

ILUMINACE

Časopis pro teorii, historii
a estetiku filmu
The Journal of Film Theory, History,
and Aesthetics

3 / 2023

Ročník / Volume 35

OBSAH

Články

Josef Tichý: „The Victims Were Apparently Eaten“. Reflexe japonské estetiky a společnosti 90. let v trilogii <i>Resident Evil</i> (1996–1999)	5
Ondřej Tábořský: Chůze velrybou. Imerzní výstavní design jako forma muzejní komunikace	39
Marek Danko – Petr Hasan – Lucie Hurtová: Decentralizace v české zestátněné kinematografii 1957–1962. Projev kulturní liberalizace, nebo snaha o zefektivnění práce?	59
Veronika Liptáková: Animovaný film a pochybnosti kozmického věku. O skepticizme vo filmech Václava Mergla: <i>Laokoon</i> , <i>Krabi</i> a <i>Homunkulus</i>	103
Izabella Füzi: Nation-Building Across Media: Lumière Films' Intervention in the Hungarian Visual Sphere	135

Recenze

Jan Bergl: (Více než) kompetentně o nekompetenci (Becky Bartlett, <i>Badfilm: Incompetence, Intention and Failure</i>)	159
--	-----

CONTENTS

Articles

- Josef Tichý:** „The Victims Were Apparently Eaten“. Reflections of the Japanese Aesthetics and Society of the 1990s in the *Resident Evil* Trilogy (1996–1999) 5
- Ondřej Táborský:** Walking Through the Whale.
Immersive Exhibition Design As a Form of Museum Communication 39
- Marek Danko – Petr Hasan – Lucie Hurtová:** Decentralization in the Czech Nationalized Cinema 1957–1962. A Consequence of Cultural Liberalization or Effort to Work More Effectively? 59
- Veronika Liptáková:** Animated Film and the Doubts of the Space Age.
About Scepticism in Václav Mergl's films: *Laokoon*, *Crabs* and *Homunculus* 103
- Izabella Füzi:** Nation-Building Across Media: Lumière Films' Intervention in the Hungarian Visual Sphere..... 135

Reviews

- Jan Bergl:** (More than) Competently about Incompetence
(Becky Bartlett, *Badfilm: Incompetence, Intention and Failure*)..... 159



Josef Tichý (Akademie múzických umění)

„The Victims Were Apparently Eaten“

Reflexe japonské estetiky a společnosti 90. let v trilogii Resident Evil (1996–1999)

„The Victims Were Apparently Eaten“. Reflections of the Japanese Aesthetics and Society of the 1990s in the Resident Evil Trilogy (1996–1999)

Abstract

The Japanese video game series *Resident Evil* is often cited as a prime example of the *mukokuseki* (“without nationality”) aesthetics due to its setting in a fictional world of the United States. Thus, the principal aim of this article is to explore within the broader context of Japanese culture and society, how the above-mentioned saga reflects a whole range of elements specific to the Japanese environment and even personal experiences of its creators. The opening quote appropriated from the introductory video sequence of the first title, speaks somewhat pathetically about victims who “were apparently eaten,” thus reacting to the rhetoric of newspaper articles and the tradition of exploitation films. And yet, in a naturalistic manner, unburdened with the strict rating systems of the West.

Divided into four sections (including summary of previous research and theory), the article provides an analysis of the first three volumes of the series published between 1996 and 1999, illustrating not only manifestations of several concepts from the Japanese aesthetics, but also Japanese social conventions as defined by the renowned Japanese psychiatrist Takeo Doi. Within the broader framework of Japanese literary tradition and topicality, particularly from the point of view of narratology and with the help of “diaries” and other written records found in the game environment, it further demonstrates how these games either metaphorically or through transposition reflect some anxieties and fundamental social dilemmas of the Japanese society of its time. At the end of the last part of the trilogy, echoes of the dropping of nuclear bombs on Japan at the end of World War II resonate almost explicitly. They also offer a starting point for new contemplations of this still controversial topic.

Klíčová slova

fikční svět USA, japonská společnost, *Resident Evil*, kritika reprezentace, videohry

Keywords

fictional world of the USA, Japanese society, *Resident Evil*, critique of representation, videogames

— — —

Japonská videoherní série *Resident Evil* bývá pro své zasazení do fikčního světa USA uváděna jako názorný příklad estetiky *mukokuseki* („bez státní příslušnosti“).¹⁾ Cílem tohoto článku je ovšem v širším kontextu japonské kultury a společnosti prozkoumat, jakým způsobem první tři díly této ságy zachycují řadu kulturních i sociálních elementů příznačných právě pro japonské prostředí. Jako takové představují osobitý interkulturní dialog mezi Japonskem a Západem, zejména Spojenými státy americkými, pod jejichž taktovkou se vývoj v této zemi od konce druhé světové války dlouhodobě ubíral. Již úvodní citát převzatý ze vstupní videosekvence prvního dílu tak poněkud pateticky hovoří o obětech, jež „byly zjevně snědeny“, čímž reaguje na rétoriku novinových článků i tradici exploatačních filmů. V japonském duchu, nicméně bez zatížení konvencemi západních ratingových schémat,²⁾ a tedy — z hlediska západního publika — v překvapivě naturalistickém podání. Uvedení prvního dílu ságy v USA ostatně probíhalo ve verzi zbavené některých explicitně násilných scén,³⁾ a to z důvodu puritánských zvyklostí tamních cenzorů.

První díl série *Resident Evil*, v Japonsku známé pod označením *Baiohazádo* (バイオハザード), byl vydán roku 1996 společností Capcom. Hra zachycuje únik smrtícího viru tajně vyvíjeného farmaceutickou korporací zvanou Umbrella a je zasazena do nepřítliš vzdálené budoucnosti, konkrétně září roku 1998. Děj se odehrává v oblasti fiktivního amerického Středozápadu, horského pásma nedaleko města Raccoon City. Virus své oběti proměňuje v oživlé mrtvoly lačnící po lidském mase a v průběhu celé trilogie vir postupně zamořuje i zmíněné město, které je v závěru třetího dílu srovnáno se zemí za pomoci atomové bomby. Počínaje dílem čtvrtým se dějiště hry přesouvalo do řady jiných míst včetně španělského venkova, Ruska či Afriky.

Skrze analýzu prvních třech dílů série vydaných mezi lety 1996 až 1999 tento článek ilustruje projevy některých konceptů z japonské estetiky,⁴⁾ ale i společenských konvencí tak, jak je definoval renomovaný japonský psychiatr Takeo Doi, jehož studie⁵⁾ s tématy ja-

-
- 1) Robert Mejia – Ryuta Komaki, „The Historical Conception of Biohazard in *Biohazard/Resident Evil*“, in *Playing with the Past: Digital Games and the Simulation of History*, ed. Matthew Wilhelm Kapell – Andrew B. R. Elliott (New York: Bloomsbury Academic, 2013), 329.
 - 2) V USA a Kanadě má tuto agendu na starosti organizace zvaná Entertainment Software Rating Board (ESRB).
 - 3) Viz Van Burnham, *Supercade, a Visual History of the Videogame Age 1971–1984* (Cambridge: The MIT Press, 2003), 177.
 - 4) Role, kterou estetické vnímání (a zejména poetická zjitřenost vůči proměnám ročních dob) tradičně sehrávalo v rámci japonské kultury již od období vrcholné dvorské kultury Heian (794–1185), je však výrazně odlišná od té, kterou kdy estetika sehrávala v kontextu euro-americké civilizace. V průběhu následujících staletí totiž prosáкло mezi široké vrstvy obyvatelstva (až po ty nejnižší), pročez se stalo vskutku výlučným „sdíleným dědictvím“ japonského národa. Viz Ryusaku Tsunoda – Theodore De Bary – Donald Keene, *Sources of Japanese Tradition: Volume I* (New York: Columbia University Press, 1964), 176.
 - 5) Viz např. monografie Takeo Doi, *The Anatomy of Dependence: The Key Analysis of Japanese Behavior*, trans. John Bester (Tokyo: Kodansha International, 1986) či Takeo Doi, *The Anatomy of Self*, trans. Mark A. Harbison (Tokyo: Kodansha International, 1986).

ponské mentality na úrovni individuální i kolektivní patří mezi nejvíce citované. V širším rámci japonské literární tradice a tematiky pak metodou close reading a studiem dostupných paratextů demonstruje, jak tyto hry metaforicky či prostřednictvím transpozice odrážejí úzkosti a některá zásadní společenská dilemata tehdejší japonské společnosti. Činí tak souběžně z pozice japonských studií i herní teorie, aby nabídl mnohovrstevnatý pohled na vytyčenou problematiku a zároveň dostatečně široký aparát zdrojů anglofonní, české i japonské provenience pro jejich vzájemnou konfrontaci a kritickou reflexi. Je zřejmé, že nedostatečně obsáhlý a jednostranně zvolený výběr zdrojů — ať již by šlo o výhradně anglicky, resp. japonsky psané texty — by mohl inklinovat k esencializaci japonské kultury. Nekritických pojednání témat z oblasti japonské populární kultury ostatně existuje i v českém prostředí celá řada a jejich tradice sahá k dnes již groteskně působícímu žánru tzv. žaponérii z konce 19. a počátku 20. století.

Závěrem třetího dílu trilogie nicméně rezonují ozvěny svržení jaderných bomb na Japonsko z konce druhé světové války, což radikálně mění vyznění těchto her a zároveň poskytuje východisko k novým úvahám na toto stále kontroverzní téma. To je v tamní společnosti dosud živě diskutováno díky iniciativám vlivných protijaderných hnutí⁶⁾ i rozporuplným snahám o propagaci jaderné energetiky prostřednictvím populární kultury v poválečném období.⁷⁾

I – Dosavadní stav bádání o tématu a metodologie

Dřívější výzkum této problematiky do konce 90. let minulého století se zpravidla omezoval na spekulace o vlivu násilí ve videohrách na agresivitu a chování nezletilých. Seriózněji míněné práce zabývající se tématem hororu se objevují spíše až po roce 2000. Zřejmě první akademické pojednání zaměřené na uměleckou kvalitu her japonského survival hororu, nikoli však primárně sérii *Resident Evil*, nýbrž z ní vycházející ságy *Silent Hill* (サイレントヒル, *Sairento Hiru*; Konami, 1999–), podává v ucelené podobě až kanadský teoretik Bernard Perron. V publikaci *Silent Hill: The Terror Engine*⁸⁾ z roku 2012 zachycuje inspirační zdroje těchto děl z oblasti euro-americké kinematografie (Polanského snímek *Rosemary má dítě*, Kubrickovo *Osvícení* aj.) či malířské tradice (např. Rembrandt či Francis Bacon) a detailně rozebírá každý ze zmíněných titulů zejména po obsahové stránce, konkrétně z hlediska filmových studií. Namísto svébytné japonské kulturní linie však díla zasazuje téměř výhradně do kontextu západní hororové tvorby, sahající až k estetice německého expresionismu, v čemž tkví i slabé místo jeho výkladu. Domnívám se totiž, že bez hlubší analýzy souvislostí s japonskou tradicí nemůže být obraz dané problematiky kompletní a jednostranná identifikace s díly západní provenience je přesvědčivá pouze částečně.

6) Mezi jejich výrazné představitele či podporovatele v Japonsku patří (anebo patřila) řada veřejně známých osobností včetně nedávno zesnulého avantgardního skladatele Rjúičiho Sakamotoa, mj. nositele Oscara za hudební doprovod k Bertolucciho snímku *Poslední císař* z roku 1987. Viz Eric Johnston, „Ryuichi Sakamoto, An Outspoken Peace and Environment Activist“, *The Japan Times*, 3. 4. 2023, cit. 7. 4. 2023, <https://www.japantimes.co.jp/news/2023/04/03/national/ryuichi-sakamoto-activism/>.

7) Yoh Kawano, „Jaderné dějiny Japonska: od Hirošimy k Fukušimě“, *Nový Orient* 74, č. 1 (2019), 50.

8) Bernard Perron, *Silent Hill: The Terror Engine* (Ann Arbor: The University of Michigan Press, 2012).

Survival horor, dle Perrona patrně videoherní žánr par excellence,⁹⁾ se nicméně stal tématem vášnivých diskusí nejen mezi samotnými hráči, ale především mezi znepokojenými rodiči, pracovníky ve vzdělávacím či legislativním sektoru USA a Velké Británie.¹⁰⁾ Zvláště *Resident Evil* je poměrně hojně debatovaným fenoménem, který úspěšně pronikl do kulturního mainstreamu japonského i euro-amerického prostoru. V anglofonním akademickém prostředí se pak touto sérií detailněji zabývá kolektiv autorů, a to opět pod vedením Bernarda Perrona v publikacích *The World of Scary Video Games*¹¹⁾ či *Horror Video Games: Essays on the Fusion of Fear and Play*¹²⁾. Spíše okrajově se tématu her ze série *Resident Evil* věnuje i japanoložka Rachael Hutchinson v monografii *Japanese Culture Through Videogames*¹³⁾ anebo herní teoretička Mia Consalvo v publikaci *Atari to Zelda*¹⁴⁾. Ta ovšem namísto analýzy konkrétních herních titulů předkládá zevrubný rozbor ekonomických modelů a historie japonských videoherních korporací.

Zaměříme-li se pak na akademické texty kratšího rozsahu, fenoménu *Resident Evil* se též věnovaly i dále zmíněné tematické kapitoly, „The Historical Conception of Biohazard in Biohazard/Resident Evil“¹⁵⁾ od Roberta Mejii a Rjúty Komakiho, „Patterns of Obscurity: Gothic Setting and Light in Resident Evil 4 and Silent Hill 2“¹⁶⁾ od Simona Niedenthala anebo „The Rules of Horror: Procedural Adaptation in Clock Tower, Resident Evil, and Dead Rising“¹⁷⁾ od Matthewa Weiseho. Zde předkládaná studie ideově navazuje na práci Mejii a Komakiho, zejména jejich teze o transpozici japonských reálií do fikčního světa USA, zatímco na zmíněné texty Niedenthala a Weiseho, které vykládají diskutované japonské hry jen v rámci konvencí západního hororu, reaguje spíše kriticky, pročez se soustřeďuje právě na japonský kontext.

Pokusíme-li se zamyslet nad konstituujícími elementy a specifiky žánru hororu a přesněji subžánru survival hororu, Richard Dansky jej trefně definuje jakožto „mix staromódního řešení hádanek z dobrodružných her s monstry a akčními sekvencemi“.¹⁸⁾ Termín byl poprvé použit v Japonsku roku 1996, a to na obalu v anglické mutaci¹⁹⁾ při prodeji zkušební verze (体験版, *taikenban*) a následně i prvního vydání úvodního titulu. Samotné spo-

9) Tamtéž, 10.

10) Kelly Anders, „Marketing and Policy Considerations for Violent Video Games“, *Journal of Public Policy & Marketing* 18, č. 2 (1999), 270.

11) Bernard Perron, *The World of Scary Video Games: A Study in Videoludic Horror* (New York: Bloomsbury Academic, 2018).

12) Bernard Perron, ed., *Horror Video Games: Essays on the Fusion of Fear and Play* (Jefferson: McFarland, 2009).

13) Rachael Hutchinson, *Japanese Culture Through Videogames* (New York: Routledge, 2019).

14) Mia Consalvo, *Atari to Zelda: Japan's Videogames in Global Contexts* (Cambridge: The MIT Press, 2016).

15) Mejia – Komaki, „The Historical Conception of Biohazard in Biohazard/Resident Evil“.

16) Simon Niedenthal, „Patterns of Obscurity: Gothic Setting and Light in Resident Evil 4 and Silent Hill 2“, in *Horror Video Games: Essays on the Fusion of Fear and Play*, ed. Bernard Perron (Jefferson: McFarland, 2009), 168–180.

17) Matthew Weise, „The Rules of Horror: Procedural Adaptation in Clock Tower, Resident Evil, and Dead Rising“, in *Horror Video Games*, ed. Perron, 238–266.

18) Richard Dansky, „Writing for Horror Games“, in *Writing for Video Game Genres: From FPS to RPG*, ed. Wendy Despain (Wellesley: A K Peters, 2009), 113.

19) Bernard Perron, *The World of Scary Video Games: A Study in Videoludic Horror* (New York: Bloomsbury Academic, 2018), 33.

jení bylo vytrženo z kontextu jedné z nahrávacích obrazovek²⁰⁾ hry, kde se objevilo ve fon-tu imitujícím styl psacího stroje. Ten ve hře plní velmi důležitou, takřka nezastupitelnou roli. Vedle navození pocitů nostalgie slouží k ukládání dosaženého postupu ve hře, a sice za pomoci inkoustových pásek, jež jsou v herním prostředí roztroušeny jen velmi sporadicky.

Obsahová analýza her z trilogie *Resident Evil* na dosavadní výzkum survival hororu v obecné rovině navazuje, klade však důraz na dobový japonský kontext a mezikulturní výměnu. Zvolil jsem proto analytické či teoretické nástroje, jejichž představení jsou věno-vány následující sekce.

I.I — Metafory, dle kterých nežijeme

V dnes již proslulé knize *Metafory, kterými žijeme* autorská dvojice George Lakoff a Mark Johnson nahlíží metafory coby součást hluboce zvnitřněného konceptuálního systému, dle něhož žijeme, aniž bychom si jeho existenci vůbec uvědomovali.²¹⁾ Tento zautomatizo-vaný systém pak primárně zkoumají na příkladech americké kultury a mentality tak, jak ji odrážejí metaforické výrazy užívané v anglickém jazyce. Samotnou podstatu metafory při-tom definují jako „chápání a prožívání jednoho druhu věci z hlediska jiné věci“.²²⁾ Zejmé-na v části věnované pohledu na metafory a kulturní koherenci lze dohledat pasáž, které bych se zde rád blíže věnoval a na jejím příkladu ilustroval zásadní hodnotové kolize a roz-pory tak, jak jsou skrze jazyk reflektovány právě v metaforách.

Lakoff a Johnson předpokládají, že „naše“ (rozuměno americké) „hodnoty nejsou ne-závislé, nýbrž musí tvořit koherentní systém s metaforickými pojmy, kterými je utvářen náš život“.²³⁾ Jejich pojednání o metaforách příznačně uvozuje kapitola s tematikou hádky a s ní spojeného militarismu. Autoři podotýkají, že jazyk užívaný v konfrontačních situa-cích je přirozeně doslovný, nikoli básnický.²⁴⁾ To je však v rozporu s „shakespearovským“ jazykem, kterým hovoří postavy zde pojednávaných her a který je zřejmě stále pozname-nán výchozím jazykem tvůrců, tedy poměrně jemnou, poetickou japonštinou s přirozeným sklonem promluvy změkčovat a vnášet do nich element vágnosti.²⁵⁾ Někdejší profesorka japonské literatury na Univerzitě Karlově Zdenka Švarcová tuto úvahu dokonce posouvá a konstatuje, že „snaha doplnit, skloubit, spojit, harmonizovat“²⁶⁾ je příznačná pro celou japonskou kulturu v širším smyslu, a to v opozici ke snahám věci odmítat či vyhrocovat.

Analýzou zvolené herní trilogie se tedy pokusím ukázat, jak jednotlivá vyjádření vy-stupujících postav narušují iluzi fikčního světa USA, a naopak jimi prosakují koncepty a způsoby úvah typické pro mentalitu japonskou. V tomto smyslu bude zásadní roli zaují-mat koncept závislosti *amae* (甘え), který je zároveň úzce spjat s hierarchickým uspořádá-ním japonské společnosti a specificky ritualizovanými způsoby komunikace v jejím rám-

20) Původní text zněl, rozdělen do tří separátních obrazovek, následovně: „You have once again entered / the world of survival horror. / Good luck!“.

21) George Lakoff – Mark Johnson, *Metafory, kterými žijeme*, přel. Mírek Čejka (Brno: Host, 2002), 15.

22) Tamtéž, 17.

23) Tamtéž, 36.

24) Tamtéž, 18.

25) Viz Minoru Watanabe, *O podstatě japonského jazyka*, přel. Zdenka Švarcová (Praha: Karolinum, 2008).

26) Zdenka Švarcová, *Japonská literatura 712–1868* (Praha: Karolinum, 2005), 23.

ci. Tento výraz označuje pozitivně vnímaný vztah závislosti, a to zpravidla v rámci jasné a úzce definované sociální jednotky. Takeo Doi například uvádí vztah dítěte vůči matce, v přeneseném smyslu pak podřízeného zaměstnance vůči nadřízenému²⁷⁾ apod.

Signifikantní je v tomto ohledu (zvláště ve srovnání s typicky západním modelem videoherních hrdinů) fakt, že vystupující postavy jsou nejen relativně silné, ale zároveň též přirozeně bojácné a zranitelné. Nápadná je pak i existence specifického vztahování se k nadřízenému, v prvním díle tedy kapitánu Weskerovi. Od chvíle jeho záhadného zmiizení v úvodu hry jako by postavy trpěly jakousi ztrátou vedení. Zmíněná tendence se navíc zrcadlí v celé trilogii. Přihlédneme-li pak k Mikamiho oblíbeným silným ženským hrdinkám,²⁸⁾ lze dále konstatovat, že jeho styl je paradoxně dosti „nejaponský“.²⁹⁾ Japonské hráčské publikum si totiž i proti jeho vůli oblíbilo spíše jednu z vedlejších postav, a sice slabě a závisle působící členku týmu Bravo jménem Rebecca Chambers. V rozhovoru³⁰⁾ pro britský deník *The Guardian* k tomuto Mikami prozrazuje, že má-li označit postavu z celé série, která je mu nejméně blízká, bude to právě Rebecca. Lze přitom konstatovat, že tato postava je nejen otevřeně slabá a vyskytuje se vždy v závislém postavení, ale její přítomnost coby členky zásahového komanda působí v rámci celé hry poněkud nemístně a spíše nepřesvědčivě.

Nicméně už sám fakt, že zde pojednáváme díla z žánru hororu, konkrétně subžánru survival hororu naznačuje, že se od konceptů mondénní reality budeme muset vzdálit. Řečeno v parafrázi na výše citovanou publikaci, budeme se zabývat i metaforami, dle kterých *nežijeme*, zvláště pak ozvěnami minulosti, které jsou patrné v tematických narážkách na druhou světovou válku, konkrétně v morálních i politických odkazech zločinů někdejší japonské císařské armády na území dnešní ČLR.

Rozpory mezi typicky americkým hodnotovým systémem, který reprezentují úsloví jako „čím víc, tím líp“ nebo „čím větší, tím lepší“³¹⁾ jsou navíc při pohledu na tak odlišnou kulturu, jakou je Japonsko, o to více zjevné. A to i přesto, že od doby prvního vydání knihy Lakoffa a Johnsona v roce 1980 uplynuly více než čtyři dekády, které se do vývoje Spojených států promítly hlubokými proměnami demografie, hodnotového žebříčku i vnímání sebe sama na pozadí stále více se polarizující společnosti. Přijmeme-li tedy metaforu USA coby pomyslného „Říma naší doby“³²⁾, je zároveň nutné podotknout, že jde spíše o Řím, který je zřejmě „blíž svému rozpadu“³³⁾.

27) Doi, *The Anatomy of Self*, 43.

28) Viz Simon Parkin, „Meeting Mikami“, *Eurogamer*, 19. 7. 2013, cit. 16. 3. 2022, <https://www.eurogamer.net/articles/2013-07-19-meeting-mikami>.

29) Mikami se v tomto smyslu ostře vymezuje vůči (v herním průmyslu nijak vzácné) praxi uvádění ženských hrdinek coby sexualizovaných objektů, submisivních nebo jiným způsobem závislých postav. Jak zároveň nerad připomíná, v Japonsku jsou naopak právě takovéto hrdinky velmi oblíbené, což mj. dokládá zájem členů vývojářského týmu ponechat ji v konečné verzi hry i Mikamiho vlastní vůli navzdory. Viz Keith Stuart, „Shinji Mikami: The Godfather of Horror Games“, *The Guardian*, 30. 9. 2014, cit. 16. 12. 2022, <https://www.theguardian.com/technology/2014/sep/30/shinji-mikami-evil-within-resident-evil>.

30) Tamtéž.

31) Lakoff – Johnson, *Metafora, kterými žijeme*, 35.

32) Michal Kubal, „Předmluva“, in Martin Řezníček, *Rozpojené státy: Amerika nejen televizní kamerou*, aktualizované vydání (Praha: Argo, 2021), 10.

33) Martin Řezníček, *Rozpojené státy: Amerika nejen televizní kamerou*, aktualizované vydání (Praha: Argo, 2021), 17.

Pokusíme-li se naopak nahlédnout problematiku *japonských* hodnot prizmatem původního japonského animistického náboženství, které je všeobecně známé pod souhrnným označením *šintó* (神道, dosl. „cesta božstev“), zjistíme, že mimo jiné rozlišuje „dobro a zlo v estetických termínech“.³⁴⁾ Vlivný šintoistický kněz Motohisa Jamakage například uvádí, že dle „japonské senzibility je přímá linie inherentně krásná“. Hovoří v této souvislosti opět i o tradiční metodě květinových aranžmá (生け花, *ikebana*), kde jsou „přímé a prosté vzorce tradičně spojovány s někdejší japonskou aristokracií“ a důraz je kladen na neokázalost spíše než přehánění.³⁵⁾

V kontextu japonské estetiky je tedy určující jistá zemitost³⁶⁾ a zenově³⁷⁾ laděný minimalismus. Jak ovšem připouští i Lakoff s Johnsonem, ne všechny kultury jsou hodnotově orientovány právě tak jako americká. V některých je například pasivní přístup hodnocen výše než aktivní,³⁸⁾ což je i případ kultury japonské. Ta — snad pod vlivem čínského konfucianismu³⁹⁾ — klade důraz na příkladnou poslušnost vůči rodičům, starším či nadřízeným a obecně nabádá spíše ke stoické akceptaci vlastního místa ve světě. Jinými slovy, v hodnotovém systému japonské kultury hraje nemalou roli vliv starších estetických a filozofických konceptů převzatých původně z Číny (což je i případ zenového buddhismu), respektive vzniklých na domácí půdě již ve vzdálených dobách. Jedním z nich je i „harmonie“ (和, *wa*)⁴⁰⁾ a s ní spojené nahlížení oné „pasivity“. Konkrétněji ve smyslu akceptace svého údělu a potlačení vlastního já, a to na úkor skupiny či kolektivu, k němuž jedinec náleží a na němž je vpravdě „závislý“.

I.II — Kulturní odér a koncept mukokuseki

Jelikož všechny dále rozebírané hry byly vytvořeny v Japonsku, třebaže zobrazují fiktivní svět Spojených států, je vhodné přiblížit specifický fenomén té části japonské kulturní produkce označované jako *mukokuseki*. Vycházím zde z hypotézy, kterou formuloval Kóiči Iwabuchi v knize *Recentering Globalization*,⁴¹⁾ v níž mimo jiné tvrdí, že kterýkoli výrobek

34) Motohisa Yamakage, *The Essence of Shinto: Japan's Spiritual Heart*, trans. Mineko S. Gillespie – Gerald L. Gillespie – Yoshitsugu Komuro (Tokyo – New York: Kodansha International, 2006), 45.

35) Tamtéž.

36) Pro referenci viz například hodnotově kladně zabarvené výrazy pro estetické soudy jako např. *džimi* (地味, dosl. „chuť země“, volně překládáno výrazy jako „střízlivý“, „prostý“ aj.) a vůbec celou produkci známé oděvní značky Muji, která proslula právě svou neokázalou, zdrženlivou tóninou používaných barev.

37) Zenový buddhismus se do japonské kultury patrně nejzřetelněji otiskl v neklidném období středověku, který charakterizovaly střídající se vojenské vlády (幕府, *bakufu*), jimž namísto císařů, jejichž úloha se až na výjimky přesunula zcela do ústraní, fakticky velel *šógun* (将軍). Strohá estetika zenového buddhismu se pak odrážela nejen v náboženské ikonografii, ale především také ve „světských“ aktivitách běžného života, ať už šlo o přípravu čaje, stavební či zahradní architekturu aj. Viz Ryusaku Tsunoda – Theodore De Bary – Donald Keene, *Sources of Japanese Tradition: Volume I* (New York: Columbia University Press, 1964), 182.

38) Lakoff – Johnson, *Metaphory, kterými žijeme*, 38.

39) Edwin O. Reischauer – Albert M. Craig, *Dějiny Japonska*, přel. David Labus a Jan Sýkora (Praha: NLN, 2001), 16.

40) Samotný ideograf označující též „mír“ začal od počátku 8. století vedle pacifistických hodnot symbolizovat samotné Japonsko. Viz Švarcová, *Japonská literatura 712–1868*, 23.

41) Koichi Iwabuchi, *Recentering Globalization: Popular Culture and Japanese Transnationalism* (Durham – London: Duke University Press, 2002), 27.

s sebou nese kulturní otisk produkující země, třebaže takto nemusí být vždy vnímán. Autor v téže publikaci přibližuje specifické okolnosti moderní japonské historie, přičemž obzvláště vyzdvihuje zlom, který pro zemi znamenala porážka ve druhé světové válce a následná americká okupace. Tato drastická změna vedla dle Iwabuchiho názoru k radikálně introvertnímu zaměření japonské kulturní orientace,⁴²⁾ což je zvláště patrné ve srovnání s dřívějšími expanzivními snahami, jež vedly až ke vzniku japonského imperiálního panství ve východní Asii. Určujícím se tak po válce stalo přejímání západních, zvláště amerických vzorů, přičemž tato „kulturní introverze“ byla současně doprovázena i jistou „kulturní amnézií“, tedy snahou distancovat se od předcházejícího období⁴³⁾ ve znamení militarizace. Tyto snahy daly následně vzniknout zdánlivě bezbřehému termínu „poválečného období“⁴⁴⁾ (戦後, *sengo*), které definoval právě rozchod s touto minulostí a úzké vazby na Spojené státy. Japonská kulturní produkce poválečné doby je tak dle Iwabuchiho hluboce zakořeněna v amerických předlohách, kterou jsou ovšem v duchu národní tradice uzpůsobovány a domestikovány.⁴⁵⁾ Zmíněné pokusy o obrat „do sebe“ pak kulminují v pozdních 80., ale zejména v průběhu 90. let.

Zejména v 90. letech byla však patrné nejvíce markantní propast mezi postavením Japonska coby globální ekonomické mocnosti na jedné straně a jeho „ožebračující“⁴⁶⁾ závislostí na západních modelech v rovině kulturního diskurzu na straně druhé. Iwabuchi v této souvislosti odkazuje na slova nositele Nobelovy ceny za literaturu Kenzaburóa Ōeho, dle jehož názoru je japonská přítomnost na světové kulturní scéně „vážní“⁴⁷⁾ a v této mnohoznačnosti i obtížně uchopitelná, jelikož kulturní vliv jeho země v globálním kontextu dalece zaostává za ekonomickým.

Iwabuchi však v této souvislosti odmítá koncept „kulturní neutrality“ C. Hoskinse a R. Miruse,⁴⁸⁾ přičemž pro tyto účely zavádí termín „kulturní odér“, který definuje jako „moment, v němž je obraz současného životního stylu země původu silně a kladným způsobem evokován“ coby základ přitažlivosti samotného výrobku. Odérem pak míní pozitivně vnímanou „vůni“ jakožto společensky i kulturně přijatelný atribut daného produktu.⁴⁹⁾ Dodává však, že většinu japonského exportu v oblasti audiovizí lépe charakterizuje spíše absence těchto „vůní“.⁵⁰⁾ V této souvislosti proto zavádí pojem *mukokuseki* (v japonštině psáno jako 無国籍), který hovoří o vymazání „tělesných, rasových a etnických charakteristik“.⁵¹⁾ Iwabuchi však vznik tohoto fenoménu připisuje povaze dobové kulturní hierarchie, jíž v globálním měřítku dominoval Západ⁵²⁾ a jím prosazované hodnoty. Tomu

42) Tamtéž, 7.

43) Tamtéž, 10.

44) Carol Gluck, „The Past in the Present“, in *Postwar Japan as History*, ed. Andrew Gordon (Berkeley – Los Angeles: University of California Press, 1993), 64–95.

45) Iwabuchi, *Recentering Globalization*, 16.

46) Tamtéž, 3.

47) Kenzaburó Ōe, *Aimai na Nihon no wataši* (Tókjó: Iwanami šinšo, 1995).

48) Colin Hoskins – Rolf Mirus, „Reasons for the U.S. Dominance of the International Trade in Television Programs“, *Media, Culture, and Society* 10, č. 4 (1988), 500.

49) Iwabuchi, *Recentering Globalization*, 27.

50) Tamtéž, 27.

51) Tamtéž, 28.

52) Tamtéž, 29.

nasvědčuje i fakt, že postavy, které ve hrách s estetikou *mukokuseki* vystupují, jsou namnoze modelovány dle europoidních předloh,⁵³⁾ a ani trilogie *Resident Evil* není v tomto smyslu výjimkou.

I.III — Japonské reálie a ozvěny minulosti

Pro konkrétní reflexi japonských motivů v *Resident Evil* je podstatná identifikace a analýza alegorií, metafor či obecněji témat, jež odkazují k tehdy aktuálním událostem Japonska 90. let minulého století. Jedním z klíčových nástrojů k tomuto poznání je i několik málo dostupných rozhovorů s obecně spíše nesdílícím producentem a v případě prvního titulu režisérem těchto her, jímž byl Šindži Mikami. Zmíněné tituly budou tedy nahlíženy i prizmatem herního autora Mikamiho, ačkoli jsem si vědom, že toto označení je tradičně přisuzováno spíše tvůrcům artové kinematografie. Současně tak činím s vědomím, že videohry se coby médium od filmu v mnohém odlišují; z hlediska tvůrčího elementu jsou ještě výrazněji kolektivní povahy.

Specifickou atmosféru *Resident Evil* podtrhují četné japonské reálie, které jsou patrné zvláště v exteriérových lokacích. Konkrétně jde o porosty lián, bujné subtropické lesy či mlhu. Toto vše odkazuje k podnebí jihozápadního Japonska, oblasti Čúgoku (中国, dosl. „Střední země“) a Mikamiho dětství. Třebaže se Mikami jako dítě videohrám nevěnoval, místo, v němž vyrůstal, jej přirozeně hluboce ovlivnilo. Narodil se totiž v Iwakuni, provinčním městě prefektury Jamaguči v již zmíněné oblasti Čúgoku, jež se rozkládá v jihozápadní části hlavního ostrova Honšú. Jinými slovy, v japonské době „Středozápadu“. Tato subtropická rurální oblast s bohatou vegetací a hojností srážek je přitom, jak sám v rozhovoru pro magazín *Eurogamer* připouští, nejvíce proslulá americkou vojenskou základnou (Marine Corps Air Station Iwakuni), jejíž přítomnosti se ve městě přizpůsobila řada podniků a služeb, mnohdy pochybného charakteru.



Obr. 1, 2, 3: Vybrané podniky v centrální části Iwakuni, které cíleně oslovují zdejší americkou komunitu (říjen 2022, fotografie — autor článku)

53) Tamtéž, 27.

V samotném Iwakuni dále sídlí rozlehlé závody chemické divize konglomerátu Micubiši, jejichž nepříjemný a zřejmě též zdraví škodlivý odér lze vnímat na většině lokalit města, odtud tedy zřejmě pocházejí dva stěžejní inspirační okruhy série — biologické ohrožení a klíčová role americké armády. Město je vzdáleno pouhých 45 minut jízdy od neblaze proslulé Hirošimy, a tak lze konstatovat, že Mikami „vyrůstal mezi ozvěnami hrůz minulosti“.⁵⁴⁾

Horor coby svébytný žánr sehrál pro Mikamiho klíčovou roli i během dospívání, kdy byl údajně posedlý filmy jako *Texaský masakr motorovou pilou* (Tobe Hooper, 1974) či *The Evil Dead* (Sam Raimi, 1981). Hlavní důvod fascinace tímto žánrem pro něj však spočíval v úvahách o tom, co by na místě filmových protagonistů učinil on sám, v oné hypotetické možnosti zachovat se v dané situaci jinak: „Proto jsem chtěl dělat hororové hry, abych sám sobě daroval příležitost hrát dle svých vlastních voleb.“⁵⁵⁾

Nejde však přirozeně jen o osobní vzpomínky na dětství a dospívání, ale — jak vhodně upozorňuje Rachael Hutchinson⁵⁶⁾ — zřejmě také o reflexi obecnější historické paměti v kontextu dobových odhalení japonských válečných zločinů z období druhé světové války. Frederick R. Dickinson kupříkladu detailně líčí,⁵⁷⁾ jak během první poloviny 90. let docházelo v japonském mediálním prostoru k několika klíčovým odhalením ohledně aktivit té sekce někdejší císařské armády, jež vešla ve známost pod označením „jednotka 731“ a zodpovídala za pokusy s biologickými zbraněmi i jejich využití v někdejší Mandžusku. Konkrétně šlo o dvoudílný dokument s názvem *731, jednotka biologického válčení* (731細菌戦部隊, 731 saikinsen butai), který v dubnu 1992 odvysílala veřejnoprávní stanice NHK a v němž byl zachycen průběh jednotlivých experimentů. V srpnu 1993 pak tým japonských vědců zveřejnil důkazy o využití biologických zbraní ze strany japonské armády na různých místech Číny, přičemž veškeré tyto informace byly diskutovány na titulních stranách a v hlavních vysílacích časech tehdejších japonských médií.⁵⁸⁾

V tomto smyslu lze tedy konstatovat, že tvůrci série *Resident Evil* podle všeho dovedně převedli tematiku⁵⁹⁾ této kontroverzní části japonských dějin do moderního fikčního světa USA a promítli ji do kontextu neméně problematické části japonsko-amerických vztahů. Jak totiž bylo zveřejněno již v srpnu a listopadu 1976 v dvoudílném dokumentu *Ďáblova jednotka 731* (悪魔の731部隊, *Akuma no 731 butai*), někteří členové této skupiny záhy po skončení války unikli stíhání výměnou za vyzrazení obsahu svého výzkumu americkým okupantům.⁶⁰⁾

54) Parkin, „Meeting Mikami“.

55) Tamtéž.

56) Hutchinson, *Japanese Culture Through Videogames*, 172.

57) Frederick R. Dickinson, „Biohazard: Unit 731 in Postwar Japanese Politics of National ‚Forgetfulness‘“, in *Dark Medicine: Rationalizing Unethical Medical Research*, ed. William R. LaFleur – Gernot Böhme – Susumu Shimazono (Bloomington: Indiana University Press, 2007), 88.

58) Tamtéž, 88.

59) Aktivitu zmíněné jednotky 731 v Číně zahrnovaly vývoj biologických zbraní včetně nehumánních experimentů s viry a bakteriálními onemocněními typu cholery na živých lidech (viz tentýž text Fredericka R. Dickinsona, 88), odtud pak zřejmě pramení i inspirace pro obdobnou tematiku v sérii *Resident Evil*.

60) Tamtéž, 89.

I.IV — Metody narace a zvláštní význam deníkových záznamů

Vyjednávání mezi japonskými a americkými motivy lze sledovat i na úrovni samotné narace. Již v úvodní marketingové kampani během japonského uvedení prvního dílu *Resident Evil* se ostatně uvádí, že jde o „hru, která překonala film“,⁶¹⁾ přičemž explicitní paralely či různé narážky na metody filmové narace lze nalézt v mnoha rozhovorech s tvůrci této série.⁶²⁾

Základní struktura všech tří dále analyzovaných her vykazuje jen s malými obměnami v zásadě identické schéma. Expozice kombinuje voice-over sugestivního hlasu vypravěče, úryvky z novinových článků, uvádí na scénu ústřední postavy (či postavu jako v případě *Resident Evil 3*). Hlavní část hry pak sestává z procházení labyrintem povětšinou klaustrofobně vyhlížejících lokací, řešení hádanek, práce s omezeným inventářem a převážně násilné konfrontace s nepřáteli. Závěrem každého dílu se pak hráči střetávají s nejobávanějším monstrem, přihlížejí zničení celé lokace a jsou nuceni k finálnímu útěku. Toto se již — v souladu s mnoha žánrovými konvencemi, jež stanovil už snímek kanadského režiséra George A. Romera *Noc ožvlýchlých mrtvol* z roku 1968 — děje v čase úsvitu, s příchodem nového dne. Zatímco Romerův film nenechal přežít žádnou z vystupujících postav a jeho závěr byl spíše syrově beznadějný (až na hranici nihilismu), hry ze série *Resident Evil* nabízejí utěšenější konec plný zdrženlivého optimismu a odhodlání na straně přeživších.

Ústředním cílem *Resident Evil* je inscenování mezní situace, stavu permanentního napětí, v němž existuje prakticky jediný imperativ, a sice „přežít“. Dle Ewana Kirklanda⁶³⁾ evokuje již samotné slovo „survival“ existenční situaci, ve které hlavní protagonista čelí jak nepřátelům, tak událostem, jež zahrnují řešení hádanek a různé druhy destrukce.⁶⁴⁾ Kirkland dále tvrdí, že bez narativu, reprezentace a charakterizace by tyto hry byly pouhými testy smyslu pro prostorovou orientaci, řešení hádanek a nácviku míření. Chyběl by tedy jakýkoli element hororu či v pravém slova smyslu „přežití“. Podotýká rovněž, že survival hororové hry se zpravidla odvíjejí ve statických herních prostorech⁶⁵⁾ a ve jménu narativu zavádějí určité „restrikce interaktivity“⁶⁶⁾. Jinými slovy, umožňují procházet herním prostředím, které dovoluje pouze to, co je nezbytně nutné pro vyprávění příběhu.

Existuje množství paralel mezi pravidly narace klasického Hollywoodu a strukturujícími komponenty titulů z tohoto žánru. Dle Kirklanda totiž survival hororové hry pracují už v úvodních sekvencích s konvencemi narativní kinematografie k tomu, aby přiblížily postavy a umístění děje.⁶⁷⁾ Prominentní úlohu v tomto hrají cut-scenes, tj. neinteraktivní

61) Dvoustránková inzerce propagující první díl série právě s tímto sloganem se objevila v magazínu *Famícu* č. 12/11 z 22. března 1996.

62) Viz kupř. rozhovor se scenáristou druhého dílu série Noboruem Sugimuroem ve *Famícu* č. 33/14 z 13. srpna 1999, 120.

63) Kirkland zkoumá problematiku videoherního žánru survival hororu prizmatem kulturních a mediálních studií. V publikaci *Videogames and the Gothic* (New York: Routledge, 2021) se např. zabývá vztahem tzv. gotické literatury a herního média.

64) Ewan Kirkland, „Storytelling in Survival Horror Video Games“, in *Horror Video Games*, ed. Perron, 62.

65) Tamtéž, 63.

66) Tamtéž, 65.

67) Tamtéž, 65.

(video)sekvence, jež jsou zpravidla neparticipační povahy a de facto přerušují plynutí samotné hry. Vytvářejí napětí a slouží i jako kompenzace jinak absentujícího herního narativu.⁶⁸⁾ Kirkland mimoto konstatuje, že takovéto herní prostory jsou plné narativních fragmentů typu novinových článků, fotografií anebo deníků⁶⁹⁾ a s nadsázkou dodává, že v survival hororu si snad každý vede svůj deník, bez ohledu na to, zda jde o výzkumné pracovníky či např. hispánské či ruskojazyčné žoldnéře společnosti Umbrella s místy až groteskním akcentem. Santos a White ve svém psychoanalytickém pojednání téže série ostatně poznamenávají, že úkolem je zde rozebírat rozlámané, falešné a vytěsňené vzpomínky avatarů.⁷⁰⁾

Je ovšem nutné podotknout, že deníková tvorba, a zvláště její subžánr, který Earl Miner⁷¹⁾ charakterizoval jako „umělecký deník“,⁷²⁾ zaujímá v kontextu japonské literatury zvláštní místo. Prvek fikce, jak Miner dále podotýká, totiž „determinuje už samotnou povahu jejich vzniku“. ⁷³⁾ Některé z těchto děl v sobě nadto zahrnují fikční element do takové míry, že bývají řazeny do kánonu klasické japonské literatury vedle libret pro divadelní hry, poezie či klasických románů. Ve své analýze žánru uměleckého deníku Miner shrnuje, že mezi základní rysy japonské deníkové literatury patří „časté užití básní, odklon od denního zápisu a stylistická zjitřenost“.⁷⁴⁾

Jak ale naopak podotýká Christopher A. Paul ohledně důležitosti slov — jejich absence může být za jistých okolností stejně tak důležitá.⁷⁵⁾ Pro význam těchto analýz je totiž minimálně rovnocenný i rozbor designu herního prostředí a samotného procesu hraní. Zamysleme se nyní nad jedním z důležitých fenoménů japonské (nejen) vizuální kultury, jímž je vnímání prostoru a prázdnoty.

King a Krzywinska si všimají, že pro první tři díly série *Resident Evil* je zásadní „predeterminované rámování“⁷⁶⁾ obrazu. Jinými slovy, snímání prostoru z fixních úhlů, což bývá dáváno do souvislosti se srovnatelným řešením v již zmiňované francouzské hře *Alone in the Dark*. Zatímco někteří badatelé mají za to, že daný styl zobrazení čerpá inspiraci z obdobně statických záznamů bezpečnostních průmyslových kamer,⁷⁷⁾ osobně se kloním spíše k tomu názoru, že příhodnější je hledání paralel v klasické japonské kinematografii, konkrétně v rodinných dramatech⁷⁸⁾ jednoho z nejznámějších japonských režisérů Jasu- džiróa Ozu.

68) Tamtéž, 66.

69) Tamtéž, 67.

70) Marc C. Santos – Sarah E. White, „Playing with Ourselves: A Psychoanalytic Investigation of *Resident Evil* and *Silent Hill*“, in *Digital Gameplay: Essays on the Nexus of Game and Gamer*, ed. Nate Garrelts (Jefferson: McFarland, 2005), 74.

71) Někdejší profesor japonské literatury na Princetonské univerzitě.

72) Earl Miner, *Japanese Poetic Diaries* (Berkeley: University of California Press, 1976), 6.

73) Tamtéž.

74) Tamtéž, 9.

75) Christopher A. Paul, „Words, Design, and Play“, in *Wordplay and the Discourse of Video Games: Analyzing Words, Design, and Play*, ed. Christopher A. Paul (New York: Routledge, 2012), 162.

76) Geoff King – Tanya Krzywinska, *Tomb Raiders and Space Invaders: Videogame Forms & Contexts* (London: I.B. Tauris, 2006), 118.

77) Mejia – Komaki, „The Historical Conception of Biohazard in *Biohazard/Resident Evil*“, 328.

78) V japonském kontextu bývá Ozuova tvorba řazena do žánru *šómingeki* (庶民劇), tj. „dramat o prostých lidech“, typicky příslušících nižší střední třídy, viz Donald Richie, *Japanese Cinema: An Introduction* (Oxford – New York: Oxford University Press, 1990), 25.

Hledání paralel s Ozuovou filmografií je příhodné i v tom, že tyto hry s jeho snímky sdílejí strukturu narativních scén obsahujících primárně dialogy, jež mezi sebou coby překlenovací pojivo vyplňují momenty klidu či přímo záběry na různá zátiší. Šindži Mikami v tomto kontextu hovoří o tzv. *hašijasure* (箸休め),⁷⁹⁾ čímž má na mysli určité pravidelně se opakující intermezzo, jehož účelem je usměrňovat tempo hry a současně zajistit, aby pasáže vyplněné akcí a napětím neupadaly do nežádoucího stereotypu. Třebaže tematicky Ozuova dramata se sérií *Resident Evil* zdánlivě nesouvisejí, jak už zmínil i Jenkins ve svém pojednání o tzv. narativní architektuře,⁸⁰⁾ klíčová je pro tyto hry inspirace ve vyprávěcích postupech melodramatu, konkrétně v rozkrývání „vložených příběhů“⁸¹⁾ prostřednictvím četby nalezených dopisů a deníkových záznamů.⁸²⁾ A právě pečlivě budovaná atmosféra úzkosti a jemné melancholie s častými záběry na různá „zátiší“, práce se statickou kamerou a buddhisticky⁸³⁾ laděným vnímáním „prázdnoty“ se stávají klíčovými a obě tyto desítkami let oddělené produkce v mnohém spojují. Slovy japanologa, režiséra a scenáristy Paula Schradera⁸⁴⁾ a jeho knihy *Transcendental Style in Film: Ozu, Bresson, Dreyer* (1972) v tomto obě sdílejí specificky japonskou podobu tzv. transcendentního stylu, jenž je zaměřen ke kontemplaci. Nikoli ovšem díky obsahu, nýbrž daleko spíše prostřednictvím stylistických prostředků. Třebaže tato studie byla od svého původního vydání právem vystavena mnohé kritice a revizím, a to z důvodu Schraderova nedostatečného zájmu o hlubší specifika analyzovaných scén z hlediska jejich strukturální funkce,⁸⁵⁾ respektive pro příliš intuitivní způsob jeho interpretace,⁸⁶⁾ přínos jeho zakládajícího textu filmové vědě je z historického pohledu nesporný.⁸⁷⁾ Dle Schraderova názoru se transcendentní styl vyvíjel jakožto jeden z předchůdců žánru, který je dnes označován coby slow cinema, přičemž mezi jeho hlavní cíle patřilo prozkoumávání paměti (kolektivní či osobní), čímž tedy neoddělitelně souvisel právě s kontemplací čili „duševním nazíráním“.⁸⁸⁾

79) Viz krátký dokumentární snímek *Biohazard: 5th Anniversary*, YouTube, 27. 7. 2013, cit. 3. 12. 2022, <https://www.youtube.com/watch?v=ID3tBEDfseo>.

80) Henry Jenkins, „Game Design as Narrative Architecture“, in *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, eds. Noah Wardrip-Fruin – Pat Harrigan (Cambridge: The MIT Press, 2004), 118–130.

81) V originále „embedded stories“.

82) Jenkins, „Game Design as Narrative Architecture“, 128.

83) Kathe Geist, „Buddhism in *Tokyo Story*“, in *Ozu's Tokyo Story*, ed. David Desser (Cambridge: Cambridge University Press, 1997), 102.

84) Rovněž autor scénáře k proslulému Scorseseho filmu *Taxikář* z roku 1976 a režisér biografického snímku o kontroverzním japonském spisovateli Jukiui Mišimovi (*Mishima: A Life in Four Chapters*) z roku 1985.

85) Viz Noël Burch, *To the Distant Observer: Form and Meaning in the Japanese Cinema* (Berkeley: University of California Press, 1979), 160–162.

86) David Bordwell – Kristin Thompson, „Space and Narrative in the Films of Ozu“, in *Screen* 17, č. 2 (1976), 65.

87) Tento diskurz pak mj. dobře shrnuje Hoi Lun Law, *Ambiguity and Film Criticism: Reasonable Doubt* (Cham: Palgrave Macmillan, 2021), 29.

88) Viz Paul Schrader, *Transcendental Style in Film: Ozu, Bresson, Dreyer; With a New Introduction: Rethinking Transcendental Style* (Oakland: University of California Press, 2018), 21.

II — *Resident Evil* (1996)

Ačkoli série *Resident Evil* žánr survival hororu nevytvořila, stala se jeho nejznámějším a komerčně nejspěšnějším představitelem. Jen zde zkoumané trilogie se na celém světě ostatně prodalo více než 14 milionů kopií,⁸⁹⁾ přičemž jde vždy o solitérní zážitek, tj. hry pro jednoho hráče. Jeho úkolem je pokaždé projít herním prostředím za využití omezeného inventáře prostředků a zkrátka „přežít“ až do úplného konce. Mezi herní mechaniky patří chůze, běh, střelba či útok nožem, respektive četba nalezených písemných materiálů roztroušených v herním prostředí. V neposlední řadě je ale nezbytné i řešení různých hádanek a hlavolamů, které zpravidla obnáší sběr a kombinování rozličných předmětů nalezených v herním prostředí. Typicky jde o drahé kameny, vstupní karty, chybějící kliky od dveří anebo jiné takovéto předměty. Takřikajíc životně důležitý je rovněž sběr léčivých bylin a jejich kombinování s cílem vytvoření léčivého séra. Lze konstatovat, že hra naplňuje výše zmiňovaný Jenkinsův koncept „narativní architektury“,⁹⁰⁾ pročež se pohyb prostorem a překonávání výzev stává nejen kvalitou herního prostoru, ale i samotného narativu. Během procházení herním prostorem tak hráči nacházejí rozličné doplňující informace, které se stávají nikoli povinnou, přesto však stále významnou součástí celkového narativu. Rozsah hráčova prožívání je ale do značné míry variabilní a závisí na hloubce jeho individuálního zájmu.

Dle Jenkinse zážitek z hraní her nelze redukovat na pouhé prožití příběhu.⁹¹⁾ Z toho důvodu navrhuje označovat herní designéry nikoli jako vypravěče, nýbrž spíše jako „narativní architektky“.⁹²⁾ Jenkins pro lepší ilustraci svého konceptu uvádí paralelu s jistou z hlediska zkoumání narativu nepříliš signifikantní pasáží Tolstého románu *Vojna a mír*, v níž jedna z postav, Pierre, bezcílně bloudí bojištěm u Borodina.⁹³⁾ Důležitá je též paralela mezi někdejšími žánry her známým jako „side-scrolling games“,⁹⁴⁾ tedy her s postupně se odvíjejícím herním prostorem, viz například série *Super Mario Bros.* (スーパーマリオブラザーズ, *Súpá Mario Burazázu*; Nintendó, 1985–), a tradicí japonských svitkových obrazů (japonsky 絵巻物, *emakimono*), které během několika staletí svého dlouhého vývoje dokázaly zachytit nejen spirituální tematiku typu příběhů z Buddhova života,⁹⁵⁾ ale například i ryze poetické a „světské“ motivy plynutí ročních dob.

Můžeme-li však srovnávat inspirace svitkovými obrazy s japonskými „scroll games“, srovnajme nyní detailněji inspiraci rámování obrazu z filmů Jasudžiróa Ozu s fixními úhly a specifickým umístěním kamery v prvním dílu série *Resident Evil*. V řadě lokací je umís-

89) Viz prodejní statistiky celé série: *VGChartz*, cit. 18. 5. 2022, <https://www.vgchartz.com/gamedb/?name=resident+evil%20>.

90) Henry Jenkins, „Game Design as Narrative Architecture“, in *First Person*, eds. Wardrip-Fruin – Harrigan, 118–130.

91) Tamtéž, 120.

92) Tamtéž, 121.

93) Tamtéž, 122.

94) Japonsky 横スクロール型ゲーム (*joko-sukuróru gata gému*), dosl. „horizontálně se odvíjející hry“.

95) K tomuto viz například obrázkový svitek s názvem *Buddhova legenda* z přelomu 17. a 18. století, jenž vypráví životní příběh historického Gautamy Buddha ze sbírek Národní galerie Praha. Vystaven v rámci výstavy *Buddha zblízka* (3. 12. 2021 – 24. 4. 2022). Svitek v digitalizované podobě dostupný online: „Buddhova legenda“, *Národní galerie*, cit. 12. 4. 2022, <https://www.ngprague.cz/budha-zblizka/>.

těna na zemi, podobně jako Ozu používal umístění kamery na podlaze, zejména s ohledem na tradiční typ japonské architektury, v níž jsou pokoje vybaveny rohožemi z rýžové slámy zvanými *tatami* (畳), pro něž je dodnes příznačné, že jejich uživatelé sedí na zemi. V titulu *Resident Evil* však toto specifické umístění kamery funguje především tak, aby dále akcentovalo a prohloubilo klaustrofobické účinky herního prostoru. Nejen práce s kamerou, ale i světelný design pak jako by cíleně vytvářely atmosféru melancholie, vybízely ke kontemplaci. K tomuto ostatně směřuje i Mikamiho koncept *hašijasume*, dle něhož jsou ve hře sekvence napětí střídány pasážemi uklidňující klasické hudby a podobně.

Opět s Jenkinsem zde hovoříme o skutečně dovedném zakomponování narativních informací v rámci herní mizanscény.⁹⁶⁾ Jenkins navíc trefně vystihuje inspiraci melodramatickým modelem vyprávění, jemuž odpovídá i ztvárnění všech tří dílů série *Resident Evil*: „Úvod musí nastavit cíle postav anebo vysvětlit základní konflikt, závěr musí ukázat úspěšné dosažení cílů či porážku hlavního antagonisty.“⁹⁷⁾

II.1 — Základní struktura a synopse

První díl série uvozuje příjezd zásahové jednotky S.T.A.R.S. (zkratka pro „Special Tactics and Rescue Service“) na místo záhadného incidentu v lesích fiktivní horské oblasti Arklay Mountains nedaleko města Raccoon City kdesi na americkém Středozápadě. Na paralelní zásahový tým „Bravo“ zde totiž zaútočila skupina blíže neurčených agresorů. Záhy je v úvodním intru napaden i nově příchozí tým „Alpha“, a to patrně smečkou agresivních psů, kteří by dle svého potrhaného zevnějšku měli být mrtví. Přeživší členové týmu Alpha pak doběhnou do nedaleké usedlosti, načež se zobrazí jedna z klíčových nahrávacích obrazovek. V jejím rámu se na jinak černém pozadí (a rozdělena na tři části) objeví ve fontu imitujícím písmo psacího stroje následující oznámení: „Utekli do usedlosti, / o níž se domnívali, že je bezpečná / ačkoli...“⁹⁸⁾

V tu chvíli zbývá na scéně už jen ústřední hratelná postava (Chris Redfield či Jill Valentine), její kolega či kolegyně a kapitán týmu jménem Albert Wesker. Krátce po dramatickém vstupu do hlavní síně domu se odkudsi z vedlejšího sálu ozve výstřel, který je následován rozkazem kapitána Weskera. Ten ústřední postavě nařídí, aby incident prozkoumala. Po ohledání podezřelého místa pak hráči objevují první zombie, která ohlodává tělo jednoho z členů Bravo týmu. Stisknou-li hráči při ohledání zesnulého akční tlačítko, zobrazí se následující text: „Nyní je pouhým stínem svého někdejšího já.“ Tímto však narážíme na koncept stínů coby jeden z možných metaforických klíčů k pochopení japonské estetiky, který představil významný spisovatel Džuničiró Tanizaki⁹⁹⁾ v eseji *Chvála*

96) Henry Jenkins, „Game Design as Narrative Architecture“, in *First Person*, eds. Wardrip-Fruin – Harrigan, 123.

97) Tamtéž, 123. Podrobněji ke vztahu melodramatického modu a hollywoodského stylu vyprávění viz např. Christine Gledhill – Linda Williams, eds., *Melodrama Unbound: Across History, Media, and National Cultures* (New York: Columbia University Press, 2018).

98) V originále: „They have escaped into the mansion / where they thought it was safe / yet...“

99) Prozaik a esejista, svým založením bytostný romantik a estét, bývá považován za nejvýznamnějšího japonského spisovatele 20. století. Za svého života byl opakovaně, leč bezvýsledně, navrhován na Nobelovu cenu za literaturu. Viz Vlasta Winkelhöferová, *Slovník japonské literatury* (Praha: Libri, 2008), 277–279.

stínů (陰翳礼讃, *In'ei raisan*).¹⁰⁰ Autor jím ilustroval tradiční japonskou estetiku nejen v rámci tzv. „vysoké kultury“, ale především i zcela mondénních aktivit běžného života.

Důležitou paralelou k zápletky prvního dílu je nicméně i *Tajemný příběh z Jocuji* (四谷怪談, *Jocuja kaidan*), tradiční duchařský příběh ze starého Japonska s tématem zrady a pomsty, který Mikami údajně slyšel coby malý chlapec během studia na nižší střední škole a jenž v něm zanechal hluboké stopy.¹⁰¹ První díl trilogie s *Tajemným příběhem* sdílí téma zrady a nadpřirozené pomsty. V obecnější rovině hraje nezanedbatelnou roli také rozpad či minimálně trhliny v dosud převažujícím kolektivním vědomí a dynamicky se měnící místo dezorientovaného jedince, který hledá svou pozici uvnitř mizející skupiny. Klíčová je v tomto role vedoucího oddílu S.T.A.R.S., jímž je kapitán Albert Wesker, který své podřízené zradí a zanechá napospas monstrům vzniklým genetickými experimenty. V závěru hry je však zavražděn svým vlastním výtvořem, monstrem zvaným Tyrant, jehož zamýšlel jako dokonalou biologickou zbraň. Režisér Mikami scénu Weskerovy smrti interpretuje¹⁰² coby morální imperativ v duchu přísloví „kdo s čím zachází, s tím také schází“, čímž akcentuje morální poselství hry a zároveň apeluje na pokoru vůči přírodě. Nepřímo tak odkazuje i k funkci tradičních japonských strašidelných příběhů, jelikož zmíněná lidová vyprávění bývala snad dříve v ritualizované podobě využívána i k pedagogickým účelům, neboť zdůrazňovala různá morální poselství s cílem zachování společenského řádu.¹⁰³ Dělo se tak již v předmoderním Japonsku, nicméně nejen v rámci privilegovaných vrstev, ale i v „neurozeném“ prostředí městských či venkovských komunit.¹⁰⁴

Už od prvních scén hry je ovšem patrná nadsázka. Úvodní montáž představuje situace skrze obrázky a tajemně znějící voice-over mužského hlasu, jenž poodhaluje děj. Následuje krátký film ve stylu druhořadých exploatačních hororů, v jehož průběhu je elitní zášahový tým už na samém začátku hry téměř zlikvidován skupinou divokých psů. Poté, co se přežijí členové týmu dostanou do budovy zdánlivě prázdné venkovské usedlosti, následují stručné medailony představující vybrané postavy. Dozvídáme se tak (přesně v tomto pořadí) věk, krevní skupinu, výšku a hmotnost jednotlivých postav. Zvláště informace o krevní skupině přitom působí bizarně, bezděčně totiž prozrazuje zájem Japonců o tuto charakteristiku,¹⁰⁵ podle níž s oblibou predikují obecné charakterové vlastnosti člověka.

100) Neutuchající vliv tohoto textu z roku 1933 dokládají jak četné ohlasy v oblasti pozdějšího japonského písemnictví a související historiografie, tak i moderní televizní adaptace. Japonská veřejnoprávní stanice NHK World roku 2022 kupř. uvedla dokumentární pásmo s názvem *Chvála stínů: Krása, kterou miloval Džuničiró Tanizaki* (陰翳礼讃: 谷崎潤一郎が愛した美, *In'ei raisan: Tanizaki Džuničiró ga ai šita bi*), jež Tanizakiho esej zpracovává pro potřeby audiovize: „Tanizaki Junichiro on Japanese Aesthetics: In Praise of Shadows“, 1. 3. 2022, cit. 2. 3. 2022, <https://www3.nhk.or.jp/nhkworld/en/ondemand/video/5001346/?autoplay/>.

101) Viz Stuart, „Shinji Mikami“.

102) Viz krátký dokumentární snímek *Director's Hazard* (Takao Ogasawara) sestávající z rozhovorů s vybranými tvůrci hry. „Director's HAZARD“, *YouTube*, 27. 7. 2013, cit. 3. 12. 2022, <https://www.youtube.com/watch?v=ID3tBEDfeeo>.

103) Pozoruhodná je v tomto smyslu např. tematická kolekce strašidelných dřevorezů a jiných souvisejících ilustrací, kterou sestavil Kóiči Jumoto. Viz doprovodná publikace: Kóiči Jumoto, *Kokin jókai rui rui* (Tókjó: Pai intánašonaru, 2017).

104) Pavel Kořínek – Lucie Kořínková, „Mládež je pohromadě, večer hrůzy může započít (doslov)“, in Joe Hloucha, *Pavilon hrůzy* (Praha: K-A-V-K-A knižní a výtvarná kultura, 2022), 185.

105) Hutchinson, *Japanese Culture Through Videogames*, 72.

II.II — Transcendentní styl ve filmu a hrách

Jedna z klíčových scén prvního dílu se týká hry na klavír, která zvláště s přihlédnutím k danému kontextu vykazuje určité „transcendentní“ kvality. Ve scéně u prázdného baru se hráči setkávají s pianem, na němž se dříve zmíněná Rebecca neuměle pokusí dle dostupného notového zápisu zahrát Beethovenovu *Měsíční sonátu*. Její výrazně nedokonalá interpretace klasického díla doznívá i zpoza dveří poté, co hráči opustí danou lokaci, a stává se takřka „organickou“ součástí temněných chodeb usedlosti, jimiž dále pokračují. Současně akcentuje melancholický tón hry a zrcadlí nedokonalost i hrůzný rozměr zdejších experimentů, jež se taktéž dostaly mimo kontrolu. Masovou oblibu této skladby v Japonsku už před druhou světovou válkou přitom dokládá i část výše zmiňovaného Tanizakiho eseje¹⁰⁶⁾ *Chvála stínů*, v níž rozrušeně popisuje svůj zrušený výlet na Svátek pozorování měsíce (月見祭り, *Cukimi macuri*) do oblasti Išijamského chrámu, v jehož okolních lesích měly být pro pobavení masového publika instalovány tlampače pro reprodukci fonografových desek právě s touto skladbou.¹⁰⁷⁾

Zjevná je tedy podobnost některých aspektů prvních třech dílů série *Resident Evil* s jistým druhem artové kinematografie, o němž hovoří Paul Schrader v již zmiňované knize o transcendentním stylu. Zvláště nápadná je tu podobnost či přímo shoda s některými metodami, které pro své filmy s oblibou a repetitivně využíval právě zmiňovaný Jasudžiró Ozu. Jak poznamenává v úvodu nového vydání výše diskutované monografie sám Schrader, přiblížení dvou zdánlivě nesouvisejících trajektorií kinematografie a spirituality se událo v rámci „stylu, nikoli obsahu“.¹⁰⁸⁾

V souvislosti s Ozuovými filmy si Schrader všímá předvídatelnosti, která ovšem „nepramení z nedostatku iniciativy či původnosti“, nýbrž se zakládá na „primitivním konceptu rituálu, v němž je opakování upřednostňováno před rozmanitostí“.¹⁰⁹⁾ Analogicky k tomuto i mnohé herní mechaniky a situace ve hrách ze série *Resident Evil* působí sice repetitivně (jako pomalé souboje se stále dalšími ožvlými mrtvolami), avšak jejich důsledkem je spíše Schraderem zmiňované „umění transcendentního prožitku“.¹¹⁰⁾ Tím není míněn prvoplánově „ezoterický“ obsah, nýbrž spíše výsledný efekt procesů a dějů, které samy o sobě s ničím spirituálním přímo nesouvisejí. Tuto kvalitu získávají až prostřednictvím opakování, doplnění o vhodný hudební podkres a světelný design lokací. V nich se často využívá bodové osvětlení, které zároveň ponechává dostatek místa pro ony Tanizakim zmiňované stíny.

K aspektům transcendentního stylu v kontextu Ozuovy tvorby a zde zkoumaných her lze počítat i Mikamim zmiňovaná intermezza (*hašijasume*). Mezi jednotlivými sekvencemi dialogů či akce jsou tak záměrně ponechány odmlky, které zpomalují plynutí hry a zá-

106) V autorově tvorbě jeho vznik spadá již do pozdější fáze, kterou charakterizoval Tanizakiho konzervativní příklon k domácím hodnotám, a to v opozici k moderní civilizaci Západu, především pak Spojených států. Viz Donald Keene, *Modern Japanese Literature, An Anthology* (Rutland – Tokyo: Charles E. Tuttle Company, 1960), 25.

107) Džuničiró Tanizaki, *Chvála stínů*, přel. Vlasta Winkelhöferová (Košice: Knižná dielňa Timotej, 1998), 52.

108) Schrader, *Transcendental Style in Film*, 2.

109) Tamtéž, 51.

110) Tamtéž, 52.

roveň přesouvají pozornost k samotnému uplývání času i detailům herního prostředí. Ve smyslu zpomalení a prostředku ke zpracování prožitých hrůz slouží také místnosti s psacím strojem navržené k ukládání dosaženého postupu. Pro vytvoření specifického druhu melancholie či kladně vnímatelné „prázdnoty“ je však nepostradatelný fakt, že mu obvykle předcházejí sekvence koncentrovaného napětí a teroru. Další pauzy pak v těchto hrách zprostředkovávají nahrávací obrazovky otvírání dveří anebo pomalé chůze po schodech uprostřed temnoty, jež se odehrávají v monotónním tempu a akcentují napětí i transcendentní účinky.¹¹¹⁾

Vrátíme-li se však ke specifickému užití Beethovenovy *Měsíční sonáty*, je nutné připomenout, že vztah Japonců ke klasické hudbě z Evropy je tradičně silný.¹¹²⁾ Dle informace z úvodní sekvence je děj hry situován do září 1998, od doby vydání tohoto titulu tedy jen nepatrně vzdálené budoucnosti. Právě na druhou polovinu tohoto měsíce či začátek října pak v Japonsku dle tradičního lunárního kalendáře připadá „Slavnost pozorování měsíce“ *Cukimi macuri*.

Zvyk pozorování měsíce byl do země importován z Číny už přibližně v 9. století, a třebaže byl zprvu výsadou příslušníků dvorské šlechty, v pozdějších staletích (zejména v předmoderním období Edo) pronikl i mezi široké vrstvy obyvatelstva, které si jej asociovalo s výročními oslavami sklizně. Spojován byl tento svátek konkrétně s obligátním popíjením *sake*, skládáním básní, a právě hrou na hudební nástroje.¹¹³⁾

Moment, kdy známou melodii začne Rebecca neumělým způsobem interpretovat na klavírním křídle u opuštěného baru, je zásadní hned z několika důvodů. Kromě roviny transcendence je významná právě „nedokonanost“ jejího provedení, jež pramení z nedostatečné hráčské techniky. Pokud ji navíc Chris nechá dále cvičit a sám se vydá prozkoumávat další prostory usedlosti, hraje tato skladba ještě chvíli na pozadí a vytváří zvláštní melancholickou atmosféru, která vybízí k meditaci a rozličným úvahám nad smyslem celé hry.

Příznačné též je, že každá ze tří her končí ve fázi úsvitu, kdy noc přechází v nový den. Toto je zohledněno i v hudebním doprovodu. Názvy závěrečných skladeb z prvních dvou dílů série *Resident Evil* tento stav přímo reflektují: *Still Dawn* (Stále úsvit), *Dawn Never Fails to Come* (Úsvit nikdy neopomene přijít). K tomuto nutno poznamenat, že užití spíše uklidňujících, ambientních melodií je v japonském prostředí typické. Znělky televizních zpravodajských relací kupříkladu rovněž zakončují (namísto dramatických melodií typických pro západní stanice) klidné tóny doprovázející pohled na siluetu nočního města.¹¹⁴⁾

111) V tomto kontextu bych dále uvedl sekvenci z filmu *Slon* (2003, v témže roce oceněn Zlatou palmou na festivalu v Cannes) režiséra Guse Van Santa. V jejím rámci táž Beethovenova *Měsíční sonáta* doprovází postavu, jež z hlediska narativu zdánlivě bezvýznamně prochází budovou školy, v níž se schyluje k atentátu. Tyto mimořádně pomalé a podprahově zlovolné pasáže, které částečně přecházejí do slow-motion, ovšem výrazně dotvářejí enigmatickou atmosféru s předtuchou budoucích katastrof, která je pro žánr hororu zcela zásadní.

112) Viz Michael Wilpers, „From Court to Concert Hall: The Origins of Classical Music in Japan“, *National Museum of Asian Art, The Smithsonian Institution*, 1. 9. 2021, cit. 9. 5. 2023, <https://asia-archive.si.edu/from-court-to-concert-hall-the-origins-of-classical-music-in-japan/>.

113) Viz *Informační bulletin Velvyslanectví Japonska '22: svátky, zvyky, sezónní slavnosti*, 12.

114) Pro referenci viz znělka večerní zpravodajské relace japonské veřejnoprávní stanice NHK.

II.III — Apropriacie biblických motivů a čas hry

Bylo by ovšem chybou usuzovat, že je první *Resident Evil* ryzím produktem buddhismu či šintoistického vidění světa. Podobně jako Ozuovy „bytotně japonské“ snímky, které lze stejně tak nahlížet prizmatem hollywoodských konvencí,¹¹⁵⁾ jež japonské realie naopak spíše popírají, jde i v případě této hry (a celé série) o eklektickou směs různých (nezřídka protichůdných) názorových proudů a inspirací. Tak například nedlouho před koncem hry je možné zavítat do prostor márnice, kde v černých igelitových pytlích leží vyrovnána řada těl. V jednom z písemných dokumentů na psacím stole lze pak nalézt úryvek z *Bible*, konkrétně z První knihy Mojžíšovy. Jde o moment, kdy Abraham vztáhl ruku po noži s úmyslem obětovat jediného syna Izáka coby obětního beránka. V poslední chvíli byl však odvrácen, načež mu za úspěšně složenou zkoušku loajálnosti bylo odkudsi z nebe přislíbeno následující: „Jistotně ti požehnám a tvé potomstvo jistotně rozmnožím jako nebeské hvězdy a jako písek na mořském břehu. Tvé potomstvo obdrží bránu svých nepřátel...“¹¹⁶⁾

Třebaže po vytržení z religiózního kontextu a téměř výsměšném umístění do zcela ne-souvisejícího prostředí hry není vůbec zřejmé, či potomstvo (a zda vůbec) bude rozmnoženo, ironizující inspirace židovsko-křesťanskou tradicí tímto v rámci série nekončí. Coby další z „okcidentalismů“ například jedna z maleb nad krbem v policejní stanici druhého dílu připomíná variaci na téma umučení svatého Šebestiána s příznačně svázanými rukama. Svérazné nakládání s křesťanskou ikonografií lze však shledat i v jiných japonských titulech, například sérii *Bayonetta* (PlatinumGames, 2009–), jejímž tvůrcem je právě režisér *Resident Evil 2* Hideki Kamija.

S atmosférou teroru pak úzce souvisí vizuální podoba monster, která je v prvním titulu série shodně založena jak na lidech (především tzv. zombie, tedy T-virem zasažení výzkumní pracovníci laboratoře ukryté v prostorách venkovské usedlosti poblíž fiktivního Raccoon City), tak ale i zvířatech (viz nemrtví psi, vrány, pavouci, hadi aj.) či dokonce rostlinách (agresivní rostlina s názvem „Plant 42“). Jejich modelace se přitom zakládá na pečlivém studiu reálných předloh (způsob kladení pavoučích nohou je přesně odpozorován na skutečných zvířatech a následně transponován do podoby hypertrofovaných pavouků v rámci fiktivního univerza hry). Lze konstatovat, že coby oživlé mrtvolky jsou zde „lidé“ postaveni na roveň zvířatům a rostlinám. Samotné označení viru názvem „T-virus“ slouží jako nepřilíš vynalézavá zkratka pro „Tyranský virus“. Tyrant coby závěrečný antagonistu hry je zároveň nedokončenou podobou zamýšlené biologické zbraně, kterou zdejší laboratoře vyvíjely.

V souladu s tradicemi japonského šintoismu se lze dále domnívat, že pojetí hry vykazuje stopy animistického pohledu na svět. Konečná destrukce celého herního prostředí pak slouží jako svého druhu očista (禊ぎ, *misogi*). Ta se v jedné ze svých forem v rámci šintoistického rituálu realizuje prostřednictvím očištění koupele¹¹⁷⁾ v moři, a sice v čase

115) Viz Shigehiko Hasumi, „Sunny Skies“, trans. Kathy Shigeta, in *Ozu's Tokyo Story*, ed. David Desser (Cambridge: Cambridge University Press, 1997), 118–129.

116) *Bible, Písmo svaté Starého a Nového zákona, ekumenický překlad* (Praha: Ekumenická rada církví v Československu, 1985), 38. V původním anglickém znění se ve hře objevuje toto: „I will surely bless you and make your descendants as numerous as the stars in the sky, and as the sand on the shore. Your descendants will take possession of the cities of their enemies.“ (Genesis 22:17).

117) Yamakage, *The Essence of Shinto*, 94.

úsvitu. Časem těchto her je však večer a zejména noc. Až na samém závěru děje vždy přichází úsvit (v případě všech dílů trilogie), který lze v souladu s šintoistickou senzibilitou vnímat jako nový začátek, rituální „smytí“ všeho zlého i coby případný můstek k dalšímu pokračování.¹¹⁸⁾

III — Hořce ironický portrét doby: *Resident Evil 2* (1998)

Druhý díl série navazuje na události předchozího se zhruba dvouměsíčním odstupem. 28. září 1998 večer se v Raccoon City setkává novic místního policejního sboru Leon S. Kennedy a sestra jednoho z ústředních protagonistů prvního dílu, studentka Claire Redfield. Za dramatických okolností se však po útoku oživlých mrtvol rozdělí a v poslední chvíli před rozloučením si slíbí setkat se na policejní stanici. Začátkem hry je nutné zvolit jednoho z dvojice avatarů a s nimi spojených paralelních scénářů. Od této volby se pak odvíjí řada výrazných specifik v průběhu příslušné příběhové linie. Konec hry je ovšem v obou případech stejný. Celé herní prostředí je zničeno a obě hlavní postavy opouštějí město v doprovodu osmileté dívky jménem Sherry.

Vyberou-li hráči scénář v roli Leona S. Kennedyho, stane se jedním z určujících momentů setkání s tajemnou špiónkou jménem Ada Wong. Ta tvrdí, že ve městě hledá milence, který zde byl zaměstnán coby vědecký pracovník. V několika pasážích se ovšem role Leona a Ady střídají, protože hráči hrají v roli Ady, a to například v situacích, kdy je Leon vážně zraněn a typicky v bezvědomí. Postupně se tak rozvíjí pocit závislosti jednoho na druhém.

Pakliže hráči zvolí roli Claire Redfield, klíčovým se v průběhu hry stává setkání s osmiletou dívkou jménem Sherry Birkin. Jak následně vyjde najevo, Sherry je dcerou Williama Birkin, vědce, který má na svědomí vývoj smrtícího viru, jenž proměnil většinu obyvatel Raccoon City v oživlé mrtvolky. Dal též vzniknout řadě hrozivých monster, přičemž v jedno z nich se sám Birkin nakonec v důsledku aplikace viru do vlastního těla proměnil. Ještě znepokojivější je ovšem fakt, že netvor dceru pronásleduje za účelem replikace vlastního embrya. Slovy Rachael Hutchinson zde hra přímo reflektuje japonský společenský diskurz 90. let, jenž se dotýkal „úzkostí ohledně asistované reprodukce, potratů a statutu nenarozeného dítěte“.¹¹⁹⁾

Williamu Birkinovi se ovšem oplodnění vlastní dcery skutečně podaří a úkolem hráčů je sehnat pro Sherry antivirus, k jehož získání sehraje zásadní roli Sherryina matka Annette (rovněž vědkyně jedné z laboratoří korporace Umbrella). Dívka ve hře ovšem nevystupuje pouze jako pasivní oběť, nýbrž i v roli aktivního činitele. V několika úsecích se proto stává ústřední hratelnou postavou. Jejím úkolem je například pomoci Claire nalézt chybějící klíč k dalšímu postupu. Toto se navíc děje v již tak dosti pochmurných lokacích měst-

118) Sám fakt, že hra končí v čase úsvitu, přirozeně není výhradně japonským specifikem, jelikož už např. dříve zmiňovaný Romerův zakládající snímek *Noc oživlých mrtvol* se uzavíral v téže denní době. V kontextu série *Resident Evil* však i díky hudebnímu podkresu směřuje toto časové ohraničení daleko více k tématu naděje a očisty, nikoli pesimistické kritice společnosti.

119) Hutchinson, *Japanese Culture Through Videogames*, 172.

ské stoky. Zdánlivě generické videoherní lokaci, která ale díky střídání rolí obou protagonistek v dané narativní linii vykazuje notnou míru tvůrčí invence.

Herní lokace tvoří v případě obou scénářů ulice města, policejní stanice a následně zejména městské stoky, které se nakonec stávají jedinou únikovou cestou z města, které (jak rovněž v průběhu hry vyjde najevo) vědomě odřezává od světa náčelník místní policie, jehož společnost Umbrella dlouhodobě podplácela. V záměrně šokující scéně se s náčelníkem setkává Claire osobně v jeho vlastní kanceláři, a to ve chvíli, kdy na pracovním stole přímo před ním leží zkrvavené tělo starostovy dcery. Zatímco náčelník rozmlouvá o své zálibě v taxidermii s poukazem na hlavy vycpaných zvířat visící na stěně pracovny po jeho levici, nelze se — už vzhledem k nápadně nevyrovnanému, nyní nepřírozeně pomalému způsobu jeho řeči — ubránit vzpomínce na jednu ze scén Hitchcockova *Psycha* (1960), v níž sociopaticky působící Norman Bates v podání Anthonyho Perkinse rozmlouvá s vyděšenou Marion Crane (Janet Leigh) o téže zálibě. V případě hry jde však spíše o hravou referenci hraničící s parodií, respektive opět o určitý „okcidentalismus“. Nutno ovšem dodat, že i Hitchcock sám s oblibou porušoval žánrové konvence, pročez pečlivě budovanou atmosféru úzkostného napětí místy odlehčoval humornými prvky.¹²⁰⁾

Jednou z klíčových postav druhého dílu je nicméně William Birkin. V jeho paranoidních úvahách figuruje i hluboká nedůvěra ke společnosti, pro niž pracuje. Jak vyplývá z jeho e-mailu adresovaného náčelníkovi místního policejního sboru a z informací o úplatku ve výši deseti tisíc dolarů, který mu zaslal ve snaze zajistit si ochranu a současně zabránit jakýmkoli interferencím třetích stran do svého výzkumu nového typu viru, Birkin je ztělesněním pečlivě budované atmosféry paranoie a všeobecné úzkosti, která celou hrou prostupuje. Zmíněnou Birkinovu zprávu pak hráči nalézají jako pozůstalost jistého investigativního novináře, který probíhající události ve hře trefně glosuje coby „hořkou ironii“.

V narážce na toto vyjádření lze konstatovat, že hra je zvláště s ohledem na dříve zmiňovaná skandální odhalení ohledně válečných aktivit jednotky 731 a jejich nehumánních experimentů na lidech volnou alegorií na společenské klima tehdejšího Japonska. Zemi po bezmála dekádě ekonomické stagnace, zemětřesení v Kóbe a s obavami z nejistých vyhlídek budoucnosti portrétuje hořce ironickým způsobem. Snad jde o znaky „nového individualismu“,¹²¹⁾ který se dle Masakazu Jamazakiho¹²²⁾ začal v Japonsku výrazněji prosazovat od 70. let v období bezprecedentního ekonomického rozmachu, avšak začátkem 90. let zjevně dospěl ke krizi. Toto souvisí zejména s celkovou nejistotou po roce 1991, kdy došlo ke splasknutí tzv. bublinové ekonomiky založené na uvolněné monetární politice a extrémně nadhodnocených cenách nemovitostí a cenných papírů, po níž následovalo vleklé období hospodářské recese. Tato etapa je známá pod označením „ztracená desetiletí“ a bývá spojována s pokusy o reformy hospodářství zatíženého přílišnou byrokracií a regulacemi.¹²³⁾ Tehdy docházelo i k restrukturalizacím řady odvětví, zejmé-

120) Robert E. Kapsis, *Hitchcock: The Making of a Reputation* (Chicago: The University of Chicago Press, 1992), 36.

121) Masakazu Yamazaki, „Signs of a New Individualism“, in *Years of Trial: Japan In The 1990s*, ed. Yōichi Masuzoe (Tokyo: Japan Echo Inc., 2000), 314.

122) Yamazaki vystudoval estetiku na Ósacké univerzitě, o japonské kultuře a literatuře pak přednášel v USA na univerzitách Yale a Columbia.

123) Yōichi Masuzoe, „The Long and Painful Aftermath of the Bubble“, in *Years of Trial*, ed. Masuzoe, 105.

na tradičních japonských korporacích, jejichž zkostnatělé struktury ztrácely konkurenceschopnost.

III.I — Paradox milostného citu

Vedle reflexí socioekonomických posunů je u druhého dílu signifikantní i nenápadné budování zdánlivě vedlejšího, nicméně nakonec zcela rozhodujícího milostného „vztahu“ Leona a Ady. K jeho analýze dobře poslouží dualita konceptů *tatemaie* (建前) a *honne* (本音), jež mimo jiné zkoumal i známý japonský psychiatr Takeo Doi. Zatímco *tatemaie* je z vývojového hlediska „výsledkem socializace“¹²⁴⁾ a odkazuje k tomu, co se prezentuje navenek a co lze někdy ztotožnit s prostou přetvářkou, *honne* označuje ony pravé a skrývané názory či úmysly. V kontextu japonské společnosti má však jejich užití mnohem komplexnější rozsah a jak podotýká Doi, *tatemaie* by současně nemělo být považováno za pokrytectví, jelikož oba tyto termíny označují jednu a tu samou realitu a jsou „vzájemně konstituující“.¹²⁵⁾

Dobrým příkladem pro demonstraci tohoto inherentně japonského módu uvažování¹²⁶⁾ je v rámci druhého dílu série právě vztah dosud stále naivního Leona a tajemné Ady. Jakožto *tatemaie* Ada přichází do Raccoon City hledat svého milence, který pracoval v jedné z místních laboratoří farmaceutické korporace Umbrella, coby *honne* však ve městě operuje s vlastními zájmy jako špiónka. Naopak Leon coby *tatemaie* předstírá, že jí chce zajistit bezpečí, zatímco jako *honne* ji zřejmě tajně miluje. Oboustranná přetvářka je ovšem paradoxně tím, co jim navenek umožňuje komunikovat. Postupné sblížování ovšem oba zraňuje, a to nejen duševně či metaforicky, nýbrž i doslova a fyzicky. Jejich nenaplněný vztah končí vyznáním a následnou smrtí Ady, která mizí pádem do hlubin podzemní laboratoře. Klasický konflikt mezi společenskou či jinou povinností jedince (義理, *giri*) a lidskými city (人情, *nindžó*)¹²⁷⁾ se přitom vyjevuje v klíčové, velmi vyhocené scéně krátkce předtím, než Ada (alespoň na čas) zahyne. Míří nejprve zbraní na Leona a vyzývá jej k předání důkazních materiálů, které potřebuje k dokončení svého špiónážního úkolu. V poslední chvíli však podlehne svým citům a zbraň složí.

City tedy vítězí, nicméně hrdinčina přirozená lidská slabost je vzápětí potrestána zoufalou střelou z hlavně zbraně, kterou drží umírající Annette Birkin. Tím se zároveň umocňuje tragický rozměr tohoto „morálního poklesku“. Dramat na téma nenaplněné lásky dvou milenců se přitom v japonské literatuře objevuje bezpočet. Vzpomenout si lze především na kdysi oblíbený žánr libret o tragických sebevraždách milenců (心中物, *šindžú-mono*),¹²⁸⁾ na který se ale odkazuje pouze vzdáleně, jelikož Leon nešťastnou scénu přežívá.

124) Doi, *The Anatomy of Self*, 46.

125) Tamtéž, 38.

126) Tamtéž, 40.

127) Švarcová, *Japonská literatura 712–1868*, 160.

128) Tamtéž.

III.II — Zemětřesení v oblasti Hanšin a jeho politické důsledky

V kontrastu k prvnímu dílu se značné části druhého a třetího pokračování odehrávají v exteriérových lokacích zdevastovaného Raccoon City, jehož liduprázdné ulice jsou posety vraky hořících či doutnajících osobních vozů a autobusů, zohavených těl obětí a všudypřítomných barikád. V této atmosféře zmaru a chaosu se zřejmě odráží i ozvěny velkého zemětřesení v oblasti Hanšin (souměstí Kóbe a Ósaky), jelikož i samotné studio Capcom sídlí přímo v Ósace. Navzdory či snad právě kvůli nepřiměřeně pomalé reakci japonské vlády se totiž „pomocí“ civilistům v této bezprecedentní situaci chopila japonská mafie.¹²⁹⁾ Zde lze tedy spatřovat paralely s obrazem neschopné, a především nedůvěryhodné vlády v transpozici obdobných výjevů do fikčního prostředí Raccoon City.



Obr. 4: Pobřežní park Meriken s upomínkou na někdejší zemětřesení, Kóbe (listopad 2022, fotografie — autor článku)

Dne 17. ledna 1995 v časně ranních hodinách udeřilo na Kóbe a přilehlá města v jihozápadní oblasti země velké zemětřesení, které bylo zároveň prvním testem toho, zda a do jaké míry je Japonsko připraveno na stav nouze. Profesor historie na Kjótské univerzitě Nobuo Noda v této souvislosti a se zvláštním zřetelem na Schmittův koncept „komisařské diktatury“ formuluje několik základních otázek, na něž si vzápětí sám odpovídá:

Byl náš národ připraven učinit vše možné tak, aby zajistil veřejnou bezpečnost a pořádek? Byl politický systém schopen prokázat svou připravenost a kapacitu čelit abnormálním, stejně jako normálním situacím? Bohužel, odpověď zní, že nikoli.¹³⁰⁾

Noda svou úvahu posouvá dál v intencích zevrubné analýzy japonské politické situace 1. poloviny 90. let až k inspiraci dílem J.-M. Guéhennoa s názvem *Konec demokracie*. Podnětná je v této souvislosti pasáž o nadnárodních korporacích, které jako jedny z mála vedoucích subjektů na globální scéně dokáží čelit výzvám, jimž tradiční národní státy spíše podléhají.¹³¹⁾ Jelikož se dle Nody tyto nově vznikající „sítě“ spojující jinak nesourodé skupiny lidí neustále transformují a jejich jediným cílem je generování zisku, znamená to, že

129) Jan Sýkora, „Japonsko 90. let“, in *Dějiny Japonska*, eds. Edwin O. Reischauer – Albert M. Craig, přel. David Labus – Jan Sýkora (Praha: Nakladatelství Lidové noviny, 2001), 325.

130) Nobuo Noda, „The Great Hanshin Earthquake and Dysfunctional Japan“, in *Years of Trial*, ed. Masuzoe, 219.

131) Tamtéž, 223.

lidem nemohou poskytnout pevný hodnotový základ či oporu. Nevyhnutelným důsledkem těchto procesů je potom pocit osamění a určité sociální dislokace.

Lze konstatovat, že některé tyto procesy zachycuje i druhý (a následně též třetí) díl série, který plynule navazuje na předchozí a zobrazuje stav, kdy smrtící virus zasáhl blízké Raccoon City. Dále přitom prozkoumává zejména fungování zkorumpované korporace Umbrella, která navenek vystupuje coby farmaceutický konglomerát, tajně však vyvíjí i biologické zbraně, a jak vyplývá z mnoha nalezených materiálů, je úzce propojena s politickým systémem nejen na místní, ale i celostátní úrovni. Současně zachycuje i rozporuplný charakter vědců, které zaměstnávala či dosud zaměstnává.

III.III — Další japonské reálie a Mikamiho osobní vklad

Odhlédneme-li od skutečnosti, že už samotný obchod se zbraněmi, jedna z úvodních lokací hry, se jmenuje „Kendo“, ve hře lze na mnoha místech identifikovat více či méně zjevné narážky na Japonsko či přímo japonské reálie. Ostatně tvůrce série, Šindži Mikami, trávil svůj volný čas v mládí právě studiem umění boje s japonským mečem, tedy *kendó* (剣道).¹³²⁾ I v případě druhého dílu tak lze konstatovat, že Mikamiho osobní preference a záliby se zde otiskují prostřednictvím řady elementů. Vedle využití klasické hudby (viz dříve analyzovaná *Měsíční sonáta*) lze mezi tato specifika řadit zmíněný obchod se zbraněmi „Kendo“, jednu z úvodních lokací druhého dílu, který nepřímou sehraává i zajímavou úlohu v dílu třetím. Z písemných materiálů nalezených na policejní stanici dokonce vyplývá, že místnímu policejnímu sboru v rámci zakázkové výroby dokonce dodává zbraň s přezdívkou „samurajský meč“. Mezi další reálie patří už například kostým ústředního hrdiny, jehož vizuál byl zjevně inspirován uniformami japonských bezpečnostních složek. Tomu nasvědčuje i fakt, že sama tato postava je ve hře představena coby čerstvě nastoupivší příslušník místního policejního sboru.¹³³⁾

Nejde však pouze o japonské reálie, ale zejména se zřetelem k západní tradici také o značně neortodoxní přístup k některým vysoce citlivě vnímaným tématům. V rámci druhého dílu lze mezi tyto zařadit například zneužívání dětí, a to na příkladu osmileté Sherry, kterou se pokouší „oplodit“ vlastní otec proměněný v nestvůru.

Výrazně odlehčenější příklad nesporně japonských reálií lze potom shledat v sebeironické minihře *Tófu: The Survivor*, v níž hráči vystupují v roli přeživšího kusu fermentovaných sójových bobů, jehož úkolem je zajistit pro korporaci Umbrella vzorek uniklého viru. Hra navíc končí obrazem vojáka, který hůlkami konzumuje polévku s *tófu* (豆腐), tedy neméně groteskním výjevem z představovaného prostředí americké armády.

132) Viz Parkin, „Meeting Mikami“.

133) Viz oficiální japonský průvodce hrou s názvem *Baiohazádo 2 kóšiki gaido bukku* (Ósaka: Kapukon kabušiki gaiša, 1998), 5.



Obr. 5,¹³⁴⁾ 6,¹³⁵⁾ 7¹³⁶⁾; Protagonista hry Leon S. Kennedy, vizuál postavy a vybrané ukázky uniforem japonských bezpečnostních složek



Obr. 8, 9: Ukázky úvodní a závěrečné obrazovky z vložené minihry Tófu: The Survivor

III.IV — Posouvání hranic a prolamování tabu

Jak tvrdí Rachael Hutchinson, v důsledku incestní agrese vlastního otce a s tím spojené „viktimizace postavy Sherry Resident Evil 2 prolamuje mnohá kulturní tabu“.¹³⁷⁾ Jak ovšem dále podotýká, v žánru survival hororu je taková detabuizace zcela adekvátní. Doplnil bych, že přímo vitální, neboť série v tomto navazuje na dřívější kontroverze prvního dílu ohledně zobrazování explicitního násilí, a to především v úvodní videosekvenci,¹³⁸⁾ a dále posouvá hranice možného v rámci hororové fikce. Nepřímo tak klade otázku, kam až lze v rámci

134) Ilustrace převzata z téhož průvodce, ze strany 5.

135) Fotografie převzata ze stránek firmy Kjúšú junifómu sentá: „ツイル, cuiru (kepr)“, スペシャリスト:オールシーズンカタログ, *Supešarisuto: óru šízun katarogu* (Specialista: katalog pro každou sezónu), cit. 4. 12. 2022, <http://www.kyu-uni.co.jp/guard.html>.

136) Převzata ze stránek firmy Ašisuto: *Assist-Tokyo*, cit. 4. 12. 2022, <https://assist-tokyo.com/blog/useful/113286>. Fotografie bez názvu ilustruje text s nadpisem „警備といえど制服! 警備員の制服の意味や重要性, *Keibi to ieba, seifuku! Keibi'in no seifuku no imi to džújósei*“ (Řekne-li se ostraha, vytane na mysl uniforma! Význam a důležitost uniformy pracovníků ostrahy).

137) Hutchinson, *Japanese Culture Through Videogames*, 171.

138) O těchto kontroverzích se zmiňuje např. Burnham, *Supercade*, 177.

existujících či pouze myslitelných mezí diskurzu na téma honby za osobní kariérou a profesním úspěchem zajít a co je ještě vůbec možné pro dosažení takovýchto cílů obětovat.

Jak konstatují Robert Mejia a Rjúta Komaki, první tři tituly ze série *Resident Evil* představují antikapitalistický politický komentář a slouží i jako „důležitý archiv nadnárodní úzkosti a touhy“¹³⁹⁾ v tom smyslu, že jsou sice japonským kulturním artefaktem, avšak byly cíleně vyvinuty pro spotřebu nejen v rámci trhu japonského, ale zejména také v Severní Americe a na jiných světových trzích. Ve své argumentaci dokonce konstatují, že celá série „nebyla ve skutečnosti o ožvlých mrtvolách, nýbrž o produkci biologických zbraní“¹⁴⁰⁾ a s tím související problematice nelidských aspektů korporátního prostředí. Mejia a Komaki dále uvádějí, že ožvlé mrtvoly a další monstra vystupující v těchto hrách nejsou prvoplánově demonizována, nýbrž mají spíše probouzet sympatie. V tomto ohledu jdou však hry dále. Nejen že „poskytují letmé pohledy na někdejší lidskost [těchto] ožvlých mrtvol“, ale v souladu s tradicemi japonského hororu vykreslují existenci těchto monster nikoli jako důsledek morálního poklesu jedince (jak je tomu obvykle v tradici západního hororu), nýbrž jako „trest za selhání [celé] společnosti“.¹⁴¹⁾ Toto tvrzení podporuje i scenárista druhého dílu Noboru Sugimura,¹⁴²⁾ který v rozhovoru pro magazín *Famicú* hovoří o dvou tématech hry, konkrétně o dualitě „vnějšího“ a „vnitřního“.¹⁴³⁾ Vnější Sugimura míní maximální „sjednocení hry a scénáře“,¹⁴⁴⁾ vnitřním pak dosažení důsledného, „lidskými slabostmi oplývajícího realismu“,¹⁴⁵⁾ který mimo jiné vybízí k zamyšlení nad tím, na koho se ve hře střílí.¹⁴⁶⁾ Tento „humánní“ pohled na fenomén zombies, kteří kdysi rovněž žili a „přemýšleli o různých věcech“,¹⁴⁷⁾ pak lze v japonském kontextu notorických přesčasů v zaměstnání interpretovat i jako alegorii ožvlých mrtvol coby obětí korporátního prostředí. Tedy jako období nechvalně proslulého fenoménu smrti z přepracování (過労死, *karóši*) dlouhodobě přetížených zaměstnanců, kteří vinou nezdravě nastaveného systému přišli o život.

IV — „Stále naživu“ (*Resident Evil 3: Nemesis*¹⁴⁸⁾, 1999)

Děj třetího dílu série je z hlediska časové osy téměř paralelní s narativem dílu druhého. Ústřední hratelnou postavou je tentokrát Jill Valentine, někdejší protagonistka prvního dílu a členka zásahového komanda S.T.A.R.S., která se pokouší utéct z Raccoon City za-

139) Mejia – Komaki, „The Historical Conception of Biohazard in Biohazard/*Resident Evil*“, 328.

140) Tamtéž, 329.

141) Tamtéž.

142) Sugimura byl v době práce na *Resident Evil 2* již takřka veteránem televizní scenáristiky; uveden byl v této roli pod více než dvěma desítkami seriálů.

143) Sugimura pro tyto pojmy užil výrazů *sotogawa* (外側) a *učigawa* (内側), čímž opět prozrazuje obecně japonský mód uvažování v dualitě zjevného (obsahu prezentovaného navenek) a skrytého (inherentního) úmyslu či sdělení.

144) Viz magazín *Famicú* č. 33/14 z 13. srpna 1999, 120.

145) Tamtéž.

146) Tamtéž, 121.

147) Tamtéž.

148) V Japonsku hra vyšla pod názvem *Biohazard 3: Last Escape* (バイオハザード 3: ラストエスケープ, *Baiohazádo suri: rasuto esuképu*). Od ústředního monstra tedy důraz přesunulo na samotné téma hry, jímž je existenciální pokus o útěk.

mořeného T-virem. Vedle hrstky vedlejších postav se zde objevuje i ústřední monstrum zvané Nemesis, živoucí biologická zbraň, jejímž hlavním a jediným cílem je zlikvidovat všechny přeživší členy týmu S.T.A.R.S. včetně Jill, kteří se v rámci prvního dílu stali svědky experimentů společnosti Umbrella. Velká část hry se tentokrát odehrává v exteriérech, konkrétně v ulicích Raccoon City, jehož převážná část obyvatel se v důsledku infekce T-virem proměnila v oživlé mrtvolky. Jill nejprve zamíří na policejní stanici a dle dostupných informací se následně pokusí dostat do městské hodinové věže, odkud by údajně mělo být možné dát signál záchrannému vrtulníku. Cestou městem ovšem narazíme na několik klíčových dokumentů, které rozkrývají minulost města, například na tištěného průvodce se vzkazem od starosty města Michaela Warrena (k nalezení v restauraci „Grill 13“):

Vážení občané,
díky laskavým a štědrým lidem ze společnosti Umbrella je naše město mírumilovné a přátelské. Ohromné dary od společnosti Umbrella byly využity pro sociální práce, výstavbu veřejně prospěšných zařízení a pro zachování [všeobecného] míru. Slibuji, že budu následovat tradice tohoto skvělého města a zasvětim svůj život jeho prosperitě.

Tyto bezmála budovatelské cíle dokládá i další z citátů téhož starosty, který je vyrytý na kovové plaketě u kašny nedaleko tohoto podniku: „Musíme své znalosti směřovat k budovcnosti. Však nám bude pokaždé vyjevovat náš nejskvělejší osud.“

Všemi těmito prostředky se herní narrativ stále vrací k základnímu konfliktu hry, jímž jsou „zájmy korporátního kapitálu a (amerického) vojensko-průmyslového komplexu v opozici k těm, jež zastává veřejnost“. ¹⁴⁹⁾ V kontextu hry se tím přímo míní veřejnost americká, ovšem jak si všimají Mejia a Komaki, jde spíše o ryze japonskou představu o Spojených státech a vzhledem k tomu, že v souladu s již zmiňovanou estetikou *mukokuseki* je většina vystupujících postav bílé pleti, jde v zásadě o „nadnárodní text, do něhož byly vloženy úzkosti a touhy po rasové čistotě“. ¹⁵⁰⁾ Korupční prostředí městské správy, která se ocitá ve vleku amorálních zájmů farmaceutické korporace Umbrella, pak znovu ilustruje transpozici mocných japonských konglomerátů (財閥, *zaibacu*) typu Micubiši, Micui či Sumitomo, jež všechny dokázaly významně profitovat jak během druhé světové války, tak i v šedých zónách poválečné japonské ekonomiky. ¹⁵¹⁾ Do jejich elitních funkcí přitom nezřídka vstupují prominentní „vysloužilí“ členové politické reprezentace, k čemuž má japonština dokonce specifický výraz — *amakudari* (天下り), ¹⁵²⁾ dosl. „sestoupení z nebes“. Celá hra se proto nejen z těchto důvodů stává intenzivně „úzkostným prožitkem“. ¹⁵³⁾ Namísto obvykle vyžadovaného plynulého průběhu hraní (flow) se tak dostavuje paranoia a momenty plné nerozhodného váhání při každém dalším kroku.

149) Mejia – Komaki, „The Historical Conception of Biohazard in *Biohazard/Resident Evil*“, 329.

150) Tamtéž, 336.

151) Hutchinson, *Japanese Culture Through Videogames*, 169.

152) Viz Tuvia Blumenthal, „The Practice of Amakudari within the Japanese Employment System“, in *Asian Survey* 25, č. 3 (1985), 310–321.

153) Irene Chien, „Playing Undead“, *Film Quarterly* 61, č. 2 (2007), 65.

Jedna z dramaticky nejvyhrocenějších sekvencí se pak odehrává v jakési tramvaji (japonsky 路面電車, *romen denša*), která zároveň představuje další nenápadný odkaz¹⁵⁴⁾ na realie některých japonských měst, v nichž tyto mnohdy historické vozy dosud slouží coby prostředky hromadné přepravy a zároveň jakožto relikty z doby někdejší modernizace země, jež byly od 60. let minulého století postupně nahrazovány systémy podzemních drah a osobní automobilovou dopravou.¹⁵⁵⁾



Obr. 10, 11: Srovnání fiktivní tramvaje v *Resident Evil 3*¹⁵⁶⁾ a jedné z jejích reálných předloh v současné Hirošimě (říjen 2022, fotografie — autor článku)

Jednou z dalších klíčových scén třetího dílu je ta, v níž Jill po souboji s Nemesis a infikaci smrtícím virem upadá do bezvědomí. Obrazovka ztmavne, načež slyšíme jen sugestivní hlas hrdinky za doprovodu deště: „Prvního října. Noc. Probudila jsem do zvuku padajícího deště. Nemohu uvěřit, že jsem stále naživu...“ V následující scéně leží na oltáři v jakési kapli. Opakují se vyjádření únavy a zároveň údivu nad tím, že dosud nezemřela. Tíhu její existenciální krize na krátko odlehčuje jeden z žoldnéřů společnosti Umbrella, který klečí před ní: Carlos Oliveira. Po Hispáncově přísaze udělat pro ni maximum se hra přepíná do módu, kdy hráč po dobu hrdičiny indispozice ovládá právě Carlose, jehož úkolem je zajistit pro hlavní hrdinku antivirové sérum. Po této epizodě se ale do ústřední role vrací Jill, která před koncem hry v jedné z genericky pojatých laboratoří nalézá manuál určený pracovníkům ostrahy. Ten uvádí detailní instrukce pro případ vniknutí nepovolených osob: „Stane-li se něco takového, neváhejte je zastřelit. Pakliže se rozhodnou vzdát, zatkněte je a přesuňte do laboratoře jakožto nové pokusné králíky.“

Krutý rozměr těchto skutečností pak kulminuje ve finálním zničení celého Raccoon City prostřednictvím atomové bomby. Po krátké animaci zachycující vrtulník s Jill i Carlosem na palubě následuje statický obraz atomového hříbu a voice-over hlasatele zpráv:

154) S tramvajemi se lze sice setkat i v několika amerických městech, např. Bostonu či New Orleans, s ohledem ke zvolenému historickému typu v *Resident Evil 3* a zejména jeho barevnému provedení se však coby pravděpodobnější jeví inspirace přímo z japonských měst.

155) Viz stručný článek k tématu tramvajové dopravy v současném Japonsku dostupný zde: „Trams (Streetcars) in Japan“, *Japan Experience*, 9. 10. 2014, cit. 22. 11. 2022, <https://www.japan-experience.com/plan-your-trip/to-know/traveling-japan/japan-trams>.

156) Sawako Noma, *Baiohazádo 3: rasuto esuképu, kanzen kórjaku manjuaru* (Tókjó: Kódanša, 1999), 31.

A nyní [zde] máme spíše nešťastný obrat v událostech. Zdá se, že prezident a federální rada vynesli rozsudek nad civilisty města Raccoon City. Prezident a federální rada rozhodli, že operace na vyhlazení „bacilu“ je nejlepším postupem v této extrémní situaci a od té doby jej [také] vykonali. Na základě tohoto faktu bylo Raccoon City doslova vymazáno z mapy. Aktuální zprávy hovoří o počtu mrtvých překračujícím hranici 100 tisíc. Naše srdce se ubírají k oněm nebohým civilistům města Raccoon City...

Barevný obraz nukleárního výbuchu následně ještě krátce přejde v sépiový tón, než obrazovka definitivně ztmavne a tóny slavnostní vojenské hudby dozní.



Obr. 12, 13: Expresivně pojatá jaderná exploze z finále *Resident Evil 3* a obdobný výjev v závěru Kubrickova snímku *Dr. Divnoláska aneb Jak jsem se naučil nedělat si starosti a mít rád bombu* (Stanley Kubrick, 1964)

Nelze si nevšimnout jednak vážně, ba téměř pietně vykresleného rozměru celé události, který je dalece vzdálen ironizujícímu tónu dříve zmiňované vedlejší minihry s kusem *tófu* či například závěrečné montáži Kubrickovy satiry *Dr. Divnoláska aneb Jak jsem se naučil nedělat si starosti a mít rád bombu*, v níž záběry jaderných explozí doprovází skladba *We'll Meet Again* v podání Very Lynn. V závěru třetího dílu série se naopak vyskytuje řada odkazů k událostem v Hirošimě a následně i Nagasaki v srpnu 1945 a jejich v Japonsku dosud bolestně prožívaným dopadům. Jednak obě rozhodnutí o svržení atomových bomb stvrdil svým rozhodnutím sám tehdejší prezident Harry Truman, který se opíral o obdobnou argumentaci „nejlepšího možného postupu“ v jinak „extrémní situaci“, jednak byl i počet obětí hirošimského výbuchu odhadován na zhruba 100 tisíc. Hra tím však dále implikuje i možný dosah vlivu korporace Umbrella, který zahrnuje i samotného prezidenta Spojených států. Jinými slovy, zkorumpovanost a provázanost celého politického i ekonomického systému země je zde dotažena až k pomyslné dokonalosti. O to šířavěji pak tato hra coby svěbytný komentář k událostem a společenským tématům Japonska druhé poloviny 90. let působí.

Závěr

Navzdory zasazení do fikčního světa USA je herní trilogie *Resident Evil* v mnoha ohledech zhmotněním metafor úzkosti, reálií i společenských témat Japonska 90. let minulého sto-

letí, které se potýkalo s pokračujícím rozpadem rodinného modelu a sociálních jistot. Společenský diskurz dále ovlivňovala skandální odhalení ohledně válečných aktivit tzv. jednotky 731, přičemž zvláště toto téma rezonuje v japonském kolektivním vědomí a je zřetelně reflektováno v pokusech s viry a obecněji biologickými zbraněmi přímo na lidech.

Jak dále vyplynulo z detailnější analýzy prvních dvou titulů série, hry svým obsahem odkazují na některé koncepty z japonské estetiky a společenských konvencí. Konkrétně jde například o komplementární dualitu výrazů *honne* a *tatemaie*, jež charakterizují skutečné záměry jedince v kontrastu s navenek prezentovanou „tvář“. Tyto principy dobře ilustruje enigmatická Ada Wong z druhého dílu série v nenaplněné romanci s ústředním protagonistou hry Leonem S. Kennedym. Potřebu závislosti (*amae*) a chování s nádechem infantilnosti i čehosi roztomilého zase představuje jedna z vedlejších postav prvního dílu jménem Rebecca Chambers. Její neumělé provedení Beethovenovy *Měsíční sonáty* však odkazuje k inspiraci evropským uměním, a zvláště klasickou hudbou, která hře dodává jistou meditativní či transcendentní dimenzi. V obecnější rovině však celá trilogie kriticky zachycuje nelidský rozměr korporátního prostředí a povahu moderního kapitalismu. Pozornost navíc přenáší i na společenskou korupci, jejíž dosah portrétuje až do nejzazších pater nejen lokální, nýbrž i celostátní politické reprezentace a moci.

Z několika dobových rozhovorů s tvůrci pro japonský magazín *Famicú*, jmenovitě především producentem a režisérem Šindžim Mikamim a scenáristou druhého dílu Noborem Sugimuro, je ovšem zřejmý i fakt, že zvláštní důraz byl při tvorbě těchto titulů kladen na jejich komerční potenciál. Myšlenka služby v duchu zábavního průmyslu pak bylo podřízeno jejich celkové zpracování včetně konfigurovatelných stupňů obtížnosti a akcentu na emocionální působivost, vše přirozeně dle převažujícího vkusu japonského herního publika.

Roku 1999, v době zahájení prodeje *Resident Evil 3*, se však již množily kritické ohlasy poukazující zejména na technickou zastaralost a grafické zpracování, které stále spoléhalo na plně renderovaná pozadí v kombinaci s trojrozměrnými modely postav. Zákonitě pak přibývalo i komentářů upozorňujících na stagnaci celé série, kterou se podařilo překonat až s uvedením čtvrtého dílu v roce 2005. Bližší pohled na proměny tematického zaměření a pokročilejší konvergenci médií videoher a filmu však bude předmětem dalšího výzkumu. Je totiž zřejmé, že jak úvodní trilogii, tak i další díly této série lze považovat za důležitý pramen k pochopení ekonomických, kulturních a společenských proměn Japonska v globálním kontextu na přelomu 20. a 21. století.

Financování

Tato studie vznikla na Akademii múzických umění v Praze v rámci projektu „The Victims Were Apparently Eaten“ podpořeného z prostředků účelové podpory na specifický vysokoškolský výzkum, kterou poskytlo MŠMT v roce 2022.

Poděkování

Svémi postřehy ke vzniku tohoto článku přispěli Joleen Blom (Univerzita v Tampere) a Raden Yusuf Kurniawan (Hirošimská univerzita), jimž oběma touto cestou srdečně děkuji. Za laskavou podporu

pak vděčím i personálu Centra pro herní studia kjótské univerzity Ritsumeikan, v jehož archivech jsem v říjnu 2022 mohl provést rešerše původních japonských zdrojů.

Bibliografie

- Anders, Kelly. „Marketing and Policy Considerations for Violent Video Games“, in *Journal of Public Policy & Marketing* 18, č. 2 (1999), 270–273.
- Baiohazádo direktúzu katto kóšiki páfekuto gaido (Ósaka: Kapukon kabušiki gaiša, 1997).
- Baiohazádo 2 kóšiki gaido bukku (Ósaka: Kapukon kabušiki gaiša, 1998).
- Bible, *Písmo svaté Starého a Nového zákona, ekumenický překlad* (Praha: Ekumenická rada církví v Československu, 1985).
- Blumenthal, Tuvia. „The Practice of Amakudari within the Japanese Employment System“, *Asian Survey* 25, č. 3 (1985), 310–321.
- Bordwell, David – Kristin Thompson. „Space and Narrative in the Films of Ozu“, *Screen* 17, č. 2 (1976), 41–73.
- Burch, Noël. *To the Distant Observer: Form and Meaning in the Japanese Cinema* (Berkeley: University of California Press, 1979).
- Burnham, Van. *Supercade, a Visual History of the Videogame Age 1971–1984* (Cambridge: The MIT Press, 2003).
- Consalvo, Mia. *Atari to Zelda: Japan's Videogames in Global Contexts* (Cambridge: The MIT Press, 2016).
- Dansky, Richard. „Writing for Horror Games“, in *Writing for Video Game Genres: From FPS to RPG*, ed. Wendy Despain (Wellesley: A K Peters, 2009), 113–126.
- Dickinson, Frederick R. „Biohazard: Unit 731 in Postwar Japanese Politics of National ‚Forgetfulness‘“, in *Dark Medicine: Rationalizing Unethical Medical Research*, eds. William R. LaFleur – Gernot Böhme – Susumu Shimazono (Bloomington: Indiana University Press, 2007), 85–104.
- Doi, Takeo. *The Anatomy of Dependence: The Key Analysis of Japanese Behavior*, trans. John Bester (Tokyo: Kodansha International, 1986).
- Doi, Takeo. *The Anatomy of Self*, trans. Mark A. Harbison (Tokyo: Kodansha International, 1986).
- Famicú* 11, č. 12 (1996).
- Famicú* 14, č. 12 (1999).
- Famicú* 14, č. 33 (1999).
- Fernández-Vara, Clara. *Introduction to Game Analysis* (New York: Routledge, 2015).
- Geist, Kathe. „Buddhism in Tokyo Story“, in *Ozu's Tokyo Story*, ed. David Desser (Cambridge: Cambridge University Press, 1997), 101–117.
- Gledhill, Christine – Linda Williams, eds. *Melodrama Unbound: Across History, Media, and National Cultures* (New York: Columbia University Press, 2018).
- Gluck, Carol. „The Past in the Present“, in *Postwar Japan as History*, ed. Andrew Gordon (Berkeley – Los Angeles: University of California Press, 1993), 64–95.
- Hasumi, Shigehiko. „Sunny Skies“, trans. Kathy Shigeta, in *Ozu's Tokyo Story*, ed. David Desser (Cambridge: Cambridge University Press, 1997), 118–129.
- Hoskins, Colin — Rolf Mürs. „Reasons for the U.S. Dominance of the International Trade in Television Programs“, *Media, Culture, and Society* 10, č. 4 (1988), 499–504.

- Hutchinson, Rachael. *Japanese Culture Through Videogames* (New York: Routledge, 2019).
- Chien, Irene. „Playing Undead“, *Film Quarterly* 61, č. 2 (2007), 64–65.
- Informační bulletin Velvyslanectví Japonska '22: svátky, zvyky, sezónní slavnosti.
- Iwabuchi, Koichi. *Recentering Globalization: Popular Culture and Japanese Transnationalism* (Durham – London: Duke University Press, 2002).
- Jenkins, Henry. „Game Design as Narrative Architecture“, in *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, eds. Noah Wardrip-Fruin – Pat Harrigan (Cambridge: The MIT Press, 2004), 118–130.
- Johnston, Eric. „Ryuichi Sakamoto, An Outspoken Peace and Environment Activist“, *The Japan Times*, 3. 4. 2023, cit. 7. 4. 2023, <https://www.japantimes.co.jp/news/2023/04/03/national/ryuichi-sakamoto-activism/>.
- Jumoto, Kóči. *Kokin jókai rui rui* (Tókjó: Pai intánašonaru, 2017).
- Kapsis, Robert E. *Hitchcock: The Making of a Reputation* (Chicago: The University of Chicago Press, 1992).
- Kawano, Yoh. „Jaderné dějiny Japonska: od Hirošimy k Fukušimě“, *Nový Orient* 74, č. 1 (2019), 46–64.
- Keene, Donald. *Modern Japanese Literature, An Anthology* (Rutland – Tokyo: Charles E. Tuttle Company, 1960).
- King, Geoff – Tanya Krzywinska. *Tomb Raiders and Space Invaders: Videogame Forms & Contexts* (London: I.B. Tauris, 2006).
- Kirkland, Ewan. „Storytelling in Survival Horror Video Games“, in *Horror Video Games: Essays on the Fusion of Fear and Play*, ed. Bernard Perron (Jefferson: McFarland, 2009), 62–78.
- Kirkland, Ewan. *Videogames and the Gothic* (New York: Routledge, 2021).
- Kořínek, Pavel – Lucie Kořínková. „Mládež je pohromadě, večer hrůzy může započít (doslov)“, in Joe Hloucha, *Pavilon hrůzy* (Praha: K-A-V-K-A knižní a výtvarná kultura, 2022), 180–191.
- Kubal, Michal. „Předmluva“, in Martin Řezníček, *Rozpojené státy: Amerika nejen televizní kamerou*, aktualizované vydání (Praha: Argo, 2021), 9–12.
- Lakoff, George – Mark Johnson. *Metaforý, kterými žijeme*, přel. Mirek Čejka (Brno: Host, 2002).
- Law, Hoi Lun. *Ambiguity and Film Criticism: Reasonable Doubt* (Cham, Switzerland: Palgrave Macmillan, 2021).
- Masuzoe, Yōichi. „The Long and Painful Aftermath of the Bubble“, in *Years of Trial: Japan In The 1990s*, ed. Yōichi Masuzoe (Tokyo: Japan Echo Inc., 2000), 105–106.
- Mejia, Robert – Ryuta Komaki. „The Historical Conception of Biohazard in *Biohazard/Resident Evil*“, in *Playing with the Past: Digital Games and the Simulation of History*, eds. Matthew Wilhelm Kapell – Andrew B. R. Elliott (New York: Bloomsbury Academic, 2013), 327–341.
- Miner, Earl. *Japanese Poetic Diaries* (Berkeley: University of California Press, 1976).
- Niedenthal, Simon. „Patterns of Obscurity: Gothic Setting and Light in *Resident Evil 4* and *Silent Hill 2*“, in *Horror Video Games: Essays on the Fusion of Fear and Play*, ed. Bernard Perron (Jefferson: McFarland, 2009), 168–180.
- Noda, Nobuo. „The Great Hanshin Earthquake and Dysfunctional Japan“, in *Years of Trial: Japan In The 1990s*, ed. Yōichi Masuzoe (Tokyo: Japan Echo Inc., 2000), 218–225.
- Noma, Sawako. *Baiohazádo 3: rasuto esuképu, kanzen kórjaku manjuaru* (Tókjó: Kódanša, 1999).
- Óe, Kenzaburó. *Aimai na Nihon no wataši* (Tókjó: Iwanami šinšo, 1995).
- Parkin, Simon. „Meeting Mikami“, *Eurogamer*, 19. 10. 2014, cit. 16. 3. 2022, <https://www.eurogamer.net/articles/2013-07-19-meeting-mikami>.

- Paul, Christopher A. „Words, Design, and Play“, in *Wordplay and the Discourse of Video Games: Analyzing Words, Design, and Play*, ed. Christopher A. Paul (New York: Routledge, 2012), 161–171.
- Perron, Bernard, ed. *Horror Video Games: Essays on the Fusion of Fear and Play* (Jefferson: McFarland, 2009).
- Perron, Bernard. *Silent Hill: The Terror Engine* (Ann Arbor: The University of Michigan Press, 2012).
- Perron, Bernard. *The World of Scary Video Games: A Study in Videoludic Horror* (New York: Bloomsbury Academic, 2018).
- Perry, Douglas C. „E3 2001: Interview with Shinji Mikami“, *IGN*, 17. 5. 2001, cit. 22. 11. 2022, <https://www.ign.com/articles/2001/05/17/e3-2001-interview-with-shinji-mikami>.
- Reischauer, Edwin O. – Albert M. Craig. *Dějiny Japonska*, přel. David Labus – Jan Sýkora (Praha: Nakladatelství Lidové noviny 2001).
- Richie, Donald. *Japanese Cinema: An Introduction* (Oxford – New York: Oxford University Press, 1990).
- Řezníček, Martin. *Rozpojené státy: Amerika nejen televizní kamerou*, aktualizované vydání (Praha: Argo, 2021).
- Santos, Marc C. – Sarah E. White. „Playing with Ourselves: A Psychoanalytic Investigation of *Resident Evil* and *Silent Hill*“, in *Digital Gameplay: Essays on the Nexus of Game and Gamer*, ed. Nate Garrelts (Jefferson: McFarland, 2005), 69–79.
- Schrader, Paul. *Transcendental Style in Film: Ozu, Bresson, Dreyer; With a New Introduction: Rethinking Transcendental Style* (Oakland: University of California Press, 2018).
- Stuart, Keith. „Shinji Mikami: The Godfather of Horror Games“, *The Guardian*, 30. 9. 2014, cit. 16. 12. 2022, <https://www.theguardian.com/technology/2014/sep/30/shinji-mikami-evil-within-resident-evil>.
- Sýkora, Jan. „Japonsko 90. let“, in *Dějiny Japonska*, ed. Edwin O. Reischauer – Albert M. Craig, přel. David Labus – Jan Sýkora (Praha: Nakladatelství Lidové noviny, 2001), 322–327.
- Švarcová, Zdenka. *Japonská literatura 712–1868* (Praha: Karolinum, 2005).
- Tanizaki, Džuničiró. *Chvála stínů*, přel. Vlasta Winkelhöferová (Košice: Knižná dielňa Timotej, 1998).
- „Trams (Streetcars) in Japan“, *Japan Experience*, 9. 10. 2014, cit. 22. 11. 2022, <https://www.japan-experience.com/plan-your-trip/to-know/traveling-japan/japan-trams>.
- Tsunoda, Ryusaku – Theodore De Bary – Donald Keene. *Sources of Japanese Tradition, Volume I* (New York: Columbia University Press, 1964).
- VGChartz, cit. 18. 5. 2022, <https://www.vgchartz.com/gamedb/?name=resident+evil%20>.
- Watanabe, Minoru. *O podstatě japonského jazyka*, přel. Zdenka Švarcová (Praha: Karolinum, 2008).
- Weise, Matthew. „The Rules of Horror: Procedural Adaptation in *Clock Tower*, *Resident Evil*, and *Dead Rising*“, in *Horror Video Games: Essays on the Fusion of Fear and Play*, ed. Bernard Perron (Jefferson: McFarland, 2009), 238–266.
- Wilpers, Michael. „From Court to Concert Hall: The Origins of Classical Music in Japan“, *National Museum of Asian Art, The Smithsonian Institution*, 1. 9. 2021, cit. 9. 5. 2023, <https://asia-archives.si.edu/from-court-to-concert-hall-the-origins-of-classical-music-in-japan/>.
- Winkelhöferová, Vlasta. *Slovník japonské literatury* (Praha: Libri, 2008).
- Yamakage, Motohisa. *The Essence of Shinto: Japan's Spiritual Heart*, trans. Mineko S. Gillespie – Gerald L. Gillespie – Yoshitsugu Komuro (Tokyo – New York: Kodansha International, 2006).
- Yamazaki, Masakazu. „Signs of a New Individualism“, in *Years of Trial: Japan In The 1990s*, ed. Yōichi Masuzoe (Tokyo: Japan Echo Inc., 2000), 297–314.

Citované filmy a videohry

- Alone in the Dark* (Infogrames, 1992)
Bayonetta (PlatinumGames, 2009)
Chvála stínů: Krása, kterou miloval Džuničiró Tanizaki (陰翳礼讃: 谷崎潤一郎が愛した美, In'ei raisan: Tanizaki Džuničiró ga ai šita bi; Kazuhisa Kurita, 2022)
Devil May Cry (デビルメイクライ, Debiru mei kurai; Capcom, 2001)
Dino Crisis (デインクライシス, Dino kuraišisu; Capcom, 1999)
Director's Hazard (Takao Ogasawara, 2001)
Dr. Divnoláska aneb Jak jsem se naučil nedělat si starosti a mít rád bombu (Dr. Strangelove or: How I Learned to Stop Worrying and Love the Bomb; Stanley Kubrick, 1964)
Mega Man (ロックマン, Rökkuman; Capcom, 1987)
Mishima: A Life in Four Chapters (Paul Schrader, 1985)
Noc oživlých mrtvol (Night of the Living Dead; George A. Romero, 1968)
Osvícení (The Shining; Stanley Kubrick, 1980)
Poslední císař (The Last Emperor; Bernardo Bertolucci, 1987)
Psycho (Alfred Hitchcock, 1960)
Puls (回路, Kairo; Kijoši Kurosawa, 2001)
Resident Evil (バイオオハザード, Baiohazádo; Capcom, 1996)
Resident Evil 2 (バイオオハザード 2, Baiohazádo 2; Capcom, 1998)
Resident Evil 3: Nemesis (バイオオハザード 3: ラストエスケープ, Baiohazádo suri: rasuto esuképu; Capcom, 1999)
Resident Evil (Paul W. S. Anderson, 2002)
Rosemary má děťátko (Rosemary's Baby; Roman Polanski, 1968)
Silent Hill (サイレントヒル, Sairento Hiru; Konami, 1999)
Slon (Elephant; Gus Van Sant, 2003)
Street Fighter (ストリートファイター, Sutorító faitá; Capcom, 1987)
Super Mario Bros. (スーパーマリオブラザーズ, Súpá Mario Burazázu; Nintendo, 1985)
Sweet Home (スウィートホーム, Suvító Hómu; Capcom, 1989)
Špionova manželka (スパイの妻, Supai no cuma; Kijoši Kurosawa, 2020)
Taxikář (Taxi Driver; Martin Scorsese, 1976)
Texaský masakr motorovou pilou (The Texas Chain Saw Massacre; Tobe Hooper, 1974)
The Evil Dead (Sam Raimi, 1981)
Tokijská sonáta (東京ソナタ, Tókjó sonata; Kijoši Kurosawa, 2008)

Biografie

Josef Tichý (1992) absolvoval Japonskou filologii na FF UP v Olomouci a díky stipendiu japonské vlády (MEXT) též roční studijní pobyt se zaměřením na japonský jazyk a kulturu na Hirošimské univerzitě. Působí na Ministerstvu kultury a coby doktorand na Filmové a televizní fakultě Akademie múzických umění v Praze. Ve svém výzkumu se zabývá vývojem japonského survival hororu ve videohrách mezi lety 1996 a 2005. Je autorem novely *Předvečer* (Minimum Difference, 2021), která byla roku 2022 nominována na Cenu Jiřího Ortena.

Ondřej Tábořský (Národní muzeum)

Chůze velrybou

Imerzní výstavní design jako forma muzejní komunikace¹⁾

**Walking Through the Whale. Immersive Exhibition Design
As a Form of Museum Communication**

Abstract

In recent years, visiting certain types of museums has become much more of an experience anchored in the mediality of the space. In a situation of gradual decline of the reach of traditional audiovisual media such as television or cinema, the museum appears as another significant platform for viewership. This shift is greatly aided by the popularity of immersive exhibition tools. The transfer of communication from objects (touchable or contextual) and dioramas to immersiveness increases the importance of bodily and emotional experience but also brings great challenges for some types of cultural organizations focused on the interpretation of history.

The aim of the following article is to provide with an overview of the use of immersive tools as part of exhibition design used in history museums. It does not reduce immersion to a digital device but rather presents it as an intermedial exhibition practice with historical roots and variability of use. Its current penetration into museum practice was made possible by the shift of museum institutions to edutainment and the influence of the so-called new museology. The article reveals that immersive exhibition design, a form of presentation working with physicality and emotionality, does not necessarily slide into manipulation but offers forms of polyphonic representation of history. The application of immersive elements in museum presentation can serve as a starting point for mediating materially unpreserved history or as a means for creating shared (inclusive) stories. However, achieving this potential requires elaborate screenwriting combining lines of knowledge and emotions, a varied educational plan and well-thought-out sequencing. At the same time, it also demands a different approach of the curators themselves — forcing them to think more about the

1) Předložená studie vznikla za finanční podpory Ministerstva kultury v rámci institucionálního financování dlouhodobého koncepčního rozvoje výzkumné organizace Národní muzeum (DKRVO 2019-2023, 12 II. b, 00023272).

polysemantic nature of objects, the origin of visual sources or the extent of information that can be carried.

Klíčová slova

imerze, muzeum, výstavnictví, vystavování historie, emoce

Keywords

immersion, museum, exhibiting, history exhibitions, emotions

— — —

Tramvaj plynoucí ulicemi nacisty okupovaného Krakova, oživé obrazy Gustava Klimta nebo útroby velryby — odlišné světy, které spojuje stejná forma muzejní komunikace vtahující návštěvníka do svého nitra. Tyto příklady z továrny Oskara Schindlera v Krakově (Fabryka Emalia Oskara Schindlera), výstavy L'Atelier des Lumières v Paříži a námořní expozice v Amsterdamu (Het Scheepvaartmuseum) vypráví příběh pomocí prostorového designu a nových technologií aplikujících princip imerze. V kontrastu k vitrínám a dioramatům tradiční výstavní praxe přináší smyslové iluze umožňující duševní vnoření (se) do uměle vytvořených světů. Návštěva některých typů muzeí se tak stává mnohem více zážitkem ukotveným v medialitě prostoru.

V situaci klesajícího dosahu tradičních obrazových médií, jako je televize či kino, se objevuje muzeum jako další výrazná platforma pro diváctví. Tam, kde se dříve v tichosti



Obr. 1: Příklad digitální imerzní výstavy, výstava *Gustav Klimt — Gold Experience*, Kunstkraftwerk Lipsko (foto Luca Migliore, 2023)

obdivovaly artefakty minulosti a vzdálených kultur, se nyní zabydlují promítací plátna a obrazovky televizí. Nejenže se tím proměňují vzorce chování návštěvníků, ale rozšiřuje se prostor pro šíření audiovizuálních obsahů. Ne nadarmo se vedle herního průmyslu stává produkce audiovizuálních obsahů pro výstavní instituce další rychle rostoucí sférou kreativního odvětví.

Užití efektu vtažení v zařízeních spojených původně s obdivem k materiální kultuře s sebou nese zvýšený význam intermediálních poselství. Z audiovizuálního odvětví si nově bere větší důraz na scéničnost, dramatickou naraci až jistou klipovitost podněcující větší pozornost sekvenci při utváření výstavní komunikace. Toto v mnoha ohledech radikální přetvoření návštěvnické zkušenosti přináší velké výzvy pro některé typy kulturních organizací zaměřujících se na interpretaci historie. Přenesení komunikace z předmětů (dotýkaných či kontextuálních) a dioramat k imerzivně zvyšuje význam tělesného a emočního prožitku.²⁾ Proto je třeba se věnovat zkoumání vlivu imerze na způsoby reprezentace dějin a popsat, jaké možnosti nabízí i která omezení s sebou nese, jak proměňuje vztah k materialitě a jak může sloužit muzejní edukaci.

Silící proud užití principu imerze ve výstavní prezentaci ovšem nepodnítl pouze digitální zlom, ale také transformace muzejnictví v posledních třech dekadách. Tato proměna se odehrála na dvou úrovních.

Zaprvé, zvyšující se rozrůzněnost typů muzeí obohatila výstavní praxi o nové formy prezentace a posunula ji více směrem k zábavnosti (edutainmentu). Imerzní forma komunikace tak nezůstává výsadou specializovaných (science centra, planetária) či nových institucí (L'Atelier des Lumières, Kunstkraftwerk Leipzig), ale proniká i do tradičních muzeí (encyklopedických, historických), vytvářejíc tak potřebu opětovného promyšlení kurátorské praxe.

Druhý impuls podporující aplikaci imerzního principu přichází s tzv. novou muzeologií, která posunula perspektivu nejen uvažování o roli muzea, ale výstavní praxe samotné. Tento proud formující se od 80. let pod vlivem různých obrátů v sociální teorii (antropologický, performativní, diskurzivní) zdůraznil mocenský aspekt a otázku reprodukce stereotypů.³⁾ Svojí kritikou inspiroval proměnu výstavní praxe směrem k větší diverzitě reprezentací, návštěvnickou participaci a znovu promyšlení role sbírkových předmětů. Na významu získaly sebereflexivní pokusy o odhalování dobových výstavních praxí, role muzea v utváření uměleckého kánonu a trhu, ale též projekty zachycující minoritní identity nebo feministické nazírání na dějiny. Výsledkem je prezentační praxe založená na remixu, obracení rolí a intertextualitě. Obojí, posun k edutainmentu i nová muzeologie, podnítily výstavní experimenty často založené na hybridním užití médií.

Vzhledem k intermediální podstatě výstavního imerzního designu nelze při jeho tvorbě a analýze spoléhat jen na muzejní studia, ale je třeba počítat s interdisciplinárním výzkumným přístupem. V českém prostředí byla imerze doposud zkoumána v rámci uměnovědného pole a herního designu, v muzejnictví zatím vycházely texty k aplikaci

2) Sheila Watson, „Emotions in the history museum“, in *Museum Theory*, ed. Andrea Witcomb (Chichester: Wiley Blackwell 2020), 283–301.

3) Detailněji k nové muzeologii viz Mária Orišková, „Efekt múzea: predmety, praktiky, publikum“, in Mária Orišková, *Efekt múzea: predmety, praktiky, publikum* (Bratislava: Afad Press 2006), 11–54.

digitálních technologií s ohledem na edukaci.⁴⁾ Články, které by ji nahlížely přímo jako prvek výstavního designu a kurátorství, doposud chybí. K vyplnění této mezery by chtěl posloužit následující text.

Vycházím v něm z přesvědčení, že imerze jakožto výstavní prvek ukotvený v diferencované historické, muzejní a audiovizuální tradici vyžaduje na analytické i praktické úrovni kombinaci interdisciplinárních přístupů. Článek je založen na tezi, že imerzní výstavní design, coby forma prezentace pracující s tělesností a emocionalitou, může nejen sklouzávat k manipulaci, ale také nabízet formy polyfonní reprezentace dějin. Cílem textu je přiblížit jeho možnosti i omezení, stejně jako varianty i s jejich specifiky. Zároveň by měl představit imerzi nikoli redukovane jako digitální nástroj, nýbrž coby intermediální výstavní praxi.

Nejprve proto představím nahlížení na pojem a historický vývoj imerzního principu, abych posléze přiblížil aplikaci v současném výstavním designu, a nakonec naznačil obtíže i přínosy jeho užití. Text zasazuje imerzi do historického vývoje technologie muzejní komunikace, zaměřuje se na jeden z mnoha prvků digitální transformace muzejní sféry a soustředí se především na historické expozice. Nevěnuji se ani tak technologickým detailům, jako spíše formulaci výzev pro autory výstav a expozic, úskalím interpretací a potenciálu kombinace s jinými formami muzejní prezentace.

Imerzní princip

Popisů a definic imerze je více, což vyplývá z faktu, že se jedná o princip protínající několik různých specializací. Mylně je občas redukován pouze na oblast game studies, přičemž stranou zůstává poměrně bohatá tradice v oblasti divadelnictví, literární teorie, filmových studií a architektury.⁵⁾ Zmatení navíc posiluje terminologická difference, když jsou vedle sebe používány pojmy jako rozšířená a virtuální realita, simulace nebo hyperrealita. Není posláním tohoto textu shrnout diskuse, teorie a veškeré pokusy o definici tohoto efektu. Přesto je třeba mít na paměti zřejmou neohraničenost vymezení, neboť všechny zmíněné obory se v muzejní výstavní praxi protínají.

Imerzi můžeme definovat jako formu prožitku založenou na principu vtažení do dění za pomoci odstranění ohraničení. Slovy rakouského teoretika Olivera Graua se vyznačuje zmenšením kritické vzdálenosti od toho, co je zobrazeno, a zvýšením emocionálního zapojení do toho, co se děje.⁶⁾ Imerze ruší rám obrazu, šasi televize či hranu jeviště mezi tím, kdo performuje, a publikem. Zatímco v těchto „tradičních“ formách vizuality je jasná hra-

4) Kateřina Svatoňová, „Stroje uchvácení: Průzkum pojmu imerze v dějinách umění“, *Art & antiques* 12, č. 3 (2021), 32–39; Helena Bendová, *Umění počítačových her* (Praha: AMU, 2016); Petra Šobáňová – Jolana Lažová, *Muzeum versus digitální éra* (Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2016).

5) Ivo Kristián Kubák, ed., *Imerzivní divadlo a média = Immersive theatre and media: Golem: Meyerink, Štvani-ce, Cube* (Praha: Pražská scéna — Tygr v tísni — Katedra alternativního a loutkového divadla DAMU, 2015); Marie-Laure Ryan, *Narativ jako virtuální realita: Imerze a interaktivita v literatuře a elektronických médiích* (Praha: Academia, 2015), 463; Scott A. Lukas, *The immersive worlds handbook: designing theme parks and consumer spaces* (New York: Focal Press, 2013), 271.

6) Oliver Grau, *Virtual Art: From Illusion to Immersion* (Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2003), 3–19.



Obr. 2: Ukázka imerzního efektu formou gigantismu v panoramatické digitální projekci, výstava *Carolus Garten*, Panometer Lipsko (foto autor)

nice mezi zobrazovaným a nazírajícím, zde se stává divák součástí prezentace. Zesílení účinku absorpce bývá dosahováno skrze souběžné užití polysenzorických prvků, jako jsou obraz, zvuk, olfaktorické a haptické stimuly.

Pokud budeme imerzi formulovat způsobem, jakým utváří a strukturuje vnímání a poznání, bývá nahlížena jako jev spojený s tělesností a temporalitou. Jedinec vystavený tomuto efektu je doslova zabalen do obrazu a současně zažívá proměnu vnímání, ať už pohybem, či projekcí. Proto se při archeologii tohoto principu často používá odkazu na středověké katedrály, které svojí dekorativností působily na smysly věřících napomáhající duševnímu ponoření.⁷⁾ Kromě technologického aspektu vyzdvihují historická zkoumání vliv estetického prožitku.⁸⁾ Nicméně schopnost mentálního ponoření je reflektována také v analýzách literární fikce, ve kterých se vedle prostorové zdůrazňuje i časová a emocionální podstata imerze.⁹⁾

Přestože v posledních letech stoupl počet textů věnovaných imerzi, přesná definice chybí i v samotném muzejnictví. S výjimkou článku Maggie Burnette Stogner, o kterém bude řeč dále, totiž většina autorů při vymezení imerzního designu akcentuje především perspektivu svojí specializace, ať už je to edukace, architektura, nebo práce s digitálními prvky. S ohledem na prostorově-temporální podstatu návštěvy muzea jsou v těchto textech zvláště zdůrazňovány tělesné, interaktivní a narativní aspekty. Termín se používá

7) Alison Griffiths, *Shivers down your spine: Cinema, Museums, and the Immersive View* (New York: Columbia University Press, 2008), 18–24.

8) Kateřina Svatoňová, „Stroje uchvácení: Průzkum pojmu imerze v dějinách umění“, *Art & antiquities* 12, č. 3 (2021), 32–39.

9) Ryan, *Narativ jako virtuální realita*, 463.

v kombinaci s dalšími pojmy jako třeba prostorový design (spatial design) nebo narativní scénografie.¹⁰⁾ Oborově specifické zůstává zdůraznění smyslu užití, když jsou více zkoumána hlediska společné zkušenosti, významu pro edukaci a emoční prožívání. Naopak v muzejních studiích věnovaných imerzi chybí úvahy nad otázkami intermediality, resp. původem a migrací audiovizuálních obsahů. Přesto, jak bude v tomto textu dále ukázáno, terminologická neujasněnost nebrání experimentování s imerzními prvky.

Z výše popsaného vyplývá, že imerze je pojem plující napříč několika obory, a jak ještě uvidíme, i prostředek, který se historicky vynořoval a vrstvil. Proto nenáleží jednomu oboru. Jak v jedné z mála knih věnujících se pohyblivému obrazu v muzeu zdůrazňuje Elisa Mandelli, je nutné si klást otázku po rekontextualizaci audiovizuálního obsahu způsobené jeho přesunem do muzejního prostoru.¹¹⁾ Abychom mohli imerzi sledovat jakožto muzejní praxi, je třeba odhalit jeho historické pronikání do výstavní praxe, a to s ohledem na muzejní i mediální teorie.

Vystoupení z rámu

Zapojování principu vtažení do výstavní praxe probíhalo postupně v průběhu posledních sto padesáti let. Dělo se tak v různých, ne vždy muzejních či galerijních prostorech. Naopak za inspirací či lépe řečeno podněty ke zvýšení prezentačního účinku je nutné jít k atrakcím populární kultury, kde se experimenty s imerzními prostředky odehrávaly na dvou úrovních — samotnou architekturou a aplikací sonických a vizuálně-kinetických technologií.

Imerzní princip započal svoji cestu muzejními institucemi jako architektonický nástroj proměny výstavního prostoru. Prvotní inspirace čerpala z praxe zábavních parků, panoramat a dalších spektaklů populární kultury 19. století. Panoramata konce tohoto období vtahovala diváka do svého středu ve formě obklopující nadměrné architektury (imitace lodi, bitevní scény) nebo za pomoci aktérů v kostýmech.¹²⁾ Amplifikace obrazu v kombinaci s trojrozměrnými objekty posilovala iluzi přenosu do odlišného světa, ať již minulého, či exotického.¹³⁾ Transfer do kompletně fikčního světa byl zase charakteristický pro tematické či zábavní parky. Na vtahující třídimenzionální modelaci vznikl asi nejznámější z nich, Disneyland. Formou gigantismu architektury i angažováním herců vytváří iluzorní fikční svět příběhů (z produkce) svého zakladatele. Koncept animace návštěvy skrze sekvencování zážitků do diferencovaných míst s různou atmosférou je inspirován filmovou narací.¹⁴⁾

10) Sven Mehzoud, „Scenographic Exhibitions as Spaces of Encounter“, *Curator The Museum Journal* 62, č. 4, (2019), 629–648.

11) Elisa Mandelli, *The Museum as a Cinematic Space: The Display of Moving Images in Exhibitions* (Edinburgh: Edinburgh University Press, 2019), 3–4.

12) Petra Hanáková, „Kola se otáčeji, ložiska kloužou, píсты pracují: Kinetika a vizualita jakožto průvodci raného filmu“, *Iluminace* 17, č. 4 (2005), 82.

13) Lucie Česálková – Kateřina Svatoňová, „Mezi malbou a šálbou: I/materiální obrazy modernity“, *Iluminace* 23, č. 2 (2011), 93.

14) Herman Kossmann – Mark W. de Jong, *Engaging Spaces: Exhibition Design Explored by Kossmann.dejong* (Amsterdam: Frame, 2010), 27.



Obr. 3: Polyekran. Osobní archiv Josefa Svobody

Postupně se tak utvořil celý set praktik augmentace prostoru následně používaných v muzejní architektuře. Jádrem imerzního působení spočívá v holistickém přístupu, díky kterému návštěvník uvěří ve stvořený svět.¹⁵⁾ Je založený na hře s tvarem prostoru, barvami a motivy. Iluze se dosahuje opakováním, zvětšováním či zmenšováním předmětů, aby se zdůraznila jedinečnost, kuriozita či odlišnost.¹⁶⁾ Cílem této simulace bývá navození jedinečného pocitu z místa a vytváření spojení, díky kterému se návštěvník může stát součástí jeho příběhu. Jelikož nejde o rekonstrukci, ale spíše o citaci, lze takto vytvořit iluzi jinak nepřístupných prostor, třeba zmiňovaného těla velryby.¹⁷⁾

Na úrovni audiovizuální projekce lze kořeny aplikace imerzního designu ve výstavnictví hledat ve filmových formátech prosazujících se v 50. letech. Během jednoho desetiletí se do povědomí dostalo několik různých systémů amplifikujících účinek pohyblivého obrazu. Jednalo se o paralelně probíhající a mnohdy z různých zdrojů čerpající experimenty. Vedle Disneyho Circle-Vision 360° využívajícího devět kamer to byla kupříkladu tříprojektorová Cinerama nebo sovětská Kinopanorama.¹⁸⁾ Všechny tyto koncepty se navíc exportovaly do dalších zemí, přičemž se hojně užívaly k výstavním akcím. Největší vliv na

15) Scott A. Lukas, *The immersive worlds handbook: designing theme parks and consumer spaces* (New York: Focal Press, 2013), 90.

16) Tamtéž, 90–119.

17) Citací je zde myšleno odkazování či přenášení znaků napodobovaného skrze asociace a symboly. Nejde tedy o znovuvytvoření původního, ale záměrné a přiznané vytvoření nového.

18) Griffiths, *Shivers down your spine*, 81, 97.

popularizaci zmnoženého promítání ovšem mělo předvedení filmu *Glimpses of the U. S. A.* manželů Charlese a Raye Eamsových na sedmi do prostoru umístěných obrazovkách na Americké národní výstavě (American National Exhibition) v Moskvě v létě roku 1959. Kombinace rozšíření sonického a vizuálního účinku do více stran zvyšovala míru vtažení návštěvníků, užívala přitom nicméně klasických filmových žánrů. Přesto nelze mluvit o imerzním výstavním designu, neboť vytvářené obrazy byly fragmentární a stále zůstávaly ohrazené projekcí.¹⁹⁾

Narušení linearity vyprávění, a tedy i další proměnu percepce, v sobě obsahovaly rovněž československé experimenty s polyekranem a polyvizí. Pod hlavičkou Laterny magiky představené na výstavě Expo v Bruselu 1958 a později proměněné do stálého i cestovního ansámblu se skrývala vícenásobná projekce nejen se zakomponovanými prvky divadla, hudby a filmu, ale také variace žánrů od dokumentů přes reklamu až po grotesku.²⁰⁾ Zkušenosti stimulované mezinárodním úspěchem napomohly příležitostnému uplatnění těchto nových forem zobrazení i v komerčním a muzejním vystavování. Stále zde ovšem zůstávala zřejmá nebo přiznaná hranice zobrazení.

Paralelní rozvoj projekčních aparátů nebyl přitom jen výsledkem uměleckých a výstavních experimentů, ale i snahou o nalezení racionálního jazyka průmyslové a vědecké komunikace.²¹⁾ Vedle již zmíněných dynamických polyvizí vznikaly komunikační technologie pracující s fotografií a její projekcí. Podobně zásadní vliv na pozdější zakomponování projekčních technologií do výstavního designu měla i jiná centra popularizace vědy, jako byla třeba planetária, která kromě obvyklých sledovacích aparátů začala nabízet multimedialní show. Předdigitální boom technologií s imerzním potenciálem dovršovalo zavádění kin IMAX, vytvářejících trojrozměrné optické iluze pro pasivní diváky.

Pro účely tohoto textu je toto stručné shrnutí důležité kvůli ozřejmění provázanosti experimentů komerčního vystavování s následnou muzejní praxí a variabilitou prostředků. Imerze ve výstavnictví nevznikla z jednoho pramene, pole či myšlenky, ale spíše se paralelně rhizomaticky šířila. Nelineárně, na více místech a mnohdy i do slepých uliček.

Přímo do muzejní praxe imerzní prostředky pronikaly také ve vlnách, nebo lépe řečeno synchronně a v různých formách pod vlivem experimentů s audiovizuálním obsahem. U mediálních děl je podle Elisy Mandelli třeba odlišovat mezi obrazem jako vystaveným uměním v uměleckém muzeu, filmovým uměním v muzeu a audiovizuálním dílem jako nástrojem tvorby expozic.²²⁾ Ve sféře prezentace umění se staly inspiračním zdrojem prostorové imerze experimenty Ela Lisického, jenž použitím nadměrné typografie, fotomontáže, ale i kreativním zapojením dynamických médií a kinetiky cíleně narušoval standardní architekturu výstav.²³⁾ Samotné výstavnictví se zvukovými a obrazovými technologiemi posilujícími vtahující účinek experimentovalo již na přelomu 20. a 30. let minulého století zavedením gramofonů a automatů na filmové sekvence. V přeneseném významu byla

19) Oliver Lugon, „The Automatic Exhibition: Slide Shows and Electronics at the Swiss National Exhibition 1964“, *Intermedialités / Intermediality*, č. 24–25 (2014), <https://doi.org/10.7202/1034161ar>.

20) Lucie Česálková – Kateřina Svatoňová, *Diktátor času: (De)kontextualizace fenoménu Laterny magiky* (Praha: Národní filmový archiv – Filozofická fakulta Univerzity Karlovy, 2019), 84–102.

21) Lugon, „The Automatic Exhibition“.

22) Mandelli, *The Museum as a Cinematic Space*, 1–2.

23) Kossmann – de Jong, *Engaging Spaces*, 22.

navíc tato medialita výstavních institucí podpořena, když se začaly vysílat rozhlasové přednášky z muzeí a jejich sály mnohdy sloužily též jako místa filmových projekcí.²⁴⁾ Tedy nejen že byl návštěvník vystaven dynamickým formám přenosu informací v tradičním výstavním prostoru, ale jako posluchač či divák se stával součástí muzea dřív, než mohl samotnou expozici vidět.

V poválečném období se k těmto audiovizuálním nosičům přidaly záznamy zvuků z magnetofonů nebo experimenty s již zmíněnou zmnoženou projekcí. Takto byl kupříkladu v Československu do výstavy Pravěk Československa v Národním muzeu v roce 1958 instalován zvukový průvodce sestávající ze systému magnetofonů a světelných efektů doprovázejících instalaci v tzv. proudových vitrínách.²⁵⁾ V následujících desetiletích těžilo muzejnictví z inovací okolo Laterny magiky a úspěchů exportního výstavnictví.²⁶⁾

Digitalizaci výstavní praxe předcházely desítky let experimentů s komunikační technologií. Nicméně teprve rozvoj multimédií umožnil vytvoření simulované výstavní prezentace, kde se hranice mezi objektem a subjektem ještě více rozostřuje. Oproti dřívějším formám tvorby vizuálních iluzí je s nástupem počítačových technologií možné modelovat parametry času a prostoru.²⁷⁾ Jinak řečeno, panorama 19. století vytvářelo iluzi maximalizací zobrazeného, polyekran dynamizoval projekci, ale až intermediální časoprostorová modulace může utvořit proměnlivý dynamický děj vtahující diváka do svého nitra.

Mizející stěny, těkající emoce

Co tedy je imerzní výstavní design? Stejně jako u jiných postupů známých z muzejní branže ani zde nelze podat jednoznačnou, neměnnou definici. Jde spíše o rámcová hlediska, která jej staví do opozice vůči starším formám vystavování. Oproti dioramatu, typickému pro přírodovědné a historické expozice, nemá jít o statickou kopii či nápodobu reality, mnohem více směřuje k její citaci.²⁸⁾ K tomu používá vícero nástrojů, ať už se jedná o metaforu, či abstrakci, stejně jako vícero typů medií. Od galerijní formy prezentace se zase liší narušením konceptu distance subjektu od objektu. V institucích zaměřených na umění převažuje princip estetizujícího zvýznamnění, tedy pohled soustředěný na jeden fixní bod, který je navíc často ohraničený rámem a doprovázený vysvětlujícím popiskem (či jinou formou komunikace). Díky imerzi se sám prostor stává objektem tím, že se zruší hranice mezi objektem a subjektem.²⁹⁾ Příkladem budiž již zmiňované L'Atelier des Lumières — divák zde nesleduje obraz visící na zdi (ozvláštněný bílou stěnou), ale v podstatě vstupuje do díla samotného skrze dynamickou (proměnlivou) animaci celku a detailů.

24) Griffiths, *Shivers down your spine*, 233–282.

25) Ivana Kocichová, „Výstava Pravěk Československa (1958) v Národním muzeu: Světlo, zvuk a pohyb v roli průvodce návštěvníka“, *Muzeum* 53, č. 2 (2015), 11–15.

26) Na soustavnější zmapování technik vystavování a prezentačních experimentů v českém (resp. československém) muzejnictví nicméně stále čekáme.

27) Grau, *Virtual Art*, 7.

28) Mark Wrigley, „Discursive versus Immersive: The Museum is the Massage“, *Stedelijk studies*, č. 4 (2016), nestr., cit. 16. 4. 2021, <https://stedelijkstudies.com/journal/discursive-versus-immersive-museum-massage/>.

29) Tamtéž.

Současné zvyšující se užití imerze nelze přičítat jen větší technologizaci muzejního provozu, ale je třeba jej zařadit k celkovému epistemologickému obratu směrem k většímu zapojení percepce — k emocím, smyslům. Nejedná se o odvrácení od racionalizujícího myšlení, ale spíše o rozšíření pole vnímání. V případě imerze nejde totiž o jeden nástroj, ale spíše o změněnou formu či strukturu prezentace. Tím se liší od obvyčejného zapojení digitálních médií. Samotné užití kódů, dotykové obrazovky či hologramu totiž není nutně transformací muzejní zkušenosti, spíše upgradovanou verzí klasického přenosu informací. Imerzní prvky výstavního designu umožňují za pomoci odstranění vizuálních hranic zvýšení emočního vplynutí do děje.³⁰⁾ Tato odlišná podoba návštěvnické percepce muzea je zřetelná, když ji srovnáme s dosud převažujícími způsoby vystavování. Jak poznamenává Mark Wrigley, diskurzní forma prezentace zaměřená na zvýznamnění objektu zvýrazňuje existenci bílé stěny.³¹⁾ Imerzní vystavování naopak posunuje celé muzeum jakoby za scénu. Tím ovšem také mění formu komunikace z textové na smyslovou (vizuální, dotykovou, pachovou). Zároveň klade otázku, co je vlastně rám nebo spíše rámování objektu. Jinak řečeno, kdo a jak z artefaktů dělá cíl soustředěného sledování. Proto zapojování imerzního principu není jen důsledek technologického vývoje, ale vychází z poznatků o diferencovanějších formách poznávání v současné době.³²⁾

Americká tvůrkyně filmů a aplikací pro muzea Maggie Burnette Stognerová uvažuje o pěti typech výstavní imerze: experimentální, narativní, divadelní, interaktivní a virtuální.³³⁾ Experimentální podle ní představují čistě senzorické prostory bez narativní linky, zpravidla prostory *in situ*, jako jsou vězení či náboženské prostory. Cílem je zde meditativní pohroužení (se) návštěvníka. Oproti tomu narativní imerze bývají založeny na pohybu a kontextuálním propojení s předměty. Vytvářeny jsou za pomoci „mix-media“ instalací kombinujících architekturu, digitální nosiče, fotografie a artefakty. Tento princip se často používá u tzv. blockbusterových výstav zaměřených na jednu dobu, událost či osobnost. Pod divadelní imerzi Stognerová chápe spojení digitálních technologií a senzorických prvků (mlha, vítr, zvuk) aplikovaných za účelem stvoření kompletně iluzorního světa. V expozicích bývá zpravidla nasazován na začátku, aby návštěvníky naladil na emoční linku celé výstavy. Za interaktivní formou se skrývá aparát nabízející elementy pro zapojení účastníků. Poslední, virtuální typ předpokládá užití brýlí pro virtuální realitu (VR). V muzeích je tento prvek hojně používán pro archeologické expozice nebo na zážitkových trenažérech simulujících cestování či pohyb. Takovéto vymezení Stognerové je samozřejmě zúžené, neboť zohledňuje více taxonomická a narativní muzea, kde obrat k imerzi přichází skrze scénograficky laděné expozice podněcené performativním obratem. V na umění zaměřených institucích je naopak více akcentován vliv digitálního umění a video-mappingu.³⁴⁾

30) Grau, *Virtual art*, 13.

31) Wrigley, „Discursive versus Immersive“.

32) Maggie Burnett Stogner, „The Immersive Cultural Museum Experience — Creating Context and Story with New Media Technology“, *The International Journal of Inclusive Museum* 3, č. 3 (2011), 117–130.

33) Tamtéž, 121–128.

34) Jako referenční bod v textech o imerzi v „tradičních“ muzeích slouží expozice muzea polských Židů Polin, zatímco u uměleckých institucí jsou tímto bodem instalace japonského uměleckého kolektivu teamLab.



Obr. 4: Interaktivní poloimerzní instalace kombinující digitální projekci s architekturou a předměty, expozice *Canon of Dutch History* v Nederlands Openluchtmuseum (foto autor)

Z pohledu výstavní praxe můžeme imerzní design členit ještě ve dvou škálách. A to, zda jde o imerzi úplnou (např. uzavřený prostor), poloviční (dioramatickou instalaci) nebo jen imerzní prvek (např. audio nosič). Stejně tak se může lišit mírou interaktivity, od její úplné absence nebo naopak přes její haptické a digitální prvky až po komplexní mix media architekturu. S ohledem na tuto instalační variabilitu by neměly zapadnout úvahy Jussi Parikka nad povahou haptického rozhraní, které významně ovlivňuje konzumpce mediálních obsahů.³⁵⁾ I proto bychom měli imerzní prostředky nahlížet jako rozšíření potenciálu muzejní prezentace minulosti, ne jako její banalizaci.

Nemateriální muzeum?

Vstoupit dovnitř velryby nebo se projet imaginární krakovskou tramvají může způsobit nadšení jednoho, ale vyvolat pochybnosti u jiného návštěvníka. Je to ještě muzeum? Není to banalizace kulturního provozu? K čemu pak potřebujeme sbírky? Podobné otázky padají jak mezi veřejností, tak mezi muzejními profesionály.

35) Jussi Parikka, *Co je to archeologie médií?* (Praha: NAMU, 2022), 36.

Současná kritika má svoji paralelu v minulosti. Již bylo zmíněno, že vzrůst podnětů v druhé půlce 19. století ve společnosti vyvolal vlnu vzniku celého setu aparátů prezentace založených na senzoričských vjemech.³⁶⁾ Častými se staly atrakce využívající stereoskopického efektu, dioramatickou scénu a panoramatické zobrazení, jejichž účinek předstíral vtažení do jiného světa.³⁷⁾ Cílená orientace na široké vrstvy a možnost průniku do sféry chápáné jako hájemství vysoké kultury podnítily jak kritiku, tak ustavení jasné distinkce v poslání institucí. Normy chování a pozorování rozvíjející se v muzejních institucích od 19. století v sobě nesly zřetelný disciplinační i sociální ráz.³⁸⁾ V chrámu kultury měl člověk především kontempletovat skrze naučený pohled předpokládající nějakou základní vědomostní encyklopedii i „správného“ návštěvníka. Proto původní muzejní zkušenost počítající rovněž s možností fyzického prožitku (většinou haptického) byla na desítky let potlačena. Teprve až ve druhé polovině 20. století započala smyslovou renesancí muzea zaměřená na dětské návštěvníky a prezentaci vědy.³⁹⁾ Včlenění imerzního zážitku do výstavního designu nelze tedy nahlížet pouze jako technologickou inovaci, ale můžeme ji považovat za navazování na ztracené či popřené kořeny podstaty muzejních institucí.

Praktické ospravedlnění vychází z faktu, že nasazování imerzních prvků zapadá do trendu tzv. edutainmentu neboli využití zábavních postupů k podpoře vzdělávání.⁴⁰⁾ Podle Maggie Burnett Stognerové způsob prezentace multisenzorickou imerzí podporuje emoční angažovanost při návštěvě muzea, pomáhá tak snazšímu přijetí informací a větší za-



Obr. 5: Imerzi lze vytvářet citací architektonických prvků, expozice *Canon of Dutch History* v Nederlands Openluchtmuseum (foto autor)

36) Hanáková, „Kola se otáčejí, ložiska kloužou, píсты pracují“, 86.

37) Česálková – Svatoňová, „Mezi malbou a šálbou“, 93.

38) Tyto projevy chování analyzovala ve své knize Helen Rees Leahy *Museum Bodies: Politics and Practices of Visiting and Viewing* (Farnham: Ashgate, 2016).

39) David Howes, „Introduction to Sensory Museology“, *The Senses and Society* 9, č. 3 (2015), 262.

40) Marcello Carrozzino – Massimo Bergamasco, „Beyond virtual museums: Experiencing immersive virtual reality in real museums“, *Journal of Cultural Heritage* 11, č. 4 (2010), 118–119.

pamatovatelnosti.⁴¹⁾ S tímto pohledem korespondují ojedinělé muzeologické výzkumy účinku imerzních výstav, které vyzdvihují společensko-emoční zkušenost.⁴²⁾ Celotělesné zapojení v kombinaci se sdílením aktivit s druhými nabízí potenciál pro nastartování vstřebávání informací. Vtažení tedy přispívá k odpoutání od mimomuzejního světa přeplněného vzruchy a informacemi.

Tyto přednosti ovšem mohou být nahlíženy i jako stinné stránky. Je například otázkou, zda by v situaci informační zahlcenosti měla i muzea, dříve často považovaná za místa kontemplace, být transformována na další pole koncentrované zážitkovosti. Ne každý návštěvník vyžaduje, aby byl baven a vystaven technologiím. Jako chrám umožňující větší soustředěnost nabízel muzea odpojení se z hlučného světa za jeho dveřmi. Stejně tak může větší důraz na senzoričnost vzbuzovat otázku, zda se neochuzujeme o přítomnost 3D materiality, jestli amputace její podstaty na pohyblivý vizuální vjem nepovede k redukci chápání minulé kreativity.

Relevantní kritickou výtkou je upozornění na možnost manipulace, kterou s sebou nese soustředění na jednotnou linku s emočním aspektem. Vystavení se audiovizuální sekvenci totiž zároveň znamená záviset na fixně vytvořené cizí interpretaci, která může opomíjet nebo dokonce cíleně zamlčovat nepříjemné dějinné otázky. Imerze v muzeu je vždy konstruovaná, předem naprogramovaná infrastrukturou s očekávaným setem emocí a zkušeností. Selektivní samozřejmě bývá každá forma výstavní prezentace, co však nabádá k opatrnosti, je právě nasazení emocí.⁴³⁾ V tomto ohledu upozorňuje Elisa Mandelli na kritické hlasy, které mají afektivní expozice (ty, co staví primárně na emočně-senzorickém vtažení) za reduktivní. Odkazuje přitom na muzejní teoretičky Eileen Hooper-Greenhill a Hilde Hein, podle kterých zážitková muzea vrací do hry „autoritativní“ formu muzea.⁴⁴⁾ Myšlena je tím forma prezentace potlačující nebo spíše omezující diskurzivní podstatu vystavování. O tom, že se nejedná o nepodstatnou poznámku, svědčí diskuse okolo budapeštského muzea Dům teroru (Terror Háza) nebo tzv. polských narativních muzeí, která užívají scénografické instalace s imerzními prvky často reduktivním způsobem. Ve svých jednoznačných příbězích nedávají návštěvníkům moc prostoru udělat si vlastní názor.

Tento manipulativní aspekt u historických expozic může v důsledku posílit užití původních obrazových pramenů bez zohlednění motivací a záměrů jejich původce. Jediné dochované materiály u citlivých témat jako kolonialismus nebo holocaust bývají často ty vytvářené k ospravedlnění jednání pachatelů. Původně zamýšlené výklady, ať už cílené, nebo vycházející z dobových norem, bývají znásobeny necitlivou formou vystavení, ale i zařazením do sekvence či nevhodným doplněním o artefakty. Pouhá aplikace imerzních prostředků i přes dobré úmysly by mohla v druhém plánu posílit nežádoucí hodnotové postoje. Je proto namístě cíleně narušovat autoritu vizuálního pramene a doplňovat ji o osvětlující linii. Je-li imerze ze své podstaty vždy jen citací či nadnesením, měla by artificialita být zřetelná a nevytvářet iluzi důkaznosti.

41) Stogner, „The Immersive Cultural Museum Experience“, 119.

42) Toni Dancstep – Joshua P. Gutwill – Lisa Sindorf, „Comparing the Visitor Experience at Immersive and Tabletop Exhibits“, *The Museum Journal* 58, č. 4 (2015), 401–422.

43) Watson, „Emotions in the history museum“, 295–296.

44) Mandelli, *The Museum as a Cinematic Space*, 77–78.

Schopnost imerzních prostředků navodit situace a emoce vylučovaných nebo opomíjených může posloužit ovšem také jako odpověď na výtky o degradaci muzea jakožto sbíratkovorné instituce na úroveň zábavního parku. Tento pohled zplošťující roli uchovávání kulturního dědictví na pouhou materiální encyklopedii čerpá z představ o hodnotové neutralitě a univerzalitě muzejních institucí. Opomíjejí tím dobovou vědomostní ukotvenost i mocenské aspekty kulturního provozu. Kupříkladu fakt, že muzea zvýznamňují předměty vystavením a popisem, čímž napomáhají stanovit estetický a výkladový kánon. Nebo že svoji autoritu zakládají často na pozůstatcích elit a koloniálních říší, což je v posledních letech dostalo pod tlak veřejné kritiky. Vystavené artefakty se tak mohou stávat kamenem sváru mezi společnostmi nebo naopak jejich pojítkem.⁴⁵⁾ Aplikace imerzních prvků v muzejní prezentaci by tudíž měla posloužit jako východisko skrze zpřístupnění materiálně nedochovaného nebo jako nástroj pro vytváření sdílených (nevylučujících) příběhů.

Obohacení odstraněním

Práce věnované dopadu digitálních technologií na vystavování upozornily, že nedochází k poklesu významu předmětů v muzeích, ale spíše k jejich odlišnému užití. Podobně i zapojení imerzního principu zvyšuje nároky na kreativní práci nejenom výstavních designérů, ale i na straně kurátorů. Nutí je kupříkladu více promýšlet, jaké informace předmět nese, a tím může napomoci zdůraznění jejich mnohoznačnosti. K tomu ovšem musíme mít povědomí o epistemologických možnostech a omezeních této formy komunikace.

Podle Williamse a Mascioniho se aktuální trendy užití imerzivity posunují k expanzivní povaze založené na personalizaci, fluidnosti, vícevrstevnatosti a větší persvazivitě. Vedle starších fixních forem se objevují hologramy, hry založené na rozšířené realitě (AR), technologie reagující na gesta a pohyb.⁴⁶⁾ Výrazným nástrojem s různými variacemi je prostorově rozšířená realita (SAR — spatial augmented reality), která modeluje imerzní zkušenost bez dotykových obrazovek či tělesných technologií. Mnohdy se tato forma prezentace redukuje na videomapping, jenž ovšem představuje pouze jednu z několika forem velkoformátové projekce. Častější bývá například promítání na trojrozměrné povrchy uvnitř muzeí (mapy, architektonické modely apod.). V tomto ohledu se experimentuje s reaktivními prvky SAR směrem k již zmíněnému spoluutváření obsahů návštěvníky.⁴⁷⁾

45) Eli Bruderman – Israel Cagliostro Oxman – Nurit Karshon, „Twenty-first Century Museum as Immersive Activity Centers – Art of Escape in the Israel Museum, Jerusalem: A Case Study“, *MW20: MW 2020*, 16. 1. 2020, cit. 7. 5. 2021, <https://mw20.museweb.net/paper/art-of-escape-and-immersive-storytelling-the-museum-as-a-limitless-escape-game/>.

46) Kevin Williams – Michael Mascioni, *The Out-of-Home Immersive Entertainment Frontier: Expanding Interactive Boundaries in Leisure Facilities* (Farnham: Gower, 2014), 160.

47) Ronan German – Benjamin Hervy – Vincent Roirand, „Spatial Augmented Reality for Collective and Immersive Experiences In Museums“, in *Konferenzband EVA Berlin 2018: Elektronische Medien & Kunst, Kultur und Historie: 25. Berliner Veranstaltung der internationalen EVA-Serie Electronic Media and Visual Arts*, eds. Eva Emenlauer-Blomers – Andreas Bienert – James R. Hemsley (Heidelberg: arthistoricum.net, 2018 — EVA Berlin, Vol. 25), 265–269.



Obr. 6: Komplexní užití imerzních prvků – architektury, digitální projekce, audio průvodce, výstava *Risk of Explosion!* v amsterdamském Verzetsmuseum (Muzeu odporu) (foto studia Trapped in Suburbia)

Technika interaktivity se netýká jen obrazovek, ale proniká i do samotného výstavního a doprovodného mobiliáře ve formě stolů, lavic nebo reagujících stěn.⁴⁸⁾

Nejednoznačný je u přejímání imerzního efektu muzejními institucemi vztah k online prostoru. Rozšíření jejich působení do sféry internetu, zvláště posílené epidemií covid-19, by mohlo vzbuzovat otázku, zda stavět další výstavní budovy. Na tento strach z virtuálna reaguje Herman Kossmann upozorněním na tendenci muzea vytvářet to, co online prostředí nedokáže — zkušenost v prostoru.⁴⁹⁾

Zásadní vlastností aplikace imerzního principu ve výstavním designu je schopnost animovat multimodální a multisenzorickou atmosféru. Jinak řečeno, jen při návštěvě kamenného muzea můžeme zažít celotělesné vtažení i sdílení zkušenosti s druhými. Toho jsou si někteří tvůrci vědomi, když se pokouší o užití této formy prezentace na dynamické či performativní prvky minulosti a kultury. Například v etnografickém muzeu v Leidenu je takto za pomoci „mix media“ instalace obsahující velkoformátové promítání s hudbou, artefakty a dotykovými panely vytvořen prostor, kde několikaminutová sekvence přibližuje význam hudby a geometrických obrazců v rituálech různých společenství. Klasické zobrazování využívající statický obraz očekává od návštěvníka určité předporozumění. Zde se mu dynamickou atmosférickou simulací poskytuje klíč ke čtení přítomných předmětů a doprovodných obrazových materiálů. Projekci augmentovaný prostor tak slouží jako stimul ke zkoumání hmotných artefaktů.

48) Williams – Mascioni, *The Out-of-Home Immersive Entertainment Frontier*, 148.

49) Kossmann – de Jong, *Engaging Spaces*, 34.

To nutně neznamená, že by se pro muzejní provoz nehodila individuální zařízení s imerzním potenciálem. Jen oproti prostorově rozšířené realitě podléhají funkčním omezením. Dosavadní experimenty s přenosnými digitálními nástroji naznačují, že velikost a zaměření muzea představují důležitou hranici pro aplikaci VR technologií.⁵⁰⁾ Jejich užití se zdá vhodné v méně hromadných provozech a za předpokladu pro návštěvníka snadné manipulace. Navíc vyžadují značnou investici a rovněž následnou údržbu.

Jiný způsob, jak upotřebit vtahující efekt, lze vidět v edukačních aktivitách vycházejících z principu únikových her. Je to forma bez digitální či prostorové simulace, založená čistě na imerzním vyprávění (immersive storytelling). První experimenty ukazují, že může posloužit nejenom pro posílení zážitku, ale též pro přilákání opomíjeného segmentu návštěvníků nebo větší popularizaci méně oblíbených částí muzea.⁵¹⁾

Právě takovéto experimenty naznačují, jak chybné by bylo redukovat imerzi na pouhé digitální instalace, a že je naopak vhodné pracovat se všemi dříve zmíněnými přístupy k imerzi (architektonický, literární, digitální).⁵²⁾ Vynikajícím příkladem aplikace vícera vtahujících prostředků byla výstava *Risk of Explosion! The Attack on the Amsterdam Registry Office* vytvořená pro nizozemské Muzeum odporu (Verzetmuseum). Ve dvanácti místnostech postavených ve výstavním prostoru vznikla instalace kombinující komiksovou grafiku a projekci s interaktivitami a minimem artefaktů. Každá místnost představovala jiný prostor a tvořila část příběhu, který se odehrával ve sluchátkách návštěvníků. Příběh spouštěný pohybem po jednotlivých místnostech měl podobu rozhlasové hry (dialogy, přímou řeč), ale nabízel také zastavení a odbočení ve vyprávění. Mnohohrstevnatý příběh útoku na registraturu obyvatel Nizozemí pod nacistickou okupací nejenže znovuoživoval dobře známou historickou událost, ale skrze její dlouho přehlížené detaily kladl i současné otázky. Kdo má právo shromažďovat informace o obyvatelích, proč ze svých národních historií vymazáváme lidi jiných identit nebo proč jsme jejich identitu nechtěli vidět (v hnutí odporu proti nacismu působili jedinci různého etnického původu a genderové orientace), kdo vypráví dějiny? Silného efektu vtažení bylo dosaženo vyprávěcí suspenzí v audio lince míchající popis s přímou řečí, která sugestivně navozovala pocity přímých akterů útoku.

Míra nákladnosti dokonalé vtahující iluze vzbuzuje ovšem otázku po vhodnosti této formy prezentace pro kulturní instituce s nedostatkem kapitálu i lidí.⁵³⁾ Odpověď se skrývá ve změněné optice. Při rozumném objemu a dobrém konceptu může posloužit jako cesta k větší přitažlivosti v situaci, kdy není možné konkurovat předmětově bohatým organizacím. Proto se s ohledem na snižující se cenu digitálních technologií a nárůst počtu firem zaměřených na kreativní průmysl mohou vybrané efekty imerze hodit jako řešení pro regionální muzea.⁵⁴⁾ Obzvláště atraktivní se jeví svojí polysenzoričností pro prázdné prosto-

50) Carrozzino – Bergamasco, „Beyond virtual museums“, 452–458.

51) Bruderman – Cagliostro – Karshon, „Twenty-first Century Museum as Immersive Activity Centers – Art of Escape in the Israel Museum, Jerusalem: A Case Study“.

52) Vzhledem k nízké prevalenci imerzních prostředků v českém muzejním výstavnictví jsem v textu upustil od zahrnutí lokálních příkladů.

53) Dancstep – Gutwill – Sindorf, „Comparing the Visitor Experience at Immersive and Tabletop Exhibits“, 401–422.

54) Jako určitý příklad může posloužit Vlastivědné muzeum v Jeseníku, které do své expozice zakomponovalo

ry či památky. Tomu ostatně nasvědčuje i časté užití imerzní projekce v bývalých industriálních objektech.⁵⁵⁾ Digitální technologie navíc posouvají funkci muzea tím, že do něj přidávají modularitu neboli schopnost vytvářet různé varianty přenosu vědění, a také mění samotný režim užívání instituce, neboť svoji algoritmickou povahou ovlivňují představy o návštěvě muzea.⁵⁶⁾ Přerámování toho, co muzejní zážitek je a kde jej mohu zažít, tak rozšiřuje výstavní geografii o další původně nemuzejní prostory.

V neposlední řadě schopnost imerzního designu zapojovat emoce může fungovat jako jedna z cest řešení současných emancipačních výzev. Muzea se zcela oprávněně dostávají v posledních desetiletích pod tlak pro nedostatečnou reprezentativnost svých expozic. Vedle chybějícího zobrazení žen či minorit je kritizována i přespřílišná pozornost věnovaná elitám, která vychází z povahy sbírek nejedné instituce. Na rozdíl od klasického artefaktu nebo textu nabízí imerze možnost polyfonie a svojí artificialitou umožňuje zapojit do prezentace hlasy těch, kteří po sobě nezanechali materiální pozůstatky. Může se tak díť za pomoci písemného pramene (vzpomínky, nahrávky) nebo kompozitní postavy vystavené na útržcích dějin.

Příkladem, jak tvůrčím způsobem pracovat s touto absencí minulé materiality a zároveň ukázkou škály užití imerzních prostředků, je expozice Kánon nizozemských dějin v Nizozemském skanzenu v Arnhemu. Projektovaná chrono-tematická linka zachycuje jednotlivá období nizozemských dějin ve formě 50 zastavení v imerzních či poloimerzních prostorech, ale také prostorech kombinované imerze založené na architektonické nápodobě a digitální projekci. Vzhledem k cílení na mladší návštěvníky a školy jsou instalace protkány interaktivitami a obsahují minimum původních předmětů. Od pravěkého lovu, povolání tiskaře v novověku, prodej otroků, strach za druhé světové války nebo zkušenost migrace. Každé stanoviště přibližuje dobově podmíněnou zkušenost či zprostředkovává škálu vztahů.

Skrze imerzní výstavní design lze dát hlas subalterním, zprostředkovat dobové emoce i vykreslit nejednoznačné postavy. Současně vícehlasost posiluje spojení s návštěvníky, neboť nabízí větší šanci na sebeidentifikaci pro různorodější publikum. Modularita takovýchto prezentací skýtá příležitost pro mnohvrstevnaté vyprávění konfliktních událostí.

Z velryby ven neboli shrnutí

Současná vlna imerzního vystavování pronikající napříč muzejními institucemi čerpá nejen z digitálního posunu, ale též ze značně vrstevnaté historie. Proto sledování historie i praktická aplikace imerzních prostředků vyžaduje interdisciplinární přístup kombinující znalosti z muzeologie a mediálních studií. Na úrovni praxe vnáší imerzní prostředky do muzejnictví příležitosti k rozšíření role muzea jakožto zprostředkovatele dialogu o palčivých otázkách a nalezení nové relevance v konkurenci digitálních médií. Multisenzorič-

vedle interaktivních prvků třeba tzv. fog screen projekci (promítání na proud umělé mlhy) a dokázalo získat ocenění v soutěži Gloria Musealis.

55) Známa je například Kunstkraftwerk-Zentrum für digitale Kunst v bývalé elektrárně v Lipsku.

56) Ross Parry, *Recoding the Museum: Digital Heritage and the Technologies of Change* (Abingdon: Routledge 2007), 92.

nost, práce s emocemi, simulace a narativní přístupy umožňují vytváření expozic s potenciálem zprostředkování obtížných témat.

Vzhledem ke komplexitě tohoto efektu je zřejmé, že jeho aplikace vyžaduje v historických expozicích spíš propracovaný tvůrčí přístup než jen pouhou důkaznost. Podle již zmiňovaného Hermana Kossmanna potřebuje scénograficky pojatá expozice kvůli diferencovanému vnímání návštěvníků vícevrstevnatost, tedy komunikovat vedle hlavních témat i jednotlivosti.⁵⁷⁾ Ve filmu se dějiny odvíjejí v čase, ve výstavě to bývá kombinace času a prostoru. Imerzní princip tedy nelze v muzeu aplikovat bez propracovaného scénáře kombinujícího linky vědění a emocí, pestrého edukačního plánu nebo promyšleného sekvencování. To samozřejmě posouvá i roli samotných kurátorů — nutí je více se zamýšlet nad polysémantičností předmětů, původem vizuálních pramenů nebo rozsahem únosné informace.

Být symbolicky spolknuti a opětovně zase vyplivnuti muzejní velrybou nám přináší nečekaný zážitek proměňující návštěvu dříve spíše mentorujících institucí v překvapivou cestu prostorem a časem. Imerzivita může obrazně řečeno sloužit jako muzejní stroj času či geografický a kulturní transportér. Vždy však přenáší do světa, jenž má scénář. I vtáhnutí je jen nástrojem, za kterým se stejně jako za klasickým vystavením skrývá určitá taxonomie a interpretace.

Bibliografie

- Bendová, Helena. *Umění počítačových her* (Praha: AMU, 2016).
- Bruderman, Eli – Israel Cagliostro Oxman – Nurit Karshon. „Twenty-First Century Museums as Immersive Activity Centers – Art of Escape in the Israel Museum, Jerusalem: A Case Study”, *MW20: MW 2020*, 16. 1. 2020, cit. 7. 3. 2021, <https://mw20.museweb.net/paper/art-of-escape-and-immersive-storytelling-the-museum-as-a-limitless-escape-game/>.
- Carrozzino, Marcello – Massimo Bergamasco. „Beyond virtual museums: Experiencing immersive virtual reality in real museums”, *Journal of Cultural Heritage* 11, č. 4 (2010), 118–119.
- Česálková, Lucie – Kateřina Svatoňová. *Diktátor času: (De)kontextualizace fenoménu Laterny magiky* (Praha: Národní filmový archiv – Filozofická fakulta Univerzity Karlovy, 2019).
- Česálková, Lucie – Kateřina Svatoňová. „Mezi malbou a šalbou: I/materiální obrazy modernity”, *Illuminace* 23, č. 2 (2011), 83–101.
- Dancstep, T. – J. P. Gutwill – L. Sindorf. „Comparing the Visitor Experience at Immersive and Tabletop Exhibits”, *Curator The Museum Journal* 58, č. 4 (2015), 401–422.
- German, Ronan – Benjamin Hervy – Vincent Roirand. „Spatial Augmented Reality for Collective and Immersive Experiences In Museums”, in *Konferenzband EVA Berlin 2018. Elektronische Medien & Kunst, Kultur und Historie: 25. Berliner Veranstaltung der internationalen EVA-Serie Electronic Media and Visual Arts*, eds. Eva Emenlauer-Blömers – Andreas Bienert – James R. Hemsley (Heidelberg: arthistoricum.net, 2018 – EVA Berlin, Vol. 25), 265–269.

57) Herman Kossmann, „Narrative Räume: Der Werkzeugkasten der Szenografie”, in *Dramaturgie in der Ausstellung: Begriffe und Konzepte für die Praxis*, eds. Sibylle Lichtensteiger – Aline Minder – Detlef Vögeli (Bielefeld: transcript-Verlag, 2014), 53.

- Grau, Oliver. *Virtual Art: From Illusion to Immersion* (Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2003).
- Griffiths, Alison. *Shivers down your spine: Cinema, Museums, and the Immersive View* (New York: Columbia University Press, 2008).
- Hanáková, Petra. „Kola se otáčejí, ložiska kloužou, píсты pracují: Kinetika a vizualita jakožto průvodci raného filmu“, *Iluminace* 17, č. 4 (2005), 71–88.
- Howes, David. „Introduction to Sensory Museology“, *The Senses and Society* 9, č. 3 (2015), 259–267.
- Kocichová, Ivana. „Výstava Pravěk Československa (1958) v Národním muzeu: Světlo, zvuk a pohyb v roli průvodce návštěvníka“, *Muzeum* 53, č. 2 (2015), 11–16.
- Kossmann, Herman – Mark W. de Jong. *Engaging Spaces: Exhibition Design Explored by Kossmann. de Jong* (Amsterdam: Frame, 2010).
- Kossmann, Herman. „Narrative Räume: Der Werkzeugkasten der Szenografie“, in *Dramaturgie in der Ausstellung: Begriffe und Konzepte für die Praxis*, eds. Sibylle Lichtensteiger – Aline Minder – Detlef Vögeli (Bielefeld: transcript-Verlag, 2014), 50–67.
- Kubák, Ivo Kristián, et al. *Imerzivní divadlo a média = Immersive theatre and media: Golem: Meyerink, Štvanice, Cube* (Praha: Pražská scéna – Tygr v tísni – Katedra alternativního a loutkového divadla DAMU, 2015).
- Leahy, Helen Rees. *Museum Bodies: Politics and Practices of Visiting and Viewing* (Farnham: Ashgate, 2016).
- Lugon, Olivier. „The Automatic Exhibition: Slide Shows and Electronics at the Swiss National Exhibition 1964“, *Intermedialités / Intermediality*, č. 24–25 (2014), <https://doi.org/10.7202/1034161ar>.
- Lukas, Scott A. *The immersive worlds handbook: designing theme parks and consumer spaces* (New York: Focal Press, 2013).
- Mandelli, Elisa. *The Museum as a Cinematic Space: The Display of Moving Images in Exhibitions* (Edinburgh: Edinburgh University Press, 2019).
- Mehzoud, Sven. „Scenographic Exhibitions as Spaces of Encounter“, *Curator The Museum Journal* 62, č. 4 (2019), 629–648.
- Orišková, Mária. „Efekt múzea: predmety, praktiky, publikum“, in Mária Orišková, *Efekt múzea: predmety, praktiky, publikum* (Bratislava: Afad Press 2006), 11–54.
- Parikka, Jussi. *Co je to archeologie médií?* (Praha: NAMU, 2022).
- Parry, Ross. *Recoding the Museum: Digital Heritage and the Technologies of Change* (Abingdon: Routledge, 2007).
- Ryan, Marie-Laure. *Narativ jako virtuální realita: Imerze a interaktivita v literatuře a elektronických médiích* (Praha: Academia, 2015).
- Stogner, Maggie Burnett. „The Immersive Cultural Museum Experience – Creating Context and Story with New Media Technology“, *The International Journal of Inclusive Museum* 3, č. 3 (2011), 117–130.
- Svatoňová, Kateřina. „Stroje uchvácení: Průzkum pojmu imerze v dějinách umění“, *Art & antiques* 12, č. 3 (2021), 32–39.
- Šobáňová, Petra – Jolana Lažová. *Muzeum versus digitální éra* (Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2016).
- Watson, Sheila. „Emotions in the history museum“, in *Museum Theory*, ed. Andrea Witcomb (Chichester: Wiley Blackwell, 2020), 283–301.
- Williams, Kevin – Michael Mascioni. *The Out-of-Home Immersive Entertainment Frontier: Expanding Interactive Boundaries in Leisure Facilities* (Farnham: Gower, 2014).

Wrigley, Mark. „Discursive versus Immersive: The Museum is the Massage“, *Stedelijk studies*, č. 4 (2016), nestr., cit. 16. 04. 2021, <https://stedelijkstudies.com/journal/discursive-versus-immersive-museum-massage/>.

Biografie

Ondřej Tábořský vystudoval historii na Filozofické fakultě Univerzity Karlovy. Pracuje jako kurátor Oddělení novodobých českých dějin Národního muzea. Byl autorem a spoluautorem řady oceňovaných výstav (Rudá muzea, Druhý život husitství, Říká se jí sametová, ZeMě). Publikuje rovněž odborné i žurnalistické texty k muzejnictví a současné výstavní praxi. Jako historik se věnuje spotřební kultuře a reklamě socialistického Československa. S výzkumným týmem vydal knihu *Spotřební imaginace státního socialismu: Reklama v Československu 1948–1989*.

Marek Danko (Národní filmový archiv)

Petr Hasan (Národní filmový archiv)

Lucie Hurtová (Národní filmový archiv)

Decentralizace v české zestátněné kinematografii 1957–1962

Projev kulturní liberalizace, nebo snaha o zefektivnění práce?

**Decentralization in the Czech Nationalized Cinema 1957–1962.
*A Consequence of Cultural Liberalization or Effort
to Work More Effectively?***

Abstract

The presented study deals with decentralization processes in the nationalized Czechoslovak cinema, which took place in the second half of the 1950's and the first half of the 1960's. It contextualizes these organizational changes within the historical and political-cultural developments in Czechoslovakia and approaches them from two main perspectives: from the point of view of changes right in the top management of the Czechoslovak cinematography and in other organizational parts of the Czechoslovak Film and from the point of view of changes in the relationship between this film management and the superior Ministry of Education and Culture. The role of the ruling communist party is of particular importance, as they attached great significance to the influence of mass culture, especially film, and its educational function. The study also focuses on important persons associated with the management of cinematography in the monitored period and personnel changes that occurred as a result of the aforementioned organizational changes and political interventions. We aim to reveal the causes and circumstances that led to the abandonment of the strictly centralized administration of cinema, which was based on the industrial model of film production (introduced in the early 1950's), and to examine the effects of this transformation. Our study also focuses on the effects of these changes on the functioning of the cinema network and the influence on the distribution of films. From January 1, 1957, the administration of cinemas was transferred to national committees, which was supposed to bring simplification and efficiency of film distribution. We tried to find out what problems cinema operators at the time faced, how they dealt with the drop in attendance in cinemas.

Klíčová slova

řízení zestátněné kinematografie, správa kin, decentralizace, liberalizace, Československo

Keywords

management of nationalized cinema, cinema management, decentralization, liberalization, Czechoslovakia

— — —

Problematika decentralizace je v rámci dějin československé kinematografie zatím málo probádaným fenoménem.¹⁾ Tato studie si však neklade za cíl prozkoumat toto téma v celé jeho komplexnosti a složitosti, jelikož to ani její rozsah neumožňuje, ale nabízí vhled do některých procesů a změn, které se v souvislosti s decentralizací v československém filmu ve druhé polovině 50. a začátku 60. let 20. století udály. Zároveň lze také díky zkoumání této problematiky postihnout situaci československé kinematografie po deseti letech od jejího zestátnění.

Studie je časově vymezena fungováním Ústřední správy československého filmu. Tento vedoucí orgán československé kinematografie vznikl 1. ledna 1957 pod názvem Hlavní správa československého filmu. Na Ústřední správu československého filmu se změnil 1. dubna 1958 a fungoval do 1. února 1962, kdy jej nahradilo Ústřední ředitelství československého filmu. Proto budeme v rámci studie používat název Hlavní/Ústřední správa československého filmu (HS/ÚS ČSF). Archivní fond Ústřední správa československého filmu, uložený v Národním filmovém archivu, tvoří zároveň primární pramennou základnu studie.²⁾ Zásadní pro nás budou dále rovněž prameny reflektující situaci z hlediska vládnoucích míst, jako bylo Ministerstvo školství a kultury (MŠK) nebo Ústřední výbor Komunistické strany Československa (ÚV KSČ).

Otázky, které si v rámci studie klademe, souvisí s procesem decentralizace v československé kinematografii. Pojem decentralizace chápeme v obecném smyslu jako metodu organizování a řízení, kdy jsou manažerské a rozhodovací pravomoci delegovány z centra do rukou vedení dílčích organizačních útvarů. Složky, na které byly pravomoci delegovány, svoje úkoly plní samostatně a jen ve stanoveném rozsahu podléhají doзору prováděnému z centra.

Zajímá nás, proč v rámci československého filmu došlo k přechodu od centralizovaného systému řízení k decentralizovanému. Jaké okolnosti k tomu vedly a jak tento přechod probíhal. Zabýváme se také tím, jaké změny znamenala decentralizace pro vztahy filmového oboru s jeho nadřízenými orgány, ale zároveň také, jak se tento proces konkrétně projevil v řízení filmového oboru jako takového, čili jaké změny a reorganizace znamenala decentralizace pro Hlavní/Ústřední správu i pro její jednotlivé podřízené podniky.

1) V rámci svých prací se tomuto tématu v posledních letech věnovali například Petr Szczepanik, *Továrna Barrandov: Svět filmařů a politická moc 1945–1970* (Praha, NFA, 2016), dále Pavel Skopal, *Filmová kultura severního trojúhelníku: Filmy, kina a diváci českých zemí, NDR a Polska 1945–1970* (Brno: Host, 2014) nebo Lukáš Skupa, *Vadí – nevadí: Česká filmová cenzura v 60. letech* (Praha: NFA, 2016).

2) Vzhledem k tomu, že se jedná o nezpracovaný fond, nejsou jeho citace v této studii úplné. Identifikátory budou archiváliím přiřazeny během pořádacích prací, které právě probíhají.

Decentralizační změny v kinematografii se přitom nejvýrazněji projeví v oblasti správy kin. Této problematice proto bude věnována závěrečná část studie. Zajímá nás v ní bude, jaké organizační změny zde nastaly, jaké potíže bylo potřeba ve sledovaném období v oblasti kin řešit a jak celou situaci vnímali samotní zaměstnanci kin a filmové distribuce.³⁾

Politická a společenská situace v Československu ve druhé polovině 50. let

Svět filmu a kultury obecně je bezpochyby do značné míry ovlivňován dobovou společenskou a politickou situací v daném státě či geopolitickém prostoru. Pokud se tedy zabýváme historií tuzemské kinematografie v období fungování HS/ÚS ČSR, není tak možné učinit bez nastínění soudobého politického a společenského kontextu, aby mohlo dojít k hlubšímu pochopení myšlenkového světa aktérů a společenských změn, které v dané době proběhly.

Určující událostí pro dění v celém východním bloku ve druhé polovině 50. let byl bezpochyby projev N. S. Chruščova „O kultu osobnosti a jeho důsledcích“, který přednesl 25. února 1956 na XX. sjezdu Komunistické strany Sovětského svazu (KSSS). Chruščov v něm na uzavřeném zasedání informoval delegáty o krvavých čistkách, jež byly v Sovětském svazu prováděny na Stalinův příkaz, Stalina tak sesadil z pozice jakéhosi poloboha a označil jej za zločince, což pochopitelně značně zarezonovalo v celém mezinárodním komunistickém hnutí.⁴⁾

Delegace zahraničních zemí, včetně Československa, nebyly na utajeném zasedání přítomny, ovšem ještě tentýž den obdržely zkrácený text Chruščovova projevu. Vedení KSČ se snažilo co nejdéle obsah projevu utajit a zabránit jeho nekontrolovanému veřejnému šíření. Zásadním pro členy politbyra bylo najít způsob, kterým by ústřednímu výboru předali myšlenky obsažené v Chruščovově projevu tak, aby nevyvolaly pochybnosti o chybném konání jich samotných a aby kritika mířila co nejméně na osobu Klementa Gottwalda. Obvinění se tedy snesla na již v roce 1952 popraveného Rudolfa Slánského a na z nejvyšších mocenských pozic odstaveného místopředsedu vlády a bývalého ministra informací Václava Kopeckého. Jako pomyslný obětní beránek byl však nakonec vybrán u veřejnosti neoblíbený ministr národní obrany Alexej Čepička, který byl ze všech svých funkcí odvolán v dubnu 1956.⁵⁾

Tehdejšímu prvnímu tajemníkovi Antonínu Novotnému se podařilo zabránit tomu, aby Československo následovalo příklad Polska a Maďarska, kde byla situace značně vyhrocenější. Dokázal uspokojit veřejnost drobnými ústupky v podobě mírného uvolnění cestování či zmírnění cenzury. Vládnoucí garnitura rovněž již od roku 1953 přicházela s řadou opatření zlepšujících sociální podmínky obyvatelstva, k nimž paradoxně získala

3) Pro oblast kin srov. Ladislav Pištora, „Filmoví návštěvníci a kina na území České republiky: Od roku 1945 do současnosti“, *Iluminace* 9, č. 2 (1997), 63–106.

4) Jan Rychlík, *Československo v období socialismu* (Praha: Vyšehrad, 2020), 144. Viz též Jiří Pernes, „Československý rok 1956: K dějinám destalinizace v Československu“, *Soudobé dějiny* 7, č. 4 (2000), 594–618.

5) Rychlík, *Československo v období socialismu*, 133–134.

prostředky zejména měnovou reformou.⁶⁾ V roce 1956 se podařilo udržet v klidu i stranické masy, jež volaly po mimořádném sjezdu strany. Novotný svolal na červen mimořádnou celostátní stranickou konferenci, jejíž delegáti byli však předem pečlivě vybráni politickým byrem, stejně tak byl pevně stanoven i program konference. Tím se zabránilo tomu, aby zde byly prezentovány nálady širokých stranických vrstev. Novotný zde také vyšel vstříc slovenským komunistům, kteří si nárokovali zvětšení pravomoci, od čehož si sliboval utlumení jejich volání po slovenské autonomii.⁷⁾

Když v říjnu 1956 propuklo povstání v Maďarsku, byla situace v Československu už relativně klidná.⁸⁾ Povstání, které v Maďarsku na začátku listopadu 1956 potlačila až sovětská armáda, využil Novotný k posílení vlastního vlivu. Varoval před revizionismem, který by mohl vést v Československu k podobným událostem. Definitivně tak získal v rámci strany převahu nad Antonínem Zápotockým, kterého, po jeho smrti v roce 1957, nahradil ve funkci prezidenta.⁹⁾

Kulturní ovzduší po roce 1956

Navzdory výše zmíněným opatřením začaly v průběhu roku 1956 na veřejnost prosakovat projevy nespokojenosti. Týkalo se to však téměř výhradně umělců a intelektuálů. Důvody pro radikalizaci nálad pramenily zejména z pocitu nedostatečné informovanosti nebo z očividné snahy vedení KSČ utajit pravdu o stalinismu a vyhnout se vlastní zodpovědnosti.¹⁰⁾ O určité liberalizaci celkového ovzduší svědčila veřejná kritika rozvíjející se ve druhé polovině 50. let, která se začala postupně týkat i obecnějších témat, jako byly snahy o revizi politických procesů nebo otázka stranického usměrňování kultury. Pozvolný odklon od praxe první poloviny 50. let byl naznačen také podlomením mocenské pozice sovětských poradců či různými opatřeními v legislativě a soudnictví.¹¹⁾

Zřejmě nejvýraznějším projevem nespokojenosti kulturní elity se stavem společnosti byl II. sjezd československých spisovatelů, který se konal od 22. do 29. dubna 1956 v Praze. Ačkoliv všechny referáty, které na sjezdu zazněly, musely být předem schváleny, vznikl během diskuse prostor, který mnoho spisovatelů a básníků využilo pro kritické hodnocení poúnorového období jako doby úpadku kultury a zvláště literatury.¹²⁾ Objevovaly se také hlasy žádající svobodnější tvorbu bez dohledu cenzury a ideologického diktátu. Společenské ovzduší celonárodní diskuse, kterou otevřelo samo vedení komunistické strany,

6) Jiří Pernes, *Krise komunistického režimu v Československu v 50. letech 20. století* (Brno: Centrum pro studium demokracie a kultury, 2008), 148.

7) Rychlík, *Československo v období socialismu*, 151–152.

8) Otázkou, proč se události v Československu v roce 1956 neubíraly směrem jako v Polsku nebo Maďarsku, se asi nejzvěrubněji věnovala historička Muriel Blaive v publikaci *Promarněná příležitost: Československo a rok 1956*, přel. Marcela Poučová (Praha: Prostor, 2001).

9) Rychlík, *Československo v období socialismu*, 153–155.

10) Pernes, *Krise komunistického režimu*, 134.

11) Václav Průcha a kol., *Hospodářské a sociální dějiny Československa 1945–1992* (Brno: Doplněk, 2009), 299.

12) Nejvýznamnější projevy v rámci nastolené diskuse přednesli básníci František Hrubín a Jaroslav Seifert, jejichž výstup ovlivnil nejen samotný průběh sjezdu, ale zejména jeho pozdější hodnocení.

navíc neumožňovalo závěry a průběh sjezdu ihned tvrdě odsoudit a myšlenky pronesené na sjezdu se dostaly k veřejnosti prostřednictvím *Literárních novin*.¹³⁾

Spisovatelé však nebyli jedinou složkou společnosti, jež v tehdejší době kriticky vystoupila. Již v dubnu 1956 se začali scházet a diskutovat o aktuální situaci studenti pražských vysokých škol. Bylo však třeba najít platformu, která by mohla legálně uspořádat velké studentské shromáždění. Tou se nakonec stal Československý svaz mládeže, který 26. dubna 1956 uspořádal velkou veřejnou schůzi, na níž zaznělo i mnoho obecně politických požadavků jako např. právo občanů na přesnější a nezávislejší informovanost či omezení servility vůči SSSR.¹⁴⁾

Změny byly znát také například v okruhu divadel, která začala právě v druhé polovině 50. let plnit podstatnou roli v rámci veřejného prostoru. Jejich dramaturgie byla totiž často chápána jako jakýsi ukazatel míry uvolňování a zároveň i jako jistý politický akt. Na konci 50. let začaly vznikat scény, jež v 60. letech zcela zásadně ovlivňovaly kulturu v celém Československu. Jednalo se zejména o Divadlo Na zábradlí, které vzniklo v roce 1958, a o rok později vzniknuvší divadlo Semafor. Změny znamenající větší tvůrčí invenci se ovšem týkaly také Národního divadla, kde od roku 1956 působili Otomar Krejča a Karel Kraus, kteří v roce 1965 stáli u zrodu Divadla za branou.¹⁵⁾ Ačkoliv situace v Československu v roce 1956 nepřerostla v revoluci, jako tomu bylo např. v Maďarsku, a KSČ se podařilo společnost udržet relativně v klidu, ve sféře kultury bylo možné pozorovat určité liberalizační tendence.

Institucionální vývoj kinematografie po roce 1945

Zcela zásadní událostí pro československou kinematografii v období po druhé světové válce až do 90. let bylo její znárodnění, jež bylo provedeno v srpnu 1945 dekretem č. 50/1945 o opatřeních v oblasti filmu. Celý filmový obor včetně výroby, půjčování či dovozu a vývozu filmů padl do rukou státu a mohl se tak stát nástrojem pro šíření jeho ideologie. Samotný dekret, ač byl sám o sobě relativně stručný, se stal opěrným bodem pro veškeré zásadní institucionální změny, které se následující půlstoletí v rámci československé kinematografie uskutečnily. Každé vládní nařízení, jenž filmový obor upravovalo, se vždy na tento dekret odvolávalo. V prvních měsících po osvobození Československa byl filmový obor řízen skrze zplnomocněnce ministra informací pro jednotlivé filmové obory. Ti sice byli ještě v červenci 1945 sdružení do prozatímního správního výboru České filmové společnosti, ale jak podotýká filmový historik Petr Szczepanik, „bylo zřejmé, že systém samostatně rozhodujících a hospodařících zplnomocněnců neumožňuje efektivní jednotné řízení“.¹⁶⁾ Organizace kinematografie v Československu nebyla v období třetí republiky

13) Rychlík, *Československo v období socialismu*, 137–138, 149. O vývoji v kultuře se zaměřením na činnost spisovatelů na konci 50. a v 60. letech viz Kateřina Bláhová, „Mezi literaturou a politikou: Souvislosti českého literárního života 1958–1969“, *Soudobé dějiny* 9, č. 3–4 (2002), 495–520.

14) Rychlík, *Československo v období socialismu*, 140–142.

15) Petr Bednařík – Jan Jiráček – Barbara Köpplová, *Dějiny českých médií: Od počátku do současnosti* (Praha: Grada, 2019), 304.

16) Szczepanik, *Továrna Barrandov*, 67.

oficiálně ustavena vládním nařízením, jak předpokládal zestátnňující dekret.¹⁷⁾ V roce 1946 sice vznikl prozatímní správní výbor Československé filmové společnosti v čele s Lubomírem Linhartem, jehož náměstci postupně nahrazovali rušené zplnomocněnce, ale až situace po únoru 1948 umožnila zřízení centralizované organizace. Vládním nařízením z 13. dubna 1948 vznikl státní podnik Československý státní film (ČSF), jednotný státní podnik pro území celé republiky, monopolní výrobce, distributor a vývozce a dovozce filmů.¹⁸⁾

Výsledky centralizovaného řízení zestátněné kinematografie, založeného na průmyslovém modelu filmové výroby a zavedeného na počátku 50. let v ČSF, však byly neuspokojivé.¹⁹⁾ Umělecká tvorba byla standardizována a podléhala přísné kontrole, objem produkce celovečerních filmů výrazně poklesl.²⁰⁾ Plán výroby — ač stále snižován — se nedařilo plnit. Ve světle politických změn po Stalinově smrti, zrušení ministerstva informací a mírného uvolnění poměrů, nového přístupu k tematice filmové tvorby ve snaze o efektivnější využití komerčního potenciálu filmů se začaly objevovat hlasy volající po změnách ve způsobu řízení filmového podnikání a vše směřovalo k postupné decentralizaci přísně hierarchického uspořádání. Československá kinematografie dosud fungovala jako jednotná centralistická organizace ČSF s ústředním řídicím orgánem nazývaným postupně ústřední ředitelství, generální ředitelství a hlavní správa,²¹⁾ aniž by se nějak zásadně měnil rozsah jeho kompetencí.²²⁾

Proces postupného přenášení rozhodovacích pravomocí v řízení kinematografie na nižší úroveň začal 1. dubna 1954, kdy se ČSF — nadále jednotná rozpočtová organizace (v hospodářskou organizaci se změnil až 1. ledna 1955)²³⁾ — rozdělil na účetní jednotky

17) K této problematice více viz Ivan David, „Zrození předpisu z ducha doby: Dlouhá legislativní cesta k vládnímu nařízení č. 72/1948 Sb., o zřízení a organizaci státního podniku „Československý státní film“, *Iluminace* 28, č. 1 (2016), 5–38.

18) Szczepanik, *Továrna Barrandov*, 75.

19) K přechodu od průmyslového modelu filmové výroby k uměleckému pojetí docházelo už během 50. let, ale až v lednu roku 1963 uložil ÚV KSČ řediteli Poledňákovi připravit „opatření v oblasti plánování a financování filmové výroby, jejíchž smyslem bylo oprostit filmovou výrobu od nevhodných a zastaralých ukazatelů výroby průmyslové“. Pavel Skopal, ed., *Naplánovaná kinematografie: Český filmový průmysl 1945–1960* (Praha: Academia, 2012), 77.

20) Objem produkce spadl v roce 1951 na pouhých 8 dlouhých filmů (oproti 24 v roce 1950 a místo 22, které předpokládal tematický plán). Szczepanik, *Továrna Barrandov*, 190. Viz též Ivan Klimeš, „Kinematografie v rukou státu (1945–1959)“, in *Český filmový plakát 20. století*, ed. Marta Sylvestrová (Brno – Praha: Moravská galerie – Exlibris, 2004), 88.

21) Hlavní správa československé kinematografie byla zřízena po zrušení ministerstva informací na začátku roku 1953 při úřadu předsednictva vlády. Když pak v září 1953 vzniklo ministerstvo kultury v čele s Václavem Kopeckým, přešla pod něj i tato hlavní správa, nyní nazvaná jako Hlavní správa ČSF. Dne 1. 4. 1954 byla Hlavní správa ČSF zrušena. Mezi touto hlavní správou a v roce 1957 vzniknuvší HS ČSF neexistovala právní kontinuita.

22) Szczepanik, *Továrna Barrandov*, 90.

23) Tato organizační změna, kdy se ČSF stal samostatnou hospodářskou organizací s plánovaným ziskem, přičemž bylo přihlédnuto ke zvláštnímu charakteru filmové tvorby a distribuce (byly povoleny některé odchylky od zásad platných pro průmyslové hospodářské organizace), kupodivu nevycházela z žádného legislativního opatření z té doby a ani protokol z jednání v této záležitosti ze 7. 10. 1954 nebyl opatřen podpisy příslušných ministrů. Zřejmě se jednalo o změnu v rámci rozsáhlých reorganizací státních podniků pod vedením Státního plánovacího úřadu. Jaroslav Jablonský – Jiří Langer – Václav Šefrna, *Filmové právo* (Praha: ÚPF, 1959), 44. Srov. Šimon Bauer, „Televize jako prostředek subvencování kinematografie“ (Diplomová práce, Filozofická fakulta Masarykovy univerzity, 2011), 18–19.

podřízené ústřednímu ředitelství: Filmovou tvorbu,²⁴⁾ Filmovou distribuci, Filmový průmysl a laboratoře.²⁵⁾ Tyto jednotky měly svá vlastní ředitelství s rozšířenou pravomocí a odpovědností.²⁶⁾ V čele slovenské kinematografie stálo Ředitelství slovenského filmu (ředitel Pavel Dubovský). Bylo podřízené pověřenectvu školství a kultury a podléhalo mu jednotlivé dílčí úseky²⁷⁾ řízené náměstkyně. Všechny tyto jednotky měly relativně samostatně hospodařit dle zásad chozrasčotu,²⁸⁾ zatím ovšem bez plné finanční a hospodářské autonomie.

Nejvyšší straníční představitelé se však stále častěji shodovali na nutnosti pružnějšího a na osobní odpovědnosti založeného vedení kinematografie, spočívajícího v posílení pravomoci i odpovědnosti ředitelů jednotlivých účetních jednotek, zjednodušení organizace a zajištění operativního a rychlého rozhodování. Významným krokem k tomu bylo usnesení politického byra ÚV KSČ ze 12. března 1956, které stanovilo jako jeden z úkolů směřujících k uvolnění tuhé centralizace vydání nového vládního nařízení o organizaci filmového podnikání.²⁹⁾

O nutných změnách jednala také celostátní konference KSČ, která se konala ve dnech 11.–15. června 1956. Na základě závěrů z této konference bylo 24. července 1956 vydáno vládní usnesení č. 1938 o „zvýšení pravomoci a odpovědnosti ministrů, ředitelů hlavních správ a podniků a o zvýšení pravomoci a odpovědnosti a o rozšíření působnosti výkonných orgánů národních výborů“.³⁰⁾ Na ústředního ředitele ČSF byly z ministra kultury převedeny některé další pravomoci. Poměrně samostatně vedl celou organizaci ČSF, tedy vedoucí účetní jednotku Ústřední ředitelství a šest podřízených účetních jednotek: Studio hraných filmů,³¹⁾ Krátký film, Filmová distribuce, Filmové laboratoře, Filmový průmysl a Filmoprojekt. Zároveň bylo v jeho pravomoci toto organizační uspořádání měnit, mohl jmenovat nebo odvolávat ředitele podřízených účetních jednotek. V oblasti výroby dlouhých hraných filmů schvaloval ústřední ředitel literární předlohy a zařazoval filmy do výroby, schvaloval rozpočty všech filmů a se souhlasem MŠK mohl provádět změny výrobního plánu.³²⁾ Obdobně jako v české kinematografii byly v červenci 1956 na slovenského ředitele převedeny některé kompetence, které do té doby připadaly pověřenci školství a kultury.³³⁾

24) Od roku 1956 rozdělena na samostatné jednotky Studio uměleckého filmu a Krátký film.

25) Od roku 1955 rozdělen na samostatné jednotky Filmový průmysl a Filmové laboratoře.

26) Szczepanik, *Továrna Barrandov*, 90–91.

27) Slovenská filmová tvorba, Slovenská filmová distribuce a kinofikace.

28) Chozrasčot je termín převzatý z ruského „chozajstvennyj rasčot“ a označuje způsob řízení podniků v socialistickém ekonomickém systému. Hlavní zásadou chozrasčotu je hospodářská samostatnost spojená s krytím výdajů podniku ze svých tržeb, hmotná zainteresovanost podniku a jeho zaměstnanců a kontrola hospodářské činnosti ekonomickými prostředky, tzv. kontrola korunou. Viz „Věcný rejstřík“, *Totalita.cz*, cit. 12. 7. 2023, <https://www.totalita.cz/vysvetlivky/chozrascot.php>.

29) „Usnesení politického byra ÚV KSČ z 12. 3. 1956“, in Jiří Havelka, *Čs. filmové hospodářství 1956–60* (Praha: Československý filmový ústav, 1973), 34–36.

30) Věstník MŠK, roč. XII., sešit 24, instrukce MŠK č. 44, Praha, 31. 8. 1956.

31) Bohumil Šmída uvádí již v roce 1956 název Filmové studio Barrandov. Ostatní literatura ovšem označení Filmové studio Barrandov zná až od roku 1957. Viz Bohumil Šmída, *Organizace československého filmového podnikání a filmové tvorby* (Praha: SPN, 1985), 170.

32) „Přenesení pravomoci a odpovědnosti na ústředního ředitele ČSF“, příkaz MŠK č. 39, 27. 8. 1956, NFA, f. ÚS ČSF.

33) Havelka, *Čs. filmové hospodářství 1956–60*, 259.

Do konce roku pak probíhala mezi ministry další jednání s cílem zefektivnit práci včetně snižování stavů.³⁴⁾

Výraznější decentralizační trend ve vedení čs. filmu byl pak nastoupen od počátku roku 1957 uskutečněním zásadních organizačních změn: vznikla Hlavní správa ČSF (HS ČSF) a došlo k osamostatnění jednotlivých složek zestátněné kinematografie. Právní rámec těmto změnám stanovilo vládní nařízení č. 4/1957 ze dne 16. ledna 1957, kterým byl zrušen podnik ČSF s celostátní působností a byla při MŠK zřízena pro české kraje HS ČSF, jí podřízené samostatné podniky pro jednotlivé specifické druhy filmové činnosti a krajské filmové podniky. Oproti dosavadnímu stavu se v případě nově zřízených podniků nejednalo již jen o samostatné účetní jednotky, ale o samostatné podniky s vlastní právní subjektivitou — hospodářské organizace, podřízené HS ČSF, jimiž od 1. ledna 1957 byly: Filmové studio Barrandov (FSB), Krátký film (KF), Čs. filmexport (FEX), Ústřední půjčovna filmů (ÚPF), Filmové laboratoře (FL) a Filmový průmysl (FP). V období let 1960–1966 k těmto podnikům patřila i Laterna magika (LM).³⁵⁾ Zásady vztahů a ekonomického a právního styku mezi podniky navzájem definovala HS ČSF dne 21. května 1957 směrnicí č. I-114. Zároveň byla provedena také decentralizace kin a veřejného promítání, které měly nově v gesci městské a místní národní výbory. Filmoprojekt byl delimitován do projekční organizace Spojprojekt³⁶⁾ a k 1. listopadu 1957 byly z resortu ministerstva národní obrany začleněny filmové laboratoře Čs. armádního filmového studia do Filmových laboratoří ČSF.

Ve vládním nařízení, kterým se nově organizovala decentralizovaná kinematografie, byly úkoly HS ČSF stanoveny takto:

Základním úkolem hlavní správy je organisovat, řídit, koordinovat a kontrolovat po stránce ideové, technické a hospodářské tvorbu filmů, jejich dovoz a vývoz, distribuci, promítání v kinech, výrobu kinematografických zařízení, nákup a prodej potřeb v oblasti kinematografie, pokud je provozována v oboru působnosti ministerstva školství a kultury, a obstarávat společně věci podřízených hospodářských organizací.³⁷⁾

Na Slovensku byla 1. ledna 1957 analogicky zřízena Hlavní správa Slovenského filmu s podřízenými hospodářskými organizacemi Hraný film, Krátký film a Ústřední půjčovna filmů v Bratislavě.³⁸⁾

34) Kolegium č. 13, Praha, 28. 3. 1957, NA, f. Ministerstvo školství a kultury, zasedání kolegia ministra 1956–1966 (č. fondu 994), k. 7.

35) Laterna magika byla od 1. 1. 1960 na základě výnosu MŠK z 21. 12. 1959 jako „experimentální divadlo“ převedena z Národního divadla do ČSF. O institucionálním zakotvení a pozici LM v rámci kinematografie viz Lucie Česálková – Kateřina Svatoňová, *Diktátor času: (De)kontextualizace fenoménu Laterny magiky* (Praha: NFA – Univerzita Karlova, 2019), 186–196.

36) Zde nastal problém s převedením k 1. 1. 1957 a pro administrativní neshody mezi nadřízenými úřady nebylo možné záměr realizovat. Proto byl Filmoprojekt ještě po dobu čtvrt roku podřízen HS ČSF, ale jen jako účetní jednotka. Až po účetní závěrce za první čtvrtletí došlo k úplnému převodu do Spojprojektu (tj. Státního ústavu pro projektování spojových staveb a zařízení, podléhajícího ministerstvu spojů). *Výroční zpráva ČSF za rok 1957* (Praha: ÚPF, 1962), 9.

37) Vládní nařízení č. 4/1957 ze 16. 1. 1957 o organizaci filmového podnikání.

38) Výnos pověřenectva školství a kultury č. 30.615, 1957, NFA, f. ÚS ČSF. Tento výnos byl vydán kvůli vážným

Vznik samostatných podniků umožnil HS ČSF přenést řadu svých dosavadních kompetencí na podnikové ředitele.³⁹⁾ Prioritou všech opatření bylo zejména řešení ideově-umělecké a ekonomické otázky filmové výroby. Nejvýrazněji se proto změny projeví ve FSB, kde na podnikového ředitele bylo převedeno právo schvalovat v rámci daného tematického plánu zahájení výroby filmů i jejich dokončení, rozpočet i vyúčtování. Decentralizace prostupovala i hlouběji uvnitř podniků, což se velmi pozitivně projevilo právě v barrandovském studiu převedením pravomocí z ředitele na vedoucí tvůrčích skupin, jimž se tak dostávalo větší samostatnosti a umožňovalo jim to operativnější rozhodování a osobitější pojetí tvorby.⁴⁰⁾

Další fáze procesu decentralizace systému řízení čs. kinematografie nastala v lednu 1958, kdy všechny podniky ČSF dostaly za úkol vypracovat návrhy na přenesení některých pravomocí HS ČSF (jejích odborů a oddělení) na sebe.⁴¹⁾ Diskuse o změnách v organizaci vedení ČSF probíhaly na úrovni podniků již na konci roku 1957. Shodovaly se na pozitivním přínosu, který představovalo nedávné osamostatnění podniků, a na tom, že by v čele ČSF měl stát „početně nevelký ústřední útvar, složený z pracovníků politicky uvědomělých a odborně vysoce kvalifikovaných“, který bude řídit ČSF v otázkách kulturně politických, technických a hospodářských.⁴²⁾ Úsilí směřovalo k eliminaci dvojkolejného vedení některých agend, posílení pravomocí podnikových ředitelů i ústředního ředitele a k většímu osamostatnění podniků. Oproti velkým hlavním správám průmyslových a zemědělských oborů byla HS ČSF poměrně operativní a v přímém kontaktu s výrobou, představovala meziklánek pro komunikaci podniků s nadřízeným MŠK. Proto zvítězila idea zachování jednoho centrálního ředitelství ČSF, jaké fungovalo již v letech 1954–1956.⁴³⁾

Dne 1. dubna 1958 vznikla na základě vládního usnesení č. 263 Ústřední správa ČSF (ÚS ČSF), která převzala všechna práva a závazky dosavadní HS ČSF a spadala do působnosti MŠK. Na Slovensku byla paralelně vytvořena Ústřední správa Slovenského filmu, jíž byly podřízeny dva podniky: Filmová tvorba a Ústřední půjčovna filmů Bratislava.⁴⁴⁾ Československý film se stal v rámci resortu školství a kultury samostatnou výrobně-hospodářskou jednotkou s podřízenými hospodářskými organizacemi (měl obdobný status jako sdružení hospodářských organizací), zároveň však byl přes příslušné ministerstvo a pověření zapojený do systému národních ekonomik.⁴⁵⁾

kompetečním rozporům s pověřenectvem financí až 15. 7. 1957, ale nabyl účinnost se zpětnou platností k 1. 1. 1957. Viz Václav Macek – Jelena Paštéková, *Dejiny slovenskej kinematografie* (Martin: Osveta, 1997), 202–203.

39) Jedním z cílů decentralizace bylo totiž posílení pravomocí a odpovědnosti vedoucích pracovníků ve filmovém oboru. „Rozvoj kinematografie, bod 30“, Praha, 28. 2. 1956, NA, f. KSČ ÚV – Politické byro (1954–1962), č. f. 1261/0/11, a. j. 107, sv. 89.

40) „Informace HS ČSF o hlavních opatřeních v oblasti filmu podle usnesení poslední celostátní konference KSČ“, Praha, 2. 9. 1957, NFA, f. ÚS ČSF.

41) „Zápis z porady ředitele HS ČSF“, Praha, 10. 1. 1958, NFA, f. ÚS ČSF.

42) „Dopis komise podniku FP pro diskusi Obvodnímu výboru KSČ Praha 16“, Praha, 21. 12. 1957, NFA, f. ÚS ČSF.

43) „Záznam ze schůzky Jiřího Marka s členy výboru ZO KSČ a ZV ROH“, Praha, 14. 10. 1957, NFA, f. ÚS ČSF.

44) Usnesení Sboru pověřenců č. 97 ze dne 25. 3. 1958.

45) Macek – Paštéková, *Dejiny slovenskej kinematografie*, 203. Viz též § 42 a násl. zákona č. 51/1955 Sb. o národních podnicích a některých jiných hospodářských organizacích. Dále „Osnova vládního nařízení o úpravě organizace filmového podnikání“, 1958, NFA, f. ÚS ČSF.

V důsledku ústavních změn v roce 1960 přestal Sbor pověřenců prakticky existovat a k 1. říjnu 1960 byla zrušena Ústřední správa Slovenského filmu i oba podniky a nově vznikla Filmová tvorba a distribuce Bratislava (FTDB), podnik podřízený, stejně jako ostatní podniky ČSF, pražskému centru, ÚS ČSF. Součástí FTDB byly: Studio hraných filmů, Studio dokumentárních a zpravodajských filmů, Studio populárně vědeckých filmů, Laboratoře a Půjčovna filmů.⁴⁶⁾

Nová soustava řízení, plánování a financování v oblasti kinematografie odpovídala obecnému trendu proměn v celém východním bloku. Po skončení Stalinova totalitního režimu se uvolnilo klima pro diskusi o možných ekonomických reformách, které by dokázaly nahradit a pozitivně nastartovat stagnující a často nefungující ekonomické mechanismy direktivního sovětského modelu. Od konce 50. let a především pak v 60. letech byly představeny nové ekonomické reformy v Německé demokratické republice, Maďarsku a Československu.⁴⁷⁾

Ve vedení KSČ panovaly obavy z rostoucí neuspokojivé situace hospodářství, která by mohla vést ke zhoršení životní úrovně obyvatelstva a jeho nespokojenosti. Reakce proto přišla na celostátní konferenci KSČ v červnu 1956 i na únorové schůzi ÚV KSČ v roce 1957, kde byl dán podnět k přípravě nové soustavy plánování průmyslu. Vznikla tak reforma, která probíhala v letech 1958–1960 a podle prvního náměstka předsedy Státního plánovacího úřadu Kurta Rozsypala byla označována jako Rozsypalova reforma.⁴⁸⁾ Důležité je také zmínit, že decentralizace v rámci československé ekonomiky ve druhé polovině 50. let souvisela úzce se snahou uplatnit v hospodářském řízení a v organizaci práce více vědecké postupy a nové technologie.⁴⁹⁾ V debatách, které se o decentralizaci vedly v českém prostředí, se hojně objevují odkazy a inspirace na úspěšné a tedy prověřené decentralizační změny v Jugoslávii⁵⁰⁾ či Polsku.⁵¹⁾

Obdobným procesem decentralizace tak prošla v důsledku reorganizace řízení různých úseků národního hospodářství de facto všechna výrobní odvětví tehdejšího Československa — jednotlivé podniky měly být řízeny centrálně jen v zásadních otázkách k zabezpečování základních úkolů dlouhodobého národohospodářského plánu. Do popředí zájmu se v rámci těchto změn dostávaly zejména hmotná zainteresovanost a zvýšení účas-

46) „Návrh ÚŘ Poledňáka na novou organizaci ČSF s úpravami vztahů k dosavadní ÚS Slovenského filmu“, 10. 9. 1960, NFA, f. ÚS ČSF. Viz též „Směrnice ÚS ČSF č. I-189/1960, Organizace Československého filmu“, Praha, 29. 9. 1960, NFA, f. ÚS ČSF.

47) Šimon Uxa, *Jugoslávský model socialismu jako možná inspirace pro ekonomické reformy 60. let 20. století v Německé demokratické republice, Československu a Maďarsku* (Diplomová práce, Filozofická fakulta Univerzity Karlovy, 2014), 10.

48) Rozsypalova reforma zavedla do problematiky správy a činnosti podniků dva signifikantní aspekty: výrobně hospodářské jednotky a hmotnou zainteresovanost podniků. Ztroskotala však již v roce 1961, následována ekonomickou krizí z let 1961 až 1963. Uxa, *Jugoslávský model socialismu*, 37, 40. Viz též Zdislav Šulc, *Stručné dějiny ekonomických reforem v Československu* (Brno: Doplněk, 1998), 24–25.

49) Vítězslav Sommer a kol., *Řídit socialismus jako firmu: Technokratické vládnutí v Československu 1956–1989* (Praha: NLN, 2019), 85.

50) „Zpráva o Filmovém festivalu pracujících 1956 projednávána na 40. kolegiu Ministra školství a kultury“, Praha, 18. 10. 1956, Národní archiv (NA), f. Ministerstvo školství a kultury, zasedání kolegia ministra (1956–1966), č. fondu 994, k. 5. Srov. Marie Barešová, „Křehké socialistické přátelství: Československo-jugoslávské kontakty v kinematografii“ (Disertační práce, Filozofická fakulta Masarykovy univerzity, 2019).

51) Skopal, *Filmová kultura severního trojúhelníku*, 108.

ti pracujících na řízení podniku — pohyblivá část mezd se začala odvozovat od plnění kvalitativních a kvantitativních ukazatelů jednotlivých plánů.⁵²⁾ Také finanční zdroje byly decentralizovány na nižší složky, což umožnilo jejich efektivnější využití. Od roku 1957 byly v národních podnicích a v hospodářských organizacích státního sektoru zaváděny podnikové fondy pracujících, které se měly stát účinným prostředkem k podnícení hmotného zájmu zaměstnanců na plnění a překračování úkolů podniku.⁵³⁾

Provedené reorganizace a zavádění nových metod plánování a financování a nové soustavy hmotné zainteresovanosti v ČSF i v jiných výrobních (průmyslových, stavebních aj.) podnicích však nepřinesly očekávané výsledky. Můžeme to vyvodit mj. z usnesení vlády ze dne 19. srpna 1959 č. 710, ve kterém bylo konstatováno, že „zkušenosti prokazují správnost nastoupené cesty ke zvýšení ekonomické účinnosti řízení národního hospodářství, avšak v uplatňování nových metod existují některé nedostatky a nevyřešené problémy“. Jednotlivým ministrům a vedoucím ústředních orgánů a radám KNV byly uloženy úkoly směřující k odstranění duplicit v hospodářských evidencích, k ujasnění gesční příslušnosti ministerstev pro jednotlivé výrobní obory a k vytvoření dodavatelského systému bez zbytečných mezičlánků.⁵⁴⁾ Změny v řízení kinematografie, provedené ve druhé polovině 50. let, však nesporně vedly ke zjednodušení a zefektivnění administrativy a zároveň ke zlepšení hospodářských výsledků ve všech oborech její působnosti.

Poslední velká změna v organizaci československé zestátněné kinematografie nastala v únoru 1962. Vládním nařízením č. 13/1962 bylo zřízeno Ústřední ředitelství ČSF (ÚŘ ČSF), které nahradilo ÚS ČSF a bylo již samostatnou organizací v rámci MŠK.⁵⁵⁾ Stálo na úrovni centrálních institucí a ústřední ředitel mohl samostatně jednat s jednotlivými ministry a dalšími státními institucemi. V ideologických záležitostech bylo ÚŘ ČSF podřízeno přímo ÚV KSČ. ÚŘ ČSF fungovalo jako nadpodniková hospodářská organizace, které byly podřízeny samostatné hospodářské organizace: FSB, KF, ÚPF, FL, FP, LM a FTDB.⁵⁶⁾ V roce 1963 vznikl ještě Československý filmový ústav a v roce 1966 byla LM převedena do Státního divadelního studia. Kromě toho docházelo v rámci ČSF k přesunům menších organizačních celků mezi podniky: Od 1. ledna 1962 byly z KF do FSB převedeny Studio pro úpravu zahraničních filmů a Filmový symfonický orchestr (FISYO). Takto utvořená struktura státní kinematografie v čele s ÚŘ ČSF se ukázala jako funkční a překvapivě stabilní. Až do roku 1990 nedošlo k žádným dalším zásadním reorganizacím.

52) Nedostatečné řešení odměňování pracovníků, opírající se o starou platovou úpravu z roku 1949, se velmi citelně projevovalo v růstu výrobních nákladů dlouhých filmů. Vedoucím pracovníkům štábů byly přiznávány doplňkové platy po celou dobu natáčení filmů a ostatním pracovníkům základní platy a odměny za práci přesčas, a tudíž neměli motivaci dobu natáčení zkrátit. Tento nedostatek byl novým systémem hmotné zainteresovanosti eliminován. Naopak byly členům štábu přiznávány prémie za úspory oproti rozpočtu filmu. Pro herce byly zavedeny paušální honoráře za smlouvenou roli namísto denních honorářů. Příloha k čj. 2388/58-sekr., intimát MŠK č. 131, Praha, 12. 6. 1958, NFA, f. ÚS ČSF. Srov. Jablonský – Langer – Šefrna, *Filmové právo*, 66–72.

53) Zákon č. 23/1957 Sb. o podnikových fondech pracujících.

54) Intimát MŠK č. 191/1959, Řešení problémů a nedostatků v uplatňování nových metod plánování a financování a nové soustavy hmotné zainteresovanosti, Praha, 25. 8. 1959, NFA, f. ÚS ČSF.

55) Vládní nařízení č. 13/1962 Sb., § 1. Vztah MŠK a ÚŘ ČSF vymezil příkaz ministra č. 2 ze dne 12. 2. 1962 čj. 425/62-sekr.

56) Šmída, *Organizace československého filmového podnikání*, 171.

Období fungování HS/ÚS ČSF je pro československý film zásadní hned z několika pohledů. Z institucionálního hlediska byla dovršena koncepce samostatných filmových podniků (vnitřní decentralizace), z hlediska ekonomického a provozního v tomto období dochází k převedení kin pod státní správu (NV). Z hlediska filmové produkce je nutné si všimnout i uvolněnějších tvůrčích tendencí a důrazu na nová, více civilnější témata. V rámci filmové tvorby a otázky (ne)pronikání státní ideologie do filmu je podstatná konference v Banské Bystrici, která se konala v roce 1959 a přinesla dočasné přerušování výše zmíněných liberálnějších tendencí. Pro dokreslení celého kontextu je třeba si uvědomit, že se v tomto období konalo významné Expo v Bruselu (1958) a také oslavy 60. výročí čs. kinematografie (1958), čili akce, na kterých stát prezentoval úspěchy své kinematografie před světovou i domácí veřejností.

Hlavní aktéři kinematografie a jejich vzájemná komunikace

Po skončení druhé světové války a osvobození Československa připadl filmový obor pod nově vzniklé ministerstvo informací v čele s ministrem Václavem Kopeckým.⁵⁷⁾ Na konci ledna 1953 proběhla rozsáhlá rekonstrukce stranických orgánů a ministerstev, která znamenala zrušení ministerstva informací a přesun Václava Kopeckého na Úřad předsednictva vlády do pozice náměstka předsedy vlády. Z této funkce bylo Kopeckému podřízeno jak touto reorganizací vzniklé ministerstvo školství a osvěty, tak i hlavní správa kinematografie.⁵⁸⁾ To se však změnilo již v září 1953, kdy došlo k rozhodnutí sjednotit řízení kulturní politiky opět pouze pod jedno ministerstvo. Tím se stalo ministerstvo kultury pod vedením Václava Kopeckého, jenž si zároveň ponechal funkci náměstka předsedy vlády. V nové vládě Viliama Širokého, která vznikla 12. 12. 1954, pak ministerstvo kultury převzal Ladislav Štoll.⁵⁹⁾ Další změna nastala v polovině roku 1956, kdy bylo zrušeno několik ministerstev včetně ministerstva kultury a z ministerstva školství vzniklo v červnu 1956 ministerstvo školství a kultury (MŠK), do jehož čela byl jmenován dosavadní ministr školství František Kahuda.⁶⁰⁾

V souvislosti s decentralizačními opatřeními z roku 1957, které jsme popsali v předchozí podkapitole, nastala debata týkající se rozdělení pravomocí mezi ředitele HS ČSF a ministra školství a kultury Kahudu a jeho náměstky. Podle záznamu z porady u náměstka MŠK Havelky ze srpna 1957, který sepsal vedoucí hospodářského úseku HS ČSF Jaroslav Jablonský, „byla dána zástupci ministerstva školství a kultury do diskuse otázka, zda by členové výběrové komise pro dlouhý film, jež je zřízena u Hlavní správy Čs. filmu, ne-

57) Filmový obor v Českých zemích spadl od doby svého vzniku hned pod několik ministerstev. Za Rakouska-Uherska se jednalo o ministerstvo vnitra, po vzniku Československa se o kompetence v oblasti filmu přelo ministerstvo vnitra a ministerstvo školství a národní osvěty. V souvislosti se zavedením kontingentního a později registračního systému se v rámci oboru zvyšovala působnost ministerstva průmyslu, obchodu a živností (MPOŽ). V období protektorátu došlo v roce 1942 ke zrušení MPOŽ a film začal spadat pod ministerstvo lidové osvěty. Viz Ivan Klimeš, *Kinematografie a stát v českých zemích 1895–1945* (Praha: Filozofická fakulta Univerzity Karlovy, 2016).

58) Jiří Knapík, *V zajetí moci: Kulturní politika, její systém a aktéři 1948–1956* (Praha: Libri, 2006), 289.

59) Tamtéž, 300.

60) Tamtéž, 303.

měli být jmenováni s. Ministrem“.⁶¹⁾ Tato otázka nicméně nebyla zatím rozhodnuta a mělo se o ní teprve jednat na kolegiální poradě MŠK. Dále Jablonský informoval o svém telefonátu s vedoucím sekretariátu HS Fröhlichem, který ho seznámil s novým kádrovým pořádkem připravovaným ministerstvem, dle kterého by jmenování hlavního inženýra HS ČSF a hospodářského vedoucího bylo vázáno na souhlas náměstka. Náměstek ministra školství a kultury měl dokonce i sám jmenovat stálé delegáty ČSF v zahraničí. Havelka sděluje, že by tímto způsobem měl ředitel HS ČSF méně pravomocí, než měl před decentralizací, k čemuž Fröhlich ovšem poukázal, že stejný kádrový pořádek je ve všech podnicích podléhajících MŠK.⁶²⁾

Ze znění organizačního řádu ÚS ČSF z roku 1961 lze však vyvodit, že v mnoha takovýchto sporných otázkách týkajících se jmenování do různých pozic došlo k jakémusi kompromisu, jako například v případě jmenování delegátů ČSF v zahraničí. Tato pravomoc byla totiž řediteli ÚS ČSF ponechána, ovšem delegáty musel zároveň schválit i ministr školství a kultury.⁶³⁾

V rámci výše zmíněného vládního nařízení č. 4/1957 je působnost MŠK vůči filmovému oboru vymezena pouze obecně. Konkrétní pravomoc je obsažena v § 4, kde je řečeno, že „ředitele hlavní správy jmenuje a odvolává ministr školství a kultury. Náměstky ředitele HS a ředitele podřízených hospodářských organizací jmenuje a odvolává ministr školství a kultury na návrh ředitele HS.“ Vládní nařízení pak dále rozvíjel příkaz ministra č. 17 z 27. března 1957. V něm ministr Kahuda sděloval řediteli HS ČSF, aby se ve styku s ministerstvem obracel při projednávání všech důležitých otázek filmové výroby a distribuce na příslušné náměstky. V zásadních otázkách kulturně politické povahy, ideových, programových, organizačních a technických na I. náměstka Bedrnu, v zásadních otázkách hospodářských, týkajících se rozpočtu, plánování a investic na náměstka Hučka. V otázkách zahraničního styku či v otázkách mzdových a systemizačních na náměstka Havelku. Svému I. náměstkovi Bedrnovi pak ministr tímto příkazem ukládal vypracovat v dohodě s oběma výše jmenovanými náměstky návrh vnitřní instrukce pro MŠK, která by upravila vzájemný styk skupin při vyřizování filmové agendy, čímž mělo být zajištěno rychlé a komplexní vyřizování filmových záležitostí.⁶⁴⁾

Konkrétní soupis pravomocí ministra školství a kultury a celková činnost HS ČSF měly být dle § 7 vládního nařízení č. 4/1957 obsaženy v rámci statutu ČSF, který měl být vydán ministrem školství a kultury se souhlasem vlády.⁶⁵⁾ Do té doby se působnost ředitele HS ČSF vymezovala nejprve výnosem ministra školství a kultury, který nabyl účinnosti dne 1. ledna 1957,⁶⁶⁾ a poté prozatímním statutem, který platil od ledna roku následujícího. V souvislosti s organizačními změnami, ke kterým došlo zřízením nového podniku FTDB, byl prozatímní statut rozšířen a doplněn, čímž konečně vznikl statut Českosloven-

61) „Záznam J. Jablonského z porady u náměstka MŠK Havelky“, Praha, 21. 8. 1957, NFA, f. ÚS ČSF.

62) Tamtéž.

63) „Směrnice ÚS ČSF č. I-206/61, Organizační řád ÚS ČSF“, Praha, 5. 7. 1961, NFA, f. ÚS ČSF.

64) „Příkaz ministra školství a kultury č. 17“, Praha, 27. 3. 1957, NFA, f. ÚS ČSF. Srov. „Zpráva o stavu filmu a decentralizaci“, 28. 7. 1957, NA, f. KSČ ÚV – Antonín Novotný, č. f. 1261/0/43, inv. č. 295, k. 203.

65) Vládní nařízení č. 4/1957.

66) „Výnos ministra školství a kultury, jímž se vymezuje pravomoc a odpovědnost ředitele HS ČSF“, Praha, 1956, NFA, f. ÚS ČSF.

ského filmu. Kolegium ministra školství a kultury tento statut v říjnu 1960 schválilo a uložilo řediteli ÚS ČSF Poledňákovi, aby ho publikoval a zajistil, že jemu podřízení ředitelé podle něj upraví organizační řády svých podniků.⁶⁷⁾

Pokud srovnáme výnos ministra z roku 1957 a statut Československého filmu z podzimu 1960 z hlediska rozsahu pravomocí ministra školství a kultury, tak se tyto kompetence víceméně shodují. V souvislosti s výše zmíněnými organizačními změnami však přibyl do statutu paragraf s pravomocí pověřence SNR pro školství a kulturu, který se měl aktivně podílet na rozpracování tematického plánu filmové tvorby a na usměrňování úlohy filmové distribuce na Slovensku. Podle statutu ČSF (§ 7) tedy příslušely ministru školství a kultury následující pravomoci:

- 1) Ministerstvo školství a kultury řídí a kontroluje činnost Československého filmu prostřednictvím Ústřední správy čs. filmu (dále jen Ústřední správa).
- 2) Ministerstvo školství a kultury má mimo to v oboru filmového podnikání vyhrazeno zejména:
 - a) jmenování a odvolání ředitele Ústřední správy,
 - b) jmenování a odvolání ředitelů podřízených organizací a náměstků ředitele Ústřední správy na návrh ředitele Ústřední správy,
 - c) zřizování, rušení nebo slučování hospodářských organizací podřízených Ústřední správě,
 - d) stanovení zásad výhledových plánů a dlouhodobých plánů technického rozvoje,
 - e) schvalování výhledových plánů a ročních plánů včetně plánů technického rozvoje v základních ukazatelích, státních ročních účetních výkazů Československého filmu,
 - f) schvalování změn plánů, pokud přesahují stanovené ukazatele výhledových a ročních plánů,
 - g) schvalování tematického plánu dlouhých hraných filmů, jeho změny a stanovení kulturně politických zásad distribuční politiky filmového podnikání, filmové dovozní a vývozní politiky,
 - h) schvalování dramaturgických plánů scény Laterna magika a schvalování zájezdů Laterny magiky do ciziny z hlediska kulturně politického,
 - i) schvalování společenského natáčení celovečerních hraných filmů se zahraničními filmovými produkcemi, t. zv. koprodukce po stránce kulturně-politické,
 - j) schvalování celoročních plánů akcí s filmem v zahraničí,
 - k) schvalování zásadních cenových předpisů,
 - l) řízení kádrové a mzdové politiky a vydávání zásadních mzdové politických předpisů,
 - m) schvalování stálých zástupců a zastupitelství Československého filmu v zahraničí,
 - n) schvalování statutu Mezinárodního filmového festivalu a Filmového festivalu pracujících.⁶⁸⁾

67) „Zpráva pro kolegiální poradu MŠK“, Praha, 15. 10. 1960, NFA, f. ÚS ČSF.

68) „Směrnice ÚS ČSF č. I-202/61, Statut ČSF“, Praha, 9. 1. 1961, NFA, f. ÚS ČSF.

Z dostupných dokumentů je celkově patrné, že MŠK si po decentralizaci ve filmovém oboru nárokovalo větší pravomoce, než mělo vymezeno. Projevilo se to například při projednávání výrobního plánu FSB na rok 1958. Ten byl v dubnu 1957 předložen a projednán předsednictvem kulturní rady MŠK. Podle usnesení politického byra ÚV KSČ č. j. 00511/57 byl vrácen s tím, aby po projednání s vedoucími pracovníky filmu byl přepracován v duchu důsledné stranickosti a ideového zkvalitnění.⁶⁹⁾ Kolegiální porada MŠK přepracovaný plán projednala a v říjnu 1957 jej schválila. Na své schůzi 15. listopadu 1957 se však kolegium k výrobnímu plánu ještě vrátilo s tím, že napříště budou kolegiu předkládány české filmy k diskusi.⁷⁰⁾ Tím by se z kolegia MŠK stal prakticky další dramaturgický orgán.

Fungování ministerské komise, která schvalovala natáčení československých filmů, je však datováno až od roku 1959 v souvislosti s konferencí v Banské Bystrici. Komise byla ministrovým příkazem č. 9 zřízena 16. února 1959 a byla složena z ministrových náměstků a členů sekretariátu. Jak konkrétně tato komise zasahovala do vzniku filmů, lze ukázat na příkladu snímku *První a poslední* (Vladimír Čech, 1959). K němu měli členové komise „podstatné připomínky ideového charakteru“, které režisér a vedoucí výrobní skupiny akceptovali, což ovlivnilo celkové vyznění filmu. To se týkalo zejména scén, které „vyznívaly příliš pesimisticky, cynicky a nábožensky“. Díky tomu, že byly tyto scény potlačeny, „závěr vyznívá celkem kladně“. Podle komise však neměl být takový scénář vůbec schválen, jelikož právě ve scénáři spatřovala hlavní ideové nedostatky filmu.⁷¹⁾

Právě důsledky prvního ročníku Festivalu československého filmu v Banské Bystrici znamenaly v období fungování ÚS ČSF nejvýraznější zásahy nadřazených orgánů do filmové tvorby. Odpovědnost za její ideové umělecké výsledky byla v období po decentralizaci svěřena FSB. Jeho ředitel, kterým byl v této době Eduard Hofman, schvaloval literární předlohy a filmové scénáře, zařazení filmů do výroby nebo jejich rozpočty. Poradním orgánem ředitele pro ideové a umělecké otázky byla Umělecká rada, jejímž úkolem bylo posuzování scénářů, sledování průběhu natáčení a hodnocení hotových filmů. Samotné řízení výroby filmů od námětu až po jeho dokončení bylo svěřeno jednotlivým tvůrčím skupinám. Decentralizace tedy znamenala, že ÚS ČSF nenáležely v rámci filmové tvorby nějak zásadní pravomoce. Její ředitel pouze prověřoval a předkládal tematický plán výroby filmů ministrovi školství a kultury či schvaloval vyrobené filmy pro distribuci. Za ÚS ČSF se filmovou tvorbou zabýval zejména vedoucí odboru pro tvorbu a distribuci Miloš Brož, který byl členem Umělecké rady.⁷²⁾

Kritika tvorby na festivalu v Banské Bystrici na začátku roku 1959 však předznamenala podstatné změny tohoto systému. Ty se odrazily zejména v otázce personální. Z funkce ředitele ÚS ČSF byl odvolán Jiří Marek, kterého nahradil Alois Poledňák. V červnu 1960 byl nahrazen i ředitel FSB Eduard Hofman, na jehož místo nastoupil dosavadní ředitel Filmových laboratorí Josef Veselý. Změny ale dopadly také na fungování výrobních skupin, když byla zrušena skupina Feix – Daniel.⁷³⁾ Banská Bystrica znamenala konec i pro výše

69) „Návrh pro kolegiální poradu MŠK“, Praha, 29. 10. 1957, NFA, f. ÚS ČSF.

70) „Zápis č. 42/57 ze schůze kolegia MŠKL“, Praha, 15. 11. 1957, NFA, f. ÚS ČSF.

71) „Sekretariát MŠK, č. j. 927/59“, Praha, 17. 3. 1959, NFA, f. ÚS ČSF.

72) „Způsob řízení filmové tvorby“, Praha, 18. 2. 1959, NFA, f. ÚS ČSF.

73) Skupa, *Vadí – nevadí*, 48.

zmíněnou Uměleckou radu, kterou nahradila nová Ideově-umělecká rada. Filmový historik Lukáš Skupa uvádí, že po svém vzniku tento orgán sice podléhal řediteli ČSF, od roku 1960 však spadl pod ředitele FSB. Skupa také dokládá, že Ideově-umělecká rada posuzovala projednávané scénáře restriktivnějším způsobem.⁷⁴⁾

Konference v Banské Bystrici byla důsledkem kampaně po XI. sjezdu KSČ, který se konal v červnu 1958.⁷⁵⁾ Na něm došlo k vytyčení cíle v podobě dovršení socialistické výstavby, což mělo pro oblast filmu znamenat zejména „zvýšení stranickosti i ideové a umělecké úrovně“ a zároveň „boj proti buržoazní ideologii a náboženským předsudkům“.⁷⁶⁾ Výsledky XI. sjezdu KSČ však neznamenal první případ, kdy se vedení československého filmu zabývalo ideologickými otázkami filmové tvorby vzešlými z prostředí stranického aparátu. Již o rok dříve, v srpnu 1957, projednávala HS ČSF jisté výtky ze strany ÚV KSČ. Ústřední výbor v zásadě ocenil filmovou dramaturgii pro její překonání dřívějších tendencí pojímat socialistické umění příliš dogmaticky. Zároveň však spatřoval v rámci filmové tvorby i určité problémy, a to zejména v nedostatečných projevech stranickosti, v uchylování se k příliš okrajové tematice nebo v nedostatečném boji za socialistický humanismus.⁷⁷⁾

Ivan Klimeš uvádí, že funkcionáři aparátu ÚV KSČ začali po XX. sjezdu KSSS „registrovat v domácí umělecké tvorbě trendy, z nichž museli mít radost pramalou“. Umělci začali být vlažní vůči socialistickému realismu a budovatelským tématům, naopak více tíhli ke stylovým i myšlenkovým proudům západní kultury.⁷⁸⁾ Důsledkem toho byly filmy jako *Zde jsou lvi* (Václav Krška, 1957) nebo *Tři přání* (Ján Kadár – Elmar Klos, 1958). Ačkoliv tedy mělo ideologické vedení KSČ československou filmovou tvorbu pod dohledem, k razantnějším zásahům do její podoby došlo právě až v důsledku XI. sjezdu KSČ a následně na festivalu v Banské Bystrici. Zákazy promítání některých filmů však byly vyneseny ještě před konáním této akce. Jednalo se například o zmíněný film *Tři přání*. Z korespondence mezi ministrem školství a kultury Kahudou a ředitelem ÚS ČSF Markem vyplývá, že rozhodnutí o zákazu jeho promítání bylo uskutečněno na konci roku 1958. Ředitel Marek se ještě na začátku ledna 1959 snažil rozhodnutí zvrátit, navrhoval další diskuse a vysvětloval, že ačkoliv byly k filmu výhrady, tak byl na všech úrovních nakonec schválen.⁷⁹⁾

Podstatná, nejen pro osud filmu *Tři přání*, ale i pro další směřování československého filmu, byla zpráva IV. oddělení ÚV KSČ z 20. ledna 1959, kterou politickému byru předložil jeho člen Jiří Hendrych. Ta obsahovala kritiku stavu tuzemského filmu a návrhy konkrétních opatření, které by tuto situaci měly vyřešit. Hendrych uváděl, že „na ideovou úroveň našeho filmu zvláště záporně působil II. sjezd Svazu československých spisovatelů“, a to že se „projevilo v liberalistických tendencích, snaze o bezideový atraktivismus, ve sklonu k apolitičnosti a k úniku od závažných společenských problémů naší doby“. Podle Hendrycha si sice vedoucí filmoví pracovníci tyto tendence uvědomovali, nepracovali ale dostatečně na jejich odstranění. Sám tak doporučil ministru Kahudovi, aby posílil ideový

74) Tamtéž, 55.

75) Ivan Klimeš, „Filmaři a komunistická moc v Československu“, *Illuminace* 16, č. 4 (2004), 133.

76) Tamtéž, 137.

77) „K usnesení ÚV KSČ o současných otázkách ideologické práce“, 26. 8. 1957, NFA, f. ÚS ČSF.

78) Klimeš, „Filmaři a komunistická moc“, 132.

79) „Dopis Jiřího Marka ministrovi školství a kultury“, Praha, 4. 1. 1959, NFA, f. ÚS ČSF.

dohled ministerstva na film a provedl některá opatření. To se týkalo zejména zpřísněného dohledu nad dramaturgií či zrušení tvůrčí skupiny Feix – Daniel, dvouletého zákazu pro dvojici Kadár – Klos nebo zvážení činnosti Eduarda Hofmana jako ředitele FSB.⁸⁰⁾

Skutečnost, že filmy jako *Tři přání* nebo *Zde jsou lvi*, poukazující na nedostatky v socialistické společnosti, vůbec vznikly a nebyly odmítnuty již v zárodku, svědčí o poměrně velké autonomii FSB. Ideologické složky komunistické strany sice vůči filmu proklamovaly svá stanoviska, ale zásadní intervence do jeho fungování byly provedeny až v souvislosti s festivalem v Banské Bystrici. ÚS ČSF i ministerstvo měly na podobu filmové tvorby vliv zejména skrze schvalování ročního tematického plánu. MŠK sice mělo poměrně velký přehled o dění ve filmovém oboru (např. i díky předkládaným komplexním rozborům), ale v důsledku decentralizace byl jeho dohled na jednotlivé složky tuzemské kinematografie komplikovanější.

Koncem roku 1961 došlo v rámci politbyra k zintenzivnění debat, které vedly k většímu osamostatnění ÚS ČSF vůči MŠK. Ústřední správa měla jednat s ostatními orgány již bez prostředníka v podobě ministerstva školství a kultury, např. hospodářské otázky projednávat přímo se Státní plánovací komisí nebo ministerstvem financí. Důvodem pro samostatnější postavení ČSF byla snaha o operativnost a větší osobní odpovědnost. Dosaďovací praxe byla totiž považována za nedostatečně pružnou a účinnou.⁸¹⁾ V rámci vládního nařízení z 2. února 1962 je pak Československý film charakterizován jako „výrobní hospodářská jednotka kulturního charakteru“ a jako „samostatná organizace v rámci ministerstva školství a kultury“.⁸²⁾ Společně se zřízením ÚŘ ČSF tak došlo i k posílení jeho nezávislosti na ministerstvu školství a kultury.

Organizační uspořádání HS/ÚS ČSF a decentralizace pravomocí

Všechny podniky ČSF společně s HS/ÚS tvořily výrobně hospodářskou organizaci jako celek. HS/ÚS ČSF vykonávala funkci řídicí, koordinační a kontrolní směrem k jí podřízeným šesti (od roku 1960 osmi)⁸³⁾ výrobně-hospodářským podnikům. Vznikem těchto samostatných podniků došlo k přenesení pravomocí na jejich ředitele, kteří od 1. ledna 1957 vystupovali ve smluvním styku samostatně s veškerými právními účinky.⁸⁴⁾

Ač se jednotlivé podniky zabývaly specifickými, vzájemně odlišnými činnostmi, měly všechny obdobnou strukturu, v rámci níž musely organizačně zajistit zejména agendu ekonomického plánování, statistiky, financování, mezd, účetní službu, záležitosti kádrové, péči o pracující, technickou službu, bezpečnost práce, zásobování a odbytu či investiční výstavbu. Organizace podniku měla být jednoduchá a hospodárná, organizační struktura

80) „Zpráva o filmu *Tři přání* pro politické byro ÚV KSČ“, 20. 1. 1959, in „Banská Bystrica 1959: Dokumenty ke kontextům I. festivalu československého filmu“, *Iluminace* 16, č. 4 (2004), 151–156. Viz též Jan Lukeš, ed., *Černobílý snář Elmara Klose* (Praha: NFA, 2011), 80–82, 182–183.

81) „Nová organizace Čs. filmu, bod 12“, Praha, 27. 11. 1961, NA, f. KSČ ÚV – Politické byro (1954–1962), č. f. 1261/0/11, a. j. 420, sv. 329. Srov. Szczepanik, *Továrna Barrandov*, 96–97.

82) Vládní nařízení č. 13/1962 Sb. o nové organizaci Československého filmu.

83) V roce 1960 nově vznikly LM a FTDB.

84) „Působnost ředitelů organizací podléhajících HS ČSF od 1. 1. 1957“, Praha, 1956, NFA, f. ÚS ČSF.

úměrná velikosti, rozsahu a povaze činnosti podniku.⁸⁵⁾ Ve výsledku odrážela systém, který byl zaveden v HS/ÚS ČSF: V čele podniku stál ředitel (podřízený řediteli HS/ÚS) a jeho náměstek/náměstci, kterým byly podřízeny úseky, odbory a oddělení. Přesto se určitou dobu nedařilo odstranit zbytečné rozdělení nebo naopak zdvojení některých agend a teprve postupně docházelo k důslednějšímu přenesení kompetencí z HS/ÚS ČSF na podniky. Několik takových kompetenčních sporů řešil např. technický odbor HS ČSF s Kinotechnikou ÚPF ohledně stavebních technických konzultací.⁸⁶⁾ Nejčastější případy duplicitně vedené agendy na HS/ÚS ČSF i podnicích představovaly zejména statistiky a kontrola a evidence plánů.

Podle decentralizační zásady řídil ředitel práci HS/ÚS ČSF prostřednictvím vedoucích jednotlivých úseků nebo odborů a činnost podniků prostřednictvím ředitelů těchto podniků, přičemž za svou činnost odpovídal přímo ministrově školství a kultury.⁸⁷⁾

V čele HS ČSF stáli ředitel Jiří Marek a jeho náměstek František Šolc. Dále byla HS ČSF rozdělena na úsek hlavního inženýra (František Pilát),⁸⁸⁾ hlavního účetního (Václav Jeřábek),⁸⁹⁾ hospodářský úsek (Jaroslav Jablonský)⁹⁰⁾ a kádrový odbor (Jindřich Pech).⁹¹⁾

Vedoucím sekretariátu ředitele a zároveň jeho tajemníkem byl Pavel Toman. Když v červnu 1959 zahájila ÚS ČSF provoz Filmového klubu, Toman byl jmenován jeho vedoucím a vedení sekretariátu převzala Alena Žáčková. Kromě vedoucího pracovali na sekretariátu odborní referenti, sekretářka a další administrativní síly. Sekretariát disponoval také svými dopravními prostředky a řidičem.

V rámci organizačních změn provedených v dubnu 1958 byly dosavadní úseky HS ČSF transformovány v odbory. ÚS ČSF pak tvořily kromě ředitele Marka, jeho sekretariátu a náměstka Šolce čtyři odbory: ekonomický, technický, zaměstnanecko-správní a odbor pro tvorbu a distribuci.

Odbor pro tvorbu a distribuci vedl nejprve Miloš Brož a od listopadu 1959 Otakar Váňa. Úkolem tohoto odboru bylo sledovat a kulturně politicky hodnotit tvorbu a distribuci filmů (mj. provádět rozborův tematického plánu FSB i KF) a navrhnout v této souvislosti příslušná opatření řediteli ÚS. Měl na starosti také plán koprodukcí, mezinárodní spolupráci ČSF a přípravu mezinárodních konferencí. Přes svého zástupce se účastnil prá-

85) „Prozatímní statut HS ČSF a hospodářských organizací jí podřízených, čj. 75.339/57-D II“, 1957, NFA, f. ÚS ČSF.

86) „Úkol z porady ředitele HS ČSF z 10. 1. 1958 — převedení některých kompetencí HS na ÚPF“, Praha, 1958, NFA, f. ÚS ČSF.

87) „Směrnice ÚS ČSF č. I-130/1958, Organisaace ÚS ČSF“, Praha, 2. 5. 1958, NFA, f. ÚS ČSF.

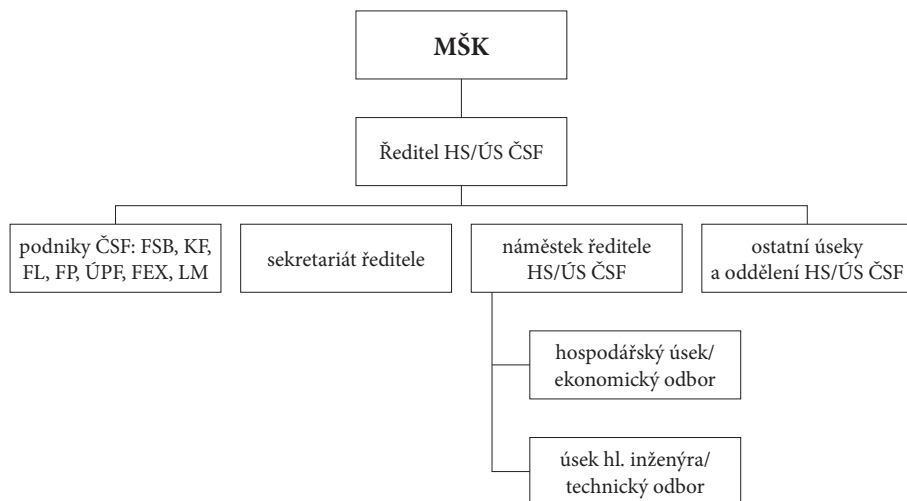
88) Jemu podléhalo oddělení investiční výstavby s podřízenými referáty stavebních a nestavebních investic, stavebního dozoru a technického vývoje, dále referát vojenské filmové techniky, technické inspekce, hlavní technolog, normalizátor, hlavní mechanik, referáty bezpečnosti práce, vynálezů a zlepšovacích návrhů a technické dokumentace.

89) Hlavní účetní měl podřízená oddělení dokladové revize, referáty metodologický, účetních rozborů, účtárnu HS a mzdovou účtárnu HS.

90) Součástí hospodářského úseku bylo oddělení plánování a ekonomické statistiky, materiálně-technického zásobování, finanční a legislativně-právní oddělení, péče o pracující, sdělovací služby, dopravní oddělení a prodejna filmů v Praze a Brně.

91) Vedoucímu kádrového odboru podléhalo osobní oddělení, oddělení cest do zahraničí a referát pro výchovu kádrů.

92) „Směrnice I-130/1958“.



Obr. 1: Zjednodušené organizační schéma řízení české kinematografie v letech 1957–1962

ce Umělecké rady FSB a řídil práci výběrové komise dlouhého a krátkého filmu. Dále také navrhoval filmy k přijetí do distribuce.⁹²⁾ Odbor pro tvorbu a distribuci byl zrušen k 1. říjnu 1960 a jeho činnost převzal sekretariát ústředního ředitele. Tím došlo k jeho rozšíření a vytvoření sekretariátu jako politického orgánu se stanovenou náplní kulturně-politického charakteru. V jeho čele stál po dobu necelého jednoho roku Boris Michajlov. Když pak v létě roku 1961 přešel jako umělecký vedoucí do LM, vedením sekretariátu byl pověřen Vladimír Fröhlich.⁹³⁾

Mezi hlavní úkoly takto upraveného sekretariátu patřila kontrola usnesení ředitelských porad a usnesení kolegia MŠK, zajišťování kulturně-politických akcí a zpracovávání rozborů a hodnocení filmové tvorby.⁹⁴⁾ Vážným nedostatkem z hlediska řízení byla skutečnost, že v průběhu většiny roku 1961 nebyla obsazena funkce odborného referenta pro tvorbu. Jeho nepřítomnost narušovala informovanost o stavu tvorby hraných filmů a celkově styk s FSB i FTDB i řízení celé oblasti tvorby.⁹⁵⁾ Sekretariát vykonával také funkci ústředního dislokátora,⁹⁶⁾ zajišťoval používání filmových předváděček a spravoval Filmový klub ČSF.⁹⁷⁾

Technický odbor vedl po celé sledované období František Pilát, který zastupoval ČSF při projednávání závažných technických otázek, řešil hlavní úkoly technického rozvoje v tuzemsku i v zahraničí a zároveň koordinoval technický rozvoj mezi podniky ČSF. Měl svého zástupce pro vojenskou filmovou techniku (funkci zastával pplk. Svatopluk Štorek)

93) „Směrnice ÚS ČSF č. I-191/60, Organizační změny na Ústřední správě ČSF“, Praha, 12. 10. 1960, NFA, f. ÚS ČSF.

94) „Obsah práce a struktura sekretariátu ÚS ČSF“, Praha, 1960, NFA, f. ÚS ČSF.

95) *Komplexní rozbor činnosti Čs. filmu za rok 1961* (Praha: ÚŘ ČSF, 1962), 5.

96) Speciální funkce ústředního dislokátora byla zřízena v dubnu 1960 pro řešení špatné dislokační situace ČSF. Rozmístění kanceláří a provozoven bylo často řešeno jako provizorium podle aktuálních potřeb, podniky ČSF, zejména KF a ÚPF, byly roztrženy na mnoha místech v Praze.

97) „Směrnice I-130/1958“.

a podřízené menší útvary, referenty a specialisty: hlavního technologa, hlavního normalizátora, technickou kontrolu, referát pro vývoj a zlepšovací návrhy (VaZN), hlavního mechanika, referát pro bezpečnost práce, útvar hlavního dodavatele a investiční oddělení. Toto uspořádání kopírovalo strukturu řídicích složek v ústředních orgánech průmyslových ministerstev.

Mnoho nových technických úkolů a velkou výzvu pro celý technický odbor ÚS ČSF s sebou přineslo zavádění nových technologií, zejména širokouhlého filmu a polyekranu, a začlenění LM do ČSF. Svatopluk Štorek byl pověřen vývojem technického zařízení pro LM a dosavadní vedoucí oddělení technické inspekce (OTI) ing. Miroslav Štefek vývojem zařízení pro polyekran. Dne 1. července 1960 bylo zřízeno vývojové pracoviště nových výrazových prostředků v LM. Zároveň docházelo v rámci organizačních změn na ÚS ČSF ke snižování počtu pracovních sil. Technický odbor se potýkal s nedostatkem pracovníků, např. Stanislav Huser vykonával současně funkci hlavního mechanika, referenta pro bezpečnost práce a zároveň vedl referát VaZN. Pro některé technologie filmu neměl technický odbor ÚS ČSF odborníky. V dubnu 1960 byla proto provedena reorganizace. Kromě hlavního inženýra Piláta a tří hlavních útvarů: oddělení technické inspekce,⁹⁸⁾ oddělení investiční výstavby a materiálně-technického zásobování (MTZ) a útvaru hlavního dodavatele pracovalo v technickém odboru ÚS ČSF několik inženýrů-specialistů pro jednotlivé specifické obory filmové techniky (např. pro fotochemické zpracování filmů, pro elektro-techniku, pro techniku filmové projekce, pro techniku záznamu obrazu apod.).⁹⁹⁾

Vedoucím zaměstnanecko-správního odboru byl Jindřich Pech a krátce také Vladimír Fröhlich, který 1. července 1961 převzal vedení sekretariátu ústředního ředitele. Odbor zajišťoval výběr a zařazení pracovníků ÚS ČSF a vedoucích pracovníků podřízených podniků. Kromě péče o zvyšování politické a odborné kvalifikace také metodicky řídil závodní školy a odborné kurzy pro pracovníky kin a krajských filmových podniků (KFP). Projednával s nadřízenými orgány platové úpravy a směrnice, metodicky řídil mzdovou politiku, koordinoval péči o pracující a kontroloval provoz sociálních a zdravotních zařízení pro zaměstnance. Tyto agendy byly rozděleny mezi jednotlivá oddělení zaměstnanecko-správního odboru: kádrové, školní, osobní, oddělení péče o pracující, oddělení práce a mezd (PaM) a oddělení zvláštních úkolů, jež mělo na starosti opatření k zachování státního, hospodářského a služebního tajemství.

Velmi diskutovaným problémem bylo organizační zajištění zahraničních cest a devizové a pasové agendy, které mělo na starosti zahraniční oddělení zaměstnanecko-správního odboru. Podniky se pokoušely prosadit převedení těchto záležitostí, zejména plánování a schvalování zahraničních cest, na sebe, avšak neúspěšně. V roce 1960 v důsledku výrazného zvýšení objemu této agendy mj. v souvislosti se zahájením provozu podniku LM, ale také v návaznosti na změny po zrušení odboru pro tvorbu a distribuci, vznikl 1. října 1960 samostatný zahraniční odbor. Od 1. května 1965 byl pak celý úsek pro styk se zahraničím

98) Vedoucí oddělení technické inspekce (OTI) byl zodpovědný za kvalitu výrobků v podnicích ČSF, metodicky řídil a kontroloval činnost oddělení technické kontroly (OTK). Byl tajemníkem komise pro hodnocení technické kvality filmů a koordinoval činnost bezpečnostních techniků v podnicích ČSF.

99) „Návrh na nové uspořádání technického odboru ÚS ČSF“ (pro 12. operativní poradu ředitele ÚS ČSF), Praha, 17. 5. 1960, NFA, f. ÚS ČSF.

převeden do FEXu, avšak s výjimkou pasové a vízové agendy, která nadále zůstala v kompetenci ÚŘ ČSF.¹⁰⁰⁾

Vedoucímu ekonomického odboru Václavu Jeřábkovi byla podřízena oddělení podnikové kontroly, oddělení plánovací, finanční, dále oddělení národohospodářské evidence a statistiky a legislativně právní. Součástí ekonomického odboru se stala i hlavní účtárna. Umožnilo to zrušení zákona o hlavních účetních na jaře 1958,¹⁰¹⁾ které uvolňovalo dosa-
vadní přísně centralistické pojetí řízení národního hospodářství, v němž byl hlavní účetní pověřen funkcí státního kontrolního orgánu, avšak neměl dispoziční právo ve věcech, které měl kontrolovat, a nesměl být začleněn do žádného jiného organizačního útvaru.¹⁰²⁾ S novou organizací spočívající v široké decentralizaci pravomocí a s organizačními změnami v řízení kinematografie byla nově uspořádána i účetní služba tak, aby se snížila odpovědnost hlavního účetního a zároveň zvýšila odpovědnost, účast a spolupráce příslušných vedoucích zaměstnanců. Všechny ekonomické útvary byly soustředěny pod vedoucího ekonomického odboru, který podléhal náměstkovi ředitele ÚS ČSF. Sjednocením ekonomických funkcí a celé národohospodářské evidence pak byly vytvořeny podmínky pro jednotné vypracovávání rozborů hospodaření.

Ekonomická efektivnost činnosti ČSF byla ve čtvrtletních a ročních cyklech prověřována a hodnocena ve výročních zprávách, od roku 1958 v komplexních rozbo-
rech, které byly vypracovávány jak pro HS/ÚS ČSF, tak pro jednotlivé podřízené podniky i ČSF jako celek. Kontrolu rozborů prováděl hospodářský úsek HS ve spolupráci s hlavním účetním, resp. ekonomický odbor ÚS, a předkládal je řediteli i s návrhy na opatření.¹⁰³⁾

Legislativní oddělení, které bylo součástí ekonomického odboru, se vyjadřovalo ke smlouvám a návrhům směrnic HS/ÚS ČSF, sjednávalo rámcové smlouvy, které přesahovaly pravomoc jednoho podniku, a připomínkovalo návrhy legislativních opatření MŠK. Provádělo dohlídky a kontroly v útvarech ÚS i v podnicích, řešilo smluvní vztahy podniků s jinými subjekty i vztahy a konflikty mezi podniky navzájem. Metodicky řídilo činnost kontrolních orgánů v podřízených podnicích.

Se vznikem ÚŘ ČSF od února 1962 byly všechny odbory zrušeny a vedením příslušných útvarů byli pověřeni náměstci ústředního ředitele: první náměstek Pavel Dubovský, ekonomický náměstek Josef Eisler a technický náměstek František Pilát.

S decentralizačními změnami, které proběhly v ČSF ve druhé polovině 50. a na začátku 60. let, lze pozorovat kromě vymezování a ujasňování kompetencí také snahy o zjednodušení administrativních procesů, ale i vznik a zpřesňování nástrojů, které byly potřebné k centrálnímu dohledu nad hospodářskou efektivitou jednotlivých samostatných filmových podniků. Navzdory větší autonomii, které se těmto podnikům a jejich organizačním součástí dostalo, přinesla decentralizace větší tlak a důslednější kontrolu z centra v podobě HS/ÚS ČSF.

100) „Návrh delimitační dohody a směrnice č. I-301/1965“, Praha, 1965, NFA, f. ÚŘ ČSF, k. R14/AII/3P/8K. „Delimitační dohoda o převedení pracovníků zahraniční skupiny do FEXu“, Praha, 1965, NFA, f. ÚŘ ČSF, k. R15/BII/6P/3K.

101) Zákon č. 14/1958 Sb. o zrušení předpisů o hlavních (vedoucích) účetních a o organizaci účetní služby.

102) Zákon č. 54/1952 Sb. o hlavních (vedoucích) účetních a o organizaci účetní služby.

103) Jiří Marek, „Metody a formy práce HS ČSF“, Praha, 18. 1. 1957, NFA, f. ÚS ČSF.

Personální obsazení vedoucích funkcí v řízení čs. kinematografie

Ústava 9. května prohlašuje všem občanům právo na práci. Toto právo se zaručuje zejména organisací práce, řízenou státem podle plánovaného hospodářství. [...] Řádným plněním všech svých úkolů vytvářejí pak zaměstnanci pro ČSF předpoklady, aby mohl výrobou i distribucí plnit svůj hlavní úkol — vychovávat nejširší masy pracujících a pomáhat tak k vytváření nové socialistické společnosti.¹⁰⁴⁾

Masovému působení kultury a její výchovné funkci byl přikládán mimořádný význam — svým dosahem představoval film jeden ze zásadních prostředků umožňujících šíření a propagaci oficiální stranické ideologie. Představitelé tehdejšího režimu si to velice dobře uvědomovali a řízení kinematografie a jeho personálnímu obsazení věnovali zvláštní pozornost.

V pozici ředitelů zestátněné československé kinematografie se po roce 1945 vystřídali Lubomír Linhart (1946–1948) a Oldřich Macháček (1948–1954). V červnu 1954 na X. sjezdu KSČ bylo vedení ČSF kritizováno a ředitel Oldřich Macháček byl odvolán.¹⁰⁵⁾ Dočasně pak řídil čs. kinematografii Bedřich Horák, který 1. července 1954 funkci předal Jiřímu Markovi (vl. jm. Josef Jiří Puchwein). Absolvent Filozofické fakulty UK, někdejší profesor na gymnáziu a redaktor *Lidových novin*, *Rudého práva* a *Světa sovětů* měl před sebou velkou výzvu v podobě provedení reorganizace a vyřešení neutěšené situace v ČSF. Sám vzpomínal na počátky ve své funkci takto:

A tam byl jenom psací stůl a tam byl velikej telefonní seznam, z něhož jsem seznal teprve obrovitost tohoto podniku. Poněvadž já jsem si myslel, že ten film je opravdu Barrandov. Ale tehdy měl film pětadvacet tisíc zaměstnanců, protože k tomu patřily všechny kina taky, filmovej průmysl, [...] to byl velikej film. Potom když se kina odtrhly,¹⁰⁶⁾ tak jsme měli míň, měli jsme asi pět tisíc zaměstnanců, to už bylo snadnější.¹⁰⁷⁾

Při nástupu do ředitelské funkce neměl Marek žádné manažerské zkušenosti, s filmem dosud spolupracoval jen několikrát. Jeho kvalifikací bylo zejména působení v ústředním výboru a ve filmové sekci Svazu československých spisovatelů a obecně široké kontakty v literární obci. Situaci v kinematografii konzultoval se zkušenými praktiky: s Karlem Feixem, Vladimírem Kabelíkem, ale i s Lubomírem Linhartem, a sbíral od nich cenné

104) „Pracovní řád pro zaměstnance Československého státního filmu“ (schválen výnosem MŠK z 14. 12. 1956 čj. 76 545-56 D-II/2, vstoupil v platnost 28. 12. 1956), Praha, 22. 12. 1956, NFA, f. ÚS ČSF.

105) ČSF byl na sjezdu kritizován pro nedostatečnou dramaturgickou přípravu současných látek, nízkou výrobnost, nehospodárnost a těžkopádné řízení způsobené přebujelou administrativou. František Dvořák – Bohumil Šmída, „O úkolech, které vyplývají pro filmovou tvorbu z X. sjezdu KSČ“, *Záběr* 6, srpen (1954), 1–5.

106) Správa kin byla v rámci nové organizace filmového podnikání decentralizována od 1. 4. 1957 na národní výbory. V souvislosti s tím přešlo cca 18 700 pracovníků z Filmové distribuce do provozu kin národních výborů a do krajských filmových podniků.

107) Rozhovor s Jiřím Markem vedl Stanislav Zvoniček, 20. 8. 1981, NFA, Sběrka zvukových záznamů. Na konci 50. let ČSF skutečně zaměstnával kolem 5 000 lidí. Tento počet s přibývajícím agendou postupně zase narůstal a v polovině 60. let už to bylo kolem 6 000 (z toho 2 000 ve FSB).

informace a rady. Za jeden z hlavních prvků k řešení krize centralizovaného výrobního systému považoval reorganizaci filmové dramaturgie — jako spisovatel uznával zásadní důležitost pečlivého vývoje scénářů a individualizované dramaturgické práce.¹⁰⁸⁾ Podařilo se mu obnovit skupinovou dramaturgii vytvořením dramaturgicko-výrobních skupin a posílením pozice ředitele FSB. Dosáhl tím znovunabytí části ztracené autonomie filmové produkce a rozvoje vnitřní konkurence mezi tvůrčími skupinami. Za stěžejní pro fungování celého ČSF totiž považoval právě stabilizaci a zefektivnění filmové výroby ve FSB a KF.¹⁰⁹⁾

Ředitel Marek opakovaně odmítal nebo mírnil direktivní zásahy ministerstva kultury a ÚV KSČ do kontroverzních projektů,¹¹⁰⁾ otevřeně kritizoval nekompetentní zásahy státních úřadů a požadoval co největší samostatnost ČSF. Několikrát se proto dostal do střetu s ÚV KSČ.¹¹¹⁾ O tom, že Marek nebyl dogmatickým stalinistou, svědčí koneckonců i jeho kádrový posudek z roku 1958:

Při jeho nynější funkci ředitele HS ČSF, která je vysoce politická, se u něho při různých událostech projevuje sklon k satirismu a bohémství, kdy nebere věci tak vážně, jak by bylo nutné. Chybí mu větší třídní uvědomění a hlubší politické školení, které by mu umožňovalo vidět věci bolševicky a nesmlouvavě.¹¹²⁾

Funkci ústředního ředitele zastával Jiří Marek ještě krátce po festivalu v Banské Bystrici. Na něm byl i on podroben kritice. Přičítán mu byl konkrétně „podíl na ideových chybách při výrobě některých filmů“, zejména *Tři přání*, *Zde jsou lvi* a *Hvězda jede na jih* (Oldřich Lipský, 1958), dále „vážné nedostatky v politických a ideologických otázkách, přehlíživý až ironický poměr k vlastní stranické organizaci“ a „nedůslednost v kádrové práci“, protože „hájl a udržoval lidi vyloučené ze strany“.¹¹³⁾ Byl údajně strháván svou vlastní literární činností, což mu ubíralo čas, který měl věnovat řízení a problémům ČSF.

Nesporným úspěchem ČSF pod vedením Jiřího Marka bylo zvýšení objemu (viz následující tabulku) i kvality filmové produkce, čemuž předcházely zmíněné organizační změny, výměna pracovníků téměř na všech vedoucích pozicích a úspěšné navázání plodné

108) Pavel Taussig, „Spisovatelův filmový život: Rozhovor s Jiřím Markem“, *Film a doba* 30, č. 5 (1984), 246–250.

109) Rozhovor s Jiřím Markem vedl Stanislav Zvoníček. Srov. Szczepanik, *Továrna Barrandov*, 267 a 295.

110) Petr Szczepanik zmiňuje např. Markovy pokusy hájit film *Stříbrný vítr* (Václav Krška, 1954) před zákazem distribuce. Szczepanik, *Továrna Barrandov*, 268.

111) ÚV KSČ jej mj. obvinil z „nepochopitelné politické chyby“, kterou představoval nákup amerického filmu *Piknik* (Joshua Logan, 1955) na konci roku 1957. Jiří Marek se hájil potřebou vyčerpat přidělené devizové kvóty a také tím, že jde o širokoúhlý film, kterých byl u nás nedostatek. Přesto film nemohl být v čs. kinech promítán, protože neodpovídal kulturně politické linii, a do distribuce v Československu se dostal až v roce 1961. „Dovoz filmů z USA, bod 9“, Praha, 28. 11. 1958, NA, f. KSČ ÚV — Politické byro (1954–1962), č. f. 1261/0/11, a. j. 272, sv. 199. Viz též „Dovoz filmů z USA“, Praha, 1958, NA, f. KSČ ÚV — Antonín Novotný, č. f. 1261/0/44, část II. 431, k. 180. Srov. Jiří Havelka, *Čs. filmové hospodářství 1961–1965* (Praha: Československý filmový ústav, 1975), 402.

112) Kádrový posudek Jiřího Marka, 1958, NFA, f. ÚS ČSF.

113) „Změna ve funkci ředitele ÚS ČSF“, Praha, 23. 6. 1959, NA, f. KSČ ÚV — Politické byro (1954–1962), č. f. 1261/0/11, a. j. 302, sv. 223. Konkrétně se mělo jednat o vedoucího hospodářského úseku Jaroslava Jablonského a vedoucího sekretariátu Pavla Tomana. Oba byli vyloučeni ze strany a při prověrce v roce 1958 hodnoceni jako kariéristé, kteří jdou bezohledně za svým cílem, sledující jen svůj vlastní prospěch. Ze svých funkcí byli následně převedeni jinam, Jablonský do legislativně právního oddělení (jeho funkci převzal Václav Jeřábek jako vedoucí nově vzniklého ekonomického odboru) a Toman do Filmového klubu.

spolupráce mezi literáty a filmaři. Snížil se počet finančně náročných velkofilmů a došlo k zapojení nové mladé generace talentů, která dokázala snížit rozpočty filmů. Nemałym podílem se na této úspěšně vytvořené strategii účastnil také ředitel FSB Eduard Hofman, jehož zásluhou se na Barrandově otevřel prostor pro novou bezprecedentní vlnu debutantů nejen v režii, ale i dalších profesích.¹¹⁴⁾ ČSF rozvíjel spolupráci se zahraničními kinematografiemi a velmi úspěšně se prezentoval na zahraničních filmových festivalech a na bruselském Expu.

Tab. 1. Přehled o počtu dokončených dlouhých hraných filmů ve FSB v letech 1954–1961.

1954	1955	1956	1957	1958	1959	1960	1961
12	14	19	22 ¹¹⁵⁾	24	27	30 ¹¹⁶⁾	30 ¹¹⁷⁾

Zdroj: „Výroční zpráva ČSF za rok 1957“ (Praha: ÚPF, 1962); „Komplexní rozbor FSB a ČSF 1958–1961“ (Praha: FSB/ÚS/ÚŘ ČSF, 1959–1962).

Touha věnovat se spisovatelské činnosti nakonec byla jedním z důvodů, proč Marek vedení ČSF opustil.¹¹⁸⁾ Zpětně byla jeho práce hodnocena pozitivně, „svojí rozhodností, věčně optimistickou povahou byl vzorem pro všechny své ředitele úseků a ostatní pracovníky při zdolávání všech obtížných úkolů.“¹¹⁹⁾ Ač byl členem KSČ a autorem řady budovatelských a prorožimních děl,¹²⁰⁾ problémy s komunistickou garniturou měl i později. Ještě v letech 1987–1989 vedla StB jeho spis, v němž byl pod krycím jménem „Písař“ obviněn, že se stýká s bývalým předsedou České národní rady Čestmírem Císařem.¹²¹⁾

114) Hofman se ředitelské funkce ujal jako praktický, intervenční manažer, který tvrdě prosazoval růst výroby, úsporná opatření a vyšší měřítka kvality. Svůj program shrnul do dvou bodů: zvýšení objemu výroby na dvojnásobek a snížení průměrných výrobních nákladů na polovinu. Szczepanik, *Továrna Barrandov*, 269 a 275. Srov. Rozhovor s Eduardem Hofmanem vedl Stanislav Zvoníček, 14. 12. 1981, NFA, Sběrka zvukových záznamů.

115) Včetně tří dlouhých koprodukčních hraných filmů: *Legenda o lásce* (s Bulharskem; Václav Krška, 1956), *Ročník 21* (s Německem; Václav Gajer, 1957) a širokoúhlý film *V proudech* (s Francií; Vladimír Vlček, 1957).

116) Z nich byly 4 širokoúhlé.

117) Z nich 8 širokoúhlých.

118) V rozhovoru se Stanislavem Zvoníčkem Jiří Marek uvádí, že odešel na vlastní žádost. Zřejmě chtěl skutečně sám abdikovat, ale kvůli výše zmíněným výhradám vůči jeho práci mu to nebylo umožněno a byl odvolán. Ivan Klimeš, „Filmaři a komunistická moc“, *Iluminace* 16, č. 4 (2004), 133. Srov. Otakar Vávra, *Paměti aneb Moje filmové 100letí* (Praha: Nakladatelství BVD, 2011), 184–185.

119) „Dopis vedoucího kádrové evidence ČSF Jindřicha Pecha Institutu osvěty a novinářství“, Praha, 27. 10. 1960, NFA, f. ÚS ČSF.

120) Z jeho tvorby pro film: *Případ Z-8* (scénář; Miroslav Cikán, 1948), *Vítězná křídla* (námět, scénář; Čeněk Duba, 1950), *Nad námi svítá* (předloha, scénář; Jiří Krejčík, 1952), *Jak dědek Faltus potkal anděla* (předloha; Jaroslav Šikl, 1954), *V podzemí* (předloha; Jaroslav Pogran, 1954), *Zaostřít prosím!* (scénář, námět; Martin Frič, 1956), *Všude žijí lidé* (scénář; Jiří Hanibal, Štěpán Skalský, 1960), *Alibi na vodě* (scénář; Vladimír Čech, 1965), *Svatá hříšnice* (scénář; Vladimír Čech, 1970), *Na kolejích čeká vrah* (scénář; Josef Mach, 1970), *Pěnička a Paraplíčko* (předloha, scénář; Jiří Sequens, 1970), *Partie krásného dragouna* (scénář, předloha; Jiří Sequens, 1970), *Smrt černého krále* (předloha, scénář; Jiří Sequens, 1971), *Vražda v hotelu Excelsior* (předloha, scénář; Jiří Sequens, 1971), *Větrné moře* (předloha, námět; Eldar Kulijev, 1973). Databáze *Filmového přehledu*: „Jiří Marek“, *Filmový přehled*, cit. 17. 3. 2023, <https://www.filmovyprehled.cz/cs/person/4851/jiri-marek>.

121) Nakonec mu nebylo prokázáno zapojení do konkrétní Císařovy protirežimní činnosti a spis byl uzavřen. „Marek; Puchwein, Jiří (30. 5. 1914)“, Archiv bezpečnostních složek (ABS), Operativní a vyšetřovací agenda bývalých státně-bezpečnostních složek, Svazky kontrarozvědného zpracování, KR_853464_MV_1_1.

Dne 10. července 1959 vystřídal Jiřího Marka ve vedení ÚS ČSF svazácký funkcionář, učitel a pozdější poslanec Národního shromáždění Alois Poledňák.¹²²⁾ Ač nastala doba větší kulturní liberalizace a rozkvětu autorských stylů, ve vyjednávání s politickou mocí projevoval větší povolnost než jeho předchůdce Marek. Poledňák však paradoxně nebránil v pokračování předchozího vývoje a za jeho působení začala vznikat díla české a slovenské nové vlny.¹²³⁾

Jak bylo zmíněno výše, také Eduard Hofman byl ze svého ředitelského postu ve FSB odvolán a nahrazen od 1. června 1960 Josefem Veselým. Ten ve funkci setrval až do prosince 1963, kdy byl na ruzyňském letišti zatčen pro konfidentskou činnost pro gestapo v době okupace.¹²⁴⁾ Ve funkci ředitele FSB jej nahradil Vlastimil Harnach, který proces decentralizace ve FSB dovršil.

Ředitele HS/ÚS ČSF v době jeho nepřítomnosti zastupoval náměstek. Jedním z hlavních úkolů náměstka bylo zajišťování styku HS/ÚS ČSF s národními výbory v souvislosti s provedenou decentralizací kin. Náměstkovi ředitele ÚS ČSF byl také podřízen ekonomický a technický odbor. Mnoho let tuto funkci zastával někdejší ředitel Filmové distribuce František Šolc. Ten mimo jiné metodicky řídil otázky filmové distribuce, delegované na národní výbory. Vybaven bohatými zkušenostmi z kinooperatérské praxe v kinech a obeznámen s distribuční politikou dokázal tento organizačně náročný úkol splnit. Byl nakloněn zavádění technických novinek v kinematografii a stál u zrodu prvních našich širokoúhlých filmů a československých vynálezů polyekranu a Laterny magiky, které si u diváků získaly velkou popularitu.

122) „Změna ve funkci ředitele ÚS ČSF“, Praha, 23. 6. 1959, NA, f. KSČ ÚV — Politické byro (1954–1962), č. f. 1261/0/11, a. j. 302, sv. 223. Poledňák byl absolventem gymnázia a jednoletého učitelského kurzu, za války pak pracoval v cukrovaru, než byl nuceně nasazen na práci v dolech. Po válce učil v Kroměříži a postupně stoupal po žebříčku funkcí v ČSM (1950–1951 vedoucí školského oddělení ÚV ČSM, 1951 až 1956 vedoucí redaktor *Pionýrských novin*, od 1956 tajemník ÚV ČSM).

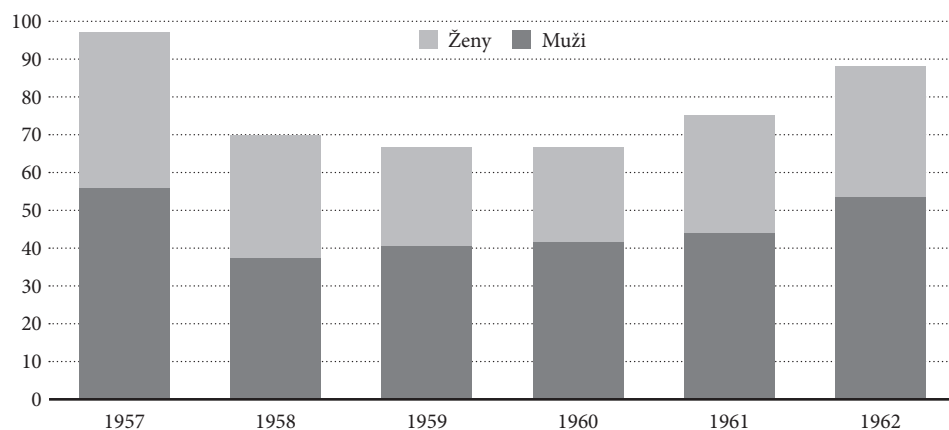
123) Ve volbách roku 1960 byl ředitel Poledňák zvolen za KSČ do Národního shromáždění ČSSR. Mandát obhájil i o 4 roky později a v Národním shromáždění zasedal až do konce funkčního období v roce 1968. Předsedal zde například schůzi parlamentu, která odsoudila invazi vojsk Varšavské smlouvy do Československa. Z vedení ÚŘ ČSF byl v září 1969 odvolán pro „nezvládnutí situace v čs. filmu v krizovém období“. Po federalizaci Československa roce 1969 byl Alois Poledňák zvolen do Sněmovny lidu Federálního shromáždění, avšak brzy rezignoval. V následujícím roce byl zatčen a odsouzen k trestu odnětí svobody na 2 roky pro údajnou protisocialistickou činnost. Po několika měsících byl ale propuštěn, přednesl v televizi veřejnou sebekritiku a bylo mu umožněno stát se vedoucím archivu Státní knihovny. Tuto funkci zastával až do své smrti v roce 1984. „Poledňák Alois (14. 3. 1922)“, ABS, Operativní a vyšetřovací agenda bývalých státně-bezpečnostních složek, Operativní agenda kontrarozvědky, Svazky tajných spolupracovníků — Centrál, TS_752196_MV_1_2. Viz též Peter Hames, *Československá Nová vlna*, přel. Tomáš Pekárek (Praha: KMa, 2008), 265; Szczepanik, *Továrna Barrandov*, 268–269.

124) Josef Veselý se podílel na vytváření volavčích sítí gestapa za účelem odhalení českých odbojářů. V květnu 1945 už se ale účastnil osvobození Loun na straně komunistického odboje. V následujících letech byl velmi činný v místní organizaci KSČ a v roce 1948 se stal náčelníkem osvětového oddělení při Hlavním velitelství SNB. V letech 1951–1952 vedl kádrové oddělení Ministerstva informací a osvěty. Po zrušení ministerstva přešel na doporučení ministra Kopeckého k československému filmu. Od 1. prosince 1953 do 1. června 1960 byl ředitelem Filmových laboratoří a pak ředitelem FSB. Po zatčení v roce 1963 strávil ve vězení 6 let, následně byl podmínečně propuštěn. Později se mu opět podařilo získat významnou pozici ve státním filmu, a sice ekonomického náměstka ředitele ČSF. Viz Marie Novotná, „Konfident gestapa a poválečný komunista Josef Veselý: Případová studie českého konfidentství“ (Bakalářská práce, Fakulta humanitních studií Univerzity Karlovy, 2011).

Kromě svého náměstka a vedoucích odborů či oddělení měl ředitel HS/ÚS ČSF pro výkon své funkce k dispozici také několik poradních sborů, jejichž zasedání se sám nebo prostřednictvím svého náměstka účastnil. Byly to zejména ředitelské porady,¹²⁵⁾ výběrové komise zahraničních dlouhých a krátkých filmů, komise pro hodnocení kvality filmů a jednání FITES v záležitostech filmové techniky. Ředitel HS/ÚS ČSF byl zároveň členem kolegia MŠK. Kromě zmíněných působilo v ČSF velké množství uměleckých, technických nebo provozních poradních sborů a zřizovány byly přirozeně i další jednorázové komise k řešení konkrétních úkolů. Členy poradních sborů a komisí byli jak pracovníci ČSF, tak i externí odborníci. Např. v září roku 1961 bylo v činnosti celkem 58 stálých komisí, v nichž zasedalo 712 členů.¹²⁶⁾ Vzhledem k tomu, že HS/ÚS ČSF i jednotlivé podniky fungovaly samostatně, představovaly zmíněné komise a ředitelské porady skutečně zásadní fórum pro společná jednání a řešení společných komplexních úkolů.

Změny v organizaci čs. kinematografie, provedené ve druhé polovině 50. let, se výrazně odrazilily v personálním obsazení pracovních pozic na HS/ÚS ČSF. Důraz byl kladen na zjednodušení chodu administrativy a odstranění dvojkolejnosti, ke které v některých případech docházelo. Některé funkce byly zrušeny, jiné spojeny nebo převedeny na podřízené podniky.¹²⁷⁾ V důsledku toho nastal pokles počtu zaměstnanců HS/ÚS ČSF, jak ukazuje následující graf:

Obr. 2: Přehled počtu zaměstnanců HS/ÚS ČSF v letech 1957–1962.



Zdroj: Havelka, Čs. *filmové hospodářství* 1956–1960, 18; Havelka, Čs. *filmové hospodářství* 1961–1965, 21.

125) Jednalo se zejména o porady ústředního ředitele s vedoucími pracovníky HS/ÚS ČSF, nazývané gremiální/operativní porady (konaly se častěji a řešily zásadní úkoly, uložené ČSF ministerstvem nebo stranickými orgány, a přidělovaly je příslušným odpovědným pracovníkům) a dále porady, při nichž se scházel ústřední ředitel se všemi řediteli podřízených podniků.

126) „Přehled poradních sborů ČSF a formy honorování jejich členů“; návrh pro poradu ředitele ÚS ČSF, Praha, 30. 10. 1961, NFA, f. ÚS ČSF.

127) V rámci úspory administrativních sil byly od ledna 1957 snižovány počty zaměstnanců i v podnicích ČSF. Přesto však měla být z příkazu MŠK provedena prověrka plánu počtu pracovníků v ÚPF za účelem jeho dalšího snižování, což vyvolalo „značný rozruch a nejistotu mezi zaměstnanci“ a prověrka musela být přerušena. Jeden z návrhů HS ČSF na snížení počtu administrativních pracovníků dokonce uvažoval o sloučení FEX a ÚPF. „Prověrka plánu pracovníků ÚPF“, Praha, 14. 5. 1957, a „Připomínka FEXu k diskuzi o dopisu ÚV KSČ“, Praha, 4. 11. 1957, NFA, f. ÚS ČSF.

Celá decentralizace se nesla v duchu větší efektivity a ekonomičnosti práce. Přetvoření HS ČSF na ÚS ČSF sice nepřineslo zásadní změny v organizaci celého oboru, stalo se ovšem příležitostí opět deklarovat zásadní trendy, které změna měla přinést, a to včetně snižování stavů.¹²⁸⁾ Se zvětšením objemu filmové produkce, zaváděním nových moderních technologií v podnicích ČSF a rozšířením o některé nové agendy začal od počátku 60. let počet zaměstnanců opět narůstat. Nezvyšovalo se však procentní zastoupení administrativních pracovníků.

Práce na ředitelství ČSF byla pro mnoho zaměstnanců několikátou příčkou v kariérním růstu. Často přicházeli s praxí v oboru, získanou v některém z filmových podniků, nebo byli převáděni v rámci reorganizací příslušných oddělení na ministerstvech, zejména z filmového oddělení MŠK nebo z oddělení putovních kin při ministerstvu zemědělství. Praxe pro zaměstnání na ekonomických pozicích HS/ÚS ČSF byla získávána nejčastěji předchozím zaměstnáním v bankách, spořitelnách nebo účtárnách podniků. Spíše výjimečně byli přijímáni noví zaměstnanci zcela bez pracovních zkušeností hned po dokončení studia.

Vedoucí pozice na HS/ÚS byly zpravidla obsazovány odborníky s bohatými zkušenostmi z dob počátku zestrátnění filmu, nabytými jak prací v ČSF (nebo jeho předchůdcích), tak i na ministerstvech, nejčastěji ministerstvu informací. Měli důvěru a podporu ředitele Marka a u svých podřízených oceňovali zpravidla odbornost, a ne politické názory.¹²⁹⁾

Neplatilo to však stoprocentně a do významnějších funkcí se dostávali i lidé, kteří k tomu neměli odborné předpoklady, avšak díky svým charakterovým vlastnostem se dokázali vyšplhat na pomyslném žebříčku v řízení kinematografie poměrně vysoko. Jako příklad uveďme Rudolfa Gráfa.¹³⁰⁾ Ten od roku 1957 zastával na HS ČSF významný post referenta pro styk s národními výbory v otázce masové politické práce s filmem. Ani jeho však neminula prověrka v roce 1958. Při ní bylo kritizováno Gráfovo sebevědomé vystupování, kariérismus a šíření lží, a proto měl být převeden na některý z podniků. Následně vystřídal různé pozice v ÚPF a FSB, až se propracoval do funkce náměstka ředitele KF (1963 až 1969) a od počátku 70. let do Loutkového filmu. Od roku 1981 vedl studio Jiřího Trnky. Vystupoval sebevědomě, ctižádostivě a nezdráhal se lhát jak o své minulosti, tak o lidech ze svého okolí.¹³¹⁾ Na počátku 80. let pak své kontakty a zkušenosti z oblasti filmu využil jako spolupracovník StB.¹³²⁾

128) Kolegium č. 4, Praha, 29. 1. 1958, NA, f. Ministerstvo školství a kultury, zasedání kolegia ministra 1956–1966 (č. fondu 994), k. 13.

129) Takto byla např. u vedoucího technického odboru Piláta při prověrce v roce 1958 shledána „osobní nedůslednost a měkkost“, protože „několikrát bylo s ním hovořeno na výboru stranické organizace o politickém složení zaměstnanců v jeho oddělení, které není po této stránce v pořádku. Přes toto upozornění obhájí své podřízené a hodnotí jejich odbornost“. Kádrový posudek Františka Piláta, 1958, NFA, f. ÚS ČSF.

130) Gráf v mládí strávil nějaký čas v polepšovně pro potulku a krádeže. Vyučil se truhlářem a jako truhlář získal místo v divadle D 46. Později byl inspicentem ve Vesnickém divadle a přes zaměstnání na ministerstvu zemědělství v oddělení putovních kin, která byla převzata do správy ČSF, se dostal jako vedoucí oddělení kulturně masové práce do ČSF.

131) V jeho kádrovém posudku z roku 1958 je upozorněno na to, že v dotazníku uvedl absolvování dvouroční obchodní školy, čímž „klamal podnik i stranu“, a že rozšiřuje nepravdivé zprávy. Kádrový posudek Rudolfa Gráfa, 1958, NFA, f. ÚS ČSF. Viz též „Návrh jmenovat R. Gráfa zástupcem ředitele KF pro otázky tvorby“, 1962, NFA, f. ÚS ČSF.

132) Pod krycím jménem „Josef“ podával v letech 1982–1986 zprávy o pracovnících ČSF židovského původu

Kromě Gráfa dopomohla oddanost straně i řadě dalších pracovníků HS/ÚS ČSF. Josef Bauman, rovněž vyučený truhlář, začínal od roku 1941 jako truhlářský dělník a stavěč ve filmových ateliérech v Hostivaři. V roce 1949 už byl kádrovým referentem na ředitelství ČSF a o několik let později řídil Zvláštní oddělení HS/ÚS ČSF (vedl zde agendu spisů označených jako tajné nebo důvěrné). Kromě toho byl předsedou ZO KSČ a soudcem z lidu.¹³³⁾

Právě „politická vyspělost“ a účast a aktivita na stranických akcích byly jedním z faktorů ovlivňujících kádrové hodnocení zaměstnanců. Sociální původ uchazečů nebyl rozhodující, avšak lidé pocházející z dělnických rodin a s kladným vztahem k režimu byli zvýhodněni oproti těm z měšťanských nebo intelektuálních vrstev, na něž bylo nahlíženo s jistým opovržením a byly kritizovány jejich „maloměšťácké návyky“. Hospodářský vedoucí HS ČSF Jaroslav Jablonský — absolvent Právnické fakulty UK, někdejší přednosta prezidia Nejvyššího kontrolního úřadu — byl charakterizován jako „měšťák, který bude-li zaplacen, bude sloužit každému režimu“. Po disciplinárním řízení v roce 1957 byl vyloučen z KSČ a bylo navrženo, aby byl postaven mimo státní správu. Nakonec byl z vedení hospodářského úseku HS ČSF převeden do legislativně-právního oddělení.¹³⁴⁾

Největší přesuny zaměstnanců v rámci HS/ÚS ČSF a mezi podřízenými podniky tedy probíhaly v souvislosti s organizačními změnami po roce 1957, které s sebou přinesly již zmíněné omezování počtu pracovníků a rovněž kádrové prověrky. Zaměstnanci pracově schopní, avšak politicky nedostatečně aktivní a uvědomělí byli po prověrkách převáděni z HS/ÚS ČSF na podřízené podniky. Ztráta prestižního zaměstnání v centrálním řídicím orgánu zestátněné kinematografie byla vnímána jako trest nebo degradace, jak naznačují závěry kádrových prověrek. Zde uveďme případ Rudolfa Bláhy, který pracoval jako vedoucí plánovací oddělení HS ČSF.¹³⁵⁾ Na ředitelství ČSF nastoupil v roce 1952, o šest let později byl hodnocen jako odborně způsobilý, bylo mu však vytýkáno, že:

Při výkonu své funkce nenašel spojení s dělnickou třídou. Do února 48 projevoval se jako člověk se špatným vztahem ke straně, zveličující a generalizující některé nedostatky našich soudruhů a lidových orgánů v pohraničí. Dělal si jen ze všeho úsměšky a pronášel destruktivní kritiku. Jeho sociálně-demokratická minulost a přímo oportunistus se zvláště u něho projevil v období XX. sjezdu KSČ, kdy chybně posuzoval otázku kultu osobnosti, viděl v mnohých jednáních strany zásahy proti lidskosti.

nebo protisocialisticky orientovaných. Kromě Gráfových kolegů z KF Kamila Pixy a Václava Žižky to byli Jaroslav Šikl, Jan Špáta, Věra Chytilová, Jiří Menzel, Evald Schorm, Miloš Forman i jeho syn Matěj. Spolupráce byla ukončena v roce 1986 pro Gráfův špatný zdravotní stav. „Gráf, Rudolf (29. 11. 1921)“, ABS, Operativní a vyšetřovací agenda bývalých státně-bezpečnostních složek, Svazky tajných spolupracovníků, TS_765803_MV_1_1.

133) Kádrový posudek Josefa Baumana, 1958, NFA, f. ÚS ČSF. V roce 1974 byl Bauman vyznamenán Za dlouholetou obětavou práci Československému filmu. Viz „Propůjčení vyznamenání Za vynikající práci pracovníkům Československého filmu v I. pololetí 1974“, Praha, 17. 9. 1973, NFA, f. ÚŘ ČSF, k. R14/AI/5P/1K.

134) Kádrový posudek Jaroslava Jablonského, 1958, NFA, f. ÚS ČSF.

135) Rudolf Bláha od roku 1939 zastával funkci tajemníka Zemského svazu kinematografů v Čechách a na Moravě, pak tajemníka ve Filmovém ústředí a 1946 krajského správce ČSF v Ústí nad Labem.

Jeho propuštění z HS ČSF pro „pasivitu ve stranických záležitostech a chybějící třídní uvědomění“ bylo navrženo ovšem až v rámci decentralizačních reorganizací.¹³⁶⁾ Od 1. ledna 1959 zachycují archivní prameny Rudolfa Bláhu jako vedoucího zásobování ve FL.

Reorganizace byla v zásadě vedená snahou o upevnění stranickosti a zefektivnění výkonnosti práce v zestátněném filmu. S důrazem na větší osobní iniciativu i odpovědnost zainteresovaných osob se začalo více myslet také na motivaci k práci řadových pracovníků. Jedním ze způsobů takové motivace měly být nově zřízené podnikové fondy pracujících.¹³⁷⁾ Peněžní prostředky fondu spravoval ředitel podniku za kontroly odborové organizace. Rozpočet použití těchto prostředků byl součástí kolektivní smlouvy a odpovídal úměrně úspěšnému hospodaření daného podniku. Část prostředků získaných z fondu byla využita na investice, generální opravy či zlepšení pracovních podmínek, druhá část financí pak byla určena k individuálnímu a kolektivnímu odměňování pracovníků. Z podnikových fondů pracujících bylo investováno i do rekreačních zařízení, jídelen apod.¹³⁸⁾

Decentralizace správy kin a problémy s plněním plánu

Decentralizaci správy kin je potřeba věnovat speciální pozornost ze dvou důvodů. Převedení kin na státní správu bylo dojista tím největším a nejcitlivějším zásahem do filmového oboru a zároveň se jednalo v celém kontextu kinematografie o určitou výjimku. Zatímco jinde byla decentralizace vítaná a aktivně realizovaná samotným vedením ČSF, pro oblast správy kin byla spíše vnucená. Od znárodnění kinematografie v roce 1945 totiž tvořil film jeden velký uzavřený a soběstačný systém.¹³⁹⁾ Filmy byly vyráběny a nakupovány za finance vybírané v podobě vstupného od diváků v rámci jednoho obrovského a centrálně řízeného podniku. Uzavřenost a soběstačnost filmového oboru byla vnímána jako velká výhoda, která kinematografii odlišovala od ostatních oblastí umění i průmyslu. Není tak divu, že osobnosti spojené se znárodněním kin jejich převedení mimo tento systém kritizovaly a obávaly se oslabení pozice celého filmového oboru.¹⁴⁰⁾ Proti se stavěl i samotný ředitel HS/ÚS ČSF Jiří Marek a rovněž Václav Kopecký. Tlak ze strany vedení KSČ byl ovšem silnější.¹⁴¹⁾

Správa kin přešla podle vládního nařízení č. 4/1957 od 1. ledna 1957 na krajské filmové podniky (KFP). Ty vznikly převedením dřívějších krajských filmových správ podřízených ČSF na krajské národní výbory (KNV), které z nich vytvořily právnické osoby hospodařící podle zásad chozrasčotu. Od 1. dubna 1957 pak došlo k převedení správy kin

136) Kádrový posudek Rudolfa Bláhy, 1958, NFA, f. ÚS ČSF.

137) Platilo pro ně ustanovení zákona č. 23/1957 Sb. a vládní vyhláška č. 65/1957 Ú. l.

138) „Směrnice o podnikových fondech pracujících v oboru působnosti MŠK“, čj. 2758/58-sekr., Praha, 15. 8. 1958, NFA, f. ÚS ČSF.

139) Již v Dekretu č. 50/1945 Sb. o opatřeních v oblasti filmu je však v článku 3 (§ 1) uvedeno, že provoz veřejného promítání v zemích České a Moravskoslezské bude svěřen zpravidla národním výborům. Je tedy nutné brát v patrnost, že se s tímto systémem počítalo již při tvorbě znárodnovacího dekretu.

140) Viz sérii rozhovorů publikovanou pod názvem „Jak byl znárodněn film“ v časopise *Film a doba*. Rozhovor s Lubomírem Linhartem: *Film a doba* 11, č. 3 (1965), 125–132; s Františkem Pilátem a Elmarem Klosem: *Film a doba* 11, č. 2 (1965), 69–79; s Emilem Sirotkem a Karlem Feixem: *Film a doba* 11, č. 4 (1965), 180–188.

141) Rozhovor s Jiřím Markem vedl Stanislav Zvoníček, 20. 8. 1981, NFA, Sbírka zvukových záznamů.

přímo na městské a místní národní výbory (MNV). KFP fungovaly samostatně v plnění své agendy, dozorovány však byly odborem školství a kultury rady příslušného krajského národního výboru (OŠK KNV). MŠK na vše dohlíželo po ideové a koncepční stránce a rozhodovalo o mzdové politice v oboru správy kin.¹⁴²⁾

Ještě během roku 1957 přišlo ministerstvo vnitra s návrhem, aby byly KFP zrušeny a jejich agenda přešla plně na OŠK KNV. Od zrušení KFP se očekávalo zjednodušení celého procesu distribuce filmových kopií a také větší plynulost odesílání půjčovného do ÚPF.¹⁴³⁾ OŠK KNV se však proti zrušení KFP postavily a odmítly převzít jejich agendu s odůvodněním, že samy mají být pouze dozorčím a kontrolním orgánem, a ne servisním střediskem pro podřízená kina.¹⁴⁴⁾ Proti dalšímu plánu ministerstva financí na nahrazení KFP expoziturami ÚPF se svorně postavily všechny složky filmové distribuce, vedení ČSF i stranické orgány. Jednalo by se totiž o faktické popření celého decentralizačního procesu. Nerealizovány zůstaly rovněž plány z léta roku 1959, aby byly KFP zrušeny a jejich agenda přešla plně na Krajské domy osvěty.¹⁴⁵⁾

Další změny ve správě kin tak nastaly až s územní reorganizací krajské správy v roce 1960. Z KFP vznikly v nově vymezených krajích Krajské podniky pro film, koncerty a estrády (KPFKE). V té souvislosti se uvažovalo o další decentralizaci až na okresní úroveň. S tím však nesouhlasily kraje ani ÚPF. Problém spočíval v potřebě centrálního rozhodování o přidělování konkrétních filmových kopií konkrétním kinům. To muselo zůstat na krajské úrovni. Filmových kopií byl totiž omezený počet a bylo třeba centrálně řídit jejich distribuci.¹⁴⁶⁾ Zároveň je nutno vyzdvihnout, že v této době již výrazně sílily hlasy vedoucích kin volající po opětované centralizaci a zařazení kin zpátky do ČSF.

Za zmínku stojí otázka stanovení půjčovného. Při úvahách o podobě nové organizace správy kin padaly návrhy, aby půjčovné bylo stanoveno v každém kraji jinak, a to podle rentability daných krajů. Pak by se ovšem údaje z jednotlivých krajů těžko porovnávaly. Z toho důvodu došlo nakonec ke stanovení jednotného procenta půjčovného. V méně rentabilních krajích (zejména těch slovenských) byl pak rozdíl dorovnáván dotací ze státního rozpočtu. Tato praxe odporující zásadám chozrasčotu dobře ilustruje důraz na statistické využití výkazů pro srovnávání a plánování další práce. Takovýto důraz je pro zestátněnou kinematografii obzvlášť v období decentralizace signifikantní.¹⁴⁷⁾

142) Kolegium č. 27, Praha, 9. 8. 1956, kolegium č. 33, Praha, 18. 9. 1956 a kolegium č. 35, Praha, 27. 9. 1956, NA, f. Ministerstvo školství a kultury, zasedání kolegia ministra 1956–1966 (č. fondu 994), k. 3 a 4.

143) Kina odváděla KFP 40 % ze své hrubé tržby. Z této částky si KFP část ponechaly pro financování vlastních potřeb, zbytek pak plynul ÚPF. V prvním půlroce po decentralizaci kin na NV však nastaly vážné komplikace. Nedostatek financí z tržeb znamenal ohrožení financí pro chod KFP. Ty se tak rozhodly zadržet platby pro ÚPF. Například liberecký filmový podnik dlužil ÚPF ke konci května přes 300 tisíc Kčs. KFP v Brně dlužil za stejné období dokonce přes půl milionu Kčs a KFP v Olomouci téměř 700 tisíc Kčs. Jako řešení se nabízelo změnit KFP na rozpočtové organizace krajů. Tím by však byla narušena decentralizační tendence i snaha zainteresovat všechny složky na finančním plnění plánu. I proto tento návrh nebyl realizován.

144) „Zápis z porady vedoucích OŠK KNV a KFP“, 14. 5. 1957, NFA, f. ÚS ČSF.

145) Kolegium č. 32, Praha, 13. 8. 1959, NA, f. Ministerstvo školství a kultury, zasedání kolegia ministra 1956–1966 (č. fondu 994), k. 22.

146) Poznámky k organizačnímu řádu KPFKE v Brně, 1960, NFA, f. ÚS ČSF.

147) Kolegium č. 35, Praha, 27. 9. 1956, NA, f. Ministerstvo školství a kultury, zasedání kolegia ministra 1956–1966, č. fondu 994, k. 4.

V oblasti správy kin a filmové distribuce (ostatně jako v celém ČSF) byla decentralizace spojena s důrazem na pružnější vedení podniků a větší hospodářskou efektivitu. Brzy po provedené reorganizaci ovšem nastaly první potíže s plněním plánu. Rok 1957 byl prvním rokem, kdy byla přerušena vzestupná tendence návštěvnosti domácích kin. Plán ovšem počítal s ještě větší návštěvností, než jaká byla roku 1956. Navíc se očekávalo, že se zefektivnění správy kin a využití iniciativ MNV projeví okamžitě po provedení reorganizace. To byl však omyl. Již po prvním čtvrtletí, které bylo pro tržby kin pravidelně nejvýnosnější, zaostávaly všechny kraje za plánem v návštěvnosti i tržbách. Platilo to i v místech, kde se podařilo uspořádat více projekcí, než bylo původně plánováno. Řada krajů zápasila i se splněním plánovaného počtu představení. Na vině byl výpadek v důsledku oprav a rekonstrukcí kin. Skutečnost, že některá, byť velká a pro region zásadní kina budou několik měsíců mimo provoz, se totiž nezohlednila v plánu. Například v Praze chybělo ke konci května ke splnění plánu 1 236 projekcí, z technických důvodů byla mimo provoz tři kina (Sofie, Pilotů a Veletrhy), plán návštěvnosti byl plněn pouze na 93,4 % a plán tržeb na 94,2 %.¹⁴⁸⁾ Výpadek financí měl dopad na samotnou filmovou produkci, a to zejména krátkých a dokumentárních filmů. Krácení rozpočtu pro rok 1958 se tak dotklo například i cestovatelů Jiřího Hanzelky a Miroslava Zikmunda, kteří museli odložit jednu ze svých výprav.¹⁴⁹⁾

Situace se opakovala i v následujících letech a ÚS ČSF musela začít pátrat po příčinách. V úvahách o důvodech neuspokojivého stavu se objevovali různí viníci. Zásadně se však lišil pohled vedoucích kin a pracovníků MNV, tedy těch, kteří byli přímo zapojeni do organizování projekcí a konkrétní práce s publikem, od pracovníků KFP, OŠK KNV, ÚPF, ÚS ČSF či ministerských úředníků, tedy těch, kdo o projekcích teoretizovali, schůzovali a práci plánovali.

Mezi nejčastěji zmiňované viníky z pohledu vedoucích kin patřilo počasí, nedostatek atraktivních filmů (zejména komedií a dětských filmů), silící televizní konkurence, nadhodnocený plán, který neměli šanci ovlivnit, a téměř každý rok se objevující (ovšem do plánu nikdy předem nezahrnutá) epidemie chřipky. Z pohledu jejich nadřízených pak veškerá vina ležela jednak na vedoucích kin, kteří špatně nebo nedostatečně filmy propagovali, a jednak na MNV, které se o kina málo staraly a vnímaly je pouze jako zdroj příjmů. Vycházíme zde především ze zápisů z jednání mezi vedoucími kin a okresními instruktory či pracovníky KFP. Důležitým pramenem jsou rovněž zápisy z celostátní konference o distribuci a následné ozvěny a reakce na závěry této konference, které rezonovaly ve filmovém oboru.¹⁵⁰⁾ Kromě archivních pramenů jsou dalším zajímavým zdrojem informací dvě ankety, které v 60. letech probíhaly na stránkách profesních filmových periodik. Ty sice již přesahují časový rámec vymezený touto studií, dokládají ovšem jistou

148) Poznámky k plnění plánu na rok 1957, 1957, NFA, f. ÚS ČSF.

149) „Snížení plánu na rok 1958“, 1958, NFA, f. ÚS ČSF.

150) Na celostátní konferenci o filmové distribuci byli pozváni zástupci OŠK KNV, Krajských domů osvěty, tisku, odborů a různé kulturní osobnosti. Samotní vedoucí kin ani pracovníci ÚPF se jí neúčastnili. Závěry konference tak plnily funkci jistého ideologického apelu, který měl pracovníky prakticky provádějící filmovou distribuci a propagaci navést do správných politických kolejí. Konference se konala v říjnu roku 1958, počátkem následujícího roku na ni navázaly krajské konference a aktivity, které měly závěry celostátní konference převést do konkrétní praxe lokálních pracovníků. Více viz Kolegium č. 21, Praha, 7. 8. 1958, NA, f. Ministerstvo školství a kultury, zasedání kolegia ministra 1956–1966 (č. fondu 994), k. 15. Srov. Skopal, *Filmová kultura severního trojúhelníku*, 108.

setrvačnost problémů, které se ani do první poloviny 60. let nejen že nepodařilo vyřešit, ale ani efektivně zmírnit.

První anketu otiskla ve svém prosincovém čísle z roku 1961 *Filmová ekonomika*. Vyslovovali se v ní pracovníci ze všech možných oblastí péče o kina. Z nejvyšší pozice pak vystupoval náměstek ředitele ÚS ČSF František Šolc. Ačkoliv se respondenti měli zamýšlet nad širšími souvislostmi decentralizace, distribuce a zavádění nových technologií, příspěvky se ve většině případů soustředily pouze na tři aspekty: pokles návštěvnosti (či neplnění plánu obecně), kdo je tím vinen a jak situaci zlepšit.

Druhá obdobná anketa probíhala od roku 1962 ve *Filmových novinkách*. Redakce *Filmových novinek* vyzvala všechny pracovníky správy kin a distribuce ke sdílení zkušeností a názorů a následné debatě. Možnosti vyjádřit se se v ní tedy dostalo většímu počtu zaměstnanců kin a dalších zainteresovaných institucí, a nejen pouze vybraným vedoucím pracovníkům. Přesto se hlavní linie víceméně shodují se závěry předchozí ankety pořádané *Filmovou ekonomikou*. Jediným rozdílem je častější a otevřenější volání po nezbytnosti opětovné centralizace (ke které však nedošlo).

Na problémy s plněním plánu a odlivem diváků se zainteresované orgány snažily zareagovat různými strategiemi. Některé cílily na zkulturnění prostředí kin nebo na novinky dosažitelné technickými nástroji, jiné zase směřovaly na programovou skladbu, propagaci a kulturně politickou práci s publikem. Vše však bylo prostoupeno překvapivým optimismem a důvěrou v brzký efekt decentralizace — tedy v osobní nasazení pracovníků KFP, OŠK KNV, MNV a kin včetně místních stranických buněk a dobrovolníků.

Přestavby kin a zavádění nové techniky

Pro sledované období platí, že kinofikace byla pokládána de facto za dokončenou. Výjimkou byly některé nově industrializované oblasti na severu Moravy či na severu Čech, nově budovaná sídliště a některé oblasti Slovenska.¹⁵¹⁾ Speciálním případem pak bylo budování letních kin. Obecně ovšem bylo konstatováno, že kin je v republice dostatek. V polovině 60. let začala být dokonce hustá síť kin vnímána jako ekonomicky náročná, nerentabilní a brzdící další rozvoj domácí kinematografie.¹⁵²⁾ Důraz měl být do budoucna kladen především na vybavenost kin, jejich přebudování v přirozená kulturní centra měst a obcí a na použití nových technologií či formátů při projekci i propagaci filmů.¹⁵³⁾

Ve výše uvedených anketách *Filmové ekonomiky* a *Filmových novinek* je zmíněna významná role MNV ve vskutku efektivnější technické správě kin a stavebních úpravách. Náměstek ředitele ÚS ČSF Šolc ocenil ve svém anketním příspěvku MNV za vše, co se jim během necelých čtyř let podařilo dokázat. Bývalá centrálně řízená správa kin by stejný objem stavebních prací podle něj nezvládla ani za deset let.¹⁵⁴⁾ Při studiu archivních mate-

151) Kolegium č. 26, Praha, 6. 7. 1961, NA, f. Ministerstvo školství a kultury, zasedání kolegia ministra 1956–1966 (č. fondu 994), k. 41.

152) Film a kinematografie 1956–1966, NA, f. KSČ ÚV — Antonín Novotný, č. f. 1261/0/43, inv. č. 295, k. 203.

153) „Bod 30, rozvoj kinematografie“, 28. 2. 1956, NA, f. KSČ ÚV — Politické byro (1954–1962), č. f. 1261/0/11, a. j. 107, sv. 89.

154) František Šolc, „Dnes a zítra ve filmové distribuci“, *Filmová ekonomika*, č. 12 (1961), 20.

riálů vzešlých z činností KFP se opravdu nelze ubránit dojmu, že jedním z hlavních důvodů pro decentralizaci správy kin, který musel být atraktivní i pro ředitele HS/ÚS ČSF, bylo přenesení zodpovědnosti za správu budov na KFP a MNV. Ty se mohly takového úkolu ujmout samozřejmě mnohem lépe než v Praze sídlící ředitelství, které mělo až do roku 1957 na starosti komplexní péči o všechny složky domácí kinematografie. Vedení ČSF tak jistě uvítalo, že se mohlo věnovat pouze koncepčním a strategickým úkolům a nemuselo nést zodpovědnost za řešení všech marginálních a lokálních problémů plynoucích z provozu budov sloužících veřejnosti.¹⁵⁵⁾

I přes oceňovanou aktivitu KFP a MNV byl stav kinosálů a služeb, které kina nabízela svým návštěvníkům, ovšem stále vnímán jako problematický. Šolc spolu s ostatními respondenty na něj poukazovali s odvoláním na časté stížnosti z řad nespokojených diváků. Vznikající životní úroveň, bytová výstavba, rozšíření televize, a tím vším vytvořený pocit útulného domova — to vše ostře kontrastovalo s nevytopenými a nevymalovanými kinosály:

Dodnes obligátní prodejny občerstvení v kinech (buffety), kde návštěvník kina nedostane nic mimo běžné cukrovinky a pověstně nechutné vodové „malinovky“, kde nemá možnost si sednout ke stolu, dnes již požadavkům našich pracujících nestačí.¹⁵⁶⁾

Do zvelebeného kina měl diváky z jejich domovů a od televizních obrazovek lákat kvalitní obraz, kvalitní zvuk, kolektivní zážitek ze sledování a zejména atraktivní technická novinka v podobě projekcí na široké plátno. Období decentralizace správy kin se tak překrývá s dobou nejintenzivnějšího zájmu znárodněné kinematografie o zavádění této nové technologie.

Širokoúhlé filmy se poprvé objevily v USA koncem 40. let, kdy americká kina znamenala výrazný pokles návštěvnosti. Tento trend měl být zvrácen právě pomocí širokoúhlých filmů a se stejným očekáváním byla tato technologie zaváděna o dekádu později rovněž v Československu.¹⁵⁷⁾ Situaci v zahraničí sledoval a pravidelně o ní informoval František Pilát, největší expert domácí kinematografie na filmovou techniku. Perspektivní plán pro užití nových technologií v rámci ČSF, který Pilát vypracoval roku 1954, se zatím o širokoúhlé projekci nezmiňoval. Prioritami v té době bylo zavedení bezpečného nehořlavého barevného filmového materiálu, použití magnetického záznamu zvuku a vyjasnění spolupráce s televizí.¹⁵⁸⁾ O dva roky později se však již o zavedení cinemascope¹⁵⁹⁾ začalo

155) Jako jeden příklad z mnoha lze zmínit Filmový podnik hl. m. Prahy, který takto musel zdlouhavě řešit záležitost záchodů pro zaměstnance kina Světozor. Ty byly totiž využívány také zaměstnanci dalších podniků sídlících ve stejné pasáži, a navíc se stávaly místem mravnostních deliktů ze strany pražské mládeže. Viz „Kino Světozor, korespondence, 1958–1970“, Archiv hl. m. Prahy (AHMP), f. Filmový podnik hl. m. Prahy, inv. č. 394, karton 108.

156) Ladislav Bezděk, „Pro rozšíření sítě kin“, *Filmová ekonomika*, č. 12 (1961), 34.

157) Více k tématu širokoúhlého filmu viz Anna Batistová, „Na širokém plátně klid: Přípravy na zavedení širokoúhlého formátu v české kinematografii (1953–1956)“ (Disertační práce, Filozofická fakulta Masarykovy univerzity, 2008).

158) Batistová, „Na širokém plátně klid“, 73.

159) Termín Cinemascope označuje typ širokoúhlého snímání a projekce filmů, který si nechala patentovat firma 20th Century Fox. V archivních pramenech naší domácí provenience se však termín „cinemascope“ či „cinemascopická projekce“ používá k označení každé širokoúhlé projekce využívající anamorfické předsádky.

mluvit, a to v souvislosti se zkvalitňováním služeb a zefektivněním tržeb kulturních zařízení.¹⁶⁰⁾

V roce 1956 proběhla první domácí cinemascopická projekce v rámci karlovarského festivalu a koncem roku ještě v pražském kinu Alfa. V následujícím roce začaly práce na výstavbě nových či na adaptaci stávajících kinosálů. První plány byly opatrnější a počítaly do konce roku 1960 s vybudováním či adaptováním v českých krajích pouze čtyřiceti kin. Ta měla být pro začátek vybavena jednokanálovým světelným zvukovým záznamem, který měl být až v budoucnu upraven na čtyřkanálový magnetický zvukový záznam. MŠK ve spolupráci s KFP provedlo šetření a podle něj vymezilo potřebnou částku 4 492 000 Kčs. Když však začal být cinemascop vnímán coby nástroj k zastavení poklesu návštěvnosti, bylo potřeba investiční plány výrazně navýšit.¹⁶¹⁾

Decentralizace se samozřejmě projevila v realizaci stavebních úprav a v zavádění širokoúhlé technologie. Masivním investicím a stavebním úpravám kin, které si adaptace na novou technologii vyžádalo, vyhovovala skutečnost, že se kina dostala pod NV a veškeré stavební práce mohly být vykonávány výrazně efektivněji. Naopak vysoké finanční náklady a jistá živelnost nasazování technické novinky vyžadovaly autoritativní a pokud možno centrální řízení ze strany ÚS ČSF, respektive FP a technického oddělení ÚPF. Hledala se tak rovnováha mezi dvěma protichůdnými procesy.

Centrální instituce si ponechaly iniciativu v zavádění a schvalování nových technologií a rovněž v kontrolování úrovně jejich zavedení do praxe. Všechna kina musela být po ukončení úprav zkontrolována a musela získat oficiální povolení, bez kterého nesměla na široké plátno začít promítat. Z hlášení, která jsou dochovaná v archivním fondu ÚS ČSF, je patrné, že špatně provedené adaptace byly skutečným problémem. Závady byly různého charakteru a různé míry závažnosti. Někdy nebyl pouze dodržen minimální odstup první řady sedaček od plátna (který byl pro cinemascopickou projekci větší než pro běžné promítání). V takových případech bývala často kinům udělována výjimka. Objevovaly se však i takové případy, kdy bylo širokoúhlého efektu dosaženo prostým zakrytím části obrazu. Za širokoúhlé filmy tak byly vydávány filmy natočené v akademickém formátu, které byly pouze promítány se seříznutým horním a dolním okrajem.

Technický dohled nad kiny byl postupně také částečně decentralizován. V červnu 1960 byla zřízena funkce krajského kontrolního technika, který měl za úkol provádět dohled nad technickou kvalitou nejen nově adaptovaných kin. Investoři plánovaných adaptací pro širokoúhlé projekce však stále museli konzultovat svůj záměr s ÚPF a museli získat souhlas ředitelství ČSF. Pokud šlo o běžné stavební úpravy, které nezahrnovaly zavedení cinemascopu, stačil souhlas vydaný krajským kontrolním technikem.¹⁶²⁾

Ke zmatkům a přeshlapům v zavádění širokoúhlé techniky však docházelo i přesto, že vše mělo být schváleno a koordinováno ze strany centrálních institucí. Svědčí o tom alespoň diskusní příspěvky v anketě *Filmových novin*. Na špatnou komunikaci s centrální ÚPF si stěžoval také vedoucí kina na pražském Proseku. Tomu měli údajně pracovníci ÚPF sdělit, že každá rekonstrukce kina musí podle vládního nařízení nutně zahrnovat

160) Batistová, „Na širokém plátně klid“, 81–82.

161) Tamtéž, 86.

162) „Instrukce o kontrole technického stavu kin“, červen 1960, NFA, f. ÚS ČSF.

adaptaci pro cinemascope. Vedoucí kina proti tomu argumentoval nedostatkem financí, nevhodným technickým stavem kina i jeho umístěním na periferii města. Až v průběhu náročných a komplikovaných stavebních prací zjistil, že žádná taková povinnost neexistovala.¹⁶³⁾

Spory o programovou skladbu

Decentralizace se projevila i ve způsobu realizace další sady opatření k zamezení odlivu diváků z kin a plnění plánu tržeb i kulturně politické práce. Na mysli máme programovou skladbu v kinech uváděných filmů. V této otázce se opět střetávala rozdílná hlediska pracovníků centrálních institucí a těch, kdo byli v každodenním styku s filmovými diváky. Deklarovanou prioritou filmového oboru měla být politická výchova lidu, a ne pouze poskytování zábavy v čase oddychu. Úkolem vedoucích kin pak byla především propagační práce, aby na politicky významné, i když divácky neatraktivní snímky přišel dostatečný počet diváků a aby tak byla splněna rovněž hospodářská stránka plánu.

Pro svůj mobilizační efekt byly často využívány nejrůznější socialistické soutěže nabývající někdy až mezinárodního rozměru. Soutěžilo se zpravidla o nejvyšší návštěvnost (v jednotlivých kinech, krajích či státech) a během soutěží se měli všichni zainteresovaní pracovníci kin, filmové distribuce a propagace naučit vysokým standardům své práce. Nejvýznamnější soutěží tohoto druhu byla soutěž o nejvyšší návštěvnost mezi Československou republikou a Německou demokratickou republikou na projekcích snímku *Akce Teutonský meč* (Andrew Thorndike – Annelie Thorndike, 1958).¹⁶⁴⁾ Podobné soutěže se dále týkaly například dokumentárního filmu *Nikita Sergejevič Chruščov v Americe* (Irina Setkina, 1959) či hraného filmu *Osud člověka* (Sergej Bondarčuk, 1959).¹⁶⁵⁾

Skladbu nabízených programů připravovala pro kina centrálně ÚPF. Ta sestavila z dostupných domácích a zahraničních filmů jednotlivé programy, které se skládaly nejčastěji z jednoho dlouhého hraného filmu a týdeníku.¹⁶⁶⁾ Hotové programy pak byly nabízeny k výběru KFP. Programování pro jednotlivá kina probíhalo v některých krajích direktivněji, v jiných docházelo k větší spolupráci s okresními NV, MNV a vedoucími kin. Svou roli přitom hrály rovněž neoficiální, ale publikem vnímané profily jednotlivých kin.¹⁶⁷⁾ Konkrétní zodpovědnost za výběr filmů ale ležela na KFP, za ekonomické výsledky pak ručily KFP spolu s vedoucími kin. Ovlivnit skladbu filmů nabízených ÚPF přitom bylo možné pouze prostřednictvím komise pro nákup zahraničních snímků.¹⁶⁸⁾ Zástupci většiny

163) AHMP, f. Filmový podnik hl. m. Prahy, inv. č. 419, k 118.

164) „Zhodnocení výsledků soutěže mezi Československou republikou a Německou demokratickou republikou o největší návštěvnost na film *Akce Teutonský meč*“, *Filmové informace* 10, č. 21 (1959), 17–19.

165) Zápisy z porad, 16. 1., 15. 2. a 30. 8. 1960, Zemský archiv v Opavě, pobočka Olomouc, f. Krajský filmový podnik Olomouc, inv. č. 2, k. 1.

166) Pokud byl hlavní film kratší než 2 700 m, byl doplněn o krátký předfilm. Postupně se zkracováním pracovní doby byly prodlužovány i programy v kinech o krátké či středometrážní předfilmy nebo se pořádaly dvojité projekce dvou celovečerních filmů po sobě.

167) Vycházíme zde ze svědectví vedoucího brněnského kina Družba Pavla Švandy. Viz Skopal, *Filmová kultura severního trojúhelníku*, 142–144.

168) Ve výběrové komisi ÚPF zasedali zástupci OŠK z Ústředního národního výboru hl. m. Prahy a KNV Praha

KNV a všech KFP se mohli se schválenými programy pouze seznámit na pravidelných projekcích, které pro ně ÚPF organizovala každé dva týdny.

Vedoucí kin a pracovníci KFP získali díky decentralizaci přeci jen o něco větší prostor v rámci nasazování a propagování filmů. Pracovat však mohli pouze s předem daným obsahem, který dodala ÚPF a na jehož podobu žádný vliv neměli. Zároveň na ně ale byla přenesena větší odpovědnost a zodpovídat se museli kromě vedení ČSF rovněž politickým orgánům mimo filmový obor, jehož součástí už nebyli ani oni sami. Tento stav logicky vedl k řadě sporů mezi vedoucími kin a KPF na jedné straně a pracovníky OŠK KNV, respektive ÚPF a HS/ÚS ČSF na straně druhé.

Pro ilustraci lze zmínit otázku programování filmů z kapitalistických zemí. Zde platila zásada, že návštěvnost na filmy z kapitalistické ciziny nesmí přesáhnout 35 % z celkové návštěvnosti na všechny uváděné filmy v daném měsíci. Přednost měly filmy domácí produkce, sovětské filmy a snímky ze spřátelených lidově demokratických zemí. Ze Západu byly nakupovány filmy pouze po pečlivém výběru a zpravidla byly klasifikovány jako okrajové (se známkou C), které sloužily pouze k doplnění programu.¹⁶⁹⁾ Správný poměr domácích a socialistických filmů vůči filmům z kapitalistických zemí zajišťoval svým dohledem OŠK KNV. Jeho pracovníci ovšem často neměli kapacity konkrétní programy všech kin sledovat a KFP tak získaly prostor do programů svých kin zařazovat více divácky vděčných západních snímků.

S decentralizací a získáním poněkud větší volnosti v programování se začala deklarovaná zásada 35 % na kapitalistické filmy zdát neudržitelná. Situaci rovněž výrazně ovlivnil zmíněný nerealistický plán pro rok 1957. Vedoucí kin se tak snažili minimalizovat ztráty upřednostněním divácky atraktivních snímků ze západních zemí na úkor kinematografií socialistických států. Dělo se tak přesunem projekcí divácky vděčných snímků na lukrativní dny v týdnu a večerní časy projekcí. Zároveň byly tyto snímky usilovněji propagovány.¹⁷⁰⁾

V pražských kinech byla za první čtvrtletí roku 1957 návštěvnost na západní filmy dokonce 43,6 %. Na sovětské filmy pak přišlo 17,2 % diváků, na filmy z lidově demokratických států pouze 9,6 % diváků a na české filmy 29,6 % diváků. Nešlo však pouze o publikum a jeho preference vzpírající se předpokladům kulturně politických pracovníků a plánovačů, ale o vědomou snahu pracovníků KFP a vedoucích kin odsunout jiné než západní snímky do druhořadých kin a neatraktivních termínů. Pražská velká kina a hlavní časy měly být po celé první čtvrtletí vyhrazeny pouze kapitalistickým snímkům.¹⁷¹⁾

Situací se zabývala i nejvyšší místa. Na zasedání ÚV KSČ v září 1957 bylo upozorněno na „nebezpečí buržoazních myšlenek“ skrytých do kapitalistických filmů. Během jednání padla zmínka o tom, že v Polsku a Maďarsku vedla benevolentnější pravidla pro uvádění

a měli tak jako jediní určitý, i když velmi omezený vliv na výběr zahraničních titulů. Zástupci OŠK všech ostatních KNV však byli ze spolupráce vyloučeni (údajně z organizačních důvodů). Viz „Zpráva o plnění úkolů z celostátní konference o filmové distribuci“, říjen 1958, NFA, f. ÚS ČSF.

169) Od roku 1956 byly filmy řazeny do tří kategorií: A pro filmy nejvyšší umělecké i politické úrovně, B pro důležitější filmy s nižší uměleckou úrovní nebo naopak umělecky kvalitní snímky zaostávající svou výchovnou úrovní a C pro slabé filmy doplňující program. Viz např. „Zpráva o plnění úkolů filmové distribuce za první čtvrtletí 1957“, 1957, NFA, f. ÚS ČSF.

170) Dopis F. Šolce R. Gráfovi, 28. 5. 1957, NFA, f. ÚS ČSF.

171) Poznámky k plnění plánu na rok 1957, 1957, NFA, f. ÚS ČSF.

západních filmů právě k „ideologickým tápáním“ a problémům v „dodržování pravověrné marxistické linie“. V Československu se proto měla i nadále dávat přednost indickým, egyptským či jihoamerickým pokrokovým kinematografiím.¹⁷²⁾ Referent ÚS ČSF pro kulturně politickou práci s filmem Rudolf Gráf, o jehož kariéře v ČSF jsme se již zmínili, razil heslo, že „vždy nám je milejší průměrný socialistický film, než průměrný kapitalistický film“. Kritizoval rovněž ostře KFP (a zejména ten pražský), že ignorují filmy jako *Umberto D* (Vittorio De Sica, 1952) či *Řím v 11 hodin* (Giuseppe De Santis, 1952), jejichž původ v kapitalistické cizině je vykoupěn kritickým zobrazením západní reality, a programují pouze zábavné únikové doplňkové snímky kategorie C.¹⁷³⁾

Jisté tření mezi distribuční praxí a nereálnými představami politických ideologů bylo patrné i na krajské úrovni. Ředitel KFP v Jihlavě byl kupříkladu nucen obhajovat před krajským výborem KSČ programování západních filmů ve svém kraji. Aby krajskému vedení strany doložil, že výběr snímků z nesocialistických zemí je omezen vskutku jen na výběr toho nejlepšího (ideálně kritizujícího kapitalistické poměry), objednal si z ÚPF pro soukromou projekci na krajském stranickém výboru ukázkou běžné „pokleslé“ západní produkce. Ve srovnání s těmito filmy pak měly západní snímky vybrané pro běžné uvádění v kinech jihlavského kraje získat status akceptovatelných a v zásadě pokrokových uměleckých děl.¹⁷⁴⁾

Vývoj v následujících letech potvrdil, že je hranice 35 % nerealistická. Například v Praze se tuto hranici podařilo nepřekročit pouze jednou, a to v roce 1960. Stalo se tak ovšem pouze díky tomu, že byly omezovány projekce kvalitních tzv. pokrokových filmů z kapitalistických zemí a místo nich byly v kinech promítány domácí veselohry z období první republiky a protektorátu.¹⁷⁵⁾ V roce 1963 tvořila návštěvnost na kapitalistické filmy v celostátním součtu 38,3 %, o rok později 45,4 % a v roce 1965 dokonce 49,8 %.¹⁷⁶⁾ V dalších letech se pak požadavek na programování filmů z kapitalistických zemí ještě více rozvolnil a v 80. letech pak mohly tvořit téměř polovinu všech uváděných programů.¹⁷⁷⁾

Závěr

Organizační změny v naší kinematografii vycházely ve sledovaném období bezprostředně z celospolečenského trendu decentralizace způsobu řízení. Stejně procesy probíhaly téměř ve všech odvětvích nejen v Československu, ale prakticky v celém východním bloku. Nejednalo se přitom o proces direktivně nastartovaný moskevským centrem, ale dělo se tak zřejmě v souvislosti s proměnou paradigmatu. Takový dojem lze alespoň nabýt ze stylu, ja-

172) „Kulturně politické problémy filmové distribuce, bod 3“, 25. 9. 1957, NA, f. KSČ ÚV (1954–1962), 02/4, č. f. 1261/0/14, a. j. 192, sv. 130.

173) Zápis z porady vedoucích OŠK KNV a KFP, 14. 5. 1957, NFA, f. ÚS ČSF.

174) Za ukázkou pokleslé kinematografie byly vybrány filmy *Rvačka mezi muži* (Du rififi chez les hommes; Jules Dassin, 1955) a *Válka dvou světů* (War of the Worlds; Byron Haskin, 1953). Dopis ředitele KFP Jihlava náměstkovi Šolcovi, 1. 10. 1957, NFA, f. ÚS ČSF.

175) AHMP, f. Filmový podnik hl. m. Prahy, inv. č. 28, k. 11.

176) Havelka, Čs. *filmové hospodářství 1961–1965*, 314.

177) Alice Bittnerová, „Historie kin v Olomouci od čtyřicátých let po současnost“ (Diplomová práce, Filozofická fakulta Univerzity Palackého, 2011), 125.

kým jsou vedeny porady na MŠK, HS/ÚS ČSF, KFP či OŠK NV, z jazyka, kterým je na nich o stavu kinematografie hovořeno, a argumentů, které jsou při hodnocení reformou použity. Vedení ÚV KSČ na tuto proměnu až zpětně reagovalo svými nařízeními.¹⁷⁸⁾

Těžkopádnost původního systému trefně ilustruje omyl Jiřího Marka při nástupu do pozice ředitele celého filmového oboru, když si za ČSF dosadil v podstatě pouze barrandovské ateliéry.¹⁷⁹⁾ Čekalo ho přitom vedení obří organizace, která měla na starosti kromě samotné výroby filmů třeba také vývoj filmové techniky, dovoz zahraničních snímků či správu celorepublikové sítě kin. Jen v ní bylo zaměstnáno přes 18 tisíc pracovníků. Zeštíhlení celého systému a rozdělení na samostatné podniky tedy bylo nasnadě.

Decentralizační změny provedené napříč celým ČSF se nutně odrazily i ve způsobu řízení kinematografie na nejvyšší úrovni. Činnost HS/ÚS ČSF měla být „proniknuta důsledným bojem proti všem byrokratickým přežitkům, jež se projevují na jedné straně v pasivním tlumočení stanovisek podřízených orgánů a v odvolávání se na jiné orgány a na druhé straně ve vydávání příkazů bez součinnosti s podřízenými organizacemi“.¹⁸⁰⁾ Začala být uplatňována zásada jednoho odpovědného vedoucího. Úseky HS ČSF proto byly transformovány v jednotné odbory členěné na oddělení s jasně definovanou agendou a pevně stanovenou hierarchií a odpovědností vedoucích zaměstnanců. Zároveň byla zajištěna spolupráce s příslušnými podnikovými útvary a celý administrativní systém zjednodušen.

Do kompetence HS/ÚS ČSF příslušely záležitosti, jejichž řešení bylo účelnější provádět na centrální úrovni a týkaly se ČSF jako celku. Naopak agenda týkající se podniků a jejich vnitřních záležitostí příslušela podnikovým ředitelům a jim podřízeným organizačním složkám. HS/ÚS ČSF přitom zůstala garantem jednotné koordinace činností napříč filmovým oborem a nově sloužila jako prostředník komunikace mezi MŠK či ÚV KSČ a jednotlivými samostatnými podniky.

Ve filmovém oboru se decentralizace projevila nejvíce ve správě kin, kde došlo k převedení značné části zaměstnanců i majetku na NV. Důležité nám připadá zjištění, že na rozdíl od jiných oblastí filmového oboru byla ve správě kin decentralizace přijata s velkými výhradami a brzy po jejím provedení sílily hlasy o znovuzařazení kin pod centrální řízení ČSF. Tyto hlasy se ozývaly nejčastěji z řad vedoucích kin. Důvodem byl zřejmě fakt, že jim nevyhovovala jejich přímá podřízenost místním orgánům. Cítili se totiž součástí filmového oboru a naráželi na celou řadu komplikací a problémů zaviněných právě tím, že MNV zkrátka filmu a jeho specifickým požadavkům nerozuměly. Jistou roli jistě hrála také ztráta exkluzivního sociálního statusu filmových pracovníků. Zaměstnanci kin do té doby tvořili ve svých obcích do jisté míry nezávislé buňky podléhající pražskému ředitelství a vytvářeli tak určitou paralelní strukturu vůči systému státní správy. I proto se řada pracovníků kin toužila navrátit do situace, kdy film tvořil jeden ucelený a víceméně soběstačný systém, kterého byli integrální a důležitou součástí.

178) K podobnému závěru dochází rovněž Pavel Skopal: „[...] zdá se tedy pravděpodobné, že se nejednalo o vertikálně šířený příkaz z moskevského mocenského centra, ale spíše o horizontální inspirace, zdůvodňování, hledání ideologické opory pro reformní kroky.“ Skopal, *Filmová kultura severního trojúhelníku*, 108.

179) Rozhovor s Jiřím Markem vedl Stanislav Zvoníček.

180) „Jiří Marek, Metody a formy práce HS ČSF“, 18. 1. 1957, NFA, f. ÚS ČSF.

Situaci v československém filmu 50. a 60. let 20. století se nabízí rozumět jako příběhu o vyvažování protichůdných tendencí, kdy období většího utužování a centrálního dohledu střídají decentralizační tendence spojené přímo či nepřímo s liberalizačními a demokratizačními procesy ve společnosti. Tato studie by však ráda takovýto zjednodušený pohled problematizovala. Na jednu stranu je sice pravda, že rokem 1956 začíná v české kultuře jisté tání (byť velice omezené a týkající se pouze určité části kultury i populace). Opouštění přísně centralistického modelu vedení průmyslových podniků i kulturních institucí, ke kterému se společnost ve stejné době začala odhodlávat, jistě není pouze náhodně a souběžně se vyskytujícím procesem. Přesto však nelze tvrdit, že by decentralizace (alespoň tak, jak jsme ji sledovali v oblasti řízení kinematografie) měla primárně sloužit větší otevřenosti vůči novým tématům či dokonce západním vzorům. Cílem rozhodně nebylo ani vytváření svobodnějšího prostoru pro zaměstnance zestátněného filmu.

Decentralizace v řízení kinematografie se primárně nesla v duchu větší efektivity hospodářských výsledků a politické indoktrinace. Větší svoboda rozhodování ředitelů samostatných podniků či vedoucích jednotlivých úseků byla vyvážena jejich hmotnou odpovědností a povinností neustále podrobně vykazovat ekonomické výsledky své práce. Ty byly následně bedlivě zkoumány vedením jednotlivých podniků, ústředním vedením, MŠK a v oblasti správy kin také NV a místními stranickými orgány. Deklarovaný proces odbýrání byrokratizování se tak v praxi střetával s důrazem na výkaznictví a s neustálou kontrolou efektivity práce zrcadlící se v množství statistik a komplexních rozborů.

Nelze také hovořit o utlumení důrazu na politickou a indoktrinační roli filmu. Změnit se měla pouze forma, kterou nová filmová díla měla nabývat. Smysl však zůstával stále stejný a film (stejně jako každý jiný druh umění) měl sloužit utilitárním cílům politických ideologů a stranických funkcionářů. Signifikantní je v této souvislosti rovněž případ Rudolfa Bláhy, tedy pracovníka, kterého kádrové oddělení vnímalo jako politicky nespolehlivého a svým kritickým postojem k režimu velmi problematického. Z centrálního filmového ředitelství byl však odsunut až během čistky, která proběhla v roce 1958.

Naše studie vychází z velké části z nově vymezeného archivního souboru HS/ÚS ČSF, který je uložen v Oddělení písemných archiválií Národního filmového archivu. Tento archivní soubor byl dříve součástí archivního fondu Ústřední ředitelství ČSF. Některé archiválie z tohoto fondu byly již dříve badatelsky využity Ivanem Klimešem, Petrem Szczepanikiem, Pavlem Skopalem či Lukášem Skupou. Dosud však nebyly nahlédnuty ve specifickém kontextu strukturálních decentralizačních změn a na ně navázaných komplexních proměn v řízení zestátněné kinematografie. Zacílení této studie právě na projevy decentralizace ve filmovém oboru a na vztahy mezi ním, MŠK a vedením KSČ si nutně vyžádalo jisté zobecňování. Otevírá se zde však prostor pro další otázky, které by mohly mířit například směrem k praktickým důsledkům decentralizace a ke zhodnocení (ne)naplnění proklamovaných tezí v konkrétních případech. Další zajímavá zjištění jistě vzejdou při přeostržení na lokální specifika při převádění kin na NV v konkrétních obcích. V této studii jsme využili pouze několik sond z prostředí pražského a olomouckého KFP. Další výzkum právě v oblasti kin bude důležitý i proto, že se právě zde nejvíce projevil onen důraz na politickou a indoktrinační úlohu filmu a rovněž na nutnost vykazování zvyšující se efektivity hospodářské i propagační práce.

Seznam zkratk

AHMP Archiv hlavního města Prahy
ČSF Československý státní film
ČSM Československý svaz mládeže
FEX Československý filmexport
FISYO Filmový symfonický orchestr
FITES Filmový technický sbor
FL Filmové laboratoře
FP Filmový průmysl
FSB Filmové studio Barrandov
FTDB Filmová tvorba a distribuce Bratislava
HS ČSF Hlavní správa ČSF
HS/ÚS ČSF Hlavní/Ústřední správa československého filmu
KF Krátký film
KFP krajský filmový podnik
KNV krajský národní výbor
KPFKE krajský podnik pro film, koncerty a estrády
KSSS Komunistická strana Sovětského svazu
LM Laterna magika
MNV místní národní výbor
MPOŽ Ministerstvo průmyslu, obchodu a živností
MŠK Ministerstvo školství a kultury
MTZ oddělení materiálně-technického zásobování
NA Národní archiv
NFA Národní filmový archiv
NV národní výbor
ONV okresní národní výbor
OŠK KNV odbor školství a kultury rady krajského národního výboru
OTI oddělení technické inspekce
OTK oddělení technické kontroly
PaM oddělení práce a mezd
SNB Sbor národní bezpečnosti
SNR Slovenská národní rada
StB Státní bezpečnost
UK Univerzita Karlova
ÚPF Ústřední půjčovna filmů
ÚŘ ČSF Ústřední ředitelství ČSF
ÚV KSČ Ústřední výbor Komunistické strany Československa
ÚS ČSF Ústřední správa ČSF
VaZN vývoj a zlepšovací návrhy
ZO KSČ základní organizace KSČ

Financování

Tento recenzovaný odborný článek vznikl na základě institucionální podpory dlouhodobého koncepčního rozvoje výzkumné organizace poskytované Ministerstvem kultury.

Bibliografie

- Anon. „Jak byl znárodněn film“, *Film a doba* 11, č. 2 (1965), 69–79.
- Anon. „Jak byl znárodněn film“, *Film a doba* 11, č. 3 (1965), 125–132.
- Anon. „Jak byl znárodněn film“, *Film a doba* 11, č. 4 (1965), 180–188.
- Anon. „Zhodnocení výsledků soutěže mezi Československou republikou a Německou demokratickou republikou o největší návštěvnost na film ‚Akce Teutonský meč‘“, *Filmové informace* 10, č. 21 (1959), 17–19.
- Barešová, Marie. „Křehké socialistické přátelství: Československo-jugoslávské kontakty v kinematografii“ (Disertační práce, Filozofická fakulta Masarykovy univerzity, 2019).
- Batistová, Anna. „Na širokém plátně klid: Přípravy na zavedení širokoúhlého formátu v české kinematografii (1953–1956)“ (Disertační práce, Filozofická fakulta Masarykovy univerzity, 2008).
- Bauer, Šimon. „Televize jako prostředek subvencování kinematografie“ (Diplomová práce, Filozofická fakulta Masarykovy univerzity, 2011).
- Bednařík, Petr – Jan Jiráček – Barbara Köpplová. *Dějiny českých médií: Od počátku do současnosti* (Praha: Grada, 2019).
- Bezděk, Ladislav. „Pro rozšíření sítě kin“, *Filmová ekonomika*, č. 12 (1961), 34.
- Bittnerová, Alice. „Historie kin v Olomouci od čtyřicátých let po současnost“ (Diplomová práce, Filozofická fakulta Univerzity Palackého, 2011).
- Bláhová, Kateřina. „Mezi literaturou a politikou: Souvislosti českého literárního života 1958–1969“, *Soudobé dějiny* IX, č. 3–4 (2002), 495–520.
- Blaive, Muriel. *Promarněná příležitost: Československo a rok 1956*, přel. Marcela Poučová (Praha: Prostor, 2001).
- Česálková, Lucie – Kateřina Svatoňová. *Diktátor času: (De)kontextualizace fenoménu Laterny magiky* (Praha: NFA – Univerzita Karlova, 2019).
- David, Ivan. „Zrození předpisu z ducha doby: Dlouhá legislativní cesta k vládnímu nařízení č. 72/1948 Sb., o zřízení a organizaci státního podniku ‚Československý státní film‘“, *Iluminace* 28, č. 1 (2016), 5–38.
- Dvořák, František – Bohumil Šmída. „O úkolech, které vyplývají pro filmovou tvorbu z X. sjezdu KSČ“, *Záběr* 6, srpen (1954), 1–5.
- Hames, Peter. *Československá Nová vlna*, přel. Tomáš Pekárek (Praha: KMa, 2008).
- Havelka, Jiří. *Čs. filmové hospodářství 1956–1960* (Praha: Československý filmový ústav, 1973).
- Havelka, Jiří. *Čs. filmové hospodářství 1961–1965* (Praha: Československý filmový ústav, 1975).
- Jablonský, Jaroslav – Jiří Langer – Václav Šefrna. *Filmové právo* (Praha: ÚPF, 1959).
- Klimeš, Ivan. „Banská Bystrica 1959: Dokumenty ke kontextům I. festivalu československého filmu“, *Iluminace* 16, č. 4 (2004), 139–222.
- Klimeš, Ivan. „Filmaři a komunistická moc v Československu“, *Iluminace* 16, č. 4 (2004), 129–138.
- Klimeš, Ivan. *Kinematografie a stát v českých zemích 1895–1945* (Praha: Filozofická fakulta Univerzity Karlovy, 2016).

- Klimeš, Ivan. „Kinematografie v rukou státu (1945–1959)“, in *Český filmový plakát 20. století*, ed. Marta Sylvestrová (Brno – Praha: Moravská galerie – Exlibris, 2004), 86–94.
- Knapík, Jiří. *V zajetí moci: Kulturní politika, její systém a aktéři 1948–1956* (Praha: Libri, 2006).
- Komplexní rozbor ČSF 1958–1961* (Praha: ÚS/ÚŘ ČSF, 1959–1962).
- Lukeš, Jan, ed. *Černobílý snář Elmara Klose* (Praha: NFA, 2011).
- Macek, Václav – Jelena Paštěková. *Dejiny slovenskej kinematografie* (Martin: Osveta, 1997).
- Novotná, Marie. „Konfident gestapa a poválečný komunista Josef Veselý: Případová studie českého konfidentství“ (Bakalářská práce, Fakulta humanitních studií Univerzity Karlovy, 2011).
- Pernes, Jiří. „Československý rok 1956: K dějinám destalinizace v Československu“, *Soudobé dějiny* VII, č. 4 (2000), 594–618.
- Pernes, Jiří. *Krise komunistického režimu v Československu v 50. letech 20. století* (Brno: Centrum pro studium demokracie a kultury, 2008).
- Pištora, Ladislav. „Filmoví návštěvníci a kina na území České republiky: Od roku 1945 do současnosti“, *Illuminace* 9, č. 2 (1997), 63–106.
- Průcha, Václav, a kol. *Hospodářské a sociální dějiny Československa 1945–1992* (Brno: Doplněk, 2009).
- Rychlík, Jan. *Československo v období socialismu* (Praha: Vyšehrad, 2022).
- Skopal, Pavel, ed. *Naplánovaná kinematografie: Český filmový průmysl 1945–1960* (Praha: Academia, 2012).
- Skopal, Pavel. *Filmová kultura severního trojúhelníku: Filmy, kina a diváci českých zemí, NDR a Polska 1945–1970* (Brno: Host, 2014).
- Skupa, Lukáš. *Vadí – nevadí: Česká filmová cenzura v 60. letech* (Praha: NFA, 2016).
- Szczepanik, Petr. *Továrna Barrandov: Svět filmařů a politická moc 1945–1970* (Praha, NFA, 2016).
- Sommer, Vítězslav, a kol. *Řídit socialismus jako firmu: Technokratické vládnutí v Československu 1956–1989* (Praha: NLN, 2019).
- Šmída, Bohumil. *Organizace československého filmového podnikání a filmové tvorby* (Praha: SPN, 1985).
- Šolc, František. „Dnes a zítra ve filmové distribuci“, *Filmová ekonomika*, č. 12 (1961), 20–22.
- Šulc, Zdislav. *Stručné dějiny ekonomických reforem v Československu* (Brno: Doplněk, 1998).
- Taussig, Pavel. „Spisovatelův filmový život: Rozhovor s Jiřím Markem“, *Film a doba* 30, č. 5 (1984), 246–250.
- Uxa, Šimon. „Jugoslávský model socialismu jako možná inspirace pro ekonomické reformy 60. let 20. století v Německé demokratické republice, Československu a Maďarsku“ (Diplomová práce, Filozofická fakulta Univerzity Karlovy, 2014).
- Vávra, Otakar. *Paměti aneb Moje filmové 100letí* (Praha: Nakladatelství BVD, 2011).
- Výroční zpráva ČSF za rok 1957* (Praha: ÚPF, 1962).

Filmografie

- Akce Teutonský meč* (Unternehmen Teutonenschwert; Andrew Thorndike – Annelie Thorndike, 1958)
- Alibi na vodě* (Vladimír Čech, 1965)
- Hvězda jede na jih* (Oldřich Lipský, 1958)
- Jak dědek Faltus potkal anděla* (Jaroslav Šikl, 1954)

Legenda o lásce (Václav Krška, 1956)
Na kolejích čeká vrah (Josef Mach, 1970)
Nad námi svítá (Jiří Krejčík, 1952)
Nikita Sergejevič Chruščov v Americe (Irina Setkina, 1959)
Osud člověka (Sudba člověka; Sergej Bondarčuk, 1959)
Partie krásného dragouna (Jiří Sequens, 1970)
Pěnička a Paraplíčko (Jiří Sequens, 1970)
Piknik (Picnic; Joshua Logan, 1955)
První a poslední (Vladimír Čech, 1959)
Případ Z-8 (Miroslav Cikán, 1948)
Ročník 21 (Václav Gajer, 1957)
Rvačka mezi muži (Du rififi chez les hommes; Jules Dassin, 1955)
Řím v 11 hodin (Roma ore 11; Giuseppe De Santis, 1952)
Smrt černého krále (Jiří Sequens, 1971)
Stříbrný vítr (Václav Krška, 1954)
Svatá hříšnice (Vladimír Čech, 1970)
Tři přání (Ján Kádár – Elmar Klos, 1958)
Umberto D (Vittorio De Sica, 1952)
V podzemí (Jaroslav Pogran, 1954)
V proudech (Vladimír Vlček, 1957)
Válka dvou světů (War of the Worlds; Byron Haskin, 1953)
Větrné moře (Poputnyj větěr; Eldar Kulijev, 1973)
Vítězná křídla (Čeněk Duba, 1950)
Vražda v hotelu Excelsior (Jiří Sequens, 1971)
Všude žijí lidé (Jiří Hanibal – Štěpán Skalský, 1960)
Zaostřit prosím! (Martin Frič, 1956)
Zde jsou lvi (Václav Krška, 1957)

Biografie

Marek Danko vystudoval magisterský obor Historie — české dějiny v evropském kontextu na Filozofické fakultě Univerzity Karlovy v Praze. Ve své diplomové práci se zabýval znárodněním československé kinematografie. Pracuje jako archivář v Oddělení písemných archiválií Národního filmového archivu, kde se věnuje zejména zpracování a zpřístupnění archivních fondů (osobních pozůstalostí, fondů filmových institucí) a sbírek.

Petr Hasan vystudoval magisterský dvouobor Historie a Archivnictví a pomocné vědy historické na Filozofické fakultě Univerzity Karlovy a následně doktorský obor Filmová studia na stejné fakultě. Zabývá se dějinami českého filmu v širších kulturních kontextech. Je mimo jiné autorem monografie *Ušlechtilý, dobrý, krásný: Římskokatolická církev a její vztah ke kinematografii v českých zemích mezi lety 1918 a 1948* (Národní filmový archiv, 2021). Pracuje jako archivář v Oddělení písemných archiválií Národního filmového archivu.

Lucie Hurtová je archivářka Oddělení písemných archiválií Národního filmového archivu. Vystudovala obor Archivnictví a pomocné vědy historické na Filozofické fakultě Univerzity Karlovy v Praze. V NFA se věnuje zpracování a zpřístupnění archivních fondů (osobních pozůstalostí, fondů filmových institucí) a sbírek, provádí rešerše v písemných archiváliích a pečuje o sbírky plakátů a reklamních materiálů k českým a zahraničním filmům.

Veronika Liptáková (Univerzita Karlova)

Animovaný film a pochybnosti kozmického věku

O skepticizme vo filmech Václava Mergla: Laokoon, Krabi a Homunkulus¹⁾

Animated Film and the Doubts of the Space Age. About Scepticism in Václav Mergl's films: Laokoon, Crabs and Homunculus

Abstract

This article primarily focuses on Václav Mergl's sci-fi films *Laokoon*, *Crabs* and *Homunculus*. With the help of theoretical frameworks of technological skepticism (or skepticism of the so-called Space Age), it interprets these movies, whereas significantly working with the considerations of Hannah Arendt, presented in her text "The Conquest of Space and the Stature of Man". Since Václav Mergl takes his works to the level of relatively complex philosophical ideas, which he often expresses through images, this article also takes into account his independent artworks. However, it observes the artist's creative processes primarily in his films. The text focuses on humanistic and existential thinking about the position of man in the connection with scientific and technological progress. Moreover, the article also deals with the ways in which meanings are created in the selected films through the genre (and aesthetics) of science fiction.

Klíčové slová

Václav Mergl, animovaný film, Hannah Arendtová, skepticizmus, technológia

Keywords

Václav Mergl, animated film, Hannah Arendt, skepticism, technology

1) Tento článok vznikol z bakalárskej práce: Veronika Liptáková, „Skepticizmus Kozmického věku vo filmech Václava Mergla: *Laokoon*, *Krabi* a *Homunkulus*“ (Bakalárska práca, Filozofická fakulta Univerzity Karlovy, 2022), cit. 27. 3. 2023, <https://dspace.cuni.cz/bitstream/handle/20.500.11956/177881/130345882.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Nech je teda príležitosťou pre jej prípadné rozšírenie, doplnenie, úpravu, opravu či spravenie niektorých myšlienok.

Keď v roku 1957 prekročila sovietska družica Sputnik ako prvý pozemský, človekom vyrobený objekt hranice Zeme, rozpútala doma i vo svete rozruch. Sputnik spochybnil stalinisticko-ždanovovský koncept akejsi „krajnej hranice“²⁾, začal sa prejavovať ako popkultúrny fenomén a tiež napríklad utužil socialistickú propagandu. Udalosť jeho vyslania všeobecne započala tzv. *kozmickej vek*.³⁾ To, čo sa dovtedy realizovalo iba v ľudských predstavách, či bolo dokonca považované za priamo nemožné, sa stalo realitou.⁴⁾ Okrem všeobecného nadšenia, ktoré tým bolo rozpútané, táto novo odštartovaná etapa pomohla vzniknúť (okrem iného) aj novým humanistickým otázkam.⁵⁾ V úvode svojej knihy *Vita Activa* sa k udalosti Sputnika vyjadruje i Hannah Arendtová. Aj pre ňu je táto udalosť realizáciou predstáv o opustení Zeme, avšak Arendtová na tento vážny krok reaguje značne skepticky. V knihe autorka rozoberá tri základné činnosti človeka korešpondujúce s tromi základnými podmienkami života ľudí na zemi (povrchu planéty Zem). Súčasne Arendtová zdôrazňuje dôležitosť ľudskej spoločnosti a politiky. Avšak práve putovanie do vesmíru, vnímané ako finálny z odcudzovacích krokov s koreňmi už v novoveku, má moc toto všetko spochybniť či dokonca zmeniť. Podľa Arendtovej sa z toho, čo je prirodzene dané, stále viac sťahujeme do obklopenia človekom umelo vytvoreného sveta.⁶⁾ Na toto autorka nadväzuje i vo svojom texte „Dobytí vesmíru a veľkosť človeka“,⁷⁾ ktorý bude kľúčovým teoretickým východiskom pre tento článok. Tu sa Arendtová (v časoch, keď vesmír navští-

- 2) Ondřej Neff, ktorý pojem zhŕňa za pomoci parafrázovania textu Natalije I. Čornaje, píše, že sa tento koncept ustálil na pojme „teorie nejzazší hranice“, čo som si pre účely tohto textu dovolila preložiť ako koncept *krajnej hranice*. Neskôr (potom na rovnakej strane, a i na iných miestach v knihe) hovorí, v súvislosti s rovnakým fenoménom, i o „teorii krajní meze“. Pozri Ondřej Neff, *Všechno je jinak* (Praha: Albatros, 1986), 162. Pre viac ohľadne konceptu „nejzazší hranice“ pozri Tomáš Pospiszyl, „Historie utopické budoucnosti“, in *Planeta Eden: Svět zítřka v socialistickém Československu 1948–1978*, eds. Ivan Adamovič – Tomáš Pospiszyl (Řevnice: Arbor Vitae, 2010), 24.

Čo sa týka prekladania z češtiny: Doslovné citácie pôvodne z českého jazyka či z existujúcich prekladov kníh do českého jazyka ponechám v českom znení, nakoľko sa domnievam, že mojim ďalším prekladom by sa mohol ich význam zdeformovať či dokonca stratiť, a že by mohli prísť o svoje čaro. Použité preklady sú vytvorené omnoho skúsenejšími prekladateľmi a odborníkmi, a preto sa necítim na to, ich schopnosti suplovať. Navyše považujem tieto české texty za dostatočne zrozumiteľné i v slovenskom texte. Súčasne ponechám v originálnom znení i názvy českých filmov. Pojem konceptu *krajnej hranice* tak bude jednou z výnimiek.

- 3) Pre fenomén Sputnika v popkultúre pozri Ivan Adamovič, „Sputnik pop“, in *Planeta Eden*, eds. Adamovič – Pospiszyl, 54–77. Pre ďalšie vysvetlenie konceptu „nejzazší hranice“, Sputnika i jeho následkov pozri tiež Jakub Jiříš, „Optimisté a skeptici: Dramaturgické konfrontace sci-fi filmu *Ikarie XB 1*“, in *Zpět k českému filmu: Politika, estetika, žánry a techniky*, ed. Lucie Česálková (Praha: NFA, 2017), 167–168.
- 4) Pozri, ako sa k tomu vyjadruje O. Neff. Neff, *Všechno je jinak*, 207–209.
- 5) Neff, *Všechno je jinak*, 209.
- 6) Tri základné ľudské činnosti sú „práce, zhotovování a jednání“. Hannah Arendtová, *Vita activa neboli O činném životě*, přel. Václav Němec (Praha: OIKOYMENH, 2009). (Pre prehľad pozri napr. úvod knihy na stranách 7–13, kapitolu „Lidská podmíněnost“ na stranách 15–32, podkapitolu „Člověk: společenský či politický živočich“ na stranách 33–39 v rámci kapitoly „Prostor veřejného a oblast soukromého“).
- 7) Kľúčovým a základným textom bude do českého jazyka preložený text (esej, kapitola): Hannah Arendtová, „Dobytí vesmíru a velikost člověka“, in Hannah Arendtová, *Mezi minulostí a budoucností: Osm cvičení v politickém myšlení*, přel. Martin Palouš – Tomáš Suchomel (Praha: OIKOYMENH, 2019), 270–287. Prvá verzia textu vyšla v periodiku *The American Scholar* pod názvom „Man's Conquest of Space“ v roku 1963 (Pozri Hannah Arendt, „Man's Conquest of Space“, *The American Scholar* 32, č. 4 (1963), 527–540, <http://www.jstor.org/stable/41209127>) a text bol neskôr jeho autorkou upravený a aktualizovaný. Uvedený preklad vychádza z anglického knižného vydania z roku 2006. V anglickom jazyku je esej samostatne dohľadateľná aj napr. v periodiku *The New Atlantis* pod názvom „The Conquest of Space and the Stature of Man“ (pozri

vili už i ľudia) užšie a z humanistického hľadiska zameriava na problematiku letov do vesmíru (a jeho „dobytia“) ako dôsledok dlhodobejšieho vedecko-technologického snaženia človeka, a následne premýšľa nad ľudskou „veľkosťou“⁸⁾.

Arendtovej skepticizmu⁹⁾ sa v nasledujúcom texte pokúsim prípadovo prepojiť s dielom českého umelca — Václava Mergla. Konkrétne s jeho tromi sci-fi filmami z čias normalizácie — *Laokoon* (1970), *Krabi* (1976) a *Homunkulus* (1984). Mergl sa narodil v Olomouci a neskôr (v roku 1964) absolvoval v ateliéri filmovej grafiky na VŠUP pod vedením Adolfa Hoffmeistera.¹⁰⁾ Dnes je známy svojím originálnym autorským prístupom k tvorbe animovaných filmov. Vynechávajúc autorove menej príznačné (komerčnejšie) projekty určené predovšetkým pre deti,¹¹⁾ je Merglova (autorská) filmová tvorba úzko spätá s jeho výtvarným zázemím. Aj tu sa totiž snaží aplikovať zložitejšie intelektuálne uvažovanie — napríklad Jiří Tvrzník vyzdvihuje, že jeho diela vytrhávajú z rozumovej pasivity i samotného diváka.¹²⁾ Tvorba Václava Mergla presahuje do rovín pomerne komplikovaných filozofických, humanistických i existenciálnych úvah¹³⁾ a poskytuje tiež odraz určitého prúdu vtedajšieho myslenia,¹⁴⁾ ktorý je u Mergla štruktúrovaný pomocou výtvarných vyjadrovaných prostriedkov animovaného filmu.

Hannah Arendt, „The Conquest of Space and the Stature of Man“, *The New Atlantis*, č. 18 (2007), 43–55, <http://www.jstor.org/stable/43152916>. Myšlienky z *Vita Activa* budem používať skôr príležitostne na podporu argumentácie.

- 8) Slovo *veľkosť* (angl. *stature*, v českom preklade „velikost“) je v Arendtovej texte, ako píše pod čiarou hneď na úvodnej stránke, podmienené otázkou z konaného „Sympózia o vesmíre“, na ktorú autorka reaguje. Arendtová, citujúc usporiadateľov sympózia, vysvetľuje, že v tomto kontexte pojem odkazuje k ľudskému chápaniu samého seba a vlastnej situácie. Otázku o ľudskej *veľkosti* podľa nej podnecuje „humanistický zájem o človeka“. Arendtová, „Dobytí vesmíru a velikost člověka“, 270. Toto slovo vo svojom texte, za pomoci českého prekladu Arendtovej, prekladám do slovenského jazyka ako *veľkosť*, čím robím ďalšiu výnimku. Súčasne som v tomto odstavci do slovenského jazyka preložila i slovo „dobyť“.
- 9) K skepticizmu Hanny Arendtovej predovšetkým v „Dobytí vesmíru a velikost člověka“ (v prepojení s J. G. Ballardom) pozri Tony Milligan, „Fear of Freedom: The Legacy of Arendt and Ballard's Space Skepticism“, in *The Meaning of Liberty Beyond Earth*, ed. Charles S. Cockell (Cham – Heidelberg – New York – Dordrecht – London: Springer International Publishing, 2015), 33–45.
- 10) Pre biografické údaje o Václavovi Merglovi pozri Jan Kříž, *Václav Mergl: Výtvarná a filmová tvorba 1961–1996* (Katalóg k výstave, Praha: České muzeum výtvarných umění, 1996), 39.
- 11) Napr.: *Štvornohé rozprávky* (1973), *O panence Apolence* (1977), *Vihuela a Kuklík* (Ivan Renč, 1982) [Mergl sa podieľal len na prvých troch dieloch], *Sádlík a Hryz* (1983), *Bambulka a Bazilínka* (1992), *Dobré chutnání, Vaše lordstvo* (1996).
- 12) „Merglova tvorba nutí k premýšľaniu a vybízí k aktívnej spolupráci. Odmíta však každého, kto chce byť len pasívnym konzumentom.“ Jiří Tvrzník, „Nabídka aktivní spolupráce“, *Film a doba* 12, č. 11 (1966), 616.
- 13) Zapájajúc i mnou sledovanú tému technológie uvedené vystihuje napr. citát Jana Kříža o Merglových filmoch: „Všetchno jsou to díla vynikající hlubokým promyšlením všeho, co člověka ohrožuje, filmy v podstatě filozofické: v duchu existenciálního východiska jdou k jádru potenciální tragédie éry technologického experimentu.“ Kříž, *Václav Mergl*, 11. Všimnime si tiež napr. prítomnosť témy civilizačného existencializmu a esencalizmu súčasnosti, na ktorý upozorňuje Zdena Škapová. Zdena Škapová, „Homunkulus Václava Mergla“, *Film a doba* 31, č. 6 (1985), 355. Pozri tiež Vladimír Suchánek, „Václav Mergl a alchymie hmoty“ (Prednáška prezentovaná v rámci festivalu Anifilm v Třeboni, 3.–8. 5. 2016), *YouTube*, cit. 14. 2. 2023, <https://www.youtube.com/watch?v=VGRSGZP5dEE> a Vladimír Suchánek, *A vdechl duši živou...: ... aneb malé zamyšlení nad duchovními souvislostmi animovaného a trikového filmu jako umělecké tvorby* (Olomouc: Mgr. Jiří Burget, 2004), 13.
- 14) To, že v Merglových filmoch je vedecko-technologická skepsa spojená s úvahami o človeku (čo považujem za hlavné témy svojho článku) výrazná, a že skutočne ide o určitý smer vtedajšieho uvažovania, potvrdzuje i pomerne krátka dobová analýza Merglovho filmu *Homunkulus*. V článku pre periodikum *Film a doba*

Pre Mergla je charakteristický aj myšlienkový vzťah k alchýmii, a po jej vzore môžeme u ňho identifikovať istý príklon k dualizmu hmoty a duše (či ducha).¹⁵⁾ Mergl sám používa pojem hmoty vo svojom vyjadrovaní.¹⁶⁾ Pojmom *hmota* budem v tomto prípade prepájať jej filozofické (a alchymistické) poňatie, s chápaním hmoty (matérie) ako prvku tvoriaceho animovaný film sám o sebe. Napríklad podľa významného teoretika animovaného filmu, Paula Wellsa, materialitou (experimentálneho) filmu sú „[...] predovšetkým] formy [...] a farby, tvary a textúry [...]“.¹⁷⁾ U Mergla si tento pomerne málo konkrétny pojem môžeme trochu priblížiť i napríklad pomocou plastelíny, ktorá bola charakteristicky použitá už v jeho abstraktnom absolventskom filme *Proměny* (1964) a iných. Hmota a práca s ňou sa tak súčasne stáva Merglovým spôsobom rozmýšľania (i vyjadrovania) a metódou analýzy ťažko vysloviteľných úvah.¹⁸⁾ Viacerí teoretici upozorňujú na výnimočnosť Merglových snáh o vyjadrovanie sa nekonvenčným (abstraktným) vizuálnym jazykom a v niektorých prípadoch zdôrazňujú práve originálne použitie spomínanej *hmoty*.¹⁹⁾ Mnohí autori taktiež zhodne upozorňujú na Merglovo opakované navracanie sa k témam chaosu a mnohosti či naopak poriadku a jednoty,²⁰⁾ vzniku

autorka Zdena Škapová už v roku 1985 veľmi presne pomenúva Merglove pochyby o vede ako príznaku ľudskej lačnosti po poznaní či snahy o prekročenie samého seba, pochyby o pokusoch objavovať neznámo, ako aj pochyby o vedeckom pokroku (a pripája spomínanú tému existencializmu). V tomto sa autorka v mnohých ohľadoch stretáva s myslenním Hanny Arendtovej. Škapová tiež píše, že sa Mergl k týmto témam neustále vracia. Vplyvom dĺžky (a asi i kapacity) textu tu však ide skôr o náznaky zmienených tém, nie o hlbšie rozobratie technologicko-vedeckej skepsy. Súčasne autorka, z pochopiteľných dôvodov, nemohla reflektovať danú dobu. Škapová, „Homunkulus Václava Mergla“, 355–359.

- 15) Na Merglov vzťah k alchýmii (vrátane duality hmoty a ducha) nás upozorňuje napríklad Vladimír Suchánek, ktorý interpretuje Merglove diela z duchovného hľadiska. Suchánek, *A vdechl duši živou...*, 13 a Suchánek, „Václav Mergl a alchymie hmoty“.
- 16) Pozri napr. Alena Munková, „Krabi“, *Film a doba* 23, č. 8 (1977), 476.
- 17) Paul Wells, *Understanding Animation* (London – New York: Routledge, 1998), 45. V prípade doslovných citácií z pôvodne anglických textov, ktorých preklad do českého či slovenského jazyka sa nepodarilo dohľadať, je autorka tohto článku i autorkou prekladu do slovenského jazyka.
- 18) Porovnaj napr. s analýzou Jiřího Tvrzníka. Tvrzník, „Nabídka aktivní spolupráce“, 615–616. Pozri tiež, ako Vladimír Suchánek chápe umenie a napr. mytológiu (okrem iného) ako reflexiu seba samých (aj u Mergla) a zmierovanie sa s nepochopiteľným: Suchánek, „Václav Mergl a alchymie hmoty“.
- 19) Pavel Horáček vyzdvihuje jedinečnosť Merglovho „Vyjadřování skrze pohyb samotný, pomocí rytmu a barev [...]“ a prirovnáva tieto postupy k predvojnovnej tvorbe manželov Dodalových. Pavel Horáček, „Václav Mergl: Je čas skoncovat s disneyovštinou!“, in Pavel Horáček – David Kubec, *Václav Mergl: Sekvence zastaveného času* (Katalóg k výstave, Praha – Hluboká nad Vltavou: Občanské sdružení pro podporu animovaného filmu – Alšova jihočeská galerie, 2016), 6. Význam abstrakcie v Merglovej tvorbe (vrátane tej naratívnej filmovej) vyzdvihuje vo svojej analýze, celkovo zohľadňujúcej aj konkrétne Merglove výtvarno-filmové postupy, i Lenka Střeláková a v jednom momente ju považuje dokonca za „sebejisté vizuální citoslovce“. Lenka Střeláková, „Rekonstrukce toho, co se nikdy stalo: Myšlenkový experiment na pozadí vědeckofantastické animace“, in *Svět Labe do Berounky: K neuskutečněným projektům československého umění 60.–80. let*, eds. Jan Wollner – Karel Císař (Praha: Vysoká škola uměleckoprůmyslová, 2011), 32. Akýsi dejotvorný prvok v Merglovom abstraktnom vyjadrení zase vidí Jiří Tvrzník. Tvrzník, „Nabídka aktivní spolupráce“, 615. Suchánek zase vyzdvihuje, že Mergl vníma vnútornú ideu obrazu (nie do obrazu ideu vkladá). Pozri Suchánek, „Václav Mergl a alchymie hmoty“. A napokon k spôsobu vytvorenia spomínaného filmu *Proměny*, upozorňujúc tak (podobne ako predchádzajúci autori) na Merglovu schopnosť prevádzania pojmov do abstraktnej komunikácie, píše Jan Kříž: „Symbolizuje tím zrod a proměny forem hmotného světa obecně, vztah amorfní hmoty a tvárného řádu, tvárné myšlenky, at již jde o přírodu živou či neživou“, Kříž, *Václav Mergl*, 5.
- 20) Týmito pojmami zhŕňa Merglovu tvorbu napr. aj David Kubec. David Kubec, „Václav Mergl: Sekvence zastaveného času“, in Horáček – Kubec, *Václav Mergl*, 5.

aj zániku,²¹⁾ alebo dôležitej téme bujnenia,²²⁾ ako aj k svojskému druhu humoru a satiry.²³⁾ Z hľadiska výtvarných prác sú pre Mergla typické predovšetkým jeho (prevažne abstraktné) koláže a perokresby, ktorých vplyv je výrazný i v jeho filmovej tvorbe.²⁴⁾ Mergl sám však dal, napríklad v rozhovore s Alenou Munkovou, najavo, že pre neho bolo (v čase rozhovoru) napriek tvorbe animovaných filmov kľúčové zotrvať i výtvarníkom.²⁵⁾ Skepsa, ktorá ho podľa môjho názoru pojí s Arendtovou, je však u ňho nezanedbateľná. Ako hovorí sám Václav Mergl (čitateľ a fanúšik sci-fi): „Vypadá to jako mytologie naší doby, která otevírá do budoucna perspektivu předstihující naše představy všemi směry. Bohužel i směrem k rozpoutání zkázy v kosmickém měřítku.“²⁶⁾

Laokoon a hranice²⁷⁾

Laokoon (1970) je prvým naratívnym Merglovým filmom, nasledujúcim po jeho abstraktných snímkach (okrem filmu *Proměny* je vhodné spomenúť ešte napríklad film *Studie do- teku* z roku 1966). Mergl mal počas tzv. normalizácie problémy s autoritami, kvôli svojim predchádzajúcim (hlavne výtvarným) dielam. Istým druhom záchrany sa mu stala naskytnutá možnosť natočenia filmu v štúdiu bábkového filmu v Nuslích, vďaka čomu napokon vznikol tento sci-fi počín.²⁸⁾ Stalo sa to i napriek Merglovmu vtedajšiemu presvedčeniu, že sa bude vo svojom profesnom živote venovať hlavne výtvarnému umeniu a v rámci eventuálnej filmovej tvorby bude nadväzovať na svoju absolventskú snímku. Dramaturgia ale, podľa jeho vlastných slov, veľmi nechcela dávať priestor podobne experimentálnym počínom.²⁹⁾ *Laokoon*, napriek problémom a následnej nútenej päťročnej „pauze“ pre tvorcu,³⁰⁾ získal v roku 1970 zvláštnu cenu na MFF v Annecy.³¹⁾ Ja sa zameriam na interpretáciu filmu v duchu skeptických tematických línií vytýčených v texte Hanny Arendtovej, ktorá pohliada na vedecko-technologický vývoj z humanistického hľadiska. Budem rozoberať pre-

21) Pozri napr. tamtiež či Stanislav Ulver, „Mikrob a Proměny Václava Mergla“, *Film a doba* 34, č. 1 (1988), 52. (Tu Ulver hovorí aj o všeobecnejšom spájaní protipólov v rámci Merglovho diela).

22) Pozri napr. tamtiež, 52–55; Stanislav Ulver, „Dialogy a rozpoznávání Václava Mergla“, *Film a doba* 35, č. 8 (1989), 476 či Horáček „Václav Mergl“, 6.

23) Pozri napr. Škapová, „Homunkulus Václava Mergla“, 356–357, [Škapová napr. vidí kombináciu sci-fi a paródie v *Homunkulovi*] alebo Ulver, „Dialogy a rozpoznávání Václava Mergla“, 479 alebo Kříž, *Václav Mergl*, 7.

24) Opäť aj na toto upozorňujú mnohí autori píšuci o Merglovej tvorbe. Pozri napr. Ulver, „Dialogy a rozpoznávání Václava Mergla“, 476–479 alebo Kříž, *Václav Mergl*, 5.

25) Munková, „Krabi“, 477.

26) Tamtiež, 476.

27) Zaujímavé je, ako si, síce odlišne než ja, vytyčuje tému hraníc vo filme *Laokoon* i Jan Hořejší, ktorý zas hovorí o „hranicih fantazie“. Jan Hořejší, „Laokoon čili o hranicích fantazie v animované tvorbě“, *Film a doba* 16, č. 7 (1970), 389–392.

28) Stanislav Ulver, „O alchymii a science fiction jako modelech světa: Rozhovor s Václavem Merglem“, in *Ani-mace a doba: Sborník textů z časopisu Film a doba 1955–2000*, ed. Stanislav Ulver (Praha: Sdružení přátel odborného filmového tisku, 2004), 350.

29) Tamtiež.

30) Mergl v čase, keď údajne nebolo žiadúce, aby ponúkal dramaturgii ďalšie scenáre, točil napr. spomínaný ani-movaný seriál *Štvornohé rozprávky*. Tamtiež.

31) Pre rozšírenie pozri zoznam ocenení, ktoré získal film *Laokoon* i niektoré z ostatných filmov Václava Mergla: –jabl– [Vlasta Jablonská], „Homunkulus“, *Filmový přehled*, č. 2 (1985), 44.

dovšetkým hlavné témy prekračovania hraníc ľudského domova na Zemi, komplikácie vedeckého výskumu, ktorý sa stavia k tomuto priestoru nie ako k domovu, ale z akoby *externého* stanoviska, a s tým súvisiace otázky a problémy, ktoré toto pre človeka nesie.

Vo filme traja kozmickí cestovatelia zo Zeme pristnú na neznámej červenej planéte, kde okrem najrôznejších živočíšnych druhov objavia i predátora v podobe neantropomorfnej chápadlovitej červenej vesmírnej améby. Táto „astrálna améba“ je krvilačným dravcom, ktorý si vydobýja svoje miesto na vrchole potravinového reťazca celého vesmíru — disponuje totiž schopnosťami pohltiť v podstate akúkoľvek živú bytosť, čítať myšlienky svojich obetí a tiež sa transformovať do akéhokoľvek tvaru. Transformácia je jej taktikou lovu, keďže sa mení na — pre obeť príťažlivé — predmety a tým ich láka do svojej pasce. Nakoniec ich celkom pohltí. Kozmonauti ju napokon, nedbajúc na varovania jedného z členov ich posádky (nechajú ho v bezvedomí na planéte), vezmú na svoju loď v podobe drahokamov (ktorú na seba zobrala) a odvážajú si amébu so sebou. Kozmonaut následne v cudzom prostredí umiera v spleti chápadiel iného jedinca druhu améb (obr. 1). Tu vzniká asociácia so starovekým príbehom o Laokoonovi, ktorého postihol podobný osud v zovretí hadov. Film končí hrôzostrašným záberom pristátia vesmírnej lode na Zemi, z ktorej následne améba — už ako jediný živý tvor na palube — pomaly vylieza von. Jednou z tém, ktoré prevádzujú metaforickú i doslovnú rovinu filmu, je téma hraníc. Z hľadiska prekračovania týchto hraníc film *Laokoon* pojednáva o prekračovaní hraníc Zeme (domova ľudí), kde dôležitú úlohu hrá ľudská (vedecká) ctižiadostivosť (prirovnateľná k chamtivosti kozmonautov) ako základná vlastnosť vedúca k problémom a napokon až deštrukcii. Technologické výdobytky sú v tomto prípade prostriedkom, či nástrojom na tejto ceste. Ďalej však rôzne hranice vo filme prekračuje i améba, ako odprezentujem nižšie. Než však prístupim k samotnej interpretácii, pokúsím sa aspoň rámcovo podať hlavné témy a problémy riešené v Arendtovej texte.

Hannah Arendtová píše, že vedec sa zámerne nezaujíma o humanistické otázky, nakoľko sa zaujíma predovšetkým o „skutečnosť fyzického sveta“. V honbe za touto „skutočnosťou“ sa musí vzdať nie len *antropocentrizmu* a *geocentrizmu*, ale napokon i „veškerých antropomorfických prvků a principů, jež povstávají buď ze světa otevírajícího se pěti lidským smyslům, anebo z kategorií přirozených mysli člověka“.³²⁾ Podľa Arendtovej je totiž ľudské „celkové vedomí skutočností“, čo si možno vysvetliť ako *obraz* (okolitého) sveta, povedomie o ňom, založené na zmyslovom zakúšaní okolia a následnom spracovaní týchto prežitkov „zdravým rozumem“ (harmonizujeme si ich a vlastne nejako organizujeme). Vedec však toto musí, kvôli povahe vedeckého výskumu, odmietiť.³³⁾ Musí akoby „odľudštiť“, „odzmysliť“ spôsoby získavania vedomostí o svete. Slovom Arendtovej si táto „moderná veda“ pravdepodobne kladie za cieľ „[...] objaviť, čo leží za prirodzenými jevy, jež se odhalují lidským smyslům a lidské mysli“.³⁴⁾ A hoci môžeme túžiť pomocou vedy odhaliť niečo *skutočnejšie*, než sú javy obsiahnuteľné priamo ľudskými zmyslami, to, s čím pracujeme pri takto zameranom vedeckom výskume, sú hlavne dáta z (človekom skonštruovaných) prístrojov.³⁵⁾

32) Arendtová, „Dobyť vesmír a veľkosť človeka“, 270.

33) Tamtiež, 271.

34) Tamtiež, 272.

35) Tamtiež, 271–272.



Obr. 1: Kozmonaut umierajúci v zovretí améby. *Laokoon* (Václav Mergl, 1970). © Václav Mergl, zdroj: Česká televize

U Arendtovej vedci „[z]tratili [...] dôveru v to, čo sa jeví, tedy ve všetky jevy, jak samy sebe a samy od sebe odhalujú lidským smyslům a lidskému rozumu, a k tomu je vedla sna-ha najít ‚pravou skutečnost‘“.³⁶⁾

Situácia, kedy človek (vedec) pracuje s prístrojovými dátami, spôsobuje, okrem zane-vrenia na vyššie menované, i akúsi odluku od „normálneho jazyka“.³⁷⁾ Arendtová upozor-ňuje, že „[...] ‚pravdy‘ moderného vedeckého obrazu sveta, ktoré lze matematicky dokázat a technicky demonstrovat, se již nijak nedají podat v jazykové či myšlenkové formě“.³⁸⁾ Totiž nakoľko ako ľudia „žijeme v plurálu“, natoľko je pre pochopenie (nielen) týchto „právd“ podľa Arendtovej dôležité, aby sme ich dokázali vyjadriť i rečou, ktorou sa bežne vzájomne dorozumievame, inak strácajú zmysel. Problémom je, že „jazyk matematických symbolů“, používaný vo vede, už „sestavá z formulí“, ktoré sú s ľudskou rečou, takpovediac, nekompatibilné.³⁹⁾ To ústi do istej nepochopiteľnosti, zmätočnosti, do komplikácií a pred-stavuje to z humanistického hľadiska problém: „Teoretická zmatení, jimž nová neantropo-centrická a negeocentrická (či neheliocentrická) věda musela čelit, protože údaje, s nimiž pracovala, nebylo prostě možné uspořádat žádnými duševními kategoriemi lidského moz-ku, jsou obecně známa.“⁴⁰⁾ Arendtová v súvislosti s tým upozorňuje v podstate na paradox — človeka narábajúceho s poznaním, ktorému vlastne nerozumie — nič z toho nedokáže

36) Tamtiež, 278.

37) Tamtiež, 270–272.

38) Arendtová, *Vita activa*, 10.

39) Tamtiež, 10–11. Pozri aj Arendtová, „Dobytí vesmíru a velikost člověka“, 276–277. Sú nekompatibilné s tzv. „promluvou“. „Možná jsou pravdy, které přesahují promlouvajícího, a možná mají pro člověka, nako-lik existuje také v singuláru, tj. vně politické oblasti v nejširším smyslu, eminentní význam. Pokud však žije-me v plurálu, a to znamená, pokud žijeme, pohybujeme se a jednáme v tomto světě, má smysl jen to, o čem spolu navzájem nebo třeba jen sami se sebou můžeme rozmlouvat, co osvědčuje smysl v promlouvání.“ (Arendtová, *Vita activa*, 11.) Ja sa však v tomto článku hlbšie nevenujem podmienkam ľudskej existencie na zemi podľa Arendtovej (vrátane *plurality*), ani činnostiam „jednání“ či „promluvy“. Viac k súvislosti ľudské-ho „jednání“ i „promluvy“ s podmienkou *plurality* človeka si však možno prečítať v piatej kapitole z knihy *Vita Activa — Jednání* (Arendtová, *Vita Activa*, 224–323).

40) Arendtová, „Dobytí vesmíru a velikost člověka“, 274.

„vyjádřit v lidském jazyce všedního dne“. Preto človek vlastne nie je schopný porozumieť ani čomukoľvek, čo takto vykonáva.⁴¹⁾

Podľa Arendtovej, zjednodušene povedané, „[k]ategorie a ideje ľudského rozumu“, ľudská logika i pojmoslovie (i metafory) vychádzajú vždy nejakým spôsobom zo zmyslových skúseností. Fyzické telo a orgány (ktoré sú bezpochyby neoddeliteľne spojené so zmyslami) sú podľa nej, vrátane orgánu myslenia — mozgu, „pozemské a prízemní“. Abstrahovanie vo vede (v spojení s predstavovaním si, smerom *od* zeme a zmyslového sveta na nej), o aké sa ľudia v rámci svojho výskumného snaženia (azda priraditeľného k cieľu nájsť „pravou skutočnosť“) pokúšajú, prináša zmätok a problematizuje *objavy*.⁴²⁾ Arendtová ľudí považuje za „k zemi pripoutané [...] bytosti“.⁴³⁾ Človek sa pomocou vedy, ale i práve za účelom vedeckého výskumu pokúša o (napokon i doslovné) prekročenie hraníc povrchu Zeme smerom k tzv. *Archimédovmu bodu* (Arendtová si pojem požičiava od Franza Kafku). Je to bod, z ktorého sa — aj keď ho podľa autorky doposiaľ nemáme — pokúšame z *odstupu* pohliadnuť takpovediac naspäť na Zem (a na seba samých) a tou následne akosi *externe* narábať. „Odlúštená“ (a „odmyslená“) veda sa teda, už z princípu, zaoberá Zemou a všetkým na nej z takejto akoby *externej*, ne-pozemskej perspektívy.⁴⁴⁾ Takýto prístup z hľadiska vesmíru spôsobuje, že „[...] se veškeré pozemské přírodní zákony stávají pouhými zvláštními případy universálně platných zákonů, stejně jako se Země stává zvláštním případem nespočteného a nespočetného množství těles, která se pohybují ve vesmíru“. Tieto *všeobecné* zákony by však museli ďaleko presahovať človeka a teda i jeho prístup k svetu.⁴⁵⁾ Vedci svojimi objavmi v podstate podkopali i svoje vlastné ciele a „ideály“, nakoľko tie sú, zdá sa, aplikovateľné len na naše pozemské „zkušenosti“. Autorka píše (apelujúc na rolu ľudských zmyslových skúseností a vlastne opisujúc ľudí ako „prízemní stvoření, vládnoucí zdravým rozumem“) že: „Všechno, čeho si tato stvoření, rozumně žádají, podle všeho selhává v okamžiku, kdy překročí hranice svého pozemského životního prostředí.“⁴⁶⁾ Inými slovami by sme mohli povedať, že podľa Arendtovej sa ľudské ucelené predstavy o svete (vrátane túžob), vytvorené na základe zmyslov a javov, rozpadajú vo chvíli, keď sa snažíme akoby vystúpiť mimo tento bezprostredný svet a vlastné (ľudské, zmyslové) vnímanie a objasniť *fungovanie* „celku“ z nejakého „dôveryhodnejšieho“ (či až

41) Tamtiež, 275 a Arendtová, *Vita activa*, 10. K spomínanej reči (jazyku) by som si však dovolila priradiť, čím sa domnievam, že len doplním Arendtovú, i reč filmovú, ktorou je, podľa môjho názoru, tiež možné účinne vyjadrovať ľudské myšlienky, dokážeme ňou „promlouvat“ — nevymyká sa ľudskému mysleniu.

42) Arendtová, „Dobyť vesmíru a velikost člověka“, 277.

43) Arendtová, *Vita activa*, 336–337. Pozri poznámku 47 (o Galileovi).

44) O *Archimédovom bode* a narábaní „zvenčí“ Arendtová pojednáva v texte „Dobyť vesmíru a velikost člověka“, kde, okrem iného, poznamenáva aj to, že tento bod by sa musel neustále posúvať až za hranice samotného vesmíru. Pozri Arendtová, „Dobyť vesmíru a velikost člověka“, 284–287 [o pohľade na Zem „z výše nejakého bodu ve vesmíru“ už ale hovorí na strane 277 rovnakého textu]. V knihe *Vita activa* sa dokonca nachádza celá kapitola s názvom „Objevení Archimédova bodu“. V rovnakej kapitole na stranách 339–340 píše (okrem iného) v súvislosti s týmto bodom o snahe ľudí konať, stanúc ešte stále na Zemi tak, „jako bychom jí disponovali zvnějšku“ [340]. Pozri Arendtová, *Vita activa*, 334–346.

45) Tamtiež, 340.

46) Arendtová, „Dobyť vesmíru a velikost člověka“, 278. Odstupovanie od Zeme i ľudské postavenie je jedna z hlavných myšlienok celého Arendtovej textu „Dobyť vesmíru a velikost člověka“. Ďalej porovnaj napr. s úvahami Arendtovej hneď v úvode knihy *Vita Activa*. Arendtová, *Vita activa*, 7–13. Podkopanie ideí, ktoré sa človeku zdajú byť prirodzené (ako napr. čas), vedou, Arendtová naznačuje i ďalej v „Dobyť vesmíru a velikost člověka“. Pozri Arendtová, „Dobyť vesmíru a velikost člověka“, 280–281.

„úplnejšieho“) hľadiska. Nástup snáh o dosiahnutie Archimedovho bodu, odstup od ľudského vnímania (od zmyslov a javov), začiatok odcudzovacích procesov vidí autorka už vo vynáleze Galileovho ďalekohľadu.⁴⁷⁾

Keďže Arendtová svojou staťou reaguje na otázku o „dobyť vesmíru“ v súvisosti s „veľikostí človeka“ položenú v rámci sympózia, je zjavné, že sa zaoberá i problémom samotného cestovania človeka za hranice Zeme. Arendtová však odlišuje prácu vedca-teoretika, ktorý skúma akoby z *externej* perspektívy, ne-zmyslovo, a na základe toho sa jeho objavy nezhodujú so svetonázorom zmyslov a javov, a „vedca“-technika, ktorý tieto poznatky, napriek všetkým problémom (či práve s nimi) aplikuje v praxi. Humanistické pochyby plynúce zo všetkých nejasností a nezrozumiteľností vedeckých teórií a výskumov totiž ešte väčšmi prehľbil fakt, že ľudia tieto poznatky začali i prakticky využívať v technológii. Využívanie pri tvorbe technologických výtvarných, ako aj pri následných letoch človeka do vesmíru, tým skutočne začalo (aj na každodennej úrovni) narúšať ľudské chápanie sveta, založené na zmysloch a javoch. Tým súčasne výpravy do vesmíru znamenajú, že človek už začal robiť reálne kroky smerom k Archimedovmu bodu.⁴⁸⁾ Tým sa snažíme „[...] nakládať s prírodou jakoby z bodu vo vesmíru mimo Zemi samotnou“, čo robíme napríklad, keď na ňu aplikujeme, priťahujeme ne-pozemské, zemi (a človeku ako zmyslovému tvorovi žijúcemu na nej) v podstate nevlastné poznanie a procesy. Podľa Arendtovej „[...] používame-li tento Archimédov bod na seba samotné“, objektivizujeme Zem a seba samých na úroveň študovaných „laboratorných kryš“, to všetko, čo sme ako ľudstvo vytvorili (a máme), celý pokrok, vynálezy atď., stratia doterajšiu hodnotu i zmysel — budú skôr predstavovať „jistý druh mutácie ľudskej rasy“. Tým nám hrozí úplná deštrukcia vlastnej *veľkosti*, a *redukcia* života človeka skôr na život, prasto *nejakého* skúmateľného zvieracieho plemena. Rovnako by sme sa v takej chvíli už mohli podľa Arendtovej vzdáť i jazyka a zmyslu v ňom.⁴⁹⁾

Na vyššie zmienené úvahy v tejto kapitole nadviažem v interpretácii filmu *Laokoon*. Samotnú amébu, ktorá vo filme každopádne predstavuje problém, budem v interpretácii pomocou Arendtovej chápať ambivalentne. Améba jednak predstavuje ne-zmyslové informácie (napríklad spomínané prístrojové dáta), to, čo vedci považujú za odtlačok „pravé skutočnosti“. Poznatky, objavy apod., s ktorými pracujú výskumníci, keď sa pokúšajú zaujať akoby *vonkajšiu* perspektívu, kdesi mimo ľudské telo a zmysly, hoci sú ľuďmi. Jednak však améba predstavuje i metaforu samotného tohto *externého* hľadiska, ktoré chce človek zastáť a pohliadať sám na seba (a i na Zem). Zastupuje tak i, povedzme, *pohľad späť*, implikovaný Arendtovou. Interpretačne améba so všetkými svojimi vlastnosťami koreš-

47) Pozri Arendtová, *Vita activa*, 323–334 a/alebo Arendtová, „Dobyť vesmíru a veľkosť človeka“, 279. Arendtová navyše — k vynálezu Galileovho ďalekohľadu a jeho následnému pohľadu do vesmíru, zahŕňajúc tým i vyššie a ďalej v mojom texte rozoberané myšlienky — so značnou dávkou skepticizmu píše: „To, že došlo k takovému použitiu zmieneného prístroje, neznamená nič iného, než že se schopnost vnímání jedné k zemi připoutané stvořené bytosti s jejími tělesnými smyslovými orgány rozšířila tak, aby mohla překročit samu sebe a dosáhnout až do oblastí, které se vymykají jejímu dosahu, a proto se jí až dosud otevíraly pouze v nejistotě spekulace a představivosti.“ Arendtová, *Vita activa*, 336–337.

48) Arendtová, „Dobyť vesmíru a veľkosť človeka“, 273, 280–285.

49) Akoby z Archimedovho bodu so Zemou manipulujeme „[...]“ kedykoľvek spouštíme energetické procesy, také se normálně odehrávají pouze ve Slunci, anebo se pokoušíme započít ve zkumavce proces kosmické evoluce, případně postavit stroje k produkci a kontrole energií, které domácnosti pozemské přírody nejsou známy.“ Arendtová, „Dobyť vesmíru a veľkosť človeka“, 286–287. Pozri aj Arendtová, *Vita activa*, 409–415.

ponduje s obomi (prepojenými) pojmami a kľže medzi nimi vzhľadom na to, ako pootočíme naše uvažovanie o nej. Keďže sa táto postava vo filme vyznačuje fluiditou, premenlivosťou, rozhodla som sa odprezentovať oba spôsoby. Prelínajú sa hlavne v tom, že améba v oboch prípadoch predstavuje invazívnu deštrukciu. Jej zavlečenie domov je potom, v súvislosti s Arendtovou, prenášaním takýchto *externých* (ne-pozemských, ne-zmyslových) poznatkov na Zem i zavŕšením spomínaného problematického *pohľadu späť*.

Najprv by sme na kontakt ľudí s amébou mohli aplikovať Arendtovu predostretý model situácie (problému) kozmonautov vo vesmíre, ktorý súvisí so snahou o deantropocentrizáciu. Kozmonauti sa spolu s prekonaním hraníc Zeme pokúsili prekročiť i hranice sveta javov a ľudského zmyslového vnímania. Modelová situácia, na ktorú sa nasledovne zamerám, autorka odvodila od „princípu neurčitosti“ Wenera Heisenberga, kde sa, ako píše Arendová, v podstate tvrdí, že povaha vedeckého poznania najväčšmi odráža zvolenú metódu výskumu, a teda i zvolený (človekom vyrobený) prístroj. Jedná sa vlastne o to, že keďže pre ľudské telo nie je možné prežitie napríklad vo vesmíre a musí byť uzavreté ešte do nejakého technického vynálezu, priama (zmyslová) skúsenosť človeka s čímkoľvek, čo sa tu nachádza, zrejme končí pri jeho kontakte s vlastným skafandrom či vesmírnou loďou (skrátka vlastnými výrobkami, a teda vlastne *sebou samým*). Preto by nám v takomto prostredí skutočné (bezprostredné zmyslové) stretnutie s neznámom muselo akosi neustále unikať (o to viac, ak sa budeme snažiť celkom eliminovať „jakékoli antropocentrické úvahy“).⁵⁰⁾ Na základe toho, a ostatných vyššie zmienených Arendtovej úvah, možno vyvodíť problém, že ani filmová améba nie je pre ľudských výskumníkov žiadnym javom, s ktorým by sa bolo možné naozaj stretnúť (či ho následne uchopiť bežným jazykom).

Kozmonauti majú na sebe oblečené skafandre, ktoré sa tým pádom nachádzajú *medzi* okolitým prostredím planéty s amébou a ich telami — v tomto prípade ich očami, keďže sa ju vo filme snažia primárne skúmať po jej vizuálnej stránke. Tieto technické vynálezy tak pôsobia ako isté *prostredníky*. Možno si teoreticky predstaviť, že by skafandre mohli mať vo vesmírnom prostredí významný vplyv (nielen) na to, ako bude améba pre kozmonautov vo výsledku vyzeráť. Koniec-koncov, ak si ako príklad predstavíme človeka oblečeného v skafandri na zemi, kde prežije aj bez neho, tento *oblek* môže viac evokovať napríklad obmedzenosť pohybu, otupenosť zmyslov a celkovú *oddelenosť* od okolitého sveta než naopak. Jednoduchšie však pre účely tohoto textu bude, ak si kozmonautov nepredstavíme ako do vesmíru fyzicky vyslaných ľudí. Skôr ich skúsme chápať ako metaforu človeka-výskumníka, ktorý v rámci svojej vedeckej práce nie fyzicky, ale pomocou prístroja pomyselne *navštevuje* množstvo planét, *pristupuje* k nespočtu vesmírnych *útvarov* a telies, bez nutnosti opustiť svoje výskumné pracovisko na Zemi. Do priameho kontaktu však prichádza len s prístrojom. Akoby sa sám snažil skrz prístroj istým spôsobom *preniesť svoje vnímanie* na amébinu červenú planétu, *sprítomniť* sa tam, kde báda napríklad teleskopom. Pritom je ale „prístroj“ tým, čo si môže v takej chvíli klamlivo zamieňať s vlastným (*vylepšeným, dokonalejším*) okom. Podobné je to, i keď používa iné prístroje, napríklad na výskum naopak veľmi malých častíc či keď vykonáva nejaké ďalšie, ľudskými zmyslami neuskutočniteľné merania. Žiadny z podobne nadobudnutých poznatkov tak nie je získaný priamo zmyslami, ale pochádza z určitého technického vynálezu, ktorému dávame rolu

50) Arendtová, „Dobytí vesmíru a veľkosť človeka“, 282–284. Ďalej pozri aj Arendtová, *Vita activa*, 338–339.

akéhosi *prostředníka*. Ten v sebe nesie istý paradox — hoci človeku neumožňuje bezprostredné zmyslové zakúsenie javu, je od neho (azda práve z tohto dôvodu) očakávané, že ľudí naozaj priblíži k „pravé skutočnosti“.⁵¹⁾

Améba sa prejavuje v duchu Arendtovej úvah o problematikej zrozumiteľnosti čohokoľvek, čo objavíme na základe snahy skúmať akoby z inej než našej pozemskej perspektívy, z neantropocentrického hľadiska, v snahe prekročiť zmysly. Nakoľko nie je javom, ale ide skôr o súbor dát, nameraných informácií, korešponduje i s Arendtovej problémom neprevediteľnosti vedeckého poznania do všedného ľudského jazyka. Amébin vzhľad odkazuje práve na jej nezrozumiteľnosť, neuchopiteľnosť, zložitú popísateľnosť i komplikovanosť až nemožnosť jej interpretácie. Čokoľvek by sme v tejto „hmote“ mohli na prvý pohľad rozoznať, sa rozplýva vo chvíli, keď sa to pokúšame pojať myšlienkou a chápaním, či v slovách.⁵²⁾ Jednoducho z améby vyznieva predovšetkým pocit chaosu, s ktorým je Merglovo dielo tak často spájané, jej zjav sa len ťažko vyjadruje pomocou bežného jazyka, a rovnako v ňom len sťažka hľadáme *zmysel* prepojitelný s predstavou o svete vytvorenou na základe javov a zmyslov. Jediné, čím sa zdá jednoznačná a pripomína predmet známy z ľudského každodenného sveta, je, keď na seba vezme podobu brúseného drahokamu. Tento moment však pre mňa zastupuje možné (aspoň počiatočné) predstavy vedcov o atraktivite výskumu domnelej „pravé skutočnosti“, ako aj všetkých informácií a dát, ktoré si s ňou spájajú.

Najväčšmi je neuchopiteľnosť améby viditeľná v scéne, kedy dusí, požíra kozmonauta Laokoonu. Tu sa jej postava prejavuje ako premenlivá, tekutá a strieda rôzne podoby, stáva sa rôznymi obrazcami. Neuchopiteľnosť a nezrozumiteľnosť interpretovaná v amébe je v tomto filme predstavená pre Mergla emblematickým spôsobom — *živočích* pripomína komplikované tvary z autorových *chaotických* perokresieb.⁵³⁾ Aj v nich často pri prvom pohľade rozoznávame náznaky známych útvarov, či konkrétnych predmetov, tie sa však, pri následnom pokuse ich uchopiť a konkretizovať, v sebe vzájomne striedavo rozplývajú a formujú. Vzdalujú sa do sfér znepokojivého (vskutku až) ne-zmyselného tvaru, ktorý napokon už nič určité nepripomína a je abstraktný. Čím dlhšie a pozornejšie tieto diela sledujeme, tým viac akoby sa nám tvary v spleti čiar strácali a opätovne vynárali, hoci i na statickom Merglovom obraze. Ak máme pocit, že vidíme spinku, rastlinu, či dokonca obrys človeka, vzápätí zisťujeme, že tomu tak nie je, že tvar sa nezhoduje a videné sa celkom nedá priradiť k ničomu konkrétnemu.⁵⁴⁾ Podobne amébin tvar najprv pripomína chápdlá, avšak vo chvíľach, kedy dusí kozmonauta a expanduje na celé obrazové políčko, my vidíme akési nekonkrétne premenlivé obrazce. Tieto obrazy či ich časti môžu chvíľami pripomínať akési neznáme rastliny, baktérie či orgány, ale vo výsledku ide o veľmi neurčité tvary, ktoré možno sledovať, ale neumožňujú do nich celkom *peniknúť*, porozumieť im⁵⁵⁾ (obr. 2). Navyše sa tieto obrazce neustále a veľmi rýchlo menia, čím sa ešte viac vzpie-

51) Tak ako vyplýva z Arendtovej. Pozri Arendtová, „Dobyť vesmíru a veľkosť človeka“, 271–272.

52) Pozri tamtiež, 277.

53) K chaosu obsiahnutom v Merglových perokresbách pozri napr. Kříž, *Václav Mergl*, 19.

54) Porovnaj s interpretáciou Lenky Štělákovej (predovšetkým v jej poznámke 18): Štěláková, „Rekonstrukce toho, co se nikdy stalo“, 32.

55) Stanislav Ulver vníma iracionálne obsiahnuté i v Merglových perokresbách (pretavených napokon i do filmu) ako niečo stojace oproti racionálnemu mysleniu človeka. Iracionalita (chápaná ako odkaz na prírodu)

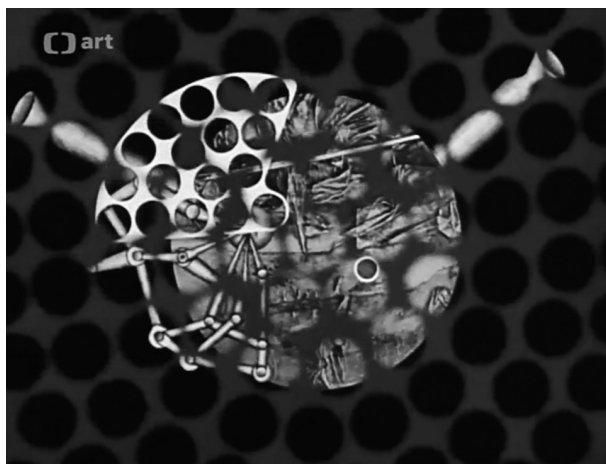


Obr. 2: Améba zaplňajúca celý obraz.
Laokoon (Václav Mergl, 1970).
 Políčko z filmu © Václav Mergl, zdroj:
 Česká televize

rajú zachyteniu zrakom diváka a znemožňujú, hoci i približnú, interpretáciu a zaradenie ich tvaru. Améba okrem toho, že zabíja, požiera, dusí kozmonauta, akoby, v tejto scéne plnej úzkosti, prenikala až za rámovaný filmový obraz a *dusila* i samotného diváka. Tu akékoľvek hranice ako by úplne prestávali existovať.

Ani deštručná povaha améby, ani jej, v podstate, nezrozumiteľnosť a zmätočnosť pre človeka však samozrejme vo filme nezabránilo kozmonautom vziať amébu na Zem. Podobne ako vedci v Arendtovej úvahách môžu *ne-zmyslovo* spoznané *externé* procesy, napriek tomu, že im vlastne nerozumejú, aplikovať na Zem (za predpokladu, že prídu v tej konkrétnej veci na to, ako to urobiť), a tým ňou narábať akoby z pozície mimo ňu.⁵⁶ Keď vezmú deštručnú, nebezpečnú amébu domov, sa kozmonauti zaraďujú k vedcom ignorujúcim nie len antropocentrizmus (z dôvodu povahy samotného výskumu), ale vskutku i humanizmus (i v zmysle záujmu o ľudský život). To môžeme vo filme hľadať aj v situácii, kedy je postava Laokoonu ostatnými kozmonautmi ponechaná na planéte na smrť a jej miesto v lodi smerujúcej na Zem neúprosne obsadzuje améba. Laokoon v príbehu predstavuje skeptika. Na amébu nahliadal z iného pohľadu než ostatní kolegovia — môžeme povedať, že z pohľadu humanistu. Upozornil na riziká s amébou spojené, zahliadol/uvedomil si inú jej stránku. V rámci skeptického nutkania, humanistického svedomia upozornil na deštručný potenciál, ktorý by améba mohla pre človeka mať. Ostatní dvaja kozmonauti, ktorí sa snažia nebyť zaťažení humanizmom a tak vidia len lákavú stránku veci, Laokoonu ako skeptický hlas potlačia, a skaze tak nakoniec nezabránia. Améba zničí ich

sa však v tejto interpretácii u Mergla objavuje práve i v „automatickom“ umeleckom vyjadrovaní. Demonštruje to na fakte, že Mergl vytváral perokresby akosi mimovoľne (akoby „bezmyšlienkovito“) a na ich začiatku nestál žiaden plán či návrh. V jednom momente naznačuje prepojenie iracionálna s prírodou (ktorá tu v istom smere uniká práve ľudskému ratiu). Ulver sa však podľa môjho názoru každopádne snaží v časti Merglovej tvorby vyzdvihnúť rolu ľudského podvedomia, ktoré by sa v takejto interpretácii samo mohlo od racionálneho myslenia odchyľovať. Ulver, „Dialogy a rozpoznávaní Václava Mergla“, 475–479. Ja perokresby chápem ako vizuálnu metaforu istej nezrozumiteľnosti (až nezmyselnosti) vedeckého svetonázoru či vedeckých poznatkov, odrazov „pravé skutočnosti“ pre ľudské chápanie (i jazyk) v duchu Arendtovej.



Obr. 3: Záber na vesmírnu loď z pohľadu améby. *Laokoon* (Václav Mergl, 1970). Políčko z filmu © Václav Mergl, zdroj: Česká televize

samých a my predpokladáme, že tak isto sa zachová i so všetkým, čo obýva Zem — deštrukciu si takto ľudia páchajú sami.

V tomto bode sa už čiastočne prekrývame s ďalšou úvahou (či rovinou), v rámci ktorej améba vo filme zastupuje viac než len (ne-zmyslové) poznanie, informácie, s ktorými pracuje veda, či predstavy o *niečom*, čo sa za nimi skrýva, so všetkými súvisiacimi komplikáciami. V postave améby môžeme rozoznať i metaforu samotnej situácie ľudskej snahy o deantropocentrický pohľad, „odľudštenie“, „odzmyslenie“ pohľadu. Vo filme sa celé hľadisko akoby otáča, od zamerania pozornosti na človeka ako bytosť k situácii, kde sú význam i výnimočnosť človeka odsunuté. To zodpovedá Arendtovej varovnému scenáru, riešenému celkom v závere textu „Dobytí vesmíru a veľkosť človeka“. Tu Arendtová opisuje, ako by sa naše postavenie a ponímanie samých seba — naša *veľkosť* — doslova rozdrvili pri pohľade človeka na Zem ako na objekt skúmania. Vtedy by sme i vlastné žitie na nej analyzovali len ako nejaké (hocijaké) *pozorované*, skrátka sa odohrávajúce udalosti.⁵⁷⁾ V istom pláne by sa teda améba dala chápať i ako symbolické vtelenie takejto pomyselnej *externej, ne-pozemskej* či *inej* perspektívy, skrz ktorú sa akoby pokúšame narábať so sebou. Celý príbeh je totiž rozprávaný z pohľadu améby, ako aj hlas rozprávača je priraditeľný práve k nej. Okrem toho je vo filme moment, ktorý sa zdá byť hľadiskovým záberom dierkovaným „okom“ améby (obr. 3). V tejto chvíli sa divák týmto ne-ludským „okom“ pozerá na vesmírnu loď s kozmonautmi vnútri, ktorí vo filme primárne reprezentujú príslušníkov jeho vlastného — ľudského druhu. Sleduje ich z pozície mimo tento druh — amébinej pozície. Moment pristátia améby na Zemi v závere filmu môžeme v tomto pláne chápať ako doslovné prenesenie amébinej neantropocentrickej vesmírnej (a teda i od ľudských zmyslov „oslobodenej“) perspektívy na Zem. Podobne ako to robia vedci, keď konajú ako-by z *vonka*, ale stanúc ešte stále na Zemi.⁵⁸⁾ Toto považujem za dôležitý moment deantropocentrizácie, vyvodený práve z Arendtovej. Film túto skutočnosť obratu perspektívy pre-

56) Arendtová, „Dobytí vesmíru a veľkosť človeka“, 286.

57) Tamtiež, 286–287.

58) Tamtiež, 286.

zentuje ako znepokojivú v žánri približujúcemu sa hororu, v čom možno hľadať rovnaké humanistické tendencie ako u Arendtovej.

Pochopiteľne divákovo sledovanie z kvázi *ne-ludského*, posunutého hľadiska kladie kozmonautov do situácie skúmaného objektu. V tomto duchu môžeme interpretovať aj ich vzhľad, nakoľko v tomto príbehu korešpondujú skôr s rolou obete, keďže ich améba, ako predátor, napokon zlikviduje. Postavičky ľudí sú navrhnuté tak, aby pôsobili skôr ako „nemé tváre“, než ako živí ľudia. V ich výrazoch sa nezračia emócie či čokoľvek, čo by odkazovalo na ich ľudskú stránku — akoby im chýbala ľudská mimika a časti ich skafandrov akoby ponúkali pohľad až na vnútornosti *obetí*.⁵⁹⁾ Navyše príliš nevychádzajú z dobového výzoru skutočných skafandrov, ale nadväzujú na vtedajšie Merglove koláže⁶⁰⁾. Tieto sa často vyznačujú spojením technických motívov s biologickými.⁶¹⁾ Zdá sa, že dizajn kozmonautov môžeme priradiť viac k tomu, ako ich vidí améba, než k vzhľadu skutočných živých ľudí tak, ako ho vnímajú oni sami. Každopádne v dizajne postáv kozmonautov môžeme vidieť človeka akoby sa vzdalujúceho od samého seba. Jednak keď sú kozmonauti výskumníkmi skúmajúcimi amébu vďaka „odľudšteniu“, jednak keď je „odľudštený“ pohľad otočený proti nim v rámci hľadiskového záberu a je naznačené, že človek amébou akoby skúma sám seba. V postave améby sú týmto spôsobom zastúpené až dve hlavné otázky, ktoré by sme mohli vyvodiť i z Arendtovej textu, pričom obe sú vzájomne prepojené: Čo človek vlastne vníma, ak sa pokúša opustiť svoje zmyslové vnímanie a pristupovať k *neznámemu*? Rovnako ako aj otázku: Čo to znamená, ak sa dokonca pokúša hľadiť, sta by *neznámo* z externej vesmírnej perspektívy, sám na seba?

Vo filme sa však objavuje ešte jedno Merglovo špecifikum, ktoré sa odráža práve i v jeho kolážovej výtvarnej tvorbe. I keď sú u Mergla pochybnosti spojené s technológiou (a vedou) viditeľné už na prvý pohľad, môžeme v jeho tvorbe súčasne rozpoznať aj vyobrazenie vesmíru ako sofistikovaného mechanizmu. Napríklad sa v nej často opakuje motív kruhu i jeho točivý pohyb. Ten Stanislav Ulver v súvislosti s filmom *Laokoon* nazýva „veľký setrvačník“ a, vychádzajúc z Platóna, ho identifikuje ako „symbol bdícího ratia“ umožňujúci chod všetkého.⁶²⁾ V tomto filme pripomína pohyb tvorov a iných prvkov blížajúce kontrolky, pásy či pohyblivé súčiastky veľkého stroja. Ak chápeme tento mechanizmus podobne Ulverovej „platónskej“ interpretácii — teda v súvislosti s funkciou (činnosťou) myslenia — tak v spojení s Arendtovou možno tvrdiť, že ľudské hľadisko, chápanie a (napokon) rozum pre nás určujú istú *podobu* sveta. Vznikajú nejaké *idey*, *predstavy*, *očakávania* atď. To všetko však dáva zmysel len nahliadané práve z tejto perspektívy. *Mechanizmus* (v zmysle celého vesmíru, s jeho *pravidlami* a podobne) predstavuje koncept(y) a predpoklady dané človekom. U Arendtovej vedci usilujúci sa prekročiť to, čo je dané zmyslami a javmi za účelom objasniť „príčinnosť, nutnosť a zákonnosť“ či „usporiadanosť

59) Zaujímavo si prieniky vnútorného a vonkajšieho diania v tvorbe Václava Mergla všíma i Lenka Střeláková. Pozri Střeláková, „Rekonstrukce toho, co se nikdy stalo“, 32–33.

60) Ulver, „O alchymii a science fiction jako modelech světa“, 350.

61) Na kombinácie technológie s organickým upozorňuje napr. Lenka Střeláková. Pozri Střeláková, „Rekonstrukce toho, co se nikdy stalo“, 32–33. K tomu pre porovnanie pozri aj Kříž, *Václav Mergl*, 14. Tu autor vyjadruje dokonca i súvislosť s „kosmickou tematikou“.

62) Ulver, „Dialogy a rozpoznávání Václava Mergla“, 476. Takáto interpretácia Merglových diel sa v prípade textov Stanislava Ulvera opakuje. Pozri i Ulver, „Mikrob a Proměny Václava Mergla“, 52–55.

celku“ (*mechanizmus*), zistili, že ich *objavy* tieto predstavy v skutočnosti podryli. Prišli totiž na to, „[...] že žijeme v rozširujúcim se a neomezeném vesmíru a že náhoda přejímá neomezenou vládu, kdykoli se ‚pravá skutečnost‘, totiž fyzikální svět, vzdálila světu lidských smyslů a dosahu všech nástrojů, jimiž byla nahrazována jejich nedokonalost.“ Totiž vyššie spomínané, čo je Arendtovou zhrnuté ako „kategorie vlastní lidskému mozku“, sa podľa nej dá aplikovať len na pozemské zmyslové skúsenosti (a nie je kompatibilné s vyššie riešenými *ne-zmyslovými* metódami výskumu „celku“).⁶³⁾ Možno by sme tu mohli dokonca uvažovať o akomsi pomyselnom *mechanikovi*, ktorého akoby si vedci, v túžbe po nejakom *všeobjímajúcom* vysvetlení, princípe, vlastne vykonštruovali pokusmi zaujať jeho *vrcholné postavenie* pri vedeckom výskume.

Podobne améba nabúrava chod „mechanizmu“, jeho *fungovanie, pravidlá*. Svojím pohybom a návrhom, pripomínajúcim napríklad plastelínu,⁶⁴⁾ je jediným živočíchom, ktorý dokáže narušiť hranice iných, pevnejšie definovaných bytostí vo vesmíre — žije z pokračovania hraníc ich tiel, z narúšania ich individuálnej celistvosti. Je vykreslená ako niečo veľmi invazívne a skôr pripomína chorobu, parazita alebo vírus. V duchu Arendtovej to možno chápať podobne — améba ako snaha človeka o akoby *cudzie* („odmyslené“) hľadisko, vo výsledku podkopáva predstavy a predpoklady ľudskej mysle i určité chápanie (okolitého) sveta. Taktiež v druhej, vyššie odprezentovanej rovine, kde ju interpretujeme ako zvláštny nezrozumiteľný poznatok, má tento premenlivý „živočích“ rovnaké dôsledky. Zlá hororová postava vyvolávaná samotným človekom. Pochopiteľne améba nezastupuje nič, s čím sa pri vedeckej práci podľa Arendtovej nemôžeme stretnúť, ale naopak — to, s čím sme takto konfrontovaní. Na záver predstavuje i následné súbory problémov, zmätky, anomálie, nezmysly, či dokonca deštrukciu atď., ktoré sa môžu objaviť, ak sa človek snaží *prekročiť sám seba*.

Technoskepsa vo filme *Krabi*

Film *Krabi* vznikol v štúdiu Prométheus, kde Václav Mergl pôsobil ako externý pracovník. Táto autorská snímka bola uvedená v roku 1976 a jej realizácia tiež nebola práve jednoduchá.⁶⁵⁾ Spracovanie filmu *Krabi* kombinuje látku varovnej dystopickej vedeckej fantastiky s Merglovi vlastnými abstraktnými výtvarnými aj špecifickými animačnými technikami (i keď v základe ide hlavne o plôškovú animáciu). Tým sa film stáva unikátnym príkladom českej animovanej scény.⁶⁶⁾ Okrem toho je v tejto dobe animované sci-fi, až na výnimky — napr. známa *Kybernetická babička* (Jiří Trnka, 1962) či koprodukčná snímka s názvom *Dívoká planeta* (René Laloux, 1973) — v českom prostredí v menšine (obzvlášť potom to va-

63) Arendtová píše, že vedecké objavy podkopávajú „kategorie vlastní lidskému mozku“ či „ideály“, pričom sú ale práve tieto ich (spolu)motiváciou. Arendtová, „Dobytí vesmíru a velikost člověka“, 278.

64) Porovnaj odkaz v súvislosti s filmom *Laokoon* na úlohu hmoty vo filme *Proměny* v Hořejší, „Laokoon“, 389.

65) Autor sa o tom vyjadruje v rozhovoroch. Munková, „Krabi“, 478–479 a Ulver, „O alchymii a science fiction jako modelech světa“, 351.

66) Napr. Lenka Štěláková prirovnáva Merglove filmy, skôr než k dobovej animovanej tvorbe, k abstraktným a experimentálnym filmom (napr. absolútnemu filmu) a rozoberá, ako by mohlo dochádzať (či dochádza) k potenciálnemu pretnutiu. Pozri Štěláková, „Rekonstrukce toho, co se nikdy stalo“, 23–37. Pozri tiež Suchánek, *A vdechl duši živou...*, 13.

rovné).⁶⁷⁾ Film *Krabi*, čiastočne „chránený“ látkou sci-fi a literárnou predlohou pôvodne zo ZSSR, možno chápať ako spoločenskú metaforu o prístupe k technológii. Predlohou je český preklad poviedky sovietskeho autora Anatolija Dneprova „Krabi na ostrově“.⁶⁸⁾ Už v danej dobe bol film *Krabi* ovenčený cenami pre jeho netradičné spracovanie sci-fi látky podľa predlohy, ktorú film posúva ešte do iných rovín, než je takpovediac klasické varovné a technoskeptické sci-fi. Zo získaných ocenení možno vybrať napríklad cenu z Festivalu českých a slovenských filmov v Bratislave či Hlavnú cenu medzinárodnej poroty na MFF v Oberhausene (obe z roku 1977) a iné.⁶⁹⁾

Film pojednáva o tom, ako inžinier uskutočňuje na pustom ostrove vedecký experiment za asistencie vojaka. Experiment so strojmi (pripomínajúcimi zbrane), schopnými automatickej „evolúcie“, sa však vymkne ľudským protagonistom z rúk, spôsobí zabitie jedného, útek a absolútne poníženie druhého z nich. Ako napovedá už názov, stroje sa v niektorých svojich fázach vzhľadom podobajú na kraby. Napokon vzniknutý robotický (super)krab zničí (doslova začne konzumovať) i seba samého v neschopnosti nájsť na ostrove zdroje pre svoje ďalšie množenie a vývoj. Snímka *Krabi* tak môže byť v tomto texte podobenstvom o arogantnej snahe človeka celkom opanovať prírodu, snahe neprirodzene ňou manipulovať či dokonca k tej na povrchu Zeme pristupovať akoby z vonka, a v neposlednom rade o nezaujme o možné dôsledky takého chovania. Sú tu viditeľné skeptické postoje k technológii, vo vzťahu k zničeniu človeka, podobne ako v Merglovom filme *Laokoon*. Toto je ale vo filme *Krabi* rozvinuté inak než v prípade Merglovho predošlého sci-fi, kde bola technológia využitá na ceste k niečomu deštruktívnemu. Tu je technický experiment sám ničivý a reprezentuje Arendtovej problém praktickej aplikácie, ľudskému chápaniu a jazyku v podstate nezrozumiteľných, vedeckých poznatkov do formy strojov. V neposlednom rade je samozrejme film posunutý i do úvah o ničivom potenciáli, ktorý z toho pramení, naznačenom i v Arendtovej texte.

V časoch „atómového veku“ (a prebiehajúcej studenej vojny) film *Krabi* tematizuje etický⁷⁰⁾ či humanistický problém technológie v súvislosti s inžinierskym vedeckým snažením. Vtedajší vládnci režim, pod vplyvom ZSSR, sám výrazne privilegoval inžinierov.⁷¹⁾ Vychádzajúc z textu Paula R. Josephsona bol práve technologický pokrok považovaný za schodnú cestu v rámci budovania socializmu a stal sa i súčasťou socialistickej propagandy napríklad zdôrazňovaním jeho mierového potenciálu. Josephson ale tiež skúma, ako sa tieto nadšenecké názory stretávali i s pochybnosťami zo strany verejnosti, ktorá si stále pamätala riziká technológie zo svetového vojnového konfliktu.⁷²⁾ V danej dobe

67) Pozri napr. podkapitolu venovanú animovaným sci-fi filmom s názvom „Animovaná úzkosť“ v rámci kapitoly „Stříbrné komety filmového plátna“. Ivan Adamovič, „Stříbrné komety filmového plátna“, in *Planeta Eden*, eds. Adamovič – Pospisyl, 187–188.

68) Anatolij Dněprov, „Krabi na ostrově“, in *Povídky z vesmíru*, ed. Jaroslav Piskáček (Praha: Svět sovětů, 1961), 33–55.

69) Pre rozšírenie pozri menované ocenenia, ktoré získal film *Krabi* i niektoré z ostatných filmov Václava Mergla uvedené v –jabl–, „Homunkulus“, 44.

70) Pozri Ulver, „Mikrob a Proměny Václava Mergla“, 53.

71) Napr. vysoké funkcie v ZSSR údajne zastávali prevažne ľudia s inžinierskym vzdelaním. Pozri Loren R. Graham, „Introduction: The Impact of Science and Technology on Soviet Politics and Society“, in *Science and The Soviet Social Order*, ed. Loren R. Graham (Cambridge – London: Harvard University Press, 1990), 10–11.

72) Paul R. Josephson, „Rockets, Reactors, and Soviet Culture“, in *Science and The Soviet Social Order*, ed. Graham, 168–191.

sa navyše mnohým občanom socialistických štátov mohla predstava socialistickej utópie zdať veľmi nereálna. O to viac, že každodenná žitá realita sa mohla javiť skôr dystopicky, čo sa často odrážalo i v umení.⁷³⁾

Merglov pesimisticky ladený film *Krabi* môžeme interpretovať v podobnom duchu a voči inžinierskemu úsiliu sa — pre ňu vlastným spôsobom — vymedzuje i Hannah Arendtová. Film akoby vystihoval Arendtovej úvahy o ľudoch vyrábajúcich stroje, ktoré sa vymykajú ich vlastnému porozumeniu, a to i napriek tomu, že ich sami vyhotovili. Robia tak niečo, čomu sa nedá rozumieť ako ľudským myslením, tak jazykom.⁷⁴⁾ Krabi vo filme by sme mohli chápať ako využitie poznatku či teórie vedca, fyzika, v praxi technikom (či napríklad práve inžinierom, aký je i postavou vo filme), ktorý na základe toho zostrojí nejaký technologický vynález: „Smutnou pravdou o této věci ovšem je, že ztracené spojení mezi světem smyslů a jevů, na straně jedné, a fyzikálním světovým názorem, na straně druhé, nebylo znovu ustaveno žádnými ryzími vědci, nýbrž ‚instalatéry‘. Technici, kteří dnes představují převážnou většinu všech ‚výzkumníků‘, snesli výsledky vědců z nebe zpět na zem.“⁷⁵⁾ Teda konštrukcia strojov ešte prehĺbila problém s nezrozumiteľnosťou vedeckého poznania pre človeka zakladajúceho svoje chápanie sveta na určitom porozumení javom, a dokonca ho preniesla i do bežného sveta.⁷⁶⁾ Aj krabie stroje sa vo vyvrcholení filmu najväčšmi prezentujú práve istou vnútornou nezrozumiteľnosťou aj ich ľudskému stvoriteľovi. Opäť nás to navracia k inšpirácii v tvrdení Stanislava Ulvera, a síce, že aj v kraboch sa odráža iracionálne (v tomto prípade chaos i množenie) stojace oproti ľudskému ratiu.⁷⁷⁾

Navyše sa ukázala aj ich ničivá sila, ktorá človeka (resp. jedného z ľudí) doslova zahubila. Tu sa rozširuje problém pohľadu z perspektívy Archimedovho bodu o vyslovene existenciálny problém, ktorý nastal tým, že človek i prakticky začal manipulovať so Zemou akoby externe.⁷⁸⁾ Ešte viac sa prehľbuje ignorácia humanistických otázok, hoci ide priamo o prežitie ľudstva. Podľa Arendtovej sa vedec („vědec *qua*“) nielenže nezaujíma o postavenie človeka (jeho už viackrát spomínanú veľkosť), ale svojim snažením už podľa nej viackrát dokázal, že sa nezaujíma ani o prežitie ľudstva, ani Zeme ako takej (a teda ani o prežitie vlastné). Pri tom Arendtová zdôrazňuje, že si potenciálu a rizík s týmto spojených boli vedci vždy vedomí aj predtým, než prakticky uskutočnili mnohé zo svojich riskantných vedeckých úkonov.⁷⁹⁾ Mnohých vedcov (skutočne i fyzikov, nie len technikov) rozrušila hlavne nekompatibilita ich objavov so spomínanými „kategoriemi vlastnými ľudskému mozku“ či ich „ideálmi“, než samotný fakt, že by na ich základe mohla vzniknúť nebezpečná technológia.⁸⁰⁾ Arendtová píše, že hoci sa laik už vo svete tvorenom technologickými

73) Pozri napr. Artur Blaim, „Anti-communist Dystopias: Fulfilled Desire, Unreality, Gothic Carnival“, in *Dystopia(n) Matters: On the Page, on Screen, on Stage*, ed. Fátima Vieira (Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars Publishing, 2013), 54–57.

74) Arendtová, „Dobytí vesmíru a velikost člověka“, 275.

75) Tamtiež, 279–280.

76) Tamtiež, 275, 284.

77) Pozri Ulver, „Mikrob a Proměny Václava Mergla“, 53 a Ulver, „Dialogy a rozpoznávání Václava Mergla“, 476.

78) Porovnajme Arendtovej uvažovanie s výrokom Zdeny Škapovej v Škapová, „Homunkulus Václava Mergla“, 356.

79) Arendtová, „Dobytí vesmíru a velikost člověka“, 282.

80) Tamtiež, 278. Arendtová píše, že mnohí vedci (napr. Planck, Einstein, Bohr, Schrödinger) ešte počítali so svetom jazyka i javov a mali ešte stále tendencie pracovať i s humanistickými kategóriami. Avšak aj ich poznatky už pomohli problém odchýlenia od zmyslov a javov (následne i postupom času) znásobovať. Tamtiež, 275–278.

výdobytkami môže potýkať s problémami, treba mať na pamäti, že i vedec, ktorý tento svet vlastne pomáha zavádzať, je primárne človekom a adekvátne tomu funguje i jeho myseľ a mozog.⁸¹⁾ V rámci tvorby technológie krabov ľudia použili už tak problematické vedecké poznatky, ktoré boli nadobudnuté spôsobom snažiacim sa vynechať ľudské zmysly. Použili tak vonkajšiu perspektívu, aby ich aplikovali na Zem, kde sú vlastne neznáme.⁸²⁾

Napríklad Merglov výtvarný návrh hlavných postáv filmu možno chápať ako určitú kritickú reflexiu dobového (aj ideologicky ovplyvneného) prístupu k vede, technológii a inžinierstvu. Postava inžiniera je výraznou karikatúrou so širokým až strašidelným úsmevom. Tento úsmev naznačuje na jednej strane aroganciu, ktorou inžinier oplýva takmer až do svojej smrti, a súčasne ukazuje, že jeho jediným cieľom je, po úspešnom uvedení krabov s ničivým potenciálom do chodu, ich následné zneužitie pre vojenské účely. Etické ani humanistické otázky ho, zdá sa, príliš neťažia. Jeho postava je navyše smiešne malá a tlstá (avšak jeho vzhľad je naznačený už i v literárnej predlohe). Postava vojaka je oproti tomu vyššia, štíhlejšia a s viac zachmúreným výrazom tváre. Táto postava pôsobí omnoho trpezlivejšie a pripomína bežného človeka — ľudské myslenie zastúpené laikom (ktorého zapája i Arendtová). O kraboch má pochybnosti a viackrát na ne pluje či ich ničí. V týchto postavách akoby šlo o stelesnenie dobového (i Arendtovou riešeného) rozkolu vedeckého rozumu a toho, povedzme, „sedliackeho“ (či laického).

Postavičky krabov sú v plôškach navrhnuté tak, že skutočne vyzerajú ako poskladané kovové robotické stvorenia.⁸³⁾ Nie sú vo filme len technologickým prostriedkom k deštrukcii, ale dokážu sami ničiť. Spočiatku ide o malých krabov, ktorí svojim dizajnom trochu pripomínajú dnešné automatické vysávače. Postupne sa vyvíjajú cez rôznych živočíchov s komponentmi pripomínajúcimi (i funkciou) rôzne zbraňové systémy (obr. 4) cez evokácie hmyzu až do obrovského kraba s prázdny pohľadom. Návrhom ich zložitých vnútorností, ktoré vyzerajú ako neprehľadné káble a súčiastky, nadväzuje Mergl opäť na svoje perokresby, často plné podobne chaotických obrazcov.⁸⁴⁾ Práve tieto vnútornosti by mohli byť jedným z prvkov interpretovateľných v duchu stále väčšej nezrozumiteľnosti moderných technológií v očiach bežného človeka i frustrácia, ktorá tým môže byť bezprostredne vyvolaná. Napriek všetkému sú ale tieto mašiny veľmi mrštné, pomerne rýchle a pôsobia takmer ako živé (ale nie celkom). Akoby snád ani nešlo o chladné stroje vytvorené človekom.⁸⁵⁾ Vo filme, rovnako ako v poviedke, ho ale ich automatická povaha napokon prekročí — hoci vo filmovom spracovaní je (na rozdiel od predlohy) kľúčová „vyššia moc“ v podobe zásahu blesku. Tento blesk môžeme, nadväzujúc na Arendtovú, chápať tak, že technológia krabov, hoci zostavená človekom na Zemi, akoby napriek všetkému nestratila vzťah k ne-pozemským, ne-zmyslovo objaveným princípom (ktoré však do nej implementoval ešte vždy človek), ktoré jej dali za vznik, a tie na ňu majú stále vplyv a (spolu)určujú ju.

Pochopiteľne z humanistického hľadiska nie je jediné riziko spojené s krabmi v tom, že stoja na základoch, informáciách, ktoré boli nadobudnuté mimo zmysly, javy a priečia sa

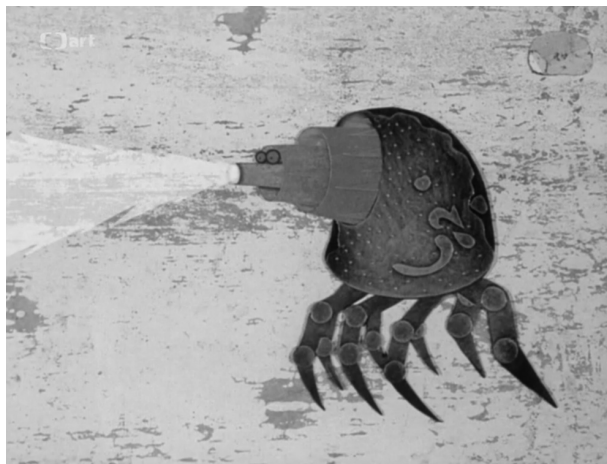
81) Tamtiež, 273–274.

82) Tamtiež, 286–287.

83) Mergl sa vyjadruje, že i tu použil techniku z jeho výtvarných kolážových diel. Munková, „Krabi“, 477–478.

84) Pozri napr. Ulver, „Mikrob a Proměny Václava Mergla“, 53.

85) Autor sa v prípade pohybu krabov údajne inšpiroval pohybom pavúka. Munková, „Krabi“, 479.



Obr. 4: Mechanický krab, jedna z variant. *Krabi* (Václav Mergl, 1976). Políčko z filmu © Václav Mergl, zdroj: Česká televize

i jazyku. Aj u Arendtovej sa jedná i o možnosti, ktoré sú schopní uskutočniť (a uskutočnújú) vďaka technológii sami ľudia. Podľa Arendtovej sa nezdá, že sa spomínané vedecké teórie a pohľad na svet chystajú zrútiť, či byť neuplatnené, napriek ich nekompatibilitie s bežným jazykom a javmi. Píše: „Mnohem spíše se planeta, na které žijeme, promění v dýmající spáleniště právě kvůli teoriím, které se světem smyslů nemají zhora nic společného a vzpírají se jakémukoli popisu lidským jazykem.“⁸⁶⁾ Podobne možno už na prvý pohľad čítať i film *Krabi*, ktorý zjavne varuje pred nami samotnými a našimi vlastnosťami. To, že sú ľudia (nielen) sami pre seba obrovským rizikom, bolo už predsa skôr dokázané počas druhej svetovej vojny, kedy boli spáchané ohavné zločiny proti ľudskosti a veľmi dôležitú rolu v tom hral práve i technologický pokrok, ktorý sa ľudia rozhodli použiť proti sebe.⁸⁷⁾ Nová, hoci fiktívna generácia zbraní, ako sú napríklad Dneprovove a Merglove kraby, je pre nich len logická predstava ďalších zastávok. Domnievam sa teda, že človek je tu s technológiou, napriek možnému zdaniu, po celý čas výrazne prepojený, pretože je to ešte vždy jeho výtvor, prispôbostený potrebám a túžbam človeka. Technologické výtvory sú ním používané a ľudský faktor v nich tak ešte stále hrá dôležitú úlohu (napríklad práve v rozhodovaní o ich využití). I v snímke sa v kraboch snúbi ich samostatnosť s danosťami, ktoré im určil človek — napríklad aj s ich obmedzeniami (akou je i závislosť na kovovej potrave).⁸⁸⁾ Avšak neznamená to, že by sme mali technológiu s človekom celkom stotožno-

86) Arendtová, „Dobytí vesmíru a velikost člověka“, 278. A aj inde píše napr. o ničivých možnostiach štiepenia atómu (tamtiež, 282) či o tom, ako vedecké poznatky „posloužily vynálezům nepředstavitelně vražedných nástrojů“ (tamtiež, 278), alebo v úvode *Vita Activa* podobne upozorňuje na „vražedné účinky“ technických výtvorov (Arendtová, *Vita activa*, 10) atď.

87) Aj Jan Kříž vidí pôvod Merglovho pesimizmu v jeho — vtedy ešte detských — skúsenostiach s vojnou. Kříž, *Václav Mergl*, 7. Pozri tiež Arendtová, „Dobytí vesmíru a velikost člověka“, 282.

88) Napr. podľa Zdeny Škapovej, hoci krabov vyrobil človek, je vo filme napokon odsunutý na bok. Teda v istom zmysle sa i tu objavuje motív toho, ako je človek konfrontovaný s niečím, čo sám vyrobil a nerozumie tomu. Pozri Škapová, „Homunkulus Václava Mergla“, 356. Dôležité však je, že isté povahové rysy im určil práve človek, zvolil pre ne podobu krabov, materiál, z ktorého pozostávajú, a rovnako tak spustil ich množenie na ostrove atď. Mergl sám potvrdzuje, že sú to ľudské deštruktívne princípy, ktoré sa prejavujú v strojových kraboch. Pozri Munková, „Krabi“, 476.



Obr. 5: Detail radiacej veže. *Krabí* (Václav Mergl, 1976). Políčko z filmu © Václav Mergl, zdroj: Česká televize

vať, nakoľko je aj pre Arendtovú veľmi dôležité vnímať ju skutočne ako výtvor človeka, ktorý by s ním rozhodne nemal v našich očiach splývať.⁸⁹⁾

Dôležitou výtvarnou ukážkou uvažovania o nebezpečnosti a následkoch deštruktívnych vynálezov by mohla byť scéna inžinierovho sna, ktorá sa v tejto podobe nachádza iba vo filme (v predlohe ide len o zmienku). V tejto scéne vidíme napríklad žltú radiaciu vežu, ktorej veľmi zložité vnútorné mechanizmy, ovládané ľuďmi, sú, v duchu Merglových perokresieb, charakteristické kľukatými prepletenými tvarmi. Navyše sú sklom izolované od okolitého sveta. Akoby boli v niektorých miestach až neprirodzene uzavreté sami v sebe, existujúce len pre vlastný účel (obr. 5). Množstvá rovnakých exemplárov krabov, hlavne na začiatku filmu, ale aj v snovej sekvencii, pripomínajú počty zhodného a nepotrebného tovaru v regáloch obchodov.⁹⁰⁾ Tento motív vo filme chápe napr. Stanislav Ulver ako negatívny vzťah totality k individualite.⁹¹⁾ Okrem ukážky ničivej (a v tomto sne aj inžinierom ovládateľnej) sily krabov sú tu ale veľmi dôležité vklady Merglových voľných obrazov priamo do deja.⁹²⁾ Prebleskujúcim obrazom dominujú portréty ako napríklad koláž s názvom *Křičící žena* (1974) (obr. 6). Tieto portréty akoby sami odkazovali na ničivý potenciál technológie, ktorá v prípade neprirodzeného využitia (či zneužitia) sily procesov potrebných na prevádzkovanie nesmierne ničivých zbraní (napríklad tých atómových) môže viesť až k hrôzostrašnej mutácii človeka samotného. Ak môže byť koláž z istého pohľadu chápaná ako skladanie jednotlivých častí do obrazov, tak Mergl kolážou v týchto portrétoch obraz rozkladá možno práve preto, aby nás upozornil na nelichotivú až monštróznú vyhladku

89) Arendtová varovne upozorňuje na riziká úplného stotožnenia ľudskej technológie s človekom samotným (až akoby na biologickej úrovni), ako na niečo, čo ohrozuje práve ľudskú *veľkosť*. Pozri Arendtová, „Dobytí vesmíru a velikost člověka“, 286–287.

90) O téme spoločenského konzumerizmu v Merglovom diele pojednáva napr. i Jan Kříž. Porovnaj Kříž, Václav Mergl, 22.

91) Ponúka sa otázka, či tým autor textu naznačuje snahu potlačiť individualizmus i v rámci socialistického režimu. Ulver, „Dialogy a rozpoznávání Václava Mergla“, 479.

92) Napokon sa i podľa autora podarilo dôjsť k určitému súzneniu týchto diel s filmom. Pozri Munková, „Krabí“, 478.



Obr. 6: Obraz *Křičící žena* (1974) vo filme *Krabi* (Václav Mergl, 1976). Políčko z filmu © Václav Mergl, zdroj: Česká televize

prichádzajúcu s neopatrným vedecko-technologickým rozvojom. Tváre na portrétoch akoby prestali byť ľudskými. Ľudská koža sa zmenila na farebné plastové pláty, či dokonca asimilovala do svojich častí akési čudné materiály — zvláštne zakonzervovaný hnilobný rozpad. Sú koláže v snímke *Krabi* strašnými obrazmi budúcnosti?⁹³⁾ Ukazuje nám snáď Mergl v jedinej nefigurálnej zo zobrazených koláží víziu nášho absolútneho zničenia?

„Oživený“ *Homunkulus*

Tretí Merglov film, ktorému sa budem venovať — *Homunkulus* z roku 1984, bol tiež sprevádzaný rôznymi komplikáciami. Najprv bol, podľa slov autora, odmietnutý, ale napokon sa predsa len zrealizoval, a to v štúdiu bábkového filmu Jiřího Trnku.⁹⁴⁾ Mergl tu kombinuje hneď viacero animačných techník, medzi ktoré patrí napr. animácia plôšky, výtvarných objektov či reálnej ľudskej ruky, alebo aj plastelíny, ktorú poznáme už z jeho skoršej tvorby. Film sa však i tak dostal do problémov s vtedajším riaditeľom Krátkeho filmu Kamilom Pixom, ktorému mali vadiť predovšetkým konotácie vyvolané priesvitnou rukou i možný duchovný presah, čo napokon (aspoň sčasti) zachránila nárážka na umelca Hieronyma Boscha.⁹⁵⁾ Film nakoniec získal významné svetové ocenenie Zlatého Huga na festivale v Chicagu. Napriek tomu ho však bolo v danom období možné vidieť hlavne vo filmových kluboch.⁹⁶⁾ Dej filmu, zasadený do bližšie nešpecifikovaného časového obdobia, rozpráva alchymistický príbeh o homunkulovi. Pojednáva o tom, ako v sklenenej banke v akomsi ľudskom obydľí vznikne z vesmírneho hlúčiku svetla putujúceho na Zem malý tvor. Ten si krátko na to zostaví kozmickú raketu, rozbije laboratórnu banku a odletí do vesmíru. Tam je zlikvidovaný súhvezdiami a z jeho preživšieho srdca priesvitná (ľudsky-

93) Pre porovnanie odporúčam krátku interpretáciu týchto portrétnych koláží (napojenú na širšiu interpretáciu celého Merglovho diela v rámci katalógu), ktorú vytvoril Jan Kříž. Kříž, *Václav Mergl*, 22.

94) Pozri Ulver, „O alchymii a science fiction jako modelech světa“, 351 a –jabl–, „Homunkulus“, 43.

95) Ulver, „O alchymii a science fiction jako modelech světa“, 351.

96) Tamtiež.

-vyzerajúca) ruka vytvorí dve postavy podobné Adamovi a Eve.⁹⁷⁾ Ako by mohol naznačovať už tento krátky popis deja, film možno interpretovať v súvislosti s niektorými už riešenými myšlienkami Hanny Arendtovej. Vo filme sú čitateľne prepojené témy snahy o odpútanie sa od zeme a výrobenia umelého tvora (s ďalšími následkami takého počínania).

V *Homunkulovi* môžeme tieto témy navyše prepojiť s úvahami o animovanej hmote. Avšak ani duchovný, alchymistický až transcendentný rozmer mu nemožno odoprieť. Z tohto hľadiska skúma Merglove filmy i animovaný film všeobecne napríklad Vladimír Suchánek (doslova Suchánek u Mergla hovorí o „alchymii hmoty“), o ktorého myšlienky sa môžeme neskôr oprieť a rozvinúť ich pri snahe lepšie porozumieť riešenému filmu. Suchánek v súvislosti s Merglovou tvorbou tvrdí, že len Boh dokáže darovať ducha hmote, dokáže stvoriť niečo nové a teda jedine Boh dokáže stvoriť život. Hmota je inak bezduchá, aj keď sa môže hýbať či (aj sama) premieňať. Človeku poznanie na to potrebné nenáleží, a dokáže tak pretvárať len hmotu, ktorá existuje — nemôže meniť jej podstatu ani vytvoriť novú z ničoho. Homunkula premení na človeka až božia ruka. Človek sa tak napr. pomocou vedeckého snaženia pokúša objaviť a napodobniť niečo, čo ho stvorilo (čo je práve princíp mýtu o homunkulovi), snažiac sa ale vynechať Boha (možno ho až zastúpiť). To je však podľa Suchánka problém, pretože nemáme prístup k skutočnosti, ale vnímame všetko iba „jako“. Preto človeku nenáleží snaha spoznať pravdu, podobať sa tak Bohu a navyše sa pokúšať o zázrak stvorenia. Toto Suchánek síce zrejme najvýraznejšie vníma v *Homunkulovi*, ale túto interpretáciu aplikuje i na ostatné Merglove filmy (vo svojej prednáške na túto tému rozoberá hlavne filmy *Proměny*, *Laokoon*, *Krabi* a *Homunkulus*).⁹⁸⁾

Tieto Božie vedomosti či perspektívu by sme mohli v súvislosti s Arendtovou prirovnať k tomu, čo sa človek pokúša (i na základe predstáv) nadobudnúť či zaujať, ak chce v rámci vedecko-technologického pokroku postupovať vpred a pohliadať na seba z akoby *externého* hľadiska, z Archimedovho bodu, z postavenia *neobmedzeného* ľudským vnímaním. Môžeme to prirovnať k snahe prekročiť seba. Arendtovej človek je však pozemský tvor. Arendtová nazýva zem (životný priestor človeka na povrchu Zeme) „matkou všeho živého“. Práve tu človek môže žiť aj bez akýchkoľvek vlastných výtvorov. A hoci si aktívne tvorí svoj okolitý (umelý) svet, otázka života samotného bývala vždy nezávislá na tom (presahovala to), čo je človekom vytvorené. Podľa Arendtovej sa však ľudia v rámci vedy snažia i o „umělé zhotovení života“. Tým sa človek pokúša už celkom oddeliť od svojho domova a stavia sa proti tomu, čo Arendtová nazýva „svrchovaný dar“: „Snaha uniknout, ze žaláře země, a tím i podmínkám, za nichž mohou lidé přijímat život, je přítomná v pokusech o vytvoření života ve zkumavce, o vyšlechtění nadlidí prostřednictvím umělého oplodnění nebo o uskutečnění mutací, v nichž by byly radikálně, vylepšený lidská podoba a lidské funkce, stejně jako patrně dochází svého výrazu v pokusech o prodloužení lidského života daleko přes hranici sta let.“⁹⁹⁾ V súvislosti s týmto, postavu „oživeného“ homunkula azda nemožno celkom považovať za človeka (aspoň nie za „prirodzeného“ či plnohodnotného človeka, aj práve preto, že je akoby „oslobodený“ od špecifických okol-

97) V tomto závere hľadá Zdena Škapová príslub nádeje, či skôr apel na obnovenie súladu (ľudského) života. Pozri Škapová, „Homunkulus Václava Mergla“, 359.

98) Suchánek, „Václav Mergl a alchymie hmoty“.

99) Arendtová, *Vita activa*, 8–9.

ností nutných pre vznik každého živého človeka na zemi, ako vidno vo výroku Arendtovej vyššie).¹⁰⁰⁾ Nižšie budem preto pracovať aj s širšími úvahami o pokusoch oživovať hmotu človekom. *Homunkulus* jednoznačne o týchto témach pojednáva — v ľudskom laboratóriu (v dielni) vznikne tvor, ktorý je čudnou napodobeninou človeka, pretože sa ním nemožno skutočne stať, a tak uviazol kdesi na hranici medzi ľudským a ne-ľudským. Tieto dva zdanlivo protichodné svety sa v ňom krížia.

Keď pokus o vytvorenie človeka — homunkulus vznikol, hmota v banke, ktorá síce pôvodne pochádzala z neznámeho vesmíru, bola náhle skombinovaná s ľudskými princípmi vďaka nepriamej prítomnosti človeka v dielni (laboratóriu). Tu (i v samotnej téme stvorenia homunkula z akejsi hliny) prichádza na rad v súvislosti s Merglom tak často spájaný pojem *transformácie*, ktorý je práve znakom i animovaného filmu (ako budem riešiť ďalej).¹⁰¹⁾ V rámci sveta filmu sa postava človeka ale priamo neobjavuje (okrem Adama a Evy v závere filmu). Toto možno prepojiť s Arendtovej úvahami — vesmírnu iskru môžeme chápať ako *externé* (ne-zmyslové, ne-pozemské, u Arendtovej problematické) poznanie, ktoré človek využije na tvorbu niečoho — v tomto prípade na pokus o vytvorenie ľudského života. Na človeka odkazuje priestor alchymistickej dielne a tiež *ľudské* predmety, respektíve „zvyšky“ ľudských výrobkov zakomponované do výtvarných objektov umiestnených v tomto priestore. V scéne vnútri banky sa navyše na proces striedania sa rôznych čudných vzorov v plastelíne premietnu okrem akoby zvieracích a bližšie neidentifikovateľných abstraktných výjavov i obrazce odkazujúce na ľudský svet. Takými sú napríklad siluety zrkadlovo spojených rúk či podobne spracované profily ľudsky vyzerajúcich hláv (obr. 7).¹⁰²⁾ Hmota sa tu zdanlivo zmätočne hýbe a v jej pohybe môžeme identifikovať proces mutácie, odštartovaný práve človekom, ktorého tu na základe spomínaných vodítok predpokladáme.

Všetky postavy, ktoré vo filme *Homunkulus* zastupujú veci vytvorené človekom, môžeme i v rámci návrhu chápať v duchu expozície ich umelej „oživenosti“ (k Merglovmu „oživovaniu“ hmoty, nielen v súvislosti s filmom *Proměny*, sa už vyjadrili viacerí teoretici¹⁰³⁾). Každá z ním vytvorených postáv vo filme — či ide o homunkula, alebo objekty v alchymistickej dielni — je nejakou z rôznych strašidelných až zvrátených a neprirodzených tvorov, väčšinou poskladaných z rozmanitých, akoby náhodných predmetov.¹⁰⁴⁾ Ani jed-

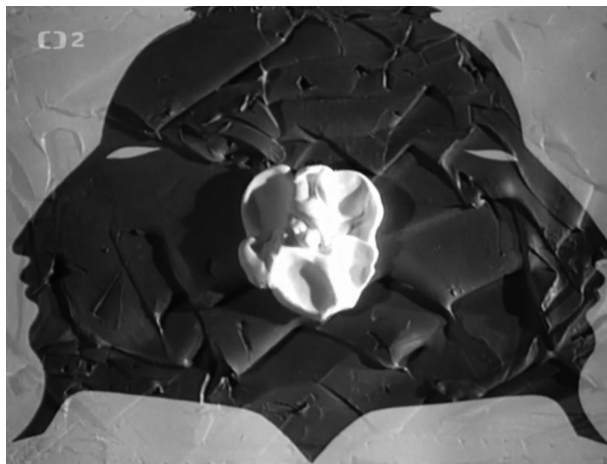
100) Porovnaj s mysléním Zdeny Škapovej, ktorá chápe homunkula priamo ako akúsi reprezentáciu (podivnú zmenšeninu) človeka a ľudského snaženia. Škapová, „Homunkulus Václava Mergla“, 355–359.

101) Napr. pojmy transmutácie či transsubstanciacie používa v súvislosti s filmovým oživovaním Lenka Střeláková. Priamo o dôležitosti transformácie v Merglovom diele však píše i ďalej. Pozri Střeláková, „Rekonstrukce toho, co se nikdy stalo“, 26, 36. O transsubstanciacii i premenách (ktorá je vo filme *Homunkulus* zjavná) píše aj Zdena Škapová: Škapová, „Homunkulus Václava Mergla“, 358–359. Ďalej k premenám a transformáciám u Mergla pozri aj Ulver, „Mikrob a Proměny Václava Mergla“, 54 apod. Skrátka téma transformácie sa Merglovou tvorbou nesie už od filmu *Proměny*.

102) Porovnaj s Škapová, „Homunkulus Václava Mergla“, 359.

103) Pozri napr. Suchánek, „Václav Mergl a alchymie hmoty“. Pre porovnanie pozri aj napr., ako k téme oživenia pristupujú (nielen) v nadväznosti na uvažovanie Bruna Schulza (ku ktorému sa vo filme *Proměny* Mergl hlási) Stanislav Ulver či aj Zdena Škapová. Ulver, „Mikrob a Proměny Václava Mergla“, 527 či Škapová, „Homunkulus Václava Mergla“, 358–359.

104) Mergl napr. sám hovorí k snahe posolstvo filmu nadsadiť: „[...] alchymistická dílna je zařízena harampádím, nalezným na smetišti. Rolí magické bytosti Hermafrodita sehraje na alchymistickém oltáři otlučená panenka zlověstného vzhledu.“ Cit. podľa Škapová, „Homunkulus Václava Mergla“, 357. Všimnime si tiež,



Obr. 7: Jeden z výjavov scény v banke. *Homunkulus* (Václav Mergl, 1984). Políčko z filmu © Václav Mergl, zdroj: Česká televize

na nie je stotožniteľná s človekom. Niektorí „obyvatelia“ alchymistickej dielne môžu predstavovať napríklad nevydarené pokusy o stvorenie života predchádzajúce homunkulovi. Ich dizajn je príznačný — vidíme tu rôzne hybridné objekty, napríklad alchymistický „oltár“ tvorí strašidelná bábika, podpery z akoby nábytkových nôh a čudesa „kľuka“ s očami. Ďalej je tu viditeľné niečo ako merací prístroj obsahujúci prvok akoby modelu ľudskej hlavy, ktorý je zapustený vnútri zvláštneho stolíka s kliešťami (obr. 8), a ďalšie predmety.¹⁰⁵⁾ Všetky sa hýbu, ale živý organizmus nepripomínajú — sú animované tak, aby sa skôr odchyľovali od pohybu skutočného živého tvora, než naopak. Navyše je to práve ich „poskladanosť“, ktorá ich odlišuje od žijúcich stvorení, o to viac od človeka. V tejto súvislosti si napr. aj Zdena Škapová všima, že Mergl vkladá práve koláž (a teda prekrytie) do svojej dlhodobejšej a zložitejšej tvorčej filozofie a že ňou usporiadal prakticky celý tento film.¹⁰⁶⁾

Film nás však súčasne vedie k interpretácii, že homunkulus od symbolu ľudskeho používania akoby *vonkajšej* perspektívy a poznatkov na napodobnenie určitého prírodného procesu, ale v človekom vytvorených podmienkach, a vyrobenie niečoho, pre zem v zásade cudzieho, prechádza až k reprezentácii samotnej ľudskej snahy o cestovanie do vesmíru. Ako poznamenáva aj Zdena Škapová, tvor, reprezentujúci výsledok snahy o zdokonaľenie ľudí, sa pokúša o dosiahnutie ľudských cieľov — chce sa zo všetkých síl dostať z rodného priestoru banky. Nepáči sa mu byť v nej zavretý, chce vybočiť z toho, čo je mu dané, a tak si postaví raketu (podobnú tým skutočným) a „unikne“ do vesmíru. Fascino-

ako sa k téme „oživovania“ (či znovupoužitia existujúcich) objektov v animovanom filme vzťahuje Paul Wells, ktorý tu doslova hovorí o „re-animácii“ (a pomáha si citátmi napr. Jana Švankmajera či bratov Quayavcov). Wells, *Understanding Animation*, 90–92.

105) K tomu sa veľmi príznačne hodí výrok Jana Kříža, ktorý svojím chápaním Merglových perokresieb vlastne popisuje i objekty použité v *Homunkulovi* (čím možno u Mergla poukázat na úzku prepojenosť všetkých jeho výtvarných prejavov): „Jsou to všechno převážně nesmyslné hybridy, zmrzačená torza, absurdní náhradní součástky, které nikdo nepotřebuje: Výprodej civilizace! A co je vyjádřeno volnou alegorií kresby, to těsně souvisí i se symbolickým obsahem filmů.“ Kříž, *Václav Mergl*, 19.

106) Škapová, „Homunkulus Václava Mergla“, 358.



Obr. 8: Jeden z výtvarných objektov (hybridov) v alchymistickej dielni. *Homunkulus* (Václav Mergl, 1984). Políčko z filmu © Václav Mergl, zdroj: Česká televize

vaný svojimi novými možnosťami sa tu pokúsi preskúmať neznámo, nechápajúc, aký problematický a komplikovaný cieľ to je. Napokon je, snáď za trest, zlikvidovaný *vyššími silami*, ktoré mu predtým nemohli byť známe, a až do konca ich nemôže chápať.¹⁰⁷⁾ V tejto časti akoby sa Zdene Škapovej podarilo pomerne trefne pomenovať problémy ľudskej túžby cestovať do vesmíru, ktoré trápia i Arendtovú. Okrem samotného „úniku z pozemského žalára“¹⁰⁸⁾ sa ale dá homunkulus s človekom stotožniť len ťažko. Jeho postava je vo svojej podstate redukovaná predovšetkým na samotnú túžbu po vykročení do vesmíru, a s človekom samotným tak vo výsledku zdieľa len pramálo. Nemá ľudské telo, a tým, že je zostavený človekom, ako som už naznačovala v súvislosti so Suchánkom, je jeho postavička *bezduchá*. A dalo by sa pokračovať až k chápaniu postavy homunkula napríklad ako robota (vyrobeného človekom).¹⁰⁹⁾ To ešte väčšmi potvrdzuje jeho rozkročenosť medzi zdanlivou ľudskosťou a *ne-ľudskosťou*.

Homunkulus je teda najväčšmi asi skutočne skôr anomáliou či dokonca mutáciou, ktorú v tomto príbehu spôsobil sám človek. Ten svojim konaním v snahe o prekročenie seba samého akoby otláčil istú časť seba do tohto tvora, ale súčasne mu týmto počínaním odoprel byť naozaj človekom. Tu považujem za vhodné podotknúť, že Mergl celú situáciu s homunkulom berie zrejme skôr ako výsmech ľudskej povahe, nakoľko do príbehu vložil humornú, satirickú rovinu. To sa odráža, okrem pokrivených postavičiek v dielni, i v tom, že značne karikaturizoval človeka v postave homunkula.¹¹⁰⁾ Aj tu sa však potvrdzuje, že v niektorých smeroch homunkulus koná po vzore človeka, v iných sa od neho zásadne líši.

107) Tamtiež, 359.

108) Arendtová cituje túto formuláciu z tlače. Arendtová, *Vita Activa*, 8.

109) O umelých ľuďoch v zmysle robotov píše i Ondřej Neff, pričom odkazuje i na to, ako mal už F. X. Šalda prepať Čapkovu hru s *Homunculom* (R. Hammerlinga). Ondřej Neff, *Něco je jinak* (Praha: Albatros, 1981), 165.

110) Ku grotesknosti i karikaturizovaniu človeka v *Homunkulovi* pozri napr. anotácie k filmu: (pz), „Animované sci-fi“, *Scéna*, 16. 4. 1984, 5 alebo –jabl–, „Homunkulus“, 43–44. Súčasne mnohí teoretici vnímajú tragikomický charakter prítomný ako v tomto filme, tak i celkovo v Merglovom diele. Pozri napr. Ulver, „Dialogy a rozpoznávaní Václava Mergla“, 479; Ulver, „Mikrob a Proměny Václava Mergla“, 53; Škapová, „Homunkulus Václava Mergla“, 357–358.



Obr. 9: Postavička homunkula.
Homunkulus (Václav Mergl, 1984).
 Políčko z filmu © Václav Mergl, zdroj:
 Česká televize

Každý komponent homunkulovho tela je vždy značne predimenzovaný. Homunkulus má napr. smiešne veľké uši, vyvalené oči, kuracie nohy, čudné pahýlové (až robotické) ruky, disponuje v rámci svojho tela dokonca zväčšáckym vybavením, ale oproti tomu jeho *oblečenie* pripomína dobové (ľudské) skafandre a jeho chovanie je podobné chovaniu dieťaťa (avšak s nadľudskými schopnosťami). Z nájdených materiálov si zostavuje podobné veci ako človek. Jeho nemenný prelaknutý, opäť až komický výraz ale nejaví známky človeku pripísateľných emócií (obr. 9).

Mágia a veda majú k sebe v Merglových filmových vesmíroch (obzvlášť v *Homunkulovi*) pomerne blízko. Už voice-over komentár v intre filmu *Homunkulus* opisuje predstavu sveta či kozmu ako mechanizmu ovládaného vonkajšou silou, ktorý sa mal pokúšať ovplyvňovať i človek využívajúc na to znalosti alebo čary. Pod pojmom mágie môžeme interpretovať práve konanie odkazujúce k snahe ovplyvňovať prírodné procesy, napríklad transformáciou hmoty. Súčasne je však transformácia sama i prírodným (vlastne spontánnym) procesom. Pojem mágie zastupuje to, čo nechápeme, do čoho podstaty sme rozumovo neprenikli. Samotné čarovanie, ako konanie človeka, môžeme potom chápať v zmysle odvolávania sa k akejsi domnelej sfére *vyššej moci*, ktorá podľa neho umožňuje chod *mechanizmu*. Ako som už naznačila, alchymistické *kúzlenie* využité na oživenie homunkula vo filme sa dá do určitej miery prirovnať k Arendtovej ľudskej manipulácii na základe informácií, poznatkov, ktoré ale nekorešpondujú s ľudským (zmyslovým) chápaním sveta. Takým konaním sa človek pokúša prekračovať nie len sám seba, ale i bezprostredný okolitý (*daný*) svet.

Merglov alchymista akoby stál na pomedzí kroku od ľudskej perspektívy k práci človeka z akoby *vonkajšieho* či *iného, ne-pozemského* postavenia. Tento alchymista pôvodne vychádzal z toho (spoliehal sa na to), čo je prístupné jeho zmyslovému vnímaniu. Pozoroval *mágiu* prírodného diania a postupne si začal predstavovať celý vesmír ako mechanizmus. Napokon zájde až tak ďaleko, že sa veľmi problematicky začne snažiť objasňovať a odhaliť, čo „v skutočnosti“ stojí *za magickými procesmi*, a *mechanizmus* ovplyvňovať. Vo chvíli, keď sa pokúsi syntetizovať svoj vlastný život, počína súčasne konať akoby „z vonka“. Vtedy s hľadaním možností, ako to vykonať neprirodzeným spôsobom, ako dostať proces

vzniku života plne pod svoju kontrolu, hľadá v laboratóriu vlastne i Arendtovej „pravou skutočnosť“ (u Suchánka niečo ako vlastnú podstatu). Tým, okrem iného, robí z vlastného bytia objekt výskumu, podobne ako varuje Arendtová. V tej chvíli sa z princípu snaží priblížiť pozícii pomyselného *mechanika* (ako som už riešila i pri interpretácii filmu *Laokoon*), stále však, v duchu Arendtovej tvrdení, nechápajúc nič, čo takto robí. Používa rôzne pokrivené „magické“ predmety, ktoré mu v tom majú pomáhať. Od oživovania hmoty vnútri filmu *Homunkulus* by sme mohli prejsť až k „oživovaniu“ hmoty v (animovanom) filme, ktoré tu mienim ako príspevok do diskusie, ako ďalšiu potencionálnu vrstvu, úvahu (čo by v prepojení s Arendtovou malo byť skôr experimentom a možno nebude plne súznieť s jej myšlienkami). Film je technický vynález, ktorý rozpošľachováva hmotu na základe fyzikálneho princípu, čo je kľúčové i pre spôsob realizácie filmovej animácie. Takéto „oživovanie“ je filmovou mágiou, do ktorej sa divák vnára.

Na poli animovaného filmu sa často rozmýšľa o tom, ako v ňom dochádza k metaforickému oživovaniu hmoty, obrazov či objektov, neraz ho prepájajú s pojmom *mágie*.¹¹¹⁾ Napríklad Ůlo Pikkov vidí prapôvod animácie v pojmoch animizmu a totemizmu, keď sa človek pokúšal nájsť život (a zrejme i niečo z neho samého) často práve v neživých objektoch. Pikkov tak animáciu, hľadajúc jej korene vo veľmi dávnych časoch, priamo prepája s rituálnymi tradíciami, šamanmi, mágmi a podobne.¹¹²⁾ Ďalej napr. Tom Gunning vo svojej štúdii vysvetľuje, že animáciu je možné charakterizovať jej schopnosťou transformovať obraz. Na základe výskumu animácie vytvoril úvahu, že práve *transformácia* spolu s *metamorfózou* obrazu (ako príznak animácie a tiež niektorých Merglových filmov počínajúc *Proměnamí*) je i všeobecnejšou charakteristikou pohyblivého obrazu ako takého (premenlivosť tu robí pohyb). Pre Gunninga je pritom východiskom, namiesto záznamovej schopnosti filmu, technologický aspekt pohyblivých obrazov sám o sebe (teda samotný dôvod, prečo sa obrazy môžu pre diváka hýbať). Proces metamorfózy potom prepája s *mágiou* (sčasti ako optickým trikom), čo dokazuje na pred-kinematografických (iluzionistických, eskamotérskych) príkladoch. Na animácii je dôležité práve i to, že je oslobodená od nutnosti napodobňovať realitu (na rozdiel od fotografického obrazu). Pre Gunninga animovaný obraz vyvoláva úžas (v duchu jeho [naj]slávnejšieho výskumu o kinematografii) akcentujúc tak samotný *magický* charakter procesu premeny (transformácie) obrazu (úžas vychádzajúci z určitých optických vlastností, daností). Súčasne je mágia optických trikov, hoci ide o vysvetliteľné efekty zakomponované do technických výdobytkov, založená na tom, čo sa divákovi z jeho pozície javí, prezentuje.¹¹³⁾

111) O tom píše i napr. Jiří Kubíček, ktorý si neskôr pomáha citovaním Jana Švankmajera, ktorý toto „oživovanie“ prirovnáva napr. ku Golemovi. Pozri Jiří Kubíček, *Úvod do estetiky animace* (Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2004), 21–22. S pojmom mágie a „umělého a přirozeného bytí“ Merglovho *Homunkula* prepája i napr. Jan Poš. Pozri Jan Poš, *Výtvarníci animovaného filmu* (Praha: Odeon, 1990), 114.

112) K tomu, čo predchádzalo animovanému filmu i k poznatkom o komunikačných vlastnostiach animácie, pozri Ůlo Pikkov, *Animasofie: Teoretické kapitoly o animovaném filmu*, prekl. Anna Stejskalová (Praha: NAMU, 2017), 23–38.

113) Všimnime si aj, čo Gunning píše o spájaní optických trikov s „prírodnou mágiou“ (ktorú napr. rôzni kúzelníci využívali na demoštráciu akejsi nepochopiteľnosti, záhadnosti samotného vesmíru) či o prepojeniach mágie a techniky. Tom Gunning, „The Transforming Image: The Roots of Animation in Metamorphosis and Motion“, in *Pervasive Animation*, ed. Suzanne Buchan (New York – Abingdon: Routledge, 2013), 52–69.

K prepojeniu s filmom *Homunkulus* v nasledujúcej úvahe ma inšpirujú hlavne aspekty vnútri samotnej snímky. Podobne ako je v snímke mechanizmus celého vesmíru poháňaný priesvitnou rukou, tak k tomu dochádza i v prípade filmu samotného, kde pohyb či „oživenie“ diktuje tiež akási *externá sila*. Súčasne to pripomína uvádzanie filmu do pohybu práve točením kľukou, ako tomu bolo v prípade napríklad raného filmu.¹¹⁴⁾ Mágia má vo vyššie zmienených príkladoch textov Ťlo Pikkova a Toma Gunninga moc len vtedy, ak zastupuje určité tajomstvo. Napríklad v prípade Gunninga (vychádzajúc z toho, čo i sám explicitne v uvedenom texte píše a/alebo naznačuje) tomu rozumiem tak, že ten, kto sa prizera kúzlu, sa musí nechať do triku celkom vtiahnuť. Že *mágia* (hoci je trik praktizovaný človekom) sa v čase sledovania odohráva plynule a akoby *sama od seba* (pochopteľne za dodržania určitých podmienok). K magickej transformácii dochádza (vonkajším) vplyvom, ležiacim akoby mimo dosah sledujúceho (hoci je *mágia* v podstate práve v jeho vlastnom zmyslovom — zrakovom vnímaní). Divák sledujúci *ilúziu* sa nepokúša reflektovať podstatu toho, čo vidí, ak si chce *vychutnať* samotný magický proces, ktorý v ňom v tej chvíli eventuálne vyvoláva úžas. Ak sa divák pokúsi odhaľovať podstatu toho, čo vidí, čím súčasne reflektuje i vlastnú divácku pozíciu (v ktorej by pri tejto činnosti nemohol zotrvať), magické predstavenie v tej chvíli stráca zmysel. Divák, pohltentý do triku, ho totiž chápe inak. Prenesene to môžeme voľne prepojiť práve s problémom prekračovania samého seba či, ak chceme, vlastnej role, alebo dokonca možností, práve v určitom *aparáte*. V *Homunkulovi* to môžeme vidieť napríklad vo vyobrazení vesmíru ako obrovského oka na začiatku filmu. Práve to by bolo možné chápať ako odkaz na samotného diváka, ktorý sa sledovaním vnára do filmového vesmíru, necháva sa pohltiť kúzlom mechanického pohybu a celý filmový svet sa potom odráža, skladá a usporiada práve v jeho mysli.¹¹⁵⁾

Človek ako styčný bod

Obaja v tomto texte prepojení autori — Václav Mergl i Hannah Arendtová vytvárajú veľmi komplexné vesmíry uvažovania. Domnievam sa, že ich spoločný bod, hľadaný v mojom texte, by sme mohli lokalizovať práve v zameraní na človeka.¹¹⁶⁾ Z tohto hľadiska sa mi zdá vhodné zvolit' na interpretáciu práve Arendtovej humanistickej myslenie. Arendtová sa v „Dobytí vesmíru a veľikost človeka“ zamýšľa nad tým, aké následky môže pre neho mať, v súvislosti s vedeckým pokrokom, snaha o zmenu hľadiska, hľadanie „pravé skutočnosti“ a manipulácia svojím vlastným životným prostredím kvázi z vonkajšieho postavenia, z Archimedovho bodu. A čo znamenajú pre človeka takto získané vedomosti. Na to som sa zamerala v podkapitole pojednávajúcej o filme *Laokoon* a prepojila som to témami prekročenia hraníc (a to nie len zemského povrchu), ako aj „odľudšťovania“ či „odzmyslovovania“ a ich následkov. Na Arendtovej úvahe o praktickej aplikácii vedeckých (teoretických a prístrojových) poznatkov, ktoré už sami o sebe nekorešpondujú so svetom javiacim

114) Porovnaj s pojednaním o ruke (v poznámke 31) v Střeláková, „Rekonstrukce toho, co se nikdy stalo“, 35.

115) Ešte raz upozornime na Stanislava Ulvera a jeho spájanie Merglových filmov s ľudským „rationom“ a točivým pohybom. Pozri Ulver, „Dialogy a rozpoznávání Václava Mergla“, 476.

116) Všimnime si, ako na humanizmus odkazuje v prípade Mergla i Jiří Tvrzník. Tvrzník, „Nabídka aktivní spolupráce“, 616.

sa ľudským zmyslom, do formy vynálezov a strojov, som sa pokúsila nadviazať v interpretácii filmu *Krabi*. Navyše som sa tu snažila poukázať i na súvislosti s humanistickými a existenciálnymi otázkami ľudského prežitia, a tiež na to, ako sa človek vo svojom konaní takýmto spôsobom obracia sám proti sebe. V rozbere venovanom poslednému z vybraných filmov s názvom *Homunkulus* bolo cieľom sa zamyslieť nad stvorením života človekom a súčasne pojednať o téme oživovania hmoty (v dvoch rovinách) v súvislosti s aspektom *mágie*. Mergla i Arendtovú v mojom texte spájajú úvahy o ľudskej snahe pokračovať dané a skeptické varovania, ktoré sú s tým spojené. V pesimisticky ladenom *La-okoonovi* to ešte spôsobuje bezútešnú katastrofu. Postupne však Mergl vo filmoch zapája i svojský humor. V tomto texte ide hlavne o posledné dva. Táto satira začína vo filme *Krabi*, kde inžinier, zosmiešnený hlavne skrz dizajn jeho filmovej postavy, nerozvážne spustí nebezpečné *ne-pozemské* procesy vložené do ničivého vynálezu, a pokračuje vo filme *Homunkulus*, v rámci ktorého už možno prirovnať snahy vedcov ku konaniu alchymistov a ich čarovaniu s rôznymi absurdnými predmetmi, ústiaceho až do tragikomického výsledku.¹¹⁷⁾

Ak Arendtová, ako sama tvrdí, pracuje s pojmami a otázkami, presahujúcimi vedecké a technologické snaženie ďaleko do minulosti (ktoré by však veda mohla radikálne zmeniť), opiera sa ešte vždy o človeka ako východisko svojho uvažovania.¹¹⁸⁾ Merglove zameranie však, ako dokazuje už jeho film *Proměny*, nielenže presahuje vedu a technológiu, ale dokonca chce ísť ešte pred človeka a navracia sa k metaforám elementárnych procesov (ako spomínaný vznik a zánik), pochopiteľne však ešte stále spracovaným ľudskou, umeleckou, myslou. Mergl sa súčasne venuje i metafyzike a mystickému uvažovaniu.¹¹⁹⁾ Navyše u Mergla, v jednej z vrstiev jeho diela, možno rozoznať prácu i s vnútorným svetom jedinca.¹²⁰⁾ Ja som sa však v texte zamerala na uchopenie pochybností o vedeckom objavovaní a súvisiacom pokroku, viditeľných v jeho filmoch, a zvolila som prepojenie s Arendtovej zameraním skôr na vzťah človeka k okolitému svetu. Mergl vo všetkých troch mnou pojednávaných filmoch nejakým spôsobom človeka aspoň implikuje. Jeho vedecké snahy konfrontuje s tým, čo ich v autorovom pojatí ďaleko presahuje, ako na úrovni prírody, tak i v prípade človeka samotného. Ťažko si predstaviť vhodnejší žáner, ktorý by bol schopný lepšie obsiahnuť dané problémy spojené s vedou a technikou, než je práve sci-fi. Václav Mergl akoby vyjadrením o sci-fi literatúre vystihol i vlastnú tvorbu: „Myslím, že je to taková skrytá tribuna pro filosofy, objevitele a jasnovidce všeho druhu. A jak už to někdy v umění bývá, vzniklo zde jaksi na okraji málem to nejzajímavější.“¹²¹⁾

Mnou predstavená interpretácia jeho troch filmov, vychádzajúca z môjho čítania Hanny Arendtovej, nemusí byť, ani v takto zvolenej kombinácii, vôbec konečná. Dielo Václava Mergla totiž považujem za skutočne mnohohvrstevnaté. I jeho voľná tvorba často odráža

117) Na spojenie témy človeka s technológiou u Mergla poukazujú i Marie Benešová a Jaroslav Boček. Pozri Marie Benešová – Jaroslav Boček, *Kapitoly z dějin českého animovaného filmu* (Praha: Československý filmový ústav, 1979), 226–227.

118) Arendtová, „Dobytí vesmíru a velikost člověka“, 272–273.

119) Pozri Kříž, *Václav Mergl*, 11.

120) Pozri napr. tamtiež, 30. Pozri tiež pojednanie o prúde myšlienok v súvislosti s „automatikou“ kreslenia v Ulver, „Dialogy a rozpoznávání Václava Mergla“, 475–476.

121) Munková, „Krabi“, 476.

skúmanie industriálnych výjavov, či akoby mimozemských tvarov, vo výsledku pripomínajúcich vedecko-fantastické vízie. Môžu to byť hrôzostrašné predstavy, i zoradené pláňety, desiatky kópií Zeme hromadne vytvorených v akejsi ľudskej dielni. Rovnako tak je však v Merglovej tvorbe, ako celku, výrazne prítomný práve motív človeka a sveta, ktorý ho obklopuje. Dielo tohto umelca, hoci abstraktné, je určitým zhodnotením práve ľudského počínania v takto nahliadaných súvislostiach. Mergla vnímam ako univerzálneho umelca, ktorého prácu, otvorenú pomerne širokým interpretačným možnostiam, robí aktuálnou v akejkolvek dobe práve povaha tém, ktorými sa zaoberá.

Podakovanie

V súvislosti s týmto článkom by som sa rada poďakovala doc. Mgr. Lucii Česáلكovej, Ph.D., za trpezlivosť, cennú reflexiu a množstvo rád.

Bibliografia

- Adamovič, Ivan – Tomáš Pospiszyl, eds. *Planeta Eden: Svět zítřka v socialistickém Československu 1948–1978* (Řevnice: Arbor Vitae, 2010).
- Arendt, Hannah. „Man's Conquest of Space“, *The American Scholar* 32, č. 4 (1963), 527–540, <http://www.jstor.org/stable/41209127>.
- Arendt, Hannah. „The Conquest of Space and the Stature of Man“, *The New Atlantis*, č. 18 (2007), 43–55, <http://www.jstor.org/stable/43152916>.
- Arendtová, Hannah. *Mezi minulostí a budoucností: Osm cvičení v politickém myšlení*, přel. Martin Palouš – Tomáš Suchomel (Praha: OIKOYMENH, 2019).
- Arendtová, Hannah. *Vita activa neboli O činném životě*, přel. Václav Němec (Praha: OIKOYMENH, 2009).
- Benešová, Marie – Jaroslav Boček. *Kapitoly z dějin českého animovaného filmu* (Praha: Československý filmový ústav, 1979).
- Blaim, Artur. „Anti-communist Dystopias: Fulfilled Desire, Unreality, Gothic Carnival“, in *Dystopia(n) Matters: On the Page, on Screen, on Stage*, ed. Fátima Vieira (Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars Publishing, 2013), 54–57.
- Dněprov, Anatolij. „Krabí na ostrově“, in *Povídky z vesmíru*, ed. Jaroslav Piskáček (Praha: Svět sovětů, 1961), 33–55.
- Graham, Loren R., ed. *Science and The Soviet Social Order* (Cambridge – London: Harvard University Press, 1990).
- Gunning, Tom. „The Transforming Image: The Roots of Animation in Metamorphosis and Motion“, in *Pervasive Animation*, ed. Suzanne Buchan (New York – Abingdon: Routledge, 2013), 52–69.
- Horáček, Pavel – David Kubec. *Václav Mergl: Sekvence zastaveného času* (Katalóg k výstave, Praha – Hluboká nad Vltavou: Občanské sdružení pro podporu animovaného filmu – Alšova jihočeská galerie, 2016).
- Hořejší, Jan. „Laokoon čili o hranicích fantazie v animované tvorbě“, *Film a doba* 16, č. 7 (1970), 389–392.

- Jiříště, Jakub. „Optimisté a skeptici: Dramaturgické konfrontace sci-fi filmu Ikarie XB 1“, in *Zpět k českému filmu: Politika, estetika, žánry a techniky*, ed. Lucie Česálková (Praha: NFA, 2017), 167–168.
- jabl– [Vlasta Jablonská], „Homunkulus“, *Filmový přehled*, č. 2 (1985), 43–44.
- Kříž, Jan. *Václav Mergl: Výtvarná a filmová tvorba 1961–1996* (Katalóg k výstavě, Praha: České muzeum výtvarných umění, 1996).
- Kubíček, Jiří. *Úvod do estetiky animace* (Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2004).
- Liptáková, Veronika. „Skepticizmus Kozmického věku vo filmoch Václava Mergla: *Laokoon, Krabi a Homunkulus*“ (Bakalárska práca, Filozofická fakulta Univerzity Karlovy, 2022), cit. 27. 3. 2023, <https://dspace.cuni.cz/bitstream/handle/20.500.11956/177881/130345882.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.
- Milligan, Tony. „Fear of Freedom: The Legacy of Arendt and Ballard’s Space Skepticism“, in *The Meaning of Liberty Beyond Earth*, ed. Charles S. Cockell (Cham – Heidelberg – New York – Dordrecht – London: Springer International Publishing, 2015), 33–45.
- Munková, Alena. „Krabi“, *Film a doba* 23, č. 8 (1977), 475–479.
- Neff, Ondřej. *Něco je jinak* (Praha: Albatros, 1981).
- Neff, Ondřej. *Všechno je jinak* (Praha: Albatros, 1986).
- Pikkov, Ůlo. *Animasofie: Teoretické kapitoly o animovaném filmu*, přel. Anna Stejskalová (Praha: NAMU, 2017).
- Poš, Jan. *Výtvarníci animovaného filmu* (Praha: Odeon, 1990).
- (pz). „Animované sci-fi“, *Scéna*, 16. 4. 1984, 5.
- Štréláková, Lenka. „Rekonstrukce toho, co se nikdy stalo: Myšlenkový experiment na pozadí vědeckofantastické animace“, in *Svět Labe do Berounky: K neuskutečněným projektům československého umění 60.–80. let*, eds. Jan Wollner – Karel Císař (Praha: Vysoká škola uměleckoprůmyslová, 2011), 23–37.
- Suchánek, Vladimír. *A vdechl duši živou...: ...aneb malé zamyšlení nad duchovními souvislostmi animovaného a trikového filmu jako umělecké tvorby* (Olomouc: Mgr. Jiří Burget, 2004).
- Suchánek, Vladimír. „Václav Mergl a alchymie hmoty“ (Prednáška prezentovaná v rámci festivalu Anifilm v Třeboni, 3.–8. 5. 2016), *YouTube*, cit. 14. 2. 2023, <https://www.youtube.com/watch?v=-VGRSGZP5dEE>.
- Škapová, Zdena. „Homunkulus Václava Mergla“, *Film a doba* 31, č. 6 (1985), 355–359.
- Tvrzník, Jiří. „Nabídka aktivní spolupráce“, *Film a doba* 12, č. 11 (1966), 614–616.
- Ulver, Stanislav, ed. *Animace a doba: Sborník textů z časopisu Film a doba 1955–2000* (Praha: Sdružení přátel odborného filmového tisku, 2004).
- Ulver, Stanislav. „Dialogy a rozpoznávání Václava Mergla“, *Film a doba* 35, č. 8 (1989), 475–479.
- Ulver, Stanislav. „Mikrob a Proměny Václava Mergla“, *Film a doba* 34, č. 1 (1988), 52–55.
- Wells, Paul. *Understanding Animation* (London – New York: Routledge, 1998).

Citované filmy a seriály

- Bambulka a Bazilínek* (Václav Mergl, 1992)
- Divoká planeta* (René Laloux, 1973)

Dobré chutnání, Vaše lordstvo (Václav Mergl, 1996)

Homunkulus (Václav Mergl, 1984)

Ikarie XB-1 (Jindřich Polák, 1963)

Krabi (Václav Mergl, 1976)

Kybernetická babička (Jiří Trnka, 1962)

Laokoon (Václav Mergl, 1970)

O panence Apolence (Václav Mergl, 1977)

Proměny (Václav Mergl, 1964)

Sádlík a Hryz (Václav Mergl, 1983)

Studie doteku (Václav Mergl, 1966)

Štvornohé rozprávky (Václav Mergl, 1973)

Vihuela a Kuklík (Ivan Renč, 1982)

Biografie

Veronika Liptáková je v současnosti studentkou magisterského studijního programu Katedry filmových studií FF UK. Její bakalářská práce byla zasvěcena animované tvorbě Václava Mergla, a to především z teoretického hlediska. V současné době se její výzkumný zájem pohybuje na poli animované sci-fi dystopie.

Izabella Füzi (University of Szeged)

Nation-Building Across Media: Lumière Films' Intervention in the Hungarian Visual Sphere

Abstract

One of Hungary's major mediatized political events was the procession organized on June 8, 1896, as part of the Hungarian millennial celebrations intended to express national progress, pride, and unity. Captured by professional and amateur photographs and represented in drawings, paintings, and a cyclorama, as well as actuality films recorded by the Lumière traveling operators, the political event of the procession reached a much larger audience than the actual public present. The article aims to show the differences between the staged event of the procession intended to bolster the image of a unified nation and its visual mediation — for example, by means of moving images accessible to a potentially global audience. The analysis proceeds by comparing contemporary accounts and visual representations of the event, confronting different models of spectatorship and identity in experiencing and representing the celebration.

Keywords

early cinema, Hungary, Lumière, 19th century, nation-building, visual sphere

— — —

In June 1896, Charles Moisson, an employee of the Lumière company, arrived in Budapest, on his way home from the Tsar's coronation in Moscow.¹⁾ Moisson timed his visit to the Hungarian capital to coincide with a series of ceremonies celebrating the 1000th anniversary of the Hungarian conquest, lasting from May to October that year. On June 8, a

1) The article is a revised and abridged version of the 4th chapter of my monograph published in Hungarian, *From the Fairground to Cinema: The Emergence of Visual Mass Culture in Hungary (1896–1914)* (Szeged: Pompeji, 2022), 85–107. The original text was revised and expanded with explanations for an international readership.

carefully choreographed procession was organized to mark the 29th anniversary of the coronation of Emperor Franz Joseph as King of Hungary. The 1867 coronation was part of a political compromise (*Ausgleich*) establishing the Austro-Hungarian dual monarchy. The 1896 commemorative parade was a ritual of power relying on the participating and witnessing role of the viewers, covered by lengthy newspaper accounts, represented in drawings and paintings, and recorded on photographs and moving images shot by the Lumière traveling operators. How did these short actuality films enter the field of the Hungarian public sphere characteristic of the era? Are there any differences in how a plethora of textual and visual media dealt with this symbolic event? Analyzing the Lumière films in the context of the political representation of the era raises the more general question of how the moving image, as a new means of technical recording, storage, and presentation, entered the visually constructed public sphere and what its role in transforming this sphere might have been. In this article, I specifically examine the ways in which the procession films intervened in the visual representation of the Hungarian festive public sphere.

At the end of the 19th century, Hungary was part of the dual monarchy of Austria-Hungary ruled by the Habsburgs. In a multi-state and multinational empire torn by social and ethnic tensions, the nation-building process was especially complicated. The Hungarian political space was divided across two recurring and burdening issues: 1. the establishment of the nation-state that would mean achieving total independence from Austria, and 2. the question of the minorities. Since the nation was defined mainly by ethnic and cultural criteria, the formation of a unified nation was hindered not only by dependence on Austria but also by the fact that more than half of the population belonged to different ethnic minorities (Romanians, Germans, Slovaks, etc.). The millennial celebrations were part of the Magyarization process, a cultural assimilation that offered members of minorities the prospect of acquiring wealth and education as preconditions for achieving bourgeois status.²⁾ “Magyar” is the Hungarian word for “Hungarian;” Magyarization refers to the process of transforming a mixed-ethnicity population into a unified nation based on a Magyar historical narrative. Although the Austro-Hungarian compromise in principle gave equal rights to minorities, after 1860 assimilation proved more and more successful, especially among the urbanized (Jewish and German) middle classes.³⁾ The main tool of assimilation was the development and strengthening of the Hungarian national consciousness, while the loyalty of the subjects to the monarchy and the king could not have been openly questioned.

In contrast to the abundance of international examples, there has been very little research on early cinema in Hungary. Hungarian silent film histories⁴⁾ discussed it in rela-

2) András Gerő argued that the goals and means of Magyar nation-building were interconnected with the process of embourgeoisement and dismantling of the feudal structures characteristic of the era. See András Gerő, “Towards a civil society,” in *Modern Hungarian Society in the Making: The Unfinished Experience* (Budapest – London – New York: Central European University Press, 1997), 3–107.

3) On the “forced Magyarization” see László Nagy, “Le nationalisme hongrois et les célébrations du millénaire de 1896,” in *Les nations européennes entre histoire et mémoire, XIX–XX siècles*, eds. Francis Démier and Elena Musiani (Nanterre: Presses universitaires de Paris Nanterre, 2017), 101–108.

4) Bálint Magyar, *A magyar némafilm története* (Budapest: Új Palatinus, 2003); Zsolt Köhát, *Tovamozduló ember továbbmozduló világban: A magyar némafilm 1896–1931 között* (Budapest: Magyar Filmintézet, 1996).

tion to the evolution of national film history, thereby narrowing the issue down to the beginnings of Hungarian filmmaking. Contrary to this approach, in my recent works I argue that early Hungarian cinema played a significant role in shaping public opinion with a new type of visual address; different uses of moving images participated in public debate and consensus-building and included people from different social backgrounds that had not previously been part of the public. The first moving images recorded in Hungary by the Lumière cameramen intervened in a public sphere on the road of embourgeoisement yet still dominated by feudal reminiscences. In addition to the press, other means of democratizing the public sphere were the visual media and different models of spectatorship through which the values and questions attached to nation-building were spread.

Within the influential revisionist film history paradigm, early cinema as a global phenomenon has mostly been studied in the context of turn-of-the-century visual mass entertainment practices as part of the modern industrialized and urbanized social transformations. However, to account for how cinema created new national and local audiences, it is imperative to demonstrate the links between old and new media and differences between their models of spectatorship. Since there are no Hungarian written sources documenting the actual forms of reception specific to these Lumière films, I will concentrate on comparing the visual representations of the procession in different media in order to show that the official cultural position, which exalts the unity of the nation, is always relying on the representative power of the media, which create different spectatorial positions and identities, and thus fragment the experience and communal character of the celebration. Event photographs, drawings, panoramas, and actuality films posit in different ways the shared “we” that the celebration intends to address. In this article, my guiding question in mapping the public sphere of early cinema in Hungary is to what extent the earlier visual media contributed to the emergence of a bourgeois public sphere that superseded forms of feudal representative publicity, and how various visual media experiences shaped the image of the nation and the sense of belonging to the nation.

Cinema and the Visual Public Sphere

The notion of the public sphere has been interpreted in many different and divergent ways, which is why it is necessary to briefly recall the original context of Habermas’ explanation. I will then define the notion of the visual sphere through a critique of Habermas’ conception of the role of media in the constitution of publicity. In the early 1960s, Jürgen Habermas introduced the powerful concept of the public sphere to denote the historical process of mediation between private individuals and state power.⁵⁾ The public sphere is emancipatory in that it opposes the rule of authority and all forms of power in general with a horizontal relationship of equals based on debate and negotiation. However, it is also exclusionary in that, although in principle accessible to all those who acquire the wealth and literacy required for entering the bourgeois society, it generalizes the interests of one class

5) Jürgen Habermas, *The Structural Transformation of the Public Sphere: An Inquiry into a Category of Bourgeois Society* (Cambridge: The MIT Press, 1989). The book was originally published in German in 1962.

of society as the public interest. In the bourgeois public sphere, people, as private individuals (i.e., representing themselves), publicly contest and criticize the decisions of the authorities, which only through this legitimation can become public power. In this debate, everyone is equal, and no one has the role of arbiter. A radically new feature of the bourgeois public sphere is that its members do not participate as representatives or agents of power, as in the case of the earlier representative public sphere characteristic of the feudal society, but express their opinions on political decisions as private individuals, in the same way as they express their opinions on a literary work or a theatrical performance.

This model of the Habermasian public sphere was, as many have noted, far from being a historical reality; it is rather an ideal that draws on the values laid down by Kantian philosophy. The notion of rational "reasoning" and its various aspects have been the subject of much criticism. In the 1990s, it was criticized for lack of pluralism, that in no historical period has there been a single public capable of totalizing the many "voices," but that there are plural or counter-publics whose strength lies not in consensus-building but in disagreement, in dissent.⁶ And since the 2000s, the point has been increasingly emphasized that the public sphere is not media-independent, nor can it be confined to the privilege of speech, but is shaped by the mediality of mass communication. Relevant to the present paper are those critiques that point to Habermas' ignorance of mediality and draw attention to the power of the mass media to shape the public sphere. More specifically, the question is how technical and mass media, such as cinema, create modes of mediation between the private and public spheres and forward ways through which the exercise of power can be discussed and consensus-building carried out.

The studies that introduce the notion of the "visual (public) sphere" or the "public screen" to counter Habermas' "medium forgetfulness" largely use cases of civic activism to exemplify the recent restructuring of the public sphere in a changed (digital) media environment.⁷ At the same time, these approaches emphasize that the civic gaze must be present not only in the making of images but also in the activation of viewing, in the formation of critical spectatorship. The visual sphere, however, does not exclude verballity; on the contrary, spectatorship is often accounted for by verbal texts: a plethora of press texts deal, for example, with how to view spectacles staged on the occasion of political events or with the role of technical media that have transformed the field of visuality.

In addition to problematizing the role of media, it is also worth considering that Habermas defined the structure of the social public sphere too strictly, and thus limited it to a discursive arena that is separate from, but mediating between, the spheres of the state, the market, and the family. Miriam Hansen, who has done the most to conceptualize the public sphere of early cinema, argues that in its most general sense, the public sphere is "a

6) For a summarizing account see Nancy Fraser, "Rethinking the Public Sphere: A Contribution to the Critique of Actually Existing Democracy," *Social Text*, no. 25–26 (1990), 56–80.

7) For a theoretical discussion see Paolo Carpianno, "The Shape of the Sphere: The Public Sphere and the Materiality of Communication," *Constellations* 6, no. 2 (1999), 177–189; for the definition of the "visual sphere" through specific examples see Cara A. Finnegan and Jiyeon Kang, "'Sighting' the Public: Iconoclasm and Public Sphere Theory," *Quarterly Journal of Speech* 90, no. 4 (2004), 377–402; E. Cram, Melanie Loehwing, and John Louis Lucaites, "Civic Sights: Theorizing Deliberative and Photographic Publicity in the Visual Public Sphere," *Philosophy & Rhetoric* 49, no. 3 (2016), 227–253.

discursive matrix or process through which social experience is articulated, interpreted, negotiated and contested in an intersubjective, potentially collective and oppositional form.”⁸⁾ According to Hansen, the public character of cinema can be accounted for in two ways: one is the public sphere of the moving image itself, shaped by “specific relations of representation and reception;” the other publicity pertains to a larger public sphere, as “part of a broader social horizon shaped by other media, by overlapping local, national, global, face-to-face and deterritorialized structures of public life.”⁹⁾ Hansen argues that early cinema (and to some extent silent film culture) acted as a melting pot for multiple publics, not only by bringing new, peripheral social strata into the public sphere but also by mediating between global, mediatized forms of mass culture and local, performance-centered modes of reception.

In a 2022 monograph on early cinema in Hungary, I explored in detail the problem that arose from the fact that cinema audiences were the first “mixed” audiences, where members of different social classes and ethnic backgrounds sat side by side and watched the same program. The threat of social homogenization was narrativized in the early 1910s along with two different social conceptions: on the one hand, the reformist-progressive narrative that cinema enabled democratic equality for viewers from different social backgrounds, and on the other hand, the conservative-paternalistic narrative that cinema was a means of “uplifting” and “ennobling” the lower classes.¹⁰⁾ However, there are no Hungarian accounts of the way audiences encountered moving images in this early period examined here.¹¹⁾ That is why the paper aims to reconstruct the impact and reception of the earliest moving images by contrasting them with the visual representations of the procession in other media.

The Procession and Competing Narratives of the Nation

Perhaps the most spectacular event of the millennium year, according to contemporary accounts, was the procession taking place on June 8 to celebrate the coronation of the King in 1867. The parade of over 1,000 men riding and marching from Vérmező (Field of Blood) to Buda Castle paid homage to the King, who received the tributes on the palace balcony along with the royal family. The symbolic purpose of the march was the transportation of the crown and coronation badges to the freshly built Parliament, where the first parliamentary assembly held in the new building took place. Finally, the crown was escorted back to the Castle on another route, where the King responded to the eulogies.

8) Miriam Hansen, “Early cinema, late cinema: permutations of the public sphere,” *Screen* 34, no. 3 (Spring 1993), 201.

9) *Ibid.*, 206.

10) See the chapter “Publicity of Early Cinema and the Cultural Prestige of Moving Images,” in *From the Fairground to Cinema*, 166–192, [published in Hungarian].

11) One significant exception is the staging of a play entitled *Mozgó fényképek* (Moving Photographs) by the Vígsház in Budapest, in which a screening of a cinema program was incorporated, including a hitherto unknown (Lumière?) film commissioned by the theater. I discuss this early example and the discourse around it in “*Mozgó fényképek*: The scandal and debate around moving images in early Hungarian cinema,” *Early Popular Visual Culture* 21, no. 4 (2023), 451–470.

As visual operations for creating and rehearsing social meanings, ceremonial spectacles were intended to activate the social imaginary,¹²⁾ to visualize and experience the unity of the nation. The parade itself became a marker of national space and national time: the route followed by the procession linked the religious and power centers of the city, the sites of historical memory (Field of Blood, Buda Castle, Matthias Church, Parliament). Contemporary descriptions of the procession saw it primarily as a visual phenomenon, a “dream” or a dazzling “vision” that created a sense of belonging to the national community through the act of looking. Although most of its viewers characterized the spectacle as indescribable and unrecordable, it was “captured” by professional and amateur photographs, drawings, paintings, and later a cyclorama, as well as moving images. In this way, the procession can be seen as the forerunner of mediatized political events, reaching a much larger audience than the actual public present at the event.

Processions were the main spectacles of the millennial celebrations; as theatrical displays of power and as successors of the religious procession, they preserved the characteristics of the “representative publicity” (Habermas) typical of feudal societies. This type of publicity was used as “a status attribute” and staged as “the embodiment of some ‘higher power.’”¹³⁾ The ceremonial nature of the ritual actions, the hierarchical order of the procession, the historical costumes, the nobility marching on horseback, and their military escort offered a form of spectacle through which the audience lining the route of the procession could symbolically identify with the marchers as representatives of the nation. However, the route of the procession, i.e., the transport of the crown and its escort from the royal palace to the Parliament and back, also points to the need for a division of power that no longer sees political authority as merely an “embodiment of a ‘higher’ power” of divine origin, but legitimates it through parliamentary debate among members eligible by heredity, appointment, and elections.

According to contemporary accounts, the parade had three purposes: 1. to pay homage to the King, to reaffirm the constitutional monarchy; 2. to express national pride as a sense of community that underpinned the idea of the nation-state; 3. to showcase the Hungarian national character and consciousness by exhibiting the ancestry of the Hungarian (ethnic) nation as opposed to other ethnicities. The three objectives refer to different models of publicity, mixing elements of representative, bourgeois, and mass publicity, as Habermas distinguishes them. The various interpretations of the procession bring to the fore the differences that legitimize political power and the closely related national idea in the three kinds of public sphere: the procession thus (1) ritually links the idea of the nation with the sanctity of the crown, (2) embodies the idea of the nation in a spectacular way to be experienced by anyone taking part in it, and (3) stages national unity as a performance through the constitutive role of spectatorship.

The procession was reportedly made up of 1200 riders, called a “banderium,” while the total number of spectators on the procession route was close to half a million. Originally,

12) Charles Taylor defined the social imaginary as “the ways people imagine their social existence, how they fit together with others, how things go on between them and their fellows, the expectations that are normally met, and the deeper normative notions and images that underlie these expectations.” Charles Taylor, *Modern Social Imaginaries* (Durham and London: Duke University Press, 2004), 23.

13) Habermas, *The Structural Transformation of Public Sphere*, 7.

the banderium was a feudal form of army organization by which “banner-lords” (from the Italian “banderia,” i.e., “banner”) recruited occasional armies, demonstrating both their wealth and their loyalty to the king since noblemen were obliged to fight personally for the king. At the end of the century, the banderium, a reference to the dependencies of the feudal past, was only called up for ceremonial celebrations. The procession of the crown and the coronation insignia recall the religious rite, in this case testifying to the sanctity of political power. Just as religious processions are “an extension of the sacred over secular space,” a “communication channel between the sacred environment and the profane,”¹⁴⁾ whose collective character is provided by participating in the spectacle, the sanctity of the crown is manifested in its embodiment of the Hungarian statehood. For the feudal political power, the crown is not simply an object of coronation but a symbolic equivalent of kingship, an idea and a relic that survives the physical body of the king and guarantees the immortality of divine power.

The political conditions of the dual monarchy did not allow for the assertion of claims to a sovereign nation-state, as they violated the unity of the monarchy and also fueled claims for similar rights of independence for minorities. The crown — and, by extension, the procession — could serve two opposing political ideals at the same time: on the one hand, homage to royal power, the presentation of the loyalty of subjects (“the loyalty and chivalric virtues of the Hungarian nation”¹⁵⁾), i.e., the dynastic tradition; on the other hand, the expression of the claim to national sovereignty and the modern nation-state, which relied on ethno-cultural elements underpinned by Magyar ancestry. In both contexts, the display of the crown and the coronation insignia evoke a religious reverence (piety, silence, uncovered head) from those present, who, like the participants in the procession, become community participants in the rite.

Visual Representations of the Procession: Photography, Painting, Cyclorama

The organizers of the parade did not leave the public impact of the procession to chance. The march was announced by heralds on white horses who played old Hungarian songs, evoking past glories. The procession was led by the Minister of the Interior, followed by the representatives of the counties and the royal towns in alphabetical order, the lords (carrying the historical flags of the Hungarian kingdom), members of the legislature, church dignitaries, members of the government, and deputies in their decorated carriages. Along the entire route of the procession, crowds of spectators lined the queues guarded by police and soldiers, and at the most spectacular points, high grandstands were set up where tickets were required to take a seat. The audience was organized along the route of the procession according to the division between the orders and the bodies: diplomatic corps, relatives of members of parliament, actors of the national theater, etc., were given a separate stand, while merchants, members of charitable organizations, and the guilds were lined up along the route.

14) Massimo Leone, “Transcendence and Transgressions in Religious Processions,” *Signs and Society* 2, no. 2 (2014), 319–320.

15) N.N., “A hódoló díszmenet,” *Budapesti Hírlap*, June 9, 1896, 1.

The procession of a thousand “knights” in costumes reminiscent of the glorious periods of Hungarian history, the parade of lords and burghers, the crown and coronation badges carried by six white stallions in a glass carriage, the parade of historical flags, all evoked in newspaper accounts the topoi of dream, fantasy, and pictorial splendor. The embodiment of historical figures was a key element in staging the procession. The humor magazine *Borsszem Jankó* parodied the marchers posing as heroic figures of the past with the caption “grandchildren as ancestors”¹⁶⁾ to illustrate this stubborn, clichéd worldview dominated by historicity. By aiming to establish an organic continuity between past and present, the procession linked the mutually legitimating origins of statehood and nationhood. National history was grounded on ancestry possessing a nation-building power that, according to this narrative, only Magyar people held in contrast to other ethnicities. A resolution adopted at the Congress of Nationalities in Hungary held in August 1895 rejected the concept of the millennial celebrations that the nation-building power guaranteeing statehood is appropriated by the Magyar people. They demanded self-government, representation, and a share in the history and achievements of the millennium. Bálint Varga-Kuna argues that the nationalities that have remained furthest away from the celebrations, the Romanians and Serbs, have assimilated the least, while among the Jews, Germans, Slovaks, and Ruthenians, Magyarization has been dominant.¹⁷⁾

The ritualistic interpretation of the procession saw the parade as a formation of the nation created by the unity of viewers and marchers. The spectacle was not only a status symbol of power but also an exhibition of a glorious past and common ancestry, which activates the emotional motifs that bind the members of the nation but excludes those who do not share this common past.

A recurring question in the articles reporting on the event is whether this spectacular event can be recorded and immortalized: is there any medium that can capture and pre-

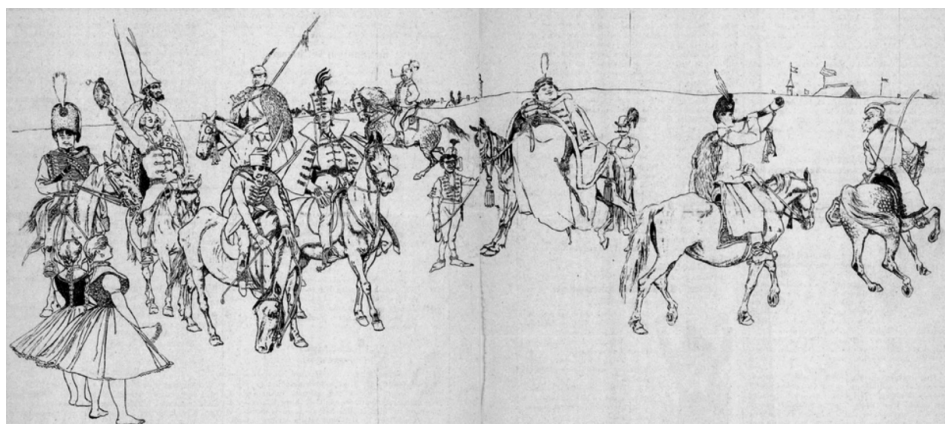


Fig. 1: An illustration from a humor magazine parodying the provincial character of local processions and the participants belonging to minorities posing as ancient Hungarians. Source: *Borsszem Jankó*, May 3, 1896, 8.

16) *Borsszem Jankó*, June 14, 1896, 8.

17) Bálint Varga-Kuna, “A millennium és a nemzetiségek,” *Magyar Kisebbség*, no. 1–2 (2009), 93–105.

serve the experience for the future? The viewer experiences and descriptions of the procession are necessarily partial; the long procession stretching kilometers long is incomprehensible to the viewers overwhelmed by the spectacle. These bodily limitations are made up for by the optical media, which have made perception of these constraints possible in the first place. The procession was captured by a number of professional and amateur photographers, whose presence provoked mixed reactions. According to Mikszáth, a well-known writer of the time, “the grippers and graspers of the modern age, the photographic machines” give only a faint impression of the spectacular fascination.¹⁸⁾ Other articles, however, mention that when photographers asked the marchers to stop to take a picture, it helped the spectators to absorb and capture the spectacle as if the spectators’ bodies themselves had become cameras.¹⁹⁾ In the press organs that also published pictures, especially in the weekly picture magazines, the articles describing the procession were extremely richly illustrated: reproductions of professional and amateur photographs, drawings, and paintings created an almost separate visual register for the presentation of the procession.

Professional photographs of the procession almost invariably fulfilled a representative function: they were taken from high vantage points and aimed to present the procession in as complete and monumental a manner as possible. This type of representation of political events most probably reflected how the weekly magazines perceived the role of photography as illustration. According to Emőke Tomsics, “significant events deemed worthy of visual representation could only be presented to the readers in an artistic, elevated tone.”²⁰⁾ The most typical compositions use the masses of marchers and spectators as compositional elements, i.e., the lines drawn by the masses and bodies of the participants also frame the composition. In the event photographs, the celebrating crowd is represented as “an organized mass,” an “ornament,”²¹⁾ as Béla Balázs would later write about certain shots in *Metropolis* (Fritz Lang, 1927). Photographs taken from this distance did not allow the relationship between the spectators and the “performers,” the unity of the common “we” that the celebration was aiming at, to be experienced.

Only in the few paintings published in the weekly *Új Idők* (and in some earlier amateur photographs) does the relationship between participants and spectators in the procession become the subject of the image, representing the moment of encounter. The central element of these images is the anachronism between the spectators in bourgeois clothes and the horsemen in historical costumes. Besides this humorous element, the spectators’ posture and intense attention lend a theatrical quality to the relationship between performers and spectators. The differences in representation between photographs and paintings can

18) Kálmán Mikszáth, “A bandérium,” *Vasárnapi Újság*, June 21, 1896, 414.

19) N.N., “A hódoló díszmenet,” *Budapesti Hírlap*, June 9, 1896, 2.

20) Emőke Tomsics, “Az eseményképtől a riportfotóig: A fotográfia a képes sajtóban az 1880-as és az 1900-as évek között,” *Folia Historica*, 31 (2016), 205–206.

21) Béla Balázs, *Early Film Theory: Visible Man and The Spirit of Film*, ed. Erica Carter (New York and Oxford: Berghahn Books, 2009), 150. For a detailed reading of the figure of the mass in cinematic representations, see Erica Carter, “The Social Body of Béla Balázs,” *New German Critique* 47, no. 3 (2020), 7–20; and my writing “Face or Ornament of the Masses? Balázs with Kracauer,” in *Wissen — Vermittlung — Moderne: Studien zu den ungarischen Geistes- und Kulturwissenschaften um 1900*, ed. Csongor Lőrincz (Köln, Weimar, and Wien: Böhlau Verlag, 2016), 365–389.



Fig. 2: The coach carrying the crown and the Crown Guard on Széna Square (photo by Antal Weinwurm). Source: *Vasárnapi Újság*, June 28, 1896, 428.

be traced back to the illustration practices of weekly newspapers. Tomsics describes the division of labor between the „two illustration-producing professions” in this way:

As a general tendency, photography tended to be descriptive, while news drawings gave a narrative account of events. The former captured the events more totally, showing the size of the crowd, the surroundings, the beauty of the scenery [...] But the moving crowd could be blurred, faces could be difficult to recognize in the photographs. The climax of the events, the solemn, dignified moments, were therefore mostly captured by draughtsmen.²²⁾

The impressions that the articles assumed to be indescribable were presented by the event photographs in extremely wide shots composed in the spirit of monumentality. These photos portray the appropriation of the world through an objectifying gaze, a homogenous space, and a timeless, frozen moment, ultimately creating a disembodied point of view. Surprisingly, it is the drawings (as opposed to the photograph, which created an abstract spatio-temporal unity) that capture the elusive moment: these images create instantaneity, and present the encounter between the marchers and the spectators as a peculiar and singular event.

Technical limitations of photography at the time meant that the event was not only difficult to capture, but the spatial and temporal structure of the parade presented the

22) Tomsics, „Az eseményképtől,” 227–228.



Fig. 3: Reproduction of a painting by László Pataky (?). Source: *Új Idők*, June 21, 1896, 614.

photographers with seemingly insurmountable challenges. While textual descriptions provide a long list of the marchers, their costumes, weapons, and behavior, and meticulously document the route, the photographer has only a single moment to take a picture as the procession is constantly in motion. The bird's-eye view images make the national space created by the procession comprehensible while depriving the viewer of the experiential quality that the articles emphasize and describe in their plastic images. The abstract moment of transcending the whirl of the procession, which creates spatial divisions and compositions using the participants' bodies, corresponds to a disembodied point of view that constitutes space as homogenous and time as a frozen and immortalized moment.

In contrast to the homogenized space-time of photographs, the cyclorama promises a double perspective: to give a comprehensive view, guaranteeing legibility, while also representing the event in its immersive details through a multiplicity of sensory impressions. Such a painting was commissioned by the Feszty Hungarian Cyclorama Society in early 1897. According to the surviving contract,²³⁾ the company commissioned the academic painter Ferenc Eisenhut to depict the procession of June 8, with all the participants marching at a specific place and moment in front of the Royal Castle of Buda and the royal family. The viewing platform of the monumental circular painting was set in one of the towers of the palace. The moment when the lords with flags pass the king and fly their flags in

23) The text of the contract was included in Olga Ninkov's dissertation "Eisenhut Ferenc élete és munkássága" (PhD diss., Eötvös Loránd University Budapest, 2009), 225–228.



Fig. 4: The main scene of the cyclorama (illustration based on a photograph by Károly Divald). Source: *Vasárnapi Újság*, August 14, 1898, 560.

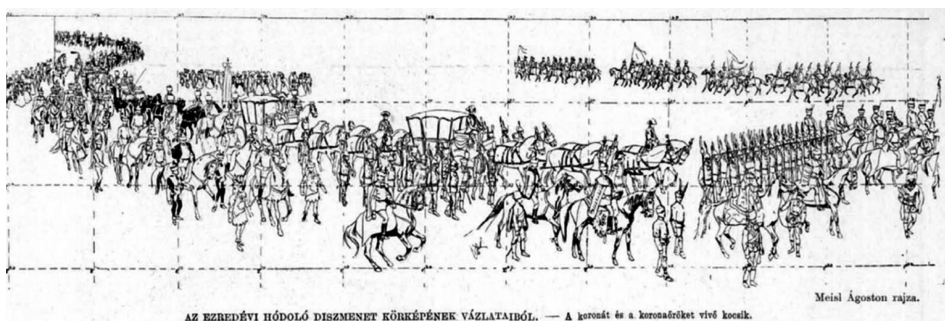


Fig. 5: Detail of the cyclorama's sketch in the form of a grid, to be projected and transferred to the canvas (drawing by Ágoston Meisl). Source: *Vasárnapi Újság*, August 14, 1898, 562.

homage was highlighted as the main scene.²⁴⁾ However, to capture all the important moments of the one-day event, Eisenhut had to change the actual arrangement of the procession: the spatial compression carried out in the circular image necessarily showed the participants at different moments as opposed to the actual procession. Transforming the linearity of the procession into a totalizing unity was considered by the critics a compositional feat achieved by the painter of the cyclorama.

24) The panorama painting is preserved at the Hungarian National Gallery; it was not exhibited since its original display for the public.

The unity of space and time characteristic of a panorama, the encapsulating power of the moment, was in fact used by Eisenhut to provide an encyclopedic account of millennial Hungary, displaying all the major figures of the Hungarian elite and all the iconic sites in Budapest that reinforced the link between the millennial past and the present. This was also the purpose of the guide to the panorama, which provided the key to deciphering the numbered arrows placed in the viewing area, listing cities and counties and mentioning each person who appeared in the picture by name. The “faithful” portraits of more than a thousand men on horseback, two companies of hussars, dozens of carriages, hundreds of horses and spectators were not only painted from life, as the contract stipulated, but also using portrait photographs. The listing of the prominent figures of contemporary Hungary, identified by name by the guide, complemented the immersive mechanism of the panorama in that it not only kept national memory alive but also archived the present.

The legitimization for the creation of the panorama was the need to remedy the “only defect” of the procession, that it “disappeared, passed away, irretrievably receded from our sight.”²⁵⁾ The panorama did not only capture the transitory event but gave a totalized image of the nation that could be seen as complete and closed. In achieving this effect, the panorama was described as a combination of the advantages of two new and rival media — the comprehending effect of photography and the lively evocative effect of the moving image: “The panorama is nothing more than the *photography* of the millennial Hungarians [...] which captured with *cinematographic* excitement the most colorful day of the millennium.”²⁶⁾

Enter the Lumière Films

Of the six unnamed Lumière films mentioned by Hungarian sources,²⁷⁾ three have survived.²⁸⁾ The first two, in the order of the Lumière catalog, are *Cortège de la couronne* (No. 271) and *Cortège du sceptre royal* (No. 272), described as “two pictures taken at the celebrations of the millennium of the Hungarian kingdom.”²⁹⁾ The first shows a procession of four carriages, the second a procession of horsemen and footmen in historical costumes. The third surviving film, *Pont suspendu* (No. 273), is an unstaged street scene re-

25) N.N., “A hódolat napja,” *Pesti Hírlap*, June 9, 1896, 4.

26) N.N., “Az új körkép,” *A Hét*, August 7, 1898, 511, [italics mine].

27) Géza Paur, “Élő fényképek” [Living Photographs], *Vasárnapi Újság*, February 7, 1897, 90–91.

28) The Hungarian National Film Archive acquired the 3 Hungarian-themed Lumière shots from the Budapest coffee house owner József Vanek, from which copies were made in the 1960s. In 2021, the original camera negatives were obtained from the French film institute, scanned with a 4K scanner and presented at the Ludwig Museum’s exhibition on Hungarian film history commemorating 120 years of Hungarian filmmaking. (An online version of the exhibition in Hungarian and English is available here: *Wide Angle — Visual Exhibition on Hungarian Film History*, accessed August 31, 2023, <https://wideangle.nfi.hu/>). However, the restoration of the Lumière films is not yet complete, and further image restoration work could make the image even sharper and clearer.

29) Michelle Aubert and Jean-Claude Seguin, eds., *La production cinématographique des Frères Lumière* (Paris: Bibliothèque du Film, Diffusion, CDE, 1996), 60.

corded at the end of the Chain Bridge, focusing on pedestrians, the movement of vehicles, and the use of urban space.³⁰⁾

How do the procession films enter the textual and visual space outlined above? In the Lumière catalog, there is a whole series of moving images with the terms “cortège” or “défilé” in the title, meaning “procession” or “parade.” Most of them show official, courtly, or state parades as part of feudal or military ceremonials, but there are also some recordings of carnival and sports parades. The most intensively filmed parade in this early period was probably the jubilee procession of June 22, 1897, celebrating the 60th anniversary of Queen Victoria’s reign, which was attended by 50,000 soldiers from all over the British Empire and displayed the grandeur, power, and exotic spectacle of the colonial empire. Filmmaking companies had bought advantageous vantage points along the route of the march well in advance, and among the 40 cameramen representing 20 film companies were also the Lumière operators.³¹⁾

Actuality films like these, showing political events, served as newsreels while also spreading the image of a country, region, or place worldwide. The parade itself was a planned and marketed event, but its cinematic recording and distribution could propagate it globally. It was designed to foster Hungarian national pride, and hence watching the Lumière films was considered a patriotic duty in Hungary, as one advertisement of the Lumière screenings suggests:

At the Royal Grand Hotel, the procession of June 8 is producing a constant and great interest in the cinematograph owned by August and Louis Lumière. The holy crown bearer and the ornate carriage in which Prince Eszterházy and Kálmán Tisza are seated are a real spectacle. None of the true Hungarians should miss to see it.³²⁾

Here, national pride and consciousness are nurtured by the spectacular character of the films. Apart from this blurb, no other description of the films’ reception has survived.

However, other readings of the procession films were opened up by their global circulation for different audiences.³³⁾ Actuality films transformed the local into global spectacles and thus translated national specificities into marketable images. Frank Kessler describes one way the “national” is constructed in early film in terms of the circular “logic of tourism,” according to which “the authentic has to correspond to the cliché, and thus the cliché determines what can appear as authentic.”³⁴⁾ The picture of the Hungarian procession published in the Parisian magazine *Illustration* could have functioned as such an exotic image, the “typical authenticity” of the “oriental” grandeur admired also by the for-

30) I am dealing with the specific aesthetics of the early street film in my chapter “Street Images: The Public Space of the City in Photographs and Moving Images,” in *From the Fairground to Cinema*, 115–140.

31) Ian Christie, “A very wonderful process: Queen Victoria, photography and film at the fin-de siècle,” in *British Monarchy on the Screen*, ed. Mandy Merck (Manchester: Manchester University Press, 2016), 23–46.

32) *Fővárosi Lapok*, July 12, 1896. (The surviving films do not show the carriage carrying the crown).

33) One source reports that the Hungarian films are screened in New York (Paur, *Élő fényképek*); they are also programmed in Lyon on June 28 and July 5, 1896 (see note 29).

34) Frank Kessler, “Images of the ‘National’ in Early Non-Fiction Films,” in *Early Cinema and the ‘National’*, eds. Richard Abel, Giorgio Bertellini, and Rob King (Eastleigh: John Libbey Publishing, 2016), 24.



Fig. 6: The drawing published in *Illustration*, a *Parisian magazine* (reproduced in *Magyar Gépíuszt*, June 28, 1896, 440).

eign diplomats.³⁵⁾ In this image, the spectators in the background are hardly visible, while the main subject is the “oriental” splendor of the lords and their footmen riding in front of the royal palace.

Moving pictures of the procession may have reinforced such stereotypes, both for domestic and foreign audiences. Yet, I would like to argue that in the Lumière filmmaking paradigm, the official pathways for social imaginary and collective identity that prevailed mainly in newspaper reports were not necessarily characteristic, and that procession films also created a visual register different from that of professional photography and the cyclorama.

Both shots were taken from approximately the same location, from slightly different angles close to the spectators. The scene is Dísz [Parade] Square, part of Buda Castle, with the present-day Korona coffee house in the background. The windows of the building were decorated with flags and draperies. In the first shot (*Cortège de la couronne*), four ornate carriages pass by, and the horses are led by footmen dressed in historical uniforms. Prior to the carriages’ appearance, there is a temporal gap when the film viewer can scan the audience on the opposite side of the square — some of them have taken refuge under the shelter of parasols, move their fans, and someone blows smoke from a pipe. It is not quite visible, but there appear to be uniformed police officers or soldiers with swords standing every few meters in front of the lines. In contrast to these mundane scenes, the passengers in the carriages are not visible, although a few moving figures can be seen through the windows of the carriages. (In the panorama painting, the lords traveling in closed carriages were included in the middle of spectators in order to make them recognizable.)

The movement of the procession in the second shot (*Cortège du sceptre royal*) is less solemn, more focused on unexpected moments. The lords, carrying banners or weapons, march on horseback, accompanied by cavalry and footmen. Between the spectators on the

35) x-y [Kálmán Mikszáth], “Némely észrevételek a bandériumról,” *Pesti Hírlap*, June 10, 1896, 1–2.



Fig. 7: The parade is leaving the Buda Castle towards the Matthias Church (photo by the Dunky brothers). Published in *Új idők*, June 21, 1896, 616. Source: Budapest History Museum

opposite side and the marchers is a waiting line of chariots. At the beginning of the shot, one of the horses rears, the footmen try to restrain it, and then it dances out of the frame. In the foreground, a mounted police officer steps in front of the spectators' line, then turns back and passes the camera once more, swinging with one hand on the hip. A single man dressed in bourgeois clothes can also be seen on the edge of the procession line. The approximate hour of the recording can be deduced from the direction and location of the procession. On the morning of June 8, the procession passed through Dísz Square on its way to Matthias Church to take the crown on display to the Parliament. A professional photograph of this scene taken by the Dunky brothers (later court photographers) has survived, which in many ways is a counterpoint to the Lumière shots.

The photograph gives an "establishing shot" to the Lumière films, which are shot from eye level and whose point of view is located in the crowd of spectators (somewhere in the lower right corner of the photograph). From the abstract, disembodied position of the bird's-eye view, a summary, overall visual image of the procession emerges in the photograph, which frames the space and freezes time, obliterating the moment, the sense of instantaneity. In contrast, the film frames and samples the space, presenting the procession not as a frozen moment in a timeless order but as a succession of random and unpredictable moments. The film camera embodies the physical position of the audience, which is almost never shown in professional photographs but only in amateur ones.

The challenge faced by the Lumière cameramen was not only to frame the space in order to highlight physical movement but also to compose movement in time. In response to the material-formal question of how to use the approximately 50 seconds of shooting time available in order to maximize the spectacular movements in the frame, Lumière operators used depth of field afforded by the wide-angle lens. In almost all of Lumière films, the fixed-frame shots offer dynamic compositions in movement. In order to organize and control movement in time and space, it was also necessary to anticipate the course of possible movements. This is presumably why actuality films often turned to such pre-arranged and controllable movements of social choreography as parades or movements con-

trolled by traffic rules.³⁶⁾ In this way, the procession films re-choreographed the festive event within the terms of cinematic space and time while offering new ways of spectatorship.

In the films, the procession enters from the left and leaves on the right. The compositional role of the procession's direction is reinforced by the fact that in the first shot, at the beginning of the film, most of the space is empty, filled with movement as the procession members from the left pass in front of the camera. The route, as in the overhead shots, is delineated by the line of spectators, but the contrast between the movement of the marchers and the standing spectators in the moving image is striking. The spacing between the marchers, which is a compositional element in the Dunky brothers' photograph as well, is expressed in the moving image as a visual rhythm, a dynamic of movement. In the filmed procession, each figure is a continuation of the line, its appearance characterized by a mixture of predictable and unpredictable, random moments. By composing the direction of the procession from left to right in the image and choosing a framing that makes the individual marchers visible, the filmmaker has subordinated the procession to the temporal process in which the "reading" of the figures entering the frame unfolds.

In *Cortège de la couronne*, the only marchers visible are the footmen. There is a plethora of casual and incidental details catching the eye: the footmen are all wearing similar uniforms and mustaches, but each is "marching" differently, some with wide stances, some in a soldierly way, others are measured, some of them comic, some serene; the horses are



Fig. 8: Still from *Cortège de la couronne* with the small-stature footman in the center (1896)

36) For an excellent discussion of the Lumière cameramen's role and problematizing the opposition between the "spontaneity thesis" and "complete mastery," see Livio Belloi, "Lumière and His View: the cameraman's eye in early cinema," *Historical Journal of Film, Radio and Television* 15, no. 4 (1995), 461–474.



Figs. 9–10: Stills from *Cortège du sceptre royal* (1896)

twitching their reins, held tight or loose; the small-stature footmen accompanying the last carriage gives a quirky impression, and so on. In contrast, the dignitaries in the closed carriages are not visible, while the mirrors in the receding carriage-windows sometimes gleam with a wall of spectators.

Cortège du sceptre royal shows the participants in a more spectacular scene. Individually and as a group, we can observe how they react to being looked at. The interplay between the movements of horses, riders, and footmen and the direction of their gaze (to the right and left, towards the audience, some looking backward as if waiting for something) offers various perspectives for inferring similarities, differences, general and individual, unique characteristics between participants. Here, the marchers, who are seen as representing the nation, are literally given a “face,” but it is not their identifiability that is important — in contrast to the recognizable and numbered, named faces of the cyclorama. Their random or deliberate movements become endlessly repeatable due to the moving image record, such as the rider of a rearing horse trying to react with dignity or the mounted policeman who, occupying the foreground of the image, turns back to pass again in front of the camera. The movement in the foreground eliminates the distance and makes both the viewer’s and the policeman’s bodily presence palpable. The saturated image also makes us aware of the camera’s presence, denying the possibility of the abstract, totalizing external gaze, giving a physical-material occupation of space instead.

Contrary to the text of the Hungarian advertisement, the Lumière films do not glorify patriotic sentiment. Thus, it can perhaps be said that contrary to newspaper accounts, the films are not linked to markers of national identity and fail to express national progress, pride, and unity. Instead of presenting ritual and sublime actions, they foreground a randomly extracted space-time that does not link identity to an organically accessible past nor to the emotional community of marchers and audience. The Lumière films do not aim at representing the procession of history nor the present perceived as an afterimage of the past, as newspaper articles conceptualized the procession.

The visual register of the Lumière films is also different from other visual media. Unlike the image published in the Parisian *Illustration*, they do not orientalize, even if that was the intention of the Lyon-based company. They do not impose a comprehensive view of the event by staging a neutral, homogeneous space and a frozen time, as the aforementioned professional photographs do, nor do they aspire to an encyclopedic synthesis, as the cyclorama does. Rather, the procession emerges as a montage of the participants unexpectedly marching into the frame, as a configuration of arbitrarily chosen moments and cut-out sections of space. The national space and time, symbolically represented by the procession, can be constructed by the film viewer through the specific places and series of chance moments the marchers pass through, in an interplay of continuity and discontinuity, the expected and the accidental. In this way, the actuality film, as a record of a single event that happened in front of the camera, disconnects the visual markers of national space and time of the millennium from the conventions and spectatorial positions used in contemporary media.

In her book elaborating on the many ways in which time was rethought at the turn of the 19th and 20th centuries, Mary Ann Doane argues that contingency and chance served as tools to disrupt and counteract the homogenizing and rationalizing effect of standard-

ized time in modernity.³⁷⁾ In the Hungarian publicity of the time, the rupture caused by modernization was accompanied by many other structural transformations: breaking with a past conceived through an organic continuity with the present, democratizing the concept of the nation as a collective identity to be experienced by anyone, not just those “embodying a higher power.” Although the photographs, the paintings, and the cyclorama showcased some modern features as well, by homogenizing time and space, focusing on a single transitional moment, and archiving the present in an encyclopedic manner, respectively, moving images, I argue, offered a unique visual experience for the contemporary viewer. Recording the procession from an actual point of view, they presented fragments of the event with an overabundance of detail and random moments, making a totalizing or hierarchical view of the event impossible. As James Lastra put it, early moving images, especially in the “parade mode,” brought about a rupture with former pictorial norms and introduced a new mode of image production. Traditional pictorial composition involved highlighting and subordinating elements in order to achieve pictorial unity, whereas moving images presented views as necessarily fragmented: “hunted” and “captured” images of a preexisting world “passing by.”³⁸⁾ Even if contingency was faked, or the operators exerted some control in arranging the visual field,³⁹⁾ this new mode of image production “dramatized the experience of seeing,”⁴⁰⁾ and exemplified an embodied vision characterized by incompleteness, instantaneity, and randomness.

These images of the procession, as others of the same kind, obviously could have been subordinated to different ideological purposes: as sources of national consciousness and pride (as the Hungarian ad stipulated), globally marketable images of national stereotypes (which may have been the intention behind international distribution), markers of immediacy annihilating temporal and spatial distance (according to the modernity thesis), or images serving narrative purposes (as Lastra concludes). However, they also could have served a public function to mediate between the private and the public sphere, which, according to Habermas, is precisely a structural condition for the emergence of political publicity. Audiences had the possibility to compare their reactions and affects to the representation of the procession in different and visual media or, equally, to juxtapose their visual experiences with others who sat next to them in the movie theater. They also had the opportunity to assess the differences between symbolic markers of different nations as presented in films projected in variety programs.

While Habermas insisted that the mediation between the private and the public can take place through an exchange between the privatized moment of solitary and silent reading and publication in the form of debates in social spaces and the press,⁴¹⁾ early cin-

37) Mary Ann Doane, *The Emergence of Cinematic Time: Modernity, Contingency, the Archive* (Cambridge and London: Harvard University Press, 2002).

38) James Lastra, “From the Captured Moment to the Cinematic Image,” in *The Image in Dispute: Art and Cinema in the Age of Photography*, ed. Dudley Andrew (Austin: Texas University Press, 1997), 263–292.

39) For an analysis of one version of the *Arrival of the Train* (1897) as staging the profilmic scene, see Martin Loiperdinger, “Lumière’s *Arrival of the Train*: Cinema’s Founding Myth,” *The Moving Image: The Journal of the Association of Moving Image Archivists* 4, no. 1 (2004), 89–118.

40) Lastra, “From the Captured Moment to the Cinematic Image,” 274.

41) “Private reading has always been the precondition for rational-critical debate,” Habermas, *The Structural Transformation of the Public Sphere*, 158.

ema, too, participated in the creation of a new type of publicity. Moving images both privatized the viewing experience by embodying vision and made it collective by gathering people from different social backgrounds as an audience. Cinematic spectatorship juxtaposed local, national, and global contexts by connecting face-to-face spectatorial relations and technologically mediated images. By widening the public sphere, it helped to form a national imaginary based on debate and consensus rather than an image of the nation imposed from above.

References

- Abel, Richard, Giorgio Bertellini, and Bob King, eds. *Early Cinema and the "National"* (Eastleigh: John Libbey Publishing, 2016).
- Aubert, Michelle and Jean-Claude Seguin, eds. *La production cinématographique des Frères Lumière* (Paris: Bibliothèque du Film, Diffusion, CDE, 1996).
- Balázs, Béla. *Early Film Theory: Visible Man and The Spirit of Film*, ed. Erica Carter (New York and Oxford: Berghahn Books, 2009).
- Belloi, Livio. "Lumière and His View: the cameraman's eye in early cinema," *Historical Journal of Film, Radio and Television* 15, no. 4 (1995), 461–474.
- Carpignano, Paolo. "The Shape of the Sphere: The Public Sphere and the Materiality of Communication," *Constellations* 6, no. 2 (1999), 177–189.
- Carter, Erica. "The Social Body of Béla Balázs," *New German Critique* 47, no. 3 (2020), 7–20.
- Christie, Ian. "A very wonderful process': Queen Victoria, photography and film at the fin-de siècle," in *The British Monarchy on Screen*, ed. Mandy Marck (Manchester: Manchester University Press, 2016), 23–46.
- Cram, E., Melanie Loehwing, and John Louis Lucaites. "Civic Sights: Theorizing Deliberative and Photographic Publicity in the Visual Public Sphere," *Philosophy & Rhetoric* 49, no. 3 (2016), 227–253.
- Doane, Mary Ann. *The Emergence of Cinematic Time: Modernity, Contingency, the Archive* (Cambridge and London: Harvard University Press, 2002).
- Finnegan, Cara A. and Jiyeon Kang. "'Sighting' the Public: Iconoclasm and Public Sphere Theory," *Quarterly Journal of Speech* 90, no. 4 (2004), 377–402.
- Fraser, Nancy. „Rethinking the Public Sphere: A Contribution to the Critique of Actually Existing Democracy," *Social Text*, no. 25–26 (1990), 56–80.
- Füzi, Izabella. *A vurstlitől a moziig: A magyar vizuális tömegkultúra kibontakozása (1896–1914)* [From the Fairground to Cinema: Emergence of Visual Mass Culture in Hungary (1896–1914)] (Szeged: Pompeji, 2022).
- Füzi, Izabella. "Face or Ornament of the Masses? Balázs with Kracauer," in *Wissen — Vermittlung — Moderne: Studien zu den ungarischen Geistes- und Kulturwissenschaften um 1900*, ed. Csongor Lőrincz (Köln, Weimar, and Wien: Böhlau Verlag, 2016), 365–389.
- Füzi, Izabella. "Mozgó fényképek: The scandal and debate around moving images in early Hungarian cinema," *Early Popular Visual Culture* 21, no. 4 (2023), 451–470.
- Gerő, András. *Modern Hungarian Society in the Making: The Unfinished Experience* (Budapest, London, and New York: Central European University Press, 1997).

- Habermas, Jürgen. *The Structural Transformation of the Public Sphere: An Inquiry into a Category of Bourgeois Society* (Cambridge: The MIT Press, 1989).
- Hansen, Miriam. "Early cinema, late cinema: permutations of the public sphere," *Screen* 34, no. 3 (1993), 197–210.
- Kessler, Frank. "Images of the 'National' in Early Non-Fiction Films," in *Early Cinema and the „National”*, eds. Richard Abel, Giorgio Bertellini, and Rob King (Eastleigh: John Libbey Publishing, 2016), 22–26.
- Kőhádi, Zsolt. *Tovamozduló ember tovamozduló világban: A magyar némafilm 1896–1931 között* (Budapest: Magyar Filmintézet, 1996).
- Lastra, James. "From the Captured Moment to the Cinematic Image," in *The Image in Dispute: Art and Cinema in the Age of Photography*, ed. Dudley Andrew (Austin: Texas University Press, 1997), 263–292.
- Leone, Massimo. "Transcendence and Transgressions in Religious Processions," *Signs and Society* 2, no. 2 (2014), 314–349.
- Loiperdinger, Martin. "Lumière's 'Arrival of the Train': Cinema's Founding Myth," *The Moving Image: The Journal of the Association of Moving Image Archivists* 4, no. 1 (2004), 89–118.
- Magyar, Bálint. *A magyar némafilm története* (Budapest: Új Palatinus, 2003).
- Mikszáth, Kálmán. "A bandérium," *Vasárnapi Újság*, June 21, 1896, 414.
- Nagy, László. "Le nationalisme hongrois et les célébrations du millénaire de 1896," in *Les nations européennes entre histoire et mémoire, XIX–XX siècles*, eds. Francis Démier and Elena Musian (Nanterre: Presses universitaires de Paris Nanterre, 2017), 101–108.
- N.N. "A hódolat napja," *Pesti Hírlap*, June 9, 1896, 4.
- N.N. "Az új körkép," *A Hét*, August 7, 1898, 511.
- N.N. "A hódoló díszmenet," *Budapesti Hírlap*, June 9, 1896, 1.
- Ninkov, Olga. "Eisenhut Ferenc élete és munkássága" (PhD diss., Eötvös Loránd University Budapest, 2009).
- Paur, Géza. "Élő fényképek" [Living Photographs], *Vasárnapi Újság*, February 7, 1897, 90–91.
- Taylor, Charles. *Modern Social Imaginaries* (Durham and London: Duke University Press, 2004).
- Tomsics, Emőke. "Az eseményképtől a riportfotóig: A fotográfia a képes sajtóban az 1880-as és az 1900-as évek között," *Folia Historica*, no. 31 (2016), 203–266.
- Varga-Kuna, Bálint. "A millennium és a nemzetiségek," *Magyar Kisebbség*, no. 1–2 (2009), 93–105.
- Wide Angle — Visual Exhibition on Hungarian Film History*, accessed August 31, 2023, <https://wideangle.nfi.hu/>.
- x–y [Kálmán Mikszáth]. "Némely észrevételek a bandériumról," *Pesti Hírlap*, June 10, 1896, 1–2.

Filmography

- Cortège de la couronne* (Auguste and Louis Lumière, operator Charles Moisson, 1896)
- Cortège du sceptre royal* (Auguste and Louis Lumière, operator Charles Moisson, 1896)
- Metropolis* (Fritz Lang, 1927)
- Pont suspendu* (Auguste and Louis Lumière, operator Charles Moisson, 1896)

Biography

Izabella Füzi is an associate professor at the Visual Culture and Literary Theory Department, University of Szeged (Hungary). She is chief editor of the online film studies and visual culture journal *Apertúra* (www.apertura.hu). She has previously written on narrative theories in relation to film, mediality, and spectatorship. Her research on early Hungarian cinema has been published in the book *From the Fairground to Cinema: The Emergence of Visual Mass Culture in Hungary (1896–1914)* (Szeged: Pompeji, 2022) (in Hungarian).

(Více než) kompetentně o nekompetenci

Becky Bartlett, *Badfilm: Incompetence, Intention and Failure* (Edinburgh: Edinburgh University Press, 2021).

Jméno herce Toma Neymana bude většině filmových badatelů, profesionálů i fanoušků pravděpodobně neznámé, stejně jako jím ztvárněná postava mistra v černočerveném hábitu, jež na nás poněkud zaskočeně hledí z obálky knihy *Badfilm: Incompetence, Intention and Failure*¹⁾ od britské filmové teoretičky Becky Bartlett. Pro úzkou skupinu zájemců o marginální oblasti kinematografie jde přitom o slavnou figuru, známou díky filmu *Manos: The Hands of Fate*, který se spolu s díly amerického filmaře Edwarda D. Wooda Jr. (*Glen, nebo Glenda*, *Nevěsta monstra*, *Plán 9 z vesmíru*) či snímkem *Robot-monstrum* zapsal do dějin jako jeden z nejhorších filmů všech dob. Zatímco zájem o kánony nejlepších filmů a režisérů (auteurů) se přežil s nástupem nové filmové historie na sklonku 70. let, díla z opačného konce pomyslného spektra se pod drobnohled vědy zatím dostávala jen zřídka. Právě na tuto oblast se v rámci svého vědeckého i pedagogického působení zaměřuje Bartlett, jak lze ostatně vytušit z názvu její knižní prvotiny.

To neznamená, že by autorka svou činností objevovala zcela neznámé kraje.²⁾ Objekty jejího zájmu se nacházejí v oblasti „parakinematografie“³⁾ (paracinema), kterou již delší dobu popularizují zainteresovaní filmoví kritici (bratři Harry a Michael Medvedovi) i akademici (James Hoberman, Mark Jancovich, Jeffrey Sconce...). Z rozlehlé sféry zahrnující různé typy filmů stojících mimo střední proud i festivalový okruh⁴⁾ si vybrala skupinu děl označovaných jako *badfilms*,⁵⁾ navázala tak na badatele, jako je Guy Barefoot či I. Q. Hunter, a jala se blíže zkoumat tvorbu, kterou se dříve v širším měřítku zabývali odborníci z „kultovních studií“ (cult studies) (4). *Badfilms* jsou podle Bartlett „v první řadě charakteri-

1) *Badfilm*: Neschopnost, záměr a selhání.

2) Na dotyčné téma před vydáním své knihy, v roce 2019, publikovala dva články a přispěla jednou kapitolou do sborníku *The Routledge Companion to Cult Cinema* (Becky Bartlett, „It happens by accident: Failed intentions, incompetence, and sincerity in badfilm“, in *The Routledge Companion to Cult Cinema*, eds. Ernest Mathijs – Jamie Sexton (London – New York: Routledge, 2020), 40–49).

3) Jeffrey Sconce, „Trashing the academy: Taste, excess and an emerging politics of cinematic style“, *Screen* 36, č. 4 (1995), 371–393.

4) Tamtéž, 372.

5) Výraz *badfilm* je neologismus, jenž ani dnes nenajdeme v oxfordském slovníku. Poprvé se podle Bartlett objevil ve fanzinu *Zontar, magazin z Venuše* (3), jenž se věnoval filmům tak nezdařilým, až byly pro určitou část publika atraktivní, na rozdíl od standardně nezdařilých filmů („bad films“). Český jazyk není schopen postihnout distinkci mezi „bad films“ a „*badfilms*“, protože v této recenzi zůstane termín nepřeložen.

stické inkompetenci, která je typicky umocněna nuzotou a mimořádně omezujícími produkčními podmínkami“ (3). Na základě starší literatury mezi jejich poznávací znaky řadí technické nedostatky, nesouvislé příběhy, nepřesvědčivé herectví, bizarní dialogy, selhávající snahu o dosažení spektaklu či špatný zvuk (11).

Ani *badfilms* však nejsou tak úzce vymezenou skupinou, aby se jí Bartlett v rámci knihy mohla věnovat vcelku. Svůj výzkum omezila na filmy, které se v 70. a 80. letech objevovaly v rámci žebříčků nejhorších filmů všech dob⁶⁾ a dodnes slouží jako etalon konstrukčních parametrů *badfilms* (173). Zpravidla jde o snímky, které vznikly ve Spojených státech v 50. a 60. letech, kdy se pod vlivem proměny celého systému americké kinematografie rozrostl segment nezávislého filmu a mimo jiné začal plodit i technicky výrazně podprůměrné snímky (8). Namísto, aby byly zapomenuty, staly se koncem 60. let potravou pro televizní vysílání, a v následujících dvou dekadách se tak vrátily k divákům, kteří měli příležitost s kritickým odstupem zhlédnout tvorbu známou ze svého mládí (9).

Kromě historického kontextu osvětlujícího existenci fenoménu *badfilms* nabízí Bartlett také metodu, jak je v praxi rozpoznat. Zcela klíčový je pro ni tvůrčí záměr (intention), jemuž věnuje celou druhou kapitolu své knihy (20–40). Skrze něj je totiž schopna oddělit *badfilms* od uměleckých filmů (například když Jean-Luc Godard cíleně porušuje zavedené stylistické a narativní normy) a pastišů, které se k *badfilms* pouze odkazují (např. *Attack of the Killer Tomatoes!*, *Černej dynamit*). *Badfilms* totiž nejsou jednoduše špatné, musí být mimořádně *nezdařilé*. A nezdar lze potvrdit pouze se znalostí původního záměru — v těchto případech dosáhnout bezešvé plynulosti filmů natočených v klasickém hollywoodském stylu. Například tvůrci snímku *Netvor z Yucca Flats* nerespektují konvence střihové skladby, přestože jejich cílem nebylo experimentovat s formou. Nesrozumitelný výsledek jejich práce tak může být označen za *badfilm*, navzdory svým surrealistickým kvalitám (148). Z rozporu mezi původním záměrem a jeho realizací podle Bartlett vyplývá rozmanitost možných chápání *badfilms*, respektive jejich hodnota. Ta nespočívá (pouze) v diváckém požitku, ale v samotné nezdařilosti filmů, která má potenciál pozorným divákům rozšiřovat obzory. Proto je důležité, aby nezdařilost vyplývala z neschopnosti a nebyla cíleně konstruovanou jako v případě vzpomínaných imitací (3).

Nabízí se otázka, nakolik je divák prohrěšky proti konvencím filmové řeči schopen identifikovat a tolerovat — i všeobecně uznávané a ceněné filmy obsahují množství logických lapsů či technických nedostatků. Dělicí linií je pro Bartlett míra přesvědčivosti konkrétního filmu. Zatímco zdařilé filmy jsou vtahující, a právě klasický styl jim pomůže zastřít případné nekonzistence, *badfilms* jsou nepřesvědčivé, anti-iluzivní, neboť nesprávně užitými postupy obrací pozornost diváků od diegeze k samotné konstrukci filmu. Tento postup musí být natolik výrazným, aby byl široce rozpoznáván, akceptován, a zajistil tak filmu pozici v rámci nelichotivého kánonu (167). Byť je tedy identifikace díla coby *badfilmu* závislá na recepci, podle Bartlett ji lze obhájit skrze patrné stylistické odchylky (3) a špatnost/nezdařilost považovat za objektivní kvalitu. Stěžejní část své knihy tak věnuje analýze složek filmového jazyka v rámci *badfilms*: zvuku (třetí kapitola, 41–69), herectví (pátá kapitola, 102–132) a střihu (šestá kapitola, 133–161).

6) Mimo jiné například v knize *The Golden Turkey Awards* Harryho a Michaela Medvedových. Harry Medved – Michael Medved, *The Golden Turkey Awards: The Worst Achievements in Hollywood History* (New York: Perigee Trade, 1980).

Formální postupy v *badfilms*

Téma špatného zvuku, a především nesprávně nasazených hlasů, slouží Barlett jako vstupní brána do formálně-analytické části knihy, neboť zvuk identifikuje jako složku zásadní pro přesvědčivost výsledného díla. V centru její pozornosti stojí užití voiceoveru a dabingu (postsynchronů). Nejdříve se badatelka podrobně zabývá sci-fi hororem *Monster a Go-Go*: přibližuje problémy, které provázely jeho produkci, a vysvětluje, jak měl dodatečně přidaný voiceover udržet film pohromadě. Jeho výsledný efekt je však opačný, neboť vypravěč uvádí ve vztahu k obrazům nesprávné informace (50–53). Následně se autorka zabývá filmy *Netvor z Yucca Flats* a *The Creeping Terror* s nefungujícími postsynchrony, na jejichž přesnost jsou Američané obzvláště citliví (58). Každé takové selhání vytváří podhoubí distancované divácké pozice, která je pro recepci *badfilms* charakteristická. Vhodně zvolený a názorný úvod do problematiky dále „umožňuje divákovi snadněji rozpoznat další příklady selhání ve filmu, jako je narativní diskontinuita, nepřesvědčivé herecké výkony, špatná výprava a selhávající pokusy o spektakl“ (68).

Druhou ze zvolených složek představuje herectví, jehož správná podoba se definuje obtížněji než u exaktních disciplín (předchozího) zvuku a (následujícího) střihu. Bartlett trvá na jeho „neviditelnosti“ (132), ergo kvalitě spojované s klasickým hollywoodským stylem.⁷⁾ Takový požadavek se však rozchází s přejatou, dosti obecnou definicí dobrého herectví z úvodu kapitoly: „herec by měl směřovat k zpodobnění plně rozvinuté, koherentní postavy se stejnou hloubkou a složitostí, kterou bychom očekávali od skutečné osoby“ (104–105). Na druhou stranu autorka nezkoumá pouze herecký výkon, ale ptá se, kterak je atraktivním pro diváky v kontextu dalších informací dostupných o daném herci a filmu. Na příkladu Bély Lugosiho (*Nevěsta monstra, Plán 9 z vesmíru*) ukazuje, jak může dojemný osobní příběh divákům pomoci ignorovat špatně zahranou filmovou postavu a vytvořit si vztah přímo k jejímu představiteli. Během tohoto procesu pak splývá herec s rolí, stejně jako kategorie dobrého a špatného výkonu (132).

V rámci kapitoly o herectví nabízí Bartlett ještě případovou studii o kultovním potenciálu výkonu Pat Barrington v *badfilmu* *Orgie mrtvých*, který však nebyl naplněn — snad kvůli nedostatku zákulisních informací o dané herečce (123). Lze souhlasit se závěrem tohoto mikro-výzkumu, v němž autorka konstatuje, že „vystupování v kultovním filmu ještě nikomu negarantuje status kultovní hvězdy“ (123), na druhou stranu tak neodpovídá na otázku položenou v úvodu: „Může si špatný herec vypěstovat kultovní reputaci, pakliže diváci odvíjí svůj vztah k němu primárně, či dokonce výhradně, na základě textu [filmu] samotného?“ (119) Fakt, že se tak nepodařilo proslavit Pat Barrington, neznamená, že tomu tak musí být vždy.

Poslední kapitola zaměřená na filmovou formu čerpá z obou předešlých. Bartlett se v ní vrací k definičně pevné kategorii — střihu —, ale jejím zkoumáním chce tentokrát najít odpověď na konkrétně položenou otázku: proč jsou „některé *badfilms* považovány za „tak špatné, až jsou dobré“, zatímco jiné vzbuzují jen pocity nudy a jednotvárnosti“. (133) Srovnáním střihové skladby filmů *Plán 9 z vesmíru* a *Kletba tvora z bažin* dochází autorka k tomu, že samotná podivnost či nepřipadnost, jakkoli intenzivní, ještě nečiní *badfilm* atraktivním. Stejně podstatný je způsob dávkování těchto „kvalit“. Pokud je střih v *badfilmu* přehnaně zřejmý a vytváří časoprostorové paradoxy jako ve filmech *Plán 9, Manos* či *Netvor z Yucca Flats*, pravděpodobně budou divácky atraktivnější než rigidně poskládaná *Kletba netvo-*

7) Přesnější by možná bylo požadovat např. adekvátní výkon.

ra z bažin nebo Zontar (160–161). Kultovní status divácky méně vstřícných *badfilms* podle Bartlett možná vyplývá právě z jejich nesnesitelnosti: otrlým divákům slouží jako test odolnosti (160). Autorka tak dále nabourává nivelizující bipolární dělení (dobré x špatné) a podtrhuje dříve uvedenou charakteristiku: *badfilms* zpravidla nabízejí „zvláštní kombinaci excesu a ochablosti, vyplněné dlouhými pasážemi dramatické prázdnoty, které přerušují náhlé, disharmonické odchylky v rovině stylu, tónu či toku narace“ (157).

Recyklace záběrů

Svůj multidisciplinární, leč v základu formalistický přístup Bartlett opouští v dosud nezmíněné čtvrté kapitole (70–101), věnované recyklaci záběrů, plagiátorství a špatnému umění. Autorka popisuje častý jev spojený s *badfilms* — začleňování nepůvodních záběrů do vlastního filmu. Nejlepším materiálem byly pochopitelně spektakulární záběry, jejichž krádež (či výpůjčka) snížila výrobní náklady nového filmu a zvýšila jeho atraktivitu. V *Robotovi-monstru* tak můžeme například spatřit stejné právěké scény jako ve fantasy *One Million B.C.* a často využívanými záběry napříč standardními filmy i *badfilms* byly také záběry atomových výbuchů.

Zde se Bartlett dostává k rozličnosti jejich využití. Zatímco prvé jmenované využívají starší materiály přiznaně, *badfilms* jejich původ zastírají a snaží se vyvolat dojem — zpravidla neúspěšně —, že jde o záběry původní. Rozdíl spočívá také v účelu využití těchto obrazů. V „uměleckých“ filmech jsou nepůvodní záběry sofistikovaně uvedeny do nového kontextu (montáž atomových výbuchů doprovozená písní Very Lynn v závěru filmu *Dr. Divnoláska aneb Jak jsem se naučil nedělat si starosti a mít rád bombu*), v *badfilms*, například v *Nevěstě monstra*, plní účel pouhé atrakce (79–80).

Rozporuplný případ z hlediska využití starších záběrů nachází badatelka ve filmu *Glen, nebo Glenda*. Podobně jako snímek *Robot-monstrum* vytěžuje cizí materiály za účelem dosažení spektaklu, oproti němu je ale „(re)prezentuje výrazně odlišnými způsoby, které ústí v odlišné interpretace“ (99). Ty podněcuje estetická nejednoznačnost filmu, plynoucí z ojedinělé souhry formálních prostředků (seriózního kvazi-dokumentárního stylu, nepůvodního materiálu a voiceoveru, 85) v kombinaci s tématem transvestitismu, které dotčným film učinilo atraktivním pro queer komunitu. Na rozdíl od jiných *badfilms* se proto časem o *Glenovi, nebo Glendě* začalo referovat jako o filmu uměleckém nebo „nezáměrně avantgardním“ (accidental avant-garde), čímž se proměnil jeho status, aniž by pozbyl parametry exploatace či *badfilmu*. V jedné z nejinspirativnějších pasáží knihy tak autorka demonstruje křehkost hranice mezi „vysokým“ a „nízkým“ uměním a její mizení pod vlivem času a rekontextualizace díla.

Závěry

V závěru své knihy Becky Bartlett krátce shrnuje dosažené poznatky a přínos studia *badfilms*, který podle ní „poskytuje jedinečnou příležitost zvážit nejen to, jak identifikujeme selhání a jak na něj reagujeme, ale také jak selhání samotné funguje“ (174). Následuje kompilační pasáž, v níž rozebírá některé z notoricky známých, kultovních *badfilms* nového tisíciletí (*Pokoj, Ben & Arthur, Ptákovdemie: Děs a hrůza*), spekuluje o potenciálním kandidátovi na kanonizaci (*Children of the Living Dead*) a sbírá dílčí postřehy o stylistické proměně *badfilms* v čase a tvůrcích/studiích napodobujících jejich styl (*Ztracený kostlivec z Jeskyně rozkladu*).

Na posledních stránkách autorka opět varuje před nebezpečím škodolibé radosti ze sledování *badfilms* (schadenfreude) a vymezuje se vůči jejich zkoumání z hodnotících pozic. Vzhledem k tomu, že vědecky objektivní přístup by v tomto případě měl být samozřejmostí, není třeba dodávat, že také za vznikem těchto filmů stojí práce, peníze a čas tvůrců (5), či citovat patetická prohlášení Charlese Ramireze Berga: „i když to nakonec nevyjde [...] na samotné snaze je cosi posvátného.“ (5) Podobně se v návaznosti na kapitolu o herectví můžeme ptát, zda oceňovat toporný herecký výkon za „upřímnost“ (110), která je nerozeznatelná bez informací, jež film samotný neposkytuje. Respektive je otázkou, jak široký kontext má být při hodnocení filmu brán v potaz. Jakkoli žádoucí a obohacující je stále znovu promýšlet zaběhlé systémy, je také třeba neutopit se v oceánu bezbřehé relativizace a nevzdat se vlastních hodnotových kritérií.

Je však spravedlivé dodat, že Bartlett svým textem nijak neagituje a snaží se podávat co nejvíce nuanovaný pohled. Je třeba ocenit její empatii vzhledem k tomu, že právě *badfilms* byly v minulosti často reflektovány svými nekritickými fanoušky, a dostupné zdroje jsou tak svou spolehlivostí někdy podobné tekutému písku. Stále sice tvoří podstatnou část pramenů, našlapovat je však třeba opatrně, s rozmyslem a zdravou dávkou skepse. Bartlett tak ve svém textu nejednou promýšlí věrohodnost historiků a mýtů, jimiž je oblast parakinematografie prorostlá (např. 67). Přesvědčivě také nabourává autorsky orientovanou perspektivu, jež se často těší právě přízni nadšenců (89), byť jedním dechem upozorňuje na její význam pro komodifikaci *badfilms*. Sama volí přístup velmi inkluzivní: vychází z velkého objemu vědecké literatury k danému tématu i mimo něj (viz osmistránkový seznam: 175–182) a primárních zdrojů v podobně samotných filmů. Jejich jednotlivé formální složky nezkoumá izolovaně, nýbrž v úzkém vzájemném působení (např. 68). Podrobně se věnuje také reáliím produkce, postprodukce i recepce jednotlivých filmů a tyto poznatky propojuje s ostatními, dříve získanými.

Kniha *Badfilm* je cenná nadšením, které dokáže předat pro objekt svého zájmu, i svým kritickým nadhledem. Jejím nevyhnutelným limitem je pochopitelně časoprostorová situovanost. *Neamerické badfilms* budou nutně vypadat jinak (vzpomeňme si na standardně nedokonalé italské postsynchrony nebo excentrické herectví v balkánských filmech), a těžko říct, zda konvence jiných národních kinematografií budou tak robustní jako klasický hollywoodský styl, aby bylo beze zbytku možno použít metodu vycházející z tvůrčího záměru — což sama autorka nabízí na straně 173.

Za úvahu to však stojí. Například v rámci tuzemské kinematografie se vyložene nabízí takto uvažovat o dosud jen zřídka reflektované tvorbě režiséra Oldřicha Kmínka. Minimálně jeho pohádkové variace *Perníková chaloupka* a *Sněhurka a sedm trpaslíků* vykazují mnohé z rysů, které Bartlett považuje za charakteristické pro *badfilms* (špatné herectví a postsynchrony, narativní diskontinuita...). Analýza jejich formy by mohla vysvětlit, v čem se shodují, a čím se případně liší požadavky amerického a českého diváka na dobrý film. Hlubší zamyšlení nad rozdíly mezi americkou a českou filmovou kulturou by pak mohlo vést k odpovědi na otázku, proč se nezúročil jejich kultovní potenciál, kterým podle některých filmových historiků disponují.⁸⁾ V odlišných kontextech lze spekulovat nad existencí specificky českých *badfilms*, jakými by mohla být bizarní normalizující agitka *Hroch* nebo některé povšechně neuspokojivé, porevoluční filmy (dialogie *Playgirls*, *Kanárská spojka*...).

Bartlett uvádí, že *badfilms* se vyplatí sledovat, neboť „nám umožňují rozlišit nesrovnalosti mezi zamýšleným výstupem a reálným výsledkem práce, čímž nás přimějí věnovat pozornost těm produkčním a formálním složkám, které ‚dobré‘ filmy zastírají“ (163). Její knihu má smysl číst coby spolehlivé-

8) Viz např. Martin Šrajec, „Strašidelné pohádky Oldřicha Kmínka“, *Revue Filmového přehledu*, 18. 5. 2021, cit. 4. 12. 2023, <https://www.filmovyprehled.cz/cs/revue/detail/strasidelne-pohadky-oldricha-kminka>.

ho průvodce tímto procesem i srozumitelný úvod do historie *badfilms*. Současně své čtenáře nabádá zajímat se o co nejširší kontext konzumovaných děl, učí je přijímat škálu emocí, jež umění nabízí, v celé své pestrosti — tedy včetně nudy —, a zamýšlet se nad tím, co „špatné“ filmy dělí od „dobrých“.

Jan Bergl (Univerzita Karlova)

Bibliografie

- Bartlett, Becky. „It happens by accident‘: Failed intentions, incompetence, and sincerity in badfilm“, in *The Routledge Companion to Cult Cinema*, eds. Ernest Mathijs – Jamie Sexton (London – New York: Routledge, 2020), 40–49.
- Medved, Harry – Michael Medved. *The Golden Turkey Awards: The Worst Achievements in Hollywood History* (New York: Perigee Trade, 1980).
- Sconce, Jeffrey. „Trashing‘ the academy: Taste, excess and an emerging politics of cinematic style“, *Screen* 36, č. 4 (1995), 371–393.
- Šrajber, Martin. „Strašidelné pohádky Oldřicha Kmínka“, *Revue Filmového přehledu*, 18. 5. 2021, cit. 4. 12. 2023, <https://www.filmovyprehled.cz/cs/revue/detail/strasidelne-pohadky-oldricha-kminka>.

VÝZVA K AUTORSKÉ SPOLUPRÁCI

NA MONOTEMATICKÝCH BLOCÍCH

DALŠÍCH ČÍSEL

Prostřednictvím monotematických bloků se *Illuminace* 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 obracejte na adresu: lucie.cesalkova@nfa.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.

Configuring Computer Labor in Film and Audiovisual Media

Deadline for abstracts: November 15, 2023; deadline for submissions: February 15, 2024.

Guest Editor: Veronika Hanáková (Charles University)

The implementation of computers into audiovisual culture has been articulated on many levels, such as changes and technological developments regarding production,¹⁾ distribution,²⁾ exhibition,³⁾ consumption, and archives.⁴⁾ However, the interconnection between information technology and motion pictures has not been asymptomatic as new questions have arisen in terms of remediation,⁵⁾ re-defining the characteristic of audiovisual medium,⁶⁾ or postulating a different visual system and representation.⁷⁾ To summarize, computer technology has had an incredible impact on the development of the audiovisual medium, at least for the last half-century. The central perspective has emphasized the advancement of audiovisual representation, content availability, and other applications for the film and video game industries. However, what if we turned our perspective around and, instead of asking what impact the computer has had on moving images, we wondered what computer iconography looks like in and through the audiovisual medium?

At this moment, artificial intelligence is a buzzword, phenomenon, magic, fear, and panic. Another step in the development of information technology, which will affect not only the production, structuration, and consumption of film but also our everyday tasks and labor, is already happening. Therefore, we want to reflect on the cultural, visual, and social phenomenon of computer labor as it has been portrayed, constituted, and depicted through audiovisual materials from the 20th century to the present day.

The computer was first associated with information laboratories. Nonetheless, it is part of the everyday household, bedroom, and pocket in which it is always presented to help, work, render, visualize, summarize, structuralize, produce, share, and connect.⁸⁾ It is like a constantly working device, whether to maintain a process or a necessary mechanism for opening a program, representing a graphical user interface, or connecting to a network. However, it may not be the computer itself that is working, but it may be the work of the user, the human subject who uses the information technology for a job-related task, to maintain relationships, or to have fun.

-
- 1) John Mateer, "Digital Cinematography: Evolution of Craft or Revolution in Production?," *Journal of Film and Video* 66, no. 2 (2014), 3–14.
 - 2) Nigel Culkin and Keith Randle, "Digital Cinema: Opportunities and Challenges," *Convergence* 9, no. 4 (2013), 78–98.
 - 3) D. N. Rodowick, *The Virtual Life of Film* (Cambridge, MA; London: Harvard University Press, 2007).
 - 4) Paolo Cherchi Usai, *The Death of Cinema: History, Cultural Memory and the Digital Dark Age* (London: British Film Institute, 2001).
 - 5) Jay David Bolter and Richard Grusin, *Remediation: Understanding New Media* (Cambridge: MIT Press, 1999).
 - 6) Lev Manovich, *The Language of New Media* (Cambridge: MIT Press, 2001).
 - 7) Jacob Gaboury, *Image Objects: An Archaeology of Computer Graphics* (Cambridge: MIT Press, 2021).
 - 8) Noah Wardrip-Fruin and Nick Montfort, eds., *The New Media Reader* (Cambridge: MIT Press, 2003).

In the 20th century, a computer has been understood as a calculator, a tool, a machine, a gadget, a medium, and an (intelligent) assistant. Similarly, the metaphors and positions of information technology have been modulated, structured, and shifted depending on the period.⁹⁾ As the vision of the computer changed, so did the vision of the subject that used it.¹⁰⁾ Thus, there was a gradual reconfiguration of what work was in relation to the computer. These transformations, visions, ideas, and desires are imprinted on the representation of the computer in audiovisual media, be it film, computer games, or web content. Our main goal is to ask how the phenomenon of computer labor has been reflected, imagined, and reinvented in and through audiovisual media.

The quest of the special edition is to examine closely the rich but contradictory iconography of information technology presented in audiovisual materials regardless of genre, production, time, or location. To collect metaphors, systems, narratives, and visualization of the medium that has structured and will structure our audiovisual culture. The task is not only to collect but to observe how the contours of the grasp of it have changed: what the computer can do, how this labor is audiovisually represented, how the human subject is (or is not) connected to it, and how this relationship is reflected through means of moving pictures.

For this issue, we welcome articles (6000–7500 words) or audiovisual essays (5–15 minutes) with written statements (1000–2500 words). The audiovisual construction of the computer labor can be understood and redefined through various analysis (aesthetic, formal, narratological, ideological, queer, feminist, and others) or approaches (videographic, media-archeological, or digital humanities, and others). There is no limitation in terms of applicable method and used audiovisual material. Proposals on the following topics or others considered pertinent in the context of this call are suited to submit within the fields of cinema, games, and other visual arts:

- *A computer is working*: how a working computer is audiovisually portrayed. This theme suggests opportunities to focus on how the representation of graphical user interface (or on any other previous interfaces) is performatively constituted to be understood as working. This phenomenon makes it possible to pay attention, for example, to detective environments (in which the computer compares fingerprints, searches for perpetrators based on geographical data, or navigates a system of security cameras), bureaucratic setting, programmer communities. Or from a different point of the view allows us to focus on screens of everyday use, which offers a reflection on the phenomenon of the desktop audiovisual essay, how communication through social networks is depicted, or, more generally, what movements the computer screen gets into when it is framed in a film or computer game.
- *The potentialities of computer vision*: what new or different systems of representation the computer medium offers, what tendencies, desires, dreams, and technological limitations are present or absent, how computer vision is calibrated, what are the limits of computer vision, what are the blind spots, what is beyond the boundaries of what is possible in the information age. These questions also offer an emphasis on the broader ideological framework in relation to the use, reproduction, and application of computer representations of reality.
- *How the relationship between the computer and the human subject is constituted*: who is the working subject, who has the agency, who is depicted as the one who drives, and who, on

9) Fred Turner, *From Counterculture to Cyberculture: Stewart Brand, the Whole Earth Network, and the Rise of Digital Utopianism* (Chicago: The University of Chicago Press, 2006).

10) Donna Haraway, *A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century* (New York: Routledge, 1991).

the other hand, is the instrument to carry out labor obligations? Into which space have been computers integrated, what stimulates these transformations and who, on the contrary, is pushed out of the work environment as a subject who loses opportunities to work. This direction suggests an inclination towards, for example, a feminist analysis of the representation of work.¹¹⁾

- *Computer interfaces*: how different computer interfaces were constituted through the audiovisual medium, how their work was represented, what visions they encompassed, and how the contemporary reception of these representations was discussed.
- *AI and labor*: The emergence of artificial intelligence into the popular imagination is a long-term trend. In relation to the theme of the issue, we welcome contributions that trace the evolution of how AI has been framed, what trends and visions have been reflected in the audiovisual articulation of AI. However, artificial intelligence is not a symptomless entity, it is a product of a particular time, technology and prism. It is this cultural, social, political and economic determination of the phenomenon of artificial intelligence that has been imprinted in its audiovisual representation. Artificial intelligence is now being labeled as a working (sometimes creative) agent that we encounter on a daily basis. How the working subject is constructed through audiovisual media, who can work and who cannot, what does the working coexistence of an artificial intelligence and another subject look like? Can we see AI in terms of fulfilling the promise of an automated, mechanized, and wholly solitary non-human worker? For whom did this idea arise? Or is it possible to look for subversive moments or unfinished gestures in the audiovisual representation of artificial intelligence?
- *Techno-pessimistic / techno-optimistic visions*: how have computers in the social imagination transformed from dehumanizing machines into tools of self-expression and shared consciousness? The evolution of communication technologies from military, industrial, and university research.¹²⁾ There are multiple examples of media fantasies, imaginary media, and original ideas associated with information technology; what are today's fantasies and concepts related to computer labor?
- *Vaporware*: visions of the unrealized, forgotten, never implemented information technologies projects and their visual representation.
- *Spam*: how the threads of digital and virtual have been modulated and reimagined, how the aspect of malfunction is depicted, is there potential for subversion or, on the contrary, spam is an inseparable component of the system ?
- *Materiality and degradation of computers*: computers as material which is going to deteriorate, decay, decline.
- *Cyberspace*: the establishment of a new workspace, who is the main character and who is the NPC) how has the idea of cyberspace changed? What is the current shape of cyberspace? What new metaphors of cyberspace are emerging today?

Please send an abstract (250 words) and a short bio (150 words) to lucie.cesalkova@nfa.cz and veronika.hanakovaxp@gmail.com by **November 15, 2023**. The authors will be informed of the decision by **December 15, 2023**. The deadline for submitting the full article is **February 15, 2024**.

11) Kylie Jarrett, *Feminism, Labour and Digital Media: The Digital Housewife* (London and New York: Routledge, 2016).

12) Paul Dourish, *Where the Action I: The Foundations of Embodied Interaction* (Cambridge: MIT Press, 2004).

Literature:

- Anger, Jiří, and Kevin B. Lee. "Suture Goes Meta: Desktop Documentary and its Narrativization of Screen-Mediated Experience," *Quarterly Review of Film and Video* 40, no. 5 (2023), 595–622.
- Balbi, Gabriele, Nelson Ribeiro, Valérie Schafer, and Christian Schwarzenegger, eds. *Digital Roots: Historicizing Media and Communication Concepts of the Digital Age* (Berlin and Boston: De Gruyter, 2021).
- Cave, Stephen, Kanta Dihal, and Sarah Dillon, eds. *AI Narratives: A History of Imaginative Thinking about Intelligent Machines* (Oxford: Oxford University Press, 2020).
- Crogan, Patrick. *Gameplay Mode: War, Simulation, and Technoculture* (Minneapolis: University of Minnesota Press, 2011).
- Chun, Wendy Hui Kyong. *Programmed Visions: Software and Memory* (Cambridge: MIT Press, 2011).
- Davis, Jim, Thomas Hirschl, and Michael Stack, eds. *Cutting Edge: Technology, Information, Capitalism and Social Revolution* (London and New York: Verso, 1998).
- Dekeyser, Thomas, and Andrew Culp. "Machines in Flames," *Youtube*, 2022, accessed September 16, 2023, <https://www.youtube.com/watch?v=qGVMu5OPu7E>.
- Dieter, Daniel G., and Elyse C. Gessler, "A preferred reality: Film portrayals of robots and AI in popular science fiction," *Journal of Science & Popular Culture* 4, no. 1 (2021), 59–76.
- Dourish, Paul. *Where the Action I: The Foundations of Embodied Interaction* (Cambridge: MIT Press, 2004).
- Ferguson, Kevin L. "Volumetric Cinema," *[in]Transition: Journal of Videographic Film & Moving Image Studies* 2, no. 1 (2015), accessed September 16, 2023, <http://mediacommons.org/intransition/2015/03/10/volumetric-cinema/>.
- Gaboury, Jacob. *Image Objects: An Archaeology of Computer Graphics* (Cambridge: MIT Press, 2021).
- Gordon, Damian. "Forty years of movie hacking: considering the potential implications of the popular media representation of computer hackers from 1968 to 2008," *International Journal of Internet Technology and Secured Transactions* 2, no. 1–2 (2010), 59–87.
- Haraway, Donna. *A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century* (New York: Routledge, 1991).
- Jarrett, Kylie. *Feminism, Labour and Digital Media: The Digital Housewife* (London and New York: Routledge, 2016).
- Johnston, John. *The Allure of Machinic Life: Cybernetics, Artificial Life, and the New AI* (Cambridge: MIT Press, 2008).
- Krajewski, Markus. *The Server: A Media History from the Present to the Baroque* (New Haven: Yale University Press, 2018).
- Morse, Margaret. *Virtualities: Television, Media Art, and Cyberculture* (Bloomington: Indiana University Press, 1998).
- Schulte, Stephanie Ricker. *Cached: Decoding the Internet in Global Popular Culture* (New York: NYU Press, 2013).
- Stengler A., Erik, Antonio Camorrino, and Anna Rutenbeck, "Representations of robotics and AI in Westworld (1973–2016): A sociological analysis of the imagery of science and technology in popular culture," *Journal of Science & Popular Culture* 4, no. 2 (2021), 135–152.
- Steyerl, Hito. "How Not to Be Seen: A Fucking Didactic Educational .MOV File," *Artforum*, 2013, accessed September 16, 2023, <https://www.artforum.com/video/hito-steyerl-how-not-to-be-seen-a-fucking-didactic-educational-mov-file-2013-51651/>.

- Streeter, Thomas. *The Net Effect: Romanticism, Capitalism, and the Internet* (New York: NYU Press, 2011).
- Turner, Fred. *From Counterculture to Cyberculture: Stewart Brand, the Whole Earth Network, and the Rise of Digital Utopianism* (Chicago: The University of Chicago Press, 2006).
- Rheingold, Howard. *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier* (Cambridge: MIT Press, 2000).
- Rozenkrantz, Jonathan. *Videographic Cinema: An Archaeology of Electronic Images and Imaginaries* (London and New York: Bloomsbury Academic, 2020).
- Wardrip-Fruin, Noah, and Nick Montfort, eds. *The New Media Reader* (Cambridge: MIT Press, 2003).

Illuminace 3/2024

Animation Studios: People, Spaces, Labor

Deadline for abstracts: November 30, 2023;

deadline for submissions: April 30, 2024.

Guest Editors: Ewa Ciszewska (University of Lodz),

Pavel Skopal (Masaryk University)

In the 1980s, after a long hiatus, Film Studies began to pay attention to the division of labor in the film industry from a historical perspective. Much of this was due to the publication of *The Classical Hollywood Cinema* by David Bordwell, Janet Staiger, and Kristin Thompson. At the beginning of the 21st century, American media scholar John T. Caldwell spurred a major revival of so-called production studies and research on the media industry and film studios as places of work, careers, and shared values and norms. The methodological impetus for research on film studios has been provided by the work of media and visual culture historian Brian Jacobson, who has put forward the possibilities of studying film studios as virtual and material environments; as symbols that take on a wide range of meanings; or as points at which different forms of scientific and technical knowledge, different technologies, resources, and materials, and groups of professionals of different competencies intersect. This has been followed up by a recent project led by British film historian Sarah Street *Film Studios: Infrastructure, Culture, Innovation in Britain, France, Germany, and Italy, 1930–60*.

The project of comparative research on Czechoslovak and Polish animation studios, led by the editors of the forthcoming issue of *Illuminace*, Pavel Skopal and Ewa Ciszewska, seeks to provide new methodological inspiration. The project draws on the prosopographical approach as applied in relation to the field theories of the French sociologist Pierre Bourdieu; the concept of art worlds of the American sociologist of art Howard S. Becker; the actor-network theory of Bruno Latour; and social network analysis, which allows to describe and explain the role of social contacts, distribution of knowledge and different types of capital, or the role of intermediaries in the professional environment. Investigating the history of two social worlds of animation film production operating in Central Europe allows for a new path of research on film history by internalizing the objectives of film production studies and combining them with the tools of art sociology and relational sociology.

Animation production has specific demands and conditions depending on the animation technique, the size of the studio, or possible collaboration with other film production sectors. Studio spaces impose specific architectural demands on lighting, equipment, workshop facilities, and support staff, whether it is a puppet, cartoon, computer animation, or filmmaking combining animation and live action. An animation studio is a stimulating object of investigation as a site of work, careers, and shared values and norms. At the same time, many animation techniques were already very flexible in terms of space requirements before the advent of digital animation. Some phases of work did not require studio conditions, which created space for non-standard types of collaboration between animators and studios. It is possible to study the impact of technological change and its effect on collaboration, communication, conventions, and artistic solutions. Another set of specific questions relates to the coordination of animation and sound, dialogue, dubbing, the process of education, and craft training.

There is an opportunity for a prosopography of the professional group of animation filmmakers. Also, the issue of adaptation to artistic conventions and production practices, when filmmakers leave the place of training and early career for a country with a different animation tradition, presents a fascinating research problem.

For this issue, we invite research papers inspired by the sociology of art, cultural anthropology, and production studies that focus on the past and present of the animation film industry. The papers might deal with working conditions, work coordination, or social, architectural, urban, technical, and technological aspects of animation studios. Possible topics include but are not limited to:

- emigration and adaptation to working standards and artistic conventions in a new professional milieu
- structuring the field of animated film, analysis of the relative autonomy of the filmmaking field, and heteronomous influences
- analysis of the conventions of animation production in a selected studio
- analysis of the professional and social ties of the studio staff working in creative and technical professions
- description of the actor-networks involved in the process of animation production.
- the process of professionalization of amateur filmmakers and adaptation to studio conditions
- spatial, architectural, and urban dimensions of animation film studios
- social or gender characteristics of animation production in the studio
- the history of education in the field of animation film, cooperation between educational and production institutions, art schools, and film studios
- international cooperation and coordination between animation studios

Please send an abstract (250 words) and a short bio (150 words) to lucie.cesalkova@nfa.cz, ewa.ciszewska@uni.lodz.pl, and skopal@phil.muni.cz by **November 30, 2023**. The authors will be informed of the decision by **January 31, 2024**. The deadline for submitting the full article is **April 30, 2024**.

Literature:

- Becker, Howard S. *Art Worlds: 25th Anniversary Edition* (Berkeley, Los Angeles and London: University of California Press, 2008).
- Bourdieu, Pierre. *The Rules of Art: Genesis and Structure of the Literary Field* (Stanford: Stanford University Press, 1996).
- Frank, Hannah. *Frame by Frame: A Materialist Aesthetics of Animated Cartoons* (Berkeley: University of California Press, 2019).
- Jacobson, Brian R. *Studios Before the System: Architecture, Technology, and the Emergence of Cinematic Space* (New York: Columbia University Press, 2015).
- Katz, Maya Balakirsky. *Drawing the Iron Curtain: Jews and the Golden Age of Soviet Animation* (New Brunswick and London: Rutgers University Press, 2016).
- Keating, Carla Mereu. "The Spatiality of Film Production and the Politics of Urban Planning: Rome's Pioneering Film Studio Cines (1905–37)," *Film History* 33, no. 3 (2021), 37–65.
- Latour, Bruno. *Reassembling the Social: An Introduction to Actor-Network-Theory* (Oxford: Oxford University Press, 2005).
- Mayer, Vicki – Banks, Miranda J. – Caldwell, John T., eds. *Production Studies: Cultural Studies of Media Industries* (New York and London: Routledge, 2009).

Street, Sarah. "Bringing 'the whole world on to the British screen': Back Projection and British Film Studios in the 1930s and 1940s," *Journal of British Cinema and Television* 19, no. 3 (2022), 295–324.

Szczepanik, Petr. *Továrna Barrandov: Svět filmařů a politická moc 1945–1970* (Praha: Národní filmový archiv, 2016).

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 adrese lucie.cesalkova@gmail.com. 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 navrhuji přijmout, přepracovat, nebo zamítnout. Své stanovisko zdůvodní v přiloženém posudku. Pokud doporučují zamítnutí nebo přepracování, uvedou do posudku hlavní důvody, respektive 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“.

Knihovna Národního filmového archivu nabízí zahraniční filmové databáze

<https://nfa.cz/cz/knihovna/licencovane-databaze/>

Ve studovně Knihovny NFA (KNFA) jsou v roce 2020 uživatelům (pro registrované uživatele i ve vzdáleném přístupu) k dispozici pro náš obor vybrané elektronické informační zdroje (EIZ). Kromě původních databází NFA (Filmový přehled, Digitální knihovna NFA, Online katalog Knihovny NFA), jsou to licencované elektronické zdroje (mediální databáze, zahraniční filmové databáze). Konkrétně v případě zahraničních filmových databází se jedná v rámci České republiky o jedinečnou kombinaci EIZ, která bude navíc našim čtenářům dostupná až do roku 2022.

Zahraníční filmové databáze v Knihovně NFA:

1. Screen Studies Collection (dříve FIO — Film Indexes Online)

nabízí komplexní nástroj pro přístup k aktuálním publikacím zaměřeným na filmovou vědu spolu s podrobnými a rozsáhlými filmografiemi.

Kolekce zahrnuje indexy a filmografie

- a) American Film Institute (AFI) Catalog
- b) Film Index International (FII)
- c) FIAF International Index to Film Periodicals

a) American Film Institute (AFI) Catalog

Filmografická databáze zaměřená na americkou produkci poskytující podrobné informace o dlouhometrážních hraných filmech vyrobených na území USA nebo financovaných americkými produkčními společnostmi v období 1893–1972. Databáze obsahuje více než 48000 záznamů filmů s produkčními informacemi, technickými údaji, údaji o tvůrcích, hereckém obsazení a ztvárněných postavách; dále záznamy obsahují podrobný obsah filmu, poznámkový aparát, žánrové zařazení filmu a citační odkazy. Nové údaje jsou vkládány dvakrát ročně. Klíčový zdroj doporučený pro výuku, výzkum a studium filmového umění.

b) Film Index International (FII)

Filmografický informační zdroj vytvářený British Film Institute (BFI). Představuje světově nejrozsáhlejší profesionálně budovanou filmovou knihovnu s více než 100000 podrobných záznamů o filmech ze 170 zemí od prvních němých filmů do současnosti s více než milionem odkazů na herecké obsazení a technické údaje. Dále 500000 odkazů na bibliografické citace k jednotlivým filmům a filmovým tvůrcům, 40000 profesních profilů filmových tvůrců, informace o získaných cenách na prestižních filmových festivalech.

c) FIAF International Index to Film Periodicals

Databáze obsahuje více než 230 000 záznamů o člancích s filmovou tematikou od roku 1972 do současnosti z více než 345 filmových akademických i populárních periodik z celého světa. Roční přírůstek činí 12000 záznamů. Každý záznam sestává z bibliografických údajů, abstraktu a záhlaví (jména autorů, filmové tituly, předmětová hesla). Databáze obsahuje také záznamy o televizi od roku 1979 (cca 50000 záznamů), od roku 2000 se omezila na články s televizní tematikou pouze z filmových periodik.

2. JSTOR

zkratka z anglického Journal Storage (úložiště časopisů)

Digitální knihovna pro studenty a výzkumníky poskytující přístup k více než 12 milionům akademických článků, knih a primárním zdrojům z mnoha disciplín včetně filmu.

Představuje špičkovou on-line databázi digitalizovaných plných textů z více než 2000 vědeckých časopisů. Každý časopis je plně digitalizován od prvního čísla prvního ročníku až po pohyblivou hranici (moving wall), což je obvykle „tři až pět let od současnosti“.

3. EBSCO

Megazdroj vědeckých informací pro společenské a humanitní obory.

Databáze EBSCO vychází vstříc požadavkům všech výzkumníků a nabízí elektronickou knihovnu obsahující desítky tisíc časopisů, magazínů a reportů a mnoha dalších publikací v plném textu.

EBSCOHost je jednotné rozhraní umožňující přístup k vybraným bibliografickým a plnotextovým databázím.

V Knihovně NFA jsou k dispozici dvě databáze megazdroje EBSCO:

a) Academic Search Ultimate

Databáze byla vytvořena v reakci na zvyšující se nároky akademické komunity a nabízí nejširší kolekci recenzovaných plnotextových časopisů, včetně mnoha časopisů indexovaných v předních citačních indexech. Obsahuje tisíce plnotextových časopisů v angličtině i jiných jazycích, publikovaných na severoamerickém kontinentu, v Asii, Africe, Oceánii, Evropě a Latinské Americe, a nabízí tím pádem jedinečné regionální pokrytí. Databáze integruje lokální obsah předních územně specifických zdrojů z celého světa a umožňuje tak studentům pohled na jejich studium a výzkum z globální perspektivy. Cenou součástí obsahu je i kolekce videozáznamů (více než 74000) od agentury Associated Press. Při vyhledávání se na seznamu výsledků zobrazují v karuselu relevantní videa. Databáze obsahuje videa předních zpravodajských agentur publikovaná od roku 1930 do současnosti a je aktualizována každý měsíc.

b) Film and Television Literature Index with Fulltext

Online nástroj pro výzkum v oblasti televize a filmu. Databáze pokrývá problematiku filmové a televizní teorie, uchovávání a restaurování, produkce, kinematografie, technických aspektů a recenzí. Obsahuje kompletní indexování a abstrakty 380 publikací (a selektivní pokrytí téměř 300 publikací), dále plné texty více než 100 časopisů a 100 knih. Databáze Film & Television Literature Index with Fulltext navíc obsahuje i filmové recenze z předního zdroje Variety, datované od roku 1914 do současnosti, a více než 36 300 obrázků z archivu MPTV Image Archive.

Databáze Evropské audiovizuální observatoře (European audiovisual observatory)

O Evropské audiovizuální observatoři

Evropská audiovizuální observatoř (EAO) vznikla roku 1992 jako následnická organizace Eureka Audiovisuel, jejím sídlem je Štrasburk. Činnost této instituce spočívá ve sběru a šíření informací o audiovizuálním průmyslu v Evropě. V současné době sdružuje 41 členských států a Evropskou unii, zastoupenou Evropskou komisí. Je financována přímými příspěvky členských zemí a příjmy z prodeje svých produktů a služeb.

Posláním EAO je poskytovat informace profesionálům v oblasti audiovizuace a tím také přispívat k větší transparentnosti audiovizuálního sektoru v Evropě. EAO sleduje všechny oblasti audiovizuálního průmyslu: film, televizní vysílání, video/DVD a nová média. O každé z těchto oblastí poskytuje informace ve sféře trhu a statistiky, legislativy a financování výroby audiovizuálních děl. EAO sleduje a podrobně analyzuje vývoj audiovizuálního sektoru v členských státech.

Působí v právním rámci Rady Evropy a spolupracuje s řadou partnerských a profesních organizací z oboru a se sítí korespondentů. Kromě příspěvků na konference jsou dalšími hlavními činnostmi vydávání ročenky, zpravodaje a zprávy, kompilace a správa databází a poskytování informací prostřednictvím internetových stránek observatoře (<http://www.obs.coe.int>).

Česká republika je členem EAO od roku 1994.

LUMIERE VOD je adresář evropských filmů dostupných na vyžádání v Evropě. Najdete služby a země, kde je film uveden na VOD, a zkombinujte vyhledávací kritéria a vytvořte seznam dostupných filmů podle režiséra, země nebo roku výroby.

Prezentační video je k dispozici https://www.youtube.com/watch?v=Wxp_SwD3BZg.

Tento projekt, spravovaný Evropskou audiovizuální observatoří, je podporován programem CREATIVE EUROPE Evropské unie.

LUMIERE VOD je databáze evropských filmů dostupných na placených videích na vyžádání (transakční a předplatné VOD). Poskytuje seznam filmů dostupných v daném okamžiku ze vzorku služeb na vyžádání působících v Evropské unii.

LUMIERE VOD je primárně určen pro profesionály v audiovizuálním průmyslu : autory, producenty, distributory, filmové fondy a regulátory, aby jim pomohl sledovat využití filmů na VOD a posoudit složení katalogů VOD. Účelem není usnadnit pronájem nebo nákup filmů ani předplatné služby.

LUMIERE VOD řídí Evropská audiovizuální observatoř na základě maximálního úsilí. Adresář je aktuálně v beta verzi a obsahuje asi 300 katalogů VOD. Počet sledovaných katalogů a frekvence aktualizací se bude postupně zvyšovat.

Poskytnuté informace

Databáze je prohledávatelná podle řady kritérií. Upozorňujeme, že:

- všechna metadata jsou poskytována s maximálním úsilím;
- zahrnuli jsme možnost vyhledávat filmy podle originálních nebo alternativních titulů. Na stránkách výsledků se zobrazí pouze původní název;
- země produkce uvádějí různé země podílející se na výrobě filmu. Země produkce uvedená na

prvním místě označuje zemi, která údajně nejvíce přispěla k financování filmu. Nejedná se o oficiální státní příslušnost filmu, jak je posouzeno národním filmovým fondem nebo národním regulátorem.

I když byla věnována maximální pozornost zajištění přesnosti, není poskytována žádná záruka, že materiál neobsahuje chyby nebo opomenutí. Naším cílem je udržovat tyto informace aktuální a přesné. Pokud budeme upozorněni na chyby, pokusíme se je vyřešit. Můžete nás kontaktovat ohledně jakýchkoli technických informací v adresáři pomocí kontaktního formuláře.

Evropská audiovizuální observatoř (EAO) vznikla roku 1992 jako následnická organizace Eureka Audiovisuel, jejím sídlem je Štrasburk. Činnost této instituce spočívá ve sběru a šíření informací o audiovizuálním průmyslu v Evropě. V současné době sdružuje 41 členských států a Evropskou unii, zastoupenou Evropskou komisí. Je financována přímými příspěvky členských zemí a příjmy z prodeje svých produktů a služeb.

Posláním EAO je poskytovat informace profesionálům v oblasti audiovize a tím také přispívat k větší transparentnosti audiovizuálního sektoru v Evropě. EAO sleduje všechny oblasti audiovizuálního průmyslu: film, televizní vysílání, video/DVD a nová média. O každé z těchto oblastí poskytuje informace ve sféře trhu a statistiky, legislativy a financování výroby audiovizuálních děl. EAO sleduje a podrobně analyzuje vývoj audiovizuálního sektoru v členských státech.

EAO vydává Statistickou ročenku, měsíčník IRIS se speciálními suplementy (v tištěné i elektronické podobě), účastní se různých konferencí a workshopů. Na webových stránkách EAO jsou veřejnosti dostupné tyto informační databáze: LUMIERE (obsahuje údaje o sledovanosti filmů distribuovaných v evropských kinech), IRIS MERLIN (informace o legislativě upravující audiovizuální sektor v Evropě), databáze poskytovatelů AVMS. Informace o provozování televizního vysílání v členských státech obsahuje databáze MAVISE. Všechny tyto informace jsou poskytovány v angličtině, francouzštině a němčině.

Nejvyšším orgánem EAO je Výkonná rada, v jejímž předsednictví se každý rok střídají jednotlivé členské země.



**Národní
filmový
archiv**



**Národní
filmový
archiv**

Sbírka orální historie v Národním filmovém archivu

NFA pečuje o nejrůznější typy dokumentů se vztahem k historii českého filmovnictví včetně zvukových a zvukově-obrazových nahrávek.

Vlastníte-li takové typy materiálů (rozhovory, záznamy událostí či jiné druhy audiozáznamů, eventuálně audiovizuálních záznamů rozhovorů, vztahující se k tématu české kinematografie, a to z jakéhokoliv období), a máte zájem o jejich bezpečné uchování, nabízíme vám bezplatné uložení v depozitářích NFA.

NFA splňuje všechny podmínky, které zaručují nejvyšší možnou kvalitu archivace.

Jakékoliv obohacení naší sbírky z vašich zdrojů je cenným příspěvkem k rozšíření povědomí o minulosti českého filmu a současně i naší kulturní historie.

Kontakt: kurátorka sbírky Marie Barešová
Marie.Baresova@nfa.cz



Filmový přehled, databáze Národního filmového archivu

Objemná filmografická databáze *Filmový přehled* Národního filmového archivu přináší rozsáhlá, ověřená a doposud dohledatelná data a filmografické údaje od počátků české kinematografie. Aktualizuje a nahrazuje tak informace, které byly dříve vydány v katalozích *Český hraný film I–VI* a *Český animovaný film I*. Uživatel tak nalezne především údaje o českých **hraných** (všechny od roku 1898), **dokumentárních** (prozatím výběrově 1898–1991, všechny od 1992) i **animovaných** (všechny 1922–1945 a od 1992, prozatím výběrově 1946–1991), studentských, dlouhých i krátkých filmech, jež byly uvedeny v kinech. Databáze je pravidelně aktualizována a stále doplňována.

Údaje o filmech: filmografická (všichni tvůrci, členové výrobního štábu, herecké obsazení a další), produkční (výrobci, všechny názvy, žánry, první a poslední natáčecí den, datum cenzury, schválení literárního a technického scénáře, první kopie a celého filmu, ateliéry, lokace a další), distribuční (předpremiéry, distribuční, slavnostní, festivalové premiéry, popřípadě obnovené premiéry, distribuční slogany nebo premiérová kina) a technická (distribuční nosič, poměr stran, barva, zvuk, mluveno, jazyková verze, podtitulky, mezititulky, úvodní/závěrečné titulky, animační technika, minutáž, původní metráž) data, anotace, obsahy, zajímavosti, fotografie i plakáty.

Údaje o osobnostech a společnostech: filmografie, profese, zjištěná data i místa narození a úmrtí, alternativní jména, životopisy, fotografie.

Údaje o ocenění a dotacích: česká ocenění, festivaly a přehlídky, zahraniční ocenění udělená českým filmům. Plánováno je též zveřejnění filmových dotací za léta 1992–2022.

<https://www.filmovyprehled.cz/cs/databaze>

Rešerše ve sbírce Národního filmového archivu

Odborné i laické veřejnosti nabízíme možnost **vypracování tematických rešerší** ve sbírce Národního filmového archivu. S žádostmi o ně se prosím obračejte na e-mailovou adresu **reserse@nfa.cz**.

Podrobnější informace viz

<https://nfa.cz/cz/sbirky/reserse/>.

Přehled jednotlivých částí sbírky Národního filmového archivu viz

<https://nfa.cz/cz/sbirky/sbirky-a-fondy/>.



**Národní
filmový
archiv**

ILUMINACE

Časopis pro teorii, historii
a estetiku filmu

The Journal of Film Theory, History,
and Aesthetics

3 / 2023

www.iluminace.cz

Redakce / Editorial Staff:

Jiří Anger, Jan Hanzlík, Matěj Forejt, Ivan Klimeš

Šéfredaktorka / Editor-in-Chief:

Lucie Česálková

Redakční rada / Editorial Board:

Petr Bednařík, Jindřiška Bláhová, Jana Dudková,
Tereza Cz Dvořáková, Radomír D. Kokeš,
Jana Jedličková, Jakub Macek, Petr Mareš,
Pavel Skopal, Ondřej Sládek, Andrea Slovákova,
Kateřina Svatoňová, Petr Szczepanik, Jaroslav Švelch

Vydává / Published by:

Národní filmový archiv, www.nfa.cz

Adresa redakce / Address:

Národní filmový archiv, Oddělení podpory výzkumu
Malešická 12, 130 00 Praha 3

Iluminace je recenzovaný vědecký časopis. Redakce
přijímá rukopisy na e-mailové adrese lucie.cesalkova@nfa.cz /
Iluminace is a peer-reviewed research journal.
Submissions should be sent to lucie.cesalkova@nfa.cz

Korektury / Proofreading:

Soňa Weigertová, Lucie Česálková

Grafická úprava a sazba / Graphic design:

studio@vemola.cz

Tisk / Print: Tiskárna Protisk, s. r. o.

Iluminace vychází 3× ročně. /

Iluminace is published three times a year.

Rukopis byl odevzdán do výroby v prosinci 2023. /

The manuscript was submitted in December 2023.

Cena a předplatné:

Cena jednoho čísla: 120 Kč.

Předplatné jednoho ročníku pro Českou republiku
vč. manipulačního poplatku: 360 Kč.

Předplatné zajišťuje Národní filmový archiv,
obchodní oddělení — knižní distribuce,
Bartolomějská 11, 110 01 Praha 1;
e-mail: obchod@nfa.cz

Prices and Subscription rates:

Each copy: € 10 (Europe) or \$ 12 (US)

Subscription: € 30 (Europe) or \$ 36 (US)

Prices include postage. Sales and orders are managed
by Národní filmový archiv, obchodní oddělení —
knižní distribuce, Bartolomějská 11, 110 01 Praha 1;
e-mail: obchod@nfa.cz

Iluminace je k dispozici také v elektronické podobě
v licencovaných databázích Scopus, ProQuest a Ebsco. /
Iluminace is available electronically through Scopus,
ProQuest and Ebsco.

MK ČR E 55255; MIČ 47285,

ISSN 0862-397X (print), ISSN 2570-9267 (e-verze)

© Národní filmový archiv