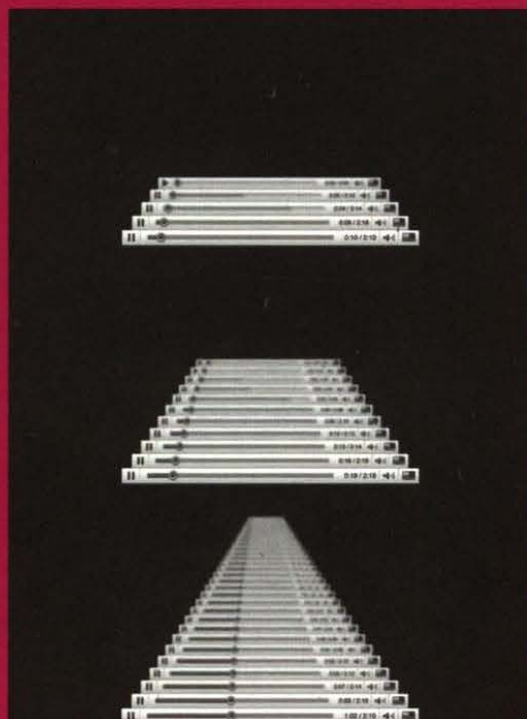


4

2009

ILUMINACE

ČASOPIS PRO TEORII, HISTORII
A ESTETIKU FILMU



35029/2009/4-c

4
2009

ILUMINACE

ČASOPIS PRO TEORII, HISTORII A ESTETIKU FILMU
THE JOURNAL OF FILM THEORY, HISTORY,
AND AESTHETICS

Ročník / Vol. 21 2009 Číslo / No. 4 (76)

TÉMA:

SOUČASNÉ MYŠLENÍ O ANIMOVANÉM FILMU

hostující editorka čísla: Kateřina Surmanová

O B S A H

Články

Radomír D. Kokeš: Fikční světy (kriminálního) televizního seriálu 5

Články k tématu

Editorial 39

Paul Ward: Několik úvah o vztahu teorie a praxe v oboru animačních studií 41

Birgitta Hoseaová: Performativita, post-animace a jak jsem se stala
animovanou postavou 55

Martin Mazanec: Animace filmu 71

Inés Jerrayová: Animovaný film: figury a hybridizace 83

Eliška Děcká: Vlastní animační pokoj. Současný autorský animovaný film
pohledem českých režisérů 99

Rozhovor

Kateřina Surmanová: Animace je hra, která se hraje sama.
Rozhovor s Giannalbertem Bendazzim 113

Ad fontes

Jindřich Schwippel – Tomáš Lachman: Organizace československého filmového herectva
a zaměstnanců výroben/ Československá filmová unie (1920–1938) 120

Příběh fotografie

Kateřina Surmanová: Události a setkání z Přehlídky animovaného filmu
v Olomouci 2007 a 2008 123

Obzor

Stanislav Ulver: Metrický a metaforický film (*Martin Mazanec /ed./: Peter Kubelka*) 126

Lucie Česálková: Dvě genealogie filmovědného oboru (*Dana Polan: Screens of Instruction:
The Beginning of U. S. Study of Film. Lee Grievson – Haidee Wasson /eds./:
Inventing Film Studies*) 133

Lucie Česálková: Kontrola, efektivita, vědění – ke kontextům průmyslového filmu
(*Vinzenz Hediger – Patrick Vonderau /eds./: Films that Work. Industrial Film
and the Productivity of Media*) 139

Projekty

Lukáš Gregor: Vzhůru do nekonečna a ještě dál! Analýza filmu Toy Story:
Příběh hraček a poetika Pixar Animation Studios 143

Příloha

Z přírůstků knihovny NFA 148
Obsah XXI. ročníku Illuminace 151

CONTENTS

Articles

- Radomír D. Kokeš:** Fictional Worlds of (Crime) Television Series 5

Theme Articles

Editorial 39

- Paul Ward:** Some Thoughts on Theory–Practice Relationships
in Animation Studies 41

- Birgitta Hosea:** Performativity, Post-animation and How I Became
a Cartoon Character 55

- Martin Mazanec:** Animation of Film 71

- Inés Jerray:** Animation Film: Figures and Hybridizations 83

- Eliška Děcká:** An Animation Room of One's Own. Contemporary Czech Animation
through the Eyes of the Women Who Make It 99

Interview

- Kateřina Surmanová:** An Animated Film Is a Game-that-plays-itself.
Interview with Giannalberto Bendazzi 113

Ad fontes

- Jindřich Schwippel – Tomáš Lachman:** Organisations of Czechoslovak film heritage
and employees of production / Československá filmová unie (1920–1938) 120

The Story of Photography

- Kateřina Surmanová:** Events and Meetings at the Festival
of Animation Film 2007 and 2008 123

Horizon

- Stanislav Ulver:** Metric and Metaphoric Cinema (*Martin Mazanec /ed./: Peter Kubelka*) 126

- Lucie Česálková:** Two Genealogies of Film Studies (*Dana Polan: Screens of Instruction:
The Beginning of U. S. Study of Film. Lee Grievson – Haidee Wasson /eds./:
Inventing Film Studies*) 133

- Lucie Česálková:** Control, Effectiveness, Knowledge – On the Contexts of Industrial Film
(*Vinzenz Hediger – Patrick Vonderau /eds./: Films that Work.
Industrial Film and the Productivity of Media*) 139

Projects

- Lukáš Gregor:** To Eternity and Further! An Analysis of Toy Story
and the Poetics of Pixar Animation Studios 143

Appendix

- Recent Acquisition of the NFA Library 148
Contents of Volume XXI of *Illuminace* 151

10104768

NÁRODNÍ FILMOVÝ ARCHIV
KNIHOVNA



10104768 *Národní filmový archiv*

Články

FIKČNÍ SVĚTY (KRIMINÁLNÍHO)
TELEVIZNÍHO SERIÁLU

Radomír D. Kokeš

Úvod

Teorie vyprávění má počátky už v Aristotelově *Poetice*, ale jako samostatná vědní disciplína byla zavedena až během druhé poloviny 20. století. Za tu dobu se jí podařilo mnohé problémy fikce a vyprávění popsat a kategorizovat, případně analyzovat procesy, jak s nimi nakládá hypotetický nebo empirický recipient. Dosud navržené naratologické modely jsou schopné celistvě a různými způsoby uchopovat mnohá literární i filmová vyprávění. Vznikají dokonce i ambiciózní projekty transmediální naratologie. Jak je to ale v případě televizního seriálu?¹⁾

V tzv. television studies se objevila řada pokusů nabídnout dílčí koncepcce teorie vyprávění. Nezávisle na nich zde navrhu původní model, který může vést k vytvoření komplexní naratologické teorie televizní seriálové fikce.²⁾ Nezbytným východiskem takového přístupu je síť vztahů mezi *divákem*, *částmi* a *celkem*. Právě složitá interakce prvků této triády totiž činí z televizního seriálu fikční uspořádání, které je radikálně odlišné od filmu.

Seriálem rozumím televizní dílo složené z většího počtu fikčních epizod (tedy více než jedné), které mají společné znaky (nezávisle na tom, jestli na sebe navazují, nebo se variiují) a jejich součet tvoří celek seriálu. Přitom každá z nich zase představuje celek složený z částí. A tyto části na sebe mohou, ale nemusí navazovat v jiných epizodách. Z analýzy jednotlivé epizody nezískám představu o seriálovém celku. Analýza celku ale zase vypoví jen málo o organizaci jednotlivých epizod. Zároveň celý proces aktualizuje kognitivní aktivita diváka, který využívá jak znalosti epizod, tak jejich vzájemných vztahů a vztahu k celku. A to do určité míry nezávisle na tom, zda si fikční konatelé nebo jejich svět „pamatují“, co se v seriálu stalo dříve.³⁾

1) Rozdíly mezi anglickými pojmy *show*, *serie* a *serial* překlenuji v českém prostředí zavedeným pojmem *seriál*, který v sobě zahrnuje významy všech tří slov. *Episode* nepřekládám jako *díl*, ale rozhodl jsem se pro pojem *epizoda*, nezanesený tolika nadbytečnými významy. Dále slovo *season* ve významu pořadí v seriálové produkci překládám jako *řada*.

2) *Fikcí* ve shodě s Dorrit Cohnovou rozumím jakýkoli nereferenční narativ, ačkoli ona jej posléze pro potřeby své monografie zužuje jen na literární nereferenční narativ. Dorrit C o h n o v á, *Co dělá fikci fikcí*. Praha: Academia 2009, s. 26–29.

3) K různým chápáním a historickému kontextu seriality srov. například Denis M c Q u a i l, *Úvod do teorie masové komunikace*. Praha: Portál 2002, s. 346; Angela N d a l i a n i s, *Television and the*

Navrhuji proto *přesun hlediska analýzy z roviny narativních způsobů a technik na úroveň sémantické makrostruktury seriálové fikce, tedy zaměřit se především na analýzu fikčního světa televizního seriálu*. Fikční svět televizního seriálu (tj. makrostruktura seriálu) je epizodické struktury nadřazený a stanovuje či modifikuje systém regulativních principů, v rámci něhož se v epizodách i napříč jimi vyprávění a příběhy realizují. Pomocí sémantické (respektive sémanticko-pragmatické) analýzy fikce lze sledovat a popisovat generování významů na všech úrovních interakce mezi částmi, celky/celkem a divákem. Prostřednictvím konceptu (estetických) norem, navrženého pražskými strukturalisty a ve filmové teorii rozvinutého tzv. wisconsinskou školou, je pak možné dále zmíněné vztahy pozorovat i v diachronní perspektivě a popisovat proměny strategií fikce v delším časovém období.

Ústředním cílem tohoto textu je nabídnout funkční analytickou koncepci navazující na teorii fikčních světů a filmový neoformalismus. Musí být dostatečně otevřená, aby neuzavírala dílo do kleští apriorních závěrů, ale naopak poskytla soubor nástrojů, pomocí nichž může teoretik fikce analyzovat seriály v jejich nejvyšší možné úplnosti. Měla by umožnit zachycení konvenčních i specifických prvků a také efektivní sledování historických proměn.

Abych potenciál navrhovaného teoretického modelu představil co nejnázorněji, zvolil jsem způsob výkladu „zdola nahoru“, tedy postupnou výstavbu systému na příkladu jednoho specifického fikčního uspořádání: *kriminálního seriálu*. Jeho specifika v první kapitole vymezím pomocí pojmu *modu* a *podmínek vzniku*. Nástroje teorie fikčních světů (popsané ve druhé kapitole) a neoformalismu⁴⁾ rozšířím pro potřeby televizní seriality nebo doplním o nástroje nové, přičemž v centru zájmu bude stát:

1. vztah mezi makrostrukturou fikce a divákem
2. koncept *fikční encyklopedie* a jeho užívání divákem při sledování seriálu
3. vztahy mezi *fikčními světy* epizod
4. vztah mezi fikčními světy epizod a *makrosvět*em seriálu
5. sémantická strukturace fikčních světů epizod do tří vzájemně komunikujících rovin s vlastním řádem, které později nazvu *subsvěty*
6. analýza vyprávění, dynamizovaného jak vztahy mezi těmito třemi rovinami, tak pomocí narativních shifterů v podobě *stop* a *kriminalistických verzí*
7. návrh konceptů *mediátora* a *modulátorů*, přičemž druhý jmenovaný zároveň ukáže, jak se normy (kriminálních) seriálů mohou v čase proměňovat a jak se mohou měnit jejich strategie oslovování diváků

Neo-Baroque. In: Michael H a m m o n d – Lucy M a z d o n (eds.), *The Contemporary Television Series*. Edinburgh: Edinburgh University Press, s. 83–101; Omar C a l a b r e s e, *Neo-Baroque. A Sign of the Times*. New Jersey: Princeton University Press 1992; Roger H a g e r d o n, Doubtless to be continued: A Brief History of Serial Narrative. In: Robert C. A l l e n (ed.), *To Be Continued... Soap Operas Around the World*. London – New York: Routledge 1995, s. 27–48; Umberto E c o, Inovace a opakování: mezi modernistickou a postmodernistickou estetikou. *Film a doba* 36, 1990, č. 1–3, s. 38–39, 93–96, 162–163; Umberto E c o, Jak interpretovat seriály. In: T ý ž, *Meze interpretace*. Praha: Karolinum 2004, s. 93–111.

4) Provázanost teorie fikčních světů a formalismu postulují například Ruth R o n e n o v á, *Možné světy v teorii literatury*. Brno: Host 2006, s. 16.

Navrhovaný model se sice primárně věnuje kriminálnímu seriálu, aby ukázal svou aplikovatelnost na konkrétní typ fikce, ale současně je jeho záměrem poskytovat řadu nástrojů využitelných pro televizní seriály obecně. Tomuto požadavku je podřízena i struktura výkladu, kdy jsou jednotlivé roviny kriminálního seriálu představovány tak, aby nejdříve poskytl ty nejuniverzálněji aplikovatelné nástroje (fikční encyklopedie, přesun fikčních faktů napříč epizodami, vztahy mezi částmi seriálu a jeho celkem, ověřování fikčních faktů v audiovizuálním médiu). Později se výklad věnuje analýze aspektů typických pro *modus* kriminálního seriálu, z nichž ale některé postupy mohou zároveň pomoci analyzovat i jiné typy seriálů, například z profesního prostředí. Stejně tak model nepřímou poskytuje řadu možností nového uchopení kriminálního modu nezávisle na médiu, ve kterém je realizován. Především se ale následující studií snažím dokázat zásadní užitečnost teorie fikčních světů pro další naratologická bádání (nejen) v oblasti televizní seriálové fikce.⁵⁾

1. Modus kriminálního seriálu a jeho normy

Část seriálové fikční produkce vyčleněná na základě níže zavedeného souboru podmínek v žádném případě neaspiruje na nějakou novou žánrovou definici. Žánr totiž podléhá v historii výrazným sémanticko-syntakticko-pragmatickým proměnám, absorbuje konvence jiných žánrů a produkuje řadu podžánrů, jež se postupně osamostatňují jako žánry nové.⁶⁾ Zde se naopak snažím učinit kriminální seriál na žánrových proměnách nezávislým, tedy *modem* s vlastním souborem vnějších a vnitřních norem. Navazuji na koncepci Davida Bordwella, který užívá pojmu *modus* s odkazem na Aristotela ve významu *způsobu uspořádání příběhu* a je podle něj méně historicky či místně determinován než žánr.⁷⁾

Modus kriminálního seriálu (obecněji pak kriminální fikce) je vymezen skupinou norem, jež Bordwell dále dělí na vnější a vnitřní.⁸⁾ Vnější normy uspořádání světa fikce jsou paradigmatickou škálou možností (stylistických, narativních...), které mají tvůrci při tvorbě seriálu k dispozici. Jednotlivé seriály se od sebe liší, protože ze souboru vnějších norem vybírají jen některé, které řadí do specifického uspořádání, a zároveň čerpají ze

5) Model jsem začal konstruovat až po dlouhodobém sledování náhodně vybraného vzorku několika desítek kriminálních seriálů (z každého přinejmenším pět epizod v řadě za sebou) uvedených v letech 1970 až 2009. Na řadu z nich v průběhu výkladu průběžně odkazuji, ale podrobněji (pravidelně nebo v kratších uzavřených analýzách) se věnuji jen užší skupině: KRIMINALCE LAS VEGAS, TO JE VRAŽDA, NAPSALA, HERCULU POIROTOVI, ZA ROZBŘESKU a COLUMBOVI. První dva představují dlouhodobě divácky úspěšné seriály, figurující více než pětikrát v žebříčku nejsledovanějších pořadů vysílací sezóny (v USA), přičemž každý z nich současně využívá možnosti vnějších norem úplně jiným způsobem. To platí i pro další dva, které za prvé zapojují divákovu aktivitu radikálně odlišnými postupy, ale přesto oba spadají pod kriminální seriály, a za druhé byly natočeny v různých zemích (Velká Británie a USA). COLUMBO naopak představuje seriál, který oslovuje diváka natolik uvědoměle, že už pod kriminální seriál spadat nemůže.

6) Srov. Rick Altman, *Film/Genre*. London: BFI 1999.

7) David Bordwell, *Narration in the Fiction Film*. Madison: The University of Wisconsin Press 1985, s. 149–155.

8) Tamtéž.

souborů norem jiných (například technických). Jednotlivé seriály tak zavádějí normy vnitřní, které „ideálnímu stavu“ uplatnění všech vnějších norem vzdorují a ustavují specifika organizace dané fikce.

1.1. Podmínky vzniku modu kriminálního seriálu

Pokud má kriminální seriál fungovat pro potřeby této koncepce jako modus, který lze pozorovat nezávisle na vývoji žánru, je potřeba formulovat neporušitelné normy *sui generis*, jakési *podmínky vzniku modu kriminálního seriálu*. Jejich záměrem pak není plně pojmut, co vše kriminální seriál je, ale spíše co už není:⁹⁾

- 1) *Události související s případem musejí mít před započatím vyšetřování uzavřený charakter. To znamená, že se odehrají před započatím vyprávění (syžetu)¹⁰⁾ nebo na jeho začátku. Do „začátku vyprávění (syžetu)“ spadá i stav, kdy vyšetřovatel někam přijede a je tam spáchán zločin, případně je někde spáchán zločin a vyšetřovatel je povolán. V průběhu vyšetřování se události případu mohou rozšiřovat o další (zločiny atp.), a pokud vyšetřovatel není jejich přímým účastníkem, jsou pro něj minulostí. Fikční přítomnost je shodná s časem vyšetřování, pokud není otevřeně řečeno jinak.¹¹⁾*

První bod je důležitý pro to, aby se některé seriály o policistech, špionážní seriály nebo thrillery a priori nezařazovaly mezi kriminální.

- 2) *Vyšetřovatel je oficiálně nebo na základě obecnější dohody pověřený pátrat po příčinách, které vedly ke stavu, jenž toto pátrání inicioval. Pojem vyšetřovatel může zahrnovat i kolektiv vyšetřovatelů.*

Pod oficiálním pověřením rozumím tři typy narativních figur. V první kategorii je fikční konatel pověřen vyšetřováním na základě stávajících okolností a/nebo nějakých svých dispozic, které ho činí pro jiné obyvatele daného časoprostorového uspořádání kompetentním vyšetřováním vykonávat. V seriálu *TO JE VRAŽDA, NAPSALA* je takovým vyšetřovatelem Jessica Fletcherová, respektovaná autorka detektivních románů, které její profese ve světě fikce zaručuje oprávněnost vyšetřovatelské pozice. Nazvu tuto kategorii *dohodnutým pověřením* (jakkoli se s každou epizodou dohoda aktualizuje pro další případ).

9) Tyto podmínky vzniku jsou částečně založeny na formulaci způsobů vyprávění v kriminální fikci in D. B o r d w e l l, *Narration in the Fiction Film*; Tzvetan T o d o r o v, *Typologie detektivního románu*. In: T ý ž, *Poetika prózy*. Praha: Triáda 2000, s. 99–111. Dále srov. též John S c a g g s, *Crime Fiction. New Critical Idiom*. London – New York, Routledge 2005.

10) Tomaševskij píše, že „fabule [je] souhrnem motivů v jejich logických, příčinných a časových souvislostech, syžetem je souhrn těchž motivů v té následnosti a v těch souvislostech, v jakých jsou předvedeny v díle.“ Boris V. T o m a š e v s k i j, *Teorie literatury*. Praha: Lidové nakladatelství 1970, s. 128. Srov. též Wolf S c h m i d, *Narativní transformace*. Praha: Ústav pro českou literaturu AV ČR 2004.

11) Například v seriálu *ODLOŽENÉ PŘÍPADY* probíhá vyšetřování ve dvou časových rovinách, kdy se kdysi nevyřešený případ po letech znovu otevírá a prošetřuje. K problematice určování fikčního času viz například R. R o n e n o v á, c. d., s. 228–265.

Ve druhé kategorii je fikční konatel vybaven *institucionálním pověřením*, tedy má úřední povolení vykonávat vyšetřovatelskou praxi, což se nejčastěji děje u soukromého detektiva nebo u pověření soukromé organizace (například seriály HERCULE POIROT nebo LIE TO ME).

Třetí kategorií je pak *institucionalizovaný vyšetřovatel*, tedy přímý představitel zákona, zaměstnanec státní instituce: policie, vláda, soud atp. Podmínka pověření vyděluje z oblasti kriminálního seriálu samozvané vyšetřovatele typické pro fikce, aktualizující vyprávěcí schéma nespravedlivě obviněného na útěku, který musí před svým dopadením najít skutečného pachatele.

3) *Proces vyšetřování a snaha rekonstruovat události definující případ tvoří jádro vyprávění, které ale může být rozvíjeno prostřednictvím soudního přelíčení.*

Třetí podmínka připouští kriminální seriály, kde je vyšetřování soudním přelíčením rámováno nebo ho předchází (například ZÁKON A POŘÁDEK). Vyčleňuje však z modu seriály zaměřené na samotnou soudní praxi nebo na otázky spojené s vedením soudní pře, aniž by proces vyšetřování v organizaci jejich syžetu dominoval (například ALLY McBEALOVÁ). V tak rozsáhlém souboru fikčních entit, jako je plocha seriálu, lze očekávat, že se některé epizody mohou od *podmínek vzniku* odchylovat. Ty sice nebudou metodicky vzato patřit do kategorie kriminálního seriálu, ale přesto na ně lze rámcově uplatňovat nástroje poskytované dále nabízenou sémantikou fikčních světů. Bylo by totiž absurdní tvrdit, že by celý seriál nemohl být považován za kriminální.¹²⁾

O specifickém příkladu radikálního porušení vnějších norem je možné mluvit u seriálu COLUMBO, který už se posunul za hranice *podmínek vzniku* (porušuje první podmínku). V COLUMBOVI se divák nestává pouhým svědkem vyšetřování případu, který stejně jako vyšetřovatel nezná, ale je přítomen samotnému plánování a realizaci zločinu. Až posléze do syžetu vstupuje vyšetřovatel (ke kterému se váže řada vnitřních norem – poručík Columbo má typické chování, opakovaně uplatňuje stejná komunikační schémata). Divák se už nepotřebuje dozvědět, jak vypadala událost v minulosti, ale jeho aktivita je zaměřena na způsob, jakým vyšetřovatel komunikuje s podezřelými, všímá si stop a konstruuje hypotézy. Tyto vyšetřovatelovy hypotézy však divák není nucen sdílet, naopak je porovnává s vlastní znalostí „pravdy“. Atraktivita COLUMBA plyne z předpokladu, že divák zná vnější normy kriminálního seriálu, které COLUMBO narušuje. Paradoxně sám svůj systém vnitřních norem napříč seriálem důsledně dodržuje, a divákovi tak umožňuje a usnadňuje (zdánlivou) spoluúčast na Columbově vyšetřování.

Ne všechna narušení vnějších norem a zapojování inovativních vnitřních norem musí vést k tak radikálnímu rozchodu s *podmínkami vzniku*. Zapojení Bordwellovy aplikace konceptu (estetických) norem, vytvořených představiteli pražského strukturalismu (konkrétně Janem Mukařovským a Felixem Vodičkou),¹³⁾ umožňuje celý model dynamizovat.

12) Bordwell tento jev nazývá „problém s neposlušnými daty“ (recalcitrant-data problem). David B o r d w e l l, *Making Meaning*. Cambridge – London: Harvard University Press 1996, s. 31.

13) Srov. například Jan M u k a ř o v s k ý, *Cestami poetiky a estetiky*. Praha: Československý spisovatel 1971, s. 11–48; Jan M u k a ř o v s k ý, Estetická funkce, norma a hodnota jako sociální fakty. In:

Můžeme sledovat, jak se během historie mění vnější a vnitřní normy modu kriminálního seriálu. Vnímání kriminálního seriálu jako modu nás pak nenutí sledovat rozvíjející se tendence žánru, ale prostě jen proměny seriálů, které do tohoto modu spadají a sdílejí stejné normativní podmínky vzniku fikce.

Dynamický proces zavádění a rozšiřování norem si ukážeme na seriálu KRIMINÁLKA LAS VEGAS.¹⁴⁾ Ten zapojil do stylu digitálně vytvořené nebo upravené obrazy a normy užívané v dokumentech popularizujících vědu.¹⁵⁾ Tímto ozvláštněním v rámci vnitřních norem proměnil celé uspořádání fikce, když učinil centrem zájmu vyšetřovatelů vědeckou a metodickou přesnost, experimentální ověřování faktů. A to často na několika různě vyšetřovaných případech během jedné epizody. Divákovi audiovizuálně zpřístupnil jevy, které mu do té doby v kriminálním modu nebyly běžně předkládány, například průlety kulek různými materiály nebo procesy v lidském těle. Možnost operovat s audiovizuální texturou využil k tomu, že odlišil obrazy na jiné narativní úrovni než aktuální vyprávění (například flashbacky, výpovědi svědků, vyšetřovatelské hypotézy). Na různých úrovních se tak obměňují a formují roviny reprezentace média zprostředkovávajícího fikci, a o těchto digitálně upravených nebo zpřístupněných technických obrazech proto navrhuji hovořit jako o *modulátorech* (více 3.5.).¹⁶⁾

S využitím těchto specifických vnitřních norem se důležitou významovou součástí KRIMINÁLKY LAS VEGAS stala popularizace kriminalistiky jako seriózní vědecké činnosti atraktivní pro vyprávění. Vyšetřování už není jen soubor intuitivního usuzování, podporovaného spíše sekundárně důkazy typu otisků prstů. Otázka, jak přesně a pomocí kterých vědeckých prostředků vyšetřovatelé docházejí poznání, se stala v KRIMINÁLCE LAS VEGAS stejně důležitá jako vyřešení případu. To už ale není jen problémem vyprávění, jako spíše globální fikční strukturace, ve které se jednotlivá vyprávění realizují. Seriálem se přenáší soubor vlastností, doporučení a pravidel fungování (vnitřních norem), která byla na začátku seriálu v rovinách stylu i fikce dána a další epizody je pouze využívají, rozvíjejí nebo upřesňují.

V rámci tohoto modelu není nutné se ptát, který seriál přišel s nějakými prostředky jako první, i KRIMINÁLKA LAS VEGAS především propojila a specifickým způsobem užila postupy známé dříve. Těžiště jeho otázek leží jinde: Kdy se ze souboru nějakých vnitřních norem stala součást norem vnějších? Jaké vnější podmínky fungování televizního média a jeho technického vývoje tomu mohly napomoci? Jak se v závislosti na těchto normách mění strukturace fikčního světa a jeho vyprávění v jednotlivých epizodách i v celém seriálu? Jak normy „zavedené“ KRIMINÁLKOU LAS VEGAS ovlivnily fikční světy jiných seriálů?

Miroslav Červenka – Milan Jankovič (eds.), *Studie I*. Brno: Host 2000, s. 81–148; Jan Mukarovsky, *Estetická norma*. Tamtéž, s. 149–156; Felix Vodík a, *Struktura vývoje*. Praha: Dauphin 1990. Srov. Bohumil Folt, *Teorie vyprávění v kontextu Pražské školy*. Brno: Masarykova univerzita 2008; Ondřej Sládek (ed.), *Český strukturalismus po poststrukturalismu*. Brno: Host 2006.

14) Srov. Douglas Gomery, *TV as Narrative: Looking Back and Looking Forward*. In: Douglas Gomery – Luke Hickley (eds.), *Television Industries*. London: BFI 2006, s. 112, kde Gomery používá právě KRIMINÁLKU LAS VEGAS jako protiargument k tvrzení, že televize je „médiem pro idioty“.

15) Podobná popularizační rétorika, atraktivní styl a v druhé polovině 90. let i využití digitálních efektů se objevovaly například v britském populárně vědeckém seriálu HORIZON.

16) „Modulace: formování, obměňování, odstiňování.“ *Slovník cizích slov*. Praha: Encyklopedický dům 2002, s. 222.

lů? Tedy nejen samotný akt ozvláštnění z ní může činit objekt našeho bádání, ale i otázky průniku inovací spojovaných s KRIMINÁLKOU LAS VEGAS do vnitřních norem dalších seriálů (například BEZE STOPY, VRAŽEDNÁ ČÍSLA, SBĚRATELÉ KOSTÍ, LIE TO ME). Z nich některé už ani nepatří do kriminálního modu, ačkoli s ním i díky způsobu užití některých jeho postupů mají mnoho společného. DR. HOUSE například pojal léčení nemocí jako vyšetřování případu, kde pachatelem je nemoc, kterou lékaři musí na základě vědeckých postupů objevit, přičemž i on při demonstraci nedostupných jevů využívá *modulátory*.

V podkapitole 3.5. v krátkosti představím možnost kategorizace modulátorů a proměňující se způsob jejich užití. Předchozími odstavci jsem chtěl hlavně ukázat, jak lze v rozboru televizní seriálové narativity navázat nejen na tvrzení Davida Bordwella, ale už na pražský strukturalismus. Felix Vodička, odvolávající se na Mukařovského, v souvislosti s literárními díly píše:

Pozorujeme-li nyní literární normy takto pojaté ve vývojové kontinuitě, máme možnost sledovat i vzájemné vztahy této normové historické řady k historické řadě existujících literárních děl, tedy k vývoji literární struktury. Vždy je mezi nimi jistá paralelní souvztažnost, poněvadž obě tvorby, tvorba normy i tvorba nové literární skutečnosti, vycházejí ze společného základu, z literární tradice, kterou překonávají. Přesto však nelze obě řady ztotožňovat, neboť celá rozmanitost života literárních děl vyvěrá právě z dynamického napětí mezi dílem a normou.¹⁷⁾

2. Teorie fikčních světů

S Vodičkovým citátem se navíc otevřeně vyjevuje problém, který dal impuls ke vzniku zde představovaného teoretického modelu fikčních světů kriminálního seriálu. Fakt, že televizní seriál sdílí s filmem stylistické a některé narativní možnosti, by v žádném případě neměl vést k pocitu, že jde o víceméně identická média. Film většinou tvoří jeden formální systém, k jehož naratologické analýze existuje řada propracovaných modelů. Seriály ale netvoří *jeden* formální systém, nýbrž *množství* formálních systémů, které jsou více či méně provázané. Mohou sdílet postavy, prostředí, dějové linie nebo alespoň východiska (například žánrová). Jinak řečeno, měly by tvořit rozeznatelnou řadu některými svými prvky propojených či podobných formálních systémů. Společně pak představují formální makrosystém, který nelze oddělit od jednotlivých „podsystémů“.

S tímto problémem se snažila dosavadní seriálová naratologie vyrovnat různými způsoby,¹⁸⁾ nicméně tato studie se pokusí navrhnout teoretický obrat k teorii fikčních světů.

17) Felix V o d i č k a, Literární historie, její problémy a úkoly. In: T ý ž, *Struktura vývoje*. Praha: Dauphin 1998, s. 51–52.

18) Uvedu několik příkladů. První kapitola in Kristin T h o m p s o n, *Storytelling in Film and Television*. Cambridge: Harvard University Press, s. 1–35, srovnává různé způsoby analýzy televize a snaží se mimo jiné dokázat, že televizní seriál využívá prostředky klasické filmové narace. V dalších částech knihy už se ale Thompsonová odklání k jiným výzkumným metodám, které přesvědčivě využívá, například k analýze strategií psaní scénářů a oslovování diváků. Od pokusu zapojit do analýzy televizní seriality „propovskou“ morfologii narativu a rozbor stylu nakonec ustupuje i Robin N e l s o n, *TV Drama in*

Právě ona poskytuje nástroje k vytvoření modelu analýzy seriálového vyprávění, který dokáže rozebírat jak jednotlivé epizody, tak celý seriál a diváckou aktivitu při jeho sledování. Sémantika fikčních světů byla doposud rozvíjena především v literární teorii.¹⁹⁾ Samotný koncept možného světa však byl i do literární teorie „převeden“ z jiných badatelských oblastí, a to především kvůli své explanační síle. Intuitivní užívání pojmu světa jako časoprostoru obývaného postavami má v literárním i filmovém myšlení přirozeně mnohem dlouhodobější tradici než sama teorie fikčních světů. Pojem možného světa pochází už od Gottfrieda W. Leibnize.²⁰⁾

Ve 20. století se rozsáhleji uplatnil v logické sémantice,²¹⁾ odkud si jej „vypůjčila“ literární teorie 70. a 80. let, když se snažila najít nové možnosti poznání literární fikce a teoreticky systematizovat doposud spíše metaforické vnímání příběhu jako světa.²²⁾ Paradoxně i přes inspiraci možnými světy logiky bylo jejich užití v literární teorii do určité míry metaforické i nadále. A to i navzdory faktu, že společně s centrálním pojmem pře-

Transition. Forms, Values and Cultural Change. New York: St. Martin's Press, Inc. 1997, který se od vyprávění obrací spíše k otázkám ideologie, kultury, realismu a hodnot. Studie Sarah Kozloff, *Narrative Theory and Television*. In: Robert C. Allen (ed.), *Channels of Discourse, Reassembled. Television and Contemporary Criticism*. Chapel Hill – London: The University of North Carolina Press, s. 67–100, se zabývá narativitou v televizi všeobecně. Přejímá množství filmologických a literárních naratologických konceptů, ale její závěry jsou příliš obecné, než aby sloužily k ucelenějšímu využití. Monografie Gaby Alltair – Marion Glynnich (eds.), *Narrative Strategies in Television Series*. Hampshire – New York: Pallgrave Macmillan 2005, volí podobný postup jako Kozloffová: formuje teoretický kompilát všeho, co by se dalo použít. Tento přístup knize umožňuje poskytnout řadu *ad hoc* psaných analýz, ale problém absence nějaké jednotné naratologické koncepce neřeší. Robert C. Allen, *Speaking of Soap Operas*. Chapel Hill – London: The University of North Carolina Press, s. 69–91, v analýze specifického typu vyprávění v soap opere uplatnil strukturalisticko-sémiotická východiska, přičemž mluví u soap oper o „překódované“ narativní formě a navrhuje systém pěti skupin kódů (stylistické, generické, textuální, intertextuální, ideologické). Ambiciózní projekt transmediální naratologie rozpracovává Marie-Laure Ryan, *Avatars of Story*. Minneapolis – London: University of Minnesota Press 2006.

- 19) V audiovizuální naratologii šlo zatím jen o dílčí pomocné aplikace, například analýza AKT X (Klaudia Siebel, „This is not happening“: The Multi-layered Ontology of *The X-Files*. In: G. Alltair – M. Glynnich (eds.), c. d., s. 114–131.). Marie-Laure Ryanová se sice ve svých knihách k audiovizuálním médiím obrací, ale zabývá se v souvislosti s nimi především interaktivitou, imerzí a projektem transmediální naratologie. Viz Marie-Laure Ryan, *Possible Worlds, Artificial Intelligence, and Narrative Theory*. Indiana: University Bloomington & Indianapolis Press 1991; *Narrative as Virtual Reality. Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore – London: The John Hopkins University Press 2001; *Avatars of Story*. Warren Buckland, *Between science fact and science fiction. Spielberg's digital dinosaurs, possible worlds, and the new aesthetic realism*. Screen, 1999, Summer, vychází hlavně z logických možných světů a obchází základní postuláty teorie světů fikčních. Ve filmové teorii se souběžně se sémantikou fikčních světů rozvíjela teorie diegeze (světa obývaného postavami), ale jejím nedostatkem je množství nejednotných závěrů. Srov. *Montage AV* 6, 1997, č. 2, s. 140–157. V čísle *Montage AV* 16, 2007, č. 2, zabývajícím se diegezí, dokonce několik textů k teorii možných světů přímo odkazuje (Frank Kessler, Ludger Kaczmarek). Srov. Petr Mareš, Hledání místa pro diegezi. *Iluminace* 21, 2009, č. 3, s. 142–144.
- 20) Srov. Lubomír Dolžeľ, *Kapitoly z dějin strukturální poetiky*. Brno: Host 2000, s. 46–63.
- 21) Přehled koncepcí možných světů v logické sémantice a intenzionální logice nabízí například Bohumil Folt, *Úvod do sémantiky fikčních světů*. Brno: Host 2005, s. 14–56.
- 22) Ale nešlo jen o literární teorii. Srov. Lubomír Dolžeľ, *Heterocosmica. Fikce a možné světy*. Praha: Karolinum 2003, s. 29; Sture Allén, *Possible Worlds in Humanities, Arts and Sciences. Proceedings of Nobel Symposium 65*. New York: Gruyter 1989.

vzala literární teorie i část logicko-sémantické terminologie. Bohumil Fořt píše, že v logice je

daný výrok [...] pravdivostně hodnocen na základě toho, v jakém možném světě je pronesen. Možné světy jsou tak jistými množinami výroků, čistě logickými univerzy. Naproti tomu světy literatury, ač jsou podobně jako světy logické založeny na jistých množinách výroků, mohou mít a mají vlastnosti, které jsou u logických možných světů nemyslitelné: jsou neúplné, rozporné a pravdivostně nehodnotitelné.²³⁾

Sémantice fikčních světů²⁴⁾ slouží „možné světy fikce jako referenční rámec pro entity vytvořené textem“.²⁵⁾ Fikční svět je časoprostorová entita, přístupná skrze sémiotické kanály, založená ve fikčním textu a existující pouze ve formě mentálního konstruktu vytvářeného čtenářem, který tak fikčnímu světu umožňuje existenci.²⁶⁾ Lubomír Doležel rozvinul myšlenku intenzionální a extenzionální²⁷⁾ strukturace fikčního světa.²⁸⁾ Podle něj je intenzionální strukturace „globální strukturace fikčního světa daná průmětem intenzionální funkce,“ přičemž intenzionální funkce „promítá pravidelnost textury fikčního textu do fikčního světa“.²⁹⁾ Extenze textu je pak u Doležela „složka významu textu daná vztahem k mimojazykovému světu a vyjádřená ve standardizované parafrázi textury“.³⁰⁾ Extenzionální strukturací nakonec rozumí globální strukturaci fikčního světa „danou omezeními extenzionální povahy“.³¹⁾

Fikční světy jsou extenzionální entity. Umberto Eco dokonce tvrdí, že o možném (fikčním) světě lze mluvit především v souvislosti s fabulí, kterou chápe jako globální rekonstrukci textem zobrazeného stavu věcí (čtenářovu snahu o racionalizaci událostí příběhu). Píše, že text není možný svět, stejně jako děj (plot). Text je podle Eca kus nábytku

23) Citováno ze zatím nepublikovaného encyklopedického hesla Bohumila Fořta „Příběh a jeho komponenty“.

24) Pojem fikční světy je dnes už víceméně ustálené a významově přesnější označení pro možné světy fikce.

25) B. F o ř t, *Úvod do sémantiky fikčních světů*, s. 57.

26) Doležel nabízí následující „slovníček světů“: „*Svět*: totalita entit materiální a duševní povahy, kterou můžeme zobrazovat pomocí různých znakových systémů; *aktuální (skutečný) svět*: aktualizovaný možný svět, který vnímáme smysly a který je dějištěm lidského konání; *alternativní svět*: možný svět, který se více či méně odchyluje od daného možného světa; *malý svět*: možný svět sestavený z malé množiny entit; *možný svět*: svět, který je myslitelný; [...] *nadpřirozený svět*: svět, ve kterém neplatí fyzikální zákonitosti aktuálního světa; [...] *neúplný svět*: svět, který nedovoluje logicky rozhodnout každé tvrzení o svých stavech věcí; *přirozený svět*: možný svět, ve kterém platí fyzikální zákonitosti aktuálního světa; [...] *fikční svět*: možný svět, který je vytvořen konstrukčním literárním textem nebo znakovým médiem obdobné performativní síly; *fikční text*: konstrukční literární text, který má sílu přetvořit svět možný ve svět fikční.“ L. D o l e ž e l, *Heterocosmica*, s. 255–257.

27) K lepšímu pochopení termínů intenze a extenze může posloužit známý příklad Gottloba Fregeho (vysvětlující smysl a význam), který mluví o jménech „Jitřenka“, „Večernice“ a „Venuše“ (každé z nich má jiný smysl, jinou intenzi), označujících identické vesmírné těleso (význam, extenzi). Gottlob F r e g e, *O smyslu a významu*. *Scientia et Philosophia* 4, 1992, s. 33–75.

28) Srov. též Umberto E c o, *Role of the Reader*. Bloomington: Indiana University Press 1984; Umberto E c o, *Lector in fabula*. Milán: Tascabili Bompiani 2000.

29) L. D o l e ž e l, *Heterocosmica*, s. 255.

30) Tamtéž, s. 255.

31) Tamtéž.

ve světě, ve kterém přebývá i čtenář, stroj na konstrukci možných (fikčních) světů. Eco rozeznává tři typy možných světů (přičemž fabule je centralizovaná): svět fabule, světy postav uvnitř fabule a světy čtenáře vně fabule.³²⁾

Lubomír Doležel píše, že

složky, podoby a struktury [fikčních světů jako extenzionálních entit] nejsou vázány na doslovné znění fikčního textu, nýbrž mohou být vyjádřeny parafrází, překladem původní textury do extensionálního zobrazení. Je však zřejmé, že autor konstruuje a čtenář rekonstruuje fikční světy skrze původní znění (texturu) fikčního textu, tj. jako jen intensionální.³³⁾

Můžeme pak pozorovat formativní principy a globální pravidelnosti (například stylové) textury. V přenosu do audiovizuálního média je například možné sledovat způsoby označování hrdinů (jméno, určité popisy, tvář, hlas, specifické oblečení, způsoby snímání atp.), které nám usnadňují vytváření jakési mapy fikčního světa, podle níž se orientujeme. Parafrází tedy lze extenzionální podobu fikčního světa v redukované podobě přenášet nezávisle na textu, když někomu vyprávíme například o filmu, seriálu nebo románu, který jsme viděli nebo četli. ROBINSON CRUSOE se sice bude v různých zkrácených převyprávěních Defoeova románu (například od J. V. Plevy) lišit, ale vzhledem k řadě společných znaků jejich extenzí jsme schopni je identifikovat jako relativně podobné fikční světy.

Marie-Laure Ryanová v knize *Possible Worlds, Artificial Intelligence, and Narrative Theory* navrhuje odlišný model, kdy svět díla vnímá jako celé univerzum (vesmír), centralizovaný kolem vlastního aktuálního světa – textového aktuálního světa. Tím zavádí užitečné sekundární rozlišení aktuálního a neaktuálního uvnitř fikčního světa.³⁴⁾ Ve studii „Možné světy v soudobé teorii literatury“ Ryanová nabízí jakési shrnutí těchto tezí: podobně jako Umberto Eco³⁵⁾ pojímá

sémantickou doménu narativního textu jako modální univerzum, které se skládá z ústřední planety, oblasti aktualizovaných přirozených událostí, obklopené satelity soukromých světů postav: světy přání, světy závazků, světy přesvědčení, světy záměrů [...], světy klamných přesvědčení [...] a světy fantazie [...]. Tyto světy se liší svou vnitřní strukturou a funkcí uvnitř narativního univerza. [...] Obecným

32) U. Eco, *Role of the Reader*, s. 245–247. Srov. též Marie-Laure Ryanová, *Možné světy v soudobé teorii literatury*. Česká literatura, 1997, č. 6, s. 570–599; Petr Bílek, *Hledání jazyka interpretace*. Brno: Host 2003, s. 98–111. Eco později zavedl pojem *malého světa* a s ním i jinou kategorizaci. Umberto Eco, *Malé světy*. In: Týž, *Meze interpretace*, s. 73–92.

33) L. Doležel, *Heterocosmica*, s. 144. Záměrně volím na rozdíl od Doležela formu zápisu intenze a extenze s konsonantou „z“ místo „s“. Snažím se tím zamezit fonetické záměně pojmů „intencionální“ a „intensionální“, které mají zcela jiný význam.

34) M.-L. Ryan, *Possible Worlds, Artificial Intelligence, and Narrative Theory*, s. 24–29. Srov. též M.-L. Ryanová, *Možné světy v soudobé teorii literatury*, s. 578–579. Dílčí kritiku jejího modelu nabízí Miroslav Červenka, *Fikční světy lyriky*. Praha – Litomyšl: Paseka 2003.

35) Eco i Ryanová v pojetí soukromých světů vycházejí z textu Lucie Vaina, *Les „Mondes Possibles“ du Texte. Versus N*, 1977, č. 17, s. 3–11.

cílem postav je řešení konfliktu napojením všech svých soukromých světů na textový skutečný [aktuální] svět.³⁶⁾

Toto uvažování může být velmi plodné pro přemýšlení o fikčních světech kriminálního seriálu. V něm lze o výpovědích svědků nebo o hypotézách o událostech případu (kdo to udělal, jak se to stalo atp.) také mluvit jako o soukromých nebo satelitních světech *sui generis*.³⁷⁾ Užitečný je pro mě ale nejen sám koncept satelitního světa, ale zejména způsob vnímání fikčního světa jako sémantické entity, kterou lze rozdělit do dílčích jednotek (entit v řádech světů).

Ryanová nabízí i příspěvek k debatě o přístupnosti mezi světem aktuálním a světy fikčními, když formuluje tzv. *princip minimální odchylky*: „Při rekonstrukci fikčního světa vyplň prázdná místa textu na základě předpokladu, že tento fikční svět se podobá světu skutečnému. Neuchyluj se k libovolným změnám – jediné, co smí převážít nad tvou zkušeností s realitou, je autorita textu.“³⁸⁾ Sama sice přiznává, že tento princip má své obtíže (které by se daly jazykem Lubomíra Doležela označit za nebezpečně mimetizující), ale nakonec konstatuje, že je důležité mít k dispozici regulativní princip, který odkazuje ke stálému světu reference.

Pro potřeby sémantiky fikčních světů kriminálního seriálu je třeba mít na vědomí, že se v nich sice lze pomocí *principu minimální odchylky* orientovat na základě divákovy obeznámenosti s aktuálním světem, ale nelze je na základě těchto znalostí zkoušet regulovat. Kupříkladu ve fikčním světě seriálu SBĚRATELÉ KOSTÍ – který se tváří jako přirozený svět – mají postavy k dispozici stroj, který dokáže z nalezené lebky vytvořit hologram lidské tváře. Nezáleží na tom, zda si myslíme, že je to technicky nemožné. Ve fikčním světě SBĚRATELŮ KOSTÍ to jednoduše možné je. Podobně jako v KRIMINÁLCE LAS VEGAS trvá vyhotovení analýz DNA několik minut, ačkoli v aktuálním světě tentýž proces zabírá mnohem delší dobu.

Předpokládám tedy, že ve fikčním světě kriminálního seriálu jevícím se jako přirozený platí stejná pravidla jako v aktuálním světě, *dokud není řečeno jinak*. Cokoli se ukáže být jinak, nahrazuje pravidla aktuálního světa pravidly světa fikčního.

Fikční svět je navíc podle Lubomíra Doležela makrostruktura disponující řádem, který určují globální omezení dvojího typu. Prvním omezením je *výběr* (co bude do fikčního

36) M.-L. R y a n o v á, *Možné světy v soudobé teorii literatury*, s. 588. Problémem její koncepce z hlediska doleželovské sémantiky fikčních světů je napojení na teze „hry na jako“, formulované Kendallem Waltonem. Ten předpokládá, že hráči budou při sledování fikce předstírat, že něco nereálného je reálné. Odkazuje se na dětské imaginární hry, kdy děti vnímají předměty denní potřeby jako něco jiného – rekvizity sloužící ke hře (i když je celý koncept samozřejmě o něco komplikovanější, zavádí například kategorii *světa hry*). Kendall W a l t o n, *Mimesis as Make-Believe. On the Foundations of the Representational Art*. Cambridge: Harvard University Press 1990. Lubomír Doležel Waltonův koncept označuje za esteticky naivní teorii (L. D o l e ž e l, *Heterocosmica*, s. 26.). Z pozice mého textu je vnímán i předpokládaný čtenář/divák tohoto konceptu jako velmi naivní, pokud má zakoušet svět fikce jako „reálný“ (respektive to předstírat).

37) Vzhledem k rozvíjení roviny soukromí ve fikčním světě budu dále používat jen pojem *satelitní světy*.

38) M.-L. R y a n o v á, *Možné světy v soudobé teorii literatury*, s. 576. Srov. též Marie-Laure R y a n o v á, *Fikce, nefaktuály a princip minimální odchylky*. *Aluze*, 2005, č. 3, s. 105–118. Ke kritice *principu minimální odchylky* srov. Bohumil F o ř t, Marie-Laure Ryanová a její projekt možných světů. *Tamtéž*, s. 102–104.

světa připuštěno jako jeho složka) a druhým omezením Doležel rozumí *formativní operaci*, jež tvaruje světy ve struktury, kterým Doležel přisuzuje schopnost generovat příběhy. Za hlavní formativní faktory pak považuje *narativní modality*. Modální systém díla je řízen až čtyřmi modálními operátory:³⁹⁾ *aletickým*, *deontickým*, *axiologickým*, *epistemic-kým*. *Aletická omezení* „stanoví základní podmínky fikčního světa, zejména jeho kauzalitu, časové a prostorové parametry, jakož i akční schopnosti osob“.⁴⁰⁾ *Deontická omezení* „určují vzhled fikčních světů především v podobě zakazujících nebo předepisujících norem; tyto normy stanoví, které akce jsou zakázané, povinné nebo dovolené“.⁴¹⁾ *Axiologická omezení* transformují entity světa v hodnoty, nehodnoty a indifferenci. *Epistemická omezení* pokrývají systém ne/známého, ne/věděného a ne/věřeného.⁴²⁾

3. V čem je teorie fikčních světů užitečná pro kriminální seriál?

Pokud předchozí podkapitola představila komplikovaný aparát některých konceptů sémantiky fikčních světů, je nezbytné nyní začít uvažovat, nakolik jsou jejich nástroje skutečně užitečné pro analýzu seriálové (kriminální) fikce. Některá možná pozitiva uvažování v pojmech teorie fikčních světů už jsem se pokusil vsunout do předchozího výkladu – princip minimální odchylky, hypotézy vyšetřovatelů jako satelitní světy. Ale jestliže chci nabídnout komplexní model a nezůstat u dílčích aplikací, musím odpovědět na mnohem větší soubor otázek.

Jak bylo řečeno, seriál netvoří *jeden* formální systém (jako třeba film), ale *množství* formálních systémů, které jsou více či méně provázané. Mohou sdílet postavy, prostředí, dějové linie nebo alespoň východiska (například žánrová). Uvažovat o seriálu v rovině systémů by pravděpodobně bylo možné, ale jistě by to při jejich množství nebylo jednodušší než učinit krok směrem k sémantice fikčních světů a začít mluvit o epizodách seriálu jako o světech.

3.1. Hypotetický kriminální seriál

Představme si formát hypotetického kriminálního seriálu ZLOČINY ULIC o třech epizodách – který třeba televize posléze zastavila, protože byl pro svou primitivní strukturu (což je přesně to, co teď potřebujeme) divácky nezajímavý. Tento hypotetický seriál má čistě exemplifikační charakter a je záměrně sestaven tak, aby v dalším výkladu pomohl odpovědět na co největší množství otázek, což odůvodňuje i zřetelnou absurditu jeho fikčního uspořádání.

39) Srov. Saul Kripke, *Semantical Considerations on Modal Logic*. *Acta Philosophica Fennica* 16, 1963, s. 83–94.

40) L. Doležel, *Heterocosmica*, s. 122.

41) Tamtéž, s. 127.

42) Tamtéž, s. 130–133.

Máme fikčního konatele Franka, který se živí vyšetřováním případů (je zaměstnán jako policista). V každé epizodě vyšetří jeden případ vraždy.

Epizoda 1: Na začátku divák vidí, jak se v noci do domu blíží černý stín, posléze jsou ukázány boty stoupající do schodů. Pak už následuje scéna, v níž Frank vchází do domu jako vyšetřovatel smrti dítěte. Divák se během vyprávění dozví, že Frank má fobii z modré barvy a rád pije citronovou limonádu. Případ je v epizodě úspěšně uzavřen.

Epizoda 2: Frankův kolega nabídne Frankovi, aby šel k jeho známému psychiatrovi. Frank dá na jeho radu a psychiatr jej zbaví fobie z modré barvy. Případ v epizodě tvoří vražda prostitutky, která zemřela bolestivou smrtí – to se Frank dozví ze stop dodaných ohledáním místa činu a z pitevní zprávy. Případ se nejdříve na základě svědkovy výpovědi jeví jako promyšlená vražda, přičemž vše naznačuje, že pachatel byl někdo oběti blízký a s jasnými motivy. „Pravda“ se ale nakonec ukáže být zcela jiná: zabil ji psychicky labilní obyvatel z vedlejšího domu. Svědek, který mezitím utekl, byl totiž lhář a nabízel vrahovi alibi, protože jej osobně znal.

Epizoda 3: Je zabit prodejce na pumpě, přičemž taktika odpovídá znakům vraždy z druhé epizody. Vyšetřovatelé odhalí, že svědek z druhé epizody byl tehdy spolupachatel. Frank se vrátí ke své ženě, s níž se dřív rozešel a která se nedokázala smířit s jeho zaměstnáním. Končí s policejní prací.

Každá epizoda ZLOČINŮ ULIC tvoří relativně samostatný fikční svět, tedy sémioticky založenou entitu, která je obydlena fikčními konateli a objekty, hrajícími roli v toku fikčních stavů a událostí. Fikční světy epizod jsou organizovány řádem, který určuje, jakým způsobem stav věcí v těchto světech *je* nebo *může být*. Fikční světy jsou uváděny do aktualizace svým divákem. Divák podle Davida Bordwella prostřednictvím kognitivních procesů musí organizovat poskytnuté stimuly do přesné konfigurace. Ústřední kognitivní cíl tvoří konstrukce fabule (ve formalistickém významu, tedy jako chronologický souhrn událostí v jejich logických, příčinných a časových souvislostech) s pomocí souboru schémat odvozených z kontextu a z předchozí zkušenosti. Divák podle Bordwella používá poskytnutá vodítka a vytváří hypotézy ohledně dalšího rozvíjení fabule, a následně tyto hypotézy potvrzuje, reviduje nebo zamítá.⁴³⁾ Umberto Eco, jak jsme si řekli výše, podobně tvrdí, že vytváříme vlastní možné světy hypotéz o minulosti, přítomnosti a budoucnosti fabule (v jeho významu, blízkém pojmu fikčního světa), z nichž některé zavrhneme a jiné přijmeme jako její trvalou součást.⁴⁴⁾

Totalita fikčních faktů řečených, ukázaných nebo implikovaných⁴⁵⁾ ve všech fikčních světech epizod pak tvoří *makrosvět* celého seriálu. Totalita fikčních faktů obsažená

43) D. B o r d w e l l, *Narration in the Fiction Film*, s. 38–47. Srov. David H e r m a n, *Story Logic. Problems and Possibilities of Narrative*. Lincoln – London: University of Nebraska Press 2002; Carl P l a n t i n g a – Greg M. S m i t h (eds.), *Passionate Views. Film, Cognition, and Emotion*. Baltimore – London: The Johns Hopkins University Press 1999.

44) U. E c o, *Role of the Reader*.

45) Přičemž pro implicitní význam platí dva principy, o nichž píše Doležel: „a) známky implicitního významu jsou obsaženy v explicitní textuře; b) implicitní význam lze odkrýt vymežitelnými procedurami.“ L. D o l e ž e l, *Heterocosmica*, s. 174. Snaží se tak zabránit tomu, aby se implicitní významy spíše vnucovaly, než odkrývaly. Tamtéž. V neoformalismu Bordwella a Thompsonové by šlo spíše o tzv. významy explicitní nebo referenční – srov. Kristin T h o m p s o n o v á, *Neoformalistická filmová analýza*. Jeden přístup, mnoho metod. *Illuminace*, 1998, č. 1, s. 12.

v makrosvětě vždy odpovídá okamžiku, ve kterém se seriál nachází. Současně jde spíše o ideální stav možného vědění o světě, který nemusí odpovídat představě makrosvěta u diváka, který seriál sleduje. Ten si pravděpodobně fikční fakta individuálně filtruje a usazuje do tzv. fikční encyklopedie.⁴⁶⁾ A ta je zároveň u každého diváka ovlivňována tím, která fikční fakta dostal k dispozici. Pokud některé epizody neviděl, je jeho představa makrosvěta samozřejmě chudší a má bílá místa, která se divák může snažit různými způsoby zaplňovat (z kontextu, z resumé předchozích epizod, z jiných zdrojů).⁴⁷⁾

ZLOČINY ULIC mi pro svou očividnou sémantickou neúplnost (fikčních faktů je naprosté minimum) pomohou ukázat, jak lze v modu kriminálního seriálu z pozic sémantiky fikčních světů analyzovat jednotlivé epizody, vztahy mezi epizodami, postupné zaplňování nebo přepracovávání divákovy fikční encyklopedie a s tím související proměny podoby divákova i ideálního makrosvěta. Každou epizodu seriálu z důvodů, které postupně rozvíjím v samotném výkladu, rozdělují na tři roviny: soukromí, vyšetřování a případu. Prozatím s nimi budu pracovat jako s rovinami fikčního světa, ale současně navrhuji položit otázku: Nejsou tyto roviny fikčních světů epizod také natolik (relativně) samostatné entity, aby o nich bylo užitečné uvažovat jako o podrízených světech nižšího řádu? Zatím ji ponechám nezodpovězenou a vrátím se k ní později.

3.2. Soukromí

Synopse jednotlivých epizod ZLOČINŮ ULIC popisují nejen vyšetřování, ale rozvíjejí i informace o svých fikčních konatelích. Frank má rád citronádu, bojí se modré barvy, přestane se bát modré barvy (na kolegovu doporučení zajde k lékaři), měl ženu, vrací se k ženě, ukončuje svůj pracovní poměr. Tato fakta a události sice mohou v konkrétních případech souviset s výkonem jeho povolání, ale primárně existují mimo ně. Navíc nejsou stejného druhu. Jedny souvisí jen s Frankem a nevážou se k nikomu jinému (citronáda, modrá barva), jiné jsou vázány na další osoby v jeho okolí (přestal se bát modré

46) Fikční encyklopedie je podle Doležela „znalost možného světa zkonstruovaného fikčním textem. Fikční encyklopedie jsou mnohé a rozmanité, ale každá z nich se více či méně odchyluje od encyklopedie světa aktuálního. [...] Fikční encyklopedie je jedinou zásobárnou znalostí fikčních postav, k encyklopedii světa aktuálního přístup nemají. Čtenáři mají širší kognitivní obzor: uloženu v paměti encyklopedii aktuálního světa, ale zároveň mohou nabýt i encyklopedii fikční. [...] Čtenář vpravdě musí včlenit do své encyklopedické zásoby příslušnou fikční encyklopedii, aby byl schopen se orientovat ve fikčním světě, aby mohl správně vyvozovat a odkrývat implicitní významy.“ L. D o l e ž e l, *Heterocosmica*, s. 178–179. Když se vrátím k tomu, jak jsem v návaznosti na princip minimální odchylky navrhoval čist fikční svět, pak je na místě Doleželovo tvrzení, že „znalost fikční encyklopedie je nezbytně nutná k tomu, aby čtenář pochopil fikční svět. Encyklopedie aktuálního světa může být do určité míry užitečná, ale nikdy není dostatečná. [...] Čtenáři musí být neustále připraveni modifikovat, doplňovat nebo dokonce úplně vyřadit encyklopedii aktuálního světa.“ Tamtéž, s. 181. Pojem encyklopedie v teorii vyprávění (a v sémiotice) zavedl Umberto Eco. Srov. U. E c o, *Role of the Reader*; Umberto E c o, *Semiotics and the Philosophy of Language*. Bloomington: Indiana University Press 1984.

47) Dnes je obvyklé sledovat seriál i nelineárně (například na DVD), kdy pak divákova konstrukce makrosvěta mnohem více operuje s domýšlením si souvislostí z kontextu, s vědomím bílých míst a nutností některá fikční fakta brát jen jako relativně ověřená – jeho fikční encyklopedie je mnohem otevřeněji organizovaná.

barvy, protože mu kolega doporučil, aby si zašel na vyšetření). Pokud by Frank v seriálu skončil, ale seriál by pokračoval i bez něj, mohl by divák všechna fakta týkající se jen jeho (označím je jako *singulární*) ze své fikční encyklopedie vyřadit. Ale bylo by žádoucí pamatovat si ty věci, které souvisejí nejen s ním, ale i s ostatními, protože na ty se může někdy později navázat (*plurální*). Za Frankovým kolegou by mohl někdy přijít jiný vyšetřovatel s depresemi a říci, že slyšel o tom, že prý má známého psychiatra. Kdyby kolega zalhal a odpověděl, že se to nikdy nestalo, jde o informaci, kterou si divák bez znalosti druhé epizody může mylně vyložit.

Navrhuji tedy všechny informace týkající se fikčních konatelů označovat za *rovinu definování konatelů*.⁴⁸⁾ Tu si divák nese při sledování seriálu „v hlavě“, postupně ji rozšiřuje a ke každému konateli si zakládá určité encyklopedické heslo. Pokud daný konatel ze seriálu odejde, může divák z hesla některá singulární fakta vyřadit, ale plurální v něm ponechá dále. A to přinejmenším do doby, kdy v seriálu zůstává přítomen alespoň jeden z konatelů, kterých se plurální fakta týkají. Soubor encyklopedických hesel tvořených provázanou sítí fikčních faktů o soukromí konatelů divákovi postupně vytváří jakousi mapu soukromí fikčních konatelů, díky které je rozeznává. Jak bylo řečeno, každé vynechání epizody nebo sledování seriálu v pozdější fázi znamená bílá místa (mezery) v encyklopedických heslech, které si musí divák doplňovat svépomocí. Může tak činit třeba na základě presumpce. Pokud ze ZLOČINŮ ULIC viděl až druhou epizodu, pravděpodobně si z kontextu odvodí, že pokud se Frank léčí na kolegovu doporučení ze strachu z modré barvy, tak se jí bál už předtím (i když už nemůže s jistotou vyvodit, zda to bylo skutečně explicitně řečeno).

Na ZLOČINECH ULIC vidíme, že některé soukromé linie se rozvíjejí otevřeně a jiné si jen divák přenáší sám sestavováním hesla ve fikční encyklopedii. V první epizodě se dozví o strachu z modré barvy a druhá na tuto skutečnost naváže – seriál tedy otevřeně propojuje fakta o soukromí a vytváří dějovou linii procházející napříč fikčními světy epizod. Ve třetí epizodě už návaznost chybí a fikční fakt zůstává jen ve fikční encyklopedii. Divák může spekulovat, zda se ještě někdy otevřeně objeví a stane se zdrojem možných konfliktů. Ale protože seriál třetí epizodou skončil, musí tuto možnost zavrhnout. Naopak informace, že Frank byl ženatý, jeho ženě jeho práce vadila a on se k ní teď vrací, nutí přehodnocovat dosavadní úsudky o všech událostech ve fikčních světech epizod, které nějak souvisely s Frankovým soukromím (resp. s heslem, které pro něj bylo „založeno“). Soubor vlastností fikčních konatelů, které je činí jedinečnými ve vztahu k jiným konatelům, tedy zahrnuje rigidní označování (jméno, přezdívky, tvář, hlas, vizáž), nerigidní označování (jedinečné popisy) a fikční fakta o konatelích (singulární, plurální). Míra individualizace pak závisí na definovaném počtu těchto vlastností – některé vedlejší postavy mohou mít definované jen jméno, jen hlas, jen tvář, jen vizáž atp. Ve ZLOČINECH ULIC disponuje „Frankův kolega“ pouze jedinečným popisem (ačkoli lze předpokládat tvář, hlas a vizáž), plurálním faktem (pomohl Frankovi zbavit se strachu z modré barvy) a implicitním singulárním faktem (záleží mu na kolezích).

48) Definování je podle Ronenové „stadium nebo proces, v němž je textově naznačeno, že nějaké jméno nebo popis denotují jediný, konkrétní, dobře individualizovaný a odlišený předmět“. R. R o n e n o v á, c. d., s. 162.

Nepovažuji za přípustné o konatelích uvažovat jako o skutečných lidech, kteří jsou schopni jiného myšlení, chování a cítění, než jim přisuzuje text.⁴⁹⁾ Jsou kolekcí *sémů*, jak píše Kristin Thompsonová, která se vyhýbá pojmu *rysy*, protože to jsou kvality, jimiž označujeme skutečné lidi.⁵⁰⁾ Souhlasím s Ruth Ronenovou, která říká, že „co nám autoři nestačí o entitách, o nichž píšou, sdělit ať explicitě nebo na základě implikace, to prostě neexistuje“.⁵¹⁾ Můžu předpokládat, že něco nějak je, ale nelze to potvrdit, dokud se skutečně *neukáže*, že jde o pravdivý předpoklad. Znalostnímu vybavení konatelů tedy nemohu a priori přiznávat jako existující nic, o čem ve všech dosavadních fikčních světech epizod nebylo řečeno, že je fikčně možné, aby to skutečně bylo součástí tohoto vybavení.

Například v KRIMINÁLCE LAS VEGAS fikční text opakovaně upozorňuje, že konatel Gil Grissom je entomolog a využívá znalosti s tímto oborem spojené i při vyšetřování případů. Ale pole jeho entomologických znalostí je omezeno pouze na ty znalosti, které existují fikčně. Ve shodě s uvedeným tvrzením Ruth Ronenové nelze tvrdit, že Grissom ví o entomologii něco, co nebylo řečeno, že ví. Stejně jako o Frankovi nemůže divák říci, že pokud má rád citronovou limonádu, libuje si v jiných výrobcích s citronovou příchutí. Lze to předpokládat jako možné, ale nikoli jako pravdivé, pokud to fikční svět implicitně nebo explicitně nepotvrdí (což se u Franka nestane). A na rozdíl od skutečných lidí se jej na to není možné nikdy a za žádných okolností zeptat: fikční světy jsou proto nutně *neúplné*.

V předchozích odstavcích jsem se pokusil vysvětlit, jak lze prostřednictvím sémantiky fikčních světů číst soukromí konatelů ve fikčním světě nejen kriminálního seriálu, ale ve většině seriálů. Teoretik seriálových fikčních světů tu získává k dispozici nástroje, jak nebýt omezován formálními systémy jednotlivých epizod, ale sledovat přesuny fikčních faktů o konatelích *právě teď* (jaký je stav informací o nich v příslušných heslech) i *zpětně* (jak informace distribuované *nyní* mění divácký náhled na téhož konatele vytvořený *dříve*). Makrosvět seriálu tak představuje dynamický prostor proměnlivých stavů věcí, a to navzdory skutečnosti, že jde o pouhý součet fikčních faktů všech dílčích fikčních světů. Dynamizuje jej divák, který si postupně vytváří jeho mapu (fikční encyklopedii), jež se s dalšími epizodami mění a zpřesňuje i v závislosti na divákových preferencích. V kriminálním seriálu je fikční encyklopedie soukromí konatelů vystavována na rozdíl od rovin vyšetřování a případu – u kterých ale popsany proces funguje identicky – mnohem menší fluktuaci fikčních faktů. Lze se domnívat, že „hesla“ konatelů objevujících se jen v jedné epizodě (například svědků) jsou stručná a v divákově konstruovaném makrosvětě seriálu hrají jen dílčí roli (pokud tito jednorázoví konatelé nebyli zvlášť výrazní, odlišující se od jiných).

Pokud podle *podmínek vzniku* (viz 1.1.) platí, že v modu kriminálního seriálu je centrem vyprávění vyšetřování případu, pak se s ním rovina soukromí buď propojuje (když kona-

49) Doležel upozorňuje, že při vyvozování duševních vlastností fikčních osob si musíme počínat velmi opatrně a být vždy připraveni k opravě těchto předpokladů. Jde podle něj o činnost zvláště základnou a očekávat lze jen zkusmé výsledky. L. D o l e ž e l, *Heterocosmica*, s. 177.

50) K. T h o m p s o n o v á, *Neoformalistická filmová analýza*, s. 33.

51) R. R o n e n o v á, c. d., s. 140.

telé využívají své dispozice pro vyšetřování), nebo střetává (pokud se konatel musí rozhodovat mezi soukromím a prací). Když se vrátím k Doležalovým narativním modalitám, mohu říci, že soukromí hrdinů je řízeno buď *deontickými*, nebo *axiologickými* modálními omezeními. Axiologická modalita formuje soukromí v případě, když se musí konatel rozhodnout, co má pro něj větší hodnotu.⁵²⁾ O deontické omezení jde v případě otevřeného střetu vyšetřovatelské práce jako určujícího řádu a soukromí jako řádu jiného typu (například pokud musí volit mezi osobními ne/sympatiemi a důkazovým materiálem). Deontické omezení může nabývat řady podob. Uvedu dva příklady z KRIMINÁLKY LAS VEGAS. V epizodě PŘÁTELE A MILENKY (Ř01E05⁵³⁾) se vysoce nesympatický podezřelý ukáže být nevinný, a naopak sympatický svědek s částečnou amnézií se vyjeví jako (nechtěný) vrah, byť si na svůj čin nepamatuje, vykonal jej pod vlivem drog a mrtvý byl jeho nejlepší přítel. Důkazy mluví proti tomu, co by si vyšetřovatelé přáli, aby byla pravda. V epizodě KONJUNKTURA (Ř01E13) se vyšetřovatel Nick vyspí s prostitutkou (nikoli jako zákazník, ale z osobních sympatií), která je druhý den nalezena mrtvá. Kolegové ho musí vyšetřovat a všichni si uvědomují, že kdyby se Nick stal oficiálním podezřelým, nemůže v týmu dál pracovat. Vyšetřovatelé v KRIMINÁLCE LAS VEGAS musí konfrontovat osobní sympatie k Nickovi a povinnost případ prostitutky nestranně vyřešit.⁵⁴⁾ Nebezpečí deontických konfliktů často hrozí zvláště „dohodnutě pověřeným“ vyšetřovatelům (viz 1.1.), kteří jsou svým okolím (a okolnostmi) ustaveni jako konatelé s dispozicí vyšetřovat případ a podmínky je často nutí přehodnocovat vztah k lidem, které znali dříve, než se vyšetřovateli stali.⁵⁵⁾

Konflikt za jeden ze základních shifterů narativního pohybu považuje nejen Doležal, ale i Ryanová (viz 2.) nebo David Herman, který na konceptu konfliktu (nebo jiném narušení rovnováhy) staví část své naratologické teorie a mluví o něm jako o prototypické součásti příběhů.⁵⁶⁾ Podobný názor zastává i David Bordwell, když píše v souvislosti s klasickou narací o konfliktu nebo počátečním narušení rovnováhy světa postav.⁵⁷⁾ V kriminálním modu řídí konflikty vyprávění v rovině soukromí (případně ve formě rozporů mezi rovinami soukromí a vyšetřování) a spouští aktualizaci roviny vyšetřování, kde ale pozici řídících narativních shifterů přebírají *stopy* a *kriminalistické verze* (více v 3.3.2.).

52) V první řadě KRIMINÁLKY LAS VEGAS vyšetřovatelka Willowsová v řadě epizod za sebou řeší problémy s časem, který musí věnovat své práci, a zároveň dceři, na niž nemá tolik času, kolik by si přála.

53) Standardní zkratka pro „1. řada, 5. epizoda“.

54) Ne vždy se deontické konflikty řeší tak profesionálně, pokud jsou vyšetřovatelé přesvědčeni o nedokonalostech systému. V seriálu MENTALISTA hrdina předkládá falešné důkazy, které podpoří verzi, o níž je přesvědčen, že je pravdivá. V druhé epizodě seriálu LIE TO ME dá vyšetřovatel Cal Lightman před výslechem na polygrafu svědkyni drogu, která otupí její vnímání, a tak může lhát. I Lightman je přesvědčen, že tato lež ve skutečnosti odhalí pravdu, kterou by jinak nemohl dokázat.

55) Například Jessica Fletcherová z TO JE VRAŽDA, NAPSALA často navazuje přátelské vztahy, jejichž aktéři se posléze stávají součástí vyšetřovacího procesu.

56) D. H e r m a n, *Story Logic*, s. 84.

57) D. B o r d w e l l, *Narration in the Fiction Film*, s. 157. Teze, že proces vyprávění spouští nějaké narušení rovnováhy, je však mnohem starší než u výše jmenovaných a objevuje se například už in Vladimír Jakovlevič P r o p p, *Morfologie pohádky a jiné studie*. Jinočany: H&H 2008, s. 11–128.

3.3. Vyšetřování a jím zprostředkovávané podoby případu

Rovina soukromí tedy produkuje soubor konatelů, shromažďuje jejich dispozice a kompetence, odlišuje jednotlivé konatele od jiných konatelů. Rovina vyšetřování je na ní v *organizaci fikčního světa* závislá, protože její obyvatelé se etablují z roviny soukromí ve chvíli, kdy mají vyšetřovat případ, eventuálně k vyšetřování případu nějakým způsobem přispívat (viz též 3.3.2.). Ve *vyprávění* ale stojí rovina vyšetřování hierarchicky výše než rovina soukromí, protože přítomnost vyšetřování je nezbytně nutná, aby mohl být seriál považován za kriminální. Zatímco by tedy ve *vyprávění* melodramatického seriálu byla rovina soukromí postav velmi pravděpodobně dominantní (ne-li jediná), v kriminálním seriálu hraje ve *vyprávění* jen pomocnou roli (což nijak nevylučuje, že může být výrazná). Rovina vyšetřování se vyjevuje ve chvíli, kdy je *co* vyšetřovat. Někoho zabijí, unesou, okradou, vydírají, zkrátka objeví se nějaká událost, která je v rozporu s deontickým systémem fikčního světa seriálu (konflikt). V první epizodě *ZLOČINŮ ULIC* je zabito dítě, ve druhé prostitutka, ve třetí zaměstnanec pumpy. Tuto událost, která tvoří jádro případu a iniciuje vyšetřování, budu označovat jako X. Uvnitř fikčního světa kriminálního modu existuje nutný předpoklad totality *možných* zjištění o události X (případu). Tento předpoklad vychází ze skutečnosti, že cílem *vyprávění* kriminálního modu je nabídnout *nejpravděpodobnější možnou verzi* podoby události X. Událost X je ve své totalitě pro fikčního vyšetřovatele nedostupná a pro diváka neexistující. Vyšetřovatel na základě fikčně existujících dostupných zprostředkovaných zjištění dává dohromady pouze její rekonstrukci – X_r . Podoba X_r se může v průběhu vyšetřování měnit a vyšetřovatelé mohou postupně nabízet X_{r1} , X_{r2} ... X_{rn} .

Například ve druhé epizodě *ZLOČINŮ ULIC* je X_{r1} (prostitutku zabil někdo jí blízký z osobních důvodů) během pokračujícího vyšetřování nahrazeno X_{r2} (zabil ji psychotik). Tato verze se na konci druhé epizody jeví jako nejpravděpodobnější možná, ale třetí epizoda nabídne ještě verzi X_{r3} (svědek z druhé epizody byl spolupachatelem činu). Vyjadřovat se v podobných zkratkách by bylo značně matoucí, a tak navrhuji vypůjčit si pojem z kriminálních věd – *kriminalistická verze*. Jde o metodu kriminalistické činnosti, „spočívající ve vyvození a prověrce všech shromážděnými materiály opodstatněných domněnek o formách spojení a příčinách jednotlivých jevů poznávané události jako reálně možném objasnění doposud známých faktů či okolností případu a získání faktů nových“.⁵⁸⁾ Pojem *kriminalistická verze* lze tedy použít jako terminologický ekvivalent k výše zavedené zkratce X_r . Její vymezení může efektivně sloužit jako naratologické označení vyšetřovatelských hypotéz o podobě události X. Jde vlastně o typ epistemicky založeného satelitního světa vyšetřovatele, jak jej chápou Umberto Eco nebo Marie-Laure Ryanová. Ke konkrétnímu užití konceptu kriminalistické verze v analýze *vyprávění* ve fikčním světě se vrátím v podkapitole 3.3.3.

Jestli jsem u soukromí rozeznával axiologická nebo deontická modální omezení, tak i roviny vyšetřování a případu mají své dominantní řídicí modální operátory. Navzdory sku-

58) Viktor P o r a d a, *Kriminalistika. Úvod, technika, taktika*. Plzeň: Vydavatelství a nakladatelství Aleš Čeněk 2007, s. 216.

tečnosti, že dispozice vyšetřovatelů jsou určeny deonticky, je rovina vyšetřování řízena *epistemickým* modálním systémem. Jeho organizace je určena operátory známého, neznámého a věřeného: vyšetřovatelé se snaží dosáhnout maximálního možného vědění o případu, jeho poznání. Čerpají přitom z nějakého epistemického vybavení, které jim k tomu napomáhá (viz 3.3.2. a 3.3.3.). Naopak rovina případu je v kriminálním modu určena *aleticky*, protože je zprostředkována skrze poznání vyšetřovatelů, kteří zjišťují, co je v události X možné, nemožné a nutné. Přitom z hlediska epistemické přístupnosti mezi vyšetřováním a případem je vhodné předpokládat, že aletické uspořádání události X představuje svět stejně možný, jako je ten jejich. Pokud v seriálu AKTA X musejí vyšetřovatelé Mulder a Scullyová přistoupit na to, že událost X může být založena paranormálně, je tato skutečnost objektem epistemických sporů. Okolnosti vyšetřování a Mulderovy kriminalistické verze nutí skeptickou Scullyovou věřit, že i její/jejich aktuální svět může být paranormálně založen.⁵⁹⁾

3.3.1. Intenzionální funkce ověření v modu kriminálního seriálu

V audiovizuálním médiu je na rozdíl od literatury mnohem obtížnější ověřovat fikční fakta, tedy divácky zhodnocovat, který prvek fikčního světa je v něm daný jako pravdivý. Přinejmenším v rovině soukromí může divák předpokládat, že vše ukázané se automaticky stává fikčním faktem, dokud tento předpoklad není vyvrácen. Naopak vše řečené konateli je možné považovat za fikční fakt tehdy, pokud řečené odpovídá zobrazenému, případně je to postupně ověřeno promluvami jiných konatelů.⁶⁰⁾ Doležel píše, že „fikční svědkové [mínění konatelé, ne svědkové v kriminálním modu] jsou stejně přesvědčiví jako svědkové skuteční, jestliže jsou jejich ‚zprávy‘ koherentní a jestliže jsou přijaty ostatními obyvateli jejich světa“.⁶¹⁾ Všechny tyto formy konstruování fikčních faktů o podobě fikčního světa jsou ale zejména v audiovizuálním médiu jen *relativním ověřením*. Ve skutečnosti si divák nikdy nemůže být zcela jist, zda se předkládaná série *nějak* se jevících audiovizuálních podnětů později neukáže být *jinak*. Divák může na základě znalosti stylistických schémat⁶²⁾ vyvozovat, které scény je vhodné (víceméně) automaticky přijímat jako ověřené a které představují nějakou formu satelitního světa (například sekvence rámcovaná zvlněním obrazu může reprezentovat vzpomínku nebo sen).

Jak ale ověřovat fikční fakta v rovině vyšetřování, kde je vysoká pravděpodobnost toho, že někteří konatelé (svědci, podezřelí) budou o události X vypovídat záměrně nepravdivě? Vyšetřovatel má ve fikčním světě deonticky danou (oficiálním pověřením) autoritu mluvčího.⁶³⁾ Ta má zaprvé přímý dopad na jiné obyvatele fikčního světa: mohou se stát

59) K paranormálním fikčním světům Nancy T r a i l l, *Possible Worlds of the Fantastic. The Rise of the Paranormal in Literature*. Toronto: University of Toronto Press 1996.

60) Srov. L. D o l e ž e l, *Heterocosmica*, s. 153. Doležel zde odkazuje k Martinezi-Bonatimu, který tvrdí, že pravdivé jsou výroky souhlasící s výroky vypravěče, zatímco nepravdivé jsou ty, které se od něj odchylují.

61) Tamtéž, s. 154.

62) Srov. D. B o r d w e l l, *Narration in the Fiction Film*.

63) Srov. L. D o l e ž e l, *Heterocosmica*, s. 150.

podezřelými, být vyslýcháni, prohledávání, zatčení, obvinění, odsouzení. Z druhé je klíčová z hlediska teorie fikce, protože cokoli řečené vyšetřovatelskou autoritou mluvčího (expertem) lze v případě kriminálního modu považovat za daný fikční fakt. A to do chvíle, než *sám vyšetřovatel, jiný vyšetřovatel nebo osoba na stejné nebo vyšší deontické úrovni* (například soudce) platnost tohoto fikčního faktu nezruší.

To je případ již zmíněné druhé epizody ZLOČINŮ ULIC, kde Frank zruší platnost první kriminalistické verze a nahradí ji druhou. Obě tyto kriminalistické verze až do chvíle, než jsou nahrazeny tou další, platí za fikční fakt. A platnost první Frank zruší až ve chvíli, kdy stanoví druhou (kterou přehodnotí v další epizodě a nahradí ji kriminalistickou verzí třetí).

3.3.2. Stopy, kriminalistické verze a jejich užitečnost pro analýzu vyprávění

Pokud přijmeme jako daný fakt, že pro vyšetřovatele je událost X nedostupná, nabízí se otázka, na základě čeho pak kriminalistické verze konstruuje. Nejpřesnější odpověď opět poskytne kriminální věda a její koncept *stop*:

Za kriminalistickou stopu je považována každá změna v materiálním prostředí nebo ve vědomí člověka, která příčinně nebo alespoň místně nebo časově souvisí s vyšetřovanou událostí, obsahuje kriminalisticky nebo trestněprávně relevantní informaci a je zjištělná a informace z ní využitelná pomocí přístupných kriminalistických, přírodovědných a technických metod, prostředků a postupů.⁶⁴⁾

I v otázce stop je samozřejmě vhodné aplikovat kriminalistickou definici jen potud, pokud je užitečná pro teorii fikce. Tedy převzít dělení na *paměťové stopy* a *materiální stopy*.⁶⁵⁾

Paměťové stopy poskytují člověkem zprostředkovanou výpověď o možném uspořádání události X. Zaprvé ale nelze paměťové stopy exaktně vyhodnotit, zadruhé pak silně podléhají vlastnostem a zájmům osob, které je zprostředkovávají. Výpovědi obyvatel roviny případu (paměťové stopy) tudíž nelze považovat za fikční fakta, dokud je vyšetřovatel neověří (experimentálně, srovnáním s jinými výpověďmi) a neřekne, že jsou pravdivé.⁶⁶⁾ V druhé epizodě ZLOČINŮ ULIC Frank založí svůj úsudek na výpovědi svědka, který lhal (a v další epizodě se ukáže, že i vraždil), protože sledoval vlastní zájmy. *Materiální stopy* jsou potom jakékoli jiné stopy než paměťové, nepodléhají tak výrazně primárním intencionálním zájmům (ačkoli třeba mohou být nastrčené) a jsou snadněji testovatelné, a posléze uznatelné za fikční fakta.

Paměťové a materiální stopy tvoří sémiotickou mapu události X, tedy soubor všech znakových prostředků, které má vyšetřovatel k dispozici, aby při aplikaci encyklopedie své-

64) V. P o r a d a, c. d., s. 56.

65) Tamtéž.

66) V první epizodě seriálu NÁMOŘNÍ VYŠETŘOVACÍ SLUŽBA říká šéf vyšetřovatelů: „Pravidlo číslo 3: Nevěřte tomu, co slyšíte. Všechno si ověřte.“ Seriál prostřednictvím nečekané dočasné nové členky týmu v první epizodě zpravuje diváka o tom, jakým způsobem vyšetřovatelé postupují.

ho aktuálního světa (fikční encyklopedie) konstruoval pokud možno finální kriminalistickou verzi. Samozřejmě, že může získávat další fakta – ale pouze pomocná (například při sledování, domovních prohlídkách). Pro teorii fikce je klíčové, nakolik míra užití obou typů stop a počet kriminalistických verzí tvoří podstatnou část vnitřních norem každého seriálu. Od nich se odvíjí i divákovy kognitivní mapování fikčního světa a konstrukce hypotéz o jeho minulosti i budoucnosti. Stopy a kriminalistické verze jsou nezbytné narativní shiftery (resp. vodička svého druhu), dynamizující vyprávění ve fikčním světě kriminálního modu, které se díky nim posouvá vpřed.

Postupům užívaným v KRIMINÁLCE LAS VEGAS jsem se věnoval v podkapitole 1.1. a ve zbytku studie se k nim ještě vrátím, ale nyní rámcově uvedu dva příklady jiného možného využití stop, kriminalistických verzí a dosud popsaného dělení v konkrétních seriálech využívajících i při splnění *podmínek vzniku* odlišné vnitřní normy. HERCULE POIROT je seriál zaměřený na víceméně uzavřené fikční světy epizod, propojené primárně skrze divákovu fikční encyklopedii. Seriál ZA ROZBŘESKU naopak představuje mimořádně provázaný makrosvět.

3.3.2.1. Hercule Poirot

V seriálu HERCULE POIROT větší část syžetu epizod tvoří shromažďování paměťových stop, aniž by vyšetřovatel vznášel nějaké pracovní kriminalistické verze, distribuuje jen občasné dílčí postřehy svému policejnímu partnerovi Hastingsovi nebo inspektoru Jappovi ze Scotland Yardu. Svědci/podezřelí postupně vypovídají o události X (která se rozšiřuje o dílčí doplňky – další vraždy, výhrůžky, nehody) a Poirot jejich výpovědi vzájemně konfrontuje. Divák ale distancovaně sleduje proces vyslýchání, případně chování jednotlivých konatelů z roviny případu mimo výsledky. Fikční svět mu předkládá řadu sateletních světů konatelů coby možných verzí události X, které ale žádná autorita neověřuje. Divák si sestavuje fikční encyklopedii tohoto světa a zapojuje kognitivní schémata vytvořená na základě předchozí zkušenosti; a to jak s epizodami seriálu HERCULE POIROT (jak vyšetřovatel vede výslech, na co se ptá, jak jsou snímáni podezřelí v závislosti na míře jejich „provinění“), tak třeba s jinými kriminálními fíkcemi (například aplikuje znalost normy, že nejnevinněji vyhlížející bývá nakonec viníkem).

Divák si sice konstruuje hypotézy bez pomoci ověřených kriminalistických verzí, ale pole jeho možných dohadů je samozřejmě ovlivňováno podobou syžetu. To znamená, že vše, co vidí a slyší, je omezené tím, co mu vyprávění umožňuje, aby nějak viděl a slyšel: například systém a podoba vyšetřovatelských otázek, pořadí vyslýchanych, záměrné utajování mezer, neupozorňování na detaily, které se ukážou jako klíčové. Nicméně vyslovení kriminalistické verze – tedy nějaké fikčně ověřené pravděpodobné podoby události X – je v syžetu dlouho odsouváno. Až ke konci vyprávění Poirot srovná všechny stopy, doplní mezery (například materiální stopy, kterých si divák v audiovizuálním toku fikce nevšiml), předloží všechny své pracovní kriminalistické verze (divákovi dosud v plné podobě utajené) a vysloví finální kriminalistickou verzi. Ta je uznána jako fikční fakt v uspořádání fikčního světa a zruší, upraví nebo potvrdí dosavadní divákovy hypotézy.

3.3.2.2. Za rozbřesku

Seriál možnosti poskytované vnějšími normami kriminálního modu testuje až na samý okraj únosnosti. Konstruuje nadpřirozený fikční svět, ve kterém se vyšetřovatel Brett Hopper ráno probudí a zjistí, že byl neprávem obviněn z vraždy státního zástupce Alberta Garzy a stal se součástí rozsáhlé konspirace. Na ploše třinácti epizod se pokouší prostřednictvím mnoha kriminalistických verzí a ještě většího množství stop materiálního i paměťového charakteru rekonstruovat rozsáhlou událost X (respektive soubor událostí X). Záludnost fikčních strategií konstruování světa zde spočívá především v jedné vnitřní narativní normě: *nabízí stále dokola různé možné verze jednoho identického dne*.

Hopper se každé ráno do tohoto dne probouzí, začíná znovu vyšetřovat a je jediným konatelem, který podléhá časovému plynutí. Například když je den předtím zraněn, zůstává zraněn i ráno (zatímco jiní umírají a ráno jsou opět živí). Je aletickým i epistemickým cizincem svého světa: 1) jen on existuje ve všech možných verzích jednoho dne identicky; 2) pouze on má moc uspořádání svého světa během onoho dne testovat „na různé způsoby“ zaváděním nových kauzálních spojení (vyvoláním jedné události ovlivní podobu dalších, což vede k novým zjištěním); 3) jako jediný ví vše (fikčně aktualizované), co se odehrálo v předchozích možných verzích onoho dne. Coby vyšetřovatel má tedy rozsahově neurčitelné (zdánlivě nekonečné) pole možných cest vyšetřování, přičemž neměnná je pouze událost X (tedy minulost).

Ačkoli Hopper někdy dočasně ztratí své institucionální pověření (funkci vyšetřovatele), po dalším probuzení je zase nabude a z hlediska uspořádání fikce i v případě rozvratu jeho pověření neexistuje konatel, který by ho nahradil. Divák navíc ví, že den se opakuje, takže všechno, co se v něm Hopperovi stane a nemá to vliv na jeho zdraví, „platí“ jen dočasně. Seriál ZA ROZBŘESKU tedy zavádí složitý systém vnitřních norem, ale stále zůstává v souladu s *podmínkami vzniku*. Rovina soukromí je například v ostrém axiologickém konfliktu s rovinou vyšetřování, protože Hopper ví, že buď může vyšetřovat, nebo své partnerce zachránit život (třebaže druhý den bude zase živá).

Fikční světy ZA ROZBŘESKU tvoří ve všech třech rovinách komplexně propojený a současně nestabilní makrosvět. Jeho fikční encyklopedie je dostupná jen Hopperovi a divákovi, který viděl všechny epizody. Mnohé scény se sice v různých obměnách a faktických kontextech opakují, ale divákovi bez percepční zkušenosti s předchozími epizodami uniká řada souvislostí a jeho fikční encyklopedie má nutně bílá místa. Divákova fikční encyklopedie se přitom s každou další epizodou rozrůstá o hesla různé důležitosti a vyžaduje výraznou diváckou aktivitu v jejich třídění a zužitkovávání. Těžké nabízení přepisovatelných fikčních faktů však postupně formuje kriminalistické verze blížící se svou podobou aleticky nesmírně komplikovanému uspořádání události X. Posloupnost hlavních narativních otázek vedoucích k různým kriminalistickým verzím naznačují i názvy jednotlivých epizod (*Co když utečou? Co když ji nechá jít? Co když může změnit den? Co když je může najít? Co když odejde pryč? Co když ona je klíč?*).

3.3.3. (Abdukční) možnosti poznání

Teorie kriminalistické taktiky by řekla, že vyšetřovatelé dosahují poznání tříděním materiálu, jeho logickou analýzou, vyvozováním domněnek a formulováním (kriminalistických) verzí, které se dále prověřují a dokazují.⁶⁷⁾ Požadovat něco podobného od modu kriminálního seriálu (potažmo kriminálního modu obecně) by bylo nejen absurdní, ale z hlediska teorie fikčních světů i nepřipustné. Kriminální modus ve svých fikčních světech ale pravděpodobně bude vytvářet pocit, že vyšetřovatel má dostatek epistemických kompetencí opravňujících ho představit finální kriminalistickou verzi, která bude přijata jinými obyvateli světa jako pravdivá. Jakkoli naivní divák by se zřejmě zarazil, kdyby vyšetřovatel bez jakéhokoli poskytnutého vysvětlení označil pachatele a vyprávění by skončilo.⁶⁸⁾ Pokud by to přijali jiní obyvatelé světa, jistě by se vzhledem k jeho autoritě mluvčího nedalo nic namítat, ale za divácky uspokojující by takovou fikci považoval snad jen zastánce radikálního narušování vnějších norem.

Fikční světy kriminálního modu tedy své vyšetřovatele vybavují nezřídka neobyčejnými pozorovacími schopnostmi, rozvíjenými logickým usuzováním. Když Edgar Allan Poe představoval v povídce VRAŽDA V ULICI MORGUE svého vyšetřovatele Augusta Dupina, věnoval hned dvanáct stran z padesáti jen tomu, aby detailně demonstroval jeho analytické schopnosti. Teprve potom přešel k případu, kterým se Dupin jako vyšetřovatel po zbytek textu zabývá.⁶⁹⁾ Podobně postupoval i Arthur Conan Doyle ve STUDII V ŠARLATOVÉ, první novele se Sherlockem Holmesem. V ní představil Holmesovy deduktivní schopnosti prostřednictvím neustále se divícího vypravěče, doktora Watsona. Ten Holmesovu dedukci detailně popisuje nejen na prvních čtrnácti stranách, ale průběžně i v celém textu. August Dupin (protože VRAŽDA V ULICI MORGUE i Poe existují i ve fikčním světě Sherlocka Holmese) je přitom užít jako norma, vůči které se Holmes vymezuje: „Jenže podle mého názoru Dupin byl velice podprůměrný člověk. [...] Nedá se upřít, že měl jisté analytické schopnosti, ale rozhodně nebyl takový fenomén, jak si Poe představoval.“⁷⁰⁾

Někteří vyšetřovatelé si vystačí s mimořádným pozorovacím talentem, kdy jednotlivá pozorování kladou vedle sebe a vyvozují z jejich vzájemného srovná(vá)ní závěry.⁷¹⁾ Jiní se obracejí ke kriminalistickým postupům a vědeckým expertízám.⁷²⁾ Ale třebaže se někdy vyšetřovatelé jako August Dupin nebo Sherlock Holmes otevřeně odkazují k metodám indukce a dedukce, ve skutečnosti je nejčastější vyvozovací strategií vyšetřovatelů kriminálního modu *abdukce*.

67) V. P o r a d a, c. d., s. 217–219.

68) S tímto postupem si občas pohrává seriál HERCULE POIROT, kde vyšetřovatel nejdříve označí pachatele, ten se přizná – a až později Poirot vysvětlí, jak k závěru došel. Namátkou třeba v epizodě DOBRODRUŽSTVÍ JOHNNYHO WAVERLYHO (Ř01E03).

69) Edgar Allan P o e, Vražda v ulici Morgue. In T ý ž, *Maska červené smrti*. [Praha]: A. Haase 1927, s. 45–94.

70) Arthur Conan D o y l e, *Studie v šarlatové*. Praha: Práce 1974, s. 17. K analýze vyšetřovatelských postupů Dupina i Holmese srov. Umberto E c o – Thomas A. S e b e o k (eds.), *The Sign of Three. Holmes, Dupin, Peirce*. Bloomington: Indiana University Press 1988. K formální analýze Holmese srov. Viktor Š k l o v s k í j, *Teorie prózy*. Praha: Melantrich 1933.

71) Např. HERCULE POIROT, MŮJ PŘÍTEL MONK, MENTALISTA.

72) Např. KRIMINÁLKA LAS VEGAS, SBĚRATELÉ KOSTÍ, VRAŽEDNÁ ČÍSLA.

Abdukce je podle Charlese Sanderse Peirce „argument, který předpokládá ve své premise fakta, mající jistou podobnost s faktem uvedeným v závěru, která by však dobře mohla být pravdivá, i kdyby závěr pravdivý nebyl“.⁷³⁾ Považuje ji tedy za „metodu tvoření obecné predikce bez pozitivní jistoty, že predikce bude úspěšná, ať ve zvláštním případě nebo obvykle, přičemž oprávnění této metody spočívá v tom, že je to jediná možnost, jak racionálně řídit naše budoucí chování, a že indukce z minulé zkušenosti v nás vzbuzují naději, že bude predikce i v budoucnosti úspěšná“.⁷⁴⁾ Umberto Eco pak popisuje Peircovu abdukci jako jev, kdy „mám-li nějaký zvláštní výsledek v dosud neprostudované oblasti jevů, nemohu hledat nějaký zákon v této oblasti (kdyby existoval a kdybych ho znal, na jevu by už nebylo nic zvláštního). Musím jít ‚uchvátit‘ nebo ‚vypůjčit si‘ zákon *někde jinde*“.⁷⁵⁾

Princip zavádění (neexistujícího) zákona mezi dvěma jevy je v kriminálním modu nejtypičtějším znakem zpracovávání a „logické analýzy“ shromážděných materiálů. Dobrý příklad poskytne epizoda TEORIE CHAOSU (Ř02E02) z KRIMINÁLKY LAS VEGAS. Vyprávění fikčního světa epizody otevřeně tematizuje neúčinnost aplikace tradičních poznávacích metod ve vyšetřování případu ztracené studentky Paige. Postupy založené na indukci a dedukci (zdánlivé, šlo opět spíše o nepřiznané abdukce) sice vyprodukovaly věrohodně znějící kriminalistické verze, ale další vyšetřování je zamítlo. A ve chvíli, kdy se bezradní vyšetřovatelé opět vracejí na začátek, otevřeně se obrátí k abdukci:

Nick: Myslím, že něco mám. Podívejte se. Kontejner je omlácený. Je to čerstvý.

Grissom: Nick má pravdu. Zbytky autolaku. Kovové skvrny v barevné vrstvě.

Catherine: I na zemi jsou zbytky.

Sara: **Přesto není důvod vidět souvislost mezi odřeným lakem a Paige.**

Grissom: **Není důvod ji nevidět.**

Explicitně aplikované abdukce vyšetřovatelům nakonec pomůžou vynést a dokázat finální kriminalistickou verzi, že Paigino zmizení bylo souhrou řady nešťastných náhod. Právě seriál KRIMINÁLKA LAS VEGAS se paradoxně snaží jasně rozeznatelným abdukčním vyhýbat a vyšetřovatelské prostředky v jeho makrosvětě budí dojem skutečného induktivního a deduktivního poznání, založeného na důkladném prověřování paměťových i materiálních stop. I tak jde ale v drtivé většině případů stále o hledání „neexistujících zákonů mezi jevy“, byť je mnohem méně očividné než u úsudků ve fikčních světech seriálů jako KOJAK, TO JE VRAŽDA, NAPSALA, HERCULE POIROT nebo MENTALISTA.

Proměny stavu vyšetřovatelského poznání je však možné sledovat i ve způsobu, jakým se promítají do roviny stylu. Například ve zmíněné epizodě TEORIE CHAOSU se průměrná délka záběru střídavě prodlužuje a zkracuje v závislosti na vývoji vyšetřování. Ve scénách, kdy se konstruuje kriminalistické verze a vyšetřování (zdánlivě) spěje k vyřešení, je střih pomalejší. Naopak se výrazně zrychluje v sekvenci prvního sbírání stop a během násled-

73) Charles Sanders Peirce, *The Collected Papers*. Cambridge: Harvard University Press 1931–1958, 2.96.

74) Tamtéž, 2.270. Citováno v překladu z Bohumil Palek (ed.), *Sémiotika*. Praha: Karlova univerzita 1997, s. 289.

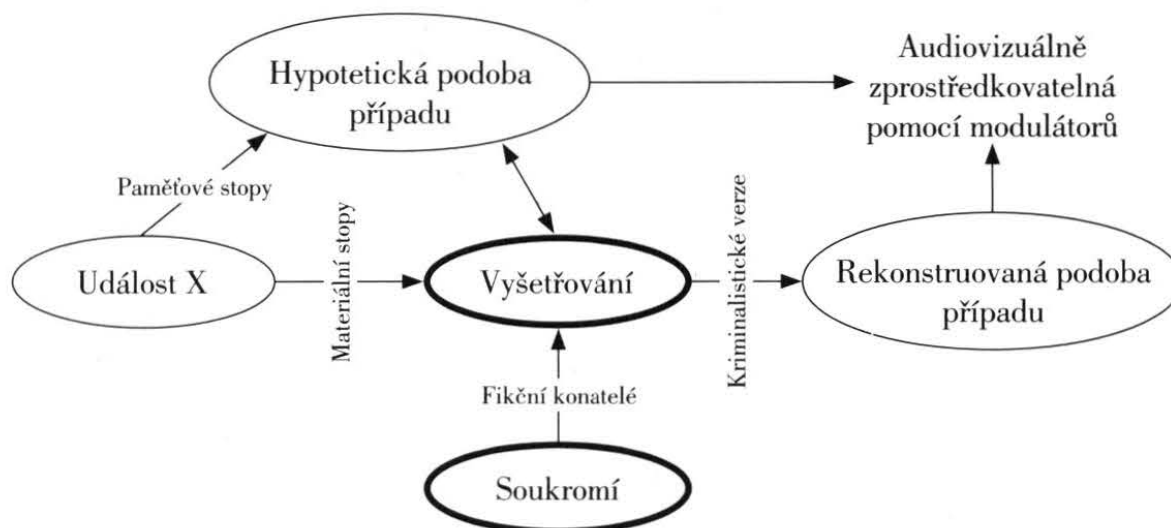
75) Umberto Eco, *O zrcadlech a jiné eseje*. Praha: Mladá fronta 2002, s. 218.

ných stavů epistemické „skepse“, kdy se dosavadní cesty ukážou být slepé a divákovu pozornost k sobě místo fikčních faktů poutá atraktivnější styl. Na začátku je divák nejpozornější, ale pak už průměrná délka záběru v sekundách střídavě klesá a stoupá: 7,2 – 4 – 2,6 – 4 – 3 – 3,7. Podobně výmluvné výsledky u zcela náhodného měření naznačují, nakolik může i kvantitativní typ analýzy⁷⁶⁾ vypovědět mnohé o proměnách a vztazích vnitřních norem ve struktuře intenzí a extenzí fikčních světů (kriminálního) seriálu.

3.4. Rovina případu a její podoby

Z výkladu by se mohlo zdát, že rovina případu ve fikčních světech kriminálního seriálu poněkud splývá s rovinou vyšetřování. Tyto se sice v konkrétní analýze obtížně oddělují, z teoretického hlediska je ale třeba je rozlišovat. Každá z nich je řízena jiným modálním omezením a rovina případu (aleticky řízená – viz 3.3.) je s výjimkou pomocné kategorie, již za chvíli představím, ze své povahy založena velmi abstraktně. Máme tu událost X, což je jakási *implicitní podoba případu*, existující jen jako fikčně nutný předpoklad, nedostupný ve své totalitě ani vyšetřovatelům, ani divákovi. Má své obyvatele, kteří distribuují paměťové stopy. Je totožná s textovým aktuálním světem, ve kterém žijí vyšetřovatelé, takže ti mohou sbírat materiální stopy a zakládat na nich své hypotézy. Ale „fyzicky“ je událost X nedostupná.

Pak je tu *rekonstruovaná podoba případu*, produkovaná vyšetřovatelskou činností a tvořená kriminalistickými verzemi. Rekonstruovaná podoba případu se přepisuje až do okamžiku, než vyšetřovatelé schválí finální kriminalistickou verzi – která je samozřejmě vždy ve vztahu k události X neúplná a jen *nejpravděpodobněji možná*. Do třetice lze jmenovat *hypotetickou podobu případu*, tvořenou – jak označení napovídá – hypotézami, které ještě nejsou ani formulovány kriminalistickými verzemi (například výpovědi svědků, diskuze vyšetřovatelů). Ta už představuje čistě jen přepisovatelnou sérii satelitních světů.



76) Srov. Barry Salt, *Film Style and Technology. History and Analysis*. Oxford: Starword 1992; David Bordwell, *The Ways Hollywood Tells It. Story and Style in Modern Movies*. Berkeley – Los Angeles – London: University of California Press 2006.

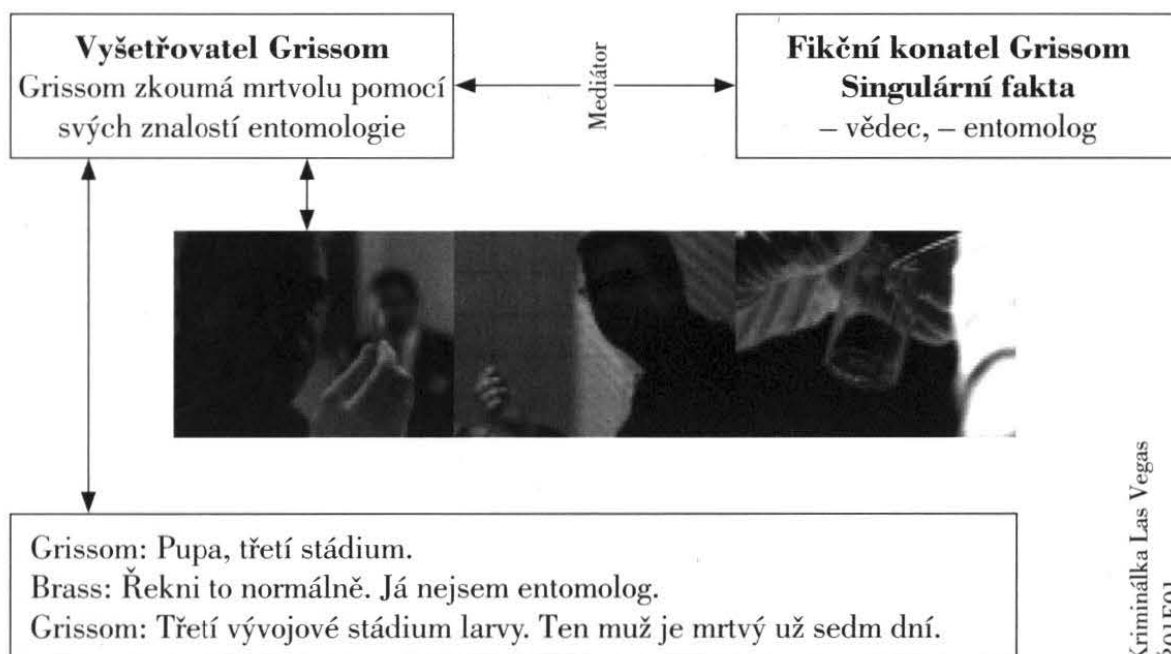
Popsané kategorie jsou úzce napojené na rovinu vyšetřování. I přes abstraktnost sice tvoří stejnou součást fikčního univerza (v pojmech Marie-Laure Ryanové) jako ona, ale jejich povahou jde spíše o satelitní světy textového aktuálního světa; o předpoklady a hypotézy. V organizaci fikčního světa kriminálního seriálu se stále přepisují a brzy ztrácejí svou platnost, ale pro diváka sledujícího vyprávění tvoří důležitou součást jeho konstrukce. A to zaprvé když divák vytváří své hypotézy o podobě světa na základě série hypotetických podob případu a čeká na finální verdikt vyšetřovatele (HERCULE POIROT) nebo sleduje postupný zrod rekonstruované podoby případu, kterou vyšetřovatel průběžně během vyprávění buduje (KRIMÁLKA LAS VEGAS, ZA ROZBŘESKU). Zadruhé se tak děje v rovině případu, ke které má přístup *jen* divák. Ten v první epizodě ZLOČINŮ ULIC vidí, jak se v noci do domu blíží černý stín, a posléze jsou mu ukázány boty stoupající do schodů. Sekvence divákovi zprostředkovává informace o podobě případu *nezávisle na vyšetřování*. Podobně přímá audiovizuální „oslovení“ diváka mohou být v různé míře narativně komunikativní, přičemž musí v souladu s *podmínkami vzniku* zanechávat v zobrazení roviny případu nějakou důležitou mezeru.

Epizoda VŠECHNO LÍTÁ, CO PEŘÍ MÁ (Ř01E03) ze seriálu TO JE VRAŽDA, NAPSALA například rozvíjí prvních dvanáct minut syžetu kombinací tohoto *přímého zobrazení roviny případu* (které vyvrcholí *neukázanou* vraždou majitele nočního klubu) a současně rovinu soukromí pozdější vyšetřovatelky Jessicy Fletcherové. Jessičina neteř ji požádá o pomoc, když má pocit, že její nastávající Howard žije dvojím životem a večery tráví v nočním podniku. Do zmíněného podniku obě zajdou, a právě tehdy a tam: *zprvė dojde k vraždě* (údálosti X) jeho majitele; zadruhé v něm Howard (údajný nadějný pojišťovák) pracuje jako travestita (zpívá v ženském oblečení); zatřetí je zrovna Howard z vraždy majitele obviněn. Divák byl přímým zobrazením roviny případu podněcován, aby si myslel, že toto obvinění je odůvodněné (Howard měl motiv). Policejní vyšetřovatelé nejdřív nechtějí s Jessicou mluvit, ale ona sama na policii dojde a začne svými postřehy institucionalizované vyšetřovatele doplňovat. Neustále policisty konfrontuje s vlastními hypotézami a vývody, a nakonec případ vyřeší. Všechno, co nebylo v souvislosti s událostí X audiovizuálně zprostředkováno do okamžiku vraždy, už spadá do roviny vyšetřování.

Jenže v kriminálním seriálu je ještě další možnost zprostředkování, byť s událostí X spojená jen nepřímo. Informace, které divák dostává v *průběhu vyšetřování bez přítomnosti vyšetřovatele* – dialogy a chování obyvatel roviny případu, které divákovi osvětlují něco z jejího aletického uspořádání. Tento způsob zobrazení můžeme považovat za *polopřímý*, protože přímo rovinu případu nezobrazuje, byť přináší narativní vědění nad rámec vědění vyšetřovatele. Ve zmíněné epizodě seriálu TO JE VRAŽDA, NAPSALA divák vidí scénu, ze které explicitně vyplývá, že žena zavražděného měla poměr s jiným konatelem z roviny případu. Když se to Jessica dozví jako drb, není to pro ni ověřené (jen paměťová stopa, kterou je teprve třeba ověřit). Ale divák už tento poměr může za fikční fakt považovat a stavět na něm hypotézy (i když je posléze jeho návaznost na událost X zamítnuta).

3.5. Mediátor a modulátory

V podkapitole 3.3.1. bylo popsáno, že vyšetřovatel má deonticky danou autoritativní sílu a navíc je vybaven nadstandardními epistemickými kompetencemi (znalostmi, úsudkovými schopnostmi) a nástroji (technickým vybavením, pomocí odborníků). Navrhují tedy v řádu fikčního světa vyšetřovatele nepovažovat za obyčejného (člověku podobného) konatele, ale spíše za *funkci fikce*: za soubor fikčních dispozic, které se pojí s konatelem existujícím v rovině soukromí. Jakmile jde Frank ze ZLOČINŮ ULIC vyšetřovat případ (resp. každý jeden ze tří), přestává být jen konatel, který se trapně bojí/bál modré barvy a pochutnává si na tekutině kyselé chuti. Stává se *mediálním kanálem fikce* (tedy *mediátorem*), která divákovi jeho prostřednictvím zprostředkovává jinak nedostupnou událost X. Když rozvinu tvrzení z podkapitoly 3.2., vyšetřovatel na sebe váže epistemické dispozice konatele v rovině soukromí a využívá je ve chvíli, kdy jsou potřeba k rekonstrukci události X – ve chvíli, kdy plní pro fikci funkci *mediátora*. Vyšetřovatel je tedy specifická fikční entita existující v extenzionální struktuře fikčního světa kriminálního modu dvojdomě (jako konatel a jako *mediátor*). A to platí jak u Franka, který příliš mnoho epistemické výjimečnosti nepobral, tak třeba u Gila Grissoma z KRIMINÁLKY LAS VEGAS: cokoli fikce označila za jeho možné entomologické znalosti, hraje pro vyšetřování roli jen ve chvíli, kdy to může nějakým způsobem pomoci rekonstruovat událost X.



Zavedení funkce *mediátora* se může jevit jako zbytečná komplikace, ale považuji je za důležitý a obezřetný krok, kterým se předchází nebezpečí přílišné antropomorfizace vyšetřovatele. Jeho moc, znalosti, schopnosti a prostředky jsou v *procesu vyšetřování* ve skutečnosti mocí fikce, která jako jediná může „odhalovat“ událost X, fikčně existující jen jako předpoklad. Fikční svět je pouze soubor znaků, stejně jako jeho obyvatelé. Fikce kriminálního modu (re)konstruuje „minulost svého světa“ skrze *mediátora*. Vyšetřo-

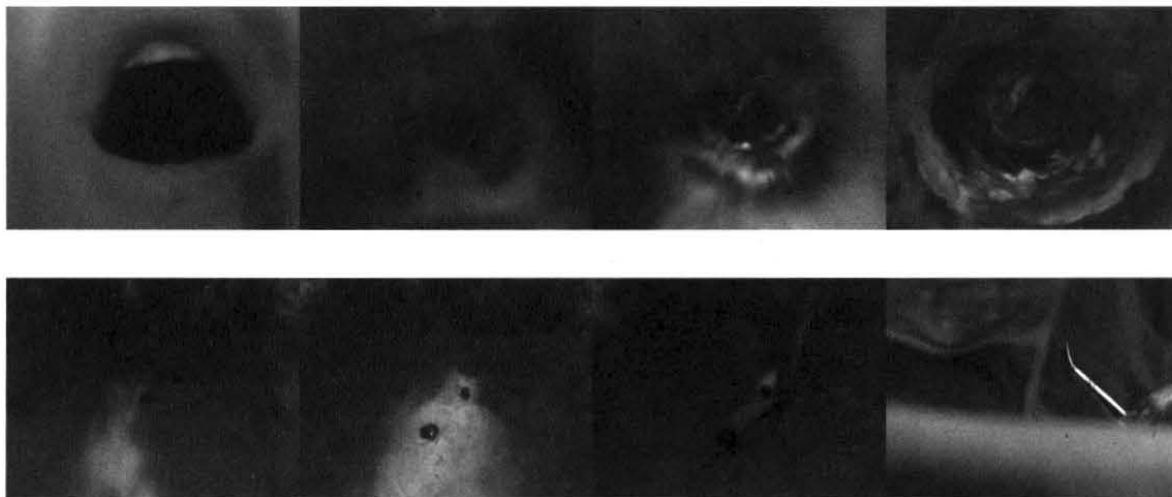
vatel jako *mediátor* má navíc možnost nejen díky své autoritě mluvčího automaticky ověřovat fikční fakta (v rovině vypovídání), ale zároveň ovlivňovat i samotnou audiovizuální reprezentaci fikčního světa (v rovině předvádění) formou *modulátorů* (viz 1.1.).

Tyto definuji následovně: *Modulátory jsou figurace,⁷⁷⁾ které díky možnostem digitální technologie umožňují formovat, obměňovat nebo odstínovat jednu či více rovin audiovizuální reprezentace,⁷⁸⁾ přičemž divákovi prostřednictvím těchto modulací intenzionálně i extenzionálně zpřístupňují specifické typy zkušenosti. Může jít zaprvé o zprostředkování hypotetické podoby případu a kriminalistických verzí, zadruhé o audio-vizuální demonstraci běžně nedostupných zkušeností a procesů.*

Účel modulátoru prvního typu je zřejmý, záleží jen na míře audiovizuální modulace. V KRIMINÁLCE LAS VEGAS jsou tyto sekvence obrazově i zvukově obměněné a odstíněné od aktuální reprezentace světa. Třeba v TO JE VRAŽDA, NAPSALA se ale u výpovědí svědků divák setkává s vloženými „možnými flashbaky“, jejichž reprezentace se stylisticky neliší od aktuální reprezentace fikčního světa. V tomto modelu – ale pouze v něm – navrhuji pro zjednodušení zařazovat i tyto flashbaky mezi modulátory, protože z hlediska organizace světa plní stejnou funkci, i když svou texturou mezi ně nepatří.

Pomocí modulátoru druhého typu dostává divák možnost zakusit řadu jinak nedostupných zkušeností. Může sledovat průniky lidským tělem nebo výrazně zvětšené technické obrazy (například pohled mikroskopem, narušení textury materiálu jiným materiálem). Vidí nebo slyší představy a metafory, dostává k dispozici archivní záběry simulující napojení na skutečný aktuální svět nebo je mu zjednodušována recepce (kvazi)odborných výkladů sériemi doprovodných ilustrací, názorně předvádějících látku.

Tato série fotogramů představuje vizuální doprovod výkladu patoložky o průniku durmanu tělem z úst do žaludku (KRIMINÁLKA LAS VEGAS, Ř01E05).

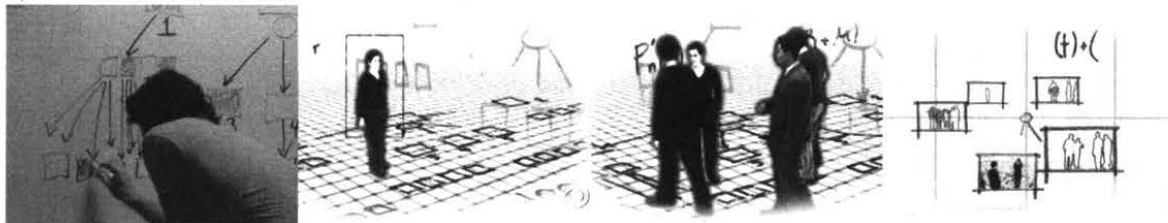


77) K figuraci srov. Dudley A n d r e w, *Concepts in Film Theory*. Oxford – New York – Toronto – Melbourne: Oxford University Press 1984, s. 157–171.

78) Tamtéž, s. 37–56.

Následující fotogramy jsou ze seriálu VRAŽEDNÁ ČÍSLA (Ř01E05). První série ukazuje vizuální doprovod odborného výkladu matematické teorie, druhá modulátor doprovázející diskuzi o důsledcích španělské chřipky archivními záznamy.

1)



2)



Typické je pro modulátory přímé napojení na vyšetřovatele jako *mediátora*, jehož výklad je „spouští“. Ale mohou fungovat i jako *mediátory* samy o sobě, které fikce vkládá do audiovizuální reprezentace nezávisle na vyšetřovateli, a diváka tak sebevědomě oslovuje.⁷⁹⁾

Domnívám se, že v případě televizních seriálů lze podobný způsob uvažování o *mediátorech* zavést pro jakékoli fikční světy, v nichž mají autoritativní konatelé podobně jako v kriminálním modu jasně stanovenou moc ovlivňovat chod svého světa. Například v některých lékařských seriálech⁸⁰⁾ lékaři automaticky stanovují fikční fakta o zdraví pacientů, případně v soudních seriálech rozhodují právně pověření účastníci řízení o budoucnosti obžalovaných konatelů. Vždy je na místě se ptát, nakolik z hlediska sémantiky fikčních světů chápat jejich moc jako danou a nakolik jako funkci fikce (*mediátora*), která může jejím prostřednictvím některé věci divákovi zprostředkovat jen skrze vybrané konatele nebo jevy.

3.6. Roviny jako subsvěty

Než se popsaný model sémantiky fikčních světů modu kriminálního seriálu pokusím rozšířit v jeho aplikovatelnosti na jiné typy seriálové fikce, vrátím se k otázce předložené v podkapitole 3.1.: *Nejsou tyto roviny fikčních světů epizod také natolik (relativně) samostatné entity, aby o nich bylo užitečné uvažovat jako o podřízených světech nižšího řádu?* Umberto Eco a Marie-Laure Ryanová nabídli způsob vnímání fikčního světa jako sémantické entity, kterou lze rozdělit do dílčích jednotek typu satelitních světů (viz 2.).

79) Tak jsou například užívány v lékařském seriálu DR. HOUSE.

80) Mimo jiné POHOTOVOST, NEMOCNICE CHICAGO HOPE, DR. HOUSE nebo LÉKAŘSKÉ ZÁHADY.

Během výkladu se pojem světů využíval na úrovni nejvyšší (makrosvěta a fikčních světů epizod) a nejnižší (satelitní světy – výpovědi, hypotézy). U každého z nich jsem postupně ukazoval jeho produktivitu pro myšlení o kriminálním seriálu, případně o televizním seriálu obecně. V reakci na výše položenou otázku se domnívám, že jako světy nižšího řádu se skutečně jeví i kategorie soukromí, vyšetřování a případu, které jsem nazýval rovina-mi.

Všechny představují relativně autonomní sémantické entity, které jsou definovány svým vztahem k nejméně jedné další. Každá z nich je navíc řízena jiným modálním operátorem, což jejich samostatnost ještě posiluje, protože jak píše o modálních omezeních Doležel: „Základní, ale nejproduktivnější manipulace spočívá v tom, že se jeden systém povýší do dominantní pozice, a tím blokuje působení jiných systémů.“⁸¹⁾ Navrhuji proto jednotlivé roviny vnímat jako *subsvěty* podřízené fikčnímu světu epizody. Subsvěty jsou dominantně řízené různými modalitami a nadřazené satelitním světům, které jsou často produkovány právě interakcí mezi jednotlivými subsvěty.⁸²⁾ Mluvit o subsvětu soukromí, subsvětu vyšetřování a subsvětu případu navíc umožňuje mnohem konkrétněji pojmenovávat vztahy mezi nimi než u poněkud obecného označování jako rovin.

4. Fikční světy seriálu: využitelnost modelu mimo kriminální modus

Předložená kategorizace sémantiky fikčních světů, jakkoli se jeví být velmi úzce zaměřená, je ve skutečnosti snadno využitelná i pro analýzu jiných než kriminálních seriálů. Nabízí se například ty lékařské seriály, ve kterých stejně jako v kriminálním modu narrativně dominuje léčení nemocí, ne život v lékařském prostředí. Lékaři nemohou nikdy plně obsáhnout událost X (onemocnění) a dostávají jen materiální (symptomy, prohlídka bytu nemocného) a paměťové (výpovědi nemocného, jeho blízkých) stopy. Paměťové stopy je nutné dále ověřovat, protože nemocní i jiní „svědkové“ mohou lhát. Lékaři v seriálu DR. HOUSE produkují velké množství hypotetických verzí (potenciálních diagnóz), které vzápětí zavrhnou. Pokud se dohodnou na nějaké „lékařské verzi“ (diagnóze), která se jeví jako nejpravděpodobnější, začnou ji léčit. Pokud léčba selže, přeformulují hypotézy a pracují na nové diagnóze. V lékařských seriálech je navíc stejně jako v kriminálních subsvětů případu aleticky omezen, jde o soubor přírodních sil působících v těle.⁸³⁾

81) L. Doležel, *Heterocosmica*, s. 122.

82) Jsem si vědom, že jako subsvěty bývají označovány Ryanové a Ecovy satelitní světy, ale v tomto modelu jsem se vzhledem ke vhodnosti pojmu subsvěta rozhodl použít pojem výše uvedeným způsobem. K pluralizaci světů srov. též Thomas Pavel, *Fictional Worlds*. Cambridge: Harvard University Press 1986; L. Doležel, *Heterocosmica*. Jejich kategorie „krajín“ nebo „dvojdívných světů“ jsou ale zase příliš konkrétně vymezené, navíc předpokládající i určitý rozporný nebo konfliktní vztah.

83) V dobrodružných seriálech mohou konatelé rekonstruovat „reálné“ základy mýtu, ve špiónážních záměry „druhé strany“, v nekriminálních epizodách AKT X se konatelé snaží zjistit „pravdu“ o velkých (nad)vládních spiknutích atp. Ve „vyšetřovatelských“ seriálech nespádajících pod kriminální modus je pak možné uvažovat o případu spíše jako o svého druhu subsvětu soukromí obyvatel případu, který může být omezen aleticky, deonticky i axiologicky, v závislosti na motivacích a cílech jeho konatelů. Nebo

Samozřejmě, že v organizaci jiných fikčních světů než kriminálních se budou projevat jiná pravidla a zapojovat různá modální omezení.

Vnímání fikčních světů seriálů jako strukturovaných entit, potenciálně rozdělitelných na více typů subsvětů (pokud jsou řízené různými modalitami), umožňuje analyzovat každou část zvlášť, sledovat vývoj v procesu rozšiřování makrosvěta. Koncept fikční encyklopedie pomáhá mapovat rozložení, užívání a přenos fikčních faktů o událostech nebo konatelích (ve formě singulárních a plurálních faktů). Překonává tak tradiční kategorie dělení na seriál a sérii, protože sleduje pohyb fikčních faktů napříč makrosvětem nezávisle na tom, zda jsou fikční světy epizod otevřeně provázané, případně na sebe odkazují jen v nějaké rovině. Odkazovat na sebe mohou i fikční encyklopedie různých seriálů,⁸⁴⁾ což se doposud popisovalo především prostřednictvím teorie intertextuality.⁸⁵⁾

5. Závěr

Největší předností navrhovaného modelu je skutečnost, že primárně neanalyzuje způsob narativní výstavby televizních seriálů, ale všímá si především jejich fikčních světů, totiž makrostruktury seriálové fikce. Ta vyprávění produkuje a nabízí potenciálně mnoho různých příběhů, z nichž některé končí s koncem epizody, jiné pokračují napříč několika epizodami a některé se rozvíjejí po celý seriál. Fikční makrosvět jako součet všech fikčních světů epizod ale shromažďuje, využívá a modifikuje soubor norem (pravidel, faktů, konatelů a konstant), které nám umožňují rozpoznávat a v našem případě i analyzovat nesmírně členitý a rozsáhlý systém jako jednu fikční entitu. Každý seriál vychází ze skupiny vnějších norem a zapojuje normy vnitřní, které ho odlišují od jiných seriálů, jež vznikly jak dříve, tak i ve stejné době. Přítomná studie chtěla na příkladu fikčních světů modu kriminálního seriálu nabídnout jakousi mapu vnějších norem, tedy obecný soubor možností, které mají tvůrci v rámci *podmínek vzniku* k dispozici. Na konkrétních příkladech pak ukazovala, jak jsou tyto vnější normy organizovány v jednotlivých seriálech do norem vnitřních. Ty se potom jako u KRIMINÁLKY LAS VEGAS mohou částečně standardizovat coby vnější, a ovlivnit tak seriály jiné.

Tento text se zaměřoval především na fikční/narativní normy a čerpal z možností naratologické analýzy jak kvalitativní (jak a kdy jsou fikční fakta distribuována), tak kvantitativní (jak moc a jak často jsou distribuována).⁸⁶⁾ Stylu se věnoval jen v souvislosti s *mo-*

by bylo možné zavést čistě deontický subsvět zločinu, který by se aktualizoval například v COLUMBOVI nebo ULICÍCH SAN FRANCISCA. Subsvět zločinu by rozvíjelo „napětí mezi subjektivními morálními postoji a společensky uloženými normami“. L. D o l e ž e l, *Heterocosmica*, s. 128. Jde přirozeně jen o návrhy dalšího rozvíjení.

84) Ve svých fikčních světech se „navštívili“ konatelé ze seriálů například MAGNUM a TO JE VRAŽDA, NAPSALA nebo KRIMINÁLKA LAS VEGAS a BEZE STOPY.

85) Srov. J. Richard K j e l s t r u p, Challenging Narratives. Crossovers in Prime Time. *Journal of Film and Video* 59, 2007, Spring, č. 1.

86) Srov. například David H e r m a n, Quantitative Methods in Narratology. A Corpus-Based Study of Motion Events in Stories. In: Jan Christoph M e i s t e r (ed.), *Narratology beyond Literary Criticism. Mediality, Disciplinarity*. Berlín – New York: Walter de Gruyter 2005, s. 125–150.

dulátory, intenzionální funkcí ověření a průměrnou délkou záběru kooperující se stavem vyšetřování. V případně dále rozvíjené historické poetice fikčních světů (kriminálního) seriálu však bude nezbytné rozebírat nejen proměny fikčních/narativních norem, ale i proměny vztahu mezi normami fikčními/narativními a stylistickými.⁸⁷⁾ Teorie fikčních světů nabízí společně s neoformalistickou analýzou stylu nástroje, jak tyto normy na různých úrovních rozpoznávat, pojmenovávat, kategorizovat a historizovat. Ambicí této studie bylo především představit možné cesty, kterými by se podobný projekt mohl ubírat a být pro seriálovou naratologii prospěšný. Jako svého druhu programový text má především inspirovat k tomu, aby byl poskytnutý model dále testovaný, rozšiřovaný a modifikovaný v konkrétních aplikacích a výzkumech.⁸⁸⁾

Bc. Radomír D. Kokeš (1982)

Je studentem Ústavu filmu a audiovizuální kultury FFMU. Věnuje se teorii fikčních světů, naratologii, dějinám stylu a fikce amerického kriminálního televizního seriálu, narativním strategiím v současném hollywoodském filmu a dějinám filmových teorií.

(Adresa: douglas@seznam.cz)

Citované seriály:

Akta X (The X Files, 1993–2002), *Ally McBealová* (Ally McBeal, 1997–2002), *Beze stopy* (Without a Trace, 2002–), *Columbo* (1971–1990), *Dr. House* (House M.D., 2004–), *Hercule Poirot* (Agatha Christie: Poirot, 1989–), *Horizon* (1964–), *Kojak* (1973–1978), *Kriminálka Las Vegas* (CSI: Crime Scene Investigation, 2000–), *Lékařské záhady* (Medical Investigation, 2004–2005), *Lie to Me* (2009–), *Magnum* (Magnum, P.I., 1980–1988), *Mentalista* (The Mentalist, 2008–), *Můj přítel Monk* (Monk, 2002–), *Námořní vyšetřovací služba* (Navy NCIS: Naval Criminal Investigative Service, 2003–), *Nemocnice Chicago Hope* (Chicago Hope, 1994–2000), *Odložené případy* (Cold Case, 2003–), *Pohotovost* (ER, 1994–2009), *Sběratelé kostí* (Bones, 2005–), *To je vražda, napsala* (Murder, She Wrote, 1984–1996), *Ulice San Francisca* (The Streets of San Francisco, 1972–1977), *Vražedná čísla* (Numb3rs, 2005–), *Za rozbřesku* (Day Break, 2006), *Zákon a pořádek* (Law & Order, 1990–).

87) Srov. D. B o r d w e l l, *Narration in the Fiction Film*; D. B o r d w e l l, *History of Film Style*. Cambridge – London: Harvard University Press 1997; D. B o r d w e l l, *Figures Traced in Light. On Cinematic Staging*. Berkeley – Los Angeles – London: University of California Press 2005.

88) Za cenné podněty a kritické připomínky bych rád poděkoval Lucii Česákové, Markétě Dvořáčkové, Bohumilu Fořtovi, Jakubu Klímovi, Evě Kukeňové, Aleši Merenusovi, Pavlu Skopalovi, Ondřeji Sládkovi, Petru Szczepanikovi a Jakubu Václavkovi.

SUMMARY

FICTIONAL WORLDS OF (CRIME) TELEVISION SERIES

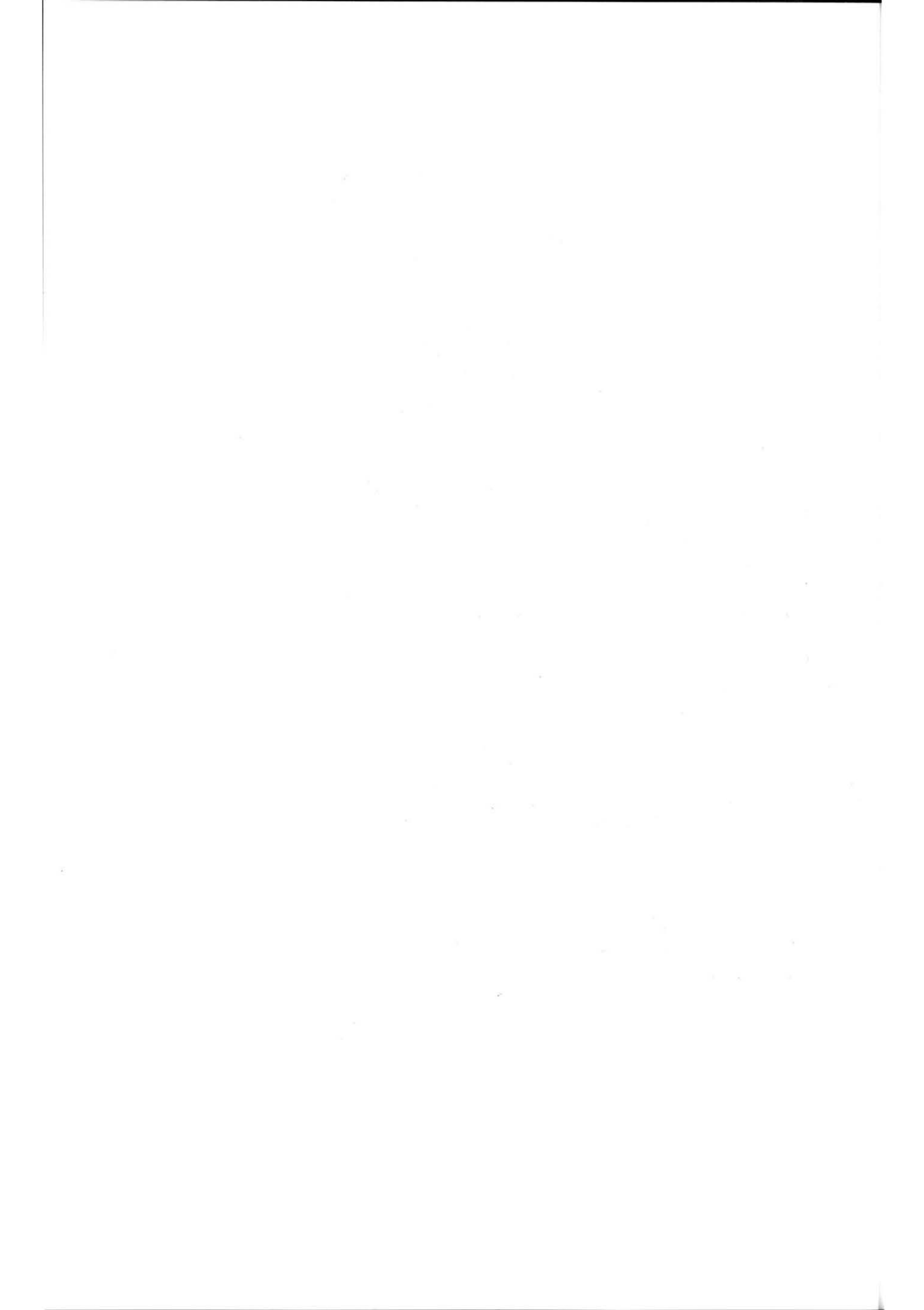
Radomír D. Kokeš

The study proposes an original conception of a TV series analysis (the term “series” refers here to both series and serials) based on the fictional worlds theory and neoformalism. It shifts the focus of analysis from the level of narrative modes and techniques to the level of semantic macrostructure of series fiction. The latter is superior to episodic structure and establishes or modifies the system of regulative principles, according to which the narration and stories are realized within episodes or across them. The presented model is open sufficiently enough not to limit a work to a priori conclusions but on the contrary to provide the set of tools allowing to analyze series in their utmost complexity.

In order to describe clearly the proposed theoretical model, it is demonstrated on the example of a fictional arrangement, the so-called *crime series mode*. It provides a taxonomy of fictional worlds: of a whole series as *macroworld* and individual episodes as fictional worlds, which may be effectively semantically structured as *subworlds* governed by their own order. The interaction of these “worlds” produces narration and offers potentially many different stories, some ending at the end of an episode, others continuing across several episodes and still others developing throughout the series. Yet the fictional macroworld as a sum of fictional worlds of episodes collects, uses and modifies the set of norms allowing to recognize and analyze the immensely rugged and extensive system as a single fictional entity.

Furthermore, the concept of the so-called *fictional encyclopedia* enables one to analyze spectator’s cognitive activity and possible means of watching and allows selective work with redundancy of narrative information. Despite its focus on crime series (in relation to which it employs some concepts from criminal sciences) the study provides useful means for analysis of TV series fiction in general. The model should allow not only for the depiction of conventional as well as specific elements, but also for the diachronic observation of historical alterations for which purpose it employs the concept of external and internal norms. This is demonstrated on the case of the so-called *modulators*, typical for the CGI defamiliarization of series after 2000.

Translated by Jan Hanzlík



SOUČASNÉ MYŠLENÍ O ANIMOVANÉM FILMU

Následující monotematický blok vznikl z popudu zachytit tendence současného myšlení o animaci a prostřednictvím animace. Zařazené texty spojuje interdisciplinární zaměření a především snaha prozkoumávat a překračovat zažité historické modely a stereotypní uvažování o animaci jako o kresleném nebo dětském filmu.

Paul Ward ve své teoretické stati obhájí interdisciplinární přístup v animačních studiích, který je příznakem tzv. slabé klasifikace. Animaci promýšlí vzhledem k teorii mediality a zajímá ho jako pohyblivá kategorie, kterou je třeba nahlížet v dialektickém vztahu s různými kontexty, s vědomím rekontextualizace, kterou fenomén animace v různých diskurzech prochází. Podle Warda by náplň pojmu animace měla vyplynout ze styčných ploch a odlišností mezi různými typy použití a různými praktikujícími skupinami (v umění, reklamě, vědě atp.). Odmítá, aby na prvním místě stála teorie, podle níž by se řídila praxe, a zároveň odmítá i praxi, která by plně nadefinovala teorii vyvozováním, protože oboje by mělo inhibiční účinky na danou oblast; mezi teorií a praxí musí panoval již zmiňovaná dialektická dynamika. Wardův text v tematickém bloku slouží jako výchozí bod, protože vysvětluje důležitost interdisciplinaritu a zároveň i pojmenovává uzlové body současného praktického badatelského zájmu o animaci.

Inés Jerrayová zkoumá animaci z hlediska divácké recepce a response. Zajímá se o procesy, jimiž animace zpracovává a oslovuje tělesnost diváka a znázorňuje tělesnost animovaného objektu. Oboje je pojímáno jako předmět animace, podléhá podobným manipulacím. Jerrayová pojmenovává oblast zkoumání mezi kinematografií a animací, která v současné době prochází živým rozvojem: zájem o tělo a tělesnost jako stěžejní charakteristiku média. Skrze zdůrazňování tělesnosti se střetávají animační studia s antropologickými zájmy a ohledávají oblast z hlediska ritualizovaného chování. Je-li senzomotorický zážitek příznačný pro recepci animace, vyvstává tím paradox, kdy animovaná nápodoba života dosahuje výraznější taktilní a tělesné response než fotorealistické znázornění.

Ještě dál tento koncept rozvádí Birgitta Hoseaová, která animaci konfrontuje s pojmem a oblastí performance. Klade si otázku, kdo je nositelem performance, kdo předvádí – animátor, nebo animovaná postava? Svoje teoretické postuláty staví kromě této interdisciplinaritu i na praktickém testování, kdy prostřednictvím uměleckých arteprocesů zkoumá vztah mezi animovaným a animujícím, mezi jevem a pozorovatelem, přičemž tuto hranici narušuje a překračuje a dokazuje postuláty na svém vlastním těle (je současně animujícím i animovaným).

Text Martina Mazance se zamýšlí nad povahou definice animace a animovaného filmu v linii kubelkovského diskursu, který uvažuje animaci buď jako svrchovanou filmovou technologii, tj. vytváření dojmu pohybu mezi sérií statických fotogramů, nebo ji ze stejného důvodu odsuzuje jako prázdný pojem – protože kinematografie funguje na principu zanimování série fotogramů, je označení animace redundantní. Mazanec rozšiřuje diskursivní pole animace o intermediální průniky a specifické kontexty použití, pojímá ji jako posuvný znak, nabývající významu až v kontextu konkrétního sdělení, čímž termín současně kultivuje i rozmlžuje, a dokládá tak velký teoreticko- i prakticko-metodologický potenciál, který médium/technologie animace nabízí. K tomu se ve funkci ilustrace váže rubrika „Příběh fotografie“, poskytující příklady intermediálního využití animace v rámci olomoucké Přehlídky animovaného filmu.

Specifické vlastnosti animace jako marginalizovaného diskursu vzhledem k oblasti kinematografie využívá studie Elišky Děcké. K zmíněné okrajové perspektivě přidává perspektivu ženských autorek, čímž dociluje dialogu mezi genderovými a animačními studií. V tomto případě může animace sloužit jako nástroj pro určení širších společenských procesů, jako synekdochický obraz celku; naopak genderová problematika umožňuje detailněji poznat institucionální fungování animace jako řemeslného a obchodního odvětví.

Rozhovor s Giannalbertem Bendazzim, významným historikem animovaného filmu, dokládá, s jakým úskalím se přehodnocování historického výkladového modelu o povaze animace setkává v praxi. Formálně Bendazzi náleží k linii tradičnějšího chápání animace, kterou definuje jako rozpohybování statických kreseb nebo neživých objektů. Za součást fenoménu ale považuje i nástěnné malby přírodních národů, které ve své serialitě upomínají na koncept komiksu, jenž může být chápán jako mediální předstupeň nebo alternativní možnost animovaného filmu. Rozhovor se soustředí především na současné postavení animovaného filmu v kontextu filmové výroby, recepce a filmových studií.

V zahrnutých textech se rýsují základní body současného myšlení o animaci, ale nebylo možné zahrnout všechny aspekty a možnosti bádání, jímž animace slouží jako nástroj, objekt nebo subjekt (v případě zanimování sebe sama, jako to dělá Hoseaová). Na závěr zmiňme jen několik okruhů, které se nabízejí k dalšímu zkoumání:

- vztah mezi animací a hraným filmem s ohledem na fotorealistický diktát autenticity;
- sociální funkce animace vzhledem k jejímu podílu na vytváření a přetváření historické reality;
- fenomén „adult animation“ jako projev emancipace animace;
- využití názornosti animace vědou, marketingem a jinými neuměleckými oblastmi (výukové programy, animics, bannery, animace na internetu, real-time);
- taneční notace jako animace lidského těla, styčné plochy s experimentálním, popř. metrickým filmem, interakce tance a animace (např. labanotation);
- animace v interakci s televizním médiem, styly a techniky animace v televizních seriálech.

KS

NĚKOLIK ÚVAH O VZTAHU TEORIE A PRAXE V OBORU ANIMAČNÍCH STUDIÍ

Paul Ward

Zabývat se vztahem teorie a praxe je v oboru animačních studií zvláště naléhavé. Animace bývá totiž pojímána jako řemeslo spojené s uměleckou dovedností a navíc představuje velmi různorodou oblast. Je to bohatá mnohohrstevnatá aktivita, zdánlivě přítomná v mnoha různých projevech, a současně intuitivní magický proces. Proto je nesmírně obtížné animaci teoreticky popsat – pochopit, o co v ní jde a proč. V následujícím textu se pokusím podrobněji zaměřit na vztah teorie a praxe v této bohaté a živé oblasti. Zamyslím se nad ní z hlediska jejího vztahu k některým pojmům z oborů vzdělávání a pedagogiky. V oboru animačních studií se často předpokládá, že nejdůležitější je naučit se *řemeslu*. Způsob, jakým se o animaci mluví a teoretizuje, tedy utváří určitá řemeslná (mohli bychom říci profesní) mentalita. V tom není problém – nakonec co by byla animace bez lidí, kteří ji *dělají*? Uzavírají se tím však některé zajímavé oblasti bádání. Animace jako řemeslo se velmi snadno „připisuje“ tomu, kdo ji platí nebo komu slouží. Pokud je opravdu tak rozmanitým a vzrušujícím polem, jak se o ní tvrdí, pak musíme zajistit, aby mohla co nejlépe vzkvétat. Vyžaduje to otevřenost vůči všem možným teoretickým (i praktickým) možnostem a ochotu vnímat provázanost teorie a praxe.

S tímto vědomím uchopím animaci jako křižovatku různých diskursů, a budu přitom vycházet ze tří hlavních pojmů. V první řadě se zaměřím na pojem „legitimní periferní účasti“ (*legitimate peripheral participation*), jak ho vymezili Jean Lave a Etienne Wenger ve své práci o „sociálně situovaném učení“.¹⁾ Zadruhé budu mluvit o „kritické tvorbě“ (*critical practice*), přičemž budu vycházet zejména z nedávné práce Mikea Waynea na toto téma.²⁾ Prostřednictvím pojmu „rekontextualizace“³⁾ v pojetí sociologa vzdělávání Basila Bernsteina následně propojím diskursy o animaci – chápané a vyučované jako řemeslo – se širšími a velmi důležitými debatami o pedagogice. Tyto debaty jsou klíčové, chceme-li porozumět tomu, jak animační tvorba funguje v praxi.

1) Jean L a v e – Etienne W e n g e r, *Situated Learning. Legitimate Peripheral Participation*. Cambridge: Cambridge University Press 1991, s. 29.

2) Mike W a y n e, Problems and Possibilities in Developing Critical Practice. *Journal of Media Practice* 2, 2001, č. 1, s. 30–36.

3) Basil B e r n s t e i n, *Pedagogy, Symbolic Control and Identity. Theory, Research, Critique*. Rev. edition. London: Taylor and Francis 2000.

Animace jako „legitimní periferní účast“

Každý, kdo se pokouší postihnout animaci – jako způsob praxe, vzdělávání a oblast poznání – musí vzít v úvahu mnohost oblastí jejího projevu: jak můžeme pojednat o různých lidech, kteří se věnují různorodým činnostem, jako kdyby tvořili koherentní skupinu? Kategorie animace zahrnuje animované filmy vytvořené v době klasické hollywoodské éry studii typu Warner Brothers, MGM, Disney a Fleischer, dále formální experimenty Normana McLarena i surrealistické světy Jana Švankmajera a bratrů Quayových. Patří sem i ti, kteří využívají animační techniky k zachycení, analýze nebo jinému způsobu vyjádření pohybu nebo prostoru – například instruktoři fitness mohou využít software ke snímání pohybu (*motion capture*) jako nástroj pro analýzu pohybů běžce, architekti zase mohou vytvořit virtuální verzi plánované budovy. Měli bychom tedy mít na paměti, že oblast animace je rozmanitá, a zároveň se soustředit na to, jak se činnosti různých tvůrců v konkrétních materiálních kontextech střetávají a jak vstupují do vzájemné interakce. Při určitých příležitostech se lidé z různých oblastí animace setkávají. To může vést k jednorázové diskuzi, sporu a spolupráci nebo k dlouhodobějšímu či stálému propojení jejich aktivit. Podstatné je, že interakce a spolupráce nejsou statické a nejde ani o jednoduchou výměnu. Jsou v neustálém pohybu a každá výuka a komunikace je „sociálně situovaná“.⁴⁾ Tento termín používám v návaznosti na již zmíněnou práci Lavea a Wegnera. Související pojem „legitimní periferní účasti“ vysvětlují tito autoři následovně:

Legitimní periferní účast představuje způsob, jímž je možno vyjádřit jednak vztahy mezi nováčky a zkušenými pracovníky, jednak různé aktivity, identity, artefakty a komunity vědění a praxe. Týká se procesu, jímž se nováčci stávají součástí profesní komunity.

Proces, během něhož se nováček stává plnohodnotným účastníkem sociokulturní praxe, probouzí jeho snahu učit se a určuje význam tohoto učení.⁵⁾

Lidé se v tomto smyslu situují do vztahu ke komunitám vědění tím, že promýšlejí *své vlastní* jednání a způsob myšlení ve vztahu k jednání a způsobu myšlení *ostatních*, kteří již součástí dané komunity vědění jsou. Argumentace Lavea a Wengera vychází z myšlenky, že veškeré učení (nejen výuka ve škole) je společenskou aktivitou, a proto mu nelze porozumět, aniž bychom zohlednili společenský kontext. Lave a Wegner soudí, že každá aktivita zahrnuje (přinejmenším potenciálně) učení. S tímto předpokladem souhlasím, aby však mohlo k učení dojít, musí být výuková činnost i fakt, že se dotyčný něco učí, nějak *kriticky reflektovaný*. V oblasti animace jsou pojmy Lavea a Wengera užitečné ze zřejmých důvodů. Určitá aktivita může být v jednom typu bádání ústřední a v jiném pouze periferní. Jak je na ni pohlíženo, závisí na relativní pozici osoby, která ji pozoruje, a na činnostech, do nichž se tato osoba zapojuje.⁶⁾ Z hlediska tématu, které nás

4) J. L a v e – E. W e n g e r, c. d.

5) Tamtéž, s. 29.

6) Paul W a r d, Animation Studies, Disciplinarity and Discursivity. *Reconstruction* 3, 2003, č. 2. Online: <reconstruction.eserver.org/032/ward.htm>, [cit. 24. 11. 2009].

zde zajímá, to můžeme přeformulovat následovně: zapojení určitého aktéra do animace může být některými pozorovateli považováno za periferní, dokud nenastane doba (díky specifickým společensko-historickým podmínkám), kdy se přesune blíže centru. Pojmy „periferní“ a „centrální“ jsou, jak vysvětlují Lave a Wenger, samozřejmě relativní, nikoliv pevně dané. Jejich význam utváří dialektický vztah mezi participanty a kontexty. Jak autoři poznamenávají: „aktér, aktivita a svět se vzájemně konstituují“.⁷⁾ Animátoři vyučení klasické pookénkové animaci ultrafánů budou mít blízké vztahy s jinými animátory pracujícími ve stejné oblasti. Na určitém projektu ale mohou spolupracovat s animátory z jiné oblasti animace: počítačově generované, animace přímo na filmovou surovinu nebo v kameře, nebo animace plastelíny. Když se dostanou za hranice své vlastní komunity a vstoupí do kontaktu s jinou komunitou, dojde ke zpochybnění, zproblematizování, nebo naopak upevnění jejich pracovních postupů.⁸⁾ Zajímavý příklad nabízí v tomto ohledu režisér filmů *ŽELEZNÝ OBR* (1999) a *ÚŽASŇÁKOVÍ* (2004) Brad Bird. Během jednoho rozhovoru byl dotázán na dobu, kdy pracoval jako konzultant na televizním seriálu *SIMPSONOVI*. Ve své odpovědi ukazuje, jak se různé způsoby práce mohou zpochybňovat a měnit:

Když jsem se poprvé dostal k vizuálnímu jazyku televizní animace, byl ještě v úplných počátcích. Problémy se řešily podle zavedeného standardu [...] Autoři storyboardů přistupovali k věcem určitým způsobem jednoduše proto, že se to tak učili. Řekl jsem jim: „Ale no tak! Chceme tady napodobit *OSVÍCENÍ*, tak se zamysleme nad tím, jak Kubrick používá kameru. Často natáčí širokoúhlým objektivem. Kompozice jsou často symetrické. Pojďme zkusit kresbu, která simuluje širokoúhlý objektiv.“ Nejdřív byli naprosto zmatení, ale pak se jim to začalo líbit. Řekl jsem jim: „Podívejte se, nemůžeme vynaložit moc peněz na propracovanou animaci, ale můžeme aspoň sofistikovaně filmovat.“⁹⁾

V tomto případě narazily zavedené pracovní postupy v televizní animaci na někoho, kdo uvažuje odlišně a přemýšlí o tom, jak lze animaci smysluplně vztáhnout k jiným formám vyjadřování. Bird ve své vzpomínce užitečným způsobem srovnává specifika dvou různých komunit animátorské praxe. Vybízí animátory k tomu, aby pečlivě promýšleli širší souvislosti, které jsou ve hře. Doposud neuplatňovaný postup se stává jednou z možností, z periferie se dostal do centra. V případě animačních studií a jejich vztahu k dalším oblastem vědění lze rozpoznat obdobný proces. Když badatel zkoumá určité oblasti, vstoupí do kontaktu s jinými komunitami a centry výzkumu animace. Výuka a výzkum klasické hollywoodské animace kupříkladu zdánlivě vyžadují radikálně odlišný přístup a okruh spolupracovníků než uplatnění animace při vývoji nových technik ve sportovních studiích nebo veterinární medicíně. I když tyto dvě skupiny reprezentují velmi odlišné pracovní komunity ve smyslu, který tomuto pojmu přisuzují Lave a Wenger, obě se

7) J. L a v e – E. W e n g e r, c. d., pozn. č. 1, s. 33.

8) Komunity mohou být samozřejmě negativní silou, v tom smyslu, že se do nich mohou lidé uzavřít, cítili se ohroženi.

9) Citováno v Tasha R o b i n s o n, Rozhovor s Bradem Birdem. Odvysíláno v pořadu THE A. V. CLUB, 3. listopadu. Dostupné online: <<http://avclub.com/content/node/23273>>, [cit. 23. 11. 2009].

zabývají animací v určité formě nebo podobě. Různorodý charakter animace je potřeba zkoumat s ohledem na to, jak propojuje různé, zdánlivě nesouvisející pracovní komunity. Tradiční přístup k animaci vycházející z pozic filmových studií a přístup vycházející ze sportovních studií a veterinární medicíny mají na první pohled velmi málo společného (s výjimkou využití animace nebo zájmu o ni). Podle mě však tyto přístupy spojují hlubší podobnosti, než by se zdálo, a navíc právě ony představují společný základ, na kterém bychom měli stavět. Debaty o realismu a reprezentaci v hollywoodské animované tvorbě nás takto mohou přivést k analýze stylů naturalistické kresby, k využití pohybů živého herce, které napomáhá umělci navodit dojem „přirozeného“ pohybu, nebo k aplikaci zařízení, jako je rotoskop. Animátoři v klasické éře studia Disney například často využívali různé techniky a technologie k co nejrealističtějšímu vyobrazení pohybu postav.¹⁰⁾ Zařazení rotoskopu mezi animační techniky je trochu problematičtější, přesto se pravidelně využívá k zachycení specifičnosti lidského pohybu v animovaném prostředí. Výsledná animace často vypadá podivně, přízračně nebo nevhodně, což svědčí o tom, jak je obtížné animací zachytit přirozený pohyb, i o významu rotoskopie a dalších technologií motion capture pro obor animačních studií.¹¹⁾ Právě hraniční vlastnosti animace, která závisí na předchozím záznamu nebo přípravné vizualizaci pohybu, z ní dělají tak zajímavý předmět zájmu – ať už mluvíme o vůbec prvním využití rotoskopu Maxem Fleischerem při animaci seriálu OUT OF THE INKWELL nebo o nedávném využití technologie motion capture k zachycení pohybů Toma Hankse pro animaci několika postav filmu POLÁRNÍ EXPRES (2004). Naproti tomu badatelé v oborech sportovních studií a veterinární medicíny mohou testovat, jaké možnosti nabízí motion capture a digitální vizualizace v rámci jejich vlastního výzkumu. Ve sportovních studiích lze samozřejmě využít různé techniky sběru dat o pohybech sportovců v konkrétních prostředích. Aplikace těchto dat za použití animační technologie však může být potenciálně užitečná pro každého, kdo se zajímá o kineziologii (studium lidských pohybů). Animace může být zajímavá pro fyzioterapeuty, lékaře, pracovníky v oblasti robotiky – a mohli bychom ve výčtu dále pokračovat. Veterinární studie pohybu zvířat, často využívající stejné technologie jako sportovní studia, počítačová animace a design počítačových her – například systém pro analýzu pohybu Qualisys ProReflex 3D –, mají nepochybný význam pro chov nebo výcvik zvířat. Informace získané v podobném kontextu mohou mít širší uplatnění. Zdánlivě odlišné pracovní komunity (filmová studia, sportovní studia, veterinární medicína) si ve skutečnosti kladou velmi podobné otázky. Zabývají se názorným a přesným zachycením pohybu prostřednictvím určitých animačních technik a z analytického dialogu mezi nimi se můžeme – přes jejich rozdílnost (já ve skutečnosti tvrdím, že *díky* ní) – mnohé dozvědět. V tomto ohledu může animace příhodně zbořit některé hranice, které dosud existují mezi široce chápanými perspektivami umění a vědy. Musíme mít na paměti, že o zdánlivě stabilních oblastech vědění nebo disciplín by se mělo uvažovat spíše jako o *interagujících pracovních komunitách*: mohou se překrývat do velké míry nebo vůbec.

10) Viz Frank Thomas – Ollie Johnston, The Uses of Live Action in Drawing Humans and Animals. In: Tíž, *Disney Animation. The Illusion of Life*. New York: Disney Editions 1981, s. 319–366.

11) Viz John Boldin, Cadaver of the Real. Animation, Rotoscoping and the Politics of the Body. *Animation Journal* 12, 2004, s. 7–31; Paul Ward, Rotoshop in Context. Computer Rotoscoping and Animation Aesthetics. *Animation Journal* 12, 2004, s. 32–52.

Jejich účastníci mohou spolupracovat hodně či vůbec. Člověk se v každém případě něco naučí tehdy, když se aktivně zapojí do kontaktu s odlišnými kontexty. Z toho tedy vyplývá, že každé vědění se utváří neustálým kritickým hodnocením a přehodnocováním jeho objektu a vztahu k jeho (mnoha) kontextům.

Animace a kritická tvorba

Mike Wayne nedávno v jedné práci zaměřené na praxi mediální produkce sestavil užitečnou typologii pracovníků v oblasti kulturní tvorby. I když nepíše konkrétně o animaci, jeho typologie na ni může být bezpochyby aplikována. Wayne se podle svých slov pokusil prozkoumat „způsoby, jak se lidé snaží uvědomit si, co to znamená rozumět kulturní produkci“. ¹²⁾ Chtěl tím říci, že z hlediska své práce si jedinec může sám sebe uvědomovat na mnoha vzájemně se prostupujících úrovních, které se ovšem vyznačují zaměřením na specifické oblasti „procesu produkce, samotného textu nebo kontextu produkce a konzumpce“. ¹³⁾ Jedná se zde tedy o určitou škálu úrovní, do níž můžeme situovat perspektivu lidí pracujících v oblasti animace. Nejprve na této škále musíme vymezit hlavní body. Na jednom jejím konci se nachází *reflexivní* tvůrce schopný reflektovat svůj výrobní proces, ale inklinující k přílišnému důrazu na jednotlivosti, což často vede k vyčerpávajícímu zaměření na technologii na úkor jiných faktorů. *Teoretický* tvůrce má zase tendenci vyzdvihovat *text* jako místo, kde se nachází význam. Jak ale upozorňuje Wayne, „schopnost debatovat o tom, jak střih určité sekvence konstruuje význam, je něco jiného než schopnost situovat text do širšího mocenského kontextu“. ¹⁴⁾ To nás přivádí ke *kritickému* tvůrci, tedy k nejkýženější formě, která se nejhůře vytváří a udržuje. Kritičtí tvůrce jsou „schopni zkoumat politiku reprezentace, což vyžaduje přechod od textu [...] ke kontextu“. ¹⁵⁾

Skutečně kritický tvůrce je tedy ochotný a schopný promýšlet důsledky své práce a situovat je do společenského, historického a politického kontextu. Mnohé podněty, které mi zaslali e-mailem kolegové z oboru animačních studií i z animační praxe, jasně ukazují, že je Wayneova typologie opravdu užitečná. ¹⁶⁾ Je to zřejmě způsobeno jednak tím, že animace bývá často začleňována do jiných teoretických nebo oborových struktur, jednak tím, že se diskuze o animaci ve velké míře soustřeďují na roli technologie. Animace se překrývá s filmem a dalšími médii, a proto na ni byla mnohdy aplikována stejná teoretická paradigmat. Nepřemýšlelo se však o tom, jak může teorie a praxe animace tato paradigmat obohatit.

Racionalizující a instrumentální směřování technologických diskursů způsobuje, že se význam animované tvorby často situuje do problematického vztahu právě k těmto tech-

12) M. W a y n e, c. d., pozn. 2, s. 30.

13) Tamtéž.

14) Tamtéž.

15) M. W a y n e, c. d., pozn. 2, s. 31.

16) E-maily pocházejí zejména z internetového diskuzního fóra časopisu *Animation Journal* dostupného online: <<http://groups.yahoo.com/group/animationjournal/>>, [cit. 23. 11. 2009] (archiv zpráv je přístupný po přihlášení do příslušné diskuzní skupiny). Dalším zdrojem byla osobní e-mailová korespondence autora.

nologiím. Hodnota kritické tvorby spočívá v tom, že potenciálně problematické vztahy spíše *prozkoumává*, než že by je považovala za jednoznačně dané. Pojem kritické tvorby je nesmírně hodnotný také proto, že zapadá do teorie legitimní periferní účasti. Aktivita lidí závisí na specifickém materiálním kontextu, v němž momentálně pracují. Proto je třeba vzít v úvahu rámec, který zdůrazňuje schopnost tvůrců *kriticky* zhodnotit proměny tvorby. Kritický tvůrce v oblasti počítačové animace by byl například v ideálním případě schopný reflektovat možnosti uplatnění své práce v širokém spektru umění a věd, na něž jsem odkazoval výše. Waynem navrhované kategorie se jistě mohou překrývat. Lépe řečeno, člověk může současně zaujímat *různé* pozice dle svých okamžitých pracovních podmínek. Abychom se vrátili k bodu, o němž byla řeč výše: myslím, že Wayneovu typologii můžeme rozvést a říci, že existuje velká míra *mobility* v tom, jak mohou být lidé pracující v oblasti animace definováni a jak definují sami sebe. Existuje například velká skupina lidí, jejichž způsob výuky animace z toho či onoho důvodu spadá do kategorie reflexivního tvůrce. Jinými slovy, zaměřují se na výrobní proces a zejména na „*technologii* kulturní produkce“. ¹⁷⁾ Chtěl bych na tomto místě zdůraznit, že diskurs mnoha kurzů inklinuje k instrumentalistickému pojetí. Nebo jinak: tyto kurzy jsou zaměřené více či méně řemeslně – na zvládnutí postupů a techniky.

Technika je skutečně často chápána jako jejich *hlavní* náplň. Přestože učitel animace může z hlediska každodenní výuky často spadat do kategorie reflexivního tvůrce, je zřejmé (ze skupinové e-mailové korespondence), že si mnozí z nich vážně uvědomují existenci debat a problémů, které by zdánlivě měly zajímat jen teoretické a kritické tvůrce. Jeden e-mailový respondent poznamenává: „konceptuálně cítím, že obor animačních studií zahrnuje studium teorie i praxe. Já sám se odborně zabývám výukou praxe.“ To je příklad napětí, o kterém již byla řeč, totiž, že někdo může mít o něčem soubor představ („konceptuálně...“), ale v rámci jeho (vzdělávací) profese se po něm požaduje jen jedna *součást* toho něčeho. Z uvedené citace také zaznívá „profesní“ diskurs: existují určité povinnosti a závazky, které musí člověk na dané pozici splňovat. Někdo tedy sice může mít svou soukromou představu o tom, z čeho se skládá animace, tuto představu však nemusí v reálné výuce uplatnit (nebo ji uplatnit nesmí). Někdo může být vysoce sofistikovaným a ve Wayneově smyslu kritickým tvůrcem. Protože však chápe pragmatickou dimenzi výuky, bude vyučovat jako více či méně reflexivní tvůrce (opět ve Wayneově smyslu, tzn. reflektující převážně proces výroby a příslušné technologické aspekty a debaty). V kurzech animace je orientace reflexivního tvůrce jistě běžná. Takto profilovaní jedinci ale často bojují s impulzem posunout se směrem ke kritickému tvůrci. Důkaz o tom lze nalézt v nedávné rozsáhlé debatě diskuzní skupiny časopisu *Animation Journal* o roli počítačových technologií v kurzech animace. V těch kurzech, které jsou převážně reflexivní, bude vždy převládat tendence k fetišizaci techniky – jednoduše proto, že se zde reflektuje výrobní proces (spíše než širší teoretické a kontextuální dimenze). Otázka jednoho člena skupiny (vlastně pracovní název dizertace) spustila diskuzi o roli počítačové techniky. Otázka zněla „Nehrozí v případě počítačové techniky to, že se při výuce tvůrců v průmyslu animovaného filmu postaví ‚vůz před koně?‘“ Následovala živá diskuze, při níž se účastníci shodli na tom, že znalost „základů“ je důležitější a měla by

17) M. W a y n e, c. d., pozn. 2, s. 30.

být chápána jako předpoklad pro využívání jakékoliv formy počítačové techniky. Jeden z příspěvů prohlásil:

Myslím, že analogie s „koněm a vozem“ je přesná, protože v mnoha kurzech animace se uctívá technika a cokoliv „uměleckého“ je podezřelé [...]. Naštěstí se najdou studenti, kteří jsou si vědomi přílišného důrazu na techniku a zdokonalují se v „tradičních“ dovednostech.

Obecně se předpokládá, že „kůň“ (kreativita) musí jít před „vozem“ (počítačovou technikou) a řídit jej. Pak je třeba opatrně a rozvážně reflektovat, jak nová technologie dopadá na tradiční způsoby práce. Ve velké míře zde však chybí něco, co by posunulo debatu nad čistě reflexivní rovinu. Většina příspěvů jednoduše pojímá diskuzi o nových technologiích jako otázku „je to lepší než to, co tu bylo před tím?“ (většina z nich dochází k závěru že „ne tak docela“ nebo spíše „ne, nová technologie *nenahrazuje* starší postupy, ale *staví na nich*“). O širších kontextuálních otázkách se zde příliš neteoretizuje. Jeden příspěvek se přibližuje k této podstatné problematice:

Je zde velký tlak (ze strany studentů a institucí) na to, aby se školní osnovy zaměřovaly především na techniku. Částečně za to, myslím, může fakt, že 3D technologie je pro většinu studentů náročná. Umělecká stránka animace se také hodnotí a kvantifikuje mnohem hůře než technické aspekty. Osobně odmítám analogii s „koněm a vozem“, vyplývá z ní totiž, že něco nezbytně předchází nebo dominuje něčemu jinému. Myslím, že v nejlepších školách vždy obojí existuje vedle sebe. Architekti také nediskutují o tom, jestli by se jejich studenti měli naučit vytvářet budovy, které budou stát, nebo které něco vyjadřují – obojí je v jejich oboru základním předpokladem.

Uvedený příspěvek je jistě v některých ohledech zajímavý. Mimo jiné upozorňuje na to, že v analogii s koněm a vozem jedna část rovnice řídí druhou. Půjdeme-li v analogii dál, můžeme říci, že je kreativita koněm, který táhne vůz reprezentující techniku (ať už jde o počítačovou techniku, o níž je zde řeč, nebo o papír a tužku, které jsou také technikou, byť na to zapomínáme), dodejme ale, že tvůrce obvykle sedí na voze a řídí ho. A nejen to, řídí techniku prostřednictvím aktivního využití kreativity. Tato nová formulace navrácí zpět do schématu *lidského činitele*, kterému hrozí, že bude kompletně vyloučen (lidmi, kteří chápou techniku jako hlavní hnací sílu), nebo nedostatečně pojmově uchopen, například omezením debaty na kreativitu a uměleckou zručnost, které předpokládají existenci transcendentální říše, v níž mohou věci komentovat pouze lidé s vybranými uměleckými dispozicemi. Vůz je v této analogii *dopravním prostředkem*, takže ho samozřejmě musí někdo někam řídit. Hodně účastníků debaty se však pouze snažilo umístit koně a vůz do vzájemně správné pozice, aniž by brali v úvahu, že kůň a vůz nemají smysl bez lidského činitele, který bude aktivně řídit kreativitu a technologii v rámci *tvorby* (v konkrétních podmínkách). Jinými slovy, vztah kreativity a techniky, která umožňuje tuto kreativitu vyjádřit, musí být chápán dialekticky. Díky tomu není ani jeden aspekt v dominantní nebo přednostní pozici (čímž bychom spadli buď do pastí technického deter-

minismu, nebo chápání umělecké zručnosti jako něčeho, co transcenduje materiální podmínky), ale vzájemně ze sebe těží. Vývoj počítačové techniky například zřejmě vedl k mnoha špatným animacím,¹⁸⁾ přičemž se doufalo, že „laciný efekt“ nové technologie odvede pozornost od kvality. Taková situace však nastává pokaždé, když se objeví nová technologie. Chvilí totiž trvá, než se plně prozkoumají její možnosti a limity. Negativní dopad má i to, že se s objevem nové technologie nezbytně objevují přehnaná tvrzení. Nedávný vývoj v oblasti digitálního videa – extrémně levného způsobu výroby obrazů ve vysoké kvalitě, které lze velmi snadno upravovat – například vedl některé autory k výrokům o „konci Hollywoodu“. Taková prohlášení jsou absurdní a stačí letmý pohled na fakta, aby člověk pochopil, že každý nový technický vývoj v dané oblasti sice *bude* mít určitý dopad, obvykle však dojde k jeho přizpůsobení nebo začlenění do existujících mocenských struktur.¹⁹⁾ Vrátime-li se k analogii koně a vozu, jeden z respondentů nabízí následující postřeh o mistrech v oblasti speciálních efektů, společnosti Industrial Light and Magic (ILM):

ILM kdysi využívala příklad špatné animace od fiktivního „studenta inženýrství“, slučující v sobě všechno špatné, hloupé a ošklivé, co do ILM poslali studenti, kteří si mysleli, že k přijetí do velké 3D společnosti stačí naučit se (trochu) ovládat software. Z fiktivní „cívky“ bylo zřejmé, že se dobří lidé v ILM musí dívat na spoustu odpadu a jsou z toho otráveni. V informačním balíčku, který si lze stáhnout z webových stránek společnosti ILM, se dočteme o pozici animátora postav následující: „Animátoři postav mají obecně základ v tradiční ruční pookénkové animaci a nyní využívají počítač k tomu, aby oživilí počítačově modelovanou postavu nebo objekt.“

Překlad: nejdřív kůň, potom vůz.

Perspektiva nejpokročilejších trikových a animačních studií ukazuje, že chápou technologii jako prostředek vedoucí k výsledku, a ne výsledek sám o sobě. Základem je pro ně kvalitní tvorba (jak vyplývá z odkazu na „tradiční ruční pookénkovou animaci“), která se uplatňuje v kontextu nejnovější počítačové techniky. Takováto mobilizace určitého diskursu v novém kontextu je příkladem „rekontextualizace“, jak ji vymezil teoretik vzdělávání Basil Bernstein. Názorný příklad rekontextualizace v oblasti animace nabízí nedávná práce Boba Sabistona a způsob, jímž aktualizoval principy rotoskopie prostřednictvím softwaru „Rotoshop“ (například *WAKING LIFE*, 2001). Tradice a základy rotoskopové animace, při níž se obkreslí záznam živé akce a animuje se okénko po okénku, vyžaduje určité pracovní postupy a trénink: aby v tomto prostředí mohl pracovat, musí být personál vyškolen v klasické pookénkové animaci. Systém Rotoshop byl navržen tak, aby jej mohli využívat i pracovníci bez speciální počítačové expertízy a na Sabistono-

18) Pojem „špatná“ animace je pochopitelně hodnotový soud, který vyžaduje objasnění a uvedení do kontextu. Diskuze o „špatné“ animaci v souvislosti s debatami o technice se obvykle odvolávají na nedostatek „tradičních“ animačních dovedností (tzn. umění kresby nebo schopnosti zapůsobit na diváky vyprávěním příběhů a konstrukcí postav) a naznačují, že je tento nedostatek nahrazován fetišizací techniky.

19) Jay David Bolter – Richard Grusin, *Remediation. Understanding New Media*. Cambridge, MA: MIT Press 1999.

vých filmech skutečně pracovali i lidé z jiných animačních a obecně uměleckých oblastí. V některých případech byli schopni úspěšně používat Rotoshop i lidé, kteří nemají žádné vzdělání v oblasti animace. To ukazuje, jak mohou být principy jedné animační tradice mobilizovány v tradici jiné prostřednictvím nové technologie; vyvolalo to však také debatu (a určitou kontroverzi) nad tím, jak vlastně animaci definovat a kdo může být legitimně považován za „animátora“.²⁰⁾

Důsledky technologie pro animaci a způsob, jakým se animace musela změnit kvůli komerčním tlakům, je tudíž jednou z klíčových oblastí, které je třeba analyzovat. K tomuto problému se vyjádřil Keith Bradbury, profesor animace na Queensland College of Art (jež je součástí Griffithovy Univerzity v Austrálii), když komentoval roli tvůrců a badatelů v oblasti animace.²¹⁾ Bradbury položil otázku, zda „je animace nová, nebo stará dovednost“. A pokračoval:

V podstatě si myslím [...] že se identita animace rozpadla kvůli potřebě přidružit se k dalším komerčním odvětvím [a] situovat v nich animovanou tvorbu. Výuka animace byla zanedbávána, což způsobilo, že byla stále více chápána buďto jako Disney, nebo jako triková a reklamní tvorba. Reklama potřebuje animaci, a kontroluje proto její využívání. Speciální kurzy tradiční animace jsou vzácné a pro celou generaci je animace dovedností, která musí být znovu objevena, nikoliv jednoduše oživena.

Uvedený komentář je užitečný, protože poukazuje na to, jaký mohou mít společenské či materiální síly dopad na oblast vědění a přidruženou praxi. Bradbury implicitně tvrdí, že určité kurzy nyní stavějí do popředí nácvik určitých dovedností proto, že se změnilo vnímání funkce a využití animace (jakožto souboru textuálních artefaktů). Můžeme to charakterizovat jako přístup „potřebujeme více lidí, kteří umí...“ – to znamená určitou formu instrumentalismu. V důsledku tak dochází k podkopání pedagogického a epistemologického základu, protože jde o pouhý „trénink“ předem vymezeného souboru možností – v Bradburyho případě „Disney, nebo triková a reklamní tvorba“. Zajímavé je také tvrzení, že v reklamě hraje animace určitou roli, a reklama má proto snahu animaci v této roli udržet. Sama se tak přitom ocitá v roli, z níž může animaci definovat. Thompsonová²²⁾ a Ward²³⁾ využili podobný argument pro situování animace v institucionální struktuře, jako je Hollywood – to znamená, dělá dobře X, proto by měla dělat jen X. Klíčové je u Bradburyho tvrzení, že „se identita animace rozpadla kvůli potřebě přidružit se k dalším komerčním odvětvím“.²⁴⁾ To skutečně otevírá cestu k zajímavé myšlence – že se kulturní tvorba může podobným způsobem rozpadnout. Tento bod v jisté míře vysvět-

20) P. Ward, c. d., pozn. 11, s. 41–44.

21) Komentář zaslaný e-mailem autorovi článku.

22) Kristin Thompson, Implications of the Cel Animation Technique. In: Stephen Heath – Teresa de Lauretis (eds.), *The Cinematic Apparatus*. London: Macmillan 1980, s. 106–120.

23) Paul Ward, Defining „Animation“. *The Animated Film and the Emergence of the Film Bill*. *Scope: An Online Journal of Film Studies*, December 2000. Online: <www.scope.nottingham.ac.uk/article.php?issue=dec2000&id=289§ion=article>, [cit. 23. 11. 2009].

24) Viz pozn. 20.

luje, proč někteří pedagogové nebo umělci pracující v oblasti animace mohou mít osobní pohled, který je zařazuje do kategorie kritického tvůrce, rozpoznávají však realitu materiálních podmínek tvorby, takže hrají roli reflexivního tvůrce. Jak jsem se snažil ukázat v celém článku, reflexivní tvůrce je někdo, kdo dlouze a pečlivě promýšlí technologii a nástroje, které má k dispozici, ale nejde v tom myšlení o krok (či dva) dále, aby skutečně *podrobil kritice* podmínky tvorby a širší mocenské struktury, v nichž pracuje. Z tohoto důvodu je pojetí kritického tvůrce pro animaci zásadní: animace musí být kritická, aby mohla sama sebe definovat, ale také proto, aby si vyjednala své místo ve vztahu k měnícím se digitálním technologiím a estetice. Jak objasňuje Bradbury, animace se jako obor a soubor tvůrčích postupů snadno rozpadá, a přispívá k tomu rychlé rozšíření nových mediálních technologií, v nichž hraje animace významnou roli. Protože je obor animačních studií jakožto předpokládaná disciplína (nebo interdisciplinární oblast) relativně nový, je zvláště důležité, aby si zainteresovaní jedinci uchovávali analytický přehled o všech oblastech, v nichž hraje animace podstatnou roli. Nové zařízení na Brunell University označované BitLab²⁵⁾ bylo vyvinuto původně jako Elektronické a výpočetní technické pracoviště, které mělo pomáhat při výuce a výzkumu médií. Poslední výzkumy sledovaly způsoby, jimiž může být zařízení využito k propojení výuky zaměřené na umělecké a technické aspekty. V současnosti se BitLab hojně využívá k animaci, většinou však jde o práci v oblasti vědy, tzn. o vědecké aplikace, které využívají animaci (v oblasti inženýrství, analýzy systémů, počítačového modelování atd.). Nepochybně však existuje uplatnění i v dalších oblastech vědění, ať už v *performance studies* (studiích performačních umění), ve filmových a mediálních studiích, v robotice nebo dokonce biologii, sportovních studiích apod. Tyto různorodé oblasti vědění spojuje právě animace. Uvedené pracovní komunity se na určité úrovni zabývají animací, což pro nás představuje přínos z hlediska kritického posuzování těchto komunit i animace jakožto společenských fenoménů.

Na jiném místě jsem popsal způsoby, jimiž můžeme chápat animaci jako diskursivní pole fungující v mnoha oblastech.²⁶⁾ V zařízení jako BitLab se animace stává potenciálním *katalyzátorem* kritické tvorby, o níž jsem mluvil dříve. Nacházíme se v situaci, kdy se různé oblasti disciplinárního vědění spojují v kontextu, v němž byly tradičně odloučené: umělecko-vědecko-technologické rozhraní na Brunelu se teprve ustanovuje. Učitelé, badatelé a tvůrci se setkávají na poli animace: ať už jde o problematiku digitální performance, 3D vizualizaci, otázku, jak nová technologie dopadá na narativní a tradičnější temporální média, predikce prostřednictvím modelovacích programů, využívání motion capture zařízení k nejrůznějším účelům – všechny tyto aplikace nějak pracují s animací. Tím se zdůrazňuje význam kritické tvorby, zároveň bychom se však měli zabývat také pojmy „uznání“ a „komunita“ a tím, jak se tyto formují v debatách o jednotlivých oborech.²⁷⁾ Když se překračují zavedené hranice oborů, potřebujeme nějak kriticky zhodno-

25) BitLab je zkratka pro Brunel University Information Technology Laboratory, nejmodernější zařízení obsahující široké spektrum technologií a softwaru souvisejících s animací, včetně obleku pro motion capture, nástroje render farm a trojrozměrného skeneru.

26) P. W a r d, c. d., pozn. 6.

27) K pojmu „uznání“ (recognition) ve smyslu, ke kterému zde odkazuji, viz Charles T a y l o r, *The Politics of Recognition*. In: Ch. T a y l o r, *Philosophical Arguments*. Cambridge, MA: Harvard University Press

tit, co se děje a jak je tvorba společensky využívána (odtud tedy potřeba *kritické* tvorby). Musíme být také schopni zmapovat a předvídat situace, v nichž dochází ke kontaktu (když totiž čelíme takové různorodosti, potřebujeme teorii akademické komunity). Opět se nám zde hodí konceptuální rámec Lavea a Wengera,²⁸⁾ protože nastiňuje otázky týkající se komunity, přesněji řečeno se zaměřuje na pojetí centralnosti, perifernosti a toho, co se děje, když se nové setkává se starým.

Animace jako rekontextualizovaný diskurs

Jak již bylo poznamenáno výše, různé tendence a dovednosti v oblasti animace se spolu mohou dostat do konfliktu (například pojetí tzv. tradičních animačních dovedností a nejnovější technologie, která je má nahradit). Jde také o to, jak upozorňuje Bradbury, že se animace jako oblast tvorby nebo soubor různých praktik musela přidružit k dalším kontextům a situovat se v nich. To nás přivádí k pojmu „rekontextualizace“ v pojetí Basila Bernsteina: míní se tím způsob, jak a kde jsou určité pedagogické diskursy přemístěny a transformovány použitím v jiných kontextech.²⁹⁾ Výuka určitých filmařských nebo animačních dovedností bude v různých kurzech definována jinak: „stejně“ dovednosti budou rekontextualizovány podle toho, jestli se vyučují v kurzu zaměřeném na řemeslnou práci, teoreticky orientovaném, filmovém nebo multimediálním kurzu. Rekontextualizace jistě může působit banálně a klamat svou jednoduchostí. Je však třeba brát na vědomí, že takto jednoduché termíny jsou často špatně chápány nebo jsou jejich složitosti zakryty, a v tak bohaté a různorodé oblasti, jakou je animace, je zvláště důležité, abychom tyto termíny pečlivě analyzovali. Jednou z Bernsteinových klíčových teoretických inovací je předpoklad, že způsob, jakým jsou společenské praxe (jako například výuka a formy kulturní produkce) *klasifikovány a rámovány*, má ideologické implikace.³⁰⁾ V případě silné klasifikace a rámování by argumentace mohla vypadat asi následovně. Silná klasifikace funguje na principu rigidního oddělení různých typů určité sociální praxe, které jsou jasně rozlišeny jedna od druhé. Pro animaci by z toho vyplývalo, že má svou vlastní logiku a metody a měla by se vyučovat a zkoumat jako samostatná disciplína. Animace by narážela na jednoznačně rozpoznatelné animační problémy a využívala by k jejich řešení animačních metod a procedur. Z toho vyplývá, že by zde měla být dokonalá shoda mezi problémy, na které můžeme narazit, a metodami a praktikami, kterými je můžeme řešit. Taková shoda samozřejmě také znamená, že dané problémy vědění nelze vyřešit jinými metodami a postupy. Platí to i opačně: určité metody a postupy mohou

1995, s. 225–256; k pojmu „komunita“ a jak ovlivňuje chování v rámci akademického prostředí a akademických disciplín viz Tony B e c h e r – Paul T r o w l e r, *Academic Tribes and Territories: Intellectual Enquiry and the Cultures of Disciplines*. Milton Keynes: Society for Research into Higher Education & Open University Press 2003. Dále též J. L a v e – E. W e n g e r, c. d. pozn. 1.

28) J. L a v e – E. W e n g e r, c. d. pozn. 1.

29) B. B e r n s t e i n, c. d. pozn. 3, s. 41–63.

30) B. B e r n s t e i n, On the Classification and Framing of Educational Knowledge. In: Richard B r o w n (ed.), *Knowledge, Education and Cultural Change*. London: Tavistock Publications 1973, s. 363–392; B. Bernstein, *Class, Codes and Control: Towards a Theory of Educational Transmissions*. 2nd Edition. London: RKP 1977.

být aplikovány jen na určitou oblast vědění, nikoliv na různé další problémy. Slabá klasifikace na druhou stranu přistupuje k problému odlišně. Vychází z předpokladu, že nevyhnutelně dochází k průnikům a že jednoznačná klasifikace je pouhou fantazií. Tento přístup bude řešit určité výzkumné problémy a otázky, ale vezme v potaz kohokoliv, kdo k nim má co říci, místo toho, aby byl někdo předem vyloučen, protože není součástí uznávané komunity. V rámci zkoumání problémů v oblasti animace tedy můžeme naslouchat badatelům a studentům z různých oborů. Skutečným epistemologickým problémem se tak stává zaměření (například co se v daném kontextu chápe jako platné a zajímavé vědění?), nikoliv oborový purismus. To jsou jistě náročné problémy, chápeme-li je v úplném kontextu vysokoškolského vzdělávání, tedy v neuspořádaném prostoru, v němž se soutěží o výzkumné granty, uznání od kolegů atd., což může vést ke snaze zaškatulkovat se co nejpohodlněji. Pro animační studia (stejně jako pro mnoho dalších oblastí včetně filmových a mediálních studií) se nicméně cesta slabé klasifikace zdá být nejpłodnější. Musíme se zaměřit na ústřední dilema: jak tendence k silné klasifikaci reprodukuje určité vládnoucí diskursy a praktiky. Pokud zde existuje obecná tendence situovat oblasti vědění do silně klasifikovaných vztahů – kde jsou od sebe jednotlivé obory oddělené – pak budou velmi často hledány a legitimizovány jen určité odpovědi (nebo druhy odpovědí). A to kvůli předpokladu, že jen určití lidé jsou *schopni* dané otázky zodpovědět. Mark Langer se v polemické esaji „The End of Animation History“³¹⁾ zaměřil na některé z těchto otázek ve vztahu k animaci. Esej se soustřeďuje na to, jak se distinkce mezi animací a živou akcí rozplynula do takové míry, že musíme znovu promyslet způsoby, jimiž k nim oběma přistupujeme jako k předmětům výzkumu (říkáme-li „oběma“, naznačujeme tím, že se jedná o různé předměty, což je samo o sobě také součástí řešeného problému). Langer ani tak netvrdí, že by animace přestala být užitečnou kritickou kategorií, spíše říká, že ti, kdo o animaci přemýšlejí, musejí vést v patrnosti širší soubor debat, než je obvyklé. Poznamenává, že:

Technologie nově vyjednává vztah mezi animovaným obrazem a živým divákem ve skutečném světě, ale badatelé konkrétně v oboru animačních studií a obecně v oboru filmových studií tuto skutečnost ignorují. To [však] neznámá, že by ji ignorovali i ostatní badatelé.

Langer tedy naznačuje, že *silná klasifikace* problémů vědění v oblasti animačních studií pravděpodobně znamená, že některým příhodným odpovědím není věnována pozornost. Už si nemůžeme dovolit pohlížet na dějiny animace (včetně teorie animace a všech dalších souvisejících problémů) jako na vysoce konkrétní (tzn. *silně klasifikovanou*) oblast vědění. Lidé, kteří zkoumají animaci, se mohou a musejí učit od filozofů, inženýrů, od těch, kteří se zabývají performancí, výpočetní technikou atd. Jinými slovy, měli by se vydat cestou slabé klasifikace. Nejdůležitějším kritériem nakonec vždycky bude spíše dotaz: „je argumentace daného člověka koherentní a zajímavá?“ než „patří to do animačních studií?“ Soudím, že by tento přístup měl být rozveden způsobem, který staví do

31) Mark L a n g e r, The End of Animation History. Příspěvek přednesený na 13. konferenci Society for Animation Studies 2001, Concordia University, Montreal, Kanada.

popředí *kritický* potenciál animace: můžeme rozpoznat různé materiální kontexty, v nichž animaci nacházíme, ale současně s tím musíme rozvíjet i kritickou perspektivu, která s touto různorodostí koresponduje. Pojem rekontextualizace nastíněný Bernsteinem můžeme příhodně porovnat s pojmem „remediate“.³²⁾ Druhý termín byl navržen, aby ozřejmil, co se děje, když vznikají nová média. Jay David Bolter a Richard Grusin tvrdí, že nová média jednoduše nenahrazují stará, ale že je přetvářejí. Různá média vstupují do vztahu koexistence, v níž se propojuje logika imediace (nezprostředkovanosti) a logika hypermediace:

Každé médium slibuje vylepšit své předchůdce tím, že nabídne bezprostřednější (immediate) a autentičtější zkušenost, v níž nebude přítomnost média vnímána. Příslib zlepšení však nevyhnutelně způsobuje právě to, že jsme si vědomi nového média jakožto média. Navození dojmu nezprostředkovanosti tudíž vede k hypermediaci.³³⁾

Tento impuls jednoznačně nacházíme u některých počítačových animací z nedávné doby, v nichž snaha vytvořit počítačově generované obrazy fotorealistického člověka vede k tomu, že si divák *více* uvědomuje skutečnost mediace. Ve filmu *FINAL FANTASY: ESSENCE ŽIVOTA* (Hironobu Sakaguchi, Moto Sakakibara, 2001) je například paradox vytvořených lidských postav zřetelný – jsou zároveň příliš reálné a nedostatečně reálné; divák si uvědomuje, že sleduje animovaný film, ale neurčitost ve vztahu k lidským postavám vede ke zvýšenému vnímání mediace. Co se jeví jako pokus o *imediaci* (tj. zvýšenou transparentnost a realismus) vede k *hypermediaci* (to znamená k menší transparentnosti a k větší rozpoznatelnosti samotného média). I když Bolter a Grusin mluví o médiích (a nevyhnutelně i o technice), myslím, že je užitečné uvažovat v podobném smyslu i o diskurzech a myšlenkách. Pokud se máme dostat k opravdu interdisciplinárnímu způsobu konceptualizace animace, musíme zajistit, abychom byli tak kritičtí, jak to jen jde, ale zároveň otevření velmi široké paletě hlasů z různých disciplín, které se spojují ve jménu animace. Logika slabé klasifikace to vyžaduje a rekontextualizace diskursů souvisejících s animací v různých kontextech naznačuje, že potřebujeme spíše hypermediované vědomí potenciálu animačních studií jako oboru než víru v její nezprostředkovanou a transparentní podobu.

Závěr

Protože animátoři a badatelé v oblasti animace pracují v určitých materiálních kontextech, vytvářejí určité artefakty, používají určité technologie atd., utvářejí specifická strategická spojení. Animace je příliš různorodá na to, aby mohla být jednoduše kategorizována jako jediná entita, a její charakter se vyjevuje, zaměříme-li pozornost na

32) J. D. Bolter – R. Grusin, c. d.

33) J. D. Bolter – R. Grusin, c. d., pozn. 31, s. 19.

specifická pracovní prostředí, spojenectví a vzájemné uznávání mezi různě situovanými lidmi. Z tohoto důvodu jsem v předkládaném článku upozornil na tři konceptuální rámce: legitimní periferní účast, kritickou tvorbu a rekontextualizaci. Každý z těchto konceptů se zaměřuje na složité způsoby, jimiž se diskursy a soubory vědění překrývají a reagují na sebe. Otevřeně připouštějí, že různí lidé mohou používat stejné diskursy v evidentně odlišných kontextech. Jak objasňuje Waynova typologie tvůrců, kritický tvůrce je někdo, kdo je schopný rozpoznat a reflektovat situace, v nichž k podobné rekontextualizaci diskursů dochází. Dodal bych, že takovýto kritický myslitel bude také vnímat způsoby, jimiž sám participuje v profesní komunitě (abych použil tyto termíny ve smyslu, který jim připisují Lave a Wenger). Animace existuje na křižovatce širokého spektra diskursů – mezi jinými o filmu, výtvarném umění, filozofii, technice, estetice, individuálním sebevyjádření –, a to znamená, že tyto diskursy *uchopuje a rekontextualizuje*, ale současně je jimi *uchopována a rekontextualizována*. Kritická reflexe toho, co animace je a čím by mohla být – podmínky tvorby a mnoho dalších kontextů, v nichž je realizována – proto vyžaduje, abychom porozuměli způsobu, jak jsou určitá vědění situována jinými diskursy a ve vztahu k nim a jak jsou tyto diskursy zpětně situovány v animaci. V centru animace je právě tato dialektika a všechna vědění, která spoluvytváří.

Přeložil Jan Hanzlík

Přeloženo z anglického originálu: Paul Ward, Some Thoughts on Theory–Practice Relationships in Animation Studies. *Animation: An Interdisciplinary Journal* 1, 2006, č. 2, s. 229–245.

Poznámka o autorovi

Paul Ward přednáší animaci na Arts Institute v Bournemouthu, kde se zaměřuje na teorii a dějiny animace. Je autorem knihy *Documentary: The Margins of Reality* (2005) a mnoha dalších antologií a článků k tématu animace a dokumentárního filmu. Je členem rady Society for Animation Studies a redaktorem recenzní sekce časopisu *Animation: An Interdisciplinary Journal*.

Citované filmy:

Železný obr (The Iron Giant; Brad Bird, 1999), *Úžasňákovi* (The Incredibles; Brad Bird, 2004), seriál *Simpsonovi* (The Simpsons; Matt Groening, od roku 1989), *Osvícení* (The Shining; Stanley Kubrick, 1980), seriál *Out of the Inkwell* (Dave Fleischer, 1918–1938), *Polární Express* (The Polar Express; Robert Zemeckis, 2004), *Waking Life* (Richard Linklater, 2001), *Final Fantasy: Esence života* (Final Fantasy; Hironobu Sakaguchi, Moto Sakakibara, 2001).

PERFORMATIVITA, POST-ANIMACE A JAK JSEM SE STALA ANIMOVANOU POSTAVOU

Birgitta Hoseaová

Tento text se zabývá výzkumem, který si klade za cíl zpochybnit tradiční chápání animace. Nejprve shrnuje ontologické debaty o povaze animace. Tyto debaty byly iniciovány potřebou nově vymezit hranice animace v souvislosti s technologickými změnami a s kulturní touhou legitimizovat animaci jako uměleckou formu. Předkládaná studie odmítá redukující definici animace coby kresleného filmu a navrhuje přistupovat k ní jako k performanci.

Výzkum založený na praxi je prezentován ve formě „post-animace“ – práce, která využívá nástrojů animace, ale nebere na sebe formu animovaného filmu. Místo toho konvenční pojetí animace dekonstruuje. Činí tak skrze umělecká díla, která se snaží problematizovat binární opozici toho, co je „živé“, a toho, co je „animované“. Zaměříme se na to, kde v animaci dochází k performanci, a následně se zamyslíme nad pojetím animátora jako herce a animace jako performativní praxe. Jak vlastně vnímáme animovanou postavu? Jako něco, co performuje, nebo jako něco, prostřednictvím čeho se performuje?

Úvod – co je animace?

Tradiční animační postupy a základní představy o animaci se rozpadají vlivem technických inovací, které rozšířily možnosti výroby a distribuce pohyblivých obrazů. Období technických změn způsobilo v oblasti animace ontologickou nejistotu. Animace se vymezovala jako mediální forma na základě specifické techniky nebo používaných technologií. V současnosti se stává složitým souborem postupů, jehož hranice se neustále posunují.

Mnozí považovali a považují animaci v rámci filmového průmyslu za oblast zacílenou „na děti“. S příchodem radikálních technických změn se badatelé a umělci snažili dosáhnout toho, aby se opět stala předmětem seriózního vědeckého bádání. Veškeré kriticko-teoretické zkoumání animace bylo dlouho bržděno zavedeným předpokladem o nadvládě americké tradice, zejména Disneyho studia a jeho produkce pro děti.¹⁾ Alan

1) Srov. Paul Wells, *Animation Genre and Authorship*. London – New York: Wallflower 2002, s. 2.

Cholodenko v knize *The Illusion of Life? Essays on Animation* vášnivě dokazuje, že obor filmových studií oblast animace po dlouhou dobu zanedbával. Nejen proto, že je chápána jako „mladší bratr hraného filmu pro dospělé“, ale i proto, že skutečné problémy animace „problematizují a dokonce vylučují jisté axiomy filmové teorie a filmových studií“. ²⁾ V poslední době se díky novému oboru animačních studií a díky organizacím typu Společnost pro animační studia (Society for Animation Studies) začala objevovat řada akademických prací o animaci.

Jedním z přístupů, které legitimizují animaci jako předmět hodný vědeckého bádání, je tvrzení, že jde o určitý typ filmu. Donald Crafton například v úvodu ke knize *Before Mickey: The Animated Film 1898–1923* poznamenává: „Kniha vychází mimo jiné z předpokladu, že animovaný film je jedním z druhů filmu.“ ³⁾

Pojem filmu se využívá také proto, že ve věku digitální techniky je obtížné oblast animace definovat. Ta se totiž neustále mění a inovuje. Paul Wells v knize *Understanding Animation* připouští, že jde o oblast komplexní a navrhuje následující pracovní definici animace: je to „Film vytvořený ručně, okénko po okénku, poskytující iluzi pohybu, jenž nebyl natočen přímo, v konvenčním fotografickém smyslu.“ ⁴⁾ Tato definice konceptualizuje animaci jako jeden z druhů kinematografie, který se od ostatních liší použitým technickým procesem.

Maureen Furnissová tvrdí, že animace je určitým filmově-výrobním postupem, nicméně nejde o pouhou „podmnožinu“, ale spíše o součást širšího spektra aktivit v oblasti pohyblivých obrazů, jež sahají od nápodoby skutečnosti až po abstrakci. ⁵⁾ Na jednom konci takového spektra, v oblasti nápodoby, stojí neupravovaná živá akce, např. *SLEEP* (1963) Andyho Warhola, jediný záběr na spící osobu natočený v reálném čase. Na druhé straně spektra, v oblasti abstrakce, se nacházejí filmy typu *KREISE* (1933) Oskara Fischingera, které sestávají z abstraktních tvarů a nepokoušejí se reprodukovat lidské tvary. Uvedené pojetí animace může obsáhnout široké spektrum různých činností s různou úrovní nápodoby a abstrakce, od konvenční živé akce ve filmech s animovanými triky přes *motion capture*, ⁶⁾ animaci kombinovanou s živou akcí, naturalistickou animaci odvozenou ze studia živých forem až po animaci abstrahovaných postav. Takový model je využitelný pro popis komplexního pole současných digitálních filmařských technologií. Filmy jako trilogie *PÁN PRSTENŮ* (Peter Jackson, 2001, 2002, 2003), v nichž byl každý záběr počítačově upraven, problematizují zjednodušující pojetí animace jako „podmnožiny“ filmu nebo dokonce binární opozici mezi animací a filmem. Simon Pummel dále poznamenává:

Masivní rozšíření „kombinovaného filmu“, ať už za použití počítačové animace nebo v podobě klasické pookénkové manipulace záznamu, vytváří možný para-

2) Alan C h o l o d e n k o, Introduction. In: Alan C h o l o d e n k o (ed.), *The Illusion of Life: Essays on Animation*. Sydney: Power Publications 1991, s. 9–10.

3) Donald C r a f t o n, *Before Mickey: The Animated Film 1898–1928*. Chicago – London: University of Chicago Press 1993, s. 6.

4) Paul W e l l s, *Understanding Animation*. London: Routledge 2000.

5) Maureen F u r n i s s, *Art in Motion: Animation Aesthetics*. London: John Libbey 1998, s. 5–6.

6) Digitální zaznamenávání pohybu lidí, zvířat nebo věcí a následné využití tohoto záznamu pro potřeby animace (pozn. překl.).

dox: animace požírá klasický film a nejspíš současně vytváří podmínky, v nichž sama zaniká jako distinktivní kategorie.⁷⁾

Zároveň s legitimizací animace v akademickém prostředí je médium znovuobjevováno jako seriózní umělecká forma. Svět „uměleckého filmu“ a současného umění donedávna animaci zanedbával, a to přes existenci animovaných filmů, které byly akceptovány jako okrajové součásti kunsthistorického kánonu, například ty, jež ovlivnila moderní malba – snímky Viktora Eggelinga, Hanse Richtera a Waltera Ruttmanna.⁸⁾

Velká Británie se díky podpoře televizního kanálu Channel 4 stala od osmdesátých do poloviny devadesátých let centrem tvorby krátkých animovaných filmů zaměřených na dospělé diváky. I když bylo oddělení animace v Channel 4 zavřeno, Umělecká rada Velké Británie vytvořila s podporou této televizní stanice v roce 1990 program „Animate!“, který nadále rozdmýčkal debatu a umožňoval přehodnocovat stávající pojetí animace. Kniha *The Animate! Book: Rethinking Animation* se snaží rozšiřovat chápání animace a prosadit ji jako seriózní uměleckou formu, upozorňuje také na běžné předsudky týkající se animace. Obsahuje rozhovory s různými účastníky programu „Animate!“. Pouze jeden z osmi byl spokojený s nálepkou „animátor“ a většina ostatních měla ve vztahu k pojmu animace předsudky – chápali ji jako technologicky vyspělou, průmyslovou, populární kulturu zaměřenou na děti. Anne Courseová, jedna ze zpovídaných umělců a umělkyně, si s tímto pojmem spojovala natolik negativní asociace, že se zdráhala do programu „Animate!“ zapojit, aby nebyla její práce v oblasti pohyblivých kreseb spojována s animací: „Lidé mi říkali, abych to nedělala, jestli se chci v uměleckém světě prosadit.“⁹⁾

Práce, kterou podporuje program „Animate!“, je „riskantní a překračuje hranice“, „není primárně motivována zájmem o postavy a zápletku“.¹⁰⁾ Program definuje animaci volně: jedná se o „manipulaci s pohyblivým obrazem“. Pro přijetí do programu je třeba splňovat následující kritéria:

Pro přihlášení do programu nemusíte být animátor. Animace neznamená a nikdy neznamená práci s jednotlivými filmovými okénky, nýbrž syntézu. Animace může být obrazovou reprezentací vytvořenou manipulací s prostorovou nebo časovou osou – nebo čímkoliv, co nemůže být přímo zaznamenáno kamerou v podobě živé akce.¹¹⁾

7) Simon P u m m e l, Will the Monster Eat the Film? or The Redefinition of Animation 1980–94. In: Michael O' P r a y (ed.), *The British Avant-Garde Film 1926–1995: An Anthology of Writings*. Luton: University of Luton Press 1996, s. 299.

8) Užitečný přehled propojení animace, avantgardního umění a modernistické kritiky v meziválečném období nabízí publikace Esther L e s l i e, *Hollywood Flatlands: Animation, Critical Theory and the Avant-Garde*. London – New York: Verso 2002.

9) Rozhovor s Anne Course in Benjamin C o o k – Gary T h o m a s (eds.), *The Animate! Book: Rethinking Animation*. London: LUX ve spolupráci s Arts Council England 2006, s. 52.

10) Gareth E v a n s – Dick A r n a l l, Build It and They Will Come: Animate! and the Extended Imagination. In: B. C o o k – G. T h o m a s (eds.), c. d., s. 101.

11) Dick Arnall, Death to Animation. Dostupné online: <<http://www.animateonline.org/editorial/2005/08/death-to-animation>>, [cit. 29. 5. 2008].

Chápání animace, jak vyplývá z předchozího úryvku, se v současnosti rozšířilo tak, že obsahuje vše, co může být zachyceno fotografickou technikou: „Animace nyní zahrnuje ‚normální‘ filmy, které byly výrazně přepracovány rychlými střihy, opakováním a zpětným pohybem, zrychlením a zpomalením, kolážovými efekty nebo digitální manipulací.“¹²⁾ Snaha překlasifikovat animaci na aktivitu, v jejímž rámci se manipuluje s fotografickým materiálem, vedla k tomu, že se práce s pohyblivými obrazy, dříve považovaná za filmovou tvorbu výtvarníků nebo expanded cinema, znovu začlenila do kanonické oblasti animace. Navrácení abstraktního filmu do této oblasti situuje animaci do tradice výtvarného umění, která se vzpírá stereotypní představě Disneyho studia a animovaných filmů pro děti. Konference Pervasive Animation v londýnské galerii Tate Modern v roce 2007 představila tvorbu Anthonyho McCalla, George Griffina, Michaela Snowa, Stana Brakhage a dalších autorů tradičně spojovaných se strukturálním filmem, expanded cinema, direct cinema nebo experimentálním filmem. Zařazení do festivalového programu situovalo tyto filmy do kontextu manipulovaných pohyblivých obrazů, tedy do kontextu animace. Jeden z příspěvkatelů konference, Erwin Carels, šel dokonce tak daleko, že přemýšlel o animaci i v souvislosti s uměleckou instalací Martina Creedu *The Lights Go On and Off* (2001), která vyhrála cenu Turner Prize a sestává ze sekvence zhasínání a rozsvěcení světel v prázdné galerii.¹³⁾

V souvislosti s obecným oživením zájmu o kresbu začínají galerie zaměřené na současné umění vystavovat animaci kresby takových umělců, jako jsou třeba Robin Rhode, Francis Alÿs, Julian Opie a William Kentridge. Ve světě, který se neustále pídí po „něčem velkém“, zůstává animace nedostatečně probádanou oblastí vybízející k objevování. Slovy jednoho z kurátorů londýnské výstavy *Momentary Momentum: Animated Drawings*, konané v roce 2007:

Současné umění neustále vytváří nová média, jejichž studium vede k radikálnímu přehodnocení zavedených uměleckých kategorií. Animace je v tomto smyslu jednou z nejméně probádaných forem, snad kvůli tradičnímu výrobnímu procesu, který klade velký důraz na kresbu, tedy na disciplínu dlouhodobě ignorovanou ve prospěch malby a sochařství. Kresba a animace znovu oživují filmařství. Tato oblast se vrací na scénu a animovaná díla nyní získávají plnohodnotný umělecký status.¹⁴⁾

Dalším důvodem, proč si současný umělecký svět všímá animace, je počet umělců, kteří experimentují s kresbou a novými technologiemi.¹⁵⁾ Animace se vyznačuje prostorem, v němž se může tradiční kresba kombinovat s nejnovější digitální technologií.

12) Angela Kingston, Curating the Animators. In: B. Cook – G. Thomas (eds.), c. d., s. 136.

13) Edwin Carels, Animation = A Multiplication of Artforms? In: B. Cook – G. Thomas (eds.), c. d., s. 21.

14) Lawrence Reyfus, Panorama of Contemporary Animation. In: *Momentary Momentum: Animated Drawings*, katalog výstavy v Parasol Unit – Foundation for Contemporary Art v Londýně, 3. 3. 2007 – 15. 4. 2007, s. 30.

15) Simon Faithfull např. vytváří tradiční skicu v plenéru, kreslí ovšem na PDA a kresby zpřístupňuje online nebo je posílá e-mailem z různých končin světa. *Lea Navigation* (2006) je kontinuální kresbou chůze podél řeky Lea, vytvořené během jednoho týdne. Interaktivní webové stránky umožňují posun různými rychlostmi, čímž se zpřístupňuje dvousměrná jízda „kamery“ po břehu řeky. Srov. Simon Faithfull,

Uvedení digitální technologie do oblasti animace zásadně ovlivnilo způsoby, jimiž je vytvářena, recipována a distribuována.¹⁶⁾ Zmíněné proměny metod produkce, distribuce a předvádění se odehrály v extrémně rychlém čase. Nejrychlejší počítač měl v roce 1970 úložnou kapacitou menší než 500 MB, což je méně, než má můj současný mobilní telefon.¹⁷⁾ Dnešní výkonné počítače podporují rozvoj nejrůznějších nových animačních technik jako např. digitální compositing, rotoskopii, postprodukční úpravy obrazu, motion capture a herní technologie, digitální kresbu a malbu nebo trojrozměrnou počítačovou animaci.

Digitální technika přinesla nové postupy, ale také materiál velmi odlišný od filmu a videa.¹⁸⁾ Nejmenší jednotka digitálního obrazu – pixel – se skládá z jedniček a nul, které může člověk svým zásahem změnit nebo zaměňovat s jinými pixely. Lev Manovich poukazuje v knize *Language of New Media* na změnu, kterou digitální technologie vnesla do oblasti filmu.¹⁹⁾ O filmu se vyjadřuje jako o „umění indexu“ a upozorňuje na to, že jeden důležitý aspekt tradiční kinematografie bývá považován za samozřejmý: „Fikční filmy jsou filmy s živou akcí. To znamená, že obsahují z větší části nemodifikované fotografické záznamy předkamerových událostí, které se odehrály ve skutečném fyzickém světě.“²⁰⁾ Zdá se, že filmový obraz ukazuje „skutečný život“ bez umělých manipulací. Tato ideologie realismu ovšem nemění nic na tom, že film předkládá silně upravenou verzi „reality: různé časy a prostory jsou dohromady poskládány tak, aby utvářely iluzi souvislého času a prostoru. Režiséři aranžují a do detailu propracovávají scénu, kostýmy a výpravu. Green screen, zrcadla a dokreslovačky zmnožují zobrazovaný prostor. Filmová surovina je chemicky barvena a modifikována na optické kopírce.“²¹⁾

S digitálním filmem se proces manipulace ještě dále rozšířil, protože už není závislý na „záznamu reality prostřednictvím optických čoček“.²²⁾ Počítačové triky mohou být používány k vytvoření fotorealistických scén, které působí dojmem, že je zachytil fotoaparát, ale přitom byly kompletně sestaveny v digitálním prostředí. Zatímco kamera vytváří mechanický záznam obrazů, postupy digitálního zpracování obrazu zahrnují ruční práci. To znamená návrat k proto-filmovým technologiím z éry počátků kinematografie.²³⁾ Rané technologie využívaly procesů, o nichž se později uvažovalo jako o animaci: skládka pro-

Lea Navigation. Dostupné online <http://www.simonfaithfull.org/lee_navigation/drawing.html>, [cit. 11. 6. 2009].

16) Birgitta Hosea, TV 2.0: Animation Readership / Authorship on the Internet. *Animation Studies* 3, 2008. Dostupné online: <<http://journal.animationstudies.org/download/volume3/ASVol3Art4BHosea.pdf>>, [cit. 15. 10. 2009].

17) Gene Youngblood, *Expanded Cinema*. London: Studio Vista 1970, s. 183.

18) Birgitta Hosea, Photosonic Synthesis: Hearing Colour, Seeing Sound, Visualising Gesture. Příspěvek byl přednesen na konferenci Seeing ... Vision and Perception in a Digital Culture, Computers and the History of Art (CHArt) 24th Annual Conference, University of London 2008. Jiné verze tohoto textu byly předneseny také na Moves08: Movement on Screen v britském Manchesteru v roce 2008; na konferenci Technarte 2006 ve španělském Bilbau a na Mindplay, London Metropolitan University, 2006.

19) Lev Manovich, *The Language Of New Media*. Cambridge, Mass. – London: MIT Press 2002, s. 293–306.

20) Tamtéž, s. 293–294.

21) Tamtéž, s. 303.

22) Tamtéž, s. 294.

23) Tamtéž, s. 295.

mítaná laternou magikou byla ručně malována a ručně se také posouvala, aby byl navozen dojem pohybu; optické hračky založené na otáčení vytvářely iluzi pohybu prostřednictvím opakování smyček nebo rozfázovaného pohybu. Tento směr argumentace pojmá digitální film jako důkaz, že animace není podmnožinou filmu. Naopak, film je podmnožinou animace: „Digitální film je zvláštním případem animace, který využívá záznam živé akce jako jeden z mnoha prvků [...] Film se zrodil z animace a odsunul ji na okraj, aby se nakonec stal jedním konkrétním případem animace.“²⁴⁾ Manovich cituje Williama J. Mitchella, který v knize *The Reconfigured Eye*²⁵⁾ tvrdí, že poddajnost pixelu implikuje erozi hranic mezi fotografickým obrazem a malbou. „Manuální konstrukce obrazů“ prostřednictvím digitální technologie podle Manoviche naznačuje, že animace a film jsou vlastně druhy malby: „Film se stává zvláštním druhem malby – malbou v čase. Už ne kino-oko, ale kino-štětec.“²⁶⁾

Alan Cholodenko také tvrdí, že „animovaný film nejenže předcházet zrodu kinematografie, ale dokonce film zplodil.“²⁷⁾ Pro něj vztah mezi filmem a animací vyostřuje složitou problematiku rozlišování mezi reprezentací a simulací.²⁸⁾ Nejranější animované filmy, které vznikly vývojem kouzelnického divadla a varietních čísel, se od počátku vzpírají zjednodušujícímu oddělování filmového záznamu živé akce od animace. Cholodenko se staví za teoretické pojetí animace jako „ideje, konceptu nebo procesu“ překračujícího technickou definici. Animace se

[...] neomezuje na animovaný film (ani na jeho konvenční pojetí) a není jím ani omezena. Jde o pojetí transdisciplinární, transinstitucionální, implikující nejhlubší, nejkomplexnější a nejpodnětnější otázky naší kultury, otázky bytí a stávání se, času, prostoru, pohybu, změny – ba i samotného života.²⁹⁾

Cholodenko soudí, že základem animace je proces, v němž se neživé transformuje v živé tím, že je „obdařeno pohybem“ nebo dokonce „obdařeno životem“.³⁰⁾

Pojem animace rozšiřuje a jeho technické pojetí překonává také slavná McLarenova definice animace jako meziprostorů:

Animace není uměním rozpohybovaných kreseb, ale uměním pohybů, které jsou nakresleny. To, co se odehraje mezi jednotlivými okénky, je mnohem podstatnější, než co je v jednotlivých okénkách. Animace je tedy uměním manipulace neviditelnými meziprostory, které leží mezi okénky.³¹⁾

24) Tamtéž, s. 302.

25) William J. Mitchell, *The Reconfigured Eye: Visual Truth in the Post Photographic Era*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press 1994.

26) L. Manovich, c. d., s. 308.

27) A. Cholodenko, c. d., s. 9.

28) Tamtéž, s. 29.

29) Tamtéž, s. 15.

30) Tamtéž, s. 15–16.

31) Norman McLaren citovaný in Georges Sifianos, *The Definition of Animation: A Letter from Norman McLaren*. *Animation Journal* 3, 1995, č. 2 (jaro). Citováno in Maureen Furniss, *Art in Motion: Animation Aesthetics*. London: John Libbey 1998, s. 5.

Tento návrh odkazuje k teorii doznívání obrazu na sítnici, díky němuž mozek interpretuje jako pohyblivý obraz sérii nehybných okének promítaných rychlostí 15, 24, 25, 30 nebo 60 okének za sekundu (v závislosti na použité technologii). Animace je z tohoto hlediska kognitivním procesem, který se dokončuje v mysli diváka. To však není specifický rys animace – je to také obecná vlastnost filmu, sestávajícího ze série po sobě následujících nehybných obrazů. Roland Barthes dokonce píše o filmu jako o animované fotografii.³²⁾

Možná, že animace ani nemůže být definována. Cholodenko naznačuje, že je to komplexní rébus, který nemůže být vysvětlen a vzpírá se zjednodušující definici. Možná je

[...] iritující podobně jako zvuk mouchy, jež létá a bzučí kolem hlavy, mouchy, jejíž ďábelské tajemství spočívá v nevyhnutelné frustraci doprovázející snahu teoretizovat pohyb, život, animaci a animovaný film. A moucha není o nic více uchopitelná než pohyb, život, animace a animovaný film.³³⁾

Suzanne Buchanová v úvodním proslovu na konferenci Pervasive Animation přišla s myšlenkou, že se animace coby pojem stala nepoužitelná a jako princip je všudypřítomná.³⁴⁾ Nalézáme ji na rozhraní tolika dalších forem – filmu, performance, ilustrace, vyprávění, výtvarného umění, digitální manipulace, loutkoherectví – že nemůže být nikdy pevně definována.³⁵⁾ Podle Buchanové nemá smysl hledat velkou, všezahrnující a syntetizující teorii animace, jako mnohem přínosnější vidí „mikroanalýzy“: hlubší zkoumání jednotlivých projevů.

Můj vlastní výzkum se zabývá Cholodenkovým pojetím animace jako konceptu obdařování životem a pohybem. V duchu teze Buchanové se však nechci pokoušet o novou teorii animace.

Nebudu vysvětlovat animaci jako takovou ani ji vměštnávat do konceptu umění, filmu nebo malby, ale zaměřím se detailně na performanci v animaci a animaci jako performanci: jak ve smyslu performance animovaných postav, tak performance animátora.

Metodologie tohoto výzkumu vychází z praxe a je interdisciplinární. Můj v praxi zakotvený přístup dovoluje myslet skrze tvůrčí realizaci, interaktivním způsobem – soudím totiž, že teorie a praxe jsou nerozlučně spjaté. Mým cílem je vytvořit práci, která problematizuje reduktivní definice a chápání animace: je to mezní praxe pronikající za hranice definic. Je interdisciplinární a zabývá se hybridními formami, které zahrnují animaci, ale nebere na sebe formu konvenční animace. Je s animací v dialogu, ale chce ji prozkoumat a dekonstruovat. Z tohoto důvodů zavádím k jejímu popisu pojem post-animace.

32) Srov. Roland B a r t h e s, *Camera Lucida*. London: Vintage Classics 2000, s. 78; česky Roland B a r t h e s, *Světla komora: poznámka k fotografii*. Praha: Fra 2005, s. 76.

33) A. C h o l o d e n k o, c. d., s. 27–28.

34) Suzanne B u c h a n, Pervasive Animation. Příspěvek z konference Pervasive Animation, Tate Modern, London 2.–4. 3. 2007.

35) Sama jsem se občas zamýšlela nad tím, zda by tkalcovství nemohlo být považováno za jistou formu animace, vzhledem k tomu, že jde o opakující se proces vytváření po jednotlivých okénkách v průběhu času, a zda tkalcovský stav není předchůdcem počítačů.

Animace jako performance

Teoretik performance Richard Schechner rozšířil všechna dosavadní pojetí toho, co je to performance. Podobně jako v případě animace může jít o velmi široký pojem, překračující pole uměleckého projevu na jevišti a přesahující do všech aspektů života:

„Performovat“ při obchodování, sportu a sexu znamená dělat něco podle určitého standardu – uspět, vyniknout. „Performovat“ v umění znamená inscenovat show, hru, tanec nebo koncert. „Performovat“ v každodenním životě znamená předvádět se, jít do extrémů, podniknout akci pro ty, kdo jí přihlížejí. [...] Vychází se zde z představy, že jakákoliv ohraničená, předváděná, zdůrazněná a vystavená akce je performancí.³⁶⁾

Chápání performance jako součásti každodenního života má historickou tradici. Abychom parafrázovali Shakespearovu hru *Jak se vám líbí*, renesanční myšlenka *theatrum mundi* odvozená z antické filozofie říká, že celý svět je divadlo a lidé v něm jsou jen herci, co hrají role ve svých každodenních životech. Schechner vlastně navazuje na pojetí Normana McLarena, který definoval animaci jako nepostižitelný meziprostor, a tvrdí, že „performance se odehrává v akci, interakci a ve vztahu. [...] Performance není ‚uvnitř‘, ale ‚mezi‘“. ³⁷⁾ Rozlišuje dva přístupy ke studiu performance: *je* performance (*is performance*) a *jako* performance (*as performance*): „Jakákoliv událost, akce nebo chování mohou být zkoumány ‚jako‘ performance. [...] Je‘ performance odkazuje k určitější, ohraničené události poznačené kontextem, konvencí, užíváním a tradicí.“³⁸⁾

V tomto smyslu tedy zkoumám animaci *jako* performanci: chci postihnout, kdy se v animaci performance projevuje. Zajímá mě především dílo, jež problematizuje opozici mezi tím, co je „animované“, a tím, co je „živé“.

Animace jako performativní akt

Když animátor vytváří určitou postavu, můžeme říci, že prostřednictvím této postavy performuje? Animátoři si často zkoušejí přehrávat pohyby animovaných postav, studují se v zrcadle nebo se nahrávají na video, a tyto pohyby pak analyzují. Donald Crafton tvrdí, že současná výtvarná animace je sama o sobě performancí. Animátoři používají například písek, manipulují s objekty a zaznamenávají je po jednotlivých okénkách nebo „pixilují“ pohyby živých herců, čímž vytvářejí performance. Animace v tomto smyslu performanci dokumentuje.³⁹⁾ Mohli bychom toto opakované, kompulzivní hraní považovat nejen za performanci, ale také za *performativní* akt?

36) Richard S c h e c h n e r, *Performance Studies: An Introduction*. 2nd Edition. New York – London: Routledge 2006 s. 28.

37) Tamtéž, s. 30.

38) Tamtéž, s. 49.

39) Donald C r a f t o n, Performance in and of Animation. *SAS Newsletter* 16, 2003 (1. 7.). Glendale, California: Society for Animation Studies 2002.



Obr. č. 1. Záběry ze série městských intervencí *DOG BETTY* (2007)

Foto Birgitta Hoseaová

Procesem performování, tj. předvádění identity dané sociální rolí se ve své teorii performativity zabývá Judith Butlerová.⁴⁰⁾ Ta tvrdí, že performance je aktem, který definuje naši bytostnou podstatu. Teorie performativity vychází z lingvistické teorie. Performativní řečový akt je podle lingvisty J. L. Austina promluva, která má nějaké publikum a uskutečňuje akt, jenž současně popisuje, například „omlouvám se“, „sázím se, že“, „beru si tě za ženu“.⁴¹⁾ Performativní akt je tedy existenciálním aktem, v němž se člověk snaží

40) Judith B u t l e r, *Gender Trouble: Feminism and the Subversion of Identity*. New York – London: Routledge 1999, s. 171–180.

41) Citováno v Judith B u t l e r, *Burning Acts, Injurious Speech*. In: Andrew P a r k e r – Eve K o s o f - s k y S e d g w i c k (eds.), *Performativity and Performance*. New York – London: Routledge 1995 s. 197.

Obr. č. 2. Záběry z filmu *HEAD LINES* (2009)

Foto Birgitta Hoseaová

stát tím, co hraje. Butlerová dále tvrdí, že naše představa o nás samých je křehkým konstruktem, který musí být neustále performován jako role, a tím udržován.

Abych prozkoumala performativní proces animace prostřednictvím zúčastněného pozorování, vytvořila jsem postavu fenky Betty, odvozené od rané podoby klasické animované postavy Betty Boop, kdy vystupovala jako pudlík. Kostým Betty tvořila papírová socha. Z koncepčního hlediska bylo velmi důležité vyrobit hlavu z papíru, protože jsem chtěla mít na sobě papírovou kůži animované postavy. Obrovská papírová hlava byla nepohodlná a záměrně odlišná od typu postav v Disneylandu.

Cílenou distribuční platformou byl YouTube a animace představovala intervenci anarchistické, nespoutané animace do světa každodenního života v Holbornu.⁴²⁾ Moji performanci zaznamenávali přátelé na video. Protože šlo o práci pro YouTube, chtěla jsem spontánní, okamžitou dokumentaci a zajímala mě estetika spojená se serverem YouTube: neprofesionální video je totiž autentičtější a živější než profesionálně dokonalá práce s kamerou.

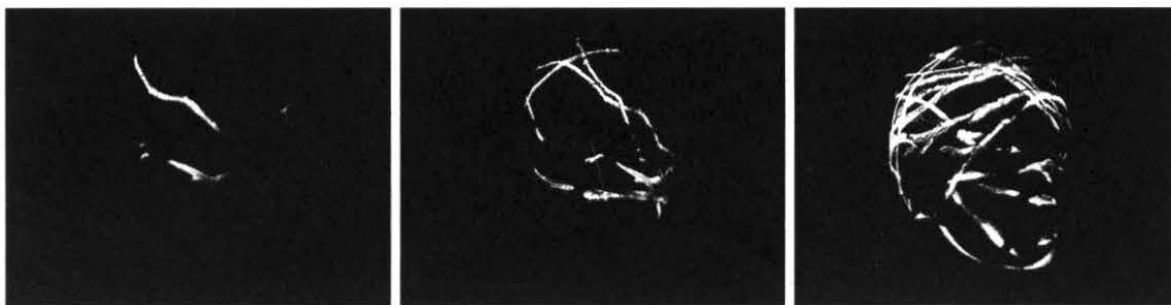
Je tedy animace postavy performativním aktem? Součástí každé slovníkové definice animace je uvádění v život a akt animace vštěpuje život neživému: když kreslím, sochařím nebo digitálně manipuluji, dávám život. Jane Tormeyová soudí, že aby se kreslení stalo performativním, musí se „deklarovat ve svém vlastním činu“, performovat se a spontánně (přímo) se stávat.⁴³⁾ Je to nutkavá, ritualizovaná aktivita, která stvrzuje identitu umělce. Příkladem z oblasti animace je *IK BEWEEG, DUS IK BESTA* Gerrita van Dijka, v němž autor animuje nakreslený obraz v aktu kreslení *prostřednictvím* aktu kreslení.⁴⁴⁾

Nedávno jsem natočila sérii krátkých filmů, v nichž manipuluji videozáznamem sebe sama při procesu kreslení, takže se zdá, že animuji svou vlastní existenci. Tyto filmy patří do souboru děl kombinujících performanci, video a animaci, v nichž hledám a mažu svou přítomnost prostřednictvím práce s linií. V krátkém filmu *HEAD LINES* (2009) kreslím na papírový pytlík, který zakrývá mou hlavu, a čáry odhalují její tvar pod pytlíkem. Video *WHITE LINES* (2009) bylo navrženo pro holografickou projekci na jevišti v systému

42) Birgitta H o s e a, *Dog Betty*. Online video dokumentace. 2007. Dostupné online: <<http://www.youtube.com/birgittahosea>>, [cit. 15. 10. 2009].

43) Jane T o r m e y, Editorial. *Tracey*. 2005. Dostupné online: <<http://www.lboro.ac.uk/departments/ac/tracey/perfl.html>>, [cit. 11. 6. 2009].

44) Paul W e l l s – Joanna Q u i n n – Les M i l l s, *Drawing for Animation*. Lausanne: AVA Publishing 2009, s. 172–5.



Obr. č. 3. Záběry z filmu *WHITE LINES* (2009)

Musion Eyeliner 3D.⁴⁵⁾ Jevišťe je ponořeno ve tmě a není nic vidět. Náhle se objeví pár očí a pohoupává se nad jevištěm. Pod nimi se začne objevovat bílá čára. Divák si postupně uvědomuje, že čára utváří hlavu, a ta zaplňuje jevištní prostor. Zatímco se kreslí čáry, hlava se točí a zdá se, že poletuje v třírozměrném prostoru. Myšlenka hlavy poletující na jevišti byla inspirovaná filmem Georgese Mélièse *L'HOMME A LA TÊTE EN CAOUTCHOUC* (1901).

Místo performance

Až doposud jsem se zabývala vztahem mezi animátorem, postavou a aktem animace. Animovaná postava budí dojem umělosti, protože její pohyby a reprezentovaná osobnost jsou odděleny od těla animátora, který je vytvořil. Otázkou je, zda osoba performeru vyžaduje skutečné tělo. Pokud postava nevytváří své vlastní pohyby, znamená to, že nejde o performanci?

Populární představa, že animátor performuje zprostředkovaně, je komplikována skutečným charakterem výroby animovaných filmů. I když animovaná postava jedná s určitým záměrem, jde o záměr vytvořený týmem lidí. Animaci může vytvořit jediný člověk, častěji se však jedná o tovární typ výroby realizované celým týmem. Paul Wells identifikoval v animaci tři úrovně autorství:

- „supra“ animátor je součástí továrního výrobního týmu, jeho individuální příspěvek se ztrácí v kolektivní výrobě produktu;
- „intra“ auteur, jehož řemeslná práce v rámci kolektivu je uznávána jako známka kvality – například Ray Harryhausen, Richard Williams;
- umělec pracující jako individuální auteur.⁴⁶⁾

Nevytváří-li tedy performanci jediné vědomí, proč výsledek interpretujeme jako koherentní postavu? Kdo performuje: autor postavy, režisér, animátor? Ve filmovém průmyslu za postavou není jediné jednotící vědomí. Na animované postavě pracují týmy animátorů, někdy používají videonahrávku herce, někdy používají data zaznamenaná technologií motion capture. V posledním uvedeném případě může herec své pohyby za-

45) Musion Systems Inc. Dostupné online: <<http://www.musion.co.uk>>, [cit. 30. 6. 2009].

46) Paul Wells, *Animation Genre and Authorship*. London – New York: Wallflower 2002.

znamenat a vepsat do animované postavy. Takový proces však vyžaduje „vyčištění“ dat a mnohdy i jejich novou animaci. Dabéři jsou často ztotožňováni s postavou, zejména v celovečerních animovaných filmech, kde z marketingových důvodů vystupují jako hvězdy, postavě však dodávají jen svůj hlas. Tým se v této performativní situaci snaží dosáhnout konzistence a používá k tomu předem sestavená schémata stylu postav a produkční manuály.

Jiří Veltruský zpochybnil představu, že za performancí musí existovat jedno sjednocující vědomí. V divadelním kontextu rozlišuje dvě složky každé dramatické akce: 1) záměr a 2) performanci záměru.⁴⁷⁾ Tyto dva aspekty performance mohou být ztvárněny jednou osobou nebo více osobami. Herec nemusí zcela ovládat všechny probíhající aktivity. Režisér může vytvořit přesnou choreografii pohybů a motivaci herce, a ten pak jedná podle instrukcí. Performance záměru navíc nemusí být provedena lidským hercem: může být ztvárněna předmětem, který diváci budou vnímat jako performátora. Objevuje se zde

[...] dvojitý „subjekt“ dramatické akce – jeden „subjekt, od něhož záměr vychází,“ a jeden, který performuje, „subjekt zjevně jednající, který může být s tím základním identický, ale může též být jen jeho nástrojem, subjektem jen částečným“. Tento druhý performující subjekt nemusí být lidský, jak se často předpokládá (i když ten první, původce, pravděpodobně ano). Jakákoliv složka, která se „účastní jednání“, ať už člověk, zvíře nebo předmět, může být diváky konstruována jako „performující subjekt“.⁴⁸⁾

Určité animační techniky, například rotoskopie nebo motion capture, zdůrazňují problematiku několikanásobné intencionality performance vytvořené více autory. V procesu rotoskopie animátor pracuje s filmovým záznamem nebo videozáznamem herce a používá ho jako základ pro animaci. Režisérovy záměry v animované performanci sdílí i herec. Animace se kombinuje s obrazy bytší herecké přítomnosti.

Performerská kreslířská skupina Drawn Together vytváří týmové performance, využívající mnohonásobné formy spontánní animace (markmaking).⁴⁹⁾ Jejich performance z roku 2009 nazvaná *Line process echo repeat* v londýnském Center for Drawing spojovala různá média a různé přístupy ke kresbě. Zahrnovala opakovanou tvorbu značek tuhou, promítanou animaci obrysů a zvuk. Každá z těchto mediálních forem zachycovala stopu fyzické přítomnosti umělce v tvůrčím aktu.

Pro tento projekt jsem vytvořila animaci kreslených obrysů Jane Grisewoodové a Carali McCallové, založenou na videozáznamu, v němž obě kreslí čáry po celé délce zdi. Bílé

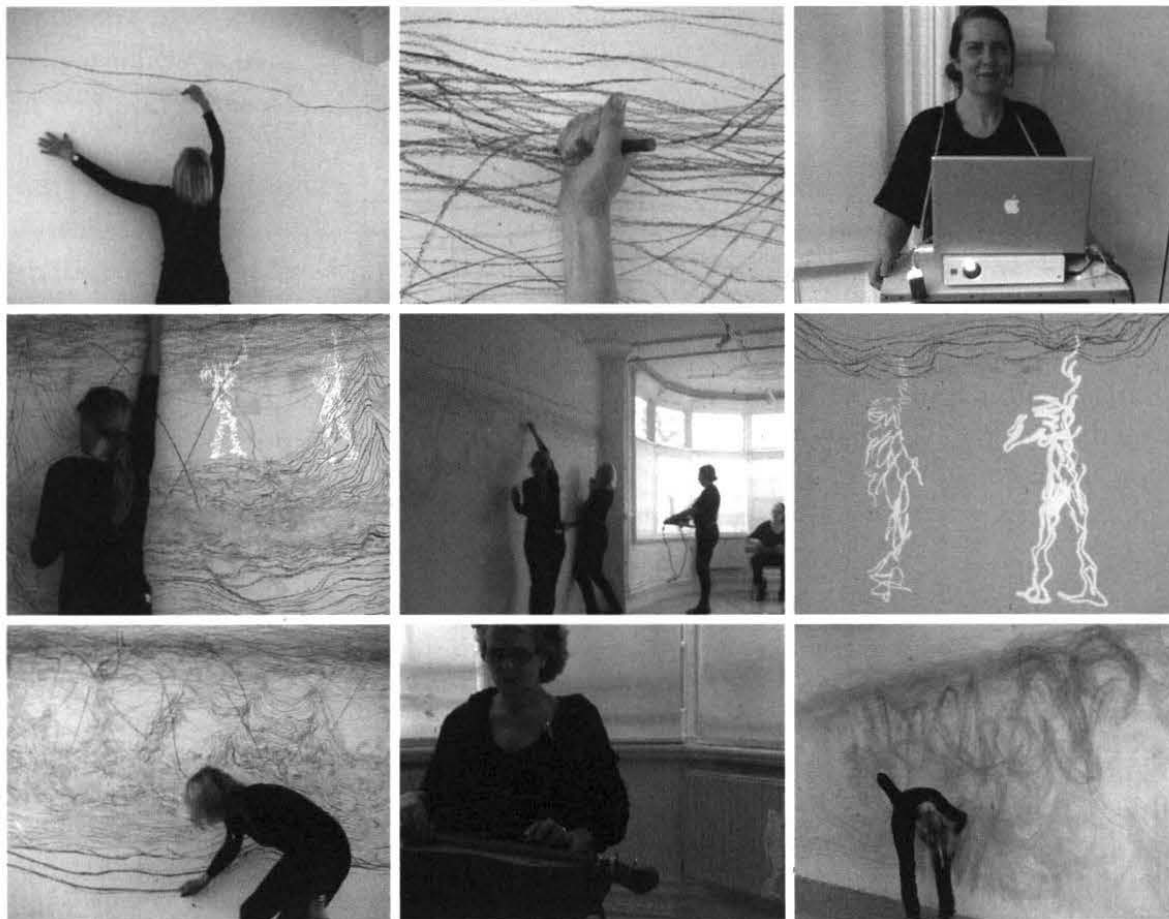
47) Jiří V e l t r u s k ý, Man and Object in the Theatre. In: Paul L. G a r v i n (ed.), *A Prague School Reader on Esthetics, Literary Structure and Style*. Washington: Georgetown University Press 1964. Citováno v Edward B u r n s, *Character Acting and Being on the Pre-Modern Stage*. London: MacMillan 1990, s. 211–212; česky Jiří V e l t r u s k ý, Člověk a předmět na divadle. In: Týž, *Příspěvky k teorii divadla*. Praha: Divadelní ústav 1994.

48) Tamtéž, s. 211–212.

49) Blog Drawn Together. Dostupné online: <<http://drawntogether.wordpress.com>>, [cit. 11. 6. 2009]. Pozn. ed.: jedná se o nanášení různých materiálů na jiné materiály tak, že vznikají mnohotvárné obrazce a textury, přičemž řídicím principem je zde spontánní kreativita.

ILUMINACE

Birgitta Hoseová: Performativita, post-animace a jak jsem se stala animovanou postavou



Obr. č. 4. *Drawn Together*, line process echo repeat, Centre for Drawing, London (2009) © Maryclare Foa – Jane Grisewood – Birgitta Hosea – Carali McCall

čáry použité v animaci byly inspirovány kresbou McCallové bílou křídou na bílou stěnu. Načrtnuté animované kresby vycházely z rotoskopového procesu, při němž se obkreslil videozáznam: každá obkreslená pozice se zakládala na „realitě“, byla ale pouhým fragmentem celkového pohybu, fragmentem pózy, v níž se „herci“ nacházeli.

Potom jsem promítla animované kresby Grisewoodové a McCallové na ně samotné, zatímco kreslily. Během performance jsem nosila projektor na postroji, takže se stal rozšířením mého těla a kopíroval jeho pohyby. Byla jsem tedy schopna pohybovat projekcemi v prostoru ve spolupráci s pohyby vytvářenými McCallovou a Grisewoodovou: animovala jsem animace a odhalovala přitom strašidelnou ozvěnu aktivit, které dělaly o čtyři dny dříve, přízračnou emanaci jejich vlastní byvší přítomnosti.

V jiné performanci nazvané *Out There in the Dark* (2008) jsem se pokusila stát hybridem mezi animátorem a animovaným, abych prozkoumala různé typy performance a zachytila rozdíly mezi živou přítomností, mediovanou verzí této přítomnosti a animovanou přítomností. *Out There in the Dark* kombinuje animaci s živým tělem: tvář umělce je nahrazena animovanou panenkou, která „přeříkává“ v playbacku části dialogu z filmu *SUNSET BOULEVARD* (1950) s Glorií Swansonovou v roli Normy Desmondové, která se právě zamýšlí nad aktem performance pro kameru. Dialog je dekonstruován, rozčleněn na malé

fragmenty a opakován tak, že vytváří frenetickou zvukovou stopu. Dvě televizní obrazovky ukazují přednahráné verze akcí performovaných v časovém souladu se zvukovou stopou, takže jsou podobné, ale ne stejné. Dění na scéně snímala videokamera a živě ho promítala na zeď.

Základem tohoto díla je otázka, kde začíná „já“ jako animátor a kde končí „to“ jako animovaná postava. Animátoři se často dívají do zrcadla nebo se nahrávají na video, například aby se ujistili, že správně zobrazují tvar úst při mluvení. Když se v této práci promítá animovaná panenka na obličej animátora, dochází k tomu, že animátor splývá s postavou. Na konci performance sahám po kameře, která promítala živé video na zeď, a zaměřím ji na diváky, takže jsou na zeď promítány jejich obrazy.

V tomto díle mne také zajímalo, jak může přítomnost objektivů a reprodukce živé performance prostřednictvím filmu nebo videa měnit její význam. Definuje použité médium performanci?

Walter Benjamin jasně pojmenoval umělost, která doprovází proces reprezentace originálu, živé přítomnosti, v kontextu filmu.⁵⁰⁾ Kamera zaznamenává performanci a znovu ji sestavuje z fragmentů a re-prezentuje. Mediovaná performance je vlastně složená z mnoha oddělených performancí, zabraná z různých úhlů, různými objektivy, možná dokonce i z různých kamer.

Performance natočené z různých míst a v různých časech jsou poskládány do jednoho celku, aby vznikla iluze kontinuálního prostoru a času. Performance může být záznamovými technikami i analyzována: přiblížena, opakovaně přehrávána a zkoumána při zpomaleném pohybu. Filmy také obsahují prvky performance – momenty zachycované a extrahované z kontinuity dějinného času: „detail nezbytně omezuje pohyb, nejen díky omezenému prostoru rámování, ale také kvůli privilegovanému osvětlení, jímž je obličej hvězdy obvykle zdůrazněn“.⁵¹⁾

Zaznamenaná performance „živé akce“ je, stejně jako animovaná performance, umělou konstrukcí vytvořenou tak, aby byla v mysli diváka koherentní. Fikční performovaná postava není ve své podstatě bytostí, utváří se až v rámci percepce. Animovaná postava nejedná a neexistuje v „reálném světě“. Její performanci rozpoznáváme tak, že interpretujeme řeč těla prostřednictvím pohybů a póz a připisujeme jim kauzalitu. Pokud jde například shrbená postava pomalu se skloněnou hlavou, interpretuji to jako depresivní chůzi. Dochází zde k výměně mezi intencionalitou animátora a animačního týmu a aktem čtení vizuálních obrazů.

Sergej Ejzenštejn píše v textu o Disneym, že zakoušíme animované postavy, jako by skutečně existovaly, přestože nemají lidské tělo:

50) Walter B e n j a m i n, *The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction*. In: Gerald M a s t – Marshall C o h e n (eds.), *Film Theory and Criticism. Introductory Readings*. 2nd edition. New York – Oxford: Oxford University Press, 1979, s. 858; česky Walter B e n j a m i n, *Umělecké dílo ve věku své technické reprodukovatelnosti*. In: Týž, *Dílo a jeho zdroj*. Praha: Odeon 1979, s. 34.

51) Laura M u l v e y, *Death 24X a Second: Stillness and the Moving Image*. London: Reaktion Books 2007, s. 164.

Víme, že to jsou [...] kresby a nikoliv živá stvoření.

Víme, že jsou [...] projekcemi kreseb na plátno.

Víme, že to je [...] „zázrak“ a technologický trik, že takové věci ve skutečnosti neexistují.

Ale zároveň:

Cítíme, že jsou živé.

Cítíme, že se pohybují a jsou aktivní.

Cítíme, že existují a dokonce myslí.⁵²⁾

Do postavy se vciťujeme prostřednictvím pohybu. Vztahujeme se k pohybům, které známe z naší žité zkušenosti. Vycházíme ze svých vnitřních databází pohybů a gest a z psychologických, emocionálních a sociálních významů, které jsme se jim naučili přisuzovat. Suzanne Buchanová rovněž tvrdí, že empatii zakoušíme díky pohybu.⁵³⁾ Není třeba rozpoznávat to, co Roland Barthes označuje jako fotografický „certifikát přítomnosti“:⁵⁴⁾ důkaz, že postava někdy žila.⁵⁵⁾ Prostřednictvím pohybu je postava zakoušena, jako by mohla mít vědomí. Ve své práci vytvářím interaktivní projekty, v nichž propojuji digitální a fyzický svět (tzv. *physical computing*)⁵⁶⁾ a využívám flashovou technologii k tomu, abych rozšířila chápání vztahu mezi divákem a postavou.

P ř e l o ž i l J a n H a n z l í k

Citované filmy:

Dog Betty (Birgitta Hosea, 2007), *Head Lines* (Birgitta Hosea, 2009), *Ik beweeg, dus ik besta* (Gerrit van Dijk, 1998), *Kreise* (Oskar Fischinger, 1933), *Pán prstenů* (The Lord of the Rings trilogy; Peter Jackson, 2001/2002/2003), *L'homme à la tête en caoutchouc* (Georges Méliès, 1901), *Sleep* (Andy Warhol, 1963), *Sunset Boulevard* (Billy Wilder, 1950), *White Lines* (Birgitta Hosea, 2009).

Poznámka o autorce

Birgitta Hoseaová je „digitální umělkyně“ zkoumající hybridní formy tvorby, při nichž se animace setkává s živou akcí. Zabývá se animací jako performancí a performativním aktem. Je vedoucí postgraduálního kurzu Animace postav na Central Saint Martins College of Art and Design při University of the Arts v Londýně.

52) Citováno v Jay L e y d a (ed.), *Eisenstein on Disney*. London: Methuen 1988, s. 55.

53) S. B u c h a n, c. d.

54) R. B a r t h e s, *Světla komora: poznámka k fotografii*. Praha: Fra 2005, s. 84. Pozn. překl.

55) S. B u c h a n, c. d.

56) Termín *physical computing* označuje systém softwaru a hardwaru, který je schopný přijímat a zpracovávat informace z fyzického (analogového) světa a zároveň fyzický svět měnit. Blíže k tomuto tématu viz například Dan O'S u l l i v a n – T o m I g o e, *Physical Computing. Sensing and Controlling the Physical World with Computers*. Boston: Course Technology PTR 2004 (pozn. překl).

Články k tématu

ANIMACE FILMU

Martin Mazanec

Animace jako princip nemá blíže k loutkovému divadlu než k záznamu živé akce, která tvoří základní materiál hraných filmů. Dle historicky přeneseného významu latinských slov *animus* (duch, mysl), *anima* (duše), *animatus* (oduševnělý, živý), *animare* (oživovat) je animace v textu pojednávána jako vždy znovu nalezený smysl, který se váže k hmotnému stavu pohyblivého obrazu.

Animace jako prázdný pojem

Přehlídka animovaného filmu (PAF) v Olomouci začala v roce 2007 používat v rámci své kurátorské praxe termín *živá animace*. Jedná se o animaci procesuální, která podléhá manipulaci i prezentaci obrazu v reálném čase. „Tento druh animace pohyblivého obrazu filmu nebo videa vzniká bezprostředně během projekce. V reakci na zvuky, rytmus, hudbu je generována vizuální složka nebo naopak v závislosti na vizuální složce je proměňována zvuková podoba vystoupení, které se odehrává v kinosále.“¹⁾ Hlavním cílem kurátorské volby bylo inovovat problematický termín animace a animovaného filmu v rámci reflexe technologických dějin vývoje pohyblivého obrazu a současného stavu jeho digitalizace. Ta otevírá prostor k doslova neomezeným postprodukčním možnostem. Proměnila se práce s obrazem, který nemusí mít sekvenční charakter filmového pásu, elektronický pohyblivý obraz již není ovlivnitelný jen v rámci řádkovacích mechanismů jeho analogové éry, ale je možné jej zpracovávat i jako objekt v rámci jeho digitalizované podoby. Pro filmovou přehlídku je při prezentaci všech podob pohyblivého obrazu podstatná reflexe socio-kulturního kontextu, ke kterému odkazuje a v rámci něhož je definováno vnímání takových děl. Výchozí oblastí je rozuměn „*socio-kulturní kontext*“ filmu, který je vymezen nejen na historické a teoretické úrovni uvažování o filmu, ale i prostorem a způsoby prezentace děl. V tomto ohledu lze v rámci kurátorsky vedené programové skladby filmové přehlídky s důsledností uvažovat o významu počítačových her, koncertních vizualizací nebo internetové prezentace. Nastavená proměna role takového pohyblivého obrazu je především dána způsobem jeho prezentace v rámci kontextu filmu.²⁾

1) Martin Mazanec, *Živá animace*. In: Petr Pláteník (ed.), *Přehlídka Animovaného Filmu 2007*. Olomouc: Pastiche Filmz 2007, s. 64.

2) Obecně lze konstatovat, že „shrnutí materiálních a organizačních kvalit díla je tím, co řídí vztah pozorovatele k obrazům.“ Viz Jacques Aumont, *Obraz*. Praha: AMU 2005, s. 172.

O filmové animaci je v textu uvažováno v rovině proměnlivého vývojového stavu, který má rysy posuvného znaku (tzv. *shifter*).³⁾ O posuvném znaku jazykovědec Roman Jakobson uvažoval jako o znaku, který je „naplněn smyslem“ jen proto, že je „prázdný“ a získává svůj význam, až když mluvčí poskytne referent. Příkladem jsou zájmena (slovní druh). Význam posuvných znaků „[...] závisí na aktuální přítomnosti určitého mluvčího, ohlašují v sobě zájmenem odlišný typ znaku, takzvaný index. Indexy (na rozdíl od symbolů) ustavují svůj význam podél osy hmotného vztahu ke svým referentům. Poskytují značky či stopy určité příčiny a k této příčině poukazují, označují ji jakožto objekt.“⁴⁾ U animace se jedná o obdobné naplnění smyslem jako u zájmena. Smysl animace je spjat s referentem (mluvčím), v tomto případě objektem animace. Příčinný vztah je ustanoven mezi jednotlivými složkami, tedy podél osy hmotného vztahu k výchozímu materiálu, kterým je většinou snímáný objekt, technika animace nebo základní elementy pohyblivého obrazu. Animace jako taková vychází v sémiotickém významu z obrazové databáze (paradigmatu) a stanoveného principu v rámci této databáze (syntagma).⁵⁾ Obrazový materiál (databáze) jako výchozí hmotný referent k animaci existuje od prekinematografických přístrojů (thaumatrop, kinesiskop ad.), zprostředkovávajících iluzi pohybu bez možnosti záznamu, až do dnešního využití digitalizovaného pohyblivého obrazu, kdy tvorba obrazu má velmi blízko k malbě nebo třídízenčnímu modelování soch. Animace je manipulací pohyblivého obrazu, posuvným znakem, který se stává projevem paradigmatu.

Kategorie *živé animace* nastoluje otázku k porozumění vztahu mezi filmem a redefinicí animace, která již není vázána na tradičně sekvenční (filmové) snímání jednotlivých obrazových políček, ale naopak je součástí většiny postprodukční práce s generovaným obrazem. *Živá animace* odkazuje k dvojí interaktivitě, která se odehrává mezi divákem a dílem v rámci filmového kontextu i v rámci vlastního stanovení referenta animace. Cí-

3) Označení *shifter* bylo použito v lingvistice jazykovědcem Otto Jespersenem, přičemž odkazoval k takovým jazykovým útvarům, jejichž význam není možné stanovit bez přímého odkazu ke sdělení. Pro Romana Jakobsona je označení *shifter* bez významu, dokud neodkazuje ke sdělení, které nabývá významu během komunikace mezi adresátem a příjemcem. Příkladem posuvného znaku (vlastní překlad autora; český ekvivalent není ustálen – pozn. red.) jsou například osobní zájmena, referentem slova „já“ je člověk jen v momentě, když právě mluví. Viz Roman Jakobson, Shifters, verbal categories, and the Russian verb. In: Linda R. Waugh – Monique Monville-Burston (eds.), *On Language: Roman Jakobson*. Cambridge, Mass: Harvard University Russian Language Project 1957, s. 386–392; viz též Rosalind Krauss, Obraz, text a index: poznámky k umění 70. let. In: Karel Čižák (ed.), *Co je to fotografie?*. Praha: Herrmann & synové 2004, s. 251–273.

4) Tamtéž, s. 252.

5) Jazykovědec Ferdinand de Saussure definoval jazyk jako znakový „supersystém“. Promluva (*parole/syntagma*) se odehrává na základě znaků tvořících systém jazyka (*langue/paradigma*). Jazyk je sociální instituce a jeho manifestace se odehrává v zastoupení řečí. V literatuře i ve filmu nejčastěji vnímáme naráci (*syntagma*), která je vytvořena na základě výchozího materiálu = databáze (*paradigma*). Dle ruského teoretika Lva Manoviche dochází k proměně tohoto vztahu s nástupem nových médií, kdy pojmáme obraz nejen jako diváci a čtenáři, ale i jako uživatelé, kteří si skrze nabízenou databázi sami ustanovují trajektorii narace. Příkladem je internet, systém CD-ROMu, počítačové hry (arkády založené na postupech do několika herních kol např. GOLDEN AXE nebo narativní hry tzv. adventury, např. BROKEN SWORD, nebo strategie, WARLORDS aj.). Uživatel může za určitých okolností narušovat základní databázi tzv. *engine* hry nebo počítačového programu. Z diváka se stává uživatel a z databáze se, dle Manoviche, stává nová „symbolická forma“ věku počítačů. Viz Lev Manovich, *The Language of New Media*, Boston: MIT Press 2001.



Obr. č. 1. *Živá Partitura* (Alfred ve dvoře, 2006)

(zdroj: Tomáš Dvořák)

lem textu je upozornit na možnost proměny pojetí animace v historickém vývoji kinematografie (od tvorby Georgese Mélièse až po aktuální postprodukční práce zpracování obrazu), kdy animaci lze pojímat v rámci umění pohyblivého obrazu a podléhající různým prezentačním modům (kino, televize, internet ad.). Význam *živé animace* je vedle příkladu práce v reálném čase se proměňujícím referentem i ve vztahu samotné „akce“ k prostředí prezentace, tedy k socio-kulturnímu kontextu filmu.

Animace ve filmu

Ruský umělec a teoretik medií Lev Manovich ve svých textech a přednáškách zastává poměrně provokativní stanovisko reflektující oblast filmové animace.⁶⁾ Vychází přitom z konstatování, že

„[...] většina filmové produkce do nástupu digitálních technologií zpracovává záznam živé akce (fotorealistický záznam), který je dle jeho názoru podobně sterilní a banální jako veškerá fotografie 19. století, usilující jen o otisk reality. Animací je naopak rozuměna manipulace a konstrukce abstraktního vztahu mezi obrazy. Při digitalizaci obrazu je podobně, jako tomu bylo u prekinematografických mobilů, obraz manuálně zpracováván během práce na počítačích. Tato manipulace

6) Lev M a n o v i c h, *The Language of New Media*, Boston: MIT Press 2001.



Obr. č. 2. Michal Pěchouček: *Osobní vlak* (2005)

(zdroj: Michal Pěchouček)

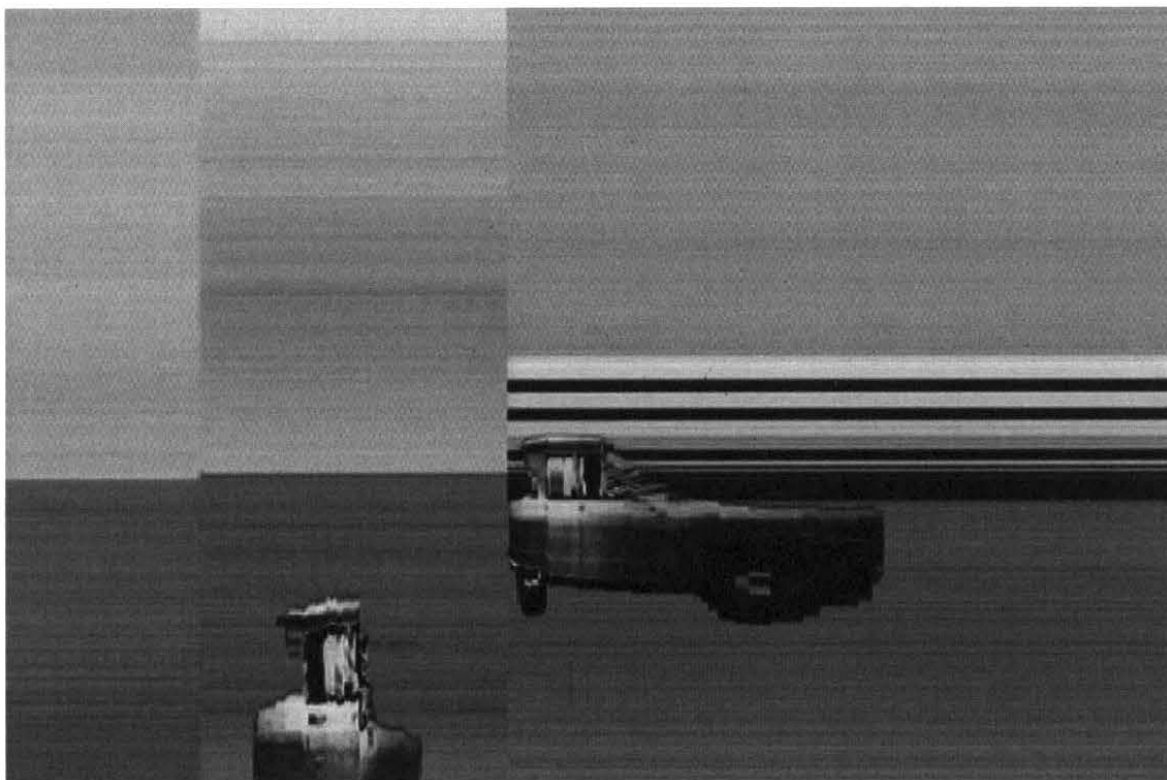
s pohyblivými obrazy v období digitalizace i prekinematografických přístrojů potvrzuje proměnlivost role animace a její interpretace.⁷⁾

Kinematografie se po animačních počátcích stává dle Manovichova stanoviska opět jen animací. Ještě radikálnější je přístup britsko-novozélandského teoretika médií Seana Cubitta, který o některých animovaných filmech mluví jako o čistém projevu paradigmatu (tedy o výchozím obrazovém materiálu), příkladem je *FANTASMAGORIE* (1909) od Émila Cohla. K animaci dodává, že „v blízké budoucnosti historici zjistí, že kinematografie založená na fotochemickém obraze je jen krátkým odbočením v rámci historického vývoje animovaného obrazu. Dodává, že reprezentativní úloha obrazu se spíše než samotnou podstatou filmu stane, podobně jako vyprávění, jen druhotným kódem jeho interpretace.“⁸⁾ Na rozdíl od Manoviche a Cubitta je animace pro filmové teoretiky a historiky „jen“ vývojovým technologickým stupněm filmové řeči. Například Američané David Bordwell s Kristin Thompsonovou v pojmosloví knihy *Dějiny filmu* uvažují o animaci jako o „[...] procesu, při němž je vytvořen umělý pohyb násnímáním série kreseb, objektů nebo jednotlivých počítačem vytvořených obrazů. Malé změny pozice, natočené okénko po okénku, vytvářejí iluzi pohybu.“⁹⁾ Animace má v rámci filmové historiografie (i teorie) „auru“

7) Manovich digitální film definuje následující rovnicí: „digitální film = záznam živé akce + malba + zpracování obrazu (*image processing*) + kompozice + 2D počítačová animace + 3D počítačová animace.“ Lev M a n o v i c h, c. d., s. 294–302.

8) Sean C u b i t, *The Cinema Effect*, Boston: MIT Presss 2004, s. 97.

9) Kristin T h o m p s o n – David B o r d w e l l, *Dějiny filmu*, Praha: AMU/NLN 2007, s. 760.



Obr. č. 3. *Carpets Curtains: Nora. Live Re-edit (2005)*

(zdroj: Filip Cenek)

nástroje k ožívání předmětů, k rozpohybování kreseb nebo počítačem vytvářených hyperrealistických triků. Ve srovnání s Seanem Cubitem a Levem Manovicem, kteří filmovou řeč „dobyvačně pokořují“ všudypřítomnou animací v umění pohyblivého obrazu, není v kontextu filmové historie animace nijak přeceňována. Pro Manoviche ztrácí využitím digitálního obrazu význam hodnověrnosti i tzv. otisk reality, který je vlastní fotochemickému (indexickému) záznamu filmu. Z pohyblivého obrazu se pro Manoviche stává více nová forma malířství než filmu. Digitálnímu obrazu ovšem přisuzuje rovinu manuálního vzniku, kdy nástrojem k práci je počítač. Cubitt pomíjí oblast záznamu živé akce ve vztahu k animaci a věnuje se analýze grafických pohyblivých obrazů. Upíná se přitom k interpretaci datového obrazu skrze nekonečno vektorových veličin, pomocí kterých jsou vytvářeny koncepty obrazů (obecně lze říci, že digitální záznam reality transformuje datový obraz v popsitelné veličiny, proto jeho samostatný rozbor nemá ani v Cubittově přístupu smysl).

Animovaný film bývá odlišován od hraného filmu způsobem své produkce tak, jak o něm uvažují i Bordwell s Thompsonovou. Pokud je ovšem k termínu animace přistupováno jako k posuvnému znaku (*shifter*), tak lze animaci pojímat coby nelokalizovaný princip kinematografie, který je přítomný napříč tvorbou pohyblivého obrazu. Je tedy i součástí záznamu fotorealistické akce a jeho následné obrazové transformace během zpracování. Referentem animace může být kresba, loutka, model, filmové políčko, software, promítací frekvence, ale i technologický princip záznamu. Možná proměnlivost „mluvčího“ animace se váže k vývojovým stádiím umění pohyblivého obrazu, stejně jako k jeho autorské manipulaci (volbě objektů animace). Pro živou animaci je důležitá dvojí interak-

tivita, která vychází ze znalosti média (technologie), se kterým se pracuje, i ze způsobu jeho prezentace. Lev Manovich v této souvislosti píše o rozhraní prezentace (tzv. *interface*), v sémiotickém jazyce o kódu, prostřednictvím něhož vnímáme médium.¹⁰⁾ Interface je jakousi vstupní branou do prostoru setkání s dílem a jeho interpretace:

Kinosál nebo televizi nahrazuje okno internetového prohlížeče, stejně tak stěnu v galerii, knihovnu i samotnou knihu. Vše je v jednom, nová situace je tak manifestována sama o sobě: veškerá kultura, minulá či dnešní, je filtrována skrze počítač a jeho *jedinečné rozhraní* (*human-computer interface*). [...] Samotný kód je jen velmi zřídka neutrálním transportním mechanismem v rámci kulturní komunikace; nejčastěji ovlivňuje samotnou zprávu, kterou přenáší. Kód tak může zprostředkovávat svůj vlastní model světa, jeho logický systém nebo ideologii; kulturní zpráva je vytvořena užitím kódu, ale zároveň i limitována daným modelem, systémem či ideologií.¹¹⁾

Rozhraní (*interface*) je v přeneseném významu design, který zprostředkovává dílo: vnímáme například fotografii skrze socio-kulturní kontext filmu, v sémiotickém významu kód filmu. Jiným příkladem by bylo vnímání filmu například v rámci kódu internetu, což je v současnosti poměrně běžná zkušenost. Tato práce s odkazem, „interaktivitou“ mezi médii, je stěžejní pro *živou animaci*, kdy je aktivně využito rozhraní několika médií v rámci aktivního provedení díla. Samostatně přitom stojí kontext filmu, který je zastřešujícím interpretačním kódem, neboť uvažovaná díla jsou pojímána v rámci filmové prezentace, která může být stanovena produkčně, autorsky nebo kurátorsky.

Příklady animace

Stanovení referentu animace je – jak pro projevy *živé animace*, tak pro ostatní umění pohyblivého obrazu – otázkou definování příčinného vztahu k výchozímu materiálu díla. Animace již není svazována jen se sekvenčním filmovým záznamem a manipulací s neživým objektem. U projektů *živé animace* je existence referentu animace dána samotnou skutečností, že dílo vzniká manipulací obrazu v reálném čase. Divák je bez dřívějšího povědomí o základních elementech média nebo objektu animace schopen vnímat skrze rozhraní filmu novou skutečnost jako zásadní a vztahuje ji ke své filmové zkušenosti, kterou tak znovu (re)definuje. U ostatních děl, která nevznikají v reálném čase prezentace, je důležitá samotná struktura díla a definování mluvčího animace. Díla *živé animace* mohou funkčně pracovat s omezenějším rejstříkem kódu při zachování některých ze základních atributů vztahujících se ke kódu filmovému. Za jeho atributy lze považovat samotnou projekci ve filmovém sále (pasivní role diváka), rámování obrazu projekčním plátnem nebo strukturu pohyblivého obrazu. Může se jednat o významové asociování filmu, které se v divákově vědomí odehrává. V tomto případě má *živá animace* mnoho společných znaků s výtvarnými instalacemi, galerijními prezentacemi, kde k asociaci filmu postačí například jen rozměr filmového plátna, které značí rozhraní vnímání. U *živé ani-*

10) Lev M a n o v i c h, The Interface as a New Aesthetic Category. Online: <<http://www.voyd.com/ttlg/textual/manovichtext.htm>>, [cit. 29. 10. 2009].

11) Tamtéž.

mace ovšem ve většině případů nesplývá filmový kód (interface) s formou děl, ale stojí samostatně a může se stát interaktivním výrazovým prostředkem.

Americký experimentální filmař Tony Conrad vytvořil v období let 1972 a 1973 sérii *YELLOW MOVIES*. Namaloval na papír černou obdélníkovou výseč dle poměru projekčních plátén a samotnou plochu natřel levnou bílou barvou, která byla velmi citlivá na světlo; časem bledla až žloutla. Conradovy časově různě dlouhé „filmy“ jsou považovány za nejzazší limity strukturálního filmu. V rovině významů kódu filmu se jedná spíše o splnutí se samotnou formou těchto děl než o manifestaci animace světlem pomocí rozhraní filmu. Hudebník a multimediální umělec Tomáš Dvořák v projektu *ŽIVÁ PARTITURA* (2006–2007) využíval atribut plátna způsobem, který je typický pro živou animaci. Formální stránka nemanifestuje pouze možnosti filmového média, ale poukazuje na způsob, jak multimediální akci interpretovat na úrovni několika kódů. V *ŽIVÉ PARTITURE* se kombinuje performance s intenzitou hudebního koncertu a s vizuálním experimentem. Celý projekt je podobný laboratorní analýze, pro kterou je důležitá stejným dílem strukturovanost jako nahodilost v improvizaci. Během koncertu performer pomocí sprejů a šablon zaznamenává hudební částice, s nimiž potom pracuje v druhé části programu, kdy tyto zvukové novotvary aktivuje na pozadí bílého plátna, které je po celou dobu snímáno webkamerou. Modulovaný „animovaný zvuk“ původních skladeb je doprovázen dalšími hudebníky, přičemž se zvukové roviny vrství v remix původních skladeb a nově vznikající obrazce, které jsou snímány kamerou přenášející vizuální obraz pomocí trackingu do programového systému. Ten iniciuje změny v hudbě na základě barvy a pohybu objektů na plátně. Podobná situace jako v případě projekčního plátna obklopuje základní element pohyblivého obrazu, statickou fotografii (filmové políčko). V případě animační techniky pixilace je fotografie bazální sekvenční jednotkou, na základě které se konstruuje animovaný pohyb objektů či osob. Samotná pixilace je formálním prostředkem animace. Odlišným způsobem s fotografií pracuje v rámci umění pohyblivého obrazu Michal Pěchouček, který v aluzivních videích složil několik fotopříběhů. Ty mají rysy prekinematografických animačních snah o rozpohybování sledu fotografií nebo obrázků. Na principu pohybu statických elementů založená videa *KOČÁRKÁRNA* (2004), *OSOBNÍ VLAK* (2005) a *PATER NOSTER* (2005) se odvíjejí v jednom záběru prostřednictvím kontinuálního sledu pohyblivých se fotografií. Dynamická kvalita rozpohybování obrazu, jeho zpomalení nebo zrychlení funguje ve videu jako symbol samotného mechanismu projekce obrazu. Estetizovány jsou aspekty sekvenčního snímání filmových políček, které ubíhají v plynulém sledu vedle sebe (*OSOBNÍ VLAK*) nebo nad sebou (*KOČÁRKÁRNA*, *PATER NOSTER*) řazených fotek. Tematizovaná technologie klasického filmu by nebyla schopna zaznamenat obraz obdobným způsobem, jakým Pěchouček „vystavuje“ příběh v jednom animačně řízeném záběru těchto videí. Umělec pohyblivých obrazů Filip Ceněk zpracovává fotografii, konkrétněji obrazy nalezených pohlednic, v projektu *CARPETS CURTAINS* (2003–2009). Podobně jako v předešlých příkladech Ceněk vytváří jeden vertikálně plynoucí videobraz, vznikající v reálném čase audiovizuální performance. V odkazu na název („*koberce, záclony*“) je původní statická fotografie doslova rozplétána elektronickými nástroji v abstraktní předivo elementů. Ty mohou být chybou stejně jako skrytou pamětí média. Abstraktní rozplétání Ceněk dále modeluje v subtilní novotvary. Během performance je divákovi vzdalován původní fotografický obraz, který mohl být hmotnou podstatou celé-

ho díla. Na začátku ukázaná pohlednice je nakonec jen fotografickým rozhraním, které diváka odkáže k nedefinovatelnému elektronickému kódu, podléhajícímu další animaci. Filip Cenek tak v rámci improvizovaného vystoupení společně s hudebníkem Ivanem Palackým zpřítomňuje hraniční mody elektronického obrazu.

Obraz fotografie může být modelem animace stejně jako výchozím otiskem balzamuujícím realitu. Fotografie je podobně jako projekční plátno impulsem k rozkladnému uvažování o elementech pohyblivého obrazu a jejich manipulaci v rámci filmového kontextu. Jakákoli filmová sekvence je rozložitelná na soubor fotografií. Animačně řízený pohyb fotografií nebo i slideshow je výrazovým prostředkem užitým k ovlivnění dynamického nebo statického sledu fotografií (filmových políček). Kategorie posuvného znaku animace (*shifter*) stanovuje smysl animace a její objekt, který je projevem mluvčího animace, zatímco *živá animace* vychází ze základního střetu s filmovým kontextu, který může fungovat ve významu výchozího kódu. Důležitá je interaktivita mezi rozhraními, jako je tomu u děl Tomáše Dvořáka, Michala Pěchoučka a Filipa Cenka. Extrém kurátorské interpretace představuje dílo Tomáše Dvořáka, které se v rámci *živé animace* asi nejvíce blíží prekinematografickým principům ve smyslu absence pohyblivého obrazu a důležitosti podoby jeho ilustrace. Podoba prezentace je tak významnější než obsah animovaného obrazu. Videá Michala Pěchoučka, ač nevznikají v reálném čase, ilustrují prostupnost mezi médii pohyblivého obrazu podobně jako performance Filipa Cenka. Nejedná se jen o formální splynutí obsahu díla s jeho formou, jako v pracích Tonyho Conrada, kde je mluvčí animace definovatelný bez přítomnosti jiného než filmového rozhraní. To je dáno i dobou vzniku díla a daným způsobem uvažování o limitech filmového média v rámci filmového experimentu a strukturálního filmu.¹²⁾

Animace filmu

Při projekci realistického záznamu „vnímáme zejména časoprostorové determinanty a ontologickou jistotu obrazu“, píše o fotochemickém, realitu balzamuujícím záznamu André Bazin.¹³⁾ Tato teze upozorňuje na indexickou povahu obrazu a týká se klasické fotografie a celuloidového filmu. Význam fotograficky věrné reprodukce skutečnosti definitivně zpochybnila digitalizace obrazu. Skrze digitální média pohyblivého obrazu je tak možno konstruovat vlastní vizuální význam nejen střihem, ale i samotnou tvorbou záznamu, postprodukční transformací nebo projekcí obrazu. Povaha dnešních médií umění pohyblivého obrazu umožňuje pracovat s inherentními formálními postupy a soustředit se na transformační postupy obrazu typické pro animaci. Těmito postupy je rozuměn v obecné rovině smysl posuvného znaku animace, ve významu manipulace s obrazem. O filmové animaci se v tradičním významu její definice uvažuje jako o mechanickém aktu manipulace s neživým objektem (kresby, loutky apod.), přičemž záznam této akce odvisí od sekvenčního snímání jednotlivých filmových políček. Animace je jedna z prvních filmových metod a objevuje se vrchovatou měrou v tvorbě Georgese Mélièse, který

12) Všechna popisovaná díla kromě „žlutých filmů“ Tonyho Conrada byla prezentována na některém z ročníků Přehlídky animovaného filmu v Olomouci.

kombinoval záznam živé akce s animačními technikami a triky. Kanadský filmař (animátor) Norman McLaren „viděl“ podstatu animace v mezifázi střetu mezi každou dvojicí filmových políček. Tato tenze, meziprostor, byl pro McLarena mnohem důležitější než skutečnost, která je na jednotlivých políčkách doopravdy zobrazena. Animace v rámci digitální postprodukce je součástí většiny filmové tvorby. Přetrvává přitom kategorické vymezení animovaného filmu na základě archaického teorému, který je dán filmovou technologií a mechanickým záznamem obrazu bez toho, že by byla tato skutečnost ještě naplňována. Animační principy filmu lze analyzovat na úrovni obrazu, přičemž prvopočátky odkazují k prekinematografickému období prvních mobilů (thaumatrop, kinetiskop ad.), kde se iluze pohybu konstruuje z grafických struktur nebo fotografií pomocí manuální animace, ale není dosaženo záznamu obrazu. Obdobně lze vnímat i rozklad filmových atributů a vliv nebo impulsy k animaci obrazu na úrovni celého systému kinematografie. Ať už jde o polyekranové projekce, projevy expanded cinema nebo obecný vývoj filmových avantgard a experimentálního filmu, kde se uplatňuje množství animačních technik, které narušují obrazovou i skladebnou strukturu filmu. Animace jako pojem se tedy nevztahuje k jedné definici. Záleží na tom, zda animací upozorňujeme na hmotnou podstatu pohyblivého obrazu nebo interaktivitu mediálních rozhraní, která je typická pro živou animaci a pro podobná multimediální díla pracující s atributy filmového kontextu.

Ve své stati *The World is a Cartoon: Stray Notes on Animation* kanadský umělec a teoretik animace Steve Reinke¹⁴⁾ dochází k závěru, že animace i kinematografie jsou dvě samostatné trajektorie. Zdůrazňuje, že *animace se stala kinematografií a kinematografie se stala animací*. Svou úvahu uzavírá konstatováním, že „animace se stává řídicí silou v rámci objevení diskursivních možností nových médií a filmu“.¹⁵⁾ Je zbytečné hledat paralely s loutkovým filmem a vymezovat filmovou animaci vůči vizuálnímu umění. Animaci lze přijmout jako všudypřítomnou a zároveň jako nelokalizovanou syntagmatickou součást umění pohyblivého obrazu. Její naplnění smyslem získáme až poukázáním na její referent nebo interakci jiného média v socio-kulturním kontextu filmu. O celku, dílech v mediální interakci, lze mluvit jako o *animaci filmu*.

Mgr. Martin Mazanec (1981)

Autor vystudoval sociologii a filmovou vědu na Univerzitě Palackého v Olomouci, v současnosti je doktorandem na FAMU v Praze. Ve své disertační práci se zabývá kurátorstvím pohyblivého obrazu a jeho remediačními procesy.

(Adresa: martin.mazanec@gmail.com)

13) André Bazin, Ontologie fotografického obrazu, In: Karel Čižák (ed.), c. d., s. 21–27.

14) Steve Reinke, *The World is a Cartoon: Stray Notes on Animation*. In: Chris Gehman – Steve Reinke (eds.), *The Sharpest Point: Animation at the End of Cinema*. Ottawa: YYZ Books 2005.

15) Steve Reinke, c. d., s. 11–12.

Citované filmy:

Fantasmagorie (Fantasmagorie; Émile Cohl, 1909), *Yellow Movies* (Tony Conrad, 1972–1973), *Živá partitura* (Tomáš Dvořák, 2006–2007), *Kočárkárna* (Michal Pěchouček, 2004), *Osobní vlak* (Michal Pěchouček, 2005), *Pater Noster* (Michal Pěchouček, 2005), *Carpets Curtains* (Filip Cenek, Ivan Palacký 2003–2009).

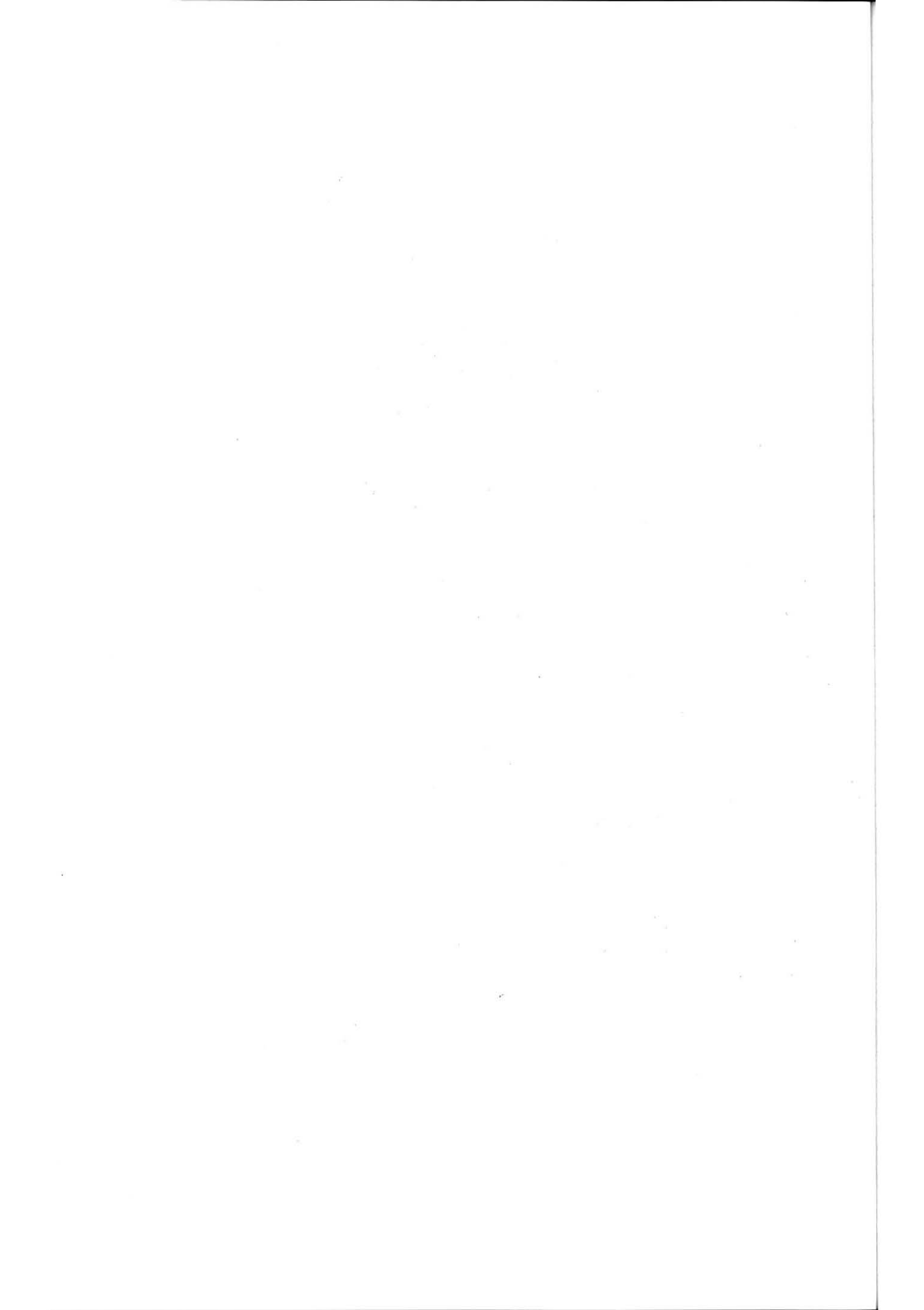
SUMMARY

ANIMATION OF FILM

Martin Mazanec

The aim of the text is to draw attention to a possible change in the conception of principles of animation in terms of historical development of cinematography, as well as a reflection of technological forms of moving image. Employed here is the category of the so-called *live animation*, which raises the question of understanding the relationship between the system of film and animation. The latter is no longer bound solely to the traditional sequential (film) shooting of individual frames but, on the contrary, forms most part of digital image post-production processing. Film animation is considered in its ever-changing state of development, which exhibits the features of the so-called *shifter* in the semiotic sense. The author proceeds from the assertion that film animation as a principle does not have more in common with puppet theater than it does with live action shooting that forms the elementary material of feature films. Image material has been a source material referent to animation from pre-cinematographic devices up to present-day use of digitalized moving image.

Translated by Jan Hanzlík



ANIMOVANÝ FILM: FIGURY A HYBRIDIZACE

Inés Jerrayová

I když se zde budeme zabývat animací ve vztahu k filmu, měli bychom mít na paměti, že nespadá jen do této oblasti. Animace přispívá k tomu, abychom na kinematografii pohlíželi ze širší perspektivy, a umožňuje studovat formy a disciplíny, které ji přesahují a které zkoumají podmínky lidské existence. Animovat znamená rozpohybovat. Slovy významného ruského režiséra animovaných filmů Jurije Norštejna, vtisknout duši tomu, co uvádíme do pohybu.¹⁾ Zjednodušeně řečeno, přisuzování duše předmětům a obrazům bývá často spojováno na jedné straně s animistickými praktikami primitivních společností, od nichž nás odděluje civilizační rámec, a na druhé straně s uměle vytvořenou komplementaritou mezi tělem a duší, kterou prožíváme jakožto bytosti obdařené rozumem. To se však dnes jeví jako sporné.²⁾

Antropologové dlouho připouštěli existenci jiných společností [...], v nichž se nerozlišuje mezi duší a tělem, mezi životem a zásvětem, v nichž zvířata, lidé a duchové tvoří nerozlišené kontinuum. Takový způsob uvažování je charakteristický zejména pro „animistická“ náboženství. V současnosti však antropologové tuto představu opustili a připouštějí, že dualistická opozice mezi tělem a duší je bezpochyby univerzálním rysem lidských společenství.³⁾

Takový vývoj neposkytuje odpověď na otázky, které si v souvislosti s nastíněným rozlišením můžeme klást. Dovoluje však nově legitimizovat univerzálnost myšlení a tvorby a nepohlížet na různé obory prostřednictvím opozice mezi Západem a zbytkem světa. Dualitě duše a těla podléhá i animace, řídí se jí prostředky tvorby a distribuce v industrializovaných zemích.

Pro vymezení předmětu této studie jsme využili antropologii, abychom poukázali na blízkou souvislost mezi podstatou člověka a animací, která umožňuje tuto podstatu zvýraz-

-
- 1) „Norštejn v jednom rozhovoru upozornil na to, že „anima“ v animaci znamená obdařit „duší“, nikoli pouze životem.“ William M o r i t z, *Narrative Strategies of Resistance and Protest in Eastern European Animation*. In: Jayne P i l l i n g (ed.), *A Reader in Animation Studies*. London: John Libbey & Company 1997.
 - 2) Jean-François D o r t i e r, *L'éternel retour de l'âme*. *Sciences Humaines*, červenec 2009, č. 206. Dostupné online: <http://www.risc.cnrs.fr/pdf/SH206_focus_ame.pdf>, [rev. 30. 11. 2009].
 - 3) Philippe D e s c o l a, *Une distinction universelle?* *Sciences Humaines*, červenec 2009, č. 206, s. 21. Dostupné online: <http://www.risc.cnrs.fr/pdf/SH206_focus_ame.pdf>, [rev. 30. 11. 2009].

nit. Proto se v tomto článku zaměříme na vztah animovaného filmu ke skutečnosti, a to především z perspektivy divácké zkušenosti. Budeme také konkrétněji mluvit o tělesné a afektivní stránce této zkušenosti, přičemž zdůrazníme vztah postav k objektům a k pohyblivé hranici mezi nimi a jejich prostředím. A konečně, prozkoumáme význam a místo dětského prožívání v animovaném filmu. Některé animované filmy se zaměřují na vztah člověka k sobě samému (po stránce afektivní i tělesné) a nás zde bude zajímat, nakolik tento vztah odráží regresivní zkušenost připomínající v jistém ohledu tělesné a psychické vědomí v dětském věku. Pro rozbor těchto témat jsme vybrali tři filmy, které příhodně korespondují s našimi záměry. Jedná se o POSTCARDS OF BELIEF (2001) Lesley Adamsové, DANS LA PEAU (2007) Zoltána Horvátha a o Bluovo MUTO (2008).

1. Konec radikálních dichotomií?

Film a animace v režimu živého obecně a těla zvláště

Pro naše účely bude užitečnější popsat, jaké místo zaujímá animace v rámci kinematografie, než se pokoušet o její definici. Nejedná se o žánr, jako v případě komedie nebo detektivky, ale spíše o určitý druh filmu. Takové pojetí sice usnadňuje analýzu z pozic filmových studií, ale zároveň animaci marginalizuje. Nebo je tomu jinak?

Četní autoři se snažili přehlížený a podceňovaný animovaný film rehabilitovat. Dnes naštěstí zjišťujeme, že se nachází v pozici, kterou mu kinematografie reálných záběrů (le cinéma de prises de vues réelles) upírala.⁴⁾ Vymezení animace jako jednoho z druhů filmu není zcela uspokojivé. Můžeme se totiž ptát, proč by tomu nemohlo být naopak. Proč by kinematografie reálných záběrů nemohla být druhem animace? Takové tvrzení může vyvolat úsměv na tvářích filmových teoretiků, kteří jsou si jisti svou pravdou, i veřejnosti, která je stávající hierarchizaci uvyklá. Joanna Bouldinová⁵⁾ nicméně ukázala, že si tuto otázku již relevantním způsobem položili například Edward S. Small a Eugene Levinson⁶⁾ či později Alan Cholodenko.⁷⁾ Tito autoři, stejně jako někteří další teoretici, prosazovali takové teoretické pojetí animace, které by ji přehodnotilo z perspektivy technických dějin kinematografického dispozitivu a s ohledem na samotnou povahu filmu. Alan Cholodenko zdůrazňoval zejména to, že první filmové diváky vzrušovala právě animace⁸⁾ fotografických obrazů: „Animace‘ jakožto myšlenka, koncept a impuls byla základní součástí zkušenosti prvních diváků a jejich vzrušení z filmového obrazu.“⁹⁾

4) Takto zde označujeme nejznámější druh filmu, v němž kamera snímá reálné herce. I tato distinkce je ovšem problematická, protože již od počátků kinematografie řada děl využívala různé figuríny, kulisy a technické triky, které měly vytvořit iluzi bezprostředně snímané skutečnosti.

5) Joanna B o u l d i n, *The Animated and The Actual: Towards A Theory of Animation, Live-Action, and Everyday Life*. Irvine: University of California 2004, s. 24.

6) Edward S m a l l – Eugene L e v i n s o n, *Towards a Theory of Animation. The Velvet Light Trap* 24, 1989, s. 67–74.

7) Alan C h o l o d e n k o (ed.), *The Illusion of Life: Essays on Animation*. Sydney: Powers publication 1991.

8) Text si zde hraje se škálou významů francouzského slova animé či anglického animated, které znamená také oživený, oduševnělý (pozn. překl.).

9) Tamtéž, s. 28.

Teoretikové animace často zmiňují ještě jiný aspekt, který se týká střihu. Již citovaní Small a Levinson založili svou argumentaci na tvrzení, že film je utvářen střihovou juxtapozicí záběrů a že tato spojení jsou sama o sobě animací: „[...] animaci lze formálně chápat jako druh montáže a montáž může být podobně vnímána jako druh animace¹⁰⁾ – animace ‚stříhem‘.“¹¹⁾ Cholodenko jde v argumentaci dále a tvrdí, že animace předcházela filmu, a proto je film formou animace, nikoli naopak: „můžeme prohlásit, že animovaný film nejenže předcházela zrodu kinematografie, ale dokonce film zplodil.“¹²⁾ V souvislosti s těmito výroky chceme zdůraznit naši diváckou zkušenost s animovaným filmem, respektive tvůrčí dimenzi, které se v nás dovolává. Animace totiž nabízí rozmanité světy, a tím nás stimuluje k tvůrčí spoluúčasti. Popsaná stimulace odráží nejrozličnější způsoby, jimiž lidské bytosti uchopují svět kolem sebe. Tato zkušenost by neměla být zkoumána jen z fenomenologického hlediska, i když s ním zůstává spojena. Fenomenologické hledisko bylo totiž využito pro studium hraného filmu a proces promítání i podmínky sledování filmu jsou prakticky stejné u animované kinematografie i kinematografie reálných záběrů. Fenomenolog Philip Brophy však poznamenává, že snaha hraného filmu reprezentovat skutečnost prostřednictvím fotografie vede k ochuzení či omezení zkušenosti.¹³⁾

Pokusíme se k této zkušenosti více přiblížit z hlediska afektivního prožívání, a to prostřednictvím formy a výtvarného potenciálu vyprávění. Animace odkazuje diváka k jeho vnitřnímu prožitku. V tomto smyslu se zde opíráme o nezbytně subjektivní chápání filmu. Jak správně podotknul Georges Sifianos, obraz je nutně subjektivní a animace osobní povahu obrazu zdůrazňuje, přímo se jí domáhá.¹⁴⁾ Nabízí se otázka, jestli to, co nazýváme „setkáním“ dvou entit (diváka a filmu), není v případě animace v jistém smyslu hlubší, protože animace si nenárokuje status objektivitu. Je tomu tak zejména proto, že animace nespolehá jen na fotografický záznam a využívá k tvorbě pohyblivých obrazů nejrozličnější techniky, více či méně řemeslně náročné a sofistikované.

Upřesněme, že pod pojmy afekt a afektivní rozumíme soubor psychologických mechanismů, které ovlivňují naše chování. Patří sem pocity, pudy a emoce. Afekt je obvykle chápán jako něco odlišného, ne-li přímo protikladného k rozumu. Jsme si dobře vědomi, že je tento termín silně zabarven psychoanalýzou, respektive je z ní vypůjčen. Vycházíme proto z definice Carla Gustava Junga: „[Afekt] je zároveň psychickým stavem citění na straně jedné a fyziologickým stavem inervací, které se kombinují a vzájemně na sebe působí, na straně druhé.“¹⁵⁾ Při použití tohoto pojmu tedy bereme v úvahu jak jeho biologickou, tak psychologickou stránku.

10) Tamtéž, s. 24.

11) Tamtéž, s. 24.

12) A. C h o l o d e n k o, c. d., s. 9.

13) Philip B r o p h y, *The Animation of Sound*. In: A. C h o l o d e n k o (ed.), c. d., s. 67.

14) „Neexistuje objektivní obraz. Fotorealistická malba se snaží skrýt, neutralizovat svou subjektivitu. Sebevíc „neutrální“ fotografie je vždy výsledkem subjektivní volby. I kdybychom vyfotili něco za našimi zády – aniž bychom se podívali do hledáčku – už jen samotný fakt, že jsme zde a ne někde jinde, zatěžuje fotografii subjektivitou.“ Georges S i f i a n o s, *Langage et esthétique du cinéma d'animation*. Paris: Université Paris I 1988, s. 73.

15) „Jung se v období dezorientace, které následovalo po roztržce s Freudem, intenzivně zaměřil na obrazy skryté za rozbouranými emocemi, afekt zmocňující se jedince představuje v danou chvíli jeho životní úkol [...]. Aby se člověk vypořádal s afektem, musí mu čelit, to znamená přestat mluvit a dát emoci tvar.“ Aimé A g n e l et al., *Le vocabulaire de Carl Gustav Jung*. Paris: Ellipses 2005, s. 8–9.

Prožitek animovaného filmu zprostředkovaný kinematografickou projekcí je pro mnoho lidí výjimečný. Jedinec díky němu často nalézá nový přístup k vlastní představivosti a napojení na představivost jiné osoby, která v daném případě film natočila. V souvislosti s animací bývají často zmiňovány pojmy imaginace a fantazie. Používají se také jako argument, který má prokázat, že animovaný film nereprezentuje skutečnost. Je proto třeba neustále ospravedlňovat význam animovaného filmu, jeho schopnost odrážet skutečnost člověka a světa jako celku, a to ve stejné míře, v jaké to dokáže kinematografie reálných záběrů. Marcel Jean na to poukazuje se záměrně zdůrazněným rozčarováním: „Animovaný film nabízí většinou únik do fantazie k velké radosti těch, kteří v tomto ‚podfilmu‘ vidí úžasnou a neškodnou zábavu.“¹⁶⁾

Připouštíme, že zde opravdu existuje komplexní vztah mezi animací a imaginací (což ostatně potvrzuje i Marcel Jean).¹⁷⁾ Animace totiž díky své polymorfní povaze umožňuje realizovat cokoli, co nás napadne.¹⁸⁾ Umožňuje ztvárnit zamýšlený příběh bez ohledu na fotografické parametry a z nich plynoucí omezení pro aktualizaci.¹⁹⁾ Časté spojování animace s imaginací samo o sobě nemusí odrazovat, problémem však je to, že v naší společnosti je imaginaci často prisuzována anekdotická povaha. Nevěnujeme se totiž dostatečně její základní dimenzi týkající se jedince a jeho vztahů ke světu. V imaginaci může žít iracionální stránka skutečnosti a její manifestace jsou pro život nepostradatelné.

I když nechceme budovat radikální dichotomii mezi kinematografií reálných záběrů a animovaným filmem, zmiňujeme zde imaginaci proto, abychom vyjádřili badatelský zájem o takový film, který směřuje ke svébytnosti artefaktu. Georges Sifianos k tomu poznamenává: „Myšlenka, že film dokáže ‚kopírovat skutečnost‘, je stejně pomýlená, jako je rozšířená. Animovaný film je naopak definován tím, že vždy ukazuje svou povahu artefaktu.“²⁰⁾ Dick Tomasovic zmíněnou tezi potvrzuje v komentáři k jedné sekvenci filmu Charlese Bowerse *A WILD ROOMER*, kde píše o

[schopnosti animace] oživovat, vytvářet svrchované univerzum, v němž se už nic nemůže jevit jako sporné – prostě proto, že je v něm vše „umělé“. Animovaný film soustředí veškerou energii na to, aby dal svým výtvorům život; snaží se vytvořit iluzi života, ovšem života umělého.²¹⁾

16) Marcel J e a n, *Le Poids des Corps*. In: Týž. *Le langage des lignes: et autres essais sur le cinéma d'animation*. Québec: Les 400 coups 1995, s. 79.

17) „Mým záměrem není zcela odmítnout imaginaci a svobodu, které jsou pro animaci příznačné. Naopak....“ Tamtéž.

18) Ve vztahu k mentálním reprezentacím a také k myšlence *mentálního obrazu*, který se nachází na rozhraní filozofie a kognitivní psychologie. Georges Sifianos v této souvislosti používá pojem *mentální obraz* ke studiu animace a využil ho již ve své disertaci.

19) Pojem *aktuální* je zde chápán ve smyslu filozofickém v opozici k pojmu *virtuální* (ve smyslu potenciální). Tento pojem lze vztáhnout k jedné z dimenzí, o nichž pojednává práce Joanny Bouldinové, dokonce ho najdeme i v názvu, viz Joanna B o u l d i n, c. d.

20) Zoé K a p u l a (organizátor), *Symposium Perception of ArtWork: Philosophy, Art, Historical Perspectives and Empirical Studies*, (Iris Group) Institute of Research and Innovation. Paříž: Centre Georges Pompidou, říjen 2007. Online: <<http://plasticities-sciences-arts.org/>>, [rev. 30. 11. 2009].

21) Dick Tomasovic, *Le Corps en Abîme, sur la figurine et le cinéma d'animation*. Bruxelles: Rouge profond 2006.

Marcel Jean k onomu svrchovanému univerzu poznamenává: „Tím, že se vymyká baziňovské koncepci filmu, protože na ni lze bez problému uplatnit pojmy záběr, montáž a skutečnost, jeví se animace jako nepatřičné umění založené na ilustraci, umělosti a falšování.“²²⁾ Uvedený výrok, který bychom mohli vnímat jako pobuřující, pochází z knihy *Quand le cinéma d'animation rencontre le vivant* (Když se animovaný film setkává s živým). Autor se v ní zabývá problematikou živého (které se často prezentuje prostřednictvím fotografického obrazu kinematografie reálných záběrů) a animovaného filmu (který se neustále mění s tím, jak se mění konkrétní techniky animace). Všimněme si, že Marcel Jean zvolil slovo *živé*. Nepoužil například slovo *reálné*, aby poukázal na průnik kinematografie reálných záběrů a animace. Nejde mu totiž o způsob, jakým jsou věci zobrazovány, ale o samotnou povahu zobrazovaného. Jedinec je skrze svoji fyziologickou a duchovní existenci konfrontován s kategorií živého, a to díky své tělesnosti, díky přítomnosti a zániku těla, díky tomu, že představuje současně entitu neviditelnou i hmotnou, podřízenou vnitřním i vnějším zákonům a parametrům, což dalece přesahuje problematiku pohyblivého obrazu.

Díky tomu, že se nástroje pro výrobu a distribuci stále více a rychleji zdokonalují, se kinematografie reálných záběrů a animovaný film znepokojivým způsobem překrývají. Můžeme se ptát, co by mohlo být přirozenější, pakliže se média vzájemně kontaminují, jak konstatovala Christine Van Asscheová ve vztahu k videu²³⁾ a podobně i Edward S. Small, Eugene Levinson a Alan Cholodenko. Marcel Jean poukázal slovem „kontaminovat“²⁴⁾ na fakt, že se dnes animace používá ve velké míře v kinematografii reálných záběrů, a to prostřednictvím kombinovaného obrazu.²⁵⁾ Tvrdí, že si tento termín zvolil s vědomím jeho pejorativní konotace, aby vytvořil paralelu s mutujícím virem.

Termín souvisí i s jedním z filmů, na nichž chceme demonstrovat své teze. Jedná se o *MUTO*²⁶⁾ umělce vystupujícího pod jménem Blu. Tento film vzbudil pozornost svým performativním rozměrem. Jeho autorem je velmi produktivní italský grafik, který snímek realizoval na zdech Buenos Aires a Badenu, na něž maloval impozantní postavy a snímal je okénko po okénku. Jedná se jistě o pozoruhodný fyzický výkon, nebylo by však spravedlivé redukovat celý film na tento aspekt. Je jen jednou složkou formálně i narativně bohatého díla.

Svět vytvořený z černobílých maleb utvářejí gigantická těla, která se množí, transformují nebo integrují v jediné mutující postavě (odtud název *muto*, jak jej interpretovali

22) M. J e a n, L'image composite: une histoire de la mutation. In: Týž (ed.), *Quand le cinéma d'animation rencontre le vivant*. Laval: Les 400 coups 2006, s. 13.

23) Zde se samozřejmě jedná o video a ne o kinematografii. Obě média však vytvářejí obrazy v pohybu. Patnáct let starý text Christine Van Asscheové se navíc přibližuje tomu, co dnes zažívá animace zejména ve vztahu ke kinematografii: „Uprostřed sedmdesátých let jsme byli svědky kontaminace videa jinými způsoby tvorby [...] Některé způsoby tvorby video absorbují, jiné se jím nechají kontaminovat. Žádný z nich však z tohoto setkání nevyjde nedotknutý.“ Christine V a n A s s c h e, *Vidéo et Après*, Paris: Centre Georges Pompidou 1992, s. 13.

24) M. J e a n, L'image composite: une histoire de la station, s. 19.

25) „Pojem kombinovaný obraz, užívaný ve filmově-estetických textech, označuje obrazy složené z různých, někdy disparátních prvků, který byly získány nejčastěji digitální technologií (digitální fotografie, software pro úpravu obrazu, modelování, motion capture technologie apod.) a reálnými záběry.“ Tamtéž, s. 15.

26) Dostupné online: <<http://www.blublu.org>>, [rev. 30. 11. 2009].

někteří uživatelé internetu),²⁷⁾ jejíž tělo sestává z různých těles a předmětů. Tělo postavy samo sebe plodí a ničí různými způsoby: rozpadnutím, bujením, hybridizacemi, transformacemi atd. Nikdy se však nejedná o jednoduchý lineární vývoj. Figury jsou jakoby vydány napospas samy sobě a své vnitřní plodnosti. Vzniká uzavřený systém samovolných smyček, které se bez ustání obnovují, ale pořád se točí kolem stejného jádra. Zdá se, že je tím jádrem lidské tělo, nestabilní, silně efemérní a snadno transformovatelné. Mohli bychom zde dokonce použít maximy „Nic se neztrácí, nic se netvoří, všechno se transformuje.“²⁸⁾ Jako příklad můžeme uvést scénu, v níž z obřích úst vyběhnou zuby podobné zvířátkům, rozsypou se na chodník a rozeběhnou se na nožičkách všemi směry. Jeden z nich se vrátí na vertikální povrch zdi, kde znehybní, aby se z něj stal kus nábytku, ze kterého se vynoří lidská postava, a tak dále...

Schopnost neustále metamorfovat je důležitou vlastností animace. Marcel Jean jí dokonce věnoval celou kapitolu,²⁹⁾ v níž píše:

Ze všech figur je pro animaci bezesporu nejprizmatičtější metamorfóza. Syntetická povaha animovaného filmu nabízí umělci možnost všechno přetvořit – bytosti i věci – aniž by se tím prostředky animace dováděly do extrému.³⁰⁾

Grafický styl filmu MUTO je velmi jednoduchý. Lidské postavy nemají vlasy a vždy se vyznačují stejnými neosobními a takřka bezpohlavními rysy, což činí výpověď univerzální. Následnost mezi záběry není zcela plynulá, ale pouze přibližná, nicméně tato nepřesnost nijak nesnižuje čitelnost projektu; dodává mu syrovost, která staví do popředí kreativní zkušenost umělce, a nikoli dokonale vytříbený výsledek.³¹⁾

Výsledný film se nachází na rozhraní murálu, videoreportáže a umělecké performance. Definice animace jakožto umění a disciplíny je dostatečně otevřená a pohyblivá, aby do sebe mohla díla tohoto typu zahrnout. Způsob, jakým Blu pracuje s prostorem, je pozoruhodný. Využívá všechna zákoutí a rohy, interiéry i exteriéry budov. Animací postav, ale také vrstvením obrazů, materiálů, různých značek a graffiti, které byly již před tím přítomné na zdech, vnáší do svého díla narativní smysl. Okolí umělce se tak aktivně podílí na realizaci animace.

Výše jsme v souvislosti s prací Marcela Jeana zmínili, že v animaci hraje roli živost. Předchozí popis filmu MUTO ukazuje, jak se rozplývá hranice mezi animovaným (obrazy na zdech) a podkladem pro animaci (zdi a události odehrávající se na ulici před nimi). Podklad navzdory pasivitě zdí a objektů ovlivňuje svým časoprostorovým kontextem výslednou animaci. Za povšimnutí stojí také měřítko obrazů. Odkazuje přímo k našemu každodennímu pohybu v prostoru, v tomto případě v prostoru města. Rozměr obrazů

27) I když v italštině slovo primárně znamená „němý.“

28) Připisováno Lavoisierovi, který přeformuloval myšlenku Anaxagora z Klazomen.

29) M. J e a n, *Figures de la métamorphose*. In: Týž. *Le langage des lignes: et autres essais sur le cinéma d'animation*. Québec: Les 400 coups 1995.

30) Tamtéž, s. 59.

31) K podmínkám předvádění se však stavím rezervovaně. Film byl vybrán na četné festivaly, takže jsem ho mohla zhlédnout v kině na festivalu v Annecy v roce 2009. Již dříve jsem ho viděla na internetu (jako velká většina diváků). V kině byl výsledek slabší, vyčištění a zdokonalení podmínek předvádění negativně ovlivňuje vyznění filmu.

umožňuje projektovat sebe sama do fiktivního prostoru, který sousedí s každodenní materiální skutečností, a to bez jakéhokoli zprostředkovatele.³²⁾ Jakoby se auta, budovy a chodci také stávali fiktivními entitami. Animace se přelévá do skutečnosti, zaplavuje ji, integruje ji do sebe a prostřednictvím poměru velikostí poskytuje novou perspektivu. Jedná se navíc o měřítko v animaci velmi neobvyklé. Patrick Barres v kapitole „Le toucher de l'espace“ (Dotek prostoru) zmiňuje, že v animaci bývá upřednostňována drobnokresba. V souvislosti s animací malby píše: „Animovaný film dává barvě-znaku větší dosah. Upřednostňuje taktilní vjemy před optickými, pohled zblízka před pohledem z dálky.“³³⁾ Odkazy k prostorům a objektům animace lze tedy zkoumat jako odkazy k vzájemně souměřitelným tělesům. Můžeme si tak uvědomit i tendenci k reifikaci³⁴⁾ objektů, abychom je snáze uchopili v intelektuálním slova smyslu. Neplatí tato tendence jednoduše z faktu, že jsme těly v prostoru, což nás nutí konfrontovat se neustále s naším vlastním statusem těla-objektu? V tomto smyslu je velmi zajímavá teze Joanny Bouldinové, která situuje animaci do aktuálních společenských souřadnic. A to právě prostřednictvím zobrazované tělesné dimenze člověka. Táže se například:

Jelikož se blížíme okamžiku, kdy se digitální animované obrazy stanou nerozlišitelnými od analogových fotografických obrazů, můžeme ještě věřit v pravdivost a autentičnost jakéhokoli obrazu? [...] Tyto filmy³⁵⁾ také vyžadují, abychom se zabývali vztahy mezi animovaným a lidským, mezi technologickým a organickým. Co znamená být „člověkem“ a mít lidské tělo v době, kdy počítačová animace umožňuje nezvyklé a fantastické transformace tohoto těla (může být ohnuté, vyboulené, může létat, roztát a měnit tvar)?³⁶⁾

Stejně jako nemůžeme snadno a striktně oddělit kinematografii reálných záběrů a animovaný film, nemůžeme ani zbavit tělo afektů a stanovit radikální dichotomii těla a ducha nebo duše.

2. Tělesný a afektivní prožitek jedince: vztah jedince k předmětům a živému světu okolního prostředí

Je důležité říci něco o významu, jaký dáváme obecnému pojmu „tělo“. V první řadě musíme rozlišit tělo jako obraz (zobrazené tělo) a žité tělo (tělo nás diváků). Jakožto diváci

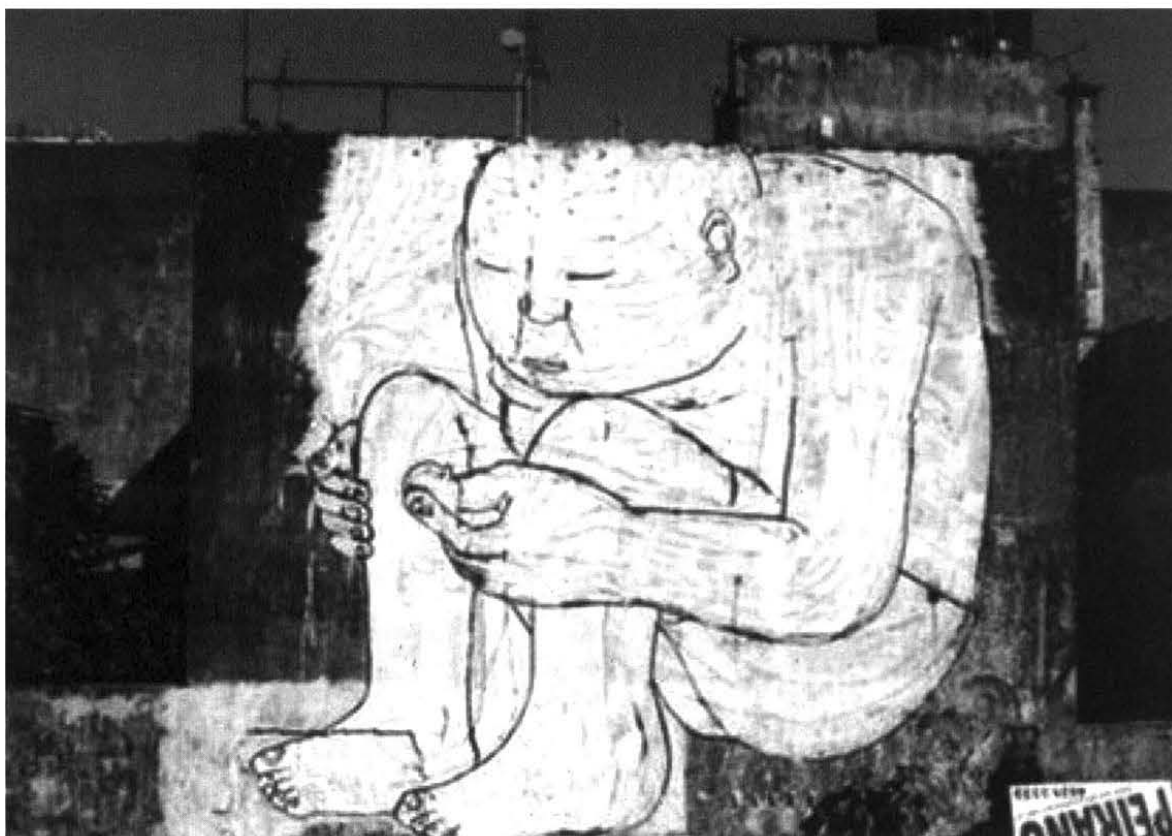
32) Například prolnutím dvou záběrů nebo zvýrazněním obrazu vůči podkladu v postprodukční fázi, což by vyzdvihlo animovaný film a upozadilo reálný prostor.

33) Patrick Barres, *Le Cinéma d'animation, un cinéma d'expériences plastiques*. Paris: L'Harmattan 2006, s. 49.

34) „Ve filosofii proces transformace pohyblivého, dynamického v nehybné, statické. Transformace mezilidského vztahu ve „věc“, to znamená v systém zdánlivě nezávislý na lidech, pro které se tento proces uskutečnil. (Za pojem reifikace vděčíme Marxovi; rozvinul ho však hlavně Lukács.)“. Online: <<http://www.larousse.fr/encyclopedie/nom-commun-nom/r%C3%A9ification/86932>>, [rev. 30. 11. 2009].

35) Joanna Bouldinová ve svém textu odkazuje na populární filmy, které směšují skutečné záběry a animaci a výsledek působí velmi realisticky, například SPIDERMAN nebo PÁN PRSTENŮ. J. B o u l d i n, c. d., s. 2.

36) Tamtéž, s. 2–3.



Obr. č. 1. *Bluovo Muto*

pohyblivých obrazů vnímáme současně znázorněné tělo (prostřednictvím nekonečného množství zobrazovacích technik) i žité tělo (prostřednictvím přímého odkazu, kterým se k němu film vztahuje, prostřednictvím toho, co naplňuje oživený obraz). Poznamenejme také, že žité tělo je v obraze přítomné i přes faktickou nepřítomnost herců, a to prostřednictvím lidí, kteří film vyrobili (režisérů, animátorů), zejména prostřednictvím jejich ruční práce a záměrů.

Zobrazované a žité tělo na sebe vzájemně odkazují. Záleží na režisérovi, jak tento vztah ve filmu projeví. Z tohoto důvodu zde – jistě dvojnásobným způsobem – spojujeme zobrazované a žité tělo, protože jsou předmětem interakce, kterou vnímáme jako jeden celek. Divák se v kině projektuje do filmu, a tento komplexní proces otevírá pole četných možností: lze se identifikovat s tou či onou postavou, cítit se jako voyeur, dojímat se nad zoufalstvím, zakoušet nadšení, pociťovat rodící se vzrušení z citového nebo sexuálního vztahu nebo se nechat kontemplativně unášet proudem filmu a nechat stranou analýzu nebo intelektuální porozumění atd. V tomto kontextu Marcel Jean poukazuje na důležitý fakt: „Ve filmu [...] je tělo hlavním nositelem emoce“ a „iluze pohybu [...] skrze tělo transcenduje [...], aby se stala zobrazením života samého.“³⁷⁾ Tato skutečnost umožňuje divákům silně fyzické ztotožnění s prožitkem herců na plátně a Marcel Jean klade otázku,

37) M. J e a n, *Le Poids des Corps*. In: Týž. *Le langage des lignes: et autres essais sur le cinéma d'animation*, s. 77.

jestli tato tělesná dimenze v animovaném filmu nechybí, jestli „není animace postižena absencí těla“.³⁸⁾ Zmíněnou tezi vysvětluje takto: „animovaný film osvobozený od zákonů reálného světa, osvobozený od tíže nabízí většinou únik do fantazie [...]“.³⁹⁾ Dick Tomasovic se v jistém smyslu k tomuto konstatování připojuje, když se v souvislosti s pojmem smrti dovolává prací Melièse a Lumièra a říká: „Osobitý režim pohybu umožňuje deskralizovat tělo.“⁴⁰⁾ Jak již bylo řečeno, nejenom že je tělo nepřítomné, animovaný film se ani nesnaží skrývat umělý charakter oživovaného. Tím se modifikuje, ne-li přímo narušuje identifikace s postavou. Tomasovic tvrdí: „Animovaný film vždy uniká z procesu kinematografické identifikace, vyprošťuje se z něj.“⁴¹⁾ I když v něm animované tělo chybí, divácký prožitek animovaného filmu velmi často odráží určité smyslové zkušenosti. Jak jsme popsali výše, animace privileguje imaginární dimenzi, a ta může odrážet niternější prožitky. Prostřednictvím Tomasovicových tezí jsme chtěli dát do souvislosti pojmy vztahující se k tělu, které jsou přítomné v naší psychice, a animovaný film. Jde například o termíny „stín“,⁴²⁾ „dvojník“⁴³⁾ nebo „smrt“.⁴⁴⁾ Zdá se, že všechny tyto pojmy můžeme vnímat jako afektivní vlastnosti lidského těla. Vztahují se k určité formě nepřítomnosti, neviditelnosti nebo nehmotnosti. Jejich neurčitost a mlhavost dovoluje zohlednit a ospravedlnit určité pocity a emoce, které lze vnitřně zakoušet.

K ilustraci předchozí myšlenky nám poslouží film Lesley Adamsové *POSTCARDS OF BELIEF*.⁴⁵⁾ Ten zprostředkovává velmi osobní prožitek fyzického a psychologického šoku, nezbytně však vyvolává i imaginární pocity. Přibližujeme se v tomto smyslu snu a dennímu snění. Ne však v podobě nekonzistentní a neskutečné iluze, jaká je se sněním často spojována, ale v podobě obrazů napojených na nevědomí, které ovlivňují náš každodenní život. Film *POSTCARDS OF BELIEF* velmi názorně demonstruje, co jsme chtěli naším bádáním ukázat. Totiž použití animovaného obrazu pro vyjádření bytosti v psychoafektivním světě, který je prožíván prostřednictvím tělesných smyslů. Režisérka Lesley Adamsová inscenuje syrově a zároveň intimně bolestnou zkušenost, kterou prožila při dopravní nehodě. V obraze vidíme tělo ženy nakreslené jednoduchými čarami. Ženský hlas popisuje pocity po srážce a doprovází ho zvuky nárazů a akcí, které se odehrávají v obraze. Tím se zesiluje dojem blízkosti prožitku zakoušeného na rovině fyzické (vnějšek těla, viditelné následky) a psychické (vnitřek těla, neviditelné pocity). Režisérka nám své pocity intenzivněji přiblížila ručně vybarvenou kresbou.

Ke zkoumání tělesných vjemů v animovaném filmu nás přivádí zájem o status objektů, ale i prostředí ve vztahu k tělu. Poznamenejme v této souvislosti, že v celém filmu chybí kulisy a znázornění okolního prostředí. Pozornost se soustřeďuje výhradně na popis těla.

38) Tamtéž, s. 79.

39) Tamtéž.

40) Dick T o m a s o v i c, *Meliès contre Lumière (encore)*. In: *Le Corps en Abîme, sur la figurine et le cinéma d'animation*. Pertuis: Rouge Profond 2006, s. 31.

41) Tamtéž, s. 30.

42) „Kolik mýtů a pověr přináší stín jako negativ živého těla.“ Viz „Dvojník“, tamtéž, s. 11.

43) „Ten podivný dvojník je také imaginární duplikací okamžiku smrti.“ Tamtéž.

44) „Asociace dvojníka se smrtí prostupuje představou nepřístupné a přeci tak důvěrně známé jinakosti.“ Tamtéž.

45) Dostupné online: <<http://www.animateprojects.org/>>, [rev. 30. 11. 2009].

Do centra pozornosti se díky absenci prostředí dostává obnažená anatomie těla, a stává se tak vlastním prostorem, v němž se setkávají temné síly, a laboratoří uzdravovacího procesu. Absence kulis umožňuje distanci od prožitku a významu filmu. Režisérka poskytuje dokonalý popis těla, které vnímáme současně jako cizí i naše vlastní „já“. Toto tělo představuje paradoxně objekt pozorovatelný zvnějšku i nás samotné.

Bude užitečné vrátit se k pojmu *tíže* (gravité) citovaném ve výše uvedené větě Marcela Jeana o nepřítomnosti těla v animaci. Jde nám o druhý význam tohoto slova,⁴⁶⁾ čímž se vracíme k pojetí Dicka Tomasovice. Jeho teze představené v knize *Le corps en abîme* nám umožňují dát do souvislosti beztížné animované tělo a smrt jakožto komplementární dimenzi existence. Tomasovic totiž zkoumal tělo skrze oživenou figurínu. Mluví-li Marcel Jean správně o „nedostatku“ animovaného filmu, pak lze říci, že tělo je zajímavé právě svou absencí a umělou reprezentací zprostředkovanou pohybem. Výzkum analogické reprezentace člověka a antropomorfizace v animovaném filmu přivedl Dicka Tomasovice zpět k myšlence daru života, kterou animovanému filmu často úspěchaně přisuzujeme. I když mají totiž figuríny lidské tvary a spontánně se podobají lidskému organismu, jsou to nehybné a mrtvé objekty, které oživí až kinematografický dispozitiv.

I z hlediska tematického se animované filmy zaměřují například na svět mrtvých a duchů, kteří se přirozeně mísí s živými bytostmi a nejsou od nich nijak odděleni. Jako kdyby smrt a s ní spojená beztížná fantasmata a bytosti měly v animaci své místo, stejně jako ho mají v životě jednotlivců.⁴⁷⁾ V kinematografii reálných záběrů je na plátně přítomné skutečné myslící tělo, naše myšlení je přitom vázáno na fotografický záznam kamery a není schopné tuto neviditelnou hranici bez vysvětlení překročit. Zkušenost smrti je však součástí naší podstaty, podstaty živé bytosti, která přestane existovat, když se tělo „pokazí“ a zmizí, aby se dále transformovalo.

Animovaný film odkazuje také k takovým stavům těla, které přesahují možnosti reálného zobrazení. Tím máme na mysli fakt, že reálná těla mohou tyto stavy zakoušet, ale nemohou je v úplnosti vnějškově demonstrovat. I když používáme metafory, prociťujeme stavy takřka doslova: roztékáme se, nafukujeme, rozptylujeme, vybuchujeme atd.⁴⁸⁾ Běžná řeč oplývá podobnými výrazy, ať už se týkají části těla nebo těla jako celku (mít hlavu v oblacích, ztratit hlavu atd.⁴⁹⁾). To se týká samozřejmě i nehybného obrazu, nejde o specifickou schopnost animovaného filmu. Proto je třeba dodat, že animovaný film dává takovému obraznému pocitu životnost. Díky rozpohybovanému obrazu umožňuje přesněji vyjádřit psychický stav, k němuž má svou strukturou velmi blízko, protože obojí představuje časový tok, do nějž se divák projektuje. A to přesto, že tělo v těchto filmech bývá nejčastěji ilustrované. Z řady filmů, na nichž můžeme demonstrovat vztah mezi animovaným filmem a tělesnými pocity, je zvláště příhodný film *DANS LA PEAU* Zol-

46) Francouzské slovo *gravité* odkazuje v první řadě ke gravitaci, ale také k tíži, vážnosti, znepokojivosti, nebezpečí.

47) Figuríny nepředstírají, že jsou mrtvé ani živé, na rozdíl od „reálných“ těl herců na plátně.

48) V jistém smyslu navazujeme na popis transformačních pohybů v kapitole „Figurine. Décomposition“ v Tomasovicově knize. D. T o m a s o v i c, c. d., s. 95.

49) Zde lze odkázat na poetickou dimenzi animovaného filmu. Viz Pascal V i m e n e t, *Poésie et cinéma d'animation: affinités électives*. Lausanne: Focal 2003. Dostupné online: <http://www.focal.ch/doc/documents/texte_vimenet_f.pdf>, [rev. 30. 11. 2009].

tána Horvátha. Toto dílo zajímavě dokládá, jak se pokožka, jakožto interfaceový orgán par excellence, může stát médiem animovaného obrazu. Postavy zde vytvářejí reální herci s reálnou tíží, jak by řekl Marcel Jean. I zde však animace dovoluje nahlédnout do skrytého, paralelního světa – imaginárního a fantasmatického. Fantasmata jsou zde uváděna do souvislosti se starými legendami. Jsou napojena na mytologii, která se divákovi zjevuje jako svět pod povrchem, respektive pod kůží. Kresby na kůži graficky kontrastují s filmovým záznamem reálných postav a vyjadřují jejich skryté pocity. Film ukazuje dva milence, kteří se v noci na pláži oddávají sexuálnímu aktu. Dění na povrchu kůže jejich aktivitu ozvláštňuje. Intimní pocity jsou znázorněny a dokonce personifikovány mytologickými, napůl lidskými a napůl zvířecími postavami, vytvářejícími obraz v obraze (mise en abîme). Mimo jiné se zde objevuje Siréna a kentaur, které mají muž a žena vytetované na kůži.

Gilles Deleuze v jedné své přednášce⁵⁰⁾ připomněl, že Descartes v práci *Pojednání o vášních* pečlivě popsal různé motorické response na různé objekty působící na tělo.⁵¹⁾ Pro nás je důležité to, jak Deleuze ve svém filozofickém výkladu propojuje afekt, tělo a film. Konkrétněji pak jeho výklad pojmu *hybní duchové*, který Descartes zavedl, aby objasnil fyziologická pouta mezi tělem a duchem. Nabízí se zde zjevná souvislost mezi zmíněným pojmem *hybní duchové* (ti podle Descarta sídlí v naší krvi a jsou její nejlehčí částí) – velmi poetickým, ač motivovaným takřka klinickou potřebou – a animovaným filmem. Descartovy *hybné duchy* zde zjednodušeně využijeme ke zdůraznění zkušenosti zprostředkované filmem DANS LA PEAU. Podobná paralela může působit anekdoticky. Stvoření na kůži herců však vhodně ilustrují hlubší city a skryté vjemy. Především nás pak znovu přivádějí k dialektice vnitřku a vnějšku těla, které jsme si všimli u filmu POSTCARDS OF BELIEF. Animace zvířecích, rostlinných i mytologických figur (chobotnice, žába, ještěrka) na pokožce zdůrazňuje, jak jsou naše pocity a emoce živé a zakořeněné v těle, jímž procházejí a obíhají. Kůže postav působí díky animovaným obrazům jako povrch zkušenosti. Připomíná vodní hladinu rozbouřenou pohlavním aktem dvou reálných postav (zachycených filmovým fotografickým obrazem). *Hybní duchové*, kteří umožňují sjednocení těla a ducha, vystupují na povrch, v tomto případě na kůži, a připomínají rozbouřené moře nebo probuzený vulkán.

Dokládá zvolený příklad průnik afektivní dimenze do animovaného filmu navzdory nepřítomnosti těla? Zmíněné příklady kombinují v obraze skutečná těla (zachycená filmovou kamerou) a animaci figur. V tomto bodě navazujeme na postřeh Marcela Jeana o erotickém aspektu v animovaném filmu, který zmínil v eseji *Le plaisir du sexe*.⁵²⁾ Konstatoval v něm, že animované filmy často neukazují tento aspekt jako slast, místo toho zajímavě zkoumají jeho tíživost: „Určitý druh animovaného filmu dokáže zprostředkovat tíživost spojenou s nevědomím lépe než kinematografie reálných záběrů.“⁵³⁾ Ve stejné práci také

50) Konala se na Univerzitě Vincennes-Saint Denis 2. února 1982. Viz online: La voix de Gilles Deleuze en ligne. <<http://www.univ-paris8.fr/deleuze/>>, [rev. 30. 11. 2009].

51) Gilles Deleuze se těmito aspekty zabýval, aby vysvětlil některé filmové pojmy, zde konkrétně „obraz-afekt“ spojený s velkým detailem.

52) M. J e a n, *Le plaisir du sexe*. In: Týž. *Le langage des lignes: et autres essais sur le cinéma d'animation*. Québec: Les 400 coups 1995, s. 109

53) Tamtéž, s. 116.

poznámenal: „Dalo by se téměř říci, že animovaný film obecně neuspěl ve snaze vytvořit sexuální napětí.“⁵⁴⁾ Otázkou tedy zůstává, zda by bylo možné v případě filmu *DANS LA PEAU* zmíněné sexuální napětí vyjádřit prostřednictvím animovaných obrazů bez skutečných těl, a zda tedy daný film nefunguje pouze díky kombinovanému obrazu.

3. Význam dětské dimenze.

Možnost regrese k primordiálním emocím

Dětská dimenze animace, respektive animovaného filmu, spočívá v možnosti nevysvětlované a neopodstatněné regrese k primordiálním emocím a v neomezeném kombinování logického myšlení a surreálna, v kopírování struktury snu, vyvolání patřičného afektu skrze obrazné a narativní manifestace vychýlené logiky narativní, fyzikální, etické atd. Podobné postupy využívají pohádky, bajky a mýty. U nich se zapomíná, že vedle zábavné funkce mají ještě jinou stěžejní funkci: shromažďovat všelidské zkušenosti se světem.

Vzhled postav a jejich vztah k antropomorfizovanému tělu v animovaném filmu vykazují často dvojznačnost nebo mnohovýznamovost. Těla působí rozkouskovaně, a vytvářejí tak neustále nové možnosti. Lze měnit jejich formu, případná bolest je však z filmu odstraněna distancí, díky níž na ně můžeme pohlížet jako na předměty nebo hračky. Kombinace nevinnosti a brutality je pro dětskou dimenzi charakteristická a vytváří silný afektivní náboj. Paul Wells v tomto smyslu mluví o „deracionalizaci těla, zbavení těla jeho předpokládaných funkcí a vlastností“.⁵⁵⁾

Prizma dětství rozšiřuje pole zkoumání tělesnosti v animaci a nejednoznačného vztahu mezi animací a kinematografií reálných záběrů. Vytváří také přirozený zkušenostní referent, protože dětství je nejen vývojový stupeň, které zažil každý dospělý, ale i období diváckého zájmu, které je s animací nejčastěji spojováno (toto spojení je spíše důsledkem komerčních strategií než shody mezi badateli). Podstatnou spojnicí představuje schopnost dětí přijímat fantastické světy, aniž by je zpochybňovaly naučenými logickými vzorci, a fakt, že animace „ponechává velký prostor pro představivost,“ jak připomíná Georges Sifianos.⁵⁶⁾

Joanna Bouldinová o asociování animace s dětmi píše: „Animace byla definována ve spojení s fantazií a dětským světem, což umožnilo, aby byl záznam živé akce konstruován jako ‚skutečný‘ a ‚dospělý‘.“⁵⁷⁾ Dětská dimenze neznačí jen věkovou kategorii. Spíše jde o způsob zacházení s představivostí a, v případě animovaného filmu, zacházení s obrazy a příběhy, nad kterými máme naprostou moc. Nezávisíme totiž nutně na představitelích (hercích) a měřítku skutečnosti lze upravovat. Poznamenejme, že dětské hry jsou často „redukce“ pragmatických činností dospělých, jako kdyby dítě bylo reduk-

54) Tamtéž, s. 114.

55) Paul Wells, *Body Consciousness in the Films of Jan Svankmajer*. In: J. Pilling (ed.), c. d., s. 177.

56) Korespondence s Georgesem Sifianosem, duben 2009.

57) J. Bouldin, c. d., s. 42.

cí dospělého. V přeneseném smyslu však takovou redukcí je – vzhledem ke svým fyzickým rozměrům. Měřítkem jsme se ostatně zabývali v souvislosti s Bluovými obrazy na zdech. Menší proporce těla dítěte také umožňují vidět svět z odlišné perspektivy. Nejde jen o to, že zde něco chybí (výška, zkušenost, odstup, rozlišování, ...). Nepřítomnost „pragmatického záměru“, který je charakteristický pro organizaci lidské společnosti, zde naopak otevírá paralelní svět možností fyzické a psychické konstrukce.⁵⁸⁾

Vedle toho má v dětském věku zásadní význam i dotekové poznávání světa a ohledávání okolí skrze taktilní zkušenosti. I zde nabízí animace funkční paralelu, kterou Patrick Barres spatřuje v tom, že „rozpoznatelnost ruční práce v animovaném filmu nám obrazy přibližuje na dosah ruky“.⁵⁹⁾ Bereme zde v úvahu i motoriku, kterou potřebujeme k orientaci v prostoru a k uchopení a pochopení okolního světa. Lidský smysl pro dotek a pohyb vyjadřuje příslušnost k existenci, individuálně vepisuje naši přítomnost do světa a popisuje náš vnitřní stav. Se svým prostředím neudržíme vztah jen prostřednictvím každodenních zvyků, ale také prostřednictvím subjektivního a afektivního poznání. Kromě lidí, se kterými se stýkáme, zaujímají v našem vztahu ke světu a také ve vztahu našeho těla k jeho kontextu podstatné místo předměty, věci a prostředí, ať už umělé nebo organické. Tyto předměty si pamatujeme více či méně vědomě skrze jejich smyslové vlastnosti (vzhled, dotek, vůně, umístění atd.) a patří na symbolické či obrazné rovině do okruhu našich vztahů.

Všichni zmínění autoři mluví o hluboké proměně filmu, kterou způsobil nový směr uvažování o animaci, o podstatě kinematografického obrazu jako oživeného-animovaného, ale také s odkazem na jeho nestabilitu a na kombinovaný obraz. Alan Cholodenko věří, „že teoretické uchopení animace výrazně ovlivní obor filmových studií, respektive tento obor „znovuožíví““.⁶⁰⁾

Philip Brophy upozornil na fakt, že „je nám vnucován vizuální svět, který kinematografie falešně odráží jako skutečnost“⁶¹⁾ čímž jsme odříznuti od „fenomenologického celku skutečnosti“.⁶²⁾ Nadvláda kinematografie reálných záběrů „posiluje hegemonii zraku v našem každodenním životě,“ což potvrzuje „iluzi, k níž se přimykají dospělí,“⁶³⁾ jak o ní mluvil Georges Sifianos.

Přeložil Michal Pacvoň

Přeloženo z francouzského originálu: Cinéma d'animation: figures et hybridations.

Text vznikl speciálně pro Iluminaci.

58) Což odkazuje k *Alence v říši divů*, které se díky hře měřítek podaří projít zrcadlem. Sám Jan Švankmajer nemohl odolat dětskému světu konfrontovanému s dimenzemi přesahujícími povrchní dětinskost.

59) P. Barres, c. d., s. 52.

60) A. Cholodenko, Who Framed Roger Rabbit, Or the Framing of Animation. In: Týž (ed.), *The Illusion of Life: Essays on Animation*, s. 213.

61) P. Brophy, c. d., s. 67.

62) Tamtéž.

63) Tamtéž.

Citované filmy:

Muto (Blu, 2008), *Postcards of belief* (Lesley Adams, 2001), *Dans la peau* (Zoltán Horváth, 2007), *Spiderman* (Sam Raimi, 2002), *Pán prstenů* (The Lord of the Ring; Peter Jackson, 2001–2003).

Poznámka o autorce:

Inés Jerrayová promovala na Univerzitě Paris 8 práci na téma těla ve videotvorbě. Na pařížské École nationale supérieure des arts décoratifs řídila výzkumný projekt, zabývající se procesy paměti a vnímání ve vztahu k objektům a událostem v každodenním prožívání. Kromě teoretických bádání se věnuje i samostatné umělecké činnosti, především konfrontaci statického a pohyblivého obrazu s ohledem na diváckou senzomotorickou responsi.

SUMMARY

ANIMATION FILM: FIGURES AND HYBRIDIZATIONS

Inés Jerray

The text is interested in the experiences of inspecting the cinema of animation, the status of animation works and in dealing with the image and the body of the spectator-viewer.

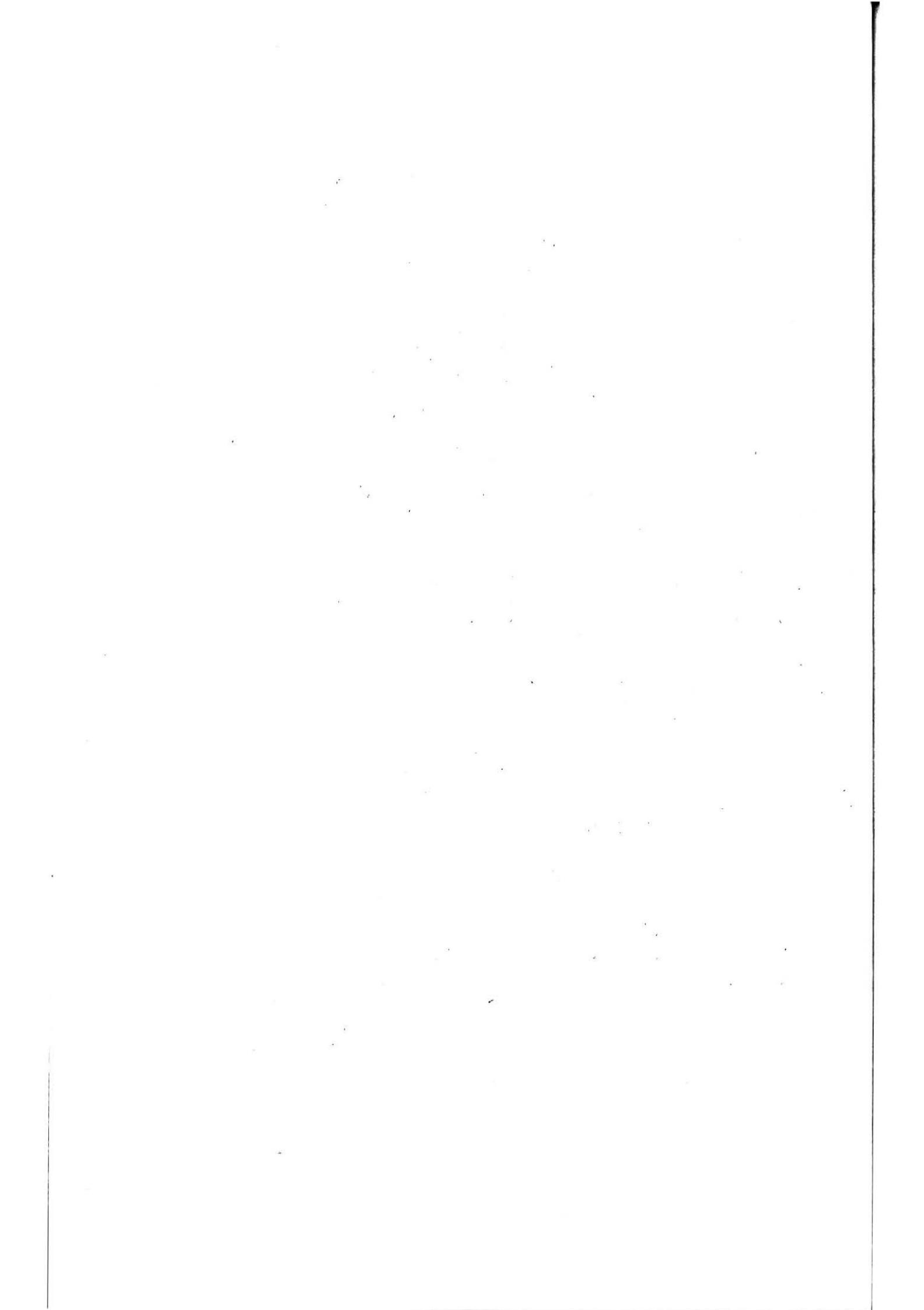
Similar to other forms of art, the cinema of animation allows the spectator to live or to relive new touching experiences. These experiences are often those of the body of the spectator being put into viewing forms that are conceived in the works of animation.

In this context, the article is interested in the creative process, put into play in the meeting with the animation from the spectator's point of view, as well as in the characteristics of this art such as, the transformation, the metamorphosis and the imaginary which it constructs.

The animation cinema is eventually characterized by a certain treatment of childhood opening a way to new sensations for the spectator which go beyond childish entertainment.

These aspects are analysed in three films: *POSTCARDS OF BELIEF* by Lesley Adams (2001), *DANS LA PEAU* by Zoltán Horváth (2007) and *MUTO* by Blu (2008).

Translated by Inés Jerray



VLASTNÍ ANIMAČNÍ POKOJ

Současný autorský animovaný film pohledem českých režisérů

Eliška Děcká

Téma tvůrčího uplatnění žen a ženského autorství v animaci hraje v posledních letech v rámci dynamicky se rozvíjejícího filmovědného oboru animation studies nezanedbatelnou roli. Stopy tohoto trendu můžeme vysledovat nejen v množství akademických textů a kompendií,¹⁾ která na téma ženského autorství v nedávných letech vznikla, ale i například v zaměření příspěvků každoročně konané vědecké konference společnosti Society for Animation Studies (SAS),²⁾ organizace fungující na poli animation studies jako jakási neoficiálně zastřešující akademická platforma.³⁾ Právě i díky jejím aktivitám se v zahraničí daří pozvolna měnit zkreslené povědomí o animaci jako zábavním médiu určeném převážně dětskému publiku,⁴⁾ předsudek, který v České republice bohužel stále živě přetrvává. Zdejší hledisko se navíc odráží i v organizační struktuře České televize, kde animovaná tvorba již po mnoho let spadá pod oddělení dětské tvorby.⁵⁾ Slavná „večerníčekovská“ tradice tak nakonec paradoxně brzdí nejen tvorbu nových českých autorských animovaných projektů, ale ve svém důsledku brání překonat zkostnatělý teoretický pohled na možnosti animované tvorby jako takové. Navíc představa o dětském

-
- 1) Např. Isabel H e r g u e r a – Begoña V i c a r i o, *Mamá quiero ser artista: entrevistas a mujeres del cine de animación*. Madrid: Ocho y Medio 2004. Maria Q u i n g l e y, *Women Do Animate*. Sydney: Insight Publications 2005. Jayne P i l l i n g (ed.), *Women and Animation*. London: British Film Institute 1992.
 - 2) Například letos představila María Lorenzo Hernández referát nazvaný A Film of One's Own: The Animated Self-Portrait of Young Contemporary Female Animators; v loňském roce pak zazněl příspěvek Lynne Perras: Steadier, Happier, and Quicker at the Work? o současných kanadských autorkách animovaného filmu.
 - 3) Organizace byla založena v roce 1987 Harveyem Deneroffem. Současným prezidentem organizace je Paul Ward. SAS vydává akademický časopis Animation Studies. Dostupné online: <<http://gertie.animation-studies.org/>>.
 - 4) Například úvaha Giannalberty Bendazziho zmíněná v úvodu vydání jeho knihy *One Hundred Years of Cinema Animation* z roku 1994: „Musí být znovu řečeno, že animovaný film není nezbytně pro děti, není vždy komický a má jen částečný vztah k tištěným komiksům. (...) Historická a kritická literatura o animaci je v porovnání s literaturou o hraném filmu bohužel velmi chudá,“ se v nejnovějším vydání této publikace již neobjevuje. Giannalberty B e n d a z z i, *Cartoons: One Hundred Years of Cinema Animation*. London: Bloomington 1994, s. 15–17.
 - 5) Signifikanční je mimo jiné i to, že pokud zadáte do Googlu spojení „Česká televize animovaná tvorba“, jako první se nabídne reprezentativní stránka o historii večerníčku. Dostupné online: <<http://www.ceskatelevize.cz/program/vecernicek/historie.html>>. Na svých webových stránkách Česká televize podporu autorské animované tvorby neprezentuje.

charakteru animované tvorby se výrazně liší také od reálné atmosféry na jednotlivých domácích katedrách animace a tvůrčích očekávání většiny studentů a studentek, kteří hledají v animaci především způsob, jak se vyjadřovat k aktuálním, ať už společenským či ryze osobním tématům osobitým autorským způsobem.⁶⁾

Animovaná tvorba je různorodá. Pod souslovím animovaný film můžeme mít na mysli jak zmiňovaný večerníček či kreslené seriály pro děti uváděné nejčastěji o víkendu na televizních kanálech, stejně tak ale můžeme mluvit o surrealistických světech Jana Švankmajera, formálních experimentech nebo vědeckých výukových dokumentech. Tato diverzita animace však nemusí být návštěvníkům (nejen) českých kin na první pohled vůbec patrná. Skrz distribuční síto se do domácích kinosálů dostanou v drtivé většině jen celovečerní zábavné filmy z dílny velkých amerických studií jako Disney, Pixar či Dreamworks, mediálně prezentované jako snímky „pro celou rodinu“, čímž se opět posiluje mylná představa o pro-dětském charakteru animace.

Tento text se však zaměřuje převážně na nezávislou autorskou animaci (animaci realizovanou převážně jedním hlavním autorem/ autorkou bez jakéhokoliv formátového, technického či tématického vnějšího zadání). Výstupy animačního odvětví se v celostátní distribuci objevují, především pro svůj (zpravidla komerčně nevhodný) krátkometrážní formát⁷⁾ jen výjimečně, nejčastěji ve formě tzv. předfilmů či složených celovečerních pásem. Veřejný život autorských filmů se tak obvykle odehrává spíše na festivalech animovaných filmů či v méně častých případech v rámci speciálních animačních sekcí festivalů filmu hraného či dokumentárního. Tato distribuční „nevyužitelnost“ v kombinaci s časovou a finanční náročností výroby byť sebekratších autorských snímků může tento typ animace často odstavit mimo zájem producentů, a tím pádem i mimo dosah širšího publika a následně i mimo záběr seriózní filmové kritiky i filmové teorie obecně. Avšak právě díky vzrůstající popularitě animation studies i aktivitám společnosti SAS se v posledních dvou jmenovaných oblastech situace především v zahraničí výrazně zlepšuje. V letošním úvodním referátu konference SAS⁸⁾ sice Andrew Darley opět zmínil okrajové postavení tohoto typu animace, zároveň však tuto situaci, v souladu s aktuálními výzkumy animation studies, neinterpretovat jako zcela negativní. Nezáměr komerčních struktur dle jeho názoru totiž zároveň vytváří svobodný prostor, v jehož rámci lze „vyjadřovat myšlenky vznikající v prostředí mimo konvence a normy dominantních zábavních medi-

6) „...no a pak je tady ještě taky ten předsudek, že co je animované, to je pro děti. To mě tedy opravdu moc baví. Protože nejzábavnější na tom je, že když přijdete na jakoukoliv animovanou výtvarnou školu, tak tam nevzniká žádný film pro děti, protože studenti mají potřebu vyjadřovat se ke svému světu...ale jim to prostě nedochází. Jde to vidět i na té samotné škole, že ostatní katedry mají pocit, že my si tam tak opatrně něco patláme a ono to nějak dopadne.“ Rozhovor s Mariou Procházkovou vedla Eliška Děcká, 1. 4. 2008.

7) Například dle statistik festivalu animovaného filmu Anifest byl v roce 2008 typickým zástupcem hlavní soutěže autorský snímek s průměrnou délkou okolo 5 minut. Zajisté však existují i výjimky jako například v posledních letech do distribuce uvedený film Marjane Satrapi a Vincenta Paronnauda PERSEPOLIS či VALČÍK S BAŠÍREM Ari Folmana, které lze svým charakterem označit za autorské filmy. Již několik let čeká na realizaci další celovečerní autorský film *Golem* Jiřího Barty.

8) Aktuální webové stránky konference se seznamem veškerých příspěvků, dostupné online: <<http://blog.scad.edu/sasc/>>.

álních forem, promýšlet témata z nových úhlů a vyhýbat se omezením pramenícím z formálních postupů často tendenčně uvažujících velkých animačních studií“.⁹⁾

Podobným způsobem nahlíží i na samotná animation studies stávající prezident SAS Paul Ward, když je chápe jako flexibilní „mnoho-prostorovou“ (multi-sited) oblast vědomostí, která by se namísto volání po sebeuznání jako další nezávislé disciplíny stojící na okraji akademického zájmu měla spíše „zaměřit na dialog a dialektický vztah mezi jednotlivými vědomostními oblastmi, fungovat jako jakýsi styčný bod pro příbuzné a doplňující se disciplíny“.¹⁰⁾ Ve svém pozdějším textu se Ward k této možnosti vrací, když ji označuje jako „cestu slabé klasifikace“ (path of weak classification) a své úvahy o ní doplňuje o myšlenku, že kromě významu animation studies jako otevřené křižovatky mezi nejrozličnějšími aktuálními společenskými obory by měla být stejně důležitá i jejich role v propojování teorie animace s praxí.¹¹⁾

Autorky animovaných filmů zpovídáné orální historií

Tyto dva hlavní současné trendy v rámci animation studies, mnoho-prostorovost, neboli otevřenost vůči ostatním vědním oborům, a snahu o propojení teorie a praxe, odrážejí i v úvodu textu zmiňovaná zahraniční kompendia reflektující ženské autorství v animovaném filmu. Za pomoci metodologie orální historie a využití poznatků genderových studií či women's history (historie žen) pro jejich potřeby vznikaly rozhovory, v nichž samotné autorky reflektovaly své tvůrčí postavení a specifika svého osobního autorství, ať už na základě genderu, dané geografické oblasti či jiných určujících faktorů. K vysvětlení tohoto aktivního dění na pomezí orální historie, ženského autorství a animačních studií, může posloužit bližší pohled na některé typické rysy orální historie v kontextu women's history a genderových studií. Orální historie je především kvalitativní výzkumnou metodou, pro kterou je typické demokratizující pojetí dějin. To se projevuje hlavně v její snaze „dát slovo“ opomíjeným (tzv. bezdějinným) vrstvám společnosti a v reflexi tzv. malých dějin (mikrohistorie) individuálních prožitků. Často bývá také popisována jako tzv. dějiny „psané zdola“ (history from below) zaměřující se na rozměr každodennosti.¹²⁾

Podobně i women's history se snaží „zapojit umlčené ženské hlasy do historických záznamů“,¹³⁾ a nabídnout tak alternativu k „historii vytvářené pohledem bílého heterose-

9) Andrew D a r l e y, *On the Persistence of Animation*. Předneseno jako úvodní příspěvek Conference Society for Animation Studies, Atlanta, 10. července 2009.

10) Paul W a r d, Animation Studies, Disciplinarity and Discursivity. *Reconstruction: Studies in Conetemporary Culture* 3, 2003, č. 2, s. 1. Dostupné online: <<http://reconstruction.eserver.org/032/ward.htm>>.

11) Paul W a r d, Some Thoughts on Practise-Theory Relationships in Animation Studies. *Animation* 1, 2006, č. 1, s. 229–245. Studie obdržela Cenu Normana McLarena a Evelyn Lambartové pro nejlepší odborný text věnující se animation studies za rok 2008. Pozn. red.: český překlad viz v tomto čísle *Iluminace*.

12) Miroslav V a n ě k – Pavel M ü c k e – Hana P e l i k á n o v á, *Naslouchat hlasům paměti: Teoretické a praktické aspekty orální historie*. Praha: Ústav pro soudobé dějiny AV ČR 2007.

13) Kim G o l o m b i s k y – Derina H o l t z h a u s e n, „Pioneering Women“ and „Founding Mothers“: Women's History and Projecting Feminism onto the Past. *Women and Language* 28, 2005, č. 2, s. 12.

xuálního muže střední střídy“.¹⁴⁾ Historička Kim Globinskyová stejně jako Selma Leydesdorffová používají pro tyto opominuté skupiny termín „mute group“ nebo „voiceless group“ (umlčené či bezhlasé skupiny),¹⁵⁾ čímž nepřímo slovně odkazují k orální historii, pro niž jsou právě lidský hlas a vyprávění základními zdroji informací. Od maximálního důrazu na pravdivost a ověřitelnost ustupuje stejně jako orální historie i women's history směrem k subjektivním významům. Obdobě také klade větší důraz na dobový kontext namísto sledu jednotlivých významných událostí.¹⁶⁾

Těchto společných rysů orální historie a women's history si ostatně všimly kromě vědkyň v zahraničí také badatelky v oblasti genderových studií v České republice a na Slovensku, kde v posledních letech vzniklo hned několik genderově laděných orálněhistorických výzkumů, v nichž autorky Zuzana Kiezková či Pavla Frýdlová zpovídají narátorky z nejrozličnějších společenských skupin v různých historických obdobích.¹⁷⁾ Výzkum prezentovaný v této studii je na rozdíl od převážně obecných historických výzkumů, které se snaží zachytit různé historické etapy z pohledu žen a reflektovat jejich tehdejší postavení, poněkud specifičtější. Ve středu zájmu projektu stála reflexe ženského autorství na poli českého nezávislého animovaného filmu (vytyčení možných specifík či nových úhlů pohledu) ze strany samotných autorek s důrazem na autobiografické aspekty. Jedním z neopominutelných cílů výzkumu však byla také snaha zmapovat historický kontext domácí animované tvorby let nedávno minulých z pohledu těch, které příliš často oslovováni nejsou – žen autorek.

Animovaný film jako individuální tvorba

Autorství animovaného filmu může mít podobně jako samotný animovaný film mnoho nejrozličnějších podob. Paul Wells, ředitel Animation Academy (první takovéto samostatně existující akademické instituce) na anglické univerzitě v Loughborough a také člen SAS, ve své knize *Animation, Genre and Authorship*¹⁸⁾ představuje rovnocenně jak autorství Walta Disneyho, které označuje termínem „supra-auter“, tak i autorství nezávislé režisérky Caroline Leafové, jejíž autorské pojetí popisuje jako „pojetí avantgardního, experimentálního autora, který pracuje výrazně nezávislým způsobem se specificky ujasněnou autorskou perspektivou“. Disneyho „supra-auterské“ pojetí, pohlcující jednotlivá autorství konkrétních členů týmu, aby se výsledné dílo nakonec prezentovalo pod jednotnou autorskou korporátní hlavičkou (samotný Disney se přestal podílet na kresbě

14) Kim G l o b i n s k y, Gendering the Interview: Feminist Reflections on Gender as Performance in Research. *Women's Studies in Communication* 29, 2006, č. 2, s. 173.

15) Selma L e y d e s d o r f f, Gender and the Categories of Experienced History. *Gender & History* 11, 1999, č. 3, s. 597–611.

16) Jane S. D e H a r t, Policy History, Gender History, and Interactive Learning. *The History Teacher* 31, 1997, č. 1, s. 33–59.

17) Zuzana K i e z k o v á kol., *Pamäť žien. O skúsenosti sebaotvárania v biografických rozhovoroch*. Bratislava: Iris 2006; Pavla F r ý d l o v á, *Ženy mezi dvěma světy*. Praha: NLN – Nakladatelství Lidové noviny 2008.

18) Paul W e l l s, *Animation – Genre and Authorship*. Londýn – New York: Wallflower Press 2002, s. 49.

svých filmů hned po úspěchu figury Mickeyho Mouse), je charakterizováno především organizací jednotlivých procesů, sjednocováním, sladováním, prezentací a reprezentací. V mnoha ohledech tak může připomínat pojetí autorství na poli filmu hraného či celovečerních animovaných filmů velkých studií, kdy se rovněž jedná o práci rozsáhlého tvůrčího týmu. Oproti tomu autorství Caroline Leafové, autorky nezávislých autorských filmů, vykazuje mnohá specifika, která podobně jako Wells ve své knize zmiňovaly i oslovené české nezávisle tvořící autorky.¹⁹⁾ Na rozdíl od hraného filmu nabízí animace možnost natočit film zcela samostatně, bez podpory týmu. Tento typ animace (krátkometrážní autorská) pak umožňuje maximální autorský otisk do výsledného díla. Domnívám se, že i z tohoto důvodu oslovené autorky často mluvily o svých filmech bezmála jako o živých bytostech, například Michaela Pavlátová užívala přirovnání s rodičovským vztahem:

ŘEČI, ŘEČI, ŘEČI jsou většinou u diváků oblíbený film. Ale tenhle film získal již takový úspěch, že není nutné, abych ho měla ráda také. Už se postará sám o sebe. To je jako s dítětem. Jsem na něj velice pyšná, dělá mi radost, ale už mě nepotřebuje. Já mam nejradši AŽ NAVĚKY, to je film, který není zas tak oblíben.²⁰⁾

Kristina Dufková zase zmiňovala intimitu prezentace výsledného díla na veřejnosti²¹⁾ a Galina Miklínová přirovnala tvorbu takovýchto ryze osobních autorských animovaných filmů přímo k psaní deníku.²²⁾ Stejně tak byla v rozhovorech často zmiňována touha po absolutní kontrole nad výsledným dílem. Mezi další specifika animačního autorství patří, že lze mít skutečně vše doslova ve vlastních rukou. Tento faktor byl zmíněn a kladně hodnocen například i u Marii Procházkové a Michaely Pavlátové, které mají obě zkušenosti jak s hraným, tak s animovaným filmem. Další specifikum autorství v animovaném filmu vychází spíše ze společensko-ekonomického kontextu. I když se může především dřívější československá animační tvorba pyšnit mnoha mezinárodními kritickými úspěchy z dob Jiřího Trnky a dalších autorů jeho generace, stejně jako všeobecnou popularitou tradičních televizních večerníků, současná autorská animace je především kvůli zmíněným nedostatečným distribučním i finančním možnostem stále na okraji zájmu širší veřejnosti. Tímto způsobem alespoň situaci stále vnímají samotné autorky, které v tomto ohledu často zmiňovaly také možné praktické přesahy a důsledky této specifické komplikované distribuční situace.

19) Tamtéž, s. 101.

20) Rozhovor s Michaelou Pavlátovou vedla Eliška Děcká, 25. 4. 2008.

21) „Diváky ke svému filmu potřebuji, hodně během realizace konzultuji s různými lidmi. Ale když je film konečně hotový, je to po tak dlouhé době většinou takový šok, že mi chvíli trvá, než jsem ochotna se s někým na něj dívat. Je to jako jít s kůží na trh. Práce na filmu trvá tak strašně dlouho, je to tak intimní proces a celé je to takové mé. Prostě bych asi hned nesnesla, kdyby se někomu nelíbil.“ Rozhovor s Kristinou Dufkovou vedla Eliška Děcká, 11. 7. 2008.

22) „Je to hrozně legrační, když se pak člověk zpětně dívá na své filmy, je to vlastně takový deník. Nemusíte si ho psát, namísto toho se kouknete na filmy a řeknete si, jo. ...ale je to drahý deník.“ Rozhovor s Galinou Miklínovou vedla Eliška Děcká, 22. 7. 2008.

Vždycky, když dodělám film, tak jsem z toho strašně unavená. Teď, když se animované filmy už neuvádí jako předfilmy a můžete je vidět jen občas na „dvojce“ nebo na nějakých festivalech, tak ten rok dva práce je najednou strašně nezúročený. Film vám potom leží v šuplíku. Dokud třeba člověk žije sám, tak mu to tolik nevádí, a jakoby se takto sám pro sebe obětuje, ale teď, když mám třeba dítě, tak prosedět každý večer u animování, protože nejsou peníze na zaplacení animátora, to si člověk rozmyslí. Takže teďka mám takovou pauzu a dělám momentálně jen večerníčky.²³⁾

Jak je patrné i z uvedené citace, tyto společensko-ekonomické faktory mohou často výrazně ovlivnit ráz tvorby autorů a autorek animovaných filmů nejen co se týče volby formátu, ale i tématu (např. preference témat pro děti) či techniky. Michaela Pavlátová se tak například rozhodla ve filmu *REPETE* použít co nejjednodušších kreseb, aby tak na něm mohla pracovat sama, bez tvůrčího týmu.²⁴⁾ Kristina Dufková zase takto upřímně odpověděla na dotaz, proč se rozhodla natočit jednu z pohádek připravovaného *FIMFÁRA 3: DO TŘETICE VŠEHO DOBRÉHO* (tedy opět distribučního titulu určeného primárně dětskému publiku), když předtím s technikou loutky nikdy nepracovala: „Protože to byla situace, která se prostě neodmítá. Když se jedná o jediný film, který půjde do kin. To se nedalo odmítnout. A zároveň je to velká výzva vyzkoušet si loutku. Samotnou by mě to asi nikdy úplně nelákalo, ale když mě takhle oslovili, tak mi to přišlo skvělé.“²⁵⁾

O praktických konsekvencích marginalizace autorské animace se ostatně nezmiňují jen české autorky, ale i mnoho jejich kolegyně ze zahraničí. Se zajímavými postřehy přišla například během rozhovoru na toto téma v New Yorku sídlící animátorka litevského původu Signe Baumanová, která se během své tvůrčí dráhy mohla na vlastní kůži seznámit jak s evropským systémem grantové podpory animovaných filmů, tak s americkou cestou vlastního nezávislého financování autora/autorky samotné. Zatímco ze svých evropských zkušeností vzpomínala především omezení z hlediska scénáře (akceptována jsou hlavně témata „výchovná“ – s hlubším přesahem) či formátů filmů (animace bývají většinou součástí větších cyklů, které vyžadovaly podobnou délku či naopak použití rozdílných animačních technik jednotlivých částí), ze svého amerického tvůrčího období zase zdůraznila nutnost maximální rychlosti při tvorbě samotné (dokud nedojdou peníze), což motivuje autory/autorky k výrazně jednodušším výtvarným technikám i animaci samotné. Toto omezení je však na straně druhé vyvažováno naprostou tvůrčí svobodou a možností nezávisle na scénáři improvizovat či následovat momentální ideje ze dne na den, bez předem dohodnutých scénářů či připravených storyboardů.²⁶⁾ I na tomto příkladu se tak ukazuje, že ryze praktické faktory mohou hrát v marginalizovaných (slabě financovaných) oborech, mezi něž patří i autorská animace, mnohdy stejnou či někdy dokonce i výraznější roli než prvotní autorská myšlenka či koncept. Proto se domnívám, že právě

23) Rozhovor s Galinou Miklínovou vedla Eliška Děcká, 22. 7. 2008.

24) Stanislav U l v e r, O animaci pocitů a jednoduchosti, která se komplikuje: Rozhovor s Michaelou Pavlátovou. In: Stanislav U l v e r (ed.), *Animace a doba*. Praha: Sdružení přátel odborného filmového tisku 2004, s. 376.

25) Rozhovor s Kristinou Dufkovou 11. 7. 2008.

26) Eliška Děcká, *Stop-motion v New Yorku?* A2, 2009, č. 19, s. 11.

metodologie orální historie, čerpání z dalších společenskovedních oborů a úzké propojení animační praxe s teorií, je vhodnou cestou nejen pro zkoumání ženského autorství ale i dalších aktuálních fenoménů v animaci, které by z ryze teoretického pohledu (a zároveň odstupu) mohly být snadno interpretovány zkreslenou formou.

Ženy v animaci na okraji okraje

Ženské autorství bylo po dlouhou dobu upozaďováno a nereflektováno nejen v animaci, ale i v umění obecně.²⁷⁾ Ve vztahu k autorské animaci získává tato okolnost specifické konotace vzhledem k upozadění – marginalizaci tohoto typu animace v rámci celého oboru. V jednom ze zmíněných zahraničních orálněhistorických textů věnujících se v tomto případě australské animaci z pohledu tamějších autorek popisuje situaci tzv. „dvojitě marginalizace“ žen v animaci režisérka Ann Shenfieldová: „Animace sama o sobě je jako genderová problematika. Animace stojí na okraji, bez jakýchkoliv pochyb. Být ženou animátorkou je trochu jako stát na okraji okraje – ne že byste nemohla uspět, ale je to opravdu složité.“²⁸⁾

V reakci na složité postavení animátorek tak také v roce 1993 vznikla organizace Women in Animation (Ženy v animaci).²⁹⁾ Její členka, historička Maureen Furnissová, ji v úvodu své knihy *Animation in Motion* popisuje jako „profesionální neziskovou organizaci, věnující se zachování a posílení přínosu žen v oblasti animované tvorby“.³⁰⁾ Jedním z prvních projektů této organizace byl mimo jiné orálněhistorický výzkum, v jehož rámci byly zarchivovány desítky rozhovorů se ženami působícími v oblasti animované tvorby, ať už v pozicích režisérek či mnohem častěji v profesích pomocných.

Metoda orální historie byla tehdy zvolena jako vhodný způsob pro zachycení umlčeného hlasu (jiného než toho, který je součástí historického kánonu) nadvakrát marginalizované skupiny, tedy žen působících v animaci. Autorkám na poli animace tak bylo otevřeno příznáno postavení tzv. němé skupiny („mute group“).³¹⁾ Tomu, že postavení autorek v animaci je pozici němé skupiny velmi blízké, napovídá také úvodní slovo Lindy Simenskyové v eseji „Ženy v animovaném průmyslu – několik zamyšlení“: „Když v roce 1993 vznikla organizace Women in Animation, muži z oboru často vtipkovali ‚A kde je nějaká organizace Muži v animaci?‘, na což ženy odpovídaly: ‚Ta přece existuje, jmenuje se animační průmysl.‘“³²⁾

27) V domácím prostředí se reflexi těchto upozaděných aspektů dějin československého umění věnují: Martina P a c h m a n o v á, *Neznámá území českého umění: Pod lupou genderu*. Praha: Argo 2004; Milena B e r t l o v á – Martina P a c h m a n o v á (eds.), *Artemis a dr. Faust: Ženy v českých a slovenských dějinách umění*. Praha: Academia 2008.

28) Maria Q u i n g l e y, *Women Do Animate*. Sydney: Insight Publications 2005, s. 95.

29) Oficiální webové stránky organizace: <<http://wia.animationblogspot.com>>.

30) Maureen F u r n i s s, *Art in Motion: Animation Aesthetics*. Londýn: John Libbey Publishing 2005, s. 4.

31) „Mute group“ je termín, který hojně využívá jak orální historie, tak i historie žen (Women's History), tedy obory, které se zabývají interpretací historie z pohledů marginalizovaných skupin. Viz např. Selma L e y d e s d o r f f, c. d.; Kim G l o b i n s k y, c. d.

32) Linda S i m e n s k y, *Women in the Animation Industry – Some Thoughts*. Dostupné online: <www.awn.com/mag/issue1.2/articles1.2/simensky1.2.html>, [vyšlo leden 1996; cit 2. 6. 2009].

I zde je ale třeba opět přihlížet k různorodosti animace. Zatímco v animačním průmyslu, který se zaměřuje na televizní seriály a celovečerní filmy a funguje jako konkurenční obchodní prostředí, se ženy prosazovaly a dodnes prosazují velice těžko, v oblasti nezávislého autorského filmu nachází postupně čím dál tím více autorek žen, tato v uměleckém prostředí téměř vždy marginalizovaná skupina, nečekaně klidný azyl, bezpečný prostor/pokoj pro osobní práci. Této skutečnosti si ve svém provokativně nazvaném textu „Steadier, Happier, and Quicker at the Work?“ (Jistější, šťastnější a rychlejší v práci?), zaměřeném na prostředí kanadské animace, všímá i teoretička Lynne Perrasová, když mluví o zesilování dříve umlčovaného ženského hlasu a o obohacení, které tento trend kanadské animaci přináší: „Zatímco v komerčním sektoru animačního průmyslu je přítomnost žen velmi slabá, v ostatních oblastech ženská tvorba kvete a přináší nové perspektivy, témata a techniky, čímž obrovsky obohacuje celou kanadskou animaci.“³³⁾

Oblast nezávislé autorské animace je tak další z mnoha struktur, která svým rozvržením upozorňuje na fakt, že bez určitých afirmativních opatření (ať už konkrétně praktických či obecně ideových), která by usnadňovala pronikání žen do mocenských struktur (zde můžeme touto strukturou rozumět filmový, ať už hraný či animační průmysl), nacházejí ženy jednodušší a častější možnost svého intelektuálního a tvůrčího uplatnění především mimo mocensky nasycené sféry. Pro příklad můžeme vzpomenout třeba rozdílné zastoupení mužů a žen ve vzdělávacích strukturách (univerzitní x základní školství) či v politice (vrcholná x komunální). Na druhou stranu však existovat mimo mocenské struktury má kromě očividných nevýhod (například nedostatek financí) i jisté výhody (svobodnější, ne tolika pravidly svázaný tvůrčí prostor), jak uvádí kromě samotných autorek ve svém eseji i zmiňovaná Simensky:

Neoddělitelným aspektem této politiky (marginalizace žen) je fakt, že ženy působící na poli animace mnohem častěji než muži zacilují svou kariéru do oblasti nezávislé autorské tvorby. Na tom ostatně není dvakrát nic překvapivého, koneckonců je to oblast animace, kde je mnohem více prostoru pro sebevyjádření a neexistuje tradiční hierarchie rolí, do kterých je třeba zapadnout.³⁴⁾

Nabízející se sociologické přesahy podobných úvah o autorkách v nezávislé animaci mohou opět odkazovat k aktuálnosti a interdisciplinaritě animation studies. Na základě sledování vývoje institucionálního a tvůrčího prostředí animované tvorby najednou začínají na světlo vystupovat i zcela jiné významy a otázky, které by u animace – zdánlivě dětské zábavy – mohly leckoho překvapit. Co se například stane, když je určitá skupina vytlačena z hlavního proudu na okraj? Vytvoří si nový vlastní prostor, kde se může v klidu realizovat? Lze chápat animaci ve spojení se ženami autorkami jako jistý druh kreativního exilu?

33) Lynne P e r r a s, Steadier, happier, and quicker at the work? *Animation Studies* 3, 2008, č. 1, s. 19.

34) Linda S i m e n s k y, c. d.

Za vším, kde není o co se prát, hledej ženu

Pravdou je, že mnoho autorek si poklidnost a absenci dravé rivality v prostředí nezávislého animovaného filmu pochvaluje, jako třeba Michaela Pavlátová, která má stejně jako Maria Procházková zkušenosti rovněž s režii celovečerních hraných filmů:

Svět animace není tak soutěživý jako svět hraného filmu, protože není tak moc o co se prát. Asi to může být jiné v případě celovečerních animovaných filmů, které jsou byznysem, ale krátké animované filmy, to je něco, co nikdo vlastně nepotřebuje, lidstvo bez nich přežije. Jsme jen kupa bláznivých lidí, kteří si ničí oči kreslením fází, ale z nějakého důvodu nás to strašně baví.³⁵⁾

Na druhou stranu všechny dotazované svorně uvádějí jako největší zápory své tvorby nedostatek financí a časovou náročnost v nevyrovnaném poměru s následnou minimální možností distribuce filmu.

Spojení žen s finančně ne tolik zajímavými či náročnými kreativními obory není nijak nové. Nad prosazováním se žen v marginalizovaných oblastech se zamýšlela například již v první polovině dvacátého století spisovatelka Virginia Woolfová, když ve svých úvahách označila právě tyto „laciné“ obory jako vstupní prostory pro prvotní úspěch žen:

Za šest pencí může každý koupit dostatek papíru, aby napsal všechny Shakespearovy hry – pokud na to má hlavu. Piána, modelky, Paříž, Vídeň, Berlín, mistři ani milenky nejsou zapotřebí, aby se člověk stal spisovatelem. Levnost prostředků pro spisovatelství je bezpochyby důvod, proč ženy uspěly jako spisovatelky dříve než v jiných profesích.³⁶⁾

Možná tedy právě nezávislá autorská animace může být tím vstupním pokojem pro pozdější další tvůrčí místnosti (obory), kde už nebudou ženy-autorky tvořit vedle mužů, ale početně i jinak rovnoprávně společně s nimi tak, jak se tomu děje v posledních letech například ve filmu dokumentárním. Množstvím nových témat, charakterů či výtvarných technik, které s sebou ženské autorky do animace přinesly, by tak mohla autorská animace posloužit jako příklad, jak obohacujícím prvkem může zapojení žen pro danou oblast být. Snad nejznámějším textem dotýkajícím se problematiky nezávislé ženské tvorby je esej *Vlastní pokoj* výše citované Virginie Woolfové. Mezi základní myšlenky této přednášky původně pronesené k univerzitním studentkám patří nezbytnost finanční nezávislosti a samostatného prostoru – vlastního pokoje. Bez těchto dvou předpokladů je dle Woolfové nemyslitelné, aby se ženy mohly profesionálně věnovat své tvorbě, v jejím případě stát se spisovatelkami:

35) Rozhovor s Michaelou Pavlátovou vedla Jarka Hálková pro stanici Český rozhlas 7, 26. 4. 2006. Přepis dostupný online: <www.radio.cz/print/en/78278>, [cit. 2. 6. 2009].

36) Virginia Woolf, *Selected Essays*. Oxford: Oxford University Press 2008, s. 140.

Jediné, co jsem mohla udělat, bylo sdělit vám svůj názor na jednu nepříliš zásadní otázku, totiž tu, že pokud má žena psát literaturu, musí mít peníze a vlastní pokoj – čímž, jak samy uvidíte, zůstává klíčový problém skutečné podstaty ženy a skutečné podstaty literatury nedotčen.³⁷⁾

I když citovaná přednáška pochází z roku 1928, mnoho z jejích myšlenek lze vztáhnout i na oblast současné nezávislé autorské animace a na ženy v ní působící. Ostatně právě slovo „room“ (pokoj, prostor) se hojně objevuje i v aktuálních teoretických textech na toto téma a často zaznělo i ve výpovědích dotazovaných autorek. Tak jako Woolfová i současné teoretičky a autorky využívají slovo pokoj ve velmi obecné, symbolické rovině – pro označení prostoru vlastního sebevyjádření (jako například výše zmíněná Linda Simenskyová), svobody a absolutní kontroly nad vznikajícím dílem. Woolfová pak v této souvislosti staví do opozice vůči vlastnímu pokoji společný pokoj obývací. Ten představuje prostor veřejný, v němž je třeba zachovávat společenské dekorum, podřídit se společenským pravidlům a pro ženu často svazujícímu společenskému řádu. Místnost, v níž může být autorka ze své vlastní tvorby kdykoliv vyrušena: „[...]pokud si navykneme na svobodu a odvážíme se psát přesně to, co si myslíme, pokud se vymaníme ze společného obývacího pokoje a spatříme lidské bytosti ne pouze v jejich vzájemných vztazích, nýbrž ve vztahu ke skutečnosti.“³⁸⁾

Tento obývací pokoj lze z dnešního pohledu chápat jako prostor filmového průmyslu, (ať už hrané či celovečerní velkostudiové animované tvorby). Důraz na slovo pokoj/studio/ateliér kladly během rozhovorů i jednotlivé autorky, když téměř vždy zmiňovaly možnost samostatné práce ve vlastním prostoru jako velkou výhodu své profese, jako například Michaela Pavlátová:

Je skvělé, když máte možnost využít cizí pomoc, ale na druhou stranu vás to nutí k jinému způsobu realizace. Musíte věci připravovat dopředu, zajistit stálý přísun práce pro ty, kteří na filmu spolupracují, nemůžete se uprostřed výroby rozhodnout, že je třeba něco změnit. A přitom vás nějaké změny pořád napadají. Na REPETE jsem proto chtěla co nejvíce pracovat sama, mít všechno doma, pod kontrolou. Vyzkoušet si, jak dalece mohu být na studiu nezávislá, jak dělat film co nejlevněji, s minimální cizí pomocí. Abych to všechno zvládla, musela jsem kreslit co nejúsporněji – jednoduché postavy na bílých papírech bez pozadí.³⁹⁾

Vlastní pokoj není kuchyň, ale pracovna

Ačkoliv Woolfová popisuje ve svém textu obývací pokoj jako prostor veřejný, bylo by zavádějící chápat onen v opozici mu stojící „vlastní pokoj“ jako prostor soukromý ve smyslu tradičního stereotypního přiřazení veřejného prostoru mužům a soukromého prostoru

37) Virginia Woolfová, *Tři guineje/ Vlastní pokoj*. Praha: OWP 2000, s. 218.

38) Tamtéž, s. 320.

39) Stanislav Ulvēr, c. d.

ženám. Mnohem důležitější než slovo soukromý je v tomto uvažování slovo vlastní (samostatný, nezávislý). Vlastní animační pokoj totiž není skrýš, kam by ženské autorky utíkaly před světem, ale naopak vybojovaným prostorem, kde mohou konečně o světu ze své osobní (opomíjené, umlčené) perspektivy vyprávět. Vlasta Pospíšilová během rozhovoru vzpomněla na fakt, jak bylo v roce 1979, kdy natáčela loutkovou pohádku *O MARYŠCE A VLČÍM HRÁDKU*, nezvyklé, aby se v loutkovém filmu objevila taková nezávislá hrdinka jako Maryška:

Když jsem točila *MARYŠKU*, nebylo tady tehdy tolik hrdinek...nevím proč, jestli to bylo dramaturgií nebo něčím jiným, ale prostě hrdinky nebyly. O to víc jsem chtěla udělat scény s vlčicí opravdu strašidelné, aby si všichni diváci uvědomili, jak moc statečná musela Maryška být, když říkala: Já ti své dítě nedám.⁴⁰⁾

Podobně se k možnému obohacení animace ze strany ženských autorek vyjádřila i Kristina Dufková, když připomněla konzultace se svými profesory ohledně filmu *ZE ŽIVOTA MATEK*, odkazujícímu volně k jejímu vlastnímu mateřství:

Mám ve filmu scénu, v níž se maminka nad postýlkou promění ve vlka a všechny maminky to naprosto chápou, protože přesně ví, co je to za situaci. Ale můj profesor to nechápal vůbec a říkal mi, že tu situaci musím dát víc do kontaktu přímo s tou pohádkou. Takže jsem zjistila, že pohled mužů může být někdy doopravdy úplně jiný.⁴¹⁾

Zároveň však Dufková uvedla, že jí spolupráce s ryze mužským týmem vždy vyhovovala. Když si před kolegy nedokázala jednotlivé scény ve scénáři obhájit, chápala to jako důvod zamyslet se nad tím, zda by měly ve výsledném filmu skutečně být. Podobně úzce spolupracovala s kreslířem Vratislavem Hlavatým na svém zatím posledním animovaném filmu *KARNEVAL ZVÍŘAT* i Machaela Pavlátová. Ostatně na žensko-mužské spolupráci stojí i zatím mediálně největší ženský autorský úspěch na poli animovaného filmu – *PERSEPOLIS* – realizovaný v úzké spolupráci Marjane Satrapi a Vincenta Paronnauda. Není v žádném případě ani cílem orálněhistorických projektů animation studies uměle jakýmkoliv způsobem oddělovat či esencalisticky určovat, jaké je mužské či ženské autorství (v obou případech velmi různorodé). Spíše se soustředí na zachycení pohledu oné často umlčované skupiny a interpretaci možných opomíjených významů či specifik, kterými by se mohl jak animovaný film, tak i animation studies vyslechnutím tohoto dříve tichého hlasu obohatit. Díky tomu pak vyjde třeba najevo, jako v případě realizovaných rozhovorů s českými autorkami, že mnoho odpovědí na koncepční, autorské otázky může být ryze pragmatického charakteru. I z těchto důvodů je patrné, jakou důležitost má v animované tvorbě, kde hrají společensko-ekonomické faktory tak výraznou roli, přímý kontakt akademické/teoretické pudy s praxí, což může být umožněno například formou orální historie. Ostatně po úzkém spojení akademické a autorské obce volá i teoretik

40) Rozhovor s Vlastou Pospíšilovou vedla Eliška Děcká, 9. 6. 2008.

41) Rozhovor s Kristinou Dufkovou vedla Eliška Děcká, 11. 7. 2008.

Paul Ward ve svém textu příznačně nazvaném „Několik myšlenek o vztahu teorie a praxe v oboru animačních studií“⁴²⁾ a tento trend se odráží i v hojném zastoupení praktikujících animátorů a animátorek na každoročních konferencích Society for Animation Studies. Animovaný film i animation studies jsou bezpochyby propojeny více způsoby než jen společným předmětem. Navíc v případě autorek nezávislého animovaného filmu se nabízí srovnání s teorií britské feministické socioložky Liz Stanleyové, která ve své knize *The auto/biographical I* přisuzuje právě oné druhotně marginalizované skupině (v jejím případě se jednalo konkrétně o ženy černé pleti) ty potřebné předpoklady „formulovat komplikované povahy ženského já, přiměřeným jazykem smysluplně mluvit o sobě samých“.⁴³⁾ Podobně jako Stanleyová vyzdvihuje netradiční úhly pohledu na prožívanou realitu a to, že jejich prostřednictvím je obohacován pohled mainstreamový, tak se i mnoho současných teoretiků a teoretiček animace domnívá, že právě vyjádření samotných autorů či především dříve opomíjených autorek může přinést nové podstatné informace pro další vývoj animaton studies. Dynamický vývoj tohoto nového akademického odvětví zatím naznačuje, že úzké propojení nejen nejrozumnějších vědních disciplin navzájem, ale především překonání odstupů mezi teorií a praxí, bylo snad tím správným krokem, který nejlépe vystihne všechna specifika animované tvorby.

Eliška Děcká (1982)

Studentka magisterského programu Filmových studií Univerzity Karlovy v Praze. Ředitelka projektu Grantové agentury Univerzity Karlovy „Ženské postavy v animovaném filmu“.

(Adresa: EliskaDecka@seznam.cz)

Citované filmy:

Až navěky (Michaela Pavlátová, Pavel Koutecký, 1998), *Karneval zvířat* (Michaela Pavlátová, 2006), *O Maryšce a vlčím hrádku* (Vlasta Pospíšilová, 1979), *Persepolis* (Vincent Paronnaud, Marjane Satrapi, 2007), *Řeči, řeči, řeči* (Michaela Pavlátová, 1991), *Valčík s Baširem* (Waltz with Bashir; Ari Folman, 2008), *Ze života matek* (Kristina Dufková, 2005).

Studie vznikla s podporou Grantové agentury Univerzity Karlovy.

42) Český překlad viz v tomto čísle *Iluminace*.

43) Liz Stanley, *The Auto/biographical I: Theory and Practise of Feminist Auto/biography*. Manchester: Manchester University Press 1992, s. 122.

SUMMARY

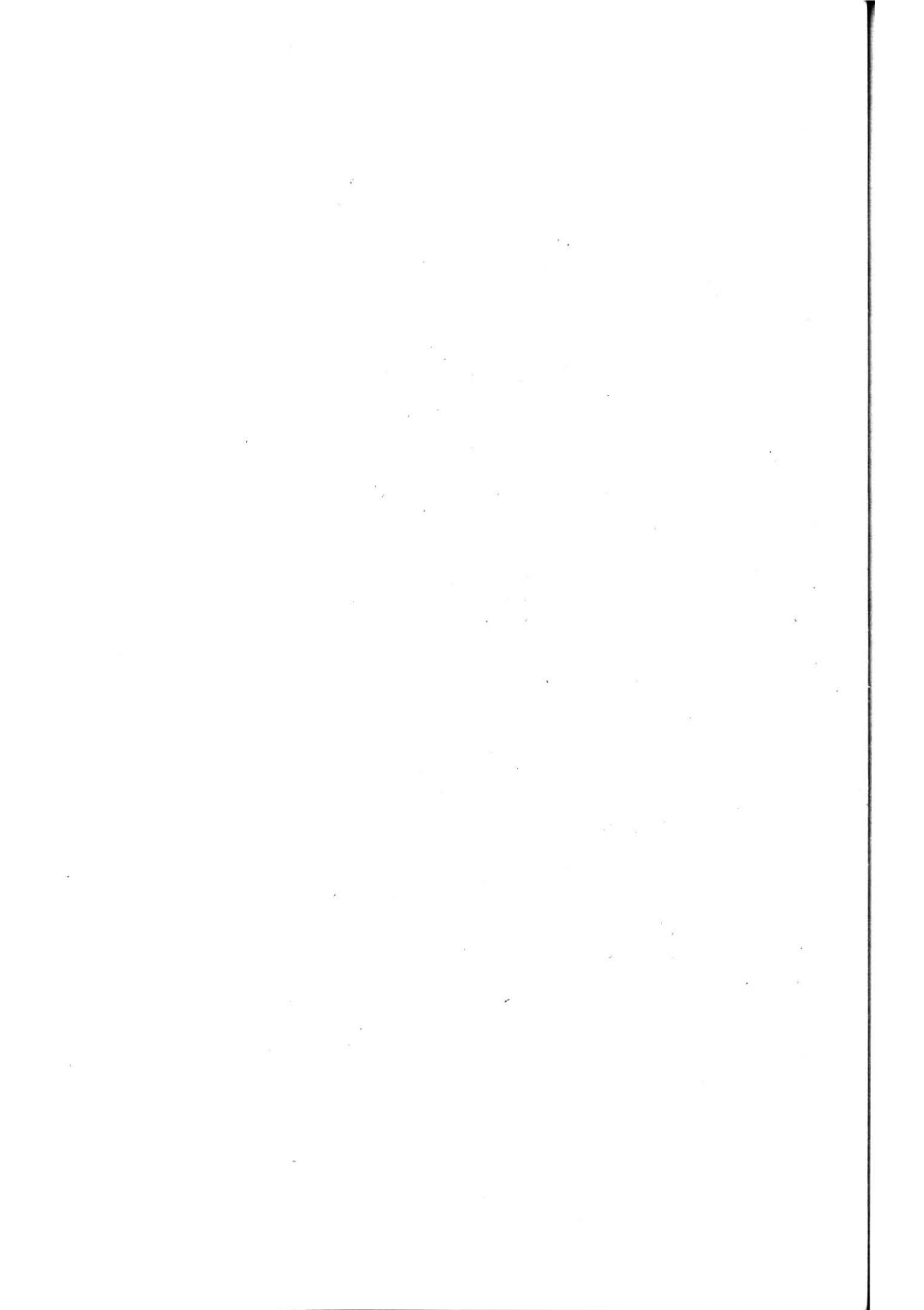
AN ANIMATION ROOM OF ONE'S OWN

Contemporary Czech Animation Through the Eyes of the Women Who Make It

Eliška Děcká

The text focuses on the role of women as authors in the field of independent auteur animated cinema in the present-day Czech Republic. However, it does not attempt to define the role from the perspective of historians, critics or public but instead seeks the answers of women-animators themselves. In doing so, it employs the comparison of opinions elicited within an oral history project concerned with the autobiographical aspects of their works. The testimonies are put into the context of theoretical findings of Animation Studies, specifically the concept of authorship in the field of animation production, as well as into the context of related disciplines – Gender Studies and Women's History. The aim of the text was neither to find historically irrefutable facts nor to assess essentially the character or quality of animated films made by Czech female authors, but rather to offer a different, previously neglected, perspective on the contemporary situation and on the possibility or impossibility of independent auteur production in the field of animated cinema and to find or hint at the answers to the following questions: Why do women realize their creative potential exactly in animation? Is their contribution to the field specific in some way? To what extent is their production influenced by external socio-economic factors?

Translated by Jan Hanzlík



Rozhovor

ANIMACE JE HRA,
KTERÁ SE HRAJE SAMA

Rozhovor s Giannalbertem Bendazzim

Kateřina Surmanová

Giannalberto Bendazzi patří k nejvýznamnějším současným historikům animovaného filmu a zároveň i jeho emancipátorům. Svojí prací se snaží doložit, že animovaný film je rovnocenný ostatním audiovizuálním uměním, především pak hranému filmu. Napsal mnoho dílčích studií a publikací, v nichž se věnuje zkoumání významných autorských osobností, které po svém způsobu ztělesňují mezník v dějinách animovaného filmu. Vyvrcholením jeho bádání je obsáhlá publikace *Cartoons: One Hundred Years of Cinema Animation*,¹⁾ mapující animaci od počátků po nástup digitálních technologií, a to po celém světě. Historiografickým výzkumem odhaluje i teoretické aspekty spojené s fenoménem animace, například dialektický rozpor mezi globálním filmovým jazykem a lokálními kulturními obsahy.

Kromě toho se účastní mezinárodních festivalů a konferencí, kde propaguje uměleckou a myšlenkovou svrchovanost animovaného filmu a popularizuje italskou animaci. V letošním roce například předsedal porotě na ANIFESTU.

Rozhovor se soustředí na současné trendy v produkci, recepci, historiografii a kritice animovaného díla a na posuny v definici toho, co animace je a jaké má kořeny.

* * *

Jste znám jako emancipátor a obhájce animace coby svěbytného uměleckého odvětví. Proč myslíte, že se na animaci pořád váže cejch dětské zábavy, přestože tak svými průkopníky vůbec nebyla chápána? Často se jednalo o novinové karikaturisty, např. Quirina Christianiho, později mnozí tvůrci chápali animaci jako výrazovou výzvu, přesto v animované tvorbě postupně převládly formáty pro dětského diváka.

Od svého počátku do raných třicátých let dvacátého století byl animovaný film zaměřený na průměrného diváka – každého věku, pohlaví nebo národnosti. Pak se Walt Disney rozhodl, že pro něj ideální cíl představují děti. Je obecně známo, jak se situace vyvinula

1) Giannalberto B e n d a z z i, *Cartoons: One Hundred Years of Animation*. Indiana: Indiana University Press 1995.

a co platilo jako dogma až do 60. let: po celém světě znamenal Disney synonymum animovaného filmu. V Sovětském svazu bylo roku 1936 založeno studio Sojuzmultfilm jako replika Disneyho studií (zpočátku se jmenovalo SojuzDETmultfilm). Tady se tedy zrodila formule „animace = filmy pro děti“.

Nutno ovšem poznamenat, že existují i velmi dobré důvody, proč animaci spojovat s dětmi. Například dětské kresby nevznikají s cílem a úmyslem imitovat realitu, ale dát konkrétní výraz dětským snům, zhmotnit fantazie, což vidím jako zásadní styčnou plochu s podstatou animovaného filmu. Ani panenky a plyšové medvědy nevnímá dítě jako objekt, nýbrž jako osobnost s vlastními dobrodružstvími, radostmi a smutky – další styčná plocha. Animace je jednoduše hra, která se hraje sama.

Nepovažuji za správné touto spojnici opovrhovat a bojovat proti ní. Disneyho pravda se potvrdila odpovědí trhu a vstřícnou reakcí vybraného diváckého segmentu. Pokládám za důležité šířit povědomí o tom, že animovaný film pro děti představuje většinovou produkci, ale nerovná se celkovému úhrnu animace. A i když dětská tvorba animaci domínuje, nemusí to nutně znamenat, že jde o nejkvalitnější segment, ani že jde o segment nejméně kvalitní.

Jedná se o pomalý strategický proces, v němž musíme takticky zvítězit ve dvou bitvách. Za prvé je potřeba, aby alespoň na jedné světové univerzitě vzniklo svébytné oddělení animačních studií. Po takovém prvním kroku a popularizaci by se posléze animační studia mohla šířit a vychovávat generaci intelektuálů, kteří chtějí a umějí přemýšlet o aktuálním stavu tohoto média. Za druhé cítím potřebu získat na svoji stranu slavné myslitele a určovatele myšlenkových směrů, přimět je, aby část svého ducha věnovali i animovanému filmu. Kdyby Derrida a Barthes psali knihy o McLarenovi, Alexejeffovi, Norštejnovi a Trnkovi, byl by už dnes proces intelektuální emancipace dovršen.

Možná nové směřování a oprošťování animace od tohoto předsudku souvisí s boomem společensky angažovaných a/nebo esteticky ambiciózních animovaných snímků, které se poslední dobou objevují v oficiální distribuci, například PERSEPOLIS, VALČÍK S BAŠÍREM nebo RENESANCE. Co nového přináší animace do témat, o nichž dlouhodobě nebo zpravidla vyprávějí hraný film?

Je zřejmé a logické, že animace jako svébytné a svéprávné médium může být využita v tvorbě krátkometrážní i dlouhometrážní. Osobně vidím situaci velmi jednoduše: pokud je tvůrce nadaný filmař, bude dobrý i film – VALČÍK S BAŠÍREM například. Kde má nadání spíše výtvarné než filmové dispozice, vznikne alespoň grafický román na plátně, jako je PERSEPOLIS. Neexistují žádná zakázaná nebo doporučovaná témata, pro nepohádkové celovečerní animované filmy vidím pouze dva handicap: myšlenkovou lenost většinového publika a stručnost audiovizuálního jazyka. Médium animace je totiž stručné – díky zkratce, nadsázce nebo karikatuře svede sdělit v deseti minutách to, nač hraný film potřebuje půl hodiny. Řešení lze nalézt v kvalitních a důkladně promyšlených scénářích, jaké jsou typické například pro tvorbu Miyazakiho.

Ve své historiografické práci postupujete po národnostních oblastech a průkopnících, velkých jménech, což je jedna ze základních linií historického uvažování. Druhou představuje koncept nové filmové historie, která se brání tomu, aby dějiny byly určovány význačnými osobnostmi a stavěny jako série po sobě jdoucích géníů a logické, progresivní kontinuity. Jak vnímáte historii? Je podle vás přirozeně narativizovaná, nebo se jedná o prostředek jejího zprostředkování a popularizace?

Historik musí dostát mnohým povinnostem a velké zodpovědnosti, ale první a zastřešující je, aby si sám pro sebe uvědomil, co rozumí pod pojmem historie. Jinými slovy, má historie smysl, účel, podléhá nějaké jednotící kauzalitě? Má logickou a progresivní kontinuitu? Hraje se jako šachy s miliardami kousků rozdělené ústřední Ideje, nebo je dočista nahodilá?

Někteří intelektuálové se kloní k tomu, že uvažují o vesmíru jako o systému uklizeném a srovnaném stejně jako jejich knihovna. Hledají pravidla uvnitř vzdorujícího chaosu, pátrají po *fil rouge* (ústřední linie, hlavní téma, pozn. př.) mezi všemi rozlišnostmi a nesrovnalostmi, pudí je potřeba dát všem kapitolám jeden nadpis.

Ve chvíli, kdy cítí, že našli žádané, použijí to jako zaklínadlo, jímž poměřují všechny komponenty historie, kterou se rozhodli popsat. Vypudí a vymažou ze záběru cokoli, co s jejich svrchovanou definicí nekonvenuje. Jeden můj kolega před mnoha lety shrnul tuto problematiku v souvislosti s předmětem našeho zájmu, animovaným filmem, následovně: „Animaci vynalezl Émile Cohl jako rozpohybování kreseb. Bratři Fleischerové pak tento způsob zdokonalili. Walt Disney nastavil měřítko realismu. Tento realismus přinesl konec animovanému filmu jakožto umění. A to je všechno, co je potřeba k dějinám animace říci.“ Ti historikové, které bych nazval objeviteli, podléhají jiným tendencím. Objevitelé se nebojí užít všech prostředků zkoumání, které se nabízejí, často jsou vývojem bádání nuceni změnit své směřování nebo výchozí premisy a – dovolte mi metaforu – nedovolí si ignorovat banán s vysvětlením, že zkoumají rajče.

Vesmír pojímají jako vrtošivý, nestálý, neuspořádaný, nekonečně překvapivý – a nesmírně hodnotný – systém. Sám se počítám mezi objevitele a věřím, že historie je suma náhod. Každopádně předmětem našeho bádání jsou fakta, podobně jako geologie zkoumá kameny. Každá věda pracuje s chaosem a potřebou porozumět mu. Proto dávají vědci objeveným jednotlivostem jména, sepisují se a vynalézají klasifikace třídění a řazení. Racionalizovaný chaos pak může být uchopen lidstvem. Každá taková racionalizace je dobrá, protože pomáhá vyznat se v žité zkušenosti, ale neměla by být zaměňována s postulováním Nesmrtelné pravdy.

Animace sama o sobě představuje zajímavý teoretický problém, kde krajní náhledy tvoří na jedné straně představa animace coby rozpohybování obrazů nebo předmětů, a na druhé straně například kubelkovská teorie, že animace buď neexistuje, nebo je esenciálním technologickým prostředkem filmu, tj. zanimováním 24 fotografií za sekundu. Toto uvažování otevírá i možnosti zvážení animace z hlediska vývoje médií. Jaký výrazový prostředek animaci předchází a čemu ona sama dává základ? O jakých příbuzných oborech lze hovořit? Kam až z tohoto hlediska můžeme vysledovat počátky animace?

Před pár lety jsem napsal teoretickou úvahu s názvem *Defining Animation: A Proposal* (Definování animace: Návrh),²⁾ kde vyjadřuji stanovisko, že animace je všechno, co lidé pohybující se v tomto odvětví v průběhu času animací nazývali. Vezměme si třeba *Soušedý Normana McLarena*, film oceněný Oscarem jako krátký dokumentární snímek – protože v roce 1952 nikoho nenapadlo uvažovat o pixilaci jako součásti animované tvorby, animace je historicky proměnlivý konstrukt.

Samozřejmě, že moje definice může být napadena a vyvrácena, takový postup je normální a pro vývoj myšlení potřebný. A pokud chce někdo vyvolávat skandály, může tvrdit i to, že hraný film spadá do odvětví animace, proč by ne...

Ale upřímně řečeno – mně se přičí jakékoli vymezování hranic a rozdělování nálepek, často nejsou ničím víc než předmětem sterilních salónních diskusí samozvaných myslitelů. Pravda a život se ubírají kupředu a nelze je spoutat hranicemi a nálepkami.

S tím souvisí i otázka intermediality a interdisciplinarity; první představuje trend v tvorbě, kdy animace existuje v podobě muzejních instalací, odehrává se jako performance nebo nachází nové využití na internetu, krátce řečeno, spojuje se s jinými médii při vytváření artefaktu či arteprocesu. Stejný princip funguje i na poli bádání, kdy se vědci uchylují k interdisciplinárnímu zkoumání a ohledávají animaci v kontextu s tu méně, tu více příbuznými oblastmi. Není to ukazatel, že je již za námi období emancipace animace a že jako médium vyzrála dostatečně natolik, aby v kombinaci s jinými médii nezanikala její povaha? Nebo se jedná o další formu emancipace?

V současnosti kreativním přístupům dominuje princip hybridizace a já jsem za tento přístup šťastný. Hybridizace nenaznačuje, že ostatní přístupy jsou překonané nebo vyšlé z módy, značí nezatuchlý, myšlenkově otevřený a svobodný způsob, jímž mohou umělci a vědci čerpat inspiraci a metodologické nástroje k uchopení a pochopení pojmů z mnoha různých zdrojů. Neznamena to, že by se emancipace animace završila, ani se nejedná o další formu emancipace, tyto dva proudy spolu dle mého názoru nesouvisejí. Jde o jeden z mnoha přístupů, kterými lze tvořit a bádát.

Jaký je zásadní rozdíl mezi filmem animovaným a hraným, neboli, řečeno výstižnějším anglickým pojmenováním, „live action“? Nabízí se zvážení problematiky vnímání vzhledem k tomu, že fotografický záznam má v obecném, laickém povědomí indexický vztah k realitě. Jaké recepční mechanismy vyžaduje nonfiktivní animace, případně animovaný dokument? Jakým způsobem animace pracuje a měla by pracovat při zachycování reality?

K tomuto tématu se před pěti lety vyjádřil skvělou úvahou můj kolega Midhat Ajanović³⁾ a já s ním naprosto souhlasím. Doložil, že animace není o nic méně realistická než fotografický záznam. V krátkosti a méně dokonalým způsobem, než učinil on, shrnu jádro

2) Giannalberto B e n d a z z i, *Defining Animation: A Proposal*. Bloomington and Indianapolis: Indiana University Press 1994.

3) Midhat A j a n o v i ć, *The Moving Cartoon: Style, Transformation and Context*. Göteborg: Göteborgs Universitet 2004.

Ajanovičovy argumentace: lidé vidí reálný svět, ale poznávají ho prostřednictvím mikrofyzionomie, jde o dvě spojitě úrovně percepce. Karikatura zachycuje typické znaky vizáže, její jedinečné rysy – tj. mikrofyzionomii – a zdůrazňuje je. Čím více nadbytečných prvků karikatura odstraní, tím lépe vnímatel daný objekt či subjekt rozpoznává. Karikatura je spolehlivá a uvěřitelná, což lze chápat jako synonyma reálnosti, odpovídání realitě. A z druhé strany, neexistuje takový fotografický objektiv, který by viděl svět objektivně. Vyměníte objektiv a zaznamenáváte jinou verzi obrazu. Kameraman, nakládající s různými objektivy, nakládá s mimouměleckou předlohou stejně jako karikaturista zvýrazňující nos nebo odstávající uši, oba přístupy spočívají ve zdůrazňování různých aspektů zobrazovaného. A navíc, současná filmařina představuje triumf digitálních úprav a oprav. Fotografie i grafické dílo mají na počítačovém monitoru stejnou hodnotu.

Ve svém monumentálním přehledu animace Cartoons: One Hundred Years of Cinema Animation se kromě známých jmen a proveniencí věnujete i méně známým, až takřka neznámým oblastem, jako je africká nebo islandská animace. Lze na základě kulturních rozdílů definovat a vysledovat i rozdílný přístup teoretický a technologický? Souvisí podoba textu úzce s kontextem, z něhož vycházejí, nebo je na místě hovořit spíše o globálních trendech? Například Benjamin Baniman⁴⁾ operuje s „kulturním virem“, čímž míní estetiku Západu, která se stává globálním územ. Souhlasíte, že by animace, ať na úrovni produkce nebo distribuce, takové chorobě podléhala, nebo se spíše rozvíjí v mnohokolejném schématu? Možná, že se současný stav dá kategorizovat pomocí terminologie Dwighta MacDonalda,⁵⁾ který přišel s obecným dělením kultury na „masscult“, „midcult“ a „highcult“, o které se vy sám opíráte při popisování africké animace.

Filmový jazyk se formoval díky sporům a chybám v prvních patnácti letech dvacátého století. Filmaři experimentovali, publikum reagovalo. Když diváci prokázali, že porozuměli intelektuálnímu významu technických postupů, jako jsou detail, pohyb kamery, křížový střih, staly se tyto technické postupy pravidly gramatiky filmu a jeho skladebných postupů. Tito diváci pocházeli z Evropy a Severní Ameriky a filmový jazyk neodmyslitelně koření v západní kultuře. Většina pohybů plyne zleva doprava, pro západní kulturu jde o naprosto instinktivní záležitost. Arabští filmaři a diváci, kteří píšou a přemýšlejí zprava doleva, se museli nastavenému filmovému kódu podrobit, stejně tak třeba filmově mocné Japonsko. Film jako médium odvozuje svoje postupy a vnitřní logiku z mentálních struktur západní kultury.

V animovaném filmu se často setkáme s puzením malých národů chránit svoje tradice – například Australané upřednostňují coby protagonisty dětských animovaných formátů klokany, koaly a vombaty namísto myšek, psů nebo kachen, obdobná projekce místních kulturních příznaků funguje všude. Ale filmový jazyk, způsob prezentace obsahů a obrazů už byl jednou vymezen a kodifikován a jako takový je široce sdílen. Jinými slovy myslím, že žádná kultura jako celek nemůže být nebo vytvářet novum na poli tohoto audiovizuálního média – pouze jednotliví umělci mohou.

4) Benjamin B a n i m a n, *L'esthétique du cinéma d'animation africain*. London: John Libby 1989.

5) Dwight M a c D o n a l d, *Against the American Grain*. New York: Random House 1962.

V souvislosti s předchozí otázkou, jaké jsou podle vás hlavní funkce animace, respektive jaká je její sociální funkce? Může být animace specifickým ukazatelem národní nebo jinak skupinové kulturnosti? Jakou roli hrají jednotlivé národní animace v kontextu národních kultur? Je důležité rozlišovat animaci na základě národnostních specifík, nebo podléhá spíš unifikující globalizaci?

Dle mého názoru umělci, filozofové a vědci nemohou nijak změnit nebo ovlivnit politiku nebo určovat dějiny. Mají svoji politickou a historickou roli a předpokládá se, že ji budou hrát. Tato role spočívá v obohacování a navyšování síly lidské mysli v konkrétním časovém období.

Animace neméně než ostatní umění, filozofie, náboženství nebo vědy dozajista slouží jako specifický indikátor národnostní nebo společenské skupiny a celé epochy. Představuji si to tak, že tvůrčí oblast musí být uvažována jako celek, jako komplex, nikoli jako nespojitá asambláž rozličných prvků. Myslím tím i to, že čínští, uruguayští, konžští a čeští animátoři hrají tutéž hru podle týchž pravidel, proto je užitečné nahlížet animaci jako komplexní indikátor.

Kromě parametrů talentových a výrazových musíme zvažovat i parametry výroby, průmyslu, celkově pragmatických aspektů. Vy v tomto kontextu hovoříte o tzv. „filtrech“, tj. ukazatelích, kterými je autorská výpověď usměrňována a strukturována. Co všechno lze počítat mezi filtry? Lze rozlišit mezi pozitivními a negativními vlivy filtrů, nebo se jedná o neutrální určení? Jaký je v současnosti vzájemný poměr mezi průmyslovou výrobou a autorskou integritou?

Typický filtr představují producenti. Umělec musí mít zeď, od které se mu míč odráží zpátky. Je ubožák, kdo říká: „Nemáme na to dost peněz, ale stejně to udělejme.“ Je hlupák, kdo říká: „Této sekvenci nerozumím, a když ne já, nebudou ani diváci.“ Vítězí ten, kdo dokáže odstranit překrásné, ale nadbytečné scény.

Ovšemže, teď se pokouším provokovat – za uměleckou svobodu bojuji celý život. Ale filtry, o nichž hovořím, chápu jako pozitivní tlaky, jimiž se tříbí umělecká produkce. Jsem už velmi unavený ze všech pohodlných a arogantních polo-umělců, které jejich produkční a distribuční zázemí rozmazluje a kteří nedovedou přestat dělat radost sobě samým, když jejich tvorba má přinášet potěšení především návštěvníkům kin.

Jste zakládajícím členem Society for Animation Studies⁶⁾ (Společnost pro studium animace), která shromažďuje vědce a tvůrce zabývající se animací, poskytuje informace o konaných konferencích a festivalech, vydávaných titulech atp., a jako taková je cennou výchozí platformou pro každého, kdo se chce v oblasti zorientovat. S jakými motivacemi a cíly byla SAS zakládána? Naplňují se dané cíle?

6) Online: <<http://gertie.animationstudies.org/>>, [cit. 18. 11. 2009].

SAS je mezinárodní vědecká asociace jako mnoho dalších a dozajista naplňuje alespoň některé z cílů, které si stanovila. Jednotliví badatelé se mohou snáze dopátrat kolegů, zkoumajících stejnou nebo příbuznou oblast, celému odvětví animačních studií se dostává určité popularizace. Členové jsou seriózní vědci, oddaní svojí práci – problém jako obvykle spočívá ve finančním zajištění. Není lehké udržet financování SAS, natolik popularizace předmětu zkoumání ještě nepokročila, aby různé instituce a sponzoři uznali její potřebnost. Co je nejhorší, nemáme prostředky na podporu vědců mimo Severní Ameriku, například nemůžeme krýt jejich náklady při účasti na mezinárodních konferencích. Americké univerzity finančně participují na cestovních nákladech svých akademiků, evropské zpravidla nikoliv, přičemž pro efektivitu konferencí je klíčové, aby se mohli sejít a debatovat zástupci různých myšlenkových směrů a proveniencí.

Citované filmy:

Valčík s Bašírem (Waltz with Bashir; Ari Folman, 2008), *Persepolis* (Vincent Paronnaud, Marjane Satrapi, 2007), *Renesance* (Renaissance; Christian Volckman, 2006), *Sousedí* (Neighbours; Norman McLaren, 1952).

*Ad fontes***Organisace československého filmového herectva a zaměstnanců výroben /
Československá filmová unie (1920–1938)**

Subjekt, který po dobu více než dvacetileté existence čtyřikrát změnil svůj název a ještě častěji modifikoval své stanovy, se ustavil v roce 1919 pod názvem Sdružení československého filmového herectva (dále jen Sdružení).¹⁾ Stanovy Sdružení byly schváleny dne 21. května 1919.²⁾ Ve stanovách detailně rozepsaný účel Sdružení reflektuje naprostou většinu přání a zájmů především řadových členů³⁾ rozvíjejícího se filmového podnikání a zároveň i notnou dávku idealismu či velké sebevědomí zakladatelů Sdružení. Podle výše zmíněných stanov mělo Sdružení mj. usilovat o zajištění minimální mzdy a „stability engagementu“ svých členů, zajištění jejich finanční podpory v nezaviněné nezaměstnanosti, nemoci, invaliditě či stáří, pečovat o odborné vzdělávání členů, vydávat odborné publikace apod.⁴⁾ Stručně řečeno – subjekt chtěl být jak odborovým sdružením, tak odborným zájmovým svazem.

Uvedené stanovy rovněž nesmírně optimisticky předpokládaly, že prostředky na financování své činnosti si Sdružení obstará zápisným a členskými příspěvky, výnosy ze zábav, divadelních představení, z vydaných publikací, darů, odkazů a dobrovolných sbírek. Sdružení řídila a spravovala valná hromada (scházela se jednou ročně) a dvanáctičlenný výbor. Ustavující valná hromada se konala v kavárně Union dne 21. srpna 1919 v půl osmé večer. Předsedou byl zvolen Vladimír Majer (šéfrežisér Pragafilmu), místopředsedou Rudolf Deyl (člen Národního divadla). Členy výboru byli dále mj. Josef Šváb-Malostranský, Přemysl Pražský, Jan Stanislav Kolár, Josef Schneider. V roce svého ustavení mělo Sdružení 20 řádných členů a jednoho přispívajícího.

Usnesením mimořádné valné hromady ze dne 2. dubna 1922 se mění název na Organisace československého filmového herectva a zaměstnanců výroben (dále jen Organisace), pozměňují se i stanovy; v témže roce má Organisace již 87 členů. V roce 1925 zřídila Organisace svůj kulturní a pracovní odbor s názvem „Studio“ v čele s předsedou Karlem Lamačem a členy Václavem Vodičkou-Wassermannem, Františkem Horkým-Pečeným, Bohuslavem Šulou a Jaroslavem Blažkem.

Nespokojenost s činností Organisace a vnitřní pŕtky se naplno projevíly během zasedání valné hromady dne 25. prosince 1926. Výkonní filmaři na schůzi v ateliérech na Kavalírce sestavili dne

-
- 1) Po dobu své existence vystupoval subjekt pod následujícími názvy: Sdružení československého filmového herectva (1919–1920), Organisace československého filmového herectva (1920–1922), Organisace československého filmového herectva a zaměstnanců výroben (1922–1932), Československá filmová unie (1932–1940), Česká filmová unie (1940).
 - 2) Archiv hlavního města Prahy (dále jen AHMP), f. Magistrát hlavního města Prahy II – spolkový katastr (dále jen MHMP II – SK), k. 155, spis sign. III/0488. Uvedený spis představuje spolehlivý a zároveň informačně bohatý pramen pro poznání dějin subjektu po celou dobu jeho existence.
 - 3) Členem Sdružení nesměl být žádný „ředitel filmové výroby“.
 - 4) Podrobně viz Stanovy ze dne 21. května 1919. AHMP, f. MHMP II – SK, k. 155, spis sign. III/0488.

11. prosince 1926 pod heslem „Filmová organizace patří filmovým pracovníkům“ listinu opozičních kandidátů. Na předsedu navrhli Theodora Pištěka a za další členy výboru mj. Suzane Marvelle, Svatopluka Innemanna, Václava Wassermanna, ing. Jindřicha Brichtu, Antonii Nedošínskou. Úřadující tajemník Organizace Sláva Kamilov raději požádal na den konání valné hromady o policejní asistenci. Dle zprávy asistujícího policejního úředníka měla schůze klidný průběh a nedošlo k žádným incidentům.⁵⁾ Po neúspěchu se opozice rozhodla založit Svaz filmových pracovníků.

Organizace ve dvacátých letech mj. uzavírala kolektivní smlouvy se zaměstnavateli, pořádala odborné přednášky a soutěže libretistů. V roce 1929 uspořádala sbírku pro Jubilejní fond, jejíž výnos byl určen na podporu nemocných, invalidních a zestárlých členů a rovněž i pozůstalým po zemřelých členech. V tomtéž roce měla Organizace již 298 členů, v předsednické funkci se do konce dvacátých let vystřídali Vladimír Majer (1919–1922), MUDr. Alfréd Baštýř (1922–1923) a Ludvík Hrabánek (pseudonym Luigi Hofman, od roku 1923).

Dne 28. června 1932 se valná hromada usnesla na změně názvu na Československá filmová unie (dále jen Unie) a opět provedla změnu stanov – mj. hodlala „omezovati nepřistojnosti v tomto povolání“, přibyl záměr „založení filmové výroby, filmové půjčovny a otevření vlastního kina“.⁶⁾ Valná hromada dne 7. dubna 1935 zvolila nové vedení – Ludvíka Hrabánka vystřídal v předsednické funkci režisér Václav Binovec, místopředsedou se stal režisér Vladimír Slavínský, tajemníkem Josef Jauris. Václav Binovec setrval v předsednickém křesle – navzdory úředním stížnostem některých členů na jeho diskutabilní výklad stanov při volbách – až do zániku Unie. Ve třicátých letech Unie mj. opět zastupovala zájmy členů při jednáních s výrobcí, připravila hromadnou smlouvu s filmovými producenty a spolupracovala se spolkem Filmové studio na přípravě seminářů.⁷⁾ Na sklonku třicátých let již vzrostla členská základna na téměř čtyři stovky přihlášených členů.

Po zřízení protektorátu Čechy a Morava se v roce 1940 změnil název na Česká filmová unie. Dne 26. října 1940 vyšlo nařízení říšského protektora v Čechách a na Moravě o zřízení Českomoravského filmového ústředí. Všechny jiné organizace ve filmovém oboru byly paragrafem 10 tohoto nařízení zrušeny a následně likvidovány. Více než dvacetiletá činnost subjektu se tak uzavřela.

V souladu s doporučeními platné archivní metodiky byl název fondu Organizace československého filmového herectva a zaměstnanců výroben / Československá filmová unie stanoven tak, aby respektoval nejdéle užívaný název subjektu – Organizace československého filmového herectva a zaměstnanců výroben (1922–1932) a zároveň zohlednil i větší historické povědomí o názvu Československá filmová unie. Vzhledem k délce existence subjektu, spektru jeho činností a rozsahu dochovaných materiálů (2 kartony, 22 kartotéky, 5 úředních knih) má fond torzovitý charakter. Nejzajímavější část fondu tvoří knihy zápisů ze schůzí⁸⁾ a přírůstkový sešitový seznam členů z období 1926–1932.⁹⁾ Prostřednictvím těchto dokumentů lze sledovat stálé změny ve vedení

5) Zpráva policejního komisaře Rafaela Engelmana ze dne 20. prosince 1926. AHMP, f. MHMP II – SK, k. 155, spis sign. III/0488.

6) Stanovy Československé filmové unie se sídlem v Praze. AHMP, f. MHMP II – SK, k. 155, spis sign. III/0488. Srov. Národní filmový archiv (dále jen NFA), f. Organizace československého filmového herectva a zaměstnanců výroben / Československá filmová unie (dále jen OČFH/ČSFUN), k. 1, inv. č. 11–14.

7) Fond spolku Filmové studio je uložen v NFA.

8) NFA, f. OČFH/ČSFUN, inv. č. 2–6.

9) Tamtéž, inv. č. 7.

(střídání staré zakladatelské generace s generací novou), průběžnou finanční tíseň, drobné zpro-
nevěry a hádky znesvářených frakcí. Odborový charakter subjektu dokládají materiály k projed-
návání záležitostí jednotných smluvních podmínek mezi producenty a Československou filmovou
unií a hromadné smlouvy s filmovými výrobci.¹⁰⁾ Řadu cenných údajů obsahují kartotéky členek
a členů Československé filmové unie, členěné do skupin: herci, herečky, výtvarníci, architekti,
střihači, maskéři vč. pomocníků, režiséři, kameramani a další.¹¹⁾ Kartotéky jsou složeny ze star-
ších, pouze českých formulářů a z mladších česko-německých. Rubrikami se liší jen málo – roz-
sahem otázek v rubrice „garderoba k dispozici“ a zřízením rubriky „náboženství“ v česko-ně-
meckých formulářích. Nermalou zajímavostí jsou i fotografie formátu 16×11 cm, které jsou
připojeny přibližně k 90 procentům listů kartotéky.

Uvedené materiály společně se zmiňovaným spisem z AHMP obsahují cenné informace k dosud
neprobádané historické úloze významného profesního sdružení; drobnější zprávy o pořádaných
akcích se rozptýleně nacházejí v časopise *Český film* respektive *Český filmový svět*, který Organi-
sace vydávala (známé jsou ročníky 1922–1928).

J i n d ř i c h S c h w i p p e l – T o m á š L a c h m a n

10) NFA, f. OČFH/ČSFUN, k. 2, inv. č. 15, 16.

11) NFA, f. OČFH/ČSFUN, inv. č. 33–54.

*Příběh fotografie***Události a setkání z Přehlídky animovaného filmu
v Olomouci 2007 a 2008**

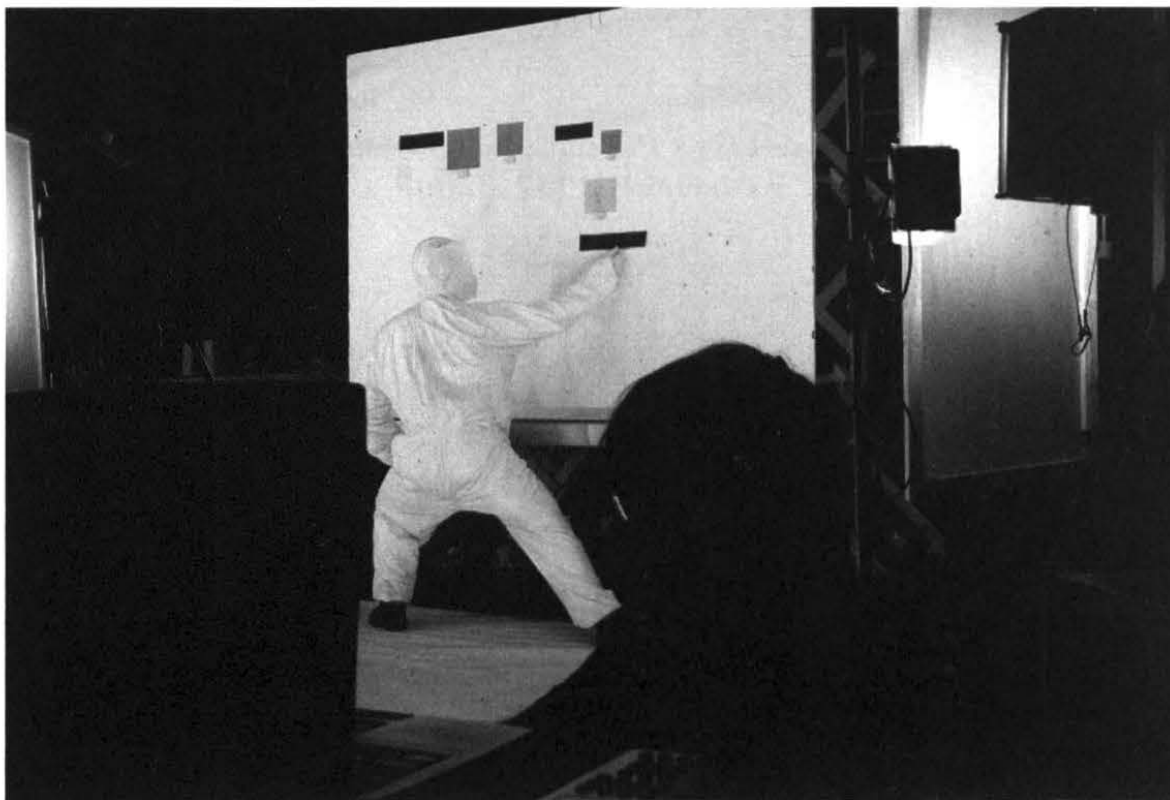
Příběh fotografie vypráví o událostech a setkáních předloňského a loňského ročníku Přehlídky animovaného filmu, kdy si tento festival naplno uvědomil mantinely, ve kterých chce animaci poznávat a reflektovat, respektive odbourávání starých, umělých a zpátečnických mantinelů. Ve shodě s tématem časopisu se festival rozhodl přemýšlet o animaci současně, tj. ve všech jejích interdisciplinárních a intermediálních možnostech existence.



Obr. č. 1. Petr Kubelka a Pepa Kuba: tvůrce a tvůrce kinematografického procesu. Foto archiv PAF

Fotografie 1

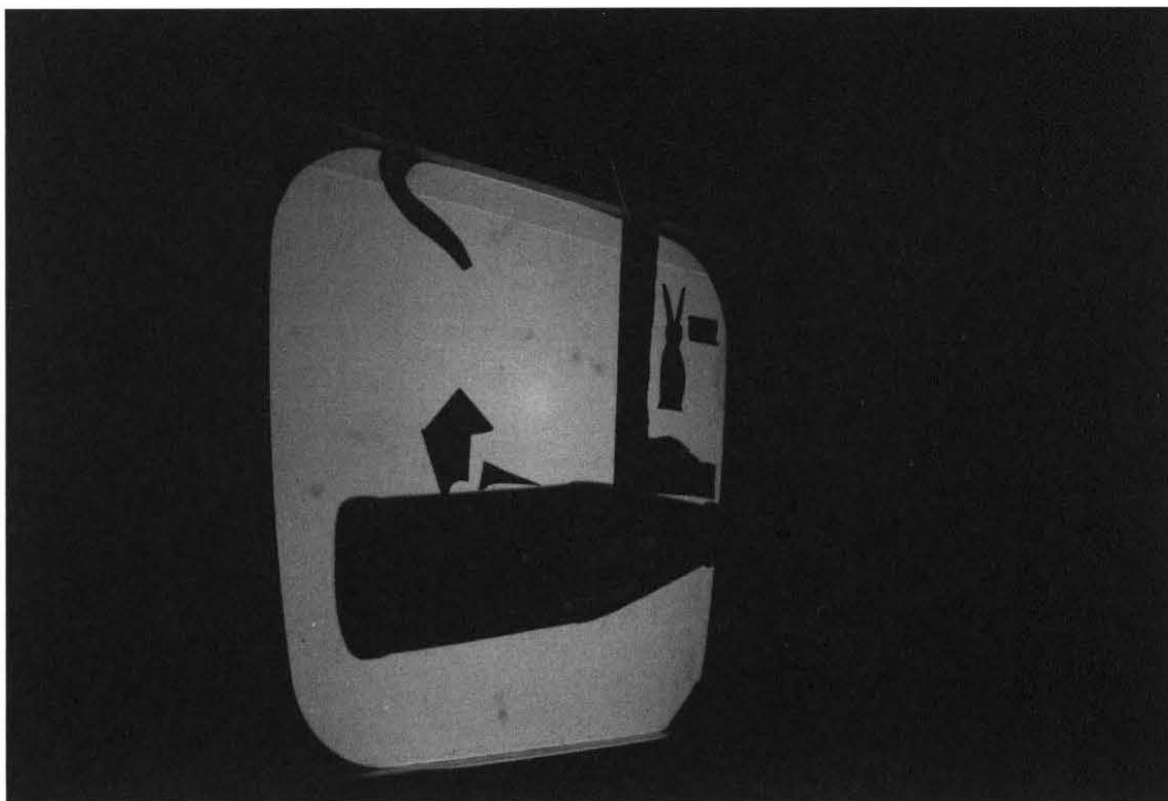
Během vystoupení Petera Kubelky, kdy vykládal genezi vzniku a koncept svých strukturálních filmů, došlo k setkání animátora jakožto původce uměleckého díla a animátora jakožto původce události projekce. Peter Kubelka vyzval promítače Pepu Kubu, aby spolu s ním stanul před publikem a vyzval přítomné, aby uznali, že jeho a Kubův status vzhledem k filmovému materiálu jsou příbuzné. Oba nakládají se surovinou a oba mají zájem na tom, aby se nepohyblivé stalo pohyblivým. Nakonec v této rovnici už zbývá jen divák, který si rovněž zaslouží být titulován animátorem, protože je to právě schopnost jeho oka spojit statické obrazy v pohyb, která animuje dvacet čtyři fotografií za sekundu a umožňuje recepci média filmu.



Obr. č. 2. Živá partitura. Mechanický pohyb objektu a jeho vliv na zvukovou složku. Floex (Tomáš Dvořák), Tomáš Vaněk, Vladimír Václavěk, Petr Tichý. Foto archiv PAF

Fotografie 2

V programovém cyklu Živá animace ohledává PAF hranice průniku mezi animovaným filmem, animací jako principem nakládání s objekty a živou performancí. Problematizuje dříve jednoznačný vztah mezi animátorem jako původcem pohybu a performance a animovaným objektem jako nositelem téhož – i animátor může být zároveň animovaným objektem a díky animaci ožít ve scénickém tvaru. Fotografie dokumentuje vystoupení „Živá partitura“ v podání Floexe (Tomáše Dvořáka), Tomáše Vaňka, Vladimíra Václavka a Petra Tichého. Skupina performerů vystavěla arteproces na fúzi mechanického pohybu objektů a jeho vlivu na zvukovou složku. Animátor roz-pohyboval objekty v přímém přenosu, bez zpoždění působeného mediálním zprostředkováním, sám se díky situaci performance stával animovaným objektem a on i neživé animované objekty společně animovali hudební doprovod události.



Obr. č. 3. *Do It Yourself. Spontánní Meotar.* Foto archiv PAF

Fotografie 3

Náhoda a nedorozumění při přípravách festivalu přivedly k životu i myšlenku spontánní animace. Omylem byl namísto projektoru do Konviku dodán meotar, téhož večera vystupovala i performerka s pseudonymem INDOCHINA se setem VJingu, ale kvůli ztrátě kabelu nemohla své představení plně realizovat. Na druhý den objevila nevyužitý meotar a s ním i jeho umělecké možnosti. Na chodbě Konviku umístila meotar, nůžky a spoustu barevných folií, z nichž mohl jakýkoli procházející divák vyrobit vlastní sadu objektů a animovat je, případně animovat objekty už vyrobené. Díky této ideji ve spojení s technologií vzniknul nový typ kolektivního uměleckého díla a sdíleného povědomí o animaci.

Kateřina Surmanová

Obzor

Metrický a metaforický film

Martin Mazanec (ed.): *Peter Kubelka*.
Olomouc: Pastiche filmz 2008, 143 stran.

Vydání monografického sborníku s jednoduchým názvem, jménem rakouského avantgardního filmového strukturalisty Petera Kubelky (nar. 1934), se pojí s jeho loňskou návštěvou v Olomouci, kde v rámci Přehlídky animovaného filmu (PAF) prezentoval svou celoživotní tvorbu. Kubelkovo jméno se u nás samozřejmě neobjevilo poprvé. Jeho experimenty se například na FAMU zabývá Martin Čihák, který na LFŠ v Uherském Hradišti v roce 2001 publikoval Kubelkův medailon. A právě ten ve zkrácené verzi nechal na začátku zmíněného sborníku přetisknout jeho editor Martin Mazanec. Za důležité ovšem považuji upozornit, že Čihák se Kubelkovým dílem, respektive principy tvorby tzv. vídeňské školy formálního filmu, kam vedle Kubelky patří například také Kurt Kren, zabývá již ve své studii s názvem „K teorii strukturálního filmu“.¹⁾

Zde Martin Čihák, jakkoliv je jeho přístup kritický, odkazuje nejprve na knihu P. Adamse Sitneyho *Visionary Film. The American Avant-Garde 1943–1978*,²⁾ konkrétně pak na její kapitolu Strukturální film, v níž je v evropském kontextu Kubelkovo dílo chápáno jako zcela zásadní a tvorba ostatních Rakušanů zůstává opomenuta. Čihák přebírá čtyři Sitneyem vytyčené základní charakteristiky strukturálního filmu (pevně fixované postavení kamery, využití flicker efektu, práci se smyčkami a „přefilmování“ statických i dynamických okének), které sám navíc rozšiřuje o pátý axiom – „záměnu (některých) abstraktních filmů za strukturální“. Poté mimo jiné konstatuje:

Strukturální film obrací naši pozornost k samotnému aktu percepce, umožňuje nám, abychom si uvědomili, že obraz viděný na plátně je výsledkem našeho vnímání a že je zcela odlišný od toho, co se ve skutečnosti nachází na filmovém pásu. V běžných hraných filmech je jediným rozdílem (mezi tím, co vidím a co je na filmu) iluzivní dojem pohybu. Strukturální film naproti tomu pracuje s čistě filmovým pohybem daným následností odlišných světelných impulsů.³⁾

Vraťme se ale k první ze čtyř částí Mazancovy monografie Petera Kubelky, nazvané „Kontext“. Čihák v úvodní kapitole pojmenované „Portrét“ označuje autorův druhý film, ADEBAR (1956–1957), doslova za zlomové dílo v dějinách kinematografie, jehož struktura vychází z respektování pravidel tzv. metrického systému, který je (jak Mazanec objasní až prostřednictvím Kubelkovy odpově-

1) Martin Čihák, K teorii strukturálního filmu. *Illuminace* 11, 1999, č. 3, s. 49–68.

2) P. Adams Sitney, *Visionary Film. The American Avant-Garde 1943–1978*. New York: Oxford University Press 1979.

3) M. Čihák, c. d., s. 50; srov. též online: <filmmakers.node9.org/files/060104050902.doc>, [cit. 22. 11. 2009].

di na s. 97) s tím strukturálním fakticky identický.⁴⁾ Čihák k tomu dodává, že Kubelka byl silně ovlivněn také postupy hudebního skladatele Antona Webera a „pokusil se o totální formalizaci časové formy“. Tento film sestávající z 1664 filmových okének (za vteřinu se jich promítá 24) trvá přesně 69 a 1/3 sekundy, jak Martin Mazanec uvádí na začátku poslední části tohoto sborníku, označené jako „Filmografie“.

Následující SCHWECHATER (1957–1958), původně reklamní zakázka na stejnojmenné pivo, experimentující rovněž s montáží „řady filmových okének jako funkce intervalů mezi nimi“, má 1440 okének, takže trvá přesně jednu minutu, a ARNULF RAINER z roku 1960, který již zcela rezignoval na fotografickou náplň obrazu, aby ji nahradil konfliktem prudce se střídajících černých a bílých ploch (osobně se domnívám, že tento experiment působí zejména stroboskopicky), je téměř šest a půlkrát delší. Martin Čihák upozorňuje mj. i na to, že Kubelka tentokrát zveřejnil jako autonomní výtvarné dílo také partituru (filmový materiál má technicky omezenou životnost, ale „partituru lze vytesat i do skály“ – a zachovat tak jakýsi recept na jeho znovuvytvoření), a v těchto souvislostech také zdůrazňuje, že „pro Kubelku není prázdné políčko ničím abstraktním, ba není ani absencí „něčeho“, nýbrž naopak je čistým proudem světla“.

Kubelkova jedinečná UNSERE AFRIKAREISE (Naše cesta do Afriky) vznikala v letech 1961 až 1966. Jde o „ojedinělou fúzi dokumentárního filmu s formálními pravidly metrického filmu“. Užité, originálně skladebně propojené záběry (to se samozřejmě týká i jejich zvukové složky: ruchů, hudby a mluveného slova) zde často v kontrapunktu vstupují do neočekávaných souvislostí, které ale skupinu bohatých rakouských turistů na safari v Súdánu neglorifikují (jak pravděpodobně očekávali), nýbrž naopak demystifikují a ironizují.

Toho jsou si samozřejmě Čihák i Mazanec dostatečně vědomi, nicméně důkladněji zkoumány budou tyto teze až v dalších kapitolách. Následující tři tituly PAUSE! (Pauza, 1975–1977), dosud nedokončené dílo DENKMAL FÜR DIE ALTE WELT (Monument starému světu – tzv. work in progress) a DICHUNG UND WAHRHEIT (Báseň i pravda, 1996–2003), zatím poslední Kubelkův film využívající found footage, jsou v „Portrétu“ jen zmíněny.

Opomenuty zde ovšem nejsou ani další Kubelkovy aktivity, jeho cesta do USA, inspirovaná setkáním s Mekasem a Sitneym na festivalu experimentálního filmu v belgickém Knokke Le-Zout v roce 1963, jeho kulinářské aktivity či založení hudebního uskupení Spatium Musicum, jehož název lze údajně překládat jako „hudební prostor“ nebo naopak „prostor múz“. V zásadě tedy Kubelka dochází k realizaci teoretické koncepce, propojující film, hudbu a vaření. I kulinářství totiž chápe jako „způsob uměleckého výrazu, jako nejstarší formulaci světového názoru, ze kterého se teprve vyvinula ostatní umění“ (s. 11).

Podívejme se tedy nyní na téma Peter Kubelka jako celek. Čtyři části Mazancovy monografie nazvané „Kontext“, „Texty PK“, „Přednášky PK“ a „Filmografie“ působí zdánlivě zcela klasicky, jakkoliv se formálně (a to nejen výtvarně, ale i obsahově – rozuměj metricky) Kubelkově tvorbě tak trochu blíží. Nejenže překlady původních českých textů do angličtiny nejsou umístěny až na konci knihy, ale například třetí kapitola⁵⁾ první části s názvem „Was ist Film“ (Co je to film) ob-

4) V češtině překlad pojmu „structural“ připouští dle kontextu nejméně dvě možnosti – tj. strukturní a strukturální. V případě kubelkovského sborníku je ovšem slovo „structural“ překládáno téměř výhradně jako „strukturální“. Tento termín se však střetává i s Kubelkovým vlastním označením – pojmem „metrický film“, prosazovaným kromě Kubelky samotného i dalšími Rakušany.

5) V knize jednotlivé příspěvky očíslovány nejsou, ale toto řešení se nabízí, pohlédneme-li na obsah. Českou i anglickou verzi s identickým obsahem vždy považuji za jednu kapitolu.

sahuje Kubelkův projekt z roku 1995, vytvořený ke 100. výročí kinematografie (což se dozvíme od Alexandera Horwatha na s. 134). Je to prostě jen osmistránkový seznam 62 experimentálních programů: od toho prvního, projekce diapositivů a dvouvteřinového Edisonova RECORD OF A SNEEZE (celkem je zde jmenováno 43 titulů), přes více než tříhodinové THE CHELSEA GIRLS Andyho Warhola v kombinaci s RAZOR BLADES Paula Sharitse (program 21) až po Kubelkovu vlastní tvorbu. To vše je doplněno pouze několikařádkovým úvodním doporučením, které zakončí konstatování: „[...] v rámci 62 programů je možné získat základní přehled.“

Z této perspektivy, tedy na základě seznamu filmů, jež doporučuje (i vzhledem k těm, které naopak jmenovány nebyly), je ovšem zajímavé pohlédnout na předchozí, tj. druhou kapitolu této knihy, „Rozhovor I.“, který Martin Mazanec s Kubelkou vedl v listopadu 2008. Vedle specifikace toho, co je to vlastně film, vedle hledání souvislostí mezi obrazem a zvukem či více nebo méně pozitivního vztahu k různým avantgardním filmařům se zřejmě jako nejvíce konfliktní bude jevit Kubelkův názor na filmaře francouzské nové vlny a Ingmara Bergmana:

Ty já nemám rád, a Bergmana už vůbec ne, protože tito lidé se snažili dělat umění tam, kde umění dělat nejde. S aparátem komerční kinematografie prostě neuděláte opravdu dobrý film, to je nemožné. Každý film, který se dostane do kin, je tak trochu hloupý [...] Pokaždé má stejný děj, stejnou strukturu – vždycky je tam mladý pár, příběh chlapce a dívky, struktura hlavních a vedlejších rolí; už to vnáší do filmu pohled, který je velmi statický a usedlý a který se nemůže dál vyvíjet [...] (s. 20).

Čtvrtá kapitola, jejímž autorem je rakouský avantgardista Peter Weibel, nese název „Vídeňský formální film – dějiny vzniku a výsledků“; přetištěna je ze sborníku *Film als Film*.⁶⁾ Kubelkova tvorba je v této obsáhlejší studii, jež samozřejmě není věnována jen tomuto filmaři, zkoumána zejména ve vztahu k Antonu Webernovi a principům strukturálního filmu v jeho počáteční fázi. Dosud nejmenovaná MOSAIK IM VERTRAUEN (Mozaika důvěry, 1954–1955), která vznikla ve spolupráci s Ferrym Radaxem, přináší řadu konfliktních konkrétních záběrů, přičemž se zde „zvuk a obraz spojují v novou jednotu za pomoci montáže, jejíž technika určuje celou strukturu filmu: namísto časové posloupnosti nastupuje simultánnost“ (s. 41). „Kubelkovo vizuální umění se tu přiblížilo hudebnímu,“ to pak způsobilo, že se „odvrátil od narativní montáže a sledoval stopu tonální formalizace časové formy [...] a pokračoval dále přes seminaraci [...]“. V zásadě tedy na základě svého vzdělání dochází k upřednostňování hudebních dvanáctitónových řešení. To vše pak Weibel ještě dále upřesňuje.

Předposlední kapitolu tohoto dílu zastupuje studie Zdeňka Hudce „Re-synchronizace, nikoli přestříhání“ s podtitulem „Symfonie Donbasu a restaurační entuziasmus Petera Kubelky“. Spíše než strukturální formou se tu ovšem její autor zabývá Vertovovou SYMFONIÍ DONBASU jako „zlomovým filmem v dějinách zvukového filmu“. Kubelky konkrétně se týká re-editace Vertovova díla, i když on se tomuto pojmu, jak zde Hudec upozorňuje, sám brání. V žádném případě se podle Kubelkových slov totiž nejedná o jeho vlastní verzi, nýbrž o pouhé restaurování neboli tzv. re-synchronizaci, tj. „korekci vztahu mezi původní zvukovou stopou a obrazem“ za pomoci černých okének ze zaváděcího pásu.

6) Birgit Hein – Wulf Herzogenrath (eds.), *Film als Film. 1910 bis Heute*. Köln: Kölnischer Kunstverein 1977, s. 174–179.

Poslední kapitola první části je v obsahu pojmenována „1. leden 1995“, což odpovídá dataci posledního ze zápisků publikovaných v této monografii, týkajících se vzpomínek Jonase Mekase na setkání s Kubelkou. Ta nejstarší z nich by mohla nést datum prosinec 1963, následuje rok 1971 atd. Některé z nich jsou z hlediska „existence“ avantgardního filmu dost originální, ať už jde například o filmy Stana Brakhagea, které měly v říjnu 1985 podle P. Adamse Sitneyho v San Francisku mimořádný úspěch, zatímco Peter Kubelka od Brakhagea slyšel, že je musel uvádět pod zcela jiným jménem, aby na ně vůbec někdo přišel. Tím pochopitelnější a akceptovatelnější je význam dvou posledních Mekasových vět, které tuto kapitolu uzavírají: „Umění nezná módní vlny, umění nestárne. Umění je.“

„Texty PK“ mají celkem tři velmi kratičké kapitoly: „Invisible Cinema“, „O vídeňském řízku“ a „Spatium Musicum“. Jejich význam byl naznačen už v Čihákově první kapitole a navíc jsou i vtipné, takže asi nezbývá, než abyste si například Schnitzel à la Kubelka dali (tj. přečetli) sami. Z Kubelkova pera jsou pak i následující Přednášky PK, konkrétně Teória metrického filmu (The Theory of Metrical Film, 1974/75) a Čo znamená pre ľudí jedenie a pitie (Was bedeutet Essen und Kochen).⁷⁾ Pro Kubelku jako autora jsou přednášky zcela zásadní a charakteristické, takže dvě z nich – o metrickém a metaforickém filmu – se konaly i na loňské přehlídce PAF v Olomouci. V rámci monografie, kterou se zde zabývám, zůstává samozřejmě jistou otázkou, zda v tomto případě neměly být publikovány v češtině – dodejme, že jen drobnou otázkou.

Závěrečná část nazvaná Filmografie začíná vedle již zmíněného výčtu Kubelkových filmů Rozhovorem II., který rovněž nese identický přídomek a který proběhl ve Vídni 21. listopadu 2008. Mazanec nejprve v krátkém úvodu znovu upozorňuje, že Kubelka své filmy dělí na „metrické“ a „metaforické“ a že ten nejnovější s duchampovskou nadsázkou označil jako prefabrikovaný. Poté se oba ještě jednou vracejí k explikaci pojmu metrický film. Kubelka upřesňuje, že snímky, jako je ADEBAR, mají tzv. průběžné metrum, které je přítomno také v hudbě nebo architektuře: „[...] každý stavební díl se vždy nachází v určitém vztahu k celku, délku chrámu může například tvořit dvanáct stejně velkých kamenných desek“, takže nejde jen o zvuk, ale také o obraz. Hudba měla pravidelné metrum odjakživa a tanec si osvojil metrum vizuální. Také Země obíhá kolem Slunce v pravidelných intervalech. „V tanci,“ jak Kubelka dodává, „zůstal metrický rytmus zachován, v narativním divadle už ne, ani v narativním filmu. Vizualita nemá rytmickou strukturu“ (s. 94). Metaforu, respektive tu „nejmenší metaforu“ naopak Kubelka chápe jako vztah mezi dvěma filmovými okénky – vzniká tak možnost vytvořit 24 filmových metafor za vteřinu, a to nejen vizuálních, nýbrž i zvukových. Za Kubelkovo první metaforické dílo lze považovat jeho vůbec nejstarší snímek MOSAIK IM VERTRAUEN, tím druhým je až jeho zřejmě vůbec nejlepší film UNSERE AFRIKAREISE, při jehož zpracování se Kubelka vždy zaměřil na některý z klíčových momentů, jako je dejme tomu výstřel z pušky. Poté bylo nutné určit (bylo to údajně tak trochu jako puzzle), jakým ho doplnit zvukem a jaký záběr bude následovat.

PAUSE! začíná vznikat až po téměř desetileté odmlce. I tady ovšem Kubelka postupuje stejně. Natočený materiál nejprve katalogizuje a pak z něj skládá „něco jako symfonii, něco podobného hudbě“:

7) Převzato z Martin K a ň u c h (ed.), *Hladné oko*. Bratislava: SFÚ 2001. V originále jde o dva různé zdroje: P. Adams S i t n e y (ed.), *The Avant-Garde Film: A Reader of Theory and Criticism*. New York: New York University Press 1978, s. 139–159; Brigitte M e n n e – Johann Q u e t e s c h i n e r – Ingrid S e e b a c h e r (eds.), *VEROM*. Salzburg 1987, s. 257–273.

„Se zvukem jsem pracoval například tak, že jsem oddělil mikrofon a diváka [...] a připevnil jsem ho na tělo Arnulfa Rainera, někdy je dokonce vidět. To, co slyšíte, je přibližně to, co slyšel on, umocňuje to dynamiku těchto emocí. Jinak byly použité prostředky minimální; jediné, s čím se hodně pracovalo, byla montáž“ (s. 100).

Autorem následujících dvou kapitol je významný rakouský filmař (a teoretik) Peter Tscherkassky. První z nich se nazývá „Mosaik (Mozaika)“ a zaměřena je na Kubelkův první film *MOSAİK IM VERTRAUEN*,⁸⁾ který zde byl již zmíněn. Tscherkassky se ovšem tomuto nejvíc opomíjenému Kubelkovu dílu věnuje neobyčejně důkladně, podrobně ho popisuje a v několika dalších krátkých podkapitolách – časová struktura, charakter příběhu, strategie vyprávění, zvuk a tendence k abstrakci – poukazuje na specifické rysy Radaxovy a Kubelkovy tvorby.

Kapitola „Spojitý čas (Metrické filmy Petera Kubelky)“⁹⁾ se týká jeho tří raných experimentů (*ADEBAR*, *SCHWECHATER* a *ARNULF RAINER*) a lze ji označit jako jedinečnou estetickou analýzu. Snad nejlépe se mi podaří vyjádřit neobyčejně zasvěcený vztah Tscherkasského k umění obecně (nehovoří totiž pouze o filmu, ale také o výtvarném umění a hudbě) ocitováním delšího úryvku:

Tak jako ani zvuk nebo nános barvy neposkytují umělci nekonečné tvůrčí možnosti, nýbrž se pohybují ve spektru „předběžných rozhodnutí“ určených tradicí, pomocí nichž se vytváří kulturní příslušnost, omezuje extrémně zhuštěný kulturní výraz technický aparát kinematografie. Nejde o pouhý „aparát“, jež si Kubelka volí jako médium svého umění: Do tohoto přístroje se naše kultura vepsala naprosto nesrovnatelně tím, že jeho celková konstrukce a souhra všech jeho součástí dostala za úkol vyplnit přání naší společnosti reprodukovat přírodu se skutečností a mít je stále po ruce. V *ADEBARU* Kubelka poprvé nechává tuto aparaturu vyplout napovrch, přičemž se pokouší umělecky zviditelnit některé z jejích základních prvků: a) film jako organizaci času; b) film jako klid a pohyb; c) film jako přetvořené světlo (s. 121).

Tscherkassky tu samozřejmě přechází i k matematické a ryze formální interpretaci těchto Kubelkových děl – a totéž platí i v případě následujícího autora Petera Weibela, jehož příspěvek je nazván zcela elementárně *Peter Kubelka*¹⁰⁾ a který se zabývá třemi identickými filmy jako v předchozí kapitole Tscherkassky.

Následující dva typicky mekasovské příspěvky byly původně publikovány ve *Village Voice* a v *Soho Weekly News*.¹¹⁾ Vedle Kubelky a Mekase je v obou těchto „explikacích“ experimentů *UNSERE AFRIKAREISE* a *PAUSE!* mentálně přítomen i Stan Brakhage, který považoval Kubelku za nejvýznamnějšího žijícího filmaře. Mekasovy schopnosti interpretace vystupují napovrch zejména ve druhém případě. Označuje *PAUSE!* za Kubelkův triumf, dílo, které je extatické a v mnoha ohledech origi-

8) Autorizovaný výňatek z textu Peter T s c h e r k a s s k y, Die rekonstruierte Kinematografie zur Filmavantgarde in Österreich. In: Alexander H o r w a t h – Lisl P o n g e m – Gottfried S c h l e m m e r (eds.), *Avantgardefilm Österreich. 1950 bis heute*. Wien: Wespennest 1995, s. 9–92.

9) Peter T s c h e r k a s s k y, Die gefügte Zeit (Peter Kubelkas Metriche Filme). In: A. H o r w a t h – L. P o n g e m – G. S c h l e m m e r (eds.), c. d., pozn. č. 11, s. 113–125.

10) P. T s c h e r k a s s k y, c. d., pozn. č. 3, s. 216–218.

nální. Osobně se však obával, že tehdejší žánr „face art“ a osobnost tak významného umělce, jako je Arnulf Rainer, fakticky přehluší potenciál toho, oč by tu mělo jít především. Po několika záběrech, ale „[...] jak Rainer, tak umění zmizelo a rozložilo se na molekuly, okénka pohybů a výrazů, materiál, se kterým může volně nakládat Múza kinematografie [...] Kubelkovo skloubení obrazu a zvuku vstoupilo na neznámou půdu [...]“ (s. 132–133). Kromě toho Mekas dodává, že vedle Kubelkových teorií o metrickém filmu, vedle neemocionální a neúprosné realizace vstupuje toto dílo i do roviny klasické řecké tragédie.

Alexander Horwath píše o zatím posledním Kubelkově filmu *DICHTUNG UND WAHRHEIT*, a tím celou knihu uzavírá. Jeho text se nazývá „Na prahu ráje“¹²⁾ a začíná konstatováním, že toto dílo představuje „novou vrstvu modernistické archeologie“. Neomezuje se přitom jen na jeho analýzu, ale poté, co představí Petera Kubelku jako spoluředitele rakouského Filmmusea a kurátora i autora projektu „Co je to film“, se nejprve vrací k principům rané metrické avantgardy. Jde mu zejména o to, že otázka „dvaceti čtyř výbuchů obrazu a zvuku za sekundu“ nemá nic společného s naší každodenní skutečností, to, s čím se zde střetáváme, je „dodatečná krása na prahu iluzorního ráje“. Kubelka tak podle Horwatha svým způsobem dosáhl téhož jako John Cage.

Poté zajímavě explikuje *DICHTUNG UND WAHRHEIT* jako film, který po předchozí metrické a metaforické fázi (*UNSERE AFRIKAREISE*) začal být metafyzický. Zde poprvé Kubelka umožňuje, aby materiální složka média ustoupila do pozadí a nahradila ji magická schopnost „objevovat a zachycovat antropologická pravidla, rituály a mýty, a to na těch nejnepravděpodobnějších místech“. Pro Kubelku se tu opakování fyzického pohybu při tanci, ve filmu či v životě stává „elementárním zákonem vesmíru, z něhož se odvozují i ty nejsložitější systémy civilizace [...] Jednoduché ‚pravdy‘ se náhle stávají aktéry ‚básně‘ [...]“.

Jak vyplývá z ediční poznámky, a konec konců i stručné anotace na třetí straně obálky, Martin Mazanec zná dílo, ale i názory Petera Kubelky (i těch, kteří se jeho tvorbou zabývají) velmi dobře. Samozřejmě, že lze uvést i jména některých dalších autorů věnujících se Kubelkově tvorbě, kteří byli buď víceméně jen zmíněni (jako P. Adams Sitney), nebo opomenuti. Například jméno Gabriele Jutzové, autorky významné Kubelkovy monografie vydané ve Vídni v roce 1995, se objevuje jen v ediční poznámce. Pochopitelně, že celou řadu dalších, někdy dokonce zajímavých odkazů, lze nalézt na internetu.

Za drobný problém lze považovat i překlepy,¹³⁾ způsobené zřejmě příliš krátkým termínem dodání rukopisu do tiskárny. Někdy by pravděpodobně bylo také vhodnější volit při překladu trochu méně lidové výrazy, než jsou např. „mašíroval po [...] asi tři sta metrů širokém pruhu mezi lávo-

11) *Village Voice*, 13. 10. 1966; *Soho Weekly News*, 10. 2. 1977, s. 26–28.

12) Převzato z *Film Comment*, září/říjen 2004. Název filmu, jak vyplývá z redakční poznámky, odkazuje na Goetheho biografickou knihu *Aus meinem Leben: Dichtung und Wahrheit* (Z mého života: Báseň i pravda).

13) Namátkou vybírám: na s. 40: *Mosaika důvěry*, vzápětí *Mozaika důvěry*; na s. 46: „[...] jsme definitivně skoncovali s nehybností [...] kamery a jako první na světě jsme dokumentárně zaznamenaly zvuky [...]“; v Hudcově článku (s. 44–53) jsou uváděny názvy filmů v uvozovkách, zatímco jinde velkými písmeny; v otázkách u rozhovorů (viz např. s. 97, 98) je neadekvátně užíváno velké „V“ ve slově „vás“. Objevují se i klasické překlepy – v otázce na s. 113: „Prala jsme to sama?“, s. 116: Časová Struktura s velkým „S“, s. 140: materiál – místo materiálem; s. 114: free-jazz je třeba psát bez pomlčky, na s. 119 se objeví pouhí-vajícími; na s. 120 tradované hodnoty a normy místo „tradiční“; s. 121: „pouhý aparát“, jež si Kubelka volí, místo „jenž“; s. 130: „cloumají chudinou lvcí“ – ???; s. 140 Gabriele Jutz místo Jutz.

vými jazyky“ nebo „štrádoval nahoru ve svém nóbl nedělním obleku“ – jakkoliv jinak je samozřejmě zpráva o výbuchu Etny, kterou se Kubelka pokusil zaznamenat kamerou, velmi emotivní (jde o překlad textu Jonase Mekase, s. 57). Podobných příkladů by se dalo nalézt více. Ocenili bychom samozřejmě i rejstřík, přestože ten jistě není v tomto případě tím nejdůležitějším.

V rámci daného sborníku si vedle jeho zajímavého výtvarného řešení velkou pozornost zaslouží studie řadící dílo Petera Kubelky do širšího kontextu a odkazující tak kromě filmu i na další druhy umění, zejména architekturu, sochařství a hudbu, ale také poezii. Z naší perspektivy se tak tato publikace stává jedním z prvních záznamů na téma strukturální, nebo snad přesněji metrický a metaforický film. Z hlediska mezinárodního významu přispívá alespoň překladem Čihákova úvodu, dvěma novými rozhovory s Kubelkou a popisem jeho re-synchronizace SYMFONIE DONBASU, interpretované Zdeňkem Hudcem.

Stanislav Ulver

Obzor

Dvě genealogie filmovědného oboru

Dana Polan: *Screens of Instruction: The Beginning of U. S. Study of Film*. Berkeley:

University of California Press 2007, 416 stran.

Lee Grievson – Haidee Wasson (eds.): *Inventing Film Studies*. Durham:

Duke University Press 2008, 480 stran.

Počátky filmových studií jakožto fenoménu institucionalizovaného na akademické půdě bylo po dlouhou dobu zvykem klást do šedesátých let 20. století, kdy se o film začaly zajímat již dříve etablované univerzitní obory typu lingvistiky a literární vědy, později také psychoanalýzy, antropologie a podobně. V několika posledních letech se však na různých filmologických konferencích a v některých edičních počinech začaly objevovat výsledky dlouhodobějších historických výzkumů, které dokazují, že snaha vzdělávat o filmu stejně jako snaha vzdělávat filmem provázely toto médium již od nejranějších období.

Bylo to přece často v akademických kruzích a na schůzích vědeckých společností, kde vynálezci zařízení zaznamenávajících pohyb prvně prezentovali výsledky své práce. Z univerzit se metody fotografického a filmového záznamu pohybu za účelem jeho detailnějšího studia a analýzy nikdy nevytratily – mnozí univerzitní pedagogové, zejména fyziologové, medicí a biologové, již od desátých let systematicky pracovali s filmem jako prostředkem analytického záznamu i pomůckou názorné demonstrace výsledků svých bádání. Ve veřejném prostoru však kinematograf obklopilo primárně prostředí zábavního průmyslu, jež jeho (paralelně udržované, leč marginalizované) sepectí s vědou a akademií v dominantním diskursu potlačilo. Na ony marginalizované snahy, které po celé období desátých až čtyřicátých let obhajovaly význam filmu jako nástroje vzdělávání stejně jako potřebu jeho studia, začali v posledních zhruba třech letech upozorňovat filmoví historici jako například Lee Grievson, Haidee Wassonová, Dana Polan a další. Navazovali přitom na drobné noticky na toto téma, které pronikaly do textů zabývajících se ranými debatami o morálce filmů a filmových představení v souvislosti s vlivem filmu na dětského diváka. Studie Williama Uricchia a Roberty Pearsonové,¹⁾ ale i dalších autorů totiž kromě odpůrců kina jakožto amorální-

1) Z těchto textů viz například: Roberta C. Pearson – William Uricchio, The Formative and Impositionable State. Discursive Constructions of the Nickelodeon's Child Audience. In: Melvyn Stokes – Richard Maltby (eds.), *American Movie Audiences. From the Turn of the Century to the Early Sound Era*. London: BFI 1999, s. 64–75; Roberta C. Pearson – William Uricchio, Corruption, Criminality nad the Nickelodeon. In: Henry Jenkins – Tara McPherson – Jane Shattue (eds.), *Hop on Pop. The Politics and Pleasures of Popular Culture*. Durham: Duke University Press 2002, s. 376–388; William Uricchio – Roberta C. Pearson, How Many Times Shall Ceasar Bleed in the Sport. Shakespeare and the Cultural Debate about Moving Pictures. In: Lee Grievson – Peter Krämer (eds.), *The Silent Cinema Reader*. London: Routledge 2004, s. 155–168; Lee Grievson, Fighting Films. Race, morality, and the Governing of Cinema, 1912–1915. In: Lee Grievson – Peter Krämer (eds.), *The Silent Cinema Reader*. London: Routledge 2004,

ho prostředí prezentujícího pokleslou, pohoršlivou zábavu upozorňovali na reformní, progresivnější uvažující hnutí, jež se snažila dobýt filmu společenský respekt poučováním veřejnosti o jeho historii a technických předpokladech i uměleckých možnostech a která přemýšlela i o tom, že by jej bylo možné aktivněji zapojit do názorného vyučování.

Právě tento dosud upozaďovaný trend se naopak stal klíčovým pro monografii Dana Polana *Screens of Instruction: The Beginnings of U. S. Study of Film* i sborník editorů Leea Grievsona a Haidee Wassonové *Inventing Film Studies*. Vedle těchto publikací, sledujících spíše linii vyučování o filmu, ohlašuje Oxford University Press vydání sborníku Marshy Orgeronové a Dana Streibleho *Learning with the Lights Off: A Reader in Educational Film*, zaměřeného naopak spíše na otázky vzdělávání filmem na školách. Na probíhající, dosud neuzavřené výzkumy historických kontextů vzdělávacího filmu, vzdělávání o filmu i školení ve filmařské praxi navíc v průběhu roku 2009 upozornily některé konference. Na konferenci Network of European Cinema and Media Studies (NECS) v Lundu v červnu 2009 představil svůj rozvíjející se projekt s pracovním názvem „Theory, Practice and the Significance of Film Schools“²⁾ profesor Duncan Petrie z britské University of York. Na srpnové konferenci společnosti Visible Evidence v Los Angeles pak Gregory A. Waller usouvztažnil rozšíření úzkého filmu a oběh filmu ve vzdělávacím i zábavním distribučním okruhu v příspěvku „Beyond the Classroom: 16mm and the Circulation of Non-Fiction Film“, Amy Besteová se pak v příspěvku „Bringing the World to the Classroom: Distribution and Exhibition of Encyclopaedia Britannica Films“ věnovala strategiím distribuce a předvádění snímků z produkce Encyclopaedia Britannica Films.³⁾ Všechny uvedené publikace i prezentované výzkumné záměry přitom naznačují, že ačkoli bývá bádání o vzdělávacím filmu a bádání o vzdělávání o filmu často oddělováno, zaměříme-li se na individuality a instituce, které v historii obě linie reprezentovaly, setkáváme se často se stejnými jmény. Snaha šířit poučené povědomí o filmu, stejně jako snaha využívat film jako vzdělávací pomůcku byly zájemem stejných, často profesně či zájmově vymezených skupin, k nimž patřili napříč nejrůznějšími národními a kulturními kontexty především pedagogové, vědci, kulturní publicisté, filmoví amatéři a osobnosti filmově-avantgardních hnutí. Jak dokazuje rozsáhlý a v každé dílčí studii velmi detailní historický výzkum Dana Polana, byly pro počátky filmových studií ve Spojených státech amerických klíčové osobnosti pedagogů již ustavených vysokých škol, často literárních vědců, historiků či psychologů a dobových publicistů. K nim se, typicky právě pro severoamerické prostředí, přidávali reprezentanti filmového průmyslu a cenzurních orgánů.

Dana Polan ve své objemné monografii sleduje prehistorii myšlenky včlenit přednášky o filmu do univerzitního kurikula ve dvou dekáдах od roku 1915 do roku 1935. Už skutečnost, že je dvacetiletý vývoj velmi specifického fenoménu zachyceno na téměř pěti stech stranách knihy, dokazuje, že Polan k tématu přistupuje se snahou o maximální historickou přesnost a interpretační důsaznost. Jednotlivé kapitoly jeho knihy představují de facto případové studie způsobů, jakými byly ve dvacátých a třicátých letech 20. století filmové kurzy vedeny na šesti amerických univerzitách: na Columbii, na New School for Social Research v New Yorku, na Harvardu, na University of Southern California, na Syracuse University a New York University.

s. 167–186; David R. Williams, The Cinematograph Act 1909: An introduction to the impetus behind the legislation and some early effects. *Film History* 9, 1997, č. 4, s. 341–350.

2) Více online: <www.abdn.ac.uk/film/uploads/files/Petrie.pdf>, [cit. 13. 11. 2009].

3) Program konference online: <visibleevidence.org/conference-schedule.html>, [cit. 13. 11. 2009].

V každém dílčím případě Polana zajímá především to, jaké osobnosti byly zodpovědné za vedení kurzu a jaké jejich osobní zájmy či přesvědčení se promítaly do jeho koncepce. Pátrá po iniciátorech nové myšlenky a prostřednictvím archivních dokumentů typu korespondence či osobních zápisů odhaluje jejich motivace a záměry. Rekonstruuje také stanoviska institucí, které dílčí projekty zaštiťovaly, a prostřednictvím údajů o návštěvnosti se pokouší zhodnotit i to, jak atraktivní byly nabízené kurzy pro studenty. Tím, že vysvětluje, jak byl kurz prezentován (inzerován v tisku a informačních materiálech univerzity), jak byl kreditově ohodnocen, jaká byla jeho osnova a náplň jednotlivých hodin atp., Polan odkazuje především k tomu, jaký význam filmovým kurzům jednotlivé univerzity přikládaly. Dále rozebírá tematické spektrum přednášek, včetně doplňkových hodin hostujících profesorů i doprovodných akcí typu návštěvy filmových ateliérů apod., a upozorňuje na to, že filmová studia byla ve Spojených státech amerických od počátku propojena s filmovým průmyslem.

Polanem probírané kurzy do značné míry reflektovaly zájem filmového průmyslu na školení filmových profesionálů. Často se proto jednalo spíše o scenáristické dílny, jež měly studenty poučit o postupech konstrukce filmového narativu s ohledem na efekt zvolených prostředků na diváka a jeho porozumění a emoční reakci na výsledné dílo. Za vznikem či iniciováním těchto kurzů současně v mnohých případech stála konkrétní filmová studia a jednou z klíčových osob, jež velmi aktivně komunikovala téměř se všemi zmíněnými univerzitními institucemi, byl také Will Hays, od roku 1922 prezident Motion Picture Producers and Distributors of America (MPPDA). Právě role filmových produkčních společností a Willa Hayse jako neviditelných, leč velmi významných hráčů v pozadí procesu ustavování filmovědných studií ve Spojených státech amerických se pro Polana stává klíčovou. Díky ní se mu totiž daří odhalovat napětí mezi tím, do jaké míry jednotlivé kurzy reprezentovaly spíše zájem zásobovat filmová studia kvalifikovanými profesionály a nakolik se snažily své studenty poučit ve smyslu toho, co bylo tehdy označováno jako „kritické hodnocení filmu“. Namísto studia dějin filmu ve smyslu vývoje jeho výrazových prostředků ve Spojených státech převládal prakticistní přístup k filmovému médiu i jeho studiu ve smyslu filmové školy jako dodavatele adekvátně proškolených profesionálů pro filmové výrobní společnosti. Záleželo především na osobnosti vedoucího kurzu, a tedy samotného přednášejícího, a jeho odolnosti vůči externím mocenským tlakům ze strany univerzity, studií a kanceláře Willa Hayse, nakolik svou lekci ve výsledku pojal jako prostředí rozvíjení umělecké tvořivosti a nakolik jako laboratoř výcviku filmových pracovníků.

Z uvedených univerzit kladly největší důraz na provázanost kurikula s institucemi filmového průmyslu Harvard Business School a University of Southern California. Za plány harvardské univerzity přitom stál významný podnikatel a politik Joseph P. Kennedy, jehož obchodní zájmy nikoli náhodou sahaly i do hollywoodských studií – od skupování menších distribučních společností a řetězců kin po podíl na založení společnosti RKO.⁴⁾ Kurzy na Jihokaliifornské univerzitě pak vedl nezávislý filmový producent Lester Cowan za přímé podpory Academy of Motion Picture Arts and Sciences (AMPAS), oborové instituce filmových pracovníků (zpočátku zejména producentů, herců, režisérů a scenáristů), jež se pokoušela posilovat kulturní status filmového průmyslu vydáváním knih a časopisů, udělováním výroční filmové ceny – Oskara – atp. Polanovy poznatky o zá-

4) K doplnění biografie Josepha P. Kennedyho viz zdroje na webových stránkách knihovny JFK. Online: <www.jfklibrary.org/Historical+Resources/Biographies+and+Profiles/Biographies/bio_kennedy_joseph_p.htm>, [cit. 13. 11. 2009].

kulísí vzniku univerzitních kurzů filmových studií zajímavě dokreslují obrázek americké filmové kultury konce dvacátých let – vznik AMPAS i univerzitního kurzu totiž nepochybně souvisel s obecnější tendencí vylepšit veřejný obraz filmového průmyslu ze strany Willa Hayse a jeho autocenzurní hollywoodské organizace MPPDA. Sledovat, jak se v koncepcích prvních filmových kurzů v rámci univerzit odrážely nejrůznější veřejné zájmy, ať už ekonomické, podnikatelské či socio-kulturní, je na Polanově knize to nejzajímavější.

Polan popisuje úsilí Victora Freeburga a Frances Pattersonové (Columbia) interpretovat film především jako vizuální umění, schopné svými vyjadřovacími prostředky dalece přesáhnout možnosti narativu, a všímá si i nerealizovaných záměrů Harryho Potamkina na New School for Social Research sledovat film nejen jako odvětví umělecké, ale také jako nástroj společenského vlivu. Upozorňuje tak na dvojí tendenci – studovat film za účelem jeho estetického zhodnocení a na druhé straně na potřebou hledat v jeho formálních a stylových možnostech ty, jež by bylo možné využít k ovlivňování morálky a smýšlení společnosti. V tomto smyslu tak rané filmové semináře chápe jako dílny, které na jedné straně obhajovaly umělecké a kulturní hodnoty filmového média, na straně druhé pak pomáhaly k detailnějším rozborům jeho možností sloužit jako prostředek masového vlivu.

Jedním z vedlejších efektů vzdělávání filmových expertů, ať už praktiků či kritiků, jak jej na amerických univerzitách sleduje Dana Polan, bylo prohlubování poznatků o občansko-výchovné moci filmu. Tohoto tématu se Polan dotýká i ve studii „Young Art, Old College: Early Episodes in the American Study of Film“, třetí kapitole své knihy, která byla přetištěna též samostatně ve sborníku *Inventing Film Studies*, sestaveném Leem Grievsonem a Haidee Wassonovou. Dobře se tak doplňuje s dalšími studiemi, které Grievson s Wassonovou začlenili do první části knihy nazvané „Making Cinema Knowable“. To, jakým způsobem bylo pojetí filmu jako technologie řízení a dohledu využíváno státem a organizacemi typu Společnosti národů, UNESCO atp. v produkci účelových propagačních snímků, zde rozebírá kanadská filmová historička Zoë Druicková v rámci studie „Reaching the Multimillions: Liberal Internationalism and the Establishment of Documentary Film“. Významu filmových studií v souvislosti s kontrolou a řízením publika se ve svých příspěvcích věnují i Mark Anderson, rozebírající z tohoto hlediska známý projekt Payne Fund Studies,⁵⁾ a Lee Grievson zamýšlející se nad tradicí raných výzkumů vlivu filmu na diváky a společnost obecně. I Grievsonova analýza přitom dokládá, že v období modernity bylo studium filmu součástí obecnějšího trendu shromažďovat poznání o psychologické sugesci, chování davu a řízení masového publika.

Otázky, které si autoři jednotlivých studií sborníku *Inventing Film Studies* kladou, oscilují okolo témat typu: „Jaké kulturní a akademické motivace umožnily, případně si vynutily studium filmu?

5) Série výzkumů tzv. Payne Fund Studies vznikla jako vědecké potvrzení domněnek reformátorského hnutí proti filmům, jež byly vnímány jako společensky a morálně pohoršlivé. Jejich škodlivost měla být prokázána pomocí sociální vědy. Jednotlivé výzkumy probíhaly v letech 1928 až 1932, jejich vznik byl dotován nadací Payne Fund a byly zaměřeny především na vliv filmu na děti (viz např. názvy Dětský spánek; Vztah filmu a povahy a názorů dítěte; Filmy, delikvence a kriminalita; Chlapci, film a městské ulice atp.). Všechny vycházely z empirických dat, byly poměrně fundované a zdaleka ne všechny došly k závěrům potvrzujícím jednoznačnou škodlivost filmu. Bestsellerem se ovšem stalo pouze pojednání Henryho Jamese Formana s názvem *Our Movie-Made Children*, které většinu dat populisticky přeinterpretovalo. Více viz Garth J o w e t t – Ian C. J a r v i e – Kathryn H. F u l l e r, *Children and the Movies: Media Influence and the Payne Fund Controversy*. Cambridge: University of Cambridge Press 1996.

Co bylo do studia filmu zahrnováno? Co naopak bylo vyloučeno? Jak se studium filmu v průběhu století proměňovalo?“ (s. xviii). Sborník podobně jako Polanův výzkum dokládá, že zájem o studium filmu toto médium provází od doby jeho vzniku a že vznikl z potřeby ohledat a vědecky prověřit jeho estetické možnosti, psychologické účinky, jeho socio-politický význam apod. Vždyť například první disertační práce filmologického zaměření vznikla v Heidelbergu již v roce 1913. Jednalo se o sociologickou studii společenské struktury filmového publika od Emilie Altenlohové, která pod názvem *Zur Soziologie des Kinos, die Kino-Unternehmung und die sozialen Schichten ihrer Besucher* vyšla o rok později v nakladatelství Diederichs v německé Jeně.⁶⁾

Texty, které zpracovávají poválečné období filmových studií, vyzdvihují naopak jejich sepětí s komunitami publicistů filmových časopisů a s hnutím experimentálního a avantgardního filmu. Přestože vazby mezi těmito subjekty samozřejmě existovaly i ve třicátých a čtyřicátých letech, z autorů, které je podrobněji analyzují, se tomuto období věnuje pouze Haidee Wassonová ve svém článku „Studying Movies at the Museum: The Museum of Modern Art and Cinema's Changing Object“. Další z textů dávají proměny koncepcí filmových studií do souvislosti s vlivnými časopisy, cinefilii a technologickými proměnami, ale i s organizacemi typu American Film Council Movement či British Film Institute. Philip Rosen tak například ve studii „Screen and 1970s Film Theory“ sleduje snahy redakčního okruhu časopisu *Screen* překonat způsoby filmovědného smýšlení reprezentovaného ve Velké Británii časopisy *Sight and Sound* a *Movie*, a tímto osvobozením od cinefilních postojů také proměnit status akademické disciplíny filmových studií do takové podoby, jak je de facto chápeme dnes.

Na způsoby, jakými filmová studia pronikají do oblasti populárního vědění, ve svých statích upozorňují Mark Betz a Alison Tropeová. V článku nazvaném „Footstool Film School“ Tropeová analyzuje DVD jako technologii, díky níž studium filmu vstupuje přímo do domácnosti prostřednictvím bonusových materiálů (režisérské komentáře, historické výklady, popisy vzniku filmu atp.). Téma Marka Betze sleduje trend poučování běžného diváka mimo univerzitní prostředí v textu zabývajícím se malými kapesními příručkami formátu 18×13,5 cm, které vycházely jako popularizační knížky v šedesátých a sedmdesátých letech v USA. Betz dokládá, že jejich čtenáři byli jak poučení cinefilové, tak laičtí diváci, ale že je četli například i akademici. Knížky zpravidla stručně pojednávaly jedno obecné téma (nejčastější byly režisérské, herecké či žánrové řady) a staly populárními pro svou kapesní podobu, díky níž bylo možné je nosit stále u sebe a číst například i ve vlacích či autobusech. Betzova studie doplňuje spektrum praktik šíření poznání o filmu mimo akademickou půdu na pole každodennosti a autodidaxe a zkoumá podpůrné mechanismy etablování filmových studií jako akademické disciplíny prohlubováním laického, populárního vědění. Vzhledem k tomu, že se filmová studia na rozdíl od jiných akademických disciplín za svými dějiny dosud neohlížela, jsou jednotlivé texty *Inventing Film Studies* i *Screens of Instruction* originální již tím, že představují celou řadu dosud nezdokumentovaných a obecně neznámých osobních či institucionálních historií. Koncepce a metodologie aplikované na jednotlivých amerických univerzitách, stejně jako ty, jež byly aplikovány sociology na počátku 20. století, institucemi typu Muzea moderních umění, Britského filmového institutu, Společnosti národů a dalších, filmovými časopisy, nakladateli či filmovou avantgardou, jak je obě knihy v „mikropříbězích“ jednotlivých

6) Stephen G r o e n i n g, Timeline for a History of Anglophone Film Culture and Film Studies. In: Lee G r i e v s o n – Haidee W a s s o n, *Inventing Film Studies*. Durham: Duke University Press 2008, s. 399–418 (zde 400 a 416).

studií ukazují, svou rozmanitostí dokládají, jak mnohotvárným vývojem obor filmových studií za zhruba století své existence prošel. Téměř bez výjimky však toto téma sledují pouze v angloamerickém kontextu, a tak vybízejí k rozvinutí podobně zaměřených komparativních výzkumů v dalších národních prostředích.

Lucie Česálková

Obzor

Kontrola, efektivita, vědění – ke kontextům průmyslového filmu

Vinzenz Hediger – Patrick Vonderau (eds.):

Films that Work. Industrial Film and the Productivity of Media.

Amsterdam: University of Amsterdam Press 2009, 495 stran.

Nedostatek zájmu o nonfikční filmové žánry ve filmové historiografii po dlouhou dobu souvisel s tím, že i mnohé filmové archivy se vůči shromažďování, ale i katalogizování a zpřístupňování dochované nonfikční tvorby stavěly spíše lhostejně. Tuto archivářskou i akademickou netečnost narušil až v první polovině devadesátých let úspěch několika individuálních projektů, které na potřebu archivování, popisu a studia tvorby zdánlivě efemérního významu upozornily. Jako jeden z prvních impulsů zejména pro archivní instituce možná i bezděčně zafungoval projekt maďarského filmaře Pétera Forgácsa a německého filmového producenta Michaela Kuballa s názvem Cine-Memo, zaměřený na shromažďování šotů natočených amatéry.

Pro filmové historiky se pak stal zásadní událostí workshop uspořádaný za spoluúčasti Netherlands Filmmuseum (Nizozemského filmového muzea) roku 1994,¹⁾ na nějž o rok později navázal podobně koncipovaný workshop vedený filmařem a publicistou Hartmutem Bitomskym, který tehdy představil nově uspořádanou sbírku nonfikčních filmů Netherlands Filmmuseum.²⁾ Rekonstruovat specifické osudy („životy“) nonfikčních filmů si pak jako klíčový cíl zvolila setkání filmových vědců, archivářů, sběratelů ale i umělců, která pod příznačným názvem Orphan Film Symposium (Symposium sirotčích filmů) od září 1999 pořádá filmový historik Dan Streible.³⁾ Dalo by se říci, že teprve tyto aktivity a jejich podíl na představení efemérních filmových žánrů akademické obci umožnily postupně konceptualizovat a teoretizovat přemýšlení o nonfikčním filmu, a tak i shromažďovat případové studie o různých podobách tohoto typu filmové tvorby v jednotlivých národních kontextech do monotematických čísel časopisů (*Montage AV*, *Film History* apod.) či organizovat specifičtěji zaměřené workshopy a konference.

Jedním z klíčových koordinátorů takto koncipovaných projektů se v evropském kontextu stal profesor Vinzenz Hediger, působící na Institut für Medienwissenschaft při Ruhr-Universität v německé Bochumi. Z jeho iniciativy vznikla dvě monotematická čísla časopisu *Montage AV* o tzv. užitkovém filmu (Gebrauchsfilm / utility film)⁴⁾ a spolu s kolegou Patrickem Vonderauem také na

1) Jednalo se o „Workshop on Early Nonfiction Film“, jehož publikačním vyústěním se stala kniha Daan Hertogs – Nico de Klerk (eds.), *Nonfiction from the Teens*. Amsterdam: Stichting Nederlands Filmmuseum 1995. Dále viz Daan Hertogs – Nico de Klerk, *Uncharted Territory: Essays on Early Nonfiction Film*. Amsterdam: Stichting Nederlands Filmmuseum 1997.

2) Anon., *Uncharted Territory: Essays on Early Nonfiction Film – Publication*. *Journal of Film Preservation* 26, 1998, č. 56, s. 69.

3) K sympoziu více online: <<http://www.nyu.edu/orphanfilm/>>, [cit. 16. 11. 2009].

4) Viz např. Themennummern zum Gebrauchsfilm (Industrie, Unterricht, Wissenschaft, Forschung). *Montage AV* 14, 2005, č. 2; *Montage AV* 15, 2006, č. 1.

své domovské univerzitě v prosinci roku 2004 uspořádal konferenci o průmyslovém filmu.⁵⁾ Jejím výstupem byl jednak německý sborník *Filmische Mittel, industrielle Zwecke: Das Werk des Industriefilms*,⁶⁾ jednak jeho o dva roky mladší anglojazyčný bratr *Films that Work. Industrial Film and the Productivity of Media*. Ačkoli se obě publikace obsahově (spektrům zahrnutých příspěvků) překrývají, anglická verze představuje práci edičně ambicióznější, a to nejen co do výpravnosti, ale i obsahové koncepce. V anglické mutaci jsou texty přeuspořádány a nově seřazeny do přece jen sevřenějších celků (sekcí), v nichž mezi sebou navzájem dobře komunikují, a jsou navíc doprovázeny bohatším obrazovým materiálem, což studiím dotýkajícím se témat vizuální prezentace průmyslových společností dodává nezbytný významový rozměr. Novější publikace obecně upřednostnila texty podnětné nejen obsahově, ale i metodologicky před analýzami jednoho snímku či jednoho produkčního záměru. Vypadly z ní tak například studie Edwarda Dimendberga o Resnaisově krátkometrážním snímku *LE CHANT DU STYRÈNE* nebo text Maltheo Hagenera o průmyslových filmech Carla Zeisse. Naopak ale vznikla zcela nová sekce analýz filmové produkce v rámci konkrétních továren (Volkswagen, Renault, Shell) okolo původního textu Patricka Vonderaua. Mnozí z autorů zastoupených v obou sbornících současně svoje původní studie přepracovali do koncepnější a co do závěrů originálnější podoby.

Hedigerův a Vonderauův sborník představuje první ucelenější práci na téma průmyslového filmu a vztahu průmyslových společností a médií obecně. Na průmyslově-mediální síť a na způsoby, jak je mapovat a analyzovat, přitom prostřednictvím dílčích studií nahlíží z nejrůznějších interpretačních hledisek, zvolených s ohledem na to, jaké metody historického přístupu vyžadují specifika konkrétní problematiky. V metodologické pestrosti se současně neztrácejí průniková témata, rezonující jednotlivými studiemi a sborníkem napříč.

Nutnost volit a často i kombinovat interpretační klíče pro rozkrytí institucionálních a významových struktur, do nichž jsou nonfikční filmy zapojeny, vyplývá především z kontextuální neukotvenosti tohoto typu tvorby. Na rozdíl od filmu fikčního nevymezuje nonfikční formát z hlediska formálních a stylových postupů doba vzniku filmu, ani jeho autor. Nonfikční film má také delší „životnost“ i různorodější uplatnění – nezmění-li se jeho pravdivostní hodnota, může být uváděn ještě dlouho poté, co byl vyroben, a po celou dobu přitom může vstupovat do nejrůznějších distribučních oken, sloužit nejrůznějším účelům, jeho obrazový materiál může být využit při práci na zcela jiném filmu, ilustrovat jinou problematiku, a v rámci tohoto putování tedy i ztrácet svůj původní význam. Stejně tak i okolnosti předvádění a podmínky recepce nonfikčního filmu nejsou zdaleka tak institucionalizované a konvencionalizované – blíží-li se nějakému standardu, pak je to standard specifický vždy pro konkrétní záměr, pro konkrétní uplatnění. Esenciální mnohoznačnost je rysem definujícím nonfikční tvorbu obecně, jinak je tomu v případě, nahlížíme-li ji prismatickým zrcadlem jeho jednotlivých druhů (vzdělávací film, průmyslový film atp.). To, co totiž snímek činí vzdělávacím, průmyslovým atp., je naopak kontextové ukotvení a způsob či účel jeho použití. Právě toto problematické vymezení nonfikčního filmu pak po mnohých autorech studií sborníku *Films that Work* vyžadovalo, aby pro potřeby analýzy nonfikce zásadně přehodnotili některé tradiční teoretické koncepty – od autorství po strategie oběhu a uvádění.

5) Zpráva o této konferenci viz Petr Š z e z e p a n i k, *Filmy, které pracují* (Filme, die arbeiten. Internationale Tagung zum Industriefilm / Films at Work. International Industrial Film Workshop. Bibliothek des Ruhrgebiets, Bochum, 9. až 10. prosince 2004). *Iluminace* 16, 2004, č. 4, s. 231–234.

6) Vinzenz H e d i g e r – Patrick V o n d e r a u (eds.), *Filmische Mittel, industrielle Zwecke: Das Werk des Industriefilms*. Berlin: Vorwerk 8 2007.

Také Thomas Elsaesser, jehož vynikající studie „Archives and Archeologies. The Place of Non-Fiction Film in Contemporary Media“, vyznačující se pro autora typickou esejistickou lehkostí a obsahovou hloubkou a závažností, knihu otevírá, navrhuje nonfikční film promýšlet v interpretačním schématu trojúhelníku tzv. tří A: Auftraggeber (zadavatel; kdo objednává film) – Anlass (zakázka; jaký je důvod vzniku filmu) – Adressat (adresát; za jakým účelem film vznikl a komu je určen). Elsaesser tak z komunikačního rámce zcela vypouští autora a o to větší důraz klade na funkci efemérních filmových žánrů (forem) v rámci toho, co nazývá „Mediaverbund“ (mediální síť). Za „Mediaverbund“ Elsaesser označuje „sítí konkurenčních a přitom často vzájemně provázaných a komplementárních médií a mediálních praktik, soustředících se na jednom místě, v rámci jednoho oboru, jednoho státu atp.“ (s. 22–23) a skrze tento koncept nahlíží na mediální struktury (sítě) měst, podniků, uměleckých sdružení a podobně. Namísto autorského estetického a ideologického poselství jej tak zajímá, jakým způsobem je v rámci mediálních sítí utvářeno vědění, jak jsou v něm šířeny informace či jaké postupy kontroly a dohledu jsou v něm uplatňovány. Elsaesser již dříve navrhoval nahlížet na ne-zábavní (non-entertainment) kinematografickou sféru s důrazem na zohlednění tří tzv. S/M praktik filmového média: surveillance and military applications, surgery and medicine, sensing and monitoring (aplikace kontrolní a vojenské, vyšetřující a lékařské, snímací a sledovací).⁷⁾ Pro studium průmyslového filmu jsou tyto jeho koncepty velmi užitečné proto, že usnadňují pochopit vztah médií a průmyslových koncernů jako vztah reciproční užitečnosti.

Autory studií zahrnutých ve sborníku *Films that Work* zajímá film (a další média) jako technologie, která podmiňuje průmyslové strategie a je těmito strategiemi současně zpětně ovlivňována. Sborník je proto možné vnímat jak jako příspěvek k dějinám moderních průmyslových koncernů, nahlízející z nových perspektiv jejich socio-politickou funkci v moderní společnosti, tak jako revizi významu mediálních praktik v rámci režimů distribuce vědění, mezi něž průmyslové společnosti jakožto jedno z center vlivu nepochybně patří. Jednotlivými studiemi se prolíná tázání po tom, jak jsou průmyslové společnosti vztaženy k určitým médiím, jak s možnostmi médií kalkulují ve svých obchodních praktikách, ale i v oblasti vývoje technologií, jak jejich prostřednictvím distribuují vědění. Průmyslové filmy mohou společností sloužit několikerým způsobem: společností pomocí nich produkují a předávají vědecko-technické poznání (prezentace výrobních postupů, metod ovládání přístrojů atp.); využívají je také jako nástroje zpětné vazby (dokumentace analyzovaná ve výzkumu a ve vývoji, při optimalizaci a standardizaci specifických procedur a procesů); konstruují skrze ně i identitu společnosti (ve smyslu snadno rozpoznatelné a svébytné značky, s níž se identifikují jak vlastní pracovníci společnosti, tak okolní svět); dokumentují jimi práci ve společnosti a podobně.

Nikoli náhodou proto i autoři studií sborníku *Films that Work* ve svých interpretacích funkce médií v rámci jednotlivých průmyslově-mediálních sítí začleňují mediální praktiky do koncepcí managementu, do systémů racionalizace práce, kontroly výroby a řízení zaměstnanecké síly. Pohybují se tak na pomezí teorie poznání, dějin médií, sociologie a dějin průmyslu a průmyslových společností a ptají se po tom, jak se určité formy vědění a jejich mediální uchopení promítají ve společenskou praxi. Funkční přístup k roli médií v rámci průmyslových struktur ostatně obhájí také metodologicky pojatý text editorů Vinzenze Hedigera a Patricka Vonderaaua. Vonderau pak

7) Thomas Elsaesser (ed.), *Harun Farocki: Working on the Sight-Lines*. Amsterdam: Amsterdam University Press 2004.

v rozhovoru s archivářem Rickem Prelingerem upozorňuje na další specifický problém nonfikční, a tedy i průmyslové tvorby – archivování.

Studie zahrnuté do druhé sekce, nazvané „Vizualita a účinnost“ (Visuality and Efficacy), se společně ptají po formálních postupech a strategiích nejčastěji raných průmyslových filmů a odhalují jejich inspirační zdroje v reprezentačních technikách jiných médií či dřívějších, pre-kinematografických postupech. O tradici přednášek s diapositivu v praxi průmyslové (sebe)prezentace tak hovoří například Yvonne Zimmermannová („What Hollywood Is to America, the Corporate Film Is to Switzerland. Remarks on Industrial Film as Utility Film“), Vinzenz Hediger odhaluje vzájemné ovlivňování mezi počítačovými technologiemi a jejich filmovými reprezentacemi („Thermodynamic Kitsch. Computing in German Industrial Films, 1928–1963“) a Scott Curtis klade formální ztvárnění průmyslových filmů do souvislosti s dobovými teoriemi managementu a řízení („Images of Efficiency. The Films of Frank B. Gilbreth“). Eef Massonová a Frank Kessler pak na příkladu filmů zobrazujících pracovní postupy ukazují, nakolik ve způsobu oslovení diváka a vlastní rétorice přejímají postupy populárních médií.

Třetí kapitola sborníku tvoří série případových studií použití filmu konkrétními společnostmi – především automobilkami. Na příkladech Volkswagenu (Patrick Vonderau – „Touring as a Cultural Technique. Visitor Films and Autostadt Wolfsburg“) či Renaultu (studie Alaina P. Michela a jeho kolegů), ale i dalších průmyslových magnátů typu Shell zde filmovou práci usouvztažňují s politikou průmyslových koncernů a pomocí vizuálních médií rekonstruují jejich dějiny.

Vzdělávací aspekty průmyslových filmů, reflektované téměř všemi texty napříč sborníkem, vydvíhují studie čtvrté části, příznačně nazvané „Vidět, učit se, kontrolovat“ (See, Learn, Control). Snímky pořizované se vzdělávacími záměry zde jednotliví autoři analyzují s ohledem na teorie řízení a dohledu a vedle průmyslových společností a médií do hry zapojují také státní orgány a odborové organizace. Každá ze studií se přitom zabývá jiným národním kontextem (Mats Björkin – Švédsko, Valérie Vignauxová – Francie, Stefan Moitra – Německo, Heide Solbrigová a Ramón Reichert – Spojené státy americké), a tak bezprostředně nabízejí srovnání dílčích strategií mezi jednotlivými evropskými kontexty i mezi Evropou a Amerikou.

Průmysl a média nahlíží v rámci širších struktur rovněž studie páté sekce, lokalizující průmyslové koncerny a jejich mediální praktiky v konkrétních městských prostředích. Elsaesserovské mediální sítě zde takto představuje československý Zlín ve studii Petra Szczepanika („Modernity, Industry, Film. A Network of Media in the Baťa Corporation and the Town of Zlín in the 1930s“), norské důlní město Mo i Rana v textu Bjørna Sørenssena („A Modern Medium for a Modern Message. Norsk Jernverk, 1946–1974, Through the Camera Lens“) a nizozemský Rotterdam u Florise Paalmana („Harbor, Architecture, Film. Rotterdam, 1925–1935“).

Hedigerův a Vonderauův sborník svým vyzněním průmyslovému filmu snímá nálepku „sirotka“ (viz jeho začlenění mezi „orphan film“), a to prostřednictvím jeho vsazení do konkrétních časoprostorových vztahů v dílčích „rodinách“ průmyslových společností. Připisuje mu tak roli významného prostředníka politických, ekonomických a sociálních zájmů vlád i průmyslových korporací, který si svou specifickou identitu v mezinárodním měřítku budoval od počátků dějin kinematografie.

Lucie Česálková

*Projekty***Vzhůru do nekonečna a ještě dál!****Analýza filmu TOY STORY: PŘÍBĚH HRAČEK a poetika studia Pixar****Úvod**

Za pět let bude slavit kinematografie čtyřicáté výročí od okamžiku, kdy do ní významně začala pronikat počítačová technologie. Zatímco v žánrově hybridním snímku Michaela Crichtona WESTWORLD (1973) ozvláštňovala některé scény s pistolníkem (Yul Brynner) počítačová 2D animace, o tři roky později, v pokračování s názvem FUTUREWORLD, se v některých záběrech objevila hlava a ruka animovaná již trojrozměrně. Sedmdesátá léta tak otevřela brány doposud nepoznaným možnostem, aby již ve své druhé polovině dopomohla na svět titulům, které bychom si bez speciálních počítačových efektů nemohli představit (HVĚZDNÉ VÁLKY, SUPERMAN, VETŘELEČ).

Mluvíme-li v této souvislosti o počítačové animaci, stále v jejím centru stojí využití v hraných filmech. Tzv. Computer-generated imagery (CGI) slouží k rozšíření možností vyprávění, režiséři si mohou dovolit ukázat to, co by do té doby bylo nemožné nebo co by vypadalo směšně. Výrazně to pochopitelně posílilo žánr sci-fi, až v následující dekádě se na CGI efektech „obohatí“ dobrodružný film (např. trilogie s Indianou Jonesem) a od devadesátých let proniká počítačová animace napříč všemi žánry od dětského filmu přes komedie až po historické velkofilmy. Technologie CGI na jedné straně byla, je a bude společníkem hraných snímků, na straně druhé od poloviny osmdesátých let existuje i coby svébytná cesta jak ozvláštnit, respektive vytvořit animovaný film.

V roce 1983 vznikl pod křídly studia Nelvana Limited celovečerní animovaný snímek ROCK & RULE, při jehož výrobě si animátoři pokusili ulehčit práci využitím speciálního softwaru. V tomto kontextu tvoří mezník vtipná krátkometrážní etuda THE ADVENTURES OF ANDRÉ AND WALLY B. (1984), pod níž jsou podepsaní lidé z Lucasfilmu (včetně Johna Lassetera), kteří záhy poté utvořili jádro nově vzniklého studia Pixar Inc. Dobrodružství o nezbedné včele bylo poprvé vyprávěno jen skrze 3D animaci, čímž chtěli animátoři dokázat, že CGI technologie nemusí být nutně „zaprodaná“ jen k výrobě speciálních efektů či fungovat jako podpůrný prostředek k urychlení výroby klasické animace.

Zatímco se od druhé poloviny osmdesátých let CGI technologie právě ve spojení s efekty v hraných filmech rapidně rozšiřovala a zdokonaľovala, animované 3D snímky trpěly neohrabanými pohyby těles, zvláště umělou (nereálně působící) texturou a jednoduchým nasvícením modelů. První pokusy se stínováním přinesl LUXO JR. (Pixar Inc., 1986), uspěl však především svou komikou a prací s pohybem stolních lamp, skrze něž sdělovaly tyto neživé věci de facto lidské emoce. O dva roky později se totéž studio odvážilo pomocí 3D animace poprvé vytvořit lidskou bytost. Ačkoli to mohl být jistým dílem i záměr, CGI batole z filmu TIN TOY tehdy (a zvláště dnes) vypadá doslova odpudivě. Animování lidských postav tak na přelomu osmdesátých a devadesátých let představovalo stále ještě cíl takřka utopický.

CGI animované filmy se dlouhých deset let pohybovaly v „partyzánském pásmu“. Velká studia se jim nevěnovala, byla snem spíše jednotlivců. Ostatně Disney Company tenkrát takový projekt odmítla, neboť pro ně neobnášel ani efektivní (s ohledem na dobu výroby), ani ekonomickou výhodu. Takto animované filmy se objevovaly pouze na specializovaných přehlídkách a konferencích, mnohdy příjemně překvapovaly, ale pro Hollywood nepředstavovaly sázku na jistotu.

Přitom licence na software RenderMan (vynalezlo studio Pixar) se šířily lavinovou rychlostí, dopomohly k výrobě efektů filmů jako *TERMINÁTOR 2: SOUDNÝ DEN* (1991) nebo *JURSKÝ PARK* (1993) a bez tohoto (pochopitelně již částečně modifikovaného) softwaru by se při vykreslování fotorealistických scén v blockbusterech neobešli tvůrci digitálních modelů ani dnes. CGI technologie zkrátka měla vždy ve svém využití v hraném filmu před využitím v animovaném filmu náskok.

Radikální posun nastal až v roce 1995, a to s premiérou *TOY STORY: PŘÍBĚHU HRAČEK*. Pixar Animation Studios se dohodlo na podmínkách s Disney Company, která projekt financovala a ujala se jej i jakožto distributor. Do kin se tak dostal první celovečerní CGI animovaný film. Boom 3D CGI animovaných filmů na sebe nenechal dlouho čekat.

Oddělení společnosti DreamWorks uvedlo do kin *MRAVENCE Z*, čímž se na tomto poli objevil velký hráč, s nímž Pixar dodnes soupeří. Od té doby rok co rok kina plní hned několik celovečerních CGI filmů a ačkoliv se významný koláč návštěvnosti rozděluje mezi hrstku hollywoodských studií, na trhu se objevují i produkce menších studií z nejrůznějších koutů světa. Svůj celovečerní 3D CGI animovaný film tak mají i obyvatelé Peru nebo Mexika.

Produkce CGI animovaných filmů představuje zajímavý fenomén nejen z hlediska technologického – společnost Disney na čas donutila zastavit výrobu klasických 2D animovaných titulů. Pozoruhodná je i z pohledu distributorů, reklamního průmyslu, ale v neposlední řadě i filmových kritiků a teoretiků. Dvě poslední skupiny se CGI animaci bohužel zatím nevěnují příliš systematicky a důkladně, i proto doposud chybí analýzy a komparace poetik jednotlivých studií.

Cíl práce

Má práce postaví v rámci uvedeného historického kontextu do centra své pozornosti Pixar Animation Studios, ale ne s důrazem na jeho historii a vývoj, nýbrž na jeho poetiku.¹⁾ Modelovým příkladem se mi stane zmiňovaný snímek *TOY STORY: PŘÍBĚH HRAČEK*, první celovečerní 3D CGI animovaný film a také titul, který se na rozdíl od ostatních filmů tohoto studia dočkal pokračování.

Výběr filmu není tedy náhodný. Nejenže předznamenal vlnu 3D CGI animace (a radikálně tak ovlivnil mainstreamovou produkci v kontextu animovaného filmu), ale lze skrze něj vhodně rozpoznat a pojmenovat formální aspekty nejen tohoto filmu, ale studia Pixar obecně.

Cílem práce proto bude zevrubná analýza *TOY STORY: PŘÍBĚHU HRAČEK*, a to jak z hlediska stylového, tak z hlediska naratologického a tematického. V rámci analýzy se pod drobnohledem objeví nejdůležitější složky filmové řeči. Přednostně to bude mizanscéna a práce se zvukem. Menší pozornosti se dostane práci s kamerou (ovlivňuje virtuální počítačová kamera výběr úhlů pohledů, vyhýbá se detailům na objekty/povrchu, které nemohly být v rámci tehdejší technologie příliš věrohodné?) a střihové skladbě. V rámci naratologické a tematické analýzy se pozastavím nad tématy a motivy a budu v přístupu tvůrců studia Pixar hledat práci s klišé, jako jsou vyzkoušené situace záchrany na poslední chvíli, důležitost přátelství, zjednodušené modely, jak snadno

1) Termínem poetika ve své dizertaci označuji zásady a principy tvůrčí práce, jež zahrnují formální postupy ve filmovém díle, ve druhém plánu také samotný výběr látky, její zacílení.

představit povahu/typ postavy a prostředí. Budu zde hledat prvky, které mají za cíl s pomocí vyzkoušených modelů (které doložím příklady z tvorby Walta Disneyho) zprostředkovat dětskému divákovi napínavou zábavu s mravním ponaučením.

Ačkoliv ústředním tématem práce je analýza filmu *TOY STORY: PŘÍBĚH HRAČEK* z roku 1995, k hlubšímu rozboru (a pochopení) poetiky studia Pixar bude zapotřebí připojit i pokračování filmu z roku 1999 a třetí díl, jehož premiéra se odehraje v roce 2010. Těmto pokračováním nebude věnována speciální část práce, a tedy jejich vlastní analýza, nýbrž v rámci analýzy prvního dílu se do zorného pole dostanou vždy ty aspekty filmů-pokračování, které mají odlišný charakter než formální postupy prvního dílu.

Mezi cíle práce patří také postihnout poetiku tvorby studia Pixar jako takové, v zájmu zachování přiměřené velikosti zkoumaného vzorku však budou do komparace spadat pouze určité konkrétní prvky a jen některé filmové tituly (z tvorby studia Pixar a z další hollywoodské CGI produkce).²⁾ Cílem tedy není popsat veškerou CGI animaci, nýbrž nabídnout analýzu vzorového filmového titulu, který umožňuje CGI animaci zasadit do širšího kontextu a lépe jí porozumět.

Struktura práce

Práce se bude skládat z pěti hlavních částí. První, úvodní, nabídne zdůvodnění výběru tématu, představí cíle a motivace při psaní textu, nastíní koncepci práce a ujasní metodologické přístupy, s nimiž se bude při psaní pracovat. V rámci první části se objeví i kapitoly, které ve stručnosti nastíní kontext CGI animace, zejména historický vývoj studia Pixar, nabídnou úvod do problematiky vztahu mezi studiem a společností Disney a do produkční, distribuční a marketingové strategie Disney Company.

Závěr úvodní části bude věnován tématu „rodinný film jako žánr (?)“, kde se budu snažit vystihnout atributy (CGI animovaných) rodinných filmů, hledat průniky do jiných žánrů a především pak vztah mezi rodinným filmem a pohádkou. Zde mi poslouží morfologie pohádky Vladimíra Proppa, kterou budu aplikovat na klasické animované filmy od Walta Disneyho. Cílem závěrečné kapitoly první části tak bude hledání odpovědí na otázku, proč je CGI animovaný film pro děti dělán výhradně jako rodinný film a vzdává se (na první pohled) tradice klasických pohádek. V této části tedy bude značnou roli hrát ekonomický aspekt, jenž podobu (a to i právě onu žánrovou odlišnost od klasické tvorby Walta Disneyho, kdy rodinné filmy s cílem co největších zisků potlačují žánr klasické pohádky a otevírají se většímu žánrovému spektru) filmů ovlivňuje. V samotném závěru pak popíši, jak konkrétně studio Pixar se žánry pracuje.

Druhá, nejobsáhlejší část práce se zaměří se na analýzu filmu *TOY STORY: PŘÍBĚH HRAČEK*. V prvních kapitolách naváže na závěr první části práce, a tedy na žánrové zařazení filmu, hledání styčných bodů s klasickými pohádkami Walta Disneyho. Následovat bude naratologická a tematická analýza filmu, kde se postupně od pojmenování základního tématu, dílčích motivů (a jejich vzá-

2) Základem bude komparace jednotlivých dílů trilogie *TOY STORY*. Rozšíření o kontext 3D CGI animované tvorby hollywoodských studií se povede skrze díla, jež mají s probíranými prvky syžetu u *TOY STORY* společný charakter, popř. jsou s ním v rozporu. Jako příklad může sloužit motiv „problém identity“ a motiv „já ve vztahu k okolí“, kdy je kladen důraz na socializaci dané postavy. (V *TOY STORY* např. neschopnost Buzze Rakeťáka přijmout fakt, že není vesmírným hrdinou, ale pouhou hračkou, v *RATATOUILLE* rozpolcenost Remyho, který se snaží potlačit identitu krysy a být co nejvíce lidskou bytostí. U *ÚŽASŇÁKOVÝCH* to je nechť pana Úžasňáka přijmout identitu obyčejného člověka, v *AUTECH* dochází k sebereflexi Bleska, který postupně přijímá novou identitu „obyčejného“ auta, které se vzdá slávy a velkého světa ve prospěch skutečných hodnot.)

jenné komparace napříč trilogií TOY STORY) dostanu k porovnávání tématu a motivů napříč tvorbou studia Pixar a vybraných titulů z klasické éry Walta Disneyho.

Druhou polovinu této části práce vyplní analýza stylu. Důraz bude kladen na „kresbu“ a míru stylizace, přičemž samotný styl animace TOY STORY budu podrobovat analýze a komparaci na základě dvanácti principů animace, které ustanovil Walt Disney.³⁾ Nemalou roli zde sehraje i úvaha nad tím, do jaké míry tyto principy modifikuje jiná technologie animace a do jaké míry se toto vše promění, když trilogii TOY STORY zhlédneme při stereoskopické projekci. Následovat bude rozbor mizanscény, a to s důrazem na výpravu. Důležitou problematiku představuje i to, jak Pixar pracuje s hudební složkou, konkrétně s písněmi. Ty mají ve filmech Walta Disneyho svou tradici a Pixar se vůči ní postavil do opozice a s jejími principy pracoval pouze v TOY STORY 1 a 2. Zamyslím se nad tím, jakou funkci písně v těchto filmech mají a zda se liší od použití v klasických filmech Walta Disneyho.

Třetí část naváže do jisté míry na kapitoly z části první, konkrétně na ty, které se věnovaly úvodu do problematiky produkce, distribuce a marketingu Disney Company, a ty, které se dotýkaly proměn vztahu mezi Pixar Animation Studios a Disney Company. V tomto kontextu popíši průběh vzniku filmu TOY STORY: PŘÍBĚH HRAČEK, postprodukční fázi a distribuci, včetně marketingové strategie spojené s merchandisingem. Výchozím bodem k této kapitole bude popis procesu přípravy projektu, tzv. development. Závěrečné dvě části představí mé shrnutí a přílohy.

Prameny a literatura, metodologie

Metodologicky bude práce postavena přednostně na neoformalistické analýze. U části věnované žánrům se opře také o bádání Ricka Altmana, u hledání typických atributů pohádek ve filmech studia Pixar to bude Vladimír Propp a jeho morfologie pohádky. V rámci naratologické analýzy poslouží vědecká práce Davida Bordwella shrnutá do publikace *Narration in the Fiction Film*.

Vzhledem k tomu, že důležitou roli, jak již bylo zmíněno v rámci popisu tématu práce, sehraje pojmenování vazeb mezi tvorbou studia Pixar a Walta Disneyho, je nutné vycházet z odborné literatury, která se poetice Walta Disneyho věnuje. Vedle dílčích studií ze sborníků to bude především zásadní práce *The Illusion of Life: Disney Animation*.⁴⁾

Mezi primární prameny mé práce patří rozhovory s tvůrci a zástupci studií, jejich komentáře a bonusové materiály na DVD, scénáře, stejně tak i oficiální obchodní sdělení (výroční zprávy, smlouvy), které jsou veřejně dostupné.

TOY STORY: PŘÍBĚH HRAČEK představuje mezník v rámci kinematografie nejen tím, že jde o první celovečerní CGI animovaný snímek, ale i tím, že předurčil cestu, kudy se animovaný film začal od jeho vzniku ubírat. V tomto případě podstatnou roli sehrál jeho komerční potenciál a využití síly

3) V rámci analýzy kresby a míry stylizace budu vycházet z poetiky Walta Disneyho a jeho principů animace, konkrétně pak z knihy *The Illusion of Life: Disney Animation* (viz pozn. 4), která jak oněch dvanáct principů animace, tak i přístup Walta Disneyho detailně probírá. Kresba a míra stylizace se v klasické tvorbě Walta Disneyho opírala o tzv. realistickou animaci, která v dějinách animovaného filmu měla jak své následovníky/obdivovatele, tak mnoho odpůrců – a právě i ona snaha o opozici vyústila v založení studia UPA (United Productions of America) a vytvoření zcela odlišné poetiky. V práci se budu zabývat tím, do jaké míry studio Pixar v rámci kresby a stylizace vychází ze základů, které postavil Walt Disney, resp. do jaké míry se vůči nim staví do opozice. Za příklad studia, které vychází z opačného trendu, než byl ten Disneyho, považuji Blue Sky a jeho trilogii DOBA LEDOVÁ.

4) Frank T h o m a s – Ollie J o h n s t o n, *The Illusion of Life: Disney Animation*. New York: Hyperion 1995.

Disney Company (marketing, merchandising, ale i zábavní parky). V rámci práce proto nelze opomenout tento aspekt a nevěnovat (byť ne tak velkou) pozornost i pozadí vzniku filmu, včetně problematického vztahu mezi studiem Pixar a Disney Company.⁵⁾ V kapitolách věnovaných této problematice budu vycházet z kritické analýzy Janet Wasko (*Understanding Disney*), Alana Brymana (*The Disneyization of Society*) a v neposlední řadě Stefana Kanfera (*Serious Business*).⁶⁾

Další odborná literatura poslouží k orientaci v kontextu dějin americké animace, stejně tak i k fundovanějšímu popisu technologických aspektů výroby CGI filmů.⁷⁾ (Nutno však upozornit, že ani historický vývoj animovaného filmu, ani technologie výroby nepředstavuje centrální zájem práce, a literatura tak poslouží jen k doplňujícím poznámkám.)

L u k á š G r e g o r

(Vedoucí disertační práce: doc. PhDr. Vladimír Suchánek, Ph.D., Katedra divadelních, filmových a mediálních studií FF UP v Olomouci, 2. rok řešení; Lukas.Gregor@email.cz)

-
- 5) Vztah mezi Pixar Animation Studios a Disney Company nazývám jako problematický především kvůli několika konfliktům – např. zastavení výroby TOY STORY, ne zcela výhodné podmínky pro studio Pixar při první smlouvě (např. v porovnání s KRÁSKOU A ZVÍRETEM menší rozpočet), zastavení projektu TOY STORY 2 ze strany studia Pixar, vznik CGI animovaných filmů Disney Company, které měly demonstrovat, že se lze bez Pixaru obejít, dohady nad TOY STORY 3 (a držením práv na postavy ze strany Disney Company). Bezpochyby zde ale bude prostor věnován i osobě Stevena Jobse a propojení Pixar Animation Studios se společností Apple, které se odráží i v samotné filmové tvorbě (např. VALL-I a zvuky operačního systému MAC OS X, design postavy Evy).
- 6) Janet W a s k o, *Understanding Disney: the Manufacture of Fantasy*. Cambridge, UK: Polity 2001; Alan B r y m a n, *The Disneyization of Society*. London–Thousand Oaks, Calif.: Sage Publishers 2004; Stefan K a n f e r, *Serious Business: The Art And Commerce Of Animation In America From Betty Boop To Toy Story*. New York: Da Capo Press 2000.
- 7) Isaac K e r l o w, *The Art 3-D Computer Animation and Effects*. Hoboken, N. J.: John Wiley 2003.

Příloha

Z přírůstků knihovny NFA

CULT

Cult fiction & cult film : multiple perspectives / edited by Marcel Arbeit and Roman Trušík. -- 1. vyd. -- Olomouc : Univerzita Palackého v Olomouci, 2008. -- 257 s. -- Poznámky v textu, citáty, výňatky, o autorech - Sborník esejů 14 českých a amerických autorů shrnuje různé přístupy k americké kultovní próze a kultovnímu filmu od počátku 80. let 20. století, kdy se tento termín dostal do módy, do současnosti. Mezi spisovateli mají kultovní pověst James Fenimore Cooper, Ernest Hemingway, Andrew Holleran, Ken Kesey, Cormac McCarthy a Ezra Pound. Filmoví kritici zkoumají filmy Davida Cronenberga, Sergia Leoneho, Sama Peckinpaha a Edgara G. Ulmera. Eseje si všímají i komiksové literatury. -- ISBN 978-80-244-2126-1 (brož.)

ČERNÝ, František

Normalizace na pražské filozofické fakultě (1968-1989) : vzpomínky / František Černý. -- Vyd. 1. -- Praha : Filozofická fakulta Univerzity Karlovy, 2009. -- 239 s. : il., portréty. -- (Mnemosyne ; sv. 2). -- Autor doslovu Zdeněk Beneš - O autorovi, anglické resumé - Rejstřík jmenný - Významný teatrolog a pedagog František Černý se ve svých vzpomínkách vrací k dvacetiletí tzv. normalizace (1969-1989), jednomu z nejrozpornějších období v dějinách Univerzity Karlovy. Se značnou otevřeností vysvětluje, co se z tak významné společenskovední instituce stalo - z rozhodnutí normalizátorů muselo odejít téměř sto padesát odborníků. Osud katedry, vědního oboru i fakulty se tak nedílně propojuje s osobními kontroverzemi a konflikty. -- ISBN 978-80-7308276-5 (brož.)

ČESKÝ

Český film : režiséři - dokumentaristé / Martin Štoll a kolektiv. -- 1. vyd. -- Praha : Nakladatelství Libri, 2009. -- 695 s. : portréty. -- Předmluva, zkratky, o autorech - Rejstřík jmenný - Čtvrtý svazek vícedílného projektu Český film, který by měl zmapovat v biografických heslech osobnosti českého filmu od němé éry až po současnost. Po prvních třech svaz-

cích věnovaných hercům a herečkám pokračuje projekt dílem věnovaným režisérům-dokumentaristům, který vzniká v širším autorském kolektivu pod vedením Martina Štolla. Hlavní předností je zachycení nejen pražských, ale i brněnských, ostravských, zlínských a mnoha dalších filmařů včetně televizních, a to od zakladatelské generace až po současné tvůrce všech věkových kategorií uměleckého, publicistického i vědeckého dokumentu. -- ISBN 978-80-7277-417-3 (váz.)

DUDKOVÁ, Jana

Balkán alebo metafora : balkanizmus a srbský film 90. rokov / Jana Dudková. -- 1. vyd. -- Bratislava : Slovenský filmový ústav : VEDA - Vydavateľstvo Slovenskej akadémie vied, 2008. -- 274 s. : il., portréty. -- (Studium). -- Předmluva, závěr, poznámky v textu, filmografie, ediční poznámka, anglické resumé - Bibliografie na s. 256-267 - Pět filmů a tři režiséři (Emir Kusturica, Srdjan Dragojević a Goran Paskaljević) v analytické optice Jany Dudkové jsou svědectvím o pohnutých časech na balkánském území nejen v období tragického válečného rozpadu bývalé Jugoslávie, ale i v širším kontextu. -- ISBN 978-80-224-1010-6 (brož.)

GEROVÁ, Irena

Vyhrabávačky : deníkové zápisky a rozhovory z let 1988 a 1989 / Irena Gerová ; [editor Jan Rejžek ; doslov Miroslav Vaněk]. -- Vyd. 1. -- Praha : Litomyšl : Paseka, 2009. -- 203 s. : il., faksim. + 1 CD. -- Poznámky na s. 193-199, o autorce - Po předčasné smrti Ireny Gerové se v její pozůstalosti našel nejen „předrevoluční“ deník, ale také množství kazet s nahrávkami zlomových událostí a rozhovorů, které od roku 1988 soustavně vedla především s Václavem Havlem. Kniha přibližuje kombinací deníkových zápisků, prepisů rozhovorů a CD se záznamy úryvků interview s Václavem Havlem atmosféru měsíců, které předcházely změně režimu. Gerová podrobně popisuje fungování redakce Svobodného slova v nesvobodných poměrech, zachycuje důležité kulturní události, protirežimní demonstrace i happeningy

a rovněž v občasných glosách privátního charakteru mimoděk připomene, jak vypadal běžný život v rozklíženém, vlastně už rozkládajícím se komunistickém Československu. -- ISBN 978-80-7432-003-3 (váz.)

HOMMAGE

Hommage à Milan Kundera = Pocta Milanu Kunderovi : sborník k 80. spisovatelovým narozeninám / [sestavili a uspořádali Aleš Haman a Vladimír Novotný]. -- Vyd. 1. -- V Praze : Artes Liberales, 2009. -- 86 s. -- Úvod, poznámky v textu, o autorech - Jubilejní sborník, v němž 8 autorů - renomovaných literárních historiků a kritiků - vyjadřuje úctu dílu světově proslulého literáta českého původu. Publikace je vydána k 80. spisovatelovým narozeninám. - ISBN 978-80-254-5340-7 (brož.)

JARMUSCH, Jim

Rozhovory 1980-2000 / Jim Jarmusch ; editor Ludvig Hertzberg ; [z anglického originálu ... přeložil David Petrů ; předmluvu k českému vydání napsal, poznámky pod čarou, stručná data života, filmografie, výběrovou bibliografii, jmenný rejstřík a rejstřík uměleckých děl sestavil Miloš Fryš]. -- Vyd. 1. -- Příbram, Svatá Hora : Camera obscura, 2009. -- 392 s. -- Úvod, poznámky v textu, filmografie - Bibliografie na s. 351-368, rejstřík jmenný a názvový - Knižní soubor sedmnácti rozhovorů s Jimem Jarmuschem v uvedeném dvacetiletí o všech jeho filmech ze století minulého vedli přední filmoví kritici, mezi jinými Jonathan Rosenbaum, Mika Kaurismäki a také Geoff Andrew, autor knihy o režisérech amerického nezávislého filmu Podivnější než ráj (Volvox Globator, Praha, 2001). Kniha je vybavena bohatým filmografickým a bibliografickým aparátem. - Název originálu: Interviews / Jarmusch, Jim, 1953-. -- Jackson, Mississippi : University Press of Mississippi, 2001. -- ISBN 80-903678-3-6 (váz.)

KACHLÍK, Antonín

Nepovedené lásky, aneb, Mé zakázané scénáře / Antonín Kachlík. -- Vyd. 1. -- Praha : Nakladatelství Futura ; Čechovice : Nakladatelství BVD, 2009. -- 239 s., [16] s. obr. příl. : il., portréty. -- Úvod, o autorovi - Čtyři příběhy, které ze svých bohatých zkušeností vybral český filmový režisér Antonín Kachlík. Leitmotivem této knihy je doba, kdy se teprve formovaly Kachlíkovy režijní ambice a především pak jeho nenaplněné osudové lásky. Tyto lásky lze chápat v tom opravdovém fyzickém smyslu nebo ve smyslu přeneseném. Nenaplněnými láskami jsou jednak slavné ženy, ale i filmová témata, která Kachlík nenatočil a už asi ani natočit nestihne. -- ISBN 978-80-86844-45-9 (váz.). -- ISBN 978-80-87090-20-6 (váz.)

KALENSKÁ, Renata

Jan Saudek na útěku : rozhovory Renaty Kalenské. - Vyd. 1. -- Praha : Torst, 2009. -- 297 s. : il., portréty. -- Seznam vyobrazení, o autorech - Knižní rozhovor renomované novinářky a spisovatelky se světově uznávaným českým fotografem Janem Saudkem. Rozhovor, mimořádný svou otevřeností, je nejen svědectvím o fotografově životě a názorech, ale na jeho pozadí vyvstává jaksí mimochodem i věrný a stísněný obraz doby nesvobody, v níž bylo Janu Saudkovi po většinu života dáno žít a pracovat a s níž svou tvorbou vedl při. Kniha je doprovázena unikátními snímky Jana Saudka i z jeho rodinného archivu. -- ISBN 978-80-7215-373-2 (brož.)

KUČERA, Martin

Pražský Maigret : osobní zápas legendárního kriminalisty / Martin Kučera. -- Vyd. 1. -- Praha : Academia, 2009. -- 492 s. -- (Paměť ; sv. 19). -- Fotografický portrét Karla Kalivody na frontispisu - Rozsáhlá monografie o nejúspěšnějším českém kriminalistovi poválečného období Karlu Kalivodovi je zároveň i mimořádně zajímavou a zevrubnou sondou do dějin české kriminálky po druhé světové válce. Kniha je doplněna Kalivodovými beletrizovanými reflexemi skutečných kriminálních případů. Jeho literární práce poskytly námět pro řadu českých detektivních filmů a Kalivoda sám byl vzorem pro postavu málomluvného kriminalisty majora Kalaše, kterou v několika filmech vytvořil Rudolf Hrušínský. -- ISBN 978-80-200-1711-6 (váz.)

LETOPIS

Letopis ruského kino 1863-1929 / [rukovodstvo projektem i občaja redakcija V. I. Fomin ; sostaviteli V. E. Višněvskij ... et al.]. -- Moskva : Matěrik, 2004. -- 698 s. : il. -- Úvod - Bibliografie v textu a na s. 692-698 - Filmová kronika zaznamenávající formou podrobného kalendária v chronologickém pořadí významné i méně klíčové události ruské kinematografie z let 1863-1929, t.j. od prvo počátků až do konce němé éry. U každého záznamu jsou uvedeny bibliografické odkazy. -- ISBN 5-85646-086-3 (váz.)

LETOPIS

Letopis ruského kino 1930-1945 / [rukovoditel projekta V. I. Fomin ; sostaviteli P. A. Bagrov ... et al.]. -- Moskva : Matěrik, 2004. -- 846 s. : il. -- Úvod, soupis a vysvětlení zkratk institucí - Bibliografie v textu a na s. 837-839 - Filmová kronika zaznamenávající formou podrobného kalendária v chronologickém pořadí významné i méně klíčové události ruské kinematografie z let 1930-1945, t. j. od počátku zvukové éry až do konce 2. světové války. U každého záznamu jsou uvedeny bibliografické odkazy. - ISBN 5-85646-135-5 (váz.)

MARINI, Alessandro

Pirandello e i Tavianini : dall'allegorismo di Novelle per un anno al simbolismo problematico di Kaos / Alessandro Marini. -- 1. vyd. -- Olomouc : Univerzita Palackého v Olomouci, 2006. -- 142 s. : il. -- (Monografie). -- Úvod, poznámky v textu, výňatky, české resumé - Bibliografie na s. 135-142 - Tato knižní práce je mezioborovou studií, vycházející z historicko-kulturního vymezení Pirandellova významného díla, povídkové sbírky *Novelle per un anno*. Sbírkou je srovnávána s filmem *Kaos* (1984) režisérů Paolo a Vittoria Tavianiůvých. Jádrem práce vytvářejí právě detailní analýzy postupů transponující literární předlohu do filmové řeči. -- ISBN 80-244-1390-6 (brož.)

NOVÉ

Nové české dokumentární filmy 2008-2009 = New czech documentary films : prezentace připravovaných filmových projektů : presentation of films in development / [produkce Bára Mudrová, Patricie Pouzarová, Markéta Šantrochová]. -- [Praha] : Institute of Documentary Film : Czech Film Center ; Jihlava : International Documentary Film Festival, [2008]. -- 120 s. -- Souběžný anglický text - Úvod - Rejstřík režisérů a českých a anglických názvů filmů - Dvojazyčný katalog připravovaných českých dokumentárních filmů, jejichž premiéra by měla proběhnout do srpna 2009. U každého filmu jsou uvedeny základní technické a obsahové charakteristiky, kontakty a stav produkce. -- (Brož.)

PRAŽAN, Emil

Točíme videoprogramy / Emil Pražan. -- Kroměříž : Český svaz pro film a video, 1995. -- 62 s. : il. -- Úvod, anglické názvosloví - Vzdělávací příručka pro filmové amatéry se pokouší objasnit celou šíři problematiky tvorby videoprogramů, jak se točí a jak se zpracovávají. -- (Brož.)

SPIRITUALITY

Spirituality and religion in american culture / [sestavili] Matthew Sweney, Michal Peprník. -- 1. vyd. -- Olomouc : Univerzita Palackého v Olomouci, 2002. -- 167 s. -- Autor úvodu Josef Jařab - Citáty, poznámky v textu, o autorech - Bibliografie v textu - Spiritualism and religion in american film / Tomáš Pospíšil - Sborník statí z kolokvia American Studies Colloquium (3.-8. září 2000 v Olomouci), které se věnovalo problematice spirituality a náboženství v americké kultuře. Jeden z příspěvků se zabýval i oblastí filmu (Tomáš Pospíšil z brněnské Masarykovy univerzity zkoumá ztvárnění náboženství ve vybraných amerických filmech). -- ISBN 80-244-0470-2 (brož.)

SZCZEPANIK, Petr

Konzervy se slovy : počátky zvukového filmu a česká mediální kultura 30. let / Petr Szczepanik. -- Brno :

Host, 2009. -- 526 s. : il., faksim. -- Předmluva, poznámky v textu, ediční poznámka, o autorovi - Bibliografie na s. 482-496, rejstřík jmenný, filmografický a věcný - Tato kniha, navazující na tzv. novou filmovou historii a archeologii médií, zkoumá nástup zvukového filmu, jenž byl uzlovým bodem ve vývoji elektroakustických médií 30. let, jakožto nejvýznamnější strukturální transformaci čs. kinematografie, jež předcházela znárodnění. Namísto filmů jako uměleckých děl nebo režisérů jako jejich autonomních tvůrců si všímá celé kinematografické „instituce“ zahrnující organizaci produkce, distribuce a kin, stejně jako podmínky každodenní zkušenosti publika. -- ISBN 978-80-7294-316-6 (váz.)

ŠTOVÍČKOVÁ-HEROLDOVÁ, Věra

Po světě s mikrofonem / Věra Štovíčková-Heroldová. -- 1. vyd. -- Praha : Radioservis, 2009. -- 125 s. : il. -- (Osudy). -- O autorce - Známa rozhlasová reportérka připravila pro edici *Osudy* vzpomínky na své zpravodajské působení především v afrických zemích, které v šedesátých letech získávaly nezávislost. Život evropského novináře v nich byl jedno velké dobrodružství. Připomíná i slavnou éru zahraniční redakce Čs. rozhlasu, kde jejími kolegy byli například Jan Petránek, Karel Kyncl či Jiří Dienstbier. Závěr knihy tvoří vzpomínky na období normalizace, kdy autorka směla vykonávat jen podřadné práce. Východiskem se pro ni stalo překládání knih, po roce 1989 zlegalizované, v němž dosáhla mnoha úspěchů. -- ISBN 978-80-86212-59-3 (váz.)

TAUSSIG, Pavel

Filmový smích Jindřicha Plachty / Pavel Taussig ; [k vydání připravil Jan Tydlitál]. -- Rychnov nad Kněžnou : Filmový klub Rychnov nad Kněžnou ; Praha : Národní filmový archiv, 2009. -- 36 s. : il. -- (Filmový smích ; 26). -- Výňatky, filmografie J. Plachty - Sborník, vydaný v rámci stejnojmenného filmového semináře o populárním českém herci Jindřichu Plachtovi, obsahuje přehled klíčových okamžiků Plachtova života a kariéry, fotografie z filmových titulů a filmografii. -- (Brož.)

TAUSSIG, Pavel

Český biják / filmový historik Pavel Taussig vás provádí zákulisím slavných filmů. -- 1. vyd. -- Praha : Sláflka, 2009. -- 287 s. : il., portréty. -- Autor předmluvy Petr Skočdopole - O autorovi - Vyprávění o 55 slavných (či jinak proslulých) českých filmech, jejich herecích a událostech, které provázely jednotlivá natáčení. S nadhledem historika a zručností novináře otevírá autor přibližuje zajímavosti kolem kultovních snímků, které už dávno patří do zlatého fondu naší kinematografie. Kniha vychází z původního seriálu, který vycházel v letech 2008-09 v časopise *Instinkt*. -- ISBN 978-80-86631-82-0 (váz.)

OBSAH XXI. ROČNÍKU ILUMINACE

Články

Anketa časopisu <i>October</i> k vizuální kultuře	č. 1 / s.	40–52
BELTING, Hans: <i>Jak si vyměňujeme pohledy s obrazy.</i>		
<i>Otázka obrazu jakožto otázka těla</i>	1 /	53–67
BLÁHOVÁ, Jindřiška: <i>Praha není žádný Minsk. Proces výběru</i>		
<i>hollywoodských filmů pro československý trh po druhé světové válce</i>	3 /	5–40
ČESÁLKOVÁ, Lucie: <i>Oběť ve státním zájmu. Kulturně-propagační dodatek</i>		
<i>a filmová politika 30. let</i>	2 /	135–155
DĚČKÁ, Eliška: <i>Vlastní animační pokoj.</i>		
<i>Současný autorský animovaný film pohledem českých režisérek</i>	4 /	99–111
FILIPIOVÁ, Marta: <i>Podoby vizuálních studií</i>	1 /	68–80
HÁJEK, Václav: <i>„Skrvnu pořídíme lehce, ale jak se jí zbavíme?“</i>		
<i>Fobie a rozkoš ze skvrny ve vizuální kultuře</i>	1 /	99–117
HANZLÍK, Jan: <i>Projekce artových filmů v multikinech. Poznámky k programům</i>		
<i>kin Palace Cinemas Nový Smíchov a Village Cinemas Anděl</i>	3 /	93–105
HORNÍČEK, Jiří: <i>Společnost Bratři Deglové a „první chvíle české</i>		
<i>samostatnosti“. Historie vzniku firmy. Její role v počátcích propagace</i>		
<i>Československa filmem</i>	2 /	156–170
HOSEAHOVÁ, Birgitta: <i>Performativita, post-animace a jak jsem se stala</i>		
<i>animovanou postavou</i>	4 /	55–69
JERRYHOVÁ, Inés: <i>Animovaný film: figury a hybridizace</i>	4 /	83–97
KESNER, Ladislav: <i>Vidění nemá historii</i>	1 /	81–98
KOKEŠ, Radomír: <i>Fikční světy (kriminálního) televizního seriálu</i>	4 /	5–37
KRUMPÁR, Pavel: <i>Počátky duálního televizního vysílání v České republice.</i>		
<i>Změny ve strategii České televize a hlavní příčiny úspěchu</i>		
<i>TV Nova v roce 1994</i>	2 /	5–59
MARGRY, Karel: <i>Filmové týdeníky v okupovaném Československu.</i>		
<i>Karel Pečený a jeho společnost Aktualita</i>	2 /	83–134
MAZANEC, Martin: <i>Animace filmu</i>	4 /	71–81
MOSCONIOVÁ, Elena – PIREDDAOVÁ, Maria Francesca:		
<i>Mimo prostor kina: Kino pod širým nebem</i>	3 /	43–55
SKOPAL, Pavel: <i>Filmy z nouze. Způsoby rámcování filmových projekcí</i>		
<i>a divácké zkušenosti v období stalinismu</i>	3 /	71–92
SKUPA, Lukáš: <i>Celý svět tleská zestátněnému filmu.</i>		
<i>Kauza Sirény na MFF v Benátkách 1947</i>	2 /	60–75

SKUPA, Lukáš: <i>Dobývání „zlatých dolů“.</i>	
<i>Obměna vlastníků kinematografických licencí v Brně, 1920–1926</i>	3 / 57–70
STRUSKOVÁ, Eva: <i>Film Ghetto Theresienstadt 1942:</i>	
<i>Poselství filmových výstřižků</i>	1 / 5–36
WARD, Paul: <i>Několik úvah o vztahu teorie a praxe</i>	
<i>v oboru animačních studií</i>	4 / 41–54

Editorialy

BATISTOVÁ, Anna: <i>Filmové představení v kině a mimo ně</i>	3 / 41–42
ČESÁLKOVÁ, Lucie: <i>Český nonfiktivní film do roku 1945</i>	2 / 76–82
HANÁKOVÁ, Petra – HÁJEK, Václav: <i>Film v době vizuálních studií</i>	1 / 37–39
SURMANOVÁ, Kateřina: <i>Současné myšlení o animovaném filmu</i>	4 / 39–40

Rozhovory

BATISTOVÁ, Anna: <i>Technika filmu. Technika ve filmu.</i>	
<i>Rozhovor s Francescem Casettim</i>	3 / 112–117
ČESÁLKOVÁ, Lucie: <i>Příběhy z vlastního dvorečku.</i>	
<i>Rozhovor s Michaelem Renovem</i>	2 / 171–177
DOLANOVÁ, Lenka: <i>Vizuální archiv a historie jako artefakt.</i>	
<i>Rozhovor s Arnoldem Dreyblattem</i>	1 / 119–122
SKOPAL, Pavel: <i>Putovní kina rodiny Kludských a projekce na vesnici</i>	
<i>v protektorátním období. Rozhovor s Editou Štanclovou-Kludskou</i>	3 / 107–111
SURMANOVÁ, Kateřina: <i>Animace je hra, která se hraje sama.</i>	
<i>Rozhovor s Giannalbertem Bendazzim</i>	4 / 113–119

Úvody k článkům a edicím

BATISTOVÁ, Anna: <i>„Tento film je nebezpečný“</i>	3 / 118–120
ČESÁLKOVÁ, Lucie: <i>Obrazová kronika státu, továrny, rodiny i školy</i>	2 / 178–184

Edice a materiály

<i>Hořlavý film</i>	3 / 121–128
<i>Žánrové varianty českého předválečného nonfiktivního filmu</i>	2 / 185–203

Ad Fontes

KALAŠOVÁ, Marcela: <i>Bio u Vejvodů (1911–1930 /1946/)</i>	1 /	123–125
KALAŠOVÁ, Marcela: <i>Bratři Deglové s. r. o. (/1912/ 1918–1952 /1963/)</i>	2 /	204–206
KALAŠOVÁ, Marcela: <i>Host a. s. (/1920/ 1932–1946 /1949/)</i>	1 /	126–128
LACHMAN, Tomáš: <i>Aktualita k. s. (/1916/ 1937–1953)</i>	2 /	207–209
LACHMAN, Tomáš: <i>Zemský svaz kinematografů v Čechách (1913–1942)</i>	3 /	132–133
SCHWIPPEL, Jindřich – LACHMAN, Tomáš: <i>Lucernafilm s. r. o. (1912–1955)</i>	3 /	129–131
SCHWIPPEL, Jindřich – LACHMAN, Tomáš: <i>Organisace československého filmového herectva a zaměstnanců výroben/ Československá filmová unie (1920–1938)</i>	4 /	120–122

Příběh fotografie

STRUSKOVÁ, Eva: <i>Antonín Vlas a jeho Favoritfilm</i>	2 /	210–213
SURMANOVÁ, Kateřina: <i>Události a setkání z Přehlídky animovaného filmu v Olomouci 2007 a 2008</i>	4 /	123–125
VÁŠA, Ondřej: <i>Vivárium v pařížské Botanické zahradě</i>	1 /	129–130

Obzor

BILÍK, Petr: <i>Dialogy s Ivanem Passerem a dějinami kinematografie (Jiří Voráč: Ivan Passer: Filmový vypravěč rozmanitostí aneb od Intimního osvětlení k Nomádovi)</i>	1 /	131–134
ČESÁLKOVÁ, Lucie: <i>Dvě genealogie filmovědného oboru (Dana Polan: Screens of Instruction: The Beginning of U. S. Study of Film. Lee Grievson – Haidee Wasson /eds./: Inventing Film Studies)</i>	4 /	133–138
ČESÁLKOVÁ, Lucie: <i>Kontrola, efektivita, vědění – ke kontextům průmyslového filmu (Vinzenn Hediger – Patrick Vonderau /eds./: Films that Work. Industrial Film and the Productivity of Media)</i>	4 /	139–142
ČESÁLKOVÁ, Lucie: <i>Meze hvězdnosti. Mediální obraz Tomáše G. Masaryka jako výzva teoriím filmové hvězdy</i>	2 /	214–226
KLEPIKOV, Milan: <i>Kristin, David and the Man Who Wasn't There (K. Thompsonová a D. Bordwell: Dějiny filmu. Přehled světové kinematografie)</i>	1 /	135–148
KOKEŠ, Radomír D. – KLÍMA, Jakub: <i>Přehlídka 70mm filmů: Ves/mír/ je náš svět</i>	3 /	149–154
MAREŠ, Petr: <i>Hledání místa pro diegezi (Montage AV 2/2007)</i>	3 /	142–144
MAREŠ, Petr: <i>Německé průvodce po teoriích filmu (Thomas Elsaesser – Malte Hagener: Filmtheorie zur Einführung; Jürgen Felix /ed./: Moderne Film Theorie; Stefan Orth – Michael Staiger –</i>		

Joachim Valentin /eds./: <i>Dogville – Godville. Methodische Zugänge zu einem Film Lars von Triers</i>)	3 /	134–141
PACVOŇ, Michal: <i>Kořeny médií, od filmu k virtuální realitě</i>	3 /	145–148
ULVER, Stanislav: <i>Metrický a metaforický film</i> (Martin Mazanec /ed./: <i>Peter Kubelka</i>)	4 /	126–132

Projekty

BATISTOVÁ, Anna: <i>Výroba a užívání kinematografické promítací techniky v českých zemích, 1918–1945</i>	3 /	160–163
HANZLÍK, Jan: <i>Multikino Palace Cinemas Nový Smíchov: Program, prostor, mediální diskurs</i>	1 /	159–161
HAVEL, Luděk: <i>Filmový festival pracujících a jeho funkce v kulturní politice komunistického režimu, 1948–1989</i>	3 /	155–159
GREGOR, Lukáš: <i>Vzhůru do nekonečna a ještě dál! Analýza filmu Toy Story: Příběh hraček a poetika Pixar Animation Studios</i>	4 /	143–147
MACHEK, Jakub: <i>Pražský ilustrovaný kurýr. Masový tisk jako obraz světa obyčejných lidí</i>	1 /	149–153
PALÁK, Viktor: <i>Na cestě od televizní písničky k videoklipu jako marketingovému nástroji. Formát videoklipu v Československu v letech 1954–1989</i>	1 /	154–158
SVATOŇOVÁ, Kateřina: <i>Odpoutané obrazy. Archeologie virtuálního prostoru v českém mediálním umění</i>	2 /	227–235

Přílohy

Obsah XXI. ročníku Iluminace.....	4 /	151–154
Z přírůstků knihovny NFA.....	1 /	162–165
Z přírůstků knihovny NFA.....	2 /	236–239
Z přírůstků knihovny NFA.....	3 /	164–167
Z přírůstků knihovny NFA.....	4 /	148–150

VÝZVA K AUTORSKÉ SPOLUPRÁCI

NA MONOTEMATICKÝCH BLOCÍCH DALŠÍCH ČÍSEL

Prostřednictvím monotematických bloků se *Iluminace* snaží podpořit koncentrovanější diskusi uvnitř oboru, vytvořit operativní prostředek dialogu s jinými obory a usnadnit zapojení zahraničních přispěvatelů. Témata jsou vybírána tak, aby korespondovala s aktuálním vývojem filmové historie a teorie ve světě a aby současně umožňovala otevírat specifické domácí otázky (revidovat problémy dějin českého filmu, zabývat se dosud nevyužitými prameny). Zájemcům může redakce poskytnout výběrové bibliografie k jednotlivým tématům. **Každé z uvedených čísel bude mít rezervován dostatek prostoru i pro texty s tématem nijak nesouvisející.** S nabídkami příspěvků (studií, recenzí, glos, rozhovorů) se obračejte na adresu: szczepan@phil.muni.cz nebo ivan.klimes@volny.cz. V nabídce stručně popište koncepci textu; u původních studií se předpokládá délka 15–35 normostran. Podrobné pokyny pro bibliografické citace lze nalézt na webových stránkách časopisu: www.iluminace.cz, v položce Redakce/kontakty.

Filmové studio: místo, podnik a pracovní svět

(uzávěrka: 28. února 2010)

Co je to filmové studio? Výrobna filmů, poskytovatel služeb filmovým producentům, vertikálně integrovaný mediální konglomerát, nebo (jak se dnes často uvádí v souvislosti s hollywoodskými majors) globální zadavatel a distributor? Tento tematický blok, který nemá hostujícího editora, je zaměřen na historický, typologický a teoretický výzkum filmového studia – jako pojmu, podniku a pracovního prostředí spojeného s lokálně specifickými sociálními a kulturními podmínkami. Vítány budou příspěvky o českých i zahraničních studiích, ať už těch velkých (majors v USA, „národních“ v Evropě) nebo „okrajových“ (alternativní mody produkce, studia „na zelené louce“, tvorba v jiných médiích pohyblivého obrazu), o jednotlivých osobnostech a společnostech s nimi spojených, případně o typech a vývojových formách filmového či obecněji mediálního studia a jeho současné pozici v globálním mediálním průmyslu. Metody a přístupy mohou sahát od monografických studií o firmách a osobnostech přes komplexnější analýzy z hlediska kulturních či hospodářských dějin až po „production studies“ (kombinující ekonomii kulturního průmyslu, sociologii práce a etnografii profesních komunit).

Stručný výběr literatury:

Tino Balio, *United Artists: The Company that Changed the Film Industry*. Madison, Wis.: University of Wisconsin Press 1987.

Tino Balio, *United Artists: the Company Built by the Stars*. Madison, Wis.: University of Wisconsin Press 1976.

John T. Caldwell, *Production Culture. Industrial Reflexivity and Critical Practice in Film and Television*. Durham: Duke University Press 2008.

Ben Goldsmith – Tom O' Regan, *The Film Studio: Film Production in the Global Economy*. Lanham, Md.: Rowman & Littlefield, 2005.

Klaus Kreimeier, *The Ufa Story: a History of Germany's Greatest Film Company, 1918–1945*. Berkeley, Calif.: University of California Press 1999.

Vicki Mayer – Miranda J. Banks – John T. Caldwell (eds.), *Production Studies. Cultural Studies of Media Industries*. New York and London: Routledge 2009.

Allen J. Scott, *On Hollywood: The Place, the Industry*. Princeton: Princeton University Press 2005.

„Trezorový“ film

(uzávěrka: 30. dubna 2010)

hostující editorka: Jindřiška Bláhová

Fenomén tzv. „trezorových“ filmů je nedílnou a prominentní součástí dějin československé kinematografie i širších kulturních a společenských dějin ČSR po 2. světové válce. Termín „trezorový“ film označuje „ideologicky závadné“ kinematografické dílo, jehož uvedení do distribuce, dokončení či další uvádění komunistický režim z mocenských a ideových důvodů zakázal. Tento fenomén, jenž byl součástí propracovaných cenzurních mechanismů ideově zaštitěných Ideologickou komisí ústředního výboru ÚV KSČ, časově spadá do období tzv. normalizace v čs. filmu konce 60. a začátku 70. let. V tomto období se komunistický režim vypořádával s dočasnou liberalizací, jež probíhala v důsledku politických událostí od první poloviny 60. let a jež se projevila i v kinematografii. Nejvýraznější manifestací uvolnění je přitom tzv. česká nová vlna. Díky jasné hodnotové polarizaci mezi méně restriktivními 60. léty, jež jsou spojována s rozmachem tvůrčí kreativity jedné „zázračné“ filmové generace (M. Forman, V. Chytilová, J. Menzel, P. Juráček či J. Němec) a uvolněností filmového výrobního procesu, a utuženým režimem ve filmové výrobě let sedmdesátých získal pojem „trezorový“ film jasný symbolický význam. Stal se efektivním symbolem kinematografie a jejího tvůrčího ducha v područí komunistické ideologie a moci. Zahrnuje v sobě tvůrčí tragédii, rezistenci i logiku fungování totalitního režimu.

Pojem samotný proniknul i do širšího obecného povědomí, kde se stal součástí budování určité divácké identity před rokem 1989. V tomto širším diváckém povědomí je termín spojovaný hlavně s úzkou skupinou elitních „postižených“ filmů, jejichž osud je primárně spojovaný s jejich násilným vyřazením z kulturního oběhu. Do této skupiny patří SKŘIVÁNCI NA NITĚ, UCHO, VŠICHNI DOBRĚ RODÁCI a případně PŘÍPAD PRO ZAČÍNÁJÍCÍHO KATA. Do pomyslných trezorů přitom speciální prověřovací komise poslaly podle seznamu uvedeného v říjnu 1988 v časopise *Scéna* na sto filmů, včetně dokumentárních. Šlo tedy o fenomén mnohem rozsáhlejší a systematictější. Už to naznačuje, že před filmovými historiky stojí výzva k upřesnění, co „trezorový“ film znamená a jaké místo má v novodobých dějinách čs. filmu. Nejen těch před rokem 1989, ale i v době porevoluční.

Jednou z možných metod, jež se nabízejí k rozkrytí tohoto fenoménu, je například orální historie. Série rozhovorů vedená Janem Lukešem s filmaři, jejichž díla postihl zákaz, (*Illuminace* 1/1997), naznačuje možné cesty dalšího výzkumu. Analogicky se lze zaměřit nikoliv na tvůrce, ale na aktéry, tvůrce a vykonavatele kulturní politiky, na muže a ženy z vedení Čs. státního filmu či Barrandova, kteří se na zakazování filmů podíleli. Řada z nich se o dvacet let později podílela na jejich „rehabilitaci“ a uvolňování do distribuce.

Zatímco procesu zakazování se čeští historici filmu již částečně věnovali, proces uvolňování zůstává zatím jednou z nezmapovaných kapitol. Mezi ty další patří např.

divácká recepce filmů po návratu do distribuce, proměny diskursu o trezorovém filmu během 70. a 80. let, přehodnocení exkluzivity termínu pro díla spojovaná s českou novou vlnou, neboť filmy postihoval zákaz i v 50. letech, či podrobnější kategorizace a analýza závadnosti filmů (viz např. tzv. černé filmy). Zde se dá stavět na edici dokumentů z archivu ÚV KSČ sestavené Jiřím Hoppem (*Iluminace* 1/1997) nebo na textu Jana Jaroše o cenzuře v 60. letech (*Filmový sborník historický* 4). Vzhledem k propojenosti kinematografií v celém bývalém Východním bloku se nabízí jako vhodná oblast pro další výzkum i transnacionální komparativní analýza fenoménu, jež může podhalit rozdíly v mechanismech zakazování či reálný vliv Moskvy. K možnému přehodnocení vybízí vzhledem ke své téměř mytologické povaze v rámci dějin čs. kinematografie i samotný termín „trezorový film“.

Několik příkladů dílčích témat, která se nabízejí ke zpracování:

- kategorizace a analýza kritérií pro klasifikaci trezorových filmů v širších souvislostech cenzury;
- mechanismy a procesy zakazování (např. práce komisí, které měly prověřit celovečerní a krátkometrážní filmy, jež už byly v distribuci);
- „rehabilitace“ trezorových filmů – jejich uvolňování do distribuce (Ústřední půjčovna filmů), dokončování filmů zakázaných ve výrobě;
- mediální reflexe trezorových filmů, a proměny tohoto diskursu jak před, tak po listopadu 1989 (např. funkce trezorových filmů při konstrukci určitého specifického obrazu 60. let v komunistické ideologii i v demokratickém režimu); role filmových kritiků/novinářů při formování diskursu o trezorových filmech (J. Kliment, V. Trapl ad.);
- divácká recepce „trezorových filmů“ – ať už po jejich uvolnění koncem 80. let, či před rokem 89, a konstrukce divácké identity;
- případové studie konkrétních zakázaných filmů;
- dokumentární filmy jako „specifická“ skupina zakázaných filmů;
- srovnávací transnacionální analýza fenoménu „trezorový film“ – existence/absence fenoménu v ostatních státech Východního bloku a praktiky zakazování/uvolňování v jednotlivých totalitních režimech;
- ekonomická exploatace „zakázaných filmů“, jejich role ve vývozní politice Filmexportu a pozdějších soukromých distributorů.

Film a sociologie*(uzávěrka 31. srpna 2010)*

hostující editor: Karel Čada

Co může nabídnout sociologie filmovým studiím? A co naopak filmová studia sociologii? V posledních letech je propojování těchto dvou disciplín velmi produktivní. Také Iluminace na tuto situaci reagovala a nabídla v minulosti monotematická čísla, která k podobnému výzkumu směřovala (např. číslo 1/2008 zaměřené na dějiny filmové recepce). Věříme však, že možnosti bádání v této oblasti ještě nebyly zdaleka vyčerpány.

V oblasti sociologie filmu stojí na jedné straně teorie reprezentace, v níž hraje v současnosti klíčovou úlohu problematika politiky identit, na druhé straně pak výzkumy filmové recepce a produkce. Sociologické analýzy se v současnosti věnují kontextům vzniku či předvádění filmového díla i analýze filmového diváctví. Zkoumají filmy jako takové, sociální zázemí diváků i fungování filmového průmyslu. Analýza může také spojovat několik těchto oblastí, aby zachytila médium v širších sociálních souvislostech. To se v poslední době děje v oblasti etnografického výzkumu, který v rámci analýzy strategicky spojuje perspektivu filmařů a filmových konzumentů (Sara Dickeyová). Význam je ale přikládán také kinům jako prvkům strukturujícím městský prostor, například střed města, komerční zóny apod. a domácímu prostoru recepce, který pohyblivé obrazy a zvuky uvádí do vztahu se soukromým světem rodinné každodennosti.

Cílem není vytvořit úzce tematicky vymezené číslo, ale spíše situovat kinematografii do různých společenských kontextů. Vítané jsou všechny texty, které se věnují kinematografii, v oblastech produkce, distribuce, předvádění i recepce, a využívají přitom sociologické teorie či metodologie. Články by mělo spojovat empirické ukotvení v materiálu zpracovaném kvantitativními či kvalitativními výzkumnými metodami a je možno mezi ně zahrnout i metody příbuzné (v případě kvalitativního výzkumu např. orální historii). Vhodná jsou zejména taková témata, která otevírají otázky v českém prostředí dosud nezodpovězené nebo zodpovězené jen okrajově, např.

film jako místo paměti; úloha filmu při konstrukci sociální paměti v postkomunistických zemích;

role filmového média při vytváření politiky identit (např. reprezentace marginalizovaných skupin a sociálních nerovností, konstrukce národní identity atd.);

sociologická analýza kulturní politiky konkrétních států, EU či dalších světových organizací v oblasti audiovizuální tvorby;

diskursivní konstrukce distinkcí v oblasti filmové produkce (umění vysoké versus nízké, fakta versus fikce, žánrová kategorizace apod.);

film v lidské biografii (analýza životopisných vyprávění);

etnografie společenských aspektů filmové události (premiéra, festival, přehlídka, letní kino, návštěva kina jako schůzka potenciálních partnerů apod.);
kulturní průmysl;
krize reprezentace ve společenských vědách a dokumentárním filmu;
demokratizace audiovizuálních médií a nová společenská fóra (domácí video, YouTube, Myspace, Csfid,...);
reflexe domácí sociologie filmu.

Stručný výběr literatury:

- Lila Abu-Lughod, *Dramas of Nationhood. The Politics of Television in Egypt*. Chicago: The University of Chicago Press 2005.
- Pierre Bourdieu, *La Distinction. Critique sociale de jugement*. Paris: Éditions de Minuit 1979.
- Norman K. Denzin, *Images of Postmodern Society. Social Theory and Contemporary Cinema*. London: Sage 1991.
- Steven Darné, *Movies, Masculinity and Modernity. An Ethnography of Men's Filmgoing in India*. London: Greenwood Press 2000.
- Sara Dickey, *Cinema and the Urban Poor in South India*. Cambridge: Cambridge University Press 2007.
- Bulent Diken – Carsten Bagge Laustsen, *Sociology through the Projector*. London: Routledge 2007.
- Rajinder Kumar Dudrah, *Bollywood. Sociology Goes to the Movies*. New Delhi: Sage 2006.
- Mark Jancovich – Lucy Faire – Sarah Stubbings, *The Place of the Audience. Cultural Geographies of Film Consumption*. London: British Film Institute 2003.
- Peter Miskell, *A Social History of the Cinema in Wales 1918–1951. Pulpits, Coal Pits and Fleapits*. Cardiff: University of Wales Press 2006.
- Pierre Sorlin, *European Cinemas, European Societies 1939–1990*. London: Routledge 1991.

Film je jinde / Mimo prostor kina*(uzávěrka 30. listopadu 2010)*

editorka tematického bloku: Lucie Česálková

Záměrem tohoto tematického bloku je prozkoumat prostor předvádění a recepce filmu jako klíčový faktor ovlivňující jeho kulturní, historické a společenské funkce. Důraz přitom bude kladen na prostory předvádění filmu mimo běžná kina jakožto prostředí, jež zásadně proměňují význam filmu tím, že jej nově geograficky, architektonicky, ale i sociokulturně ukotvují. Z metodologických hledisek, kterými je možné fenomén filmu mimo prostor kina nahlédnout, nás budou zajímat především ta, jež do popředí svého zájmu kladou důraz na specifika „ne-kinové“ filmové zkušenosti (stranou tedy necháme otázky technické a problematiku distribučních strategií a praktik). Budeme se tak pohybovat na pomezí dějin filmové recepce a předvádění, teorie relokace a nově se rozvíjejícího bádání v oblasti filmové geografie, v němž se poznatky zpravidla lokálně historických výzkumů filmových dějin kombinují s poznatky kartografie, architektury, urbánních studií či studií prostorové zkušenosti a psychologických a fyziologických aspektů pohybu v městském prostoru.

Uvažování o specifikách prostředí filmového předvádění a recepce přinesly do filmových studií výzkumy reflektující nástup televize, videa a digitálních médií. Spolu s tím, jak se namísto filmového plátna stávala stěžejním interfacem filmové zkušenosti obrazovka (televizor, počítač, nově i mobilního telefonu) a jak se sledování filmu prostřednictvím televize, videa, DVD a dalších nosičů přesouvalo z veřejného do privátního sektoru, bylo nutné nově přehodnotit, jak je divácká zkušenost determinována časoprostorovými okolnostmi předvádění/sledování filmu. Byla tak, především v pracích Barbary Klingerové, vymezena specifika zkušenosti domácího sledování filmů a zejména v rámci dějin amatérského filmu se začala odhalovat archeologie domácího sledování filmů před nástupem těchto médií.¹⁾

Zatímco výzkumy Klingerové a dalších měly svůj základ v proměně technického zázemí sledování filmu, další, tentokrát spíše teoretická linie zabývající se prostředím předvádění a recepce našla svá východiska v reflexi experimentální a avantgardní tvorby raného videoartu a videoinstalací. Teorie relokace, jak ji prezentují například Francesco Casetti²⁾ či Phillipe Dubois, se často odvolává na uměleckou tvorbu a teoretické myšlení tzv. expanded cinema, jež se snaží záměrně aktivizovat kontext sledování skrze diváckou interakci, a přetvářet tak historické a kulturní kontexty „architektury recepce“. Myšlenku tzv. expanded cinema jako filmu/filmového obrazu, který „nemá žádné místo, ale okupuje prostor“, od šedesátých let 20. století v různých uměleckých variacích revokovali zejména tvůrci britské Filmaktion Group (William Raban, Malcolm Le Grice, Gill Eatherley), kteří záměrně dramatizovali filmová představení a zapojovali diváky jako aktivní spolutvůrce filmové zkušenosti.³⁾ Zatímco samotní tvůrci o „expanzi“ v souvislosti s filmem přemýšlejí především ve smyslu rozšiřování zkušenostního horizontu diváka skrze jeho interakci s filmovým obrazem,⁴⁾ teorie relokace si

všímá i obecnějších problémů souvisejících s expanzí filmových projekčních ploch a obrazovek ve společenském prostoru a zohledňuje také vztah diváka a prostorových podmínek recepce.⁵⁾

Teorie relokace je i přes své téměř výhradní zaměření na experimentální projekty pro přemýšlení o recepci a předvádění filmu mimo prostor kina zajímavá tím, že vyzdvihuje význam obrazovky a jejího umístění. Dotýká se tak témat, která zajímají i autory, již se zabývají „mapováním“ filmové zkušenosti v městském prostoru. K filmovým obrazům (obrazovkám, projekčním plochám) přistupují s ohledem na každodennost pohybu v městském prostoru a za pomoci metod psychokartografie se pokoušejí interpretovat vztah mezi jejich prostorovým umístěním a pamětí, emocemi a chováním městského chodce-diváka.⁶⁾ Význam kin jako specifických institucí v rámci městské infrastruktury přitom kladou na stejnou úroveň jako jiná místa předvádění pohyblivých obrazů (promítání pod širým nebem, obrazovky na nárožích a zdech, promítání ve veřejných místnostech – restaurace, pošty, společenské sály, kostely a fary, univerzity a školy, obchodní střediska, dopravní prostředky atp.).

Připravovaný tematický blok by měl upozornit na místa, kam se film šířil „za zdi“ běžného kina, a ukázat, jak tato nová prostředí svým geografickým a společenským vymezením ovlivňovala diváckou zkušenost. Budeme se tedy ptát na význam vyplývající z pozice prostoru předvádění filmu na mapě zeměpisné i sociální, a to tak, že se pokusíme

- nahlédnout rozdíl mezi veřejným a privátním prostorem předvádění a recepce;
- přemýšlet o umístění prostoru předvádění filmu ve vztahu k jiným objektům – místům zprostředkovávajícím zábavu, služby atp.;
- zohlednit význam prostoru předvádění filmu v rámci dějin města, čtvrti, jeho kulturní tradici a společenské funkce.

Stručný výběr literatury:

Robert C. Allen, Relocating American Film History: The Problem of the Empirical. *Cultural Studies* 20, 2006, č. 1, s. 48–88.

Robert C. Allen, The Place of Space in Film Historiography. *Tijdschrift voor Mediageschiedenis* 9, 2006, č. 2, s. 15–27.

Francesco Casetti, The Last Supper in Piazza Della Scala. *Cinema & Cie* 11, 2008, č. 3, s. 7–14.

Philippe Dubois – Lúcia Ramos Monteiro – Alessandro Bordina (eds.), *Oui, C'est du cinéma/ Yes, It's Cinema. Formes et espres de l'image en mouvement/ Forms and Spaces of the Moving Image*. Udine: Comanotto Editore 2009.

Malte Hagener, Where Is Cinema (Today)? The Cinema in the Age of Media Immanence. *Cinema & Cie* 11, 2008, č. 3, s. 15–22.

Ina Rae Hark (ed.), *Exhibition. The Film Reader*. London: Routledge 2002.

Ian Christie, Histories of the Future: Mapping the Avant-garde. *Film History* 20, 2008, č. 1, s. 6–13.

Barbara Klinger, *Beyond the Multiplex: Cinema, New Technologies, and the Home*. Berkley: University of California Press 2006.

Anne Kelly Knowles (ed.), *Placing History: How Maps, Spatial Data and GIS Are Changing Historical Scholarship*. Redlands, California: ESRI Press 2008.

Alexandra Schneider, „The Cinema Is the Theatre, the School, and the Newspaper of Tomorrow“: Writing the History of Cinema's Mobility. *Cinema & Cie* 11, 2008, č. 3, s. 57–66.
Anthony Slide, *Before Video: A History of the Non-Theatrical Film*. New York: Greenwood Press 1992.

Gregory A. Waller (ed.), *Moviegoing in America*. Malden – Oxford: Blackwell Publishers Ltd 2002.

Maxa Zoller, *Places of Projection: Re-Contextualising the European Experimental Film Canon*. Disertační práce. London: University of London, Birkbeck College 2007.

- 1) K tomu více např. monotematické číslo *Illuminace* 3/ 2004 a v něm zmíněná literatura.
- 2) Francesco Casetti o relokaci říká: „Relokací míním proces, v jehož rámci zkušenost, ať už jakákoli, přesouvá z jednoho místa na druhé. Jedná se o přemístění (displacement), jehož záměrem je dobýt celou novou sféru (fyzickou, existenční, technologickou atp.), v níž bychom mohli znovuoživit téměř ve stejné podobě to, co by bylo možné nechat žít jinde. V této nové sféře můžeme najít nové možnosti a nové dimenze.“ Viz Francesco Casetti, *The Last Supper in Piazza Della Scala*. *Cinema & Cie* 11, 2008, č. 3, s. 7–14.
- 3) K projektům expanded cinema lze přiřadit i tvorbu Valie Export, Petera Weibela, Tonyho Conrada, Petera Kubelky, Paula Sharitse a dalších.
- 4) K práci Valie Export a k významu „expanded cinema“ skrze její vlastní dílo viz Valie Export, *Expanded Cinema as Expanded Reality*. *Senses of Cinema* 4, 2003, č. 28. Online: <http://archive.sensesofcinema.com/contents/03/28/expanded_cinema.html>, [cit. 13. 11. 2009].
- 5) Viz např. název konference *Expanded Cinema: Activating the Space of Reception* (Tate Gallery, Londýn, 17. – 19. 4. 2009).
Online: <<http://www.studycollection.co.uk/expanded/index.html>>, <<http://www.tate.org.uk/modern/eventseducation/symposia/18016.htm>>, [cit. 13. 11. 2009].
- 6) Tomuto typu výzkumu se věnují například Floris Paalman na University of Amsterdam (The City as Cinematic Network/ Rotterdam) či prof. Ian Christie na University of London (History of London Screen Entertainment) aj.

ILUMINACE

je recenzovaný časopis pro vědeckou reflexi kinematografie a příbuzných problémů. Byla založena v roce 1989 jako půlletník. Od svého pátého ročníku přešla na čtvrtletní periodicitu a při té příležitosti se rozšířil její rozsah i formát. Od roku 2004 je v každém čísle vyhrazen prostor pro monotematický blok textů. Od roku 2005 jsou některé monotematické bloky připravovány ve spolupráci s hostujícími editory. Iluminace přináší především původní teoretické a historické studie o filmu a dalších audiovizuálních médiích. Každé číslo obsahuje rovněž překlady zahraničních textů, jež přibližují současné badatelské trendy nebo splácejí překladatelské dluhy z minulosti. Velký prostor je v Iluminaci věnován kritickým edicím primárních písemným pramenů k dějinám kinematografie, stejně jako rozhovorům s významnými tvůrci a badateli. Zvláštní rubriky poskytují prostor k prezentaci probíhajících výzkumných projektů a nově zpracovaných archivních fondů. Jako každý akademický časopis i Iluminace obsahuje rubriku vyhrazenou recenzím domácí a zahraniční odborné literatury, zprávám z konferencí a dalším aktualitám z dění v oboru filmových a mediálních studií.

Pokyny pro autory:

Nabízení a formát rukopisů

Redakce přijímá rukopisy v elektronické podobě v editoru Word, a to e-mailem na adresu szczepan@phil.muni.cz nebo ivan.klimes@volny.cz. Doporučuje se nejprve zaslat stručný popis koncepce textu. U původních studií se předpokládá délka 15–35 normostran, u rozhovorů 10–30 normostran, u ostatních 4–15; v odůvodněných případech a po domluvě s redakcí je možné tyto limity překročit. Všechny nabízené příspěvky musí být v definitivní verzi. Rukopisy studií je třeba doplnit filmografickým soupisem (odkazuje-li text na filmové tituly – dle zavedené praxe Iluminace), abstraktem v angličtině nebo češtině o rozsahu 0,5–1 normostrana, anglickým překladem názvu, biografickou notickou v délce 3–5 řádků, volitelně i kontaktní adresou. Obrázky se přijímají ve formátu JPG (s popisky a údaji o zdroji), grafy v programu Excel. Autor je povinen dodržovat citační normu časopisu (viz „Pokyny pro bibliografické citace“).

Pravidla a průběh recenzního řízení

Recenzní řízení typu „peer-review“ se vztahuje na odborné studie, určené pro rubriku „Články“, a probíhá pod dozorem redakční rady (resp. „redakčního okruhu“), jejíž aktuální složení je uvedeno v každém čísle časopisu. Šéfredaktor má právo vyžádat si od autora ještě před započatím recenzního řízení jazykové i věcné úpravy nabízených textů nebo je do recenzního řízení vůbec nepostoupit, pokud nesplňují základní kritéria původní vědecké práce. Toto rozhodnutí musí autorovi náležitě zdůvodnit. Každou předběžně přijatou studii redakce předloží k posouzení dvěma recenzentům. Recenzenti budou vybíráni podle kritéria odborné kvalifikace v otázkách, jimiž se hodnocený text zabývá, a po vyloučení osob, které jsou v blízkém

pracovním nebo osobním vztahu s autorem. Autoři a posuzovatelé zůstávají pro sebe navzájem anonymní. Posuzovatelé vyplní formulář, v němž uvedou, zda text navrhuje přijmout, přepracovat, nebo zamítnout. Své stanovisko zdůvodní v přiloženém posudku. Pokud doporučuje zamítnutí nebo přepracování, uvedou do posudku hlavní důvody, resp. podněty k úpravám. V případě požadavku na přepracování nebo při protichůdných hodnoceních může redakce zadat třetí posudek. Na základě posudků šéfredaktor přijme konečné rozhodnutí o přijetí či zamítnutí příspěvku a toto rozhodnutí sdělí v nejkratším možném termínu autorovi. Pokud autor s rozhodnutím šéfredaktora nesouhlasí, může své stanovisko vyjádřit v dopise, který redakce předá k posouzení a dalšímu rozhodnutí členům redakčního okruhu. Výsledky recenzního řízení budou archivovány způsobem, který umožní zpětné ověření, zda se v něm postupovalo podle výše uvedených pravidel a zda hlavním kritériem posuzování byla vědecká úroveň textu.

Další ustanovení

U nabízených rukopisů se předpokládá, že autor daný text dosud nikde jinde nepublikoval a že jej v průběhu recenzního řízení ani nebude nabízet jiným časopisům. Pokud byla publikována jakákoli část nabízeného textu, autor je povinen tuto skutečnost sdělit redakci a uvést v rukopise. Nevyžádané příspěvky se nevracejí. Pokud si autor nepřeje, aby jeho text byl zveřejněn na internetových stránkách časopisu (www.iluminace.cz), je třeba sdělit nesouhlas písemně redakci.

Pokyny k formální úpravě článků jsou ke stažení na téže internetové adrese, pod sekci „Autoři článků“.

ILUMINACE

ČASOPIS PRO TEORII, HISTORII
A ESTETIKU FILMU
THE JOURNAL OF FILM THEORY,
HISTORY, AND AESTHETICS

www.iluminace.cz

Redakce / Editorial board:
LUCIE ČESÁLKOVÁ
JAN HANZLÍK
IVAN KLIMEŠ

Vydává / Published by:
NÁRODNÍ FILMOVÝ ARCHIV
Malešická 12, 130 00 Praha 3
tel. 271 770 509, fax 271 770 501

PETR SZCZEPANIK (Šéfredaktor / Editor-in-chief)

Sazba: studio@vemola.cz

Tisk: Marten, s. r. o.

Rukopis byl odevzdán do výroby v červenci 2009

Okruh Iluminace / Circle of Iluminace:
ANNA BATISTOVÁ, MICHAL BREGANT,
JANA DUDKOVÁ, NATAŠA ĎUROVIČOVÁ,
TEREZA DVOŘÁKOVÁ,
MÁRIA FERENČUHOVÁ, PETRA HANÁKOVÁ,
JIRÍ HORNÍČEK, MARTIN KAŇUCH,
TOMÁŠ LACHMAN, MIROSLAV MARCELLI,
PETR MAREŠ, PETR MÁLEK,
PETER MICHALOVIČ, MIROSLAV PETŘÍČEK,
PAVEL SKOPAL, KAREL THEIN,
VLASTIMIL ZUSKA

Podávání novinových zásilek povoleno
Ředitelstvím poštovní přepravy Praha
č. j. 3154/92 ze dne 23. listopadu 1992

Podávání novinových zásilek povoleno
Českou poštou, s. p., OZSeč Ústí nad Labem,
dne 26. 1. 1998, j. zn. P – 324/98

Vychází 4× ročně. Cena jednoho čísla 85,– Kč
MK ČR E 55255; MIČ 47285

Grafická úprava / Graphic layout:
Ivan Exner

Předplatné zajišuje / Subscription information

Tajemnice redakce / Editorial assistant:
Ivana Lukešová

Roční předplatné pro tuzemsko
300 Kč

Adresa redakce / Address:
Národní filmový archiv
oddělení teorie a dějin filmu
Bartolomějská 11
110 01 Praha 1
tel. ++420/2/2423 1988
fax ++420/2/2423 1948

Adresa / Address:
A.L.L. Production, s. r. o.
P. O. Box 732, 111 21 Praha 1
tel. ++420/2/340 928 51
tel. ++420/2/340 928 30
fax ++420/2/340 928 13
www.allpro.cz

ISSN 0862-397X

Annual subscription for Europe

Institutional: US\$ 46,– / € 49,– *Individual:* US\$ 32,– / € 34,–

Annual subscription for other countries

Institutional: US\$ 68,– *Individual:* US\$ 44,–

Iluminace is published four times a year

Prices include postage

Na obálce:

snímek z videa MOONWALK (Pash*, 2008)

35029/2009/4-c



10104768 Národní filmový archiv

ILUMINACE

Podobně jako většinu důležitých pojmů nacházíme i „iluminaci“ již u Platóna: Popisuje tímto termínem zážitek – pro něho zjevně častý – náhlého porozumění, prozření, záplavy světla, které zalévá mysl dosud tápající v tmách. Platón se přidržuje analogie se světlem a klade korespondenci mezi viděním a věděním, světlem fyzikálním a světlem logu. Vyžaduje-li oko a předměty, které vidí, světlo, pak porozumění světu, mysl i rád věci vyžadují světlo intelektu – iluminaci. Vyzdvižení ducha i skutečnosti do jasu, nutnost nazření celku ve světle rozumu, iluminace, bez níž nelze poznat pravdu, září z pochodně velkého Řeka dějinami. Životodárnou energii přijímají Augustin i Pseudo-Dionýsios, kteří chápou, že jen díky osvícení, jen viděním věci i sebe samých ve světle stojících může bytost nadaná rozumem pochopit řád universa i své místo v něm.

Iluminace, vhled do podstaty věcí, není záležitostí chladného rozumu. Náhlé prozření zachracuje celou bytost vidoucího, jež se hrouží v bezbřehý oceán veškerenstva.

Světlo je katem stínu, ale současně i jeho matkou. Hra světla a stínů, pravdy a klamu, poznání a zla – co víc je život? A co víc je film? Je film jen iluze, mihotavé chvění falše a ploché zábavy, nebo jde analogie dále? Může být film iluminací v prapůvodním smyslu – odhalováním krásy, pravdy a dobra v podstatě lidské i v podstatě světa? ILUMINACE proto obrací kritický paprsek reflexe na film a jeho roli, na jeho historii, teorii i společenské souřadnice v přesvědčení, že v podstatě filmu je potence světelné síly – iluminace.