

Obzor

Předzvěst bilance

Architectures of the Moving Image,

49. ročník Society for Cinema and Media Studies Conference,

6.–9. března 2008, Filadelfie, Pennsylvania, USA

Je-li pro současnou angloamerickou filmologickou teoretickou reflexi něco příznačné, je to její otevřenost vůči novým a ustavujícím se trendům a oblastem výzkumu, jež v řadě ohledů překračují teritoria dílčího zájmu nebo metodologické konzervativnosti. Tato skutečnost se projevila i v průběhu letošního konferenčního jednání americké Society for Cinema and Media Studies (jež byla založena v roce 1959, přičemž do roku 1995 její název postrádal tematicky rozšiřující adjektivum „mediální“), která je profesně nejvýznamnější organizací sdružující akademické badatele i další zájemce o studium pohyblivého obrazu a médií, a to nejen v USA, ale také v dalších 39 zemích. Za své cíle SCMS deklaruje snahu posílit postavení oborů filmových a mediálních studií v rámci univerzitního prostředí a oceňovat výjimečné tvůrčí aktivity v této oblasti. Čtyřikrát ročně vydává odborný časopis *Cinema Journal* a registrovaným členům (kterých je v současnosti přibližně 2300) na svých webových stránkách nabízí nadstandardní informační servis, jehož stěžejními součástmi jsou oborová „burza pracovních příležitostí“, aktuální seznam relevantních odborných akcí a seznam bibliografických a publikačních zdrojů (www.cmstudies.org). SCMS se od roku 2005, kdy uspořádala historicky první „výjezdní“ konferenci mimo území USA, snaží ve svých aktivitách zaměřovat na globální pojetí oborové spolupráce.¹⁾ Po pozitivním ohlasu londýnského jednání se po pěti letech rozhodla zopakovat toto „externí“ pojetí a v květnu 2009 se její jubilejní ročník uskuteční v Tokiu, a to zejména jako výraz ocenění rostoucího významu oboru v teritoriu jihovýchodní Asie a Dálného Východu a dále jako předzvěst bilance půlstoletí vlastní existence. Završením celoročních oslav se pak stane jednání v Los Angeles, které je naplánováno na rok 2010.

Pro českého zájemce se tak již po řadu let otvírá jedinečná příležitost navázat přímý kontakt s aktuálním vývojem v oboru i s jeho špičkovými představiteli. Hlavním a nezpochybnitelným přínosem akce je její velkorysost, kdy se v průběhu čtyř dnů jednání nabízejí desítky sekcí s několika sty příspěvky.²⁾ Plné využití tohoto intelektuálního bohatství ovšem znemožňuje kruciólní koncepční nedostatek, jenž je v rámci oboru tolik spoléhajícího na archivní prameny a jejich kritické ověřování jen stěží pochopitelný. Je jím absence jakékoli standardní „konferenční dokumentace“ – tj. publikačních výstupů, jež by zaznamenaly již proslovené. Tato skutečnost není ni-

1) Předchozí ročníky (od roku 1998) se uskutečnily v San Diegu, West Palm Beach, Chicagu, Washingtonu, Denveru, Minneapolis, Atlantě, Londýně, Vancouveru a (opět) v Chicagu.

2) Úplný program letošní konference viz <www.cmstudies.org/conferences/2008program.pdf>.

jak triviální, neboť na rozdíl od SCMS organizátoři podobně rozsáhlých odborných akcí (nejen v medicíně a přírodních vědách, ale naprosto běžně i v dalších humanitních oborech) běžně vydávají mnohačetné varianty „proceedings“, ať již jsou to (minimálně) sborníky abstraktů nebo plná znění přednesených příspěvků (stále častěji na CD/DVD nebo přímo na webu akce). V případě SCMS je tedy daným přístupem zcela potlačena možnost seznámit se s tvůrčími výsledky stovek účastníků jednání.³⁾ Stojí za zmínku, že podobný přístup bohužel zvolila i nedávno ustavená European Network for Cinema and Media Studies (NECS).

V souvislosti s volbou místa jednání, jímž se letos stala Filadelfie, zajímavá historickou architekturou, organizátoři vybrali zastřešující téma „Architectures of the Moving Image“, které bylo nahlíženo v širokém spektru kontextů a perspektiv. Z pohledu do konferenčního programu rovněž vyplývá, že záběr jednání nebyl omezen na tuto primární oblast a že konference je stejně jako každý rok otevřena všem příspěvkům, a poskytuje tak příležitost jak začínajícím badatelům, tak hvězdám oboru filmových a mediálních studií. Kromě řady „tradičně“ orientovaných sekcí (Contemporary Directors, Alfonso Cuarón's *Children of Men: Aesthetics and Politics in a Post-9/11 Film*, *The Magic of Marker*, David Lynch and *Inland Empire*, Peter Greenaway and *Architecture*, *The Unknown Michael Haneke: Haneke's Made-for-TV Films*, *A*L*T*M*A*N: Gender, Genre and Social Discourse*), jež se pokoušely reinterpretovat zvolené téma v kontextu digitálních médií, bylo možné vysledovat několik dalších preferovaných oblastí zájmu, k nimž patřila i problematika mediální výchovy a vzdělávání a výzkum počítačových her. V prvním případě se konference účastnili badatelé, kteří patří v dané oblasti k americké elitě (Henry Jenkins, Renee Hobbsová) a stvrdili tak, že spojení edukace a médií již není pouze záležitostí pedagogicky orientovaného výzkumu, ale že se toto téma postupně přiřazuje i k současným filmovým a mediálním studiím (workshopy *Evolving Paradigms of Media Literacy Pedagogy*, *Developing Consensus on Fair Use for Media Literacy* a *Architectures of On-Line Pedagogy*, sekce *Designing Community: The Architecture of Media Activism* sledující socializační a výchovné aspekty práce s médii a dalšími aspekty života společnosti, sekce *Health Films in the Early, Middle and Late-Twentieth Century*).

Jednání v sekcích *Videogame Discourse: The Rhetoric of Play* a *The (Video) Games People Play* přesvědčivě doložila, že akademické studium počítačových her (v anglickém prostředí souhrnně označované jako *videogame* nebo *computer game studies*) je od roku 2001, kdy se v Kodani uskutečnila první vědecká konference věnovaná počítačovým hrám a kdy začal vycházet první recenzovaný odborný časopis (www.gamestudies.org), na strmém vzestupu, což se odráží i na značném růstu publikačních aktivit, konferenčních setkání i specializovaných formách studia.⁴⁾ Tento zá-

3) Z hlediska organizačního je pro tuzemského zájemce SCMS špatně přístupná i díky komplikovanému přihlašování a ne zcela obvyklému způsobu placení, kdy pořadatelé zájemcům z Evropy umožňují uhradit roční členství v SCMS i účast na jednání pouze přes elektronický platební systém Pay-Pal a tradiční metody (šeky, bankovní převod) akceptují pouze z bank nacházejících se v USA. Z tuzemského pohledu jsou v rámci konference výrazně umenšeny i příležitosti pro neformální setkávání a navazování nových forem spolupráce u příležitosti tradiční recepce, jež trvá pouhých 90 minut.

4) Výzkumu počítačových her se věnují jednotliví badatelé i specializovaná pracoviště. Šéfredaktorem *Game Studies* je Espen J. Aarseth, vedoucí Center for Computer Game Research při IT University v Kodani, sekci *The (Video) Games People Play* vedl Mark J. P. Wolf – přední americký odborník na herní oblast – a zaujetí pro herní témata se projevovalo také u účastníků z řad doktorandů. V květnu 2008 se pak uskutečnil již třetí ročník konference věnované filosofickým aspektům počítačových her (viz

jem není z většiny orientován na studium jednotlivých textů a i když pro výraznou podobnost obou médií těžší herní badatelé ze zavedeného názvosloví filmových studií,⁵⁾ oblast jejich výzkumu se v žádném případě neomezuje na nalézání a zhodnocování výrazových či historických paralel.⁶⁾

Přírozenou součástí (nejen letošní) konference Society for Cinema and Media Studies byla i řada doprovodných projekcí (ke každé ze sekcí byl navázán tematicky příbuzný film), setkání odborných zájmových skupin, které existují v rámci SCMS, a také přehlídka nejnovější knižní produkce amerických univerzitních nakladatelství (včetně nabídek k autorské spolupráci pro začínající autory) a prezentace vybraných DVD labelů. Nutno dodat, že úlohy zvaných přednášejících se ve Filadelfii zhostili profesori Ackbar Abbas (University of California, Irvine) a Anthony Vidler (School of Architecture, Cooper Union, New York), přičemž zejména příspěvek druhého ze jmenovaných nabídl odlišný pohled na téma, jež bylo pro průběh devětačtyřicátého ročníku konference SCMS určující.⁷⁾

P a t r i k V a c e k

<www.gamephilosophy.org/>). Klíčový informační portál pro studium počítačových her představují stránky DIGRA (Digital Games Research Association)

5) Srov. *Cinepur*, 2005, č. 42 (listopad).

6) Jakkoli je obor *computer game studies* mladý, již se zde vytvořil základní metodologický spor mezi hlavními představiteli dynamicky se rozvíjejícího herního diskursu – mezi „naratology“ a „ludology“.

7) Přítomný text vznikl v rámci řešení projektu *Komparativní audiovizuální edukace* (grant Programu rektora na podporu tvůrčí činnosti studentů MU 2007/2008).