost.

Televize se rychle stala součástí každodennosti. Jako taková nevyžaduje ke svému sledování žádné zvláštní podmínky, běžně ji sledujeme jen na půl ucha, často plní roli kulisy, která nás zbavuje přirozené úzkosti a okolní prostor kouzla jinakosti. Pořady jsou přizpůsobeny nepozornému divákovi, všechny pro sledování důležité informace jsou pravidelně opakovány. Zatímco pro kinosál je charakteristická hluboká tma provázející promítání filmu, televize bývá jen jedním světelným zdrojem z mnoha – televizi lze skutečně přirovnat ke světlu, které nám osvětluje různé prostory a události. Dokonce prý je zdravé mít při sledování televizní obrazovky rozsvícené další světlo. Nenechat se zaslepit, udržovat si odstup, mít v periferním vidění osvětlenou přítomnou realitu, jejíž součástí se televize stává. Sledování filmu naproti tomu vyžaduje stejnou maximální pozornost jako řízení závodního automobilu.

Sledovat film v televizi proto znamená spojit dva velmi odlišné dispozitivy, což vyžaduje jisté úsilí a přizpůsobení. V první řadě si musím kolem televizoru vytvořit prostředí, které mi umožní plně se soustředit a pohroužit se do filmu. Pohroužení vyžaduje i tak mnohem více úsilí než v kině.

Častěji však bývá i film v televizi sledován televizním způsobem, přičemž je zmrzačen a redukován na pár silných obrazů, které z televizoru proniknou do světa domácí přítomnosti.

Třetí období: Virtuální realita

Nástup osobních počítačů přinesl radikálně nový dispozitiv, jehož základními rysy jsou individualita zkušenosti a interaktivnost – člověk už není pouhým divákem vysílaných obrazů, ale může se stát aktérem pohybujícím se ve virtuálním světě vytvořeném počítačem. Počítač dokáže simulovat skutečnost, umožňuje nám tak stát se řidičem závodního auta, letadla či rakety, stát se vojákem ve Vietnamu nebo mýtickým hrdinou v podivuhodné zemi na cizí planetě. Zkušenost virtuální reality je individuálním prožitkem, nikoho příliš nebaví sledovat, jak hraje někdo jiný.

V počítačové hře tak v sobě počítač dokázal spojit dva motory, které stály u zrodu kinematografie – motor dopravního prostředku produkujícího rychlost a motor projektoru promítajícího na plátno obrazy. K uskutečnění tohoto ideálu se musel kinematografický motor odtrhnout od fotografického kopírování skutečnosti a kinetický motor se musel přesunout ze skutečné krajiny do krajiny virtuální – počítač produkuje svět, ve kterém se pohybujeme. Zatímco film nás unáší do snu, jenž je skrytou stranou našeho světa a doplňuje naše vnímání skutečnosti, na počítači se pohybujeme spíše ve všednodenní realitě jiných světů.

Počítačové hry nám přinášejí alternativu reality, virtuální svět, virtuální život. Umožňují nám konat neuvěřitelné kousky, které jsou v realitě nemyslitelné. Díky nim můžeme odložit omezení našeho lidského těla, ba i našich technických protéz. Člověk už v nich není divákem, ale aktérem, do virtuální reality je stále více zapojováno celé naše tělo. Závrať z neuvěřitelných schopností doplňuje a nahrazuje zavrať z rychlosti.

Podobně jako počítačová hra dovršuje původní kinematografický motor a posunuje ho někam jinnam, představuje internet dovršení a zdokonalení televizního modelu. Slepou televizní obrazovku doplňují oči kamery, uši klávesnice a hmat myši – v očekávání nových smyslových orgánů. Na internetu lze nalézt informace, obrazy a hudbu všeho druhu, lze se podívat kamkoli a na cokoli. S internetem se stáváme součástí všezahrnujícího organismu, imaginárního veřejného prostoru, ve kterém si můžeme zajít do školy, do knihovny, do kina nebo třeba do nevěstince.

Zatímco kinosál byl společenským místem sdílené zkušenosti a televizor jakýmsi rodinným domácím osvětlením, počítač je propojen s jednotlivcem, jedná se o jakousi individuální technickou protézu, jež na jedné straně produkuje soukromý virtuální svět a na straně druhé umožňuje přístup do virtuálního veřejného prostoru.

Počítač jako dominantní médium současné doby rozděluje společnost na spoustu do sebe uzavřených a vzájemně propojených individuálních buněk. Dvojice člověk-počítač či trojice člověk-počítač-telefon jsou základními jednotkami nově vznikající společenské struktury. Jako kdyby člověk žil část času ve svém těle a jemu odpovídající skutečnosti a část času trávil ve spojení se svými technickými protézami v novém virtuálně-technickém světě.

Ke sledování filmů se počítač začal častěji používat teprve tehdy, když se stal mobilním. Přenosný počítač divákovi umožňuje kdykoli vklouznout do nového těla, které se vytváří spojením jeho těla a počítače, a kdekoli se tak ocitnout ve známém virtuálním světě. Film se tak stává skoro stejně přenosným jako kniha. S tím rozdílem, že od knihy můžu pozvednout oči k ubíhající krajině a putovat očima po imaginární krajině, kterou si promítám ven. Z filmu ani z vlaku se za jízdy nevystupuje.

Díky snadné dostupnosti filmů na DVD a všudypřítomnosti přenosných počítačů bude zřejmě tento způsob konzumace filmu stále častější. Je tedy na místě položit si celou řadu otázek: povedou filmy na mobilních obrazovkách (brzy splyne počítač s telefonem) také k tvorbě specifických filmových žánrů, podobně jako svazek filmu a televize zplodil telefilmy a televizní seriály? Jinak řečeno, vytváří spojení filmu a přenosného počítače nové médium, nebo představuje jen nový způsob konzumace starého média? Budou filmy určené pro přenosné počítače natáčeny jinak, nebo bude filmový průmysl dožívat ve staré podobě a obrazovky počítačů zaplní nové hybridní produkty? Existuje další prostor pro spojení filmu a počítačových her?

Vlaky plné filmových diváků svědčí o tom, že rychlost a putování už není dostatečným atrakcionem, stalo se všedním. Už film a televize jakožto nástroje na reprodukci a přetvoření skutečnosti značně posunuly a proměnily samotné chápání reality. Naše generace tráví více času sledováním simulaker reality než kontemplací reálného světa kolem nás. Nová média dovádí roztržení reality a jejích obrazů na nový stupeň. Zmocňují se našeho těla, které brzy nepozná rozdíl mezi putováním po skutečném nebo po virtuálním světě.

Michal Pacvoň