

proměny dramaturgie

CASE STUDIES VOL. 2

VIII

(kolektivní monografie k současným
uměleckým dramaturgiím)



SLEZSKÁ
UNIVERZITA

proměny dramaturgie

proměny dramaturgie

CASE STUDIES VOL. 2

(kolektivní monografie k současným uměleckým dramaturgiím)

ed. Monika Horsáková

Publikace vychází díky podpoře Ministerstva kultury České republiky



Úvodní slovo

Kniha, kterou držíte v ruce, navazuje na 8. ročník konference Proměny dramaturgie, kterou od roku 2017 pořádá Ústav filmové, televizní a rozhlasové tvorby Filozoficko-přírodovědecké fakulty Slezské univerzity v Opavě. Tentokrát jsme pozornost zacílili na problematiku vzdělávání k dramaturgii. Zatímco konference probíhala jako dramaturgický inkubátor studentských filmových projektů napříč českými a slovenskými filmovými školami a akademiemi, v knize věnujeme prostor zejména případovým studiím profesní dramaturgické práce a pedagogických východisek vzdělávání k dramaturgii z různých perspektiv, žánrů a oborů, které pracují s audiovizí, novými médii, intermedialitou, obrazem. Věřím, že vám následující stránky poskytnou zajímavé postřehy, náměty a inspiraci nejen pro promýšlení scénářů, ale i pro případnou výuku dramaturgie. Nebo třeba pro předání vlastních zkušeností na dalším ročníku Proměn dramaturgie. Ten se bude konat v roce 2026.

Monika Horsáková

Ústav filmové, televizní a rozhlasové tvorby
Filozoficko-přírodovědecká fakulta Slezské univerzity v Opavě

GENÉZA VZNIKU FILMU NEVIDITEĽNÝ JAN GOGOLA

MAREK JANIČÍK

ÚVOD

„Dramaturg je u scenára, ktorý sám nepíše, chodí na natáčanie, ale film netočí, chodí do strižne, ale nestrihá, a je u ďalších profesií, ktoré nevykonáva. Takže dramaturg je neviditeľná profesia. Dramaturg je skrátka neviditeľný.“

Týmto výrokom sa profesor Jan Gogola vždy snažil vysvetľovať svoje povolanie, ktorému mnohí dodnes nerozumejú. Výrok ma zaujal natoľko, že som sa rozhodol o pozícii dramaturga vo filme vytvoriť dokumentárnu snímku, ktorá by vzdala hold nielen tejto profesii, ale predovšetkým môjmu pedagógovi – prof. Janovi Gogolovi.

Cieľom tohto príspevku je analyzovať proces vzniku dokumentárneho filmu realizovaného v minimalistických produkčných podmienkach, teda bez rozsiahleho štábu a vysokého finančného rozpočtu. Text sa zameriava predovšetkým na identifikáciu a reflexiu prínosov takéhoto spôsobu dokumentárnej tvorby. Ťažiskom príspevku bude opis pracovných postupov a vývoj filmu *Neviditeľný Jan Gogola*, ktorý bude koncipovaný ako prípadová štúdia. Prostredníctvom nej bude možné detailnejšie preskúmať proces zberu a analýzy audiovizuálneho materiálu, ako aj špecifiká režijného, scenáristického a kameramanského uchopenia diela v podmienkach obmedzených produkčných zdrojov.

KTO JE JAN GOGOLA?

Jan Gogola sa narodil v roku 1944 v Uherskom Hradišti na Morave. Absolvoval Filozofickú fakultu Univerzity Palackého v Olomouci, od 60. rokov pôsobil ako pedagóg. V 70. rokoch sa začal venovať dramaturgii, najskôr ako dramaturg Slováckeho divadla v rodnom Uherskom Hradišti, neskôr sa stal dramaturgom vo filmových ateliéroch v Zlíne (vtedajšom Gottwaldove), ktoré sa zameriavali prevažne na detskú tvorbu. Po roku 1989 sa pôvodne zamestnal vo Filmovom štúdiu Barrandov, u Krátkeho filmu Praha a po roku 1995 sa ako dramaturg na voľnej nohe venoval hranej tvorbe. Na svojom konte má už viac ako 30 celovečerných hraných filmov, niekoľko televíznych filmov, seriálov a animovaných seriálov. Viaceré z projektov, na ktorých spolupracoval, sa stali kultovými a oceňovanými (napr. Kouř, Je třeba zabít Sekala, Tobruk, Havel). Zároveň spolupracoval s uznávanými a rešpektovanými tvorcami, ako napr. Jíří Menzel, Zdeněk Svěrák, Tomáš Vorel, Karel Kachyňa, Václav Marhoul, Robert Sedláček, Juraj Nvota alebo Juraj Lehotský.

Jan Gogola ako pedagóg pôsobil na FAMU v Prahe, na Akadémii umení v Banskej Bystrici a jeho meno je spojené predovšetkým s JAMU v Brne.

Je otcom dvoch detí, pričom syn Jan Gogola ml. je uznávaným dokumentaristom a dramaturgom.

PREČO VZNIKOL FILM?

V jednom z prvých rozhovorov, ktoré som ako režisér s Janom Gogolom absolvoval, odznelo: „Musíte nejako zdôvodniť, prečo o mne točíte film.“

Jana Gogolu si veľmi vážim ako pedagóga, ktorý ma formoval počas môjho pôsobenia na Akadémii umení v Banskej Bystrici. Učil ma nielen ako pracovať so scenárom, ale zároveň aj ako pristupovať k tvorcovi. Na jeho hodinách vždy vládla dobrá nálada – to je aj jeden z dôvodov, prečo si Jana Gogolu vyberajú známi režiséri a scenáristi k spolupráci. Nekričí, neháda sa, neuráža. Počúva, diskutuje a snaží sa, aby v autorovi našiel správne riešenie problému.

Jan Gogola ma teda formoval aj po ľudskej stránke. A zároveň máme aj určité podobnosti v našich životoch: pochádzame z provinčného mesta, sme naviazaní na región, z ktorého pochádzame, a nikdy sme z neho neodišli preč, obaja sme učili na základnej škole, vďaka čomu vieme komunikovať s detským divákom. A aj som sa vybral smerom k pedagogickej činnosti na vysokej škole.

Osobných dôvodov urobiť tento film bolo však viac:

Po mojom doktorandskom štúdiu som sa zamestnal na Katedre filmovej dramaturgie a scenáristiky Akadémie umení v Banskej Bystrici a stal som sa kolegom prof. Jana Gogolu. Nakoľko som vedel, že pán profesor zvažuje odchod do dôchodku, chcel som o ňom natočiť film predovšetkým pre študentov. Aby som skrz filmový portrét mohol odprezentovať osobnosť, ktorá výrazne ovplyvnila nielen môj život, ale aj život katedry tejto školy.

Taktiež ma hnevala určitá „neviditeľnosť“ profesie dramaturga. To, čo dramaturg reálne robí, vie skutočne iba malá hrstka ľudí, ktorá je väčšinou zainteresovaná v umení. Chcel som práve týmto filmom názorne vysvetliť pozíciu dramaturga vo filme, napríklad aj mojím blízkym: môjmu otcovi, bratovi, manželke... A v neposlednom rade som sa chcel viac dozvedieť o tejto profesii aj ja sám.

ÚVODNÉ KROKY

Nakoľko som pôvodne chcel vytvoriť len jednoduchý dokumentárny portrét pre potreby študentov, rozhodol som sa pracovať na filme sám s jednoduchou vlastnou technikou: dva fotoaparáty Canon R6, sada objektívov s nízkou clonou (24, 50 a 70–200 mm) a klopové mikrofóny DJI s pripojením klopového mikrofónu zn. Røde.

Natáčanie začalo počas júla 2023. Úvodný zber materiálu o živote Jana Gogolu som získal po prvotnom rozhovore s pánom profesorom u neho doma v obci Salaš pri Uherском Hradišti. Vytvoril som si časovú os života Jana Gogolu s dôležitými míľnikmi,

ktoré sa mu udiali. A zároveň som získal kontakty na osobnosti, ktoré s pánom profesorom spolupracovali.

Pôvodne som známym filmovým režisérom a scenáristov chcel oslovovať, aby rozprávali o ich skúsenosti s Janom Gogolom. Zároveň som ale od každého z oslovených tvorcov chcel počuť aj jeho odpoveď na otázku „Kto je to dramaturg?“. Ich odpovede boli nakoniec zaujímavejšie ako spomienky na spoluprácu s profesorom Gogolom, ktoré často skĺzali do chválenia jeho osobnosti a odbornosti.

Rozhovory o dramaturgii prinášali zaujímavé poznatky a úvahy, ktoré ma ako autora bavili. Snažil som sa sám najskôr porozumieť tejto profesii, ktorú som študoval, ale aktívne som ju vykonával iba zriedkavo. Definície dramaturga od profesionálov, ktorí sa skutočne živia tvorbou filmu, ma posunuli ďalej vo vnímaní tejto pozície. Prinášam niekoľko útržkov z týchto rozhovorov, ktoré môžu byť prínosom aj pre druhých a mne ako autorovi pomohli pochopiť prostredie, do ktorého s kamerou vstupujem.

Slávek Horák, 3. 8. 2023

„Nikto nevie, čo presne dramaturgia znamená. Je to veľmi dobre strážené tajomstvo. Avšak je to asi najdôležitejšia súčasť filmovej tvorby, pretože filmová dramaturgia zabezpečuje, aby výsledný film fungoval. Aby mal nielen začiatok, stred a koniec, ale aby mal aj vývoj, a zároveň, aby tieto časti boli pre diváka zaujímavé a atraktívne.

Film musí mať nejakú hĺbku, rytmus, tempo. A všetky tieto aspekty aj teraz, keď o nich hovorím, znejú dosť abstraktne. Pokúsim sa ich však trochu konkretizovať.

Filmová dramaturgia, konkrétne filmový dramaturg, dbá na to, aby sa scenárista neodkláňal od hlavnej témy. Aby mal vôbec jasne definovanú hlavnú tému a aby si ju uvedomil. A aby s tou témou pracoval spôsobom, ktorý udrží divákovu pozornosť po dobu hodiny a pol alebo dvoch hodín. Pretože autor musí vykonať tú „čiernu prácu“, tú námahu vymyslieť, postaviť a rozpracovať príbeh.

A potom to pošle jemu – dramaturgovi. On to prečíta. A tým, že to číta, čerstvými očami, hneď uvidí, kde to funguje.“

Marek Epstein, 16. 8. 2023

„Záleží na tom, či Vám bol dramaturg vybraný, alebo či ste si ho vybrali sami. Ak vám ho vyberú, môže sa stať aj pomerne tvrdým nepriateľom. Ak máte možnosť si ho vybrať, potom si myslím, že sa pohybuje niekde medzi vzťahom manželky a farára.

Pretože od neho vlastne chcete, aby vám na jednej strane hovoril pravdu, a to aj tú pravdu, ktorú nechcete počuť, ale na strane druhej chcete nejaké riešenie: to znamená, aby vám pomohol. Keď dramaturgiu študujete na škole, študujete odbor scenáristika a dramaturgia. A ono to trochu ide proti sebe, pretože ako scenárista ste tvorca a ako dramaturg by ste mali byť ten, kto tvorcovi pomáha. Ale zároveň by ste nemali byť príliš ambiciózní, aby ste to chceli prepisovať. Mali by ste toho človeka, autora, pochopiť, rozlúsknuť, kam mieri a čo chce povedať, a potom im možno pomôcť, buď svojimi emóciami, alebo niečím konkrétnejším. To je podľa mňa veľký dar. A myslím si, že takých

dobrych dramaturgov, ktorí nemajú ambíciu byť zároveň autormi, nie je veľa. Mal som niekoľko stretnutí s dramaturgmi, ktorí vám scenár len spoznámujú, škrtajú vety, škrtajú slová, hovoria, ako by to spravili oni, čo by bolo vtipnejšie a podobne. Potom sa strašne rozčúlim, veľmi pri tom trpím a veľmi si prajem, aby som nikdy nedostal takého dramaturga k projektu. A hlavne: to nie je dramaturg, to je autor, ktorý by to mal napísať sám.“

Bolek Polívka, 24. 2. 2024

„Dramaturg je predovšetkým partnerom scenáristu a zároveň prvým divákom diela. Zastupuje tých ľudí, ktorí ho razvidia. Zároveň však musí byť schopný objektivity. Dobrý dramaturg je objektívny a dokáže si film predstaviť v širších súvislostiach než samotný scenárista.

Mne napríklad v úlohe dramaturgičky slúžila Věra Chytilová. Jej najdôležitejšou dramaturgickou otázkou bolo „prečo?“. A skutočne, ide práve o otázku prečo. Keď človek píše scenár, napádajú ho rôzne nápady: je očarený príbehom, je očarený tým, ako k nemu postavy prehovárajú a ako začínajú žiť vlastným životom. A práve dramaturg v tejto chvíli hovorí: Pozor.“

Václav Marhoul, 16. 8. 2023

„Toto je oblasť, ktorá zahŕňa neuveriteľné množstvo aspektov. Dobrý dramaturg je schopný prečítať scenár z rôznych pohľadov:

Po prvé, ako jednotlivé obrazy a scény udržiavajú tempo. Tempo, ktoré zásadne určuje rytmus filmu, je jedným z najväčších kúziel filmu. To je kľúčové, pretože ak režisér nedokáže udržať tempo, nebude mať ani rytmus a film bude rozprávaný nesprávne. Tempo sa určuje rôznymi spôsobmi, ale už v scenári dokáže skúsený dramaturg odhadnúť, či tempo funguje alebo nie.

Druhá dôležitá vec je, že dobrý dramaturg sa zaoberá jednotlivými postavami a charaktermi, ktoré sú v scenári. Je schopný analyzovať, do akej miery sú postavy alebo charakterové vlastnosti reálne, uveriteľné a či naozaj zodpovedajú tomu, čo autor chce prostredníctvom týchto postáv vyjadriť, alebo ako ich chce expresívne uchopiť. Dobrý dramaturg je schopný priradiť jednanie postáv k jednotlivým obrazom a scénam tak, aby to bolo presvedčivé.

Keď rozprávate príbeh, platia tam určité zákony, podobné fyzikálnym zákonom, kde príčina spôsobuje reakciu a reakcia spôsobuje príčinu. To znamená, že postava, ako je vybudovaná v scenári, musí v jej jednaniach skutočne zodpovedať tomu, čo by mala byť podľa zámeru autora.

To sa týka aj jedného z najdôležitejších aspektov – aké dialógy dáte postavám. Aké sú pre ne charakteristické a či sú reálne, autentické a zodpovedajú ich osobnostiam.

Preto je čítanie scenára špecifická schopnosť. Málokto to dokáže, pretože ľudia často považujú scenár za literárny text, akoby išlo o knihu alebo román. Avšak literárny scenár je úplne samostatný typ diela, s vlastnými pravidlami a štruktúrou.

Ďalej, posledným aspektom, ktorý od dobrého dramaturga môžete očakávať, je schopnosť efektívnej komunikácie. Ak máte dramaturga, ktorý vám povie, že niečo nefunguje, ale neobjasní, prečo to nefunguje, budete mať problém. Povie vám iba „to nefunguje“, ale čo s tým potom spravíte?

Dobrý dramaturg vám povie, že to nefunguje, vysvetlí, prečo to nefunguje, a v ideálnom prípade vám poskytne návrh, ako by to mohlo fungovať. A toto všetko spolu tvorí dramaturgiu. A to skutočne dokáže len veľmi málo ľudí.

Nakoniec, vždy je dôležité podchytiť a pochopiť, čo postavu vedie k jej rozhodnutiam a motiváciám. Vnútorň dramaturg, ak sú postavy v scenári naozaj dobre vykreslené, je schopný posúdiť, aký posun v psychológii hlavnej postavy nastane, ako sa vyvíja, aká je jej katarzia a kam sa postava nakoniec dopracuje. To je kľúčové pre záver filmu.“

Tomáš Vorel, 15. 8. 2023

„Keď sa v období socializmu povedalo ‚dramaturg‘, predstavil som si ho ako cenzora, ktorý dbá na ideologickú správnosť filmov, aby nevybočovali zo socialistických hraníc. Dnes si pod dramaturgom predstavujem niekoho, kto kontroluje korektnosť a odvysielateľnosť. Toto sú také negatívne predstavy o dramaturgii.

Avšak správny dramaturg by mal autora provokovať k tomu, aby z neho ‚vytiahol‘ čo najviac. Správny dramaturg prinúti lenivého scenáristu, aby to ešte raz premyslel, aby to prepracoval. Aby nebol lenivý, aby písal a písal, možno aj desať verzií. A každým prepisovaním a skladaním scenára sa to začne ukazovať z inej perspektívy.

Dramaturg musí byť osobnosť, s ktorou sa ako tvorca dokážem baviť a súznieť. Je to podobné ako v manželskom vzťahu alebo v priateľstve: je potrebné, aby medzi režisérrom alebo scenáristom a dramaturgom bola dôvera. Potom to môže fungovať, potom sa z toho môže niečo vytvoriť.“

FORMA A SPÔSOB ROZPRÁVANIA

Ako možno divákovi vysvetliť podstatu dramaturgie? Najefektívnejším prístupom je demonštrovať tento proces priamo v praxi, v rámci tvorby filmu. Ako autor som sa rozhodol prezentovať divákovi konkrétny postup dramaturgickej práce Jana Gogolu, pričom režisér, ako tvorca samotného filmu, bude v diele neviditeľný.

Jan Gogola sa bude snažiť divákovi priblížiť spôsob, akým sa pristupuje k námetu – v tomto prípade k filmu o ňom samotnom – a k tomu, ako tento námet ďalej rozvíjať: od koncepcie scenára až po spôsob jeho realizácie pri nakrúcaní. V priebehu filmu sa však do dramaturgického procesu zapájajú aj postavy z osobného života profesora Gogolu, ako napríklad jeho syn Jan Gogola ml., či postavy z prostredia samotného filmu, ako napríklad dramaturg dokumentu, Ivan Ostrochovský. Všetky postavy pravidelne komentujú a hodnotia jednotlivé časti filmu, ktoré im sú postupne prezentované. Kritizujú nedostatky, vyzdvihujú pozitíva a zároveň predkladajú návrhy na zlepšenie. Tento spôsob rozprávania filmu prispieva k jeho dynamizácii, čím sa stáva takmer situačným, čo divákovi umožňuje lepšie pochopiť význam a dôležitosť dramaturgie v tvorbe filmu.

Kamera sníma profesora Gogolu v rôznych prostrediach, v ktorých prežil svoj život. Ale zároveň aj observačným spôsobom zachytáva situácie, do ktorých sa profesor Gogola dostáva, ako napríklad prekvapivá oslava jeho narodenín alebo posledný deň na vysokej škole, kde pracoval 30 rokov. Stredová kompozícia pri rozhovoroch je vybraná zámerne a má odkazovať na centrálneho rozohrávača v basketbale, ktorým Jan Gogola celý život bol. Ide zároveň o akúsi metaforu dramaturgie skrz dôležitého hráča basketbalu, ktorý skoro nikdy neskóruje, ale formuje celú hru.

Kľúčovou metaforou tohto filmu sa stala neviditeľnosť profesie, ktorá zdôrazňuje, že aj osoba, ktorá nie je na prvý pohľad viditeľná, môže zohrávať rozhodujúcu úlohu. Tento aspekt poukazuje na skutočnosť, že aj nepozorovaní jednotlivci môžu prinášať hodnoty a dosahovať výsledky, ktoré majú významný dopad na spoločnosť a ovplyvňujú širšie okolie.

Ako autor som sa rozhodol vo filme nevyužiť dlhý rozhovor o živote profesora Gogolu, ale jeho spomínanie na určitú fázu života nahrávať v prostrediach, ktoré formovali jeho život. Keď napríklad hovoríme o tom, ako začal dramaturgovať v Slováckom divadle, rozhovor tvoríme na javisku tohto divadla. Tento spôsob tvorby rozhovorov je síce náročný na produkciu diela, ale pomáha protagonistovi sa lepšie rozpamätať a stáva sa znovu dynamickejším.

O dynamickosť mi totiž vo filme išlo už od úplného začiatku: uvedomoval som si totiž zdravotný hendikep prof. Jana Gogolu, ktorý mu neumožňoval pri natáčaní dlho chodiť alebo stáť. A tak protagonista do veľkej miery v obraze iba sedí. Nakoľko som však chcel kvôli technickým obmedzeniam a kameramanskému rukopisu využívať statickú kameru, vytváral som aspoň zábery s vnútrozáberovým pohybom. A zároveň som tvoril veľké množstvo ilustračných záberov, nakoľko som predpokladal, že budem dynamiku rozprávania tvoriť najmä v strihu. Aj preto som ako základný hudobný motív zvolil rytmickú jazzovú kompozíciu, ktorá vychádza z obľúbených skladieb profesora Jana Gogolu. Inštrumentálnu jazzovú skladbu sme obohatili o cimbal, ktorý v tomto žánri vyčnieva. Ale na druhú stranu vystihuje moravské prostredie, v ktorom sa film odohráva.

Vo filme som plánoval využitie archívnych materiálov, nielen súkromných (ako sú fotografie a videá z rodinného archívu), ale predovšetkým ukážok z filmov, na ktorých Jan Gogola pracoval. Výber týchto ukážok bol zámerne orientovaný na to, aby ilustrovali a dopĺňali slová profesora Gogolu, pričom každá sekvencia sa mala vzťahovať k určitej fáze jeho života. Napríklad, keď Jan Gogola hovorí o invázii sovietskych vojsk do Československa, využijeme zábery z filmov *Havel* a *Konfident*, v ktorých vojenská okupácia Československa tvorí významný naratívny moment.

PRODUKČNÁ STRÁNKA FILMU

Dokumentárny film som pôvodne zamýšľal ako krátky dokument pre študentov Akadémie umení v Banskej Bystrici, ktorým som chcel priblížiť osobnosť Jana Gogolu. Postupne však projekt naberal na rozsahu a ako autor som začal vnímať, že dielo by mohlo získať charakter celovečerného televízneho filmu, čo znamenalo minimálnu dĺžku 52 minút.

Film som však začal vytvárať úplne sám: nebol som len autorom námetu a scenára, ale zároveň aj režisérom, kameramanom, produkčným, zvukárom, osvetľovačom, strihačom a producentom. Dôvody, prečo som sa rozhodol vykonávať toľko profesií na jednom projekte, boli viaceré. Rozhodol som sa využiť svoje dlhoročné skúsenosti z tvorby dokumentárnych filmov a zároveň som mal možnosť využiť moderné technológie, ktoré sa natoľko zjednodušili a skvalitnili, že ich môže efektívne používať jeden tvorca. Týka sa to najmä techník nahrávania zvuku a osvetlenia, ktoré sa stali dostupnejšími a ľahšie použiteľnými. Okrem toho som sa k tejto multifunkčnej produkcii priklonil aj z dôvodu finančných obmedzení, ktoré sprevádzali výrobu filmu.

Prvé natáčania som financoval sám, po zhruba roku práce na filme som vytvoril prvý strih z natočeného materiálu, ktorý som ponúkal ako teaser pre televízie. Nakoľko bol profesor Jan Gogola dlhoročným spolupracovníkom Českej televízie, ponúkol som námet s teaserom v brnenskom štúdiu Českej televízie. Prvé stretnutia dopadli dobre, neskôr sa však situácia skomplikovala a film si zobralo do výroby Televízne štúdio Ostrava. V rámci produkčných záležitostí som pociťoval, že nevládam dostatočne riadiť ešte aj túto časť výroby filmu. Preto som požiadal začínajúceho producenta Petra Vlko- viča o pomoc. Do filmu teda vstúpila produkčná spoločnosť Nový film, ktorá prebrala komunikáciu s televíziou, vytvárala rozpočty a sledovala grantové výzvy.

Producent zároveň požiadal o grant na podporu kinematografie v Zlínskom kraji, odkiaľ profesor Gogola pochádza a kde sme realizovali aj film. Grant sme získali, museli sme však do projektu zapojiť českého partnera z Notabenefilm. Išlo však o grant, ktorý nám bude refundovať vzniknuté náklady po skončení natáčania. Nakoľko vyučujem na Akadémii umení v Banskej Bystrici, využil som možnosť grantovej podpory pre zamestnancov, ktorí umelecky tvoria. Po podpore Českej televízie producent oslovil aj Slovenskú televíziu a rozhlas, ktorá film taktiež podporila a vydala nám taktiež potvrdenie o spolupráci pre potreby Audiovizuálneho fondu. Grant na tento fond, ktorý na Slovensku podporuje kinematografiu, sme podali na jeseň 2025. Čiže skoro dva roky od začatia natáčania. Grantová komisia nás podporila, a tým sme získali peniaze na dokončenie filmu.

Film o dramaturgii tak získal viacerých dramaturgov. Dvoch dramaturgov z prostredia televízie: za STVR Máriu Šnirclovú a za Českú televíziu Martina Červenku. Film dramaturgoval aj Ivan Ostrochovský a zároveň ho priebežne dramaturgovali aj Jan Gogola st. a Jan Gogola ml.

Zároveň sa začala aj príprava na televízne premiéry a uvedenie na festivaloch v roku 2026. Aj táto príprava nám pomohla pri získaní grantov. Nakoľko obe televízie chcú film uviesť na jeseň 2026, festivalová premiéra by mala byť skôr. Hľadali sme festivaly na Slovensku a v Českej republike, s ktorými mal pán profesor Gogola spojenie. Premiéru sme preto chceli vytvoriť na Medzinárodnom filmovom festivale pre deti a mládež v Zlíne, kde pán profesor pôsobil určitú dobu aj ako riaditeľ festivalu. Slovenskú premiéru sme chceli urobiť na Artfilme v Košiciach, kde pán profesor pôsobil v porote festivalu. Vďaka teaseru a ukážkam z filmu sme sa s festivalovými tímami dohodli na premiére v júli 2026.

POSTPRODUKCIA

Dokumentárny film o Janovi Gogolovi bol strihaný priebežne, počas výroby filmu. Išlo o zámer, nakoľko jednotlivé ukážky z natočených scén som prezentoval profesorovi Gogolovi a jeho synovi, pričom som zaznamenával ich reakcie, rady či kritiku priamo na kameru a objavujú sa nakoniec aj vo výslednom filme. Vďaka tomuto princípu mohol divák vidieť prácu dramaturga. Ako autor som však nebol s mojim strihom spokojný, vedel som, že potrebujem skúseného strihača, ktorý mi pomôže film zlepšiť. Producent odporučil strihača Matého Csuporta, ktorý film prestrihal.

Pri strihu sme sa riadili pracovnou hudbou, ktorú pre potreby nášho filmu vytvoril jazzový muzikant Michal Štefan. Ako režisér som sa s autorom hudby stretol, objasnil som mu svoju víziu hudby, predstavil som mu celý projekt a dohodli sme sa na vytvorení niekoľkých hudobných motívov: motív spomienok, motív otec a syn, úsmevný motív... Tieto pracovné skladby následne pomáhali vytvoriť tempo strihu. Po kompletnom dokončení strihu autor hudbu pretvoril tak, aby viac pasovala na strih, scény a emóciu, ktorá ide z obrazu. Hudbu skladateľ nahrával vo svojich interných podmienkach, a nakoľko je multiinstrumentalista, všetko nahral sám.

V rámci postprodukčných prác sme potrebovali do tímu prizvať ďalšieho člena štábu – produkčného, ktorý vybaví použité archívne ukážky z filmov. Išlo o komplikovanú fázu, nakoľko vo filme sú použité ukážky z 11 filmov, pričom niektoré filmy sú v rukách súkromných firiem a niektoré sú zase štátnym majetkom a práva na ich použitie vydáva Národný filmový archív. Licencia na použitie musela byť dohodnutá na 15 rokov a pre dve krajiny: Slovensko a Česko. Archívne materiály sa nakoniec ukázali ako najdrahšia položka pri výrobe tohto dokumentu.

ZÁVER

Tvorba dokumentárneho filmu v jednoduchých podmienkach, bez veľkých financií a rozsiahleho štábu, prináša neoceniteľné výhody v oblasti autentičnosti a kreativity. Keď sú prostriedky obmedzené, režisér je nútený hľadať inovácie a flexibilitu v prístupe k obsahu, čo vedie k silnejšiemu zameraniu na samotnú tému a jej hlbšie skúmanie. Menší štáb znamená osobnejší prístup k natáčaniu, čo umožňuje vytvoriť bližší vzťah s postavami a prostredím, čím sa zvyšuje autenticita a emotívna hodnota filmu. Obmedzené technické možnosti tiež motivujú k využívaniu jednoduchších, no účinných techník, ktoré môžu byť esteticky príťažlivé a zaujímavé. Tvorcovia sú menej viazaní konvenciami komerčného filmu, čo im poskytuje slobodu experimentovať a vyjadriť sa neštandardnými spôsobmi. Nakoniec, takýto spôsob tvorby často vedie k väčšej nezávislosti a autenticite v konečnom produkte, ktorý má potenciál oslovovať divákov s úprimnosťou a originalitou.

Trojročné filmovanie ma však obohatilo najmä ako dramaturga. Dokumentárny film *Neviditeľný Jan Gogola* ma naučil, čo skutočne vykonáva dramaturg. A som rád, že aj vďaka tomuto filmu môžem tieto nadobudnuté poznatky posúvať ďalej medzi študentov filmovej dramaturgie a scenáristiky.

DENÍK K DENÍKU

IRENA PUSTINA KOCÍ

30. 11. 2025

Následující text pro osmý svazek kolektivní monografie *Proměny dramaturgie*, který píšou těsně před konáním stejnojmenné konference, se bude týkat psaní deníku. Pro uspořádání myšlenek je psaní dobrý nástroj. A je to také celosemestrální úkol mých studentů v zimním semestru druhého ročníku bakalářského stupně, a to jak ve Zlíně, tak v Opavě. Soustředím se přitom na pedagogická východiska tohoto cvičení a na zkušenosti, které s ním mám. K rozdílu mezi učením (se) a vyučováním napíši více později.

Prvotní inspirací mně byl popis techniky v knize Zbyňka Fišera¹, který jsem si upravila takto: první dva týdny si studentstvo psaní deníku zkouší. Mnozí s psaním deníku už svoje zkušenosti mají, pro některé je to poprvé. Důležité je, aby psali rukou (kvanta výzkumů potvrzují platnost většího účinku psaní rukou na rozvoj mozku a vznik nových synapsí, tedy spolupůsobí na rozvoj kreativity). Více o benefitech ručního psaní třeba na vlnách Českého rozhlasu². Ideální je, aby psali denně, každodenní psaní může pomoci rychleji navázat spojení mezi myšlenkami či pocity a jejich vyjádřeními skrze text. Přičemž zmenšujeme rozdíl mezi tím, co skutečně v mysli máme, a tím, co se na konec podaří ve slovech vyjádřit, vyslovit.

Po prvních dvou týdnech zápisků „pro sebe“, v nichž jde hlavně o to, aby si vyzkoušeli nalezení nejlepšího okamžiku pro psaní v průběhu dne (nejčastěji večer, kdy rekapitulují, co zažili), rozšiřujeme toto zadání o zápisy, o nichž vědí, že jsou „pro nás“. Jedná se o texty, u nichž vědí, pro koho jsou určeny. Cílem je zvědomit si rozdíly ve výběrech témat (hranice intimity) i ve stylu, jakým jsou texty psány. Kódování zápisů „pro sebe“ je textově stručnější, přičemž v mysli vyvolávají celý komplex události včetně detailů. Studentstvo nabádám, aby samotnou skutečnost psaní zkoušelo využít i k jiným druhům textů, než jsou reflexe uplynulého dne. Pakliže k nim přijde myšlenka na univerzálnější téma, aby si dovolili sledovat ji a skrze psaný text si zpřesňovali názory, postoje, vztahy.

1 FIŠER, Zbyněk. *Tvůrčí psaní: malá učebnice technik tvůrčeho psaní*. Brno: Paido, 2001, s. 125. ISBN 80-85931-99-0.

2 BOUŠKA, Petr. *Psaní na počítači nevoní, neškrábe a neuklidňuje. Ruční psaní ano, propsat se dá až ke štěstí*. Online. Český rozhlas. 12. 3. 2019. Dostupné z: [https://wave.rozhlas.cz/psani-na-pocitaci-nevoni-neskrabe-a-neuklidňuje-rucni-psani-ano-propsat-se-da-az-6936971?fbclid=IwY2xjawO88-xleHRuA2FlbQIxMQ-BicmlkETBGdG54OHFQeVZvdW1lWHFTc3J0YwZhcHBfaWQQMjlyMDM5MTc4ODlwMDg5MgABHoK7sXjv-TIjkSv1hWwC7XCMI-hQbPdp-wm1cOuT42GvOS_jwGGdCQfj0RA_aem_4UZMW5YZEKQpYBq-Y7n9Jw](https://wave.rozhlas.cz/psani-na-pocitaci-nevoni-neskrabe-a-neuklidňuje-rucni-psani-ano-propsat-se-da-az-ke-štěstí). [cit. 2025-11-30].

Na hodinách si pak pár takových zápisů „pro nás“ společně čteme. Stoly v učebně máme seskládané do kruhu, míváme uvařený čaj v konvici a někdy něco k zakousnutí. Postupné seznamování se skrze čtení vlastních postřehů a úvah prohlubuje naši vnímavost k sobě navzájem. M. Antonioni v knize *Kuželník u Tiberu*³ to vystihl: „Psaní prohlubuje pohled.“

Je obohacující zjišťovat, čeho si dokáží spolužáci všimnout a jak o věcech přemýšlí. Byť společně tráví většinu dnů ve škole, nestává se, že by v zápisích reflektovali stejné věci.

Třetí rozšíření toho zadání spočívá v přidání dalšího zápisu. Takže k zápiskům pouze pro sebe (tzv. intimní deník) a k zápiskům „pro nás“ (ke čtení na hodině) se připojí ještě zápisy „za někoho jiného“. Nyní studenti naráží na hranice vědomí sebe, které mají překročit, a mají se empaticky vmyslit, vcítit do někoho jiného. Jako první osoby, za něž může být dobré zkusit deník psát, doporučuji vybrat si lidi jim blízké, nebo z rodiny. Zkoušet myslet jako někdo jiný, to znamená mít na mnohé události jiný názor. A k tomu dokázat jinou perspektivu jinak vyjádřit. Aby dotyčná postava mluvila za sebe, ne jako autor.

Tato extenze úkolu bývá pro studentstvo nejsložitější. Mají co dělat, aby se zorientovali sami ve svých vlastních myšlenkách a pocitech, ne tak ještě dělit svůj čas a pozornost s někým jiným. Doporučení, aby si zvolili člověka, kterého dobře znají, má zadání ulehčit – nemusí si postavu celou vytvářet (a ještě k tomu psát její fikční deník), to by byl další krok, který možná v budoucnu při vlastní tvorbě a budování dramatických postav využijí. Občas se podaří zužitkovat volbu z našeho semináře i ve prospěch vztahů studentstva; stává se, že po pár týdnech snažení o proniknutí do logiky třeba rodiče dojdou studující k porozumění jinak dosud spíše dráždivých rodičovských postojů. Prospěšné bývá i doporučení, aby si zkusili představit, že u situací, které popisují v zápisech „pro nás“, jsou i jejich „třetí“ postavy, a aby zaznamenali, co si v danou chvíli myslí i co cítí ony.

Uvědomuji si, že se jedná o časově náročný úkol. A přizpůsobuji tomu počet dílčích etud z našich scenáristických hodin. Většinou se setkávám s tím, že studenti nezvládnou psát deník denně. Povzbuzuji je v pokračování, protože na své vlastní zkušenosti vidím, že psát každý den je opravdu výzvou.

Tento celosemestrální úkol obnažuje princip pedagogiky, jak jej vnímám: jsem průvodce v pozici nabízející možnosti a konečný účinek jednotlivých úkolů je plně v rukou studujících. Protože nakonec jsou to vždy oni sami, kdo si vybírá, či slova k sobě pustí, komu dovolí k sobě mluvit, s jakou mírou zaujetí se jednotlivých úkolů zhostí.

3 ANTONIONI, Michelangelo a ZAORALOVÁ, Eva. *Kuželník u Tiberu*. Praha: Odeon, 1989. ISBN 80-207-0025-0.

1. 12. 2025

Blíží se odevzdání tohoto textu a jsem teprve na začátku jeho tvorby. Přehnaný časový optimismus mě opět dohání. Konference začíná už zítra.

Říkám si, že ačkoli mně hned není zcela zřejmé, jak příspěvek do monografie nakonec bude vypadat, budu-li jej psát jako svoje vlastní deníkové zápisy, může to přinést alespoň strukturální podobnost s deníkovým psaním.

Na tom mém soustředění na téma deník mě začíná potěšovat (bavit), jak se z mnohosti možností mého okolí vynořují články s tímto tématem. Jako by ke mně zvenku přicházelo to, nač v hlavě myslím.⁴ A tak se mně také vynořila vzpomínka na úryvek textu, který mně loni poslala kolegyně M. Dvořáčková a týká se – jak jinak – psaní deníku:

„V deníku se sama vytvářím,“ píše Susan Sontag ve svém deníku a dále upřesňuje, „...Skrze deník si uvědomuji vlastní já: deník mne zpodobňuje jako emocionálně a duchovně nezávislou bytost. A právě proto – bohužel – neposkytuje prostý záznam mého skutečného života ze dne na den, nýbrž v mnoha případech předkládá alternativu k onomu životu... Píšu, abych sama sebe vymezila: je to akt sebestvoření, součást procesu vyvstávání v rozhovoru se sebou, s živými a mrtvými autory, které obdivuji, s ideálními čtenáři.“⁵

Jsmo výslednicí vlivů, které k sobě pustíme. S. Sontag vystihla podstatu účinků, které psaní deníků může pisatelům přinášet. Nemyslím, že by předem počítala s publikováním svých deníkových zápisů, které působí více jako skici, jako přípravy nanečisto. A to je nejspíš jednou z příčin jejich radikální upřímné syrovosti. Pro mě osobně je pak v přímém protikladu deníkový styl např. Ludvíka Vaculíka a jeho *Českého snáře* (nedočetla jsem). Nicméně deníková literatura je stále populární, vydává se tiskem i v rozhlasových úpravách, kterých se dostalo deníkům Pavla Juráčka⁶, Jana Zábrany⁷ aj. Dobrodružství ze sledování formulování myšlenek v denících jiných tvůrců může prohloubit náš vlastní pohled do sebe, potažmo do našich postav, které coby scenáristé vytváříme.

Naše myšlenky jsou podle učení kabaly základem života. „Vše, co si myslíme, se stává tím, co cítíme, což vede k tomu, jak mluvíme, což následně ovlivňuje to, jak jednáme, a naše činy vytvářejí naše dny, a nakonec celý náš život. Když se staneme ‚vězněm‘ negativních vzorů myšlení a omezujících přesvědčení, je to jako žít život na autopilota. Psaní deníku vám pomůže vrátit se zpět sami k sobě a žít autentický život.“⁸

Deník je kromě nástroje pro sebepoznání a tvorbu identity zároveň účinným terapeutickým nástrojem. Papír prý unese všechno. Je výborným médiem pro odložení vše-

4 Tento princip je ukázkově zpodobněn např. ve filmu Jima Jarmusche *Paterson* (2016).

5 Z deníků Susan Sontagové. *Labyrint revue: časopis pro literaturu, výtvarné umění, hudbu, film a pro podnikání v kultuře*. 2007, č. 21–22. ISSN 1210-6887.

6 NOVÁKOVÁ, Marie. *Pavel Juráček: Deník. Monumentální dílo významného filmového režiséra*. Online. Český rozhlas. 21. 8. 2025. Dostupné z: <https://vltava.rozhlas.cz/pavel-juracek-denik-monumentalni-dilo-vyznamneho-filmoveho-reziseru-9520555>. [cit. 2025-12-01].

7 MATYS, Rudolf. *Jan Zábrana: Celý život: Výbor z deníků 1948–1984. Stríčky z memoárové knihy výrazného básníka a překladatele*. Online. Český rozhlas. 3. 9. 2024. Dostupné z: <https://vltava.rozhlas.cz/jan-zabrana-cely-zivot-vybor-z-deniku-19481984-stripky-z-memoarove-knihy-8499174>.

8 „V deníku jsem nejenom otevřenější, než bych byla k nějaké osobě, ale vytvářím sama sebe.“ Susan Sontag. Online. Astrocentrum. Nedatováno. Dostupné z: <https://www.horoskopy-online.cz/denik>. [cit. 2025-12-01].

ho, co nepotřebujeme – umožňuje nám se takzvaně vypsat z něčeho trýznivého – ale je rovněž výtečným pomocníkem pro uchování dobrých zážitků, postřehů, inspirací z knih, filmů, obrazů.

4. 12. 2025

Letošní 8. ročník konference *Proměny dramaturgie*, který proběhl v modu dramaturgického inkubátoru studetnských projektů, byl pro mě obohacující, inspirativní, a hlavně praktikující dramaturgii po každém představeném projektu. Studenti byli moderátory, panelisty i diskutujícími účastníky – tedy pokud chtěli. Původní podobu frontálních přednášek organizátoři konference nahradili společným sdílením postřehů, účinků děl, společnému hledání variant jiných možností. Těší mě to už pro tu vzájemnost, pro to setření tradičních rolí „těch, co vědí“, protože se potvrzuje, že vědí všichni, a že ne všichni ví všechno. Blížíme se tak – mému – ideálu: méně „vyučovat“ a více učit (se).

O pedagogickém přístupu založeném spíše na bázi mentorství se píše v online publikaci Kreativní Evropy *Cesty ke scénáři III: Mentorování – Cesta rozvoje tvůrčího talentu*.⁹

A naše texty do monografie stačí dopsat do Vánoc.

5. 12. 2025

Mnohé v nás přetrvává v jakési vnitřní neurčité mlze, a dokud nejsme vyzváni k formulování reakce, vystačíme si s „mlhou“. Občas se takto ve mně třeba převalují nějaké nápady na příběhy a při nejasných nekonkrétních obrysech působí vydatně a slibně, ovšem jenom do té doby, než se je snažím vypovědět, vtisknout do slov. Zhusta čelím překvapení a zklamání, jak se nakonec velká bublina velké iluze splaskle choulí ve dvou třech odstavcích.

Když jsou dny zahuštěné množstvím povinností, mým hlavním cílem bývá přežít a v duchu čekám na „až“ – až to pomine, až bude po zkouškovém, po přijímačkách, po státnicích... A pak mě až zaskočí nevinná otázka, možná spíše řečnická, ale vezmu-li ji vážně, pak na obligátní „jak se máš?“ hledám delší dobu odpověď. Ano, deník by mně házel kotvu. Ale jak vidno, i já patřím mezi ty, kteří nepíší deník denně.

Když se vrátím k našemu zadání do hodin scenáristiky – celosemestrální větvičí se úkol psaní deníku – jsou roky, kdy se mi daří psát deník zároveň se studenty. A to mě naplňuje nejvíce, že jsme společně na deníkové lodi a potýkáme se s obtížemi plynoucími z mantinelů slov, které nepostihují celou šíři toho, co v sobě vnímáme a máme touhu vyslovit. Nicméně, jedná se i o moji vlastní zkušenost, že čím více a častěji píší, tím lehčeji a uspokojivěji formulují psaný text. A pro ně je snad povzbuzení i v tom, že se společně občas vzdálíme ideálu denního zapisování, a snad si z toho nakonec odnesou to podstatné – vždy můžeme pokračovat. A v tom je deníkové psaní ohromně svobodná struktura, která nás nenutí navazovat, provazovat tematicky ani motivicky. Každý prostý odstavec může být úplně novým začátkem.

9 ROSS, Dick a JECH, Pavel. *Cesty ke scénáři III: Mentorování – Cesta rozvoje tvůrčího talentu*. Online. Kreativní Evropa. 2010. Dostupné z: https://www.kreativnievropa.cz/co5fokmmap3aa309/uploads/2021/10/20100415104352-sources3_new_do_tisku.pdf. [cit. 2025-12-04].

Na společném zapisování mám ráda ještě jeden podstatný moment, a tím je srovnání pozic. Jak jsem už zmínila – sedíme se studenty v kruhu v neformální atmosféře. Kdokoliv z nás komentuje sdílené zápisy, všeobecná participace na podobě a struktuře hodiny mě vymaňuje z nutné role toho, kdo určuje pravidla.

Obdobou takového přenesení kompetence může být jakýkoli samostatný úkol studentstva, který následně prezentuje na společné hodině. Např. letos jsme měli studentské referáty, ochutnávky z knih doporučené literatury – bez předchozí znalosti si studentstvo vylosovalo na začátku semestru různé tituly a na konci semestru každý svou knihu představil ostatním. A k mému příjemnému překvapení se ukázalo, že všichni knihy pročetli celé, byť zadání znělo jako „ochutnávka“ a byla bych se spokojila s kapitolou. A druhé, moje už mírnější, o to větší studentstva – ony knihy k nim mluvily, byly pro ně možná tím nejpodstatnějším objevem zimního semestru!¹⁰

6. 12. 2025

Dnes na webu ČT art vyšel rozhovor¹¹ s norským režisérem a scenáristou Dagem Johanem Haugerudem. Na letošním Berlinale získal Zlatého medvěda za film *Sny*, který je posledním dílem volné trilogie *Sex, Láska, Sny*.

Níže cituji dvě jeho odpovědi. „Pro mě osobně jako pro scenáristu je velmi důležité, vlastně nutné, o všem psát. Píšu si deník, každý den. Abych se nějak vyrovnal se svým vlastním životem, opravdu potřebuju psát. A zároveň si uvědomuju, že psaní je také o konstrukci něčeho. Protože když se snažíte převést do slov to, co si myslíte a cítíte, nikdy to úplně neodpovídá tomu, co máte v hlavě. Vznikne něco jiného, promění se to. Ale i to je svým způsobem zajímavé.“

Na otázku „Deník si píše i hlavní hrdinka *Snů* Johanne. Jen jemu svěřuje své silné city. Je i pro vás psaní způsobem, jak si něco uložit i jak mít své zážitky pod kontrolou?“ Haugerud odpovídá: „Platí obojí. Psaní je způsob, jak se vyrovnat s tím, co cítíte, nějak tomu porozumět, a zároveň trochu kontrolovat vlastní život. Někdy si říkám, jestli je vlastně správné vnímat život jako příběh. Člověk k tomu snadno sklouzne, ale žítí není příběh. V životě potkáte spoustu zklamání a nemůžete úplně kontrolovat, co se děje. Svůj život ve skutečnosti nemůžete plně řídit. Musíte také umět nechat věci plynout. Možná je tedy potřeba obojí – psát, a tím se snažit převzít kontrolu, a zároveň umět pouštět věci.“

10 Knihy z doporučené literatury byly tyto: Jean-Claude Carrière – *Vyprávět příběh*, Milena Mathausová – *12 pádů scénáristiky*, Jan Fleischer – *To by mohl být film*, Jaromír Blažejovský – *Spiritualita ve filmu* a David Jan Novotný – *Budování příběhu anebo demiurgie versus dramaturgie*.

11 ČERMÁK PŘIVŘELOVÁ, Iva. *Filmy můžou ukazovat společnost, v jaké bychom si přáli žít, říká vítěz letošního Berlinale*. Online. Česká televize. 15. 12. 2025. Dostupné z: https://art.ceskatelevize.cz/360/filmy-muzou-ukazovat-spolecnost-v-jake-bychom-si-prali-zit-rika-vitez-letosniho-berlinale-0QWKN?szenclid=KUB-NFBgeGBORHhAbEBAcHx0cGRsZGRscVV0UGB4cHB4REBARHwcbGRpVXUwUGB4fHxgfGBEF-GwcRHBpVShQdGBsRbx1rER8dGm8cax5vG20YahwdGG8fGRsfGmocHw&utm_source=www.seznam.cz&utm_medium=sekce-z-internetu#dop_ab_variant=0&dop_source_zone_name=hpfeed.sznhp.box&dop_vert_ab=0&dop_vert_id=int1&dop_req_id=npndrH4UG0u-202512191633&dop_id=268460477. [cit. 2025-12-06].

Film jsem ještě neviděla. Roste ve mně zvědavost, jak je s deníkem naloženo, jakou roli ve filmovém vyprávění deník hraje. Je to střet s literární estetikou? Vybavuji si filmovou adaptaci románu F. S. Fitzgeralda *Velký Gatsby* (2013)¹², kde bylo filmové vyprávění rámováno sezením hlavního hrdiny Nicka Carrawaye u psychoterapeuta, který mu nařídí psaní deníku, celý film je tedy následně ve flashbacku. Pro úplnost dodávám, že motiv psaní deníku se ve filmu objeví ještě uprostřed filmu.

V knize M. Mathausové *12 pádů scenáristiky*¹³ se mimo jiné pokládá otázka, jak autoři filmu *Tanec s vlky* (1990)¹⁴ naložili s deníkem, který si protagonista píše (patří se poděkovat studentce Báře Caskové – její referát o této scenáristické knize ve mně po letech vyvolal potřebu znovu si knihu projít). Film jsem viděla před třiceti lety, rozhodla jsem se připomenout si jej. Deník je všudypřítomným voiceoverem v první polovině snímku. Po přijetí nové identity „toho, kdo tančí s vlky“, se motiv deníku utlumí, aby se stal spouštěčem řetězových reakcí, jimiž vrcholí třetí dějství a láme film do závěru – odchodu od Siouxů, aby vojáci neměli záminku ke střetu s nimi. Deník byl spjat se „starým“ hrdinou. Když je deník objeven vojáky, ukáže se, že pro ně má hodnotu papíru, protože neumí číst. Pro hrdinu se ovšem jedná o důležitý kus vzpomínek na minulý život. Deník je zdánlivě ztracen, odplouvá řekou pryč. Aby při loučení s Indiány hrdina usušený deník dostal od jednoho z nich darem. Film končí vysvětlujícím titulkem, který příběh zasazuje do historického kontextu dobývání původních indiánských území kolonizátory. Literární modus má v tomto případě jisté opodstatnění.

Jaký je vztah mezi voiceoverem a deníky? Respektive jejich estetikou? Voiceover navozuje pocit intimity, důvěrnosti, svěřování tajemství, které je ostatním postavám v příběhu skryté. To platí jak pro voiceover protagonistů (namátkou filmy *Americká krása*¹⁵, *Klub rváčů*¹⁶), tak vypravěče (*Plechový bubínek*¹⁷).

Filmů, v nichž deník hraje nějakou roli, je pro mě překvapivě hodně – dosud jsem si takovou otázku nepoložila... A tak je psaní tohoto textu pro mě šikovnou příležitostí dozvědět se něco víc, zpřesnit vědění. Ten seznam čítá desítky snímků!¹⁸

Ale abych nevynechala tu část tvůrců, pro něž je samotná tvorba deníkem! Mám na mysli filmaře jako Jonas Mekas¹⁹ anebo psychomág Alejandro Jodorowsky.²⁰

K otázce funkcí voiceoveru se ještě vrátím. Jindy.

12 *Velký Gatsby*. Online. ČSFD. Dostupné z: <https://www.csfd.cz/film/293006-velky-gatsby/prehled/>

13 MATHAUSOVÁ, Milena. *12 pádů scenáristiky*. Praha: Victoria Publishing, 1996. ISBN 80-7187-071-4.

14 *Tanec s vlky*. Online. ČSFD. Dostupné z: <https://www.csfd.cz/film/1747-tanec-s-vlky/prehled/>. [cit. 2025-12-06].

15 *Americká krása*. Online. ČSFD. Dostupné z: <https://www.csfd.cz/film/6654-americka-krasa/prehled/>. [cit. 2025-12-06].

16 *Klub rváčů*. Online. ČSFD. Dostupné z: <https://www.csfd.cz/film/2667-klub-rvacu/prehled/>. [cit. 2025-12-06].

17 *Plechový bubínek*. Online. ČSFD. Dostupné z: <https://www.csfd.cz/film/8094-plechovy-bubinek/prehled/>. [cit. 2025-12-06].

18 Heslo „deník“. Online. ČSFD. Dostupné z: <https://www.csfd.cz/hledat/?pageFilms=10&q=den%C3%ADk>. [cit. 2025-12-06].

19 IŠTVÁNKOVÁ, Štěpánka. Jonas Mekas – přítomnost filmového okamžiku. Online. *Film a doba*. 3. 2. 2023. Dostupné z: <https://filmadoba.eu/jonas-mekas-pritomnost-filmoveho-okamziku/>. [cit. 2025-12-06].

20 *Alejandro Jodorowsky*. Online. IMDb. Dostupné z: <https://www.imdb.com/name/nm0423524/>. [cit. 2025-12-06].

7. 12. 2025

Česká tisková kancelář vydala zprávu, že bývalý francouzský prezident Nicolas Sarkozy vydal svoji nejnovější knihu *Deník vězně*.²¹ Před týdnem měl premiéru nový film kontroverzní režisérky Evy Toulové *Deník shopaholicky*.²² Čas na dopsání tohoto textu se krutě krátí.

8. 12. 2025

Etnografové, sociologové a antropologové pracují při svých kvalitativních zkoumáních s terénním výzkumným deníkem.²³ Tzv. „diary method“ je uznána jako regulérní výzkumná metoda v oblastech uměleckého výzkumu (Artistic Research). Domnívám se, že prožívání umělecké praxe je z principu aktem sebereflexivním. Jak se k sebereflexi dopracovat a jak její výsledky integrovat? Správná odpověď na pět, první písmeno je d...k.

V akademickém roce 2024/25 jsem vedla bakalářskou práci Samuelu Dostálovi. Usiloval o co nehlubší pochopení svého způsobu tvorby. Předmětem zkoumání byly jeho tvůrčí postupy, spojené s vývojem scénáře bakalářského filmu *Zore*²⁴ a následně s jeho realizací. Student si v průběhu oněch dvou let, kdy na bakalářském filmu pracoval, vedl deník, měl tedy šanci „potkat“ se sám se sebou, připomenout si svoje původní záměry a tehdejší cíle. S ohledem na téma filmu, kterým bylo překročení hranice v chování faráře k ministrantovi, jsme zvolili ještě koncept tzv. spirituálního modu²⁵ a použili jej jako pilíř k podepření duchovního (spirituálního) rozměru filmu. Název práce je *Intuice a spiritualita ve filmové tvorbě – autorská reflexe filmu ZORE*.²⁶ Anotace filmu zní: Film *Zore* je citlivá dráma sledující příběh mladého muže, ktorého nevypovedaná trauma z minulosti sa začne premieňať až vo chvíli, keď ho prvý krát niekto naozaj vypočuje.

I pro mě se tato práce stala dobrodružstvím rozvzpomínání a připomínání celoroční práce na vývoji scénáře,²⁷ na hledání nejlepší struktury příběhu (nakonec je film tvořen „jen“ dvěma paralelními vyprávěcími liniemi, linka současnosti protagonisty Milana ve zpovědnici rámuje celý příběh a je propletena linkou nedávné minulosti, přibližující klí-

21 ČTK. *Francouzi hltají Sarkozyho vězeňský deník. Prodalo se 100 tisíc kusů za týden*. Online. Aktuálně. 2025. Dostupné z: <https://magazin.aktualne.cz/kultura/literatura/francouzi-hltaji-sarkozyho-vezensky-denik-prodalo-se-100-tisic-kusu-za-tyden/r-aaa293b92f13534b9aca3169a68b4b43>. [cit. 2025-12-07].

22 PLEŠTIL, Martin. *Autorka obluďného Krtkova světa se vrací. Má vůbec smysl o jejím novém filmu psát?* Online. Aktuálně. 2025. Dostupné z: <https://magazin.aktualne.cz/kultura/film/absurdni-prizrak-ze-supermarketu-ma-vubec-smysl-o-filmu-denik-shopaholicky-psat/r-aaa29841870f047895d3eb1b6dee02bc>. [cit. 2025-12-07].

23 *Výzkumný deník*. Online. Katedra informačních studií MUNI. Dostupné z: <https://kisk.phil.muni.cz/100metod/vyzkumny-denik>. [cit. 2025-12-07].

24 *Zore*. Online. FMK UTB. Dostupné z: <https://showcase.fmk.utb.cz/audiovizualni-tvorba/zore>. [cit. 2025-12-08].

25 BLAŽEJOVSKÝ, Jaromír. *Spiritualita ve filmu*. Brno: Centrum pro studium demokracie a kultury, 2007. ISBN 978-80-7325-132-1.

26 DOSTÁL, Samuel. *Intuitívne a racionálne rozhodnutia vo vlastnej filmovej tvorbe: Spiritualita vo filme ZORE*. Bakalářská práce. Vedoucí Velič, Martin. Zlín: Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně. Fakulta multimediálních komunikací, Ateliér Audiovize, 2025.

27 Student porovnával první, čtvrtou a finální verzi scénáře s ideovým deníkem z té doby. První verze počítala ještě se třetí linií vyprávění, která bude přibližovat traumatický okamžik protagonisty. Po dramaturgických konzultacích s ostatními kolegy našeho ateliéru se ve čtvrté verzi rozhodl tuto linii vynechat.

čové setkání Milana s dívkou Johanou, která nakrátko přijela a vede s ním rozhovory, je to její schopnost přiblížit se k němu a pomoci mu otevřít staré citové zranění).

Rovněž zpětná reflexe práce s určitými motivy (voda, světlo), srovnání původních vědomých záměrů ze scénáře s výslednou podobou jejich ztvárnění vedla autora k uvědomění, k prohloubení zvědomělého použití i vizuálních metafor.

Díky následnému porovnávání střihových verzí s výslednou podobou filmu v kombinaci s rozhovory se členy štábu dokázal autor zpětně pojmenovat momenty původně intuitivního rázu a dát je do logických souvislostí.

S. Dostál poctivě zpětně analyzoval a racionalizoval tvůrčí postupy, zvědomoval svoje tvůrčí rozhodování. Myslím, že tuto práci dokázal v maximální míře využít pro svůj osobní i tvůrčí růst. Došel k poznání, že mnohá rychlá rozhodnutí v průběhu natáčení udělal v souladu se svým tvůrčím záměrem, uvědomil si důležitost společného sdílení tvůrčího potyčkání se s realitou se svým štábem – vtáhl jeho členy do fází práce na filmu, díky čemuž byli sladění a naladěni na obdobný cíl, a pomohli tak obohacovat režisérovu představu.

Je mi blízký názor na dramaturgii Jana Fleischera: „Scenárista nemůže napsat nic jiného, než co je v něm. Žádný dramaturg mu nepomůže napsat něco lepšího, než co v něm už je. Ale dostat se k těm kořínkům, ze kterých to všechno vyvěrá, je těžké.“²⁸

25. 12. 2025

„Někdo potřebuje, aby mu někdo poklepal na rameno, jiný potřebuje, aby se mu dávaly otázky, které by si sám nepoložil. To je myslím hlavní náplní, pokládat otázky, aby na ně autor sám našel odpověď.“²⁹ uvažuje nahlas Jan Fleischer rozhovoru, jenž s ním o praktické dramaturgii vedl Pavel Jech.

Deník je příležitost k rozhovoru se sebou i jinými lidmi. Když jsme s Tomášem Polenským společně psali scénář k filmu *Smečka*,³⁰ zasekli jsme se a nemohli se hnout z místa. Zkusila jsem psát deník za našeho protagonistu. Pomohlo mi to dostat se více dovnitř, lépe vnímat tlaky a protitlaky, které jej obklopovaly. Ukázalo se to jako dobrý postup, brzy jsme byli schopni psát dál.

Terapeuti na úvodním sezení pokládají otázku, jak klient pozná, že je terapie úspěšná. Je to výzva, aby nahlas řekl, k čemu vlastně směřuje, kam se chce dostat, jaký je jeho cíl. Takové tázání se po vlastním cíli může být jednou z trvanlivých otázek, které si při psaní deníku můžeme klást, pokud zrovna nemáme naléhavější záležitosti k vyslovení...

Tereza Matějčková zveřejnila na Facebooku ochutnávku z chystaného rozhovoru s belgickým psychiatrem Dirkem de Wachterem:

TM: „...nejdůležitější dovedností je to, co označujete jako čekání: vytvořit podmínky pro dobrý rozhovor, nabídnout druhému pozornost a čas.“

28 FLEICHER, Jan a MÜLLEROVÁ, Alena. *Cesty ke scénáři IV: Praktická dramaturgie – O televizní scénáristice*. Online. Kreativní Evropa. 2010, s. 8. Dostupné z: https://www.kreativnievropa.cz/co5fokmmap3aa309/uploads/2021/10/20110516100640-cesty_ke_scenari_iv.pdf. [cit. 2025-12-08].

29 Tamtéž, s. 6.

30 *Smečka*. Online. ČSFD. Dostupné z: <https://www.csfd.cz/film/645913-smecka/prehled>. [cit. 2025-12-25].

DdW: „...Ano, máloco je tak účinné. Celý svůj profesní život poslouchám a čekám, zda pacient na něco nepřijde.... To nejdůležitější je ale začít rozhovor. A to může udělat každý člověk...“³¹

26. 12. 2025

Díky psaní těchto deníkových záznamů na téma užitečnosti deníkového psaní se mi ukazuje, jak moc jsou pro mě důležité vnější vjemy. Venek vstupuje do mé přítomnosti, téma deníku je branou. Články, rozhovory, recenze, knihy i filmy, které v průběhu prosince vstoupily do mého zorného pole, se na sebe nabalovaly, přitahovány magnetismem mého hledání. Tento text vzniká s vědomím, že nezůstane schovaný, zároveň chovám naději, že si čtenáři projdou rovněž odkazy v poznámkách pod čarou a možná najdou odpovědi na svoje otázky. Nebo najdou nové otázky. Anebo ještě lépe – najdou, co nehledali.

31 MATĚJČKOVÁ, Tereza. Post k rozhovoru pro deník Echo. Online. *Facebook*. 25. 12. 2025. Dostupné z: <https://www.facebook.com/tereza.matejkova.1/posts/u%C5%BE-n%C4%9Bjakou-dobu-jsem-cht%C4%9Bla-ud%C4%9Blat-rozhovor-s-belgick%C3%BDm-psihiatrem-vysoko%C5%A1kolsk/1630995244700826>. [cit. 2025-12-25].

PAMÄŤ A VIZUALITA

JÁN ADAMOVE

PAMÄŤ A ČAS

Hovoriť o pamäti znamená zaoberať sa časom. Akákoľvek vizualita zaznamenaného rôznorodo reflektuje časovosť, všetky audiovizuálne záznamy sú fragmentárnymi reprezentantmi (dočasne) zapamätaného/archivovaného.

Ako tínedžer som hltavo kupoval „brožúrky“ *Premožitelia času*, ktoré vychádzali na pokračovanie. V každom čísle boli zastúpené významné osobnosti z rôznorodých oblastí, desiatky (dovedna stovky) mysliteľov, tvorcov, vynálezcov a objaviteľov.

Pre všetkých bolo charakteristické, že „premošli čas“. Zdanlivo jednoduché, pochopiteľné, zrozumiteľné slovné spojenie. Na jednej strane napriek skutočnosti, že čas už ich fyzické bytia „zneprítomnil“, pretrvávajú v ňom (čase) naďalej prostredníctvom vytvoreného diela, vynálezu, alebo nadčasovo platného stále aktuálneho „návoru“. Napriek neprítomnosti v prítomnosti prítomní sú. Na strane druhej sa im podarilo premôcť čas aj v zmysle neuspokojiť sa s „menu“, ktoré im dobové súcno ponúkalo. Vstúpili do daného prostredia v istom čase a rozhodli sa neprijať tú situáciu ako hotovú. Nenechali sa uspať, prekukli olizovanie neviditeľných plameňov každodennosti (Martin Heidegger – „ono sa“ robí, hovorí...), ktoré nás stravujú v divnom odovzdaní sa (odovzdaní sa smrti).

Premôcť niekoho/niečo môže znamenať aj zvíťaziť nad ním/tým. Zároveň nám onen pojem evokuje termíny ako boj/súboj/bitka. Zväčša s takzvaným nepriateľom. Neodvažujem sa vyhlásiť Čas za nepriateľa.³² Ale môžeme o ňom vysloviť tvrdenie, že nehrá s úplne otvorenými kartami. Prinajmenšom by sme ho mohli označiť za figliara, ktorého je ťažké takticky prekabátiť. Posledné slovo má on. Je to bežec, ktorý bol na trati, keď sme na ňu vybehli, a pobeží aj po našom príchode do cieľa.³³

Je nemožné „zaživa“ opustiť dráhu času. No niektorým umelcom sa podarilo poukázať na jeho šibalské pravidlá. Napríklad tým, že na tejto dráhe čiastočne zastali.

Jedným z nich je aj taiwanský umelec Tehching Hsieh. V akcii *Time Clock Piece* (1980–1981), ktorá trvala jeden rok, odignoroval tlaky Času, nabúral jeho nároky, redefinoval jeho rámec. Akcia pozostávala z pravidelného zaznamenania sa (každú hodinu) na 16mm kameru, pričom autor si dôkaz obrazu/políčka zároveň potvrdil disciplinovaným

32 Ó trýzni! trýzni! Čas ujídá ze života, ten chmurný nepřítel, který nám srdce hltá, roste a mohutní po krvi našich žil. (BAUDELAIRE, Charles. *Nepřítel*. In: BAUDELAIRE, Charles. *Čas je hráč*. Československý spisovatel, Praha, 1986, s. 43.)

33 Což „čas nejde dál“, přestože já už tu nejsem? In: HEIDEGGER, Martin. *Bytí a čas*. Praha: OIKOYMENH. 2002 s. 369. ISBN 978-80-7298-244-8.

„štiknutím“ času na hodinách. Túto dobrovoľnú dvanásťmesačnú izoláciu môžeme vnímať aj ako únik, alebo isté gesto vzdoru. Autor „obetovaním“ jedného roka svojho času (aj keď sám akciu nevníma ako obeť, hovorí skôr o potešení) poukázal na jeho mechanizmus. Napríklad diskvalifikoval či zotrel termíny ako deň/noc, týždeň atď., rovnako výroky typu Nemám čas, Nestíham.

Hsieh vystavil dielo v podobe poctivej dokumentácie: 8 760 hodín prezentoval okrem fotografií aj v časozbernej filmovej montáži, súčasťou inštalácie bolo aj 365 kartičiek, na ktorých boli vyznačené jednotlivé hodiny toho-ktorého dňa.

Čas vo svojej práci *The Clock* (2010) dobehol aj Christian Marclay. Dalo by sa povedať, že dvadsaťtyrihodinovým videom (pustenom v slučke), v ktorom ukazuje stovky ciferníkov ktoré zachytili dejiny kinematografie, sa mu podarilo nielen uniknúť z pasce Času, ale dokonca ho do nej chytiť (alebo aspoň s úškrnom dostať Čas do patovej pozície). Vykĺznuť chvíľkovo z jeho chápadiel, odkryť jeho karty (ručičky). Marclay percipienta usádza pred dielo, kde videný/pozorovaný čas je identický s reálnym, vnímateľ sa tu konfrontuje s niekoľkými vrstvami pamäti, okrem poukazu na prítomnosť meniacu sa v „priamom prenose“ na minulosť, je to aj pamäť kinematografická, stimulujúca v divákovi rôzne historické – k jednotlivým etapám dejín filmu sa vzťahujúce – konotácie (nehovoriac o osobných individuálnych prežitkoch, ktoré vyvolávajú spomienky na pozeranie niektorého z filmov v minulosti).

Profesor Martin Hilský v prednáške *Shakespeare a čas* uvádza množstvo príkladov, kde Čas môže byť „vykĺbený“ (*Hamlet*), „tvorivý i ničivý“ – Čas zlodej, ktorý „okráda moju tvár“ (*Sonety*), alebo čas „otrávený minulosťou“ (*Richard III.*), inde (*Lady Macbeth*) zase zaznieva: „Naše včerajšky nám svietia na cestu k smrti...“ Hilský v Shakespearovej tvorbe poukazuje aj na čas psychologický (*Ako sa vám páči*): „Čas beží rôznym ľuďom rôznym tempom.“ Tu sa nám osobitne ponúka analógia s rôznorodými časmi kinematografie alebo vizuálneho umenia (napríklad čas zrýchlený, spomalený, reálny, ale aj vlečúci sa, rýchlo bežiaci, stojaci čas atď.). No ostanme ešte v teréne literatúry.

Tzv. psychologický čas zaujímavovo rozkrýva úryvok z Dostojevského diela *Idiot* (ide o autorove autentické spomienky z cesty na popravu, ktorá bola v poslednej chvíli zrušená): „Potom sa rozlúčil s priateľmi, nadišli tie dve minúty, ktoré si vyhradil, aby porozmýšľal o sebe; už dopredu vedel, o čom bude premýšľať: stále si chcel vysvetliť, čím skôr a čím zreteľnejšie, ako že to vlastne je: teraz existuje a žije a o tri minúty bude už niečo, ktosi alebo čosi, ale kto? To všetko chcel za tie dve minúty vyriešiť! (...) Neznalosť a odpor k tomu novému, čo príde a hneď teraz nastane, boli strašné; povedal, že v tú chvíľu nebolo preň nič ťažšie ako neodbytná myšlienka: ‚Keby som nezomrel! Keby sa mi vrátil život – aká večnosť. A všetko by bolo moje. Každú minútu by som na celé storočie premenil, nič by som nepremárnil!“³⁴

Každú minútu by premenil na večnosť. Je tu v podstate inými slovami zhrnutá časť filozofie Martina Heideggera, v ktorej hovorí o skutočnosti, že až v konfrontácii so smrťou/úzkosťou odomykáme svoje autentické bytia (pobyty). Ľudovo by sme mohli povedať

34 KOPANIČÁK, Juraj. *Dostojevskij a dnešok*. Bratislava: Stimul, 1994, s. 17. ISBN 80-85697-16-5.

„naozaj žijeme“. Dostojevského smrťou prebudená postava by už žila naplno... Uvažovanie nad časom a pamäťou sa úzko viaže s úvahami o smrti.

V *Siedmej pečati* (1957) švédskeho režiséra Ingmara Bergmana Smrť hovorí: „Som celkom dobrý hráč.“ Smrť, s ktorou hrá hlavná postava o čas. Smrť je časom. V inej časti filmu zase zaznieva: „Túto chvíľu si budem pamätať... Ponesiem svoju spomienku v oboch rukách jemne, ako misku s čerstvým mliekom.“ V *Hodine vlkov* (1968) nechá Bergman diváka pozorovať dĺžku minúty sekundu po sekunde. Pozerať sa na jej plynutie, počúvať tep sekundovej ručičky. A *Lesné Jahody* (1957) začínajú sekvenciou, v ktorej ručičky na hodinách chýbajú, profesor Borg sa vracia v čase, navštevuje ako pozorovateľ prežitú sekvenciu života.³⁵ Mohli by sme pokračovať výpočtom desiatok ďalších významných diel z prostredia kinematografie. Napríklad film Alaina Resnaisa *Vlani v Marianbade* (1961), ktorý by sme celý mohli vnímať ako ódu na pamäť. Rámcom je tu baroková budova, v ktorej sa dej (nedej) odohráva, s množstvom chodieb, miestností a zákutí, a predovšetkým zrkadiel s bohato zdobenými rámami, dalo by sa povedať záhybmi hemisfér odkazujúcich na pamäťové sklady. V texte k tematicky zameranej výstave s názvom *Loni v Marienbadu: Film jako umění* v Rudolfine sa hovorí, že radikalita filmu „spočíva predovšetkým v rozbití tradičných filmových štruktúr priestoru a reality“. Rovnako ďalšie filmy v duchu Nového románu *Muž, ktorý luže* (1968) a *Eden a potom* (1970), ktoré na Slovensku nakrútil scenárista filmu *Vlani v Marienbade* Alain Robbe-Grillet. Oba sa rôznorodo vzťahujú k pamäti. Kým *Muž, ktorý luže* vytrvalo podkopáva našu vieru v zapamätané (neustálym spochybňovaním verzií či interpretácií minulého), *Eden a potom* balansuje na hrane reálneho a fiktívneho, vťahuje diváka do labyrintu skutočného a predstavovaného, života a hry na život.

PAMÄŤ A VIZUALITA

Vytrvalý naháňač a pristihovač života Jonas Mekas sa pri triedení nakrúteného materiálu pýta: „Ak má záber minútu, desať sekúnd, ako môže reflektovať pravdu celého dňa? Môže reflektovať len onen moment, a ten moment nemá nič spoločné so zvyškom dňa. A keď dám tieto momenty dohromady, tak to reprezentuje pravdu čoho? No reprezentuje to mňa, moju pravdu.“³⁶

Charakteristické štýlotvorné prvky, s ktorými autor pracuje, sú krátka dĺžka záberu, vlnobitie mikrošvenkov, neostrý záber. Nehýbe sa len ono zaznamenané, tanec bytia je akcentovaný „formou“ (záznamu), trojakosťou výrazových prostriedkov filmu. Ide o lahodnú nervozitu, v ktorej sa Mekas na život díva ako na ohňostroj fascinujúcich udalostí. Doslova akoby nám ukazoval: Pozri tam sa deje to! Aha tamto vľavo! Vidíš to?

35 Film *Lesné jahody* podrobnejšie analyzujem v kontexte úvah francúzskeho filozofa Henri Bergsona a argentínskeho spisovateľa Jorge Louisa Borgesa v kapitole *Borgesov falzifikát*. In: ADAMOVE, Ján. *Bože môj, čo sú to za ľudia*. Banská Bystrica: Fakulta výtvarných umení, Akadémia umení v Banskej Bystrici, 2018, s. 108–118. ISBN 978-80-8206-009-9.

36 GRISSEMANN, Stefan. *I'm an Outsider. I'm a Monk. I'm Somewhere Else'*. Online. Rouge. 2008. Dostupné z: <https://www.rouge.com.au/12/mekas.html>.

Mekasov prístup k zaznamenávaniu/zapamätávaniu reality má mnoho spoločného s časťou tvorby Stana Brakhagea. Ten chcel písať poéziu, sám nevie prečo, začal „písať“ kamerou. O pomínutelnosti referuje obrazom. Brakhage je melancholický aj skeptický. V jeho obrazozáberoch niekedy nachádzame lyrickú atmosféru Chopinových zasnení, ale aj splín Baudelairových úzkostí. Podobne ako Mekas chce zaznamenať všetko žité/prežívané, avšak mekasovskú nervozitu a nedočkavosť či spontaneitu niekedy nahrádza rozvážna pomalosť. I keď rovnako rád narába so záznamom autentického predkamerového faktu. No nemenej dbá na „veršovanie“ svetlom, svetlom a strihom. Brakhageova štylizácia má v kompozícii záberu často podobu skrývania, neukázania, popretia, náznaku.

„Potrebujem deň na vytvorenie dejín sekundy / Potrebujem rok na vytvorenie dejín minúty / Potrebujem život na vytvorenie dejín hodiny / Potrebujem večnosť na vytvorenie dejín dňa.“ hovorí Jean-Luc Godard v záverečnej časti esejisticky tvarovanej osemdielnej série *Príbeh(y) filmu* (1988–1998).³⁷ Godard nás tu v akomsi meditatívnom tranze prevádza halucinogénnym rezom dejinami. Pamäť kinematografie sa tu mieša s pamäťou, ktorá odkazuje na konkrétne historické udalosti. Zmes štylizovaného a autentického obrazového materiálu navyše autor „dochucuje“ množstvom odkazov/citácii, ktoré nepochádzajú len z prostredia kinematografie, ale aj výtvarného umenia, dejín filozofie (dejín myslenia) alebo literatúry/poézie. Dominuje skepsa, pochybnosť, smrť.

Odskočme si v sledovanej súvislosti opäť do prostredia literatúry: „A Pierrovi všetci ľudia prichodili ako vojaci, čo hľadajú záchranu pred životom: jedni v ctižiadosti, iní v kartách, v tvorení zákonov, iní zasa v ženách, v kadejakých zábavách, v koňoch, v politike, poniektorí v poľovačke, v pijatike alebo v štátnych funkciách. ‚Nič nie je malicherné, nič dôležité, všetko je rovnaké: len aby som sa zachránil pred ním, ako sa dá!‘ myslel si Pierre. ‚Len aby som ho nevidel ten strašný život.‘“³⁸ (Heideggerov motív sebazabudnutia.)

V onom kontexte by sme mohli povedať, že Godard sa v *Príbehoch filmu* dôsledne prizrá aj strašnému životu, strašným dejinám, jeho vizualita neustále reťazí a variuje obrazy smrti (skutočne popravených, zabitých, ale aj štatistov, hercov, ktorí „umierajú“ pre filmovú kameru). Cítíme Baudelairov dych smrti (Godard sa k nemu priznáva aj citáciami), sledujeme tu doslova zrútenie sa z dejín/histórie. Zrútenie sa z obrazov minulého. Demiurg Godard tu pôsobí ako do modu vykĺbeného času uvedený Hamlet-režisér, ktorému sa zjavil duch zavraždených z dejín (zavraždených dejín?), ale aj Časom „zavraždených“ obrazov minulosti, a žiada aby ho pomstil či usvedčil prostredníctvom zobrazenia, obrazu, záznamu.

Godard často filmový obraz zastavuje, spomaľuje, pretáča, opätovne sa vracia k rovnakému filmovému políčku. Akoby sa s časom/pamäťou pohrával, alebo sa aspoň na chvíľu usiluje držať uzdu času v rukách. Onen akt má niekedy podobu akcentu na zobrazené, inokedy ide o dôraz na samotnú povahu filmu, ktorá odkazuje na ilúziu zaznamenaného pohybu (minulosti?), často je to i snaha pohľadiť pohľadom krehkosť minulého. O ňu sa chce režisér podeliť aj s divákom, vťahuje ho do svojho empatického dialógu s dejinami.

37 GODARD, Jean-Luc. *Príbeh(y) filmu*. Příbram: Camera Obscura, 2006, s. 193. ISBN 80-903678-2-8.

38 TOLSTOJ, Lev Nikolajevič. *Vojna a mier*. I. a II. diel. Bratislava: Tatran, 1987, s. 689.

Mohli by sme povedať nesie „svoju spomienku v oboch rukách jemne, ako misku s čerstvým mliekom“. To sa osobitne vzťahuje aj k faktu, že Godard do bohatého obrazového materiálu zaraďuje aj zábery zo svojich diel.

V časti *Kapitola dva (b) Osudová krása* zaznie: „Dá sa rozprávať čas / Čas sám osebe / Čas ako taký / Popravde nie / Bol by to šialený pokus.“³⁹ Útočisko alebo bezpečie Godard (paradoxne?) nachádza v kinematografii, keď o nej hovorí: „Čas ju nechránil / Sama času poskytla úkryt.“⁴⁰

Film ako úkryt. Áno, Mekas, Brakhage, Godard a mnohí ďalší sa pokúšajú „premôcť čas“ ukrytím sa do záberu / skokom do záznamu. Nemecký filmár Wim Wenders, ktorý začínal svoju kariéru režiséra osobitne príťažlivou sériou krátkych experimentálnych filmov, v jednom z nich (*Strieborné mesto*, 1968) zaznamenával/zpamätával si na trojminútovú cievku (podobne ako Warhol) Mníchovské križovatky nakrútené v statickom zábere. Jedna z postáv vo Wendersovom *Lisabonskom príbehu* (1974) hovorí: „Ale keď je všetko preč, ako si môžeme byť takí istí, že všetko, čo si predstavujeme, sa skutočne stalo? Kamera môže zachytiť okamih, ktorý už neexistuje (...) je film zárukou existencie tohto okamihu?“ Je film úkrytom tohto okamihu?

Úkryty v zábere hľadajú v intímnych sebareflexívnych/sebazapamätujúcich vizuálne sugestívnych „svedeniach“ aj filmári Matthias Müller a Mike Hoolboom. Müller vo filme *Aus der Ferne - The Memo Book* (1989) roztvára „knihu“ spomienok len prostredníctvom obrazov a zvukov, v ďalšom filme *Sleepy Haven* (1993) je zobrazovaný svet vedomých a podvedomých predstáv miestami komentovaný aj hovoreným slovom. Pre oba je charakteristický autorov rukopis: spomalené zábery, dvojexpozície, prelínačky, detailné zábery, opakovanie deja v susediacich záberoch. Príznačnou je pre Müllera prítomnosť úzkosti z telesného, ako úzkosti z bytia. (Tu by sme mohli Slavojovi Žižekovi dať odpoveď na otázku či „sme schopní stretnúť sa vo filme s emóciou úzkosti“, ktorú kladie vo filme *The Pervert's Guide to Cinema /2006/*)⁴¹.

Rovnakými témami a čiastočne príbuzným rukopisom sa vyznačuje aj Hoolboomova tvorba, napríklad v *Passing On* (1998) alebo *Imitations of Life* (2003).

100 MINÚT

V anotácii k mojej habilitačnej práci sa píše: „Video *100 MINÚT* (Ján Adamove, 2020) sa pokúša o originálnu autoreflexiu (...), v ktorej fragmenty ‚osobného‘ v kombinácii s ‚predstieraným‘ (v ktorom je tiež prítomné ‚osobné‘) vytvárajú ambivalentnú tenziu medzi autentickým a štylizovaným materiálom. Zároveň latentne kladú otázku, ktorá zo skutočností je reálnejšia. Cieľom práce je poukaz na rôznorodé aspekty bytia. Situácie vzťahujúce sa k tvorivým aktom sú dávané (vo voľne naratívnej štruktúre diela) do vzťahu s každodenným prežívaním skutočnosti. Vzájomná (zdanlivo nesúrodá) prerastenosť

39 GODARD, Jean-Luc. *Příběh(y) filmu*. Příbram: Camera Obscura, 2006, s. 103. ISBN 80-903678-2-8.

40 Tamže, s. 195.

41 *Perverzní průvodce filmem* (2006, r. Sophie Fiennes, scenár Slavoj Žižek)

spomínaných faktorov umožňuje vnímateľovi nazerať na jednotlivé obrazy v novej kvalite. Na jednej strane je tu v onom syntetickom geste prítomná povaha akéhosi ‚(post) baudelairovského‘ nadsúhlasu (zároveň stonu) nad pomínutelnosťou, na strane druhej dielo ako celok hravo akcentuje ‚zázračno‘ života.“

Zdanlivo ide o uzatvorený audiovizuálny tvar. No chcel by som poukázať aj na jeho možný multimediálny presah. Podobne ako v predchádzajúcich projektoch som neraz ukončené dielo ďalej recykloval, včleňoval do nových obrazových vzťahov, napríklad v podobe viacnásobných projekcií, ktoré boli realizované na rôznorodých miestach, tak aj pri diele *100 MINÚT* vnímam tento potenciál. Dopĺňaním, uberaním, zmenou dôrazu, podobne ako pracuje s aktualizáciou pamäť, môže video *100 MINÚT* v budúcnosti poslúžiť ako základ pre iný vizuálny prehovor, novú obrazovú kvalitu. Veď dielo môže mať rovnaké vlastnosti ako pamäť, nemusíme si ho uchovávať ako v čase prebehnutú (ukončenú) udalosť, situáciu, z času vytesaný „pamätník“/skulptúru. Môžeme po ňom nanovo siahnuť, vziať ho do „hry“, do prítomnosti. Vložiť ho do nových kontextov.

ZÁVER

Pre záver som si zvolil slová z úvodu publikácie *Bože môj, čo sú to za ľudia – Poznámky (nielen) k americkej filmovej avantgarde*: „Akékoľvek dielo by malo byť založené na pravde (i keď si uvedomujeme množstvo možností relativizovať tento pojem). Vytvorí sa tak predpoklad, že vnímateľ (čitateľ, divák, poslucháč...) pravdivosť vnímaného rozpozná, dielo tak má šancu obstáť v toku času. Aj tu platí ono známe Pravda sa ukáže. Pretrvá. Premôže čas. Heidegger sa pýtal (a odpovedal): Ale jak se děje pravda? Odpovídáme: pravda se děje nemnoha způsoby. Jeden ze způsobů, jak se děje pravda, je bytí díla. Tím, že ustavuje svět a vtahuje do něj zemi, je dílo vedením onoho sváru, v němž se vybojovává neskrytost jsoucna v celku, pravda.“⁴²

K videu *100 MINÚT* už bolo povedané: „Fragmenty ‚osobného‘ v kombinácii s ‚predstieraným‘ (...) latentne kladú otázku, ktorá zo skutočností je reálnejšia.“ Ak by sme sa vrátili k Heideggerovmu chápaniu *autentického bytia*, mohli by sme povedať, že osobné (zdanlivo autentické) môže reprezentovať mod každodenného (spiacieho) pobytu, naopak (paradoxne) „naozaj žité“ sú situácie, v ktorých (slobodne) vytvárame „fikcie“. Rovnako však platí garde onoho tvrdenia: autenticky prežívané situácie zdanlivej každodennosti verzus spiacia (rozumej neautentická) tvorba.

Z toho pre mňa vyplýva aj výzva nebyť „machrom prítomnosti“. Nevytvárať potlesku súčasného (aj odborného) publika nadbiehajúce diela-pózy. Pripomínať si, že cestujeme na popravu vo voze s Dostojevským (alebo s Tehching Hsiehom, že všetci máme „doživotie“), a pokúsiť sa „premeniť minútu na storočie“. Nerozpustiť sa v „ono sa“ (napríklad aj tvorí), ale pokúšať sa prizrieť „tomu strašnému životu“.

42 ADAMOVI, Ján. *Bože môj, čo sú to za ľudia: Poznámky (nielen) k americkej filmovej avantgarde*. Banská Bystrica: Akadémia umení v Banskej Bystrici, Fakulta výtvarných umení, 2018. ISBN 978-80-8206-009-9.

STATUS: SAMOTA

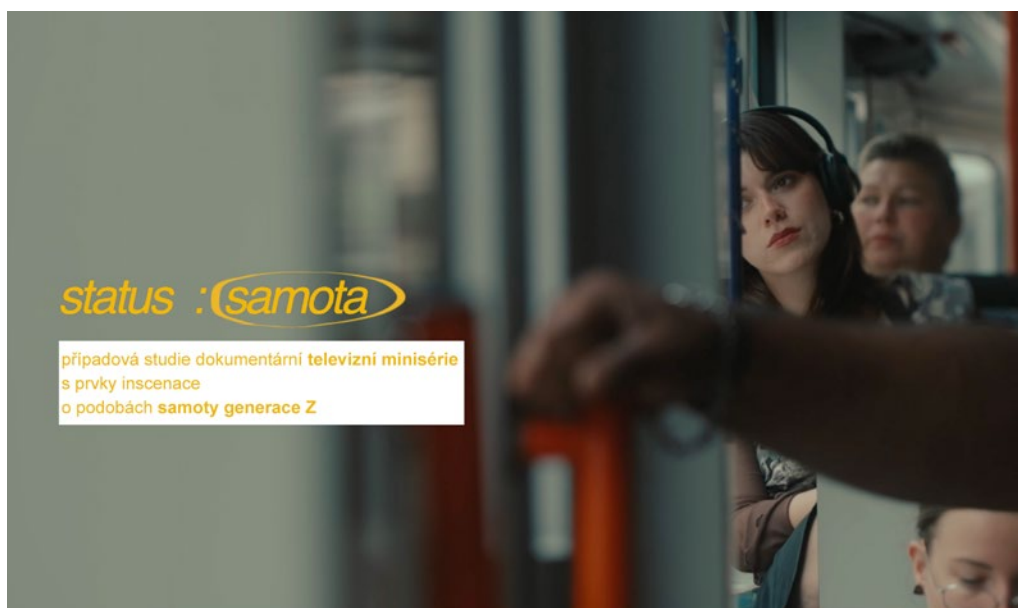
JAN GOGOLA ML.

ÚVOD

Následující text je případovou studií vývoje takzvané dokumentární televizní minisérie. Ono „tak zvané“ jsem použil právě s vědomím toho, že se jedná o sérii do značné míry hybridní, v jejímž rámci se použily rovněž prvky inscenace. Ostatně antropolog a sociolog Erving Goffman ve své knize *Všichni hrajeme divadlo*⁴³ už před více než šedesáti lety promýšlel princip inscenace jako přirozenou součást naší každodenní zkušenosti. Rigidním oddělováním dokumentárního a hraného filmu se připravujeme o příležitost vztahovat se k realitě jako k příběhům souvislostí a k fikci jako k „dokumentům“ mentálního charakteru: když by součástí lidské přirozenosti nebyl i žánr fikce, tak jí nemůžeme být nikdy osloveni, či až zasaženi.

V loňské monografii jsme publikovali text vycházející z průběhu modelové hodiny režie a scenáristiky našeho Ateliéru audiovize na UTB ve Zlíně, kterou jsme s jiným studentským týmem a ve spolupráci s Barborou Bártovou ze Slezské univerzity simulovali na konferenci *Proměny dramaturgie 2024*. Následující řádky vycházejí z prezentace na *Proměnách dramaturgie 2025*, kterou spolu se mnou připravili studenti Ateliéru audiovize UTB Aleš Pojar a Tereza Chovancová. Zatímco loni se jednalo především o demonstraci verbálního charakteru nad teprve vznikajícím dílem, letos půjde o sdílení dramaturgického postupu v souvislosti s hotovým tvarem. Prezentaci pojmáme také jako možný příklad spolupráce filmové školy s profesionální praxí a jako upozornění, a třeba i pobídku, k tomu, že tato možnost například ve vztahu k internetové platformě České televize v podobě různých formátů existuje. Představíme vám minisérii *Status: Samota*, kterou jsme se studenty našeho ateliéru vytvořili pro Českou televizi, na jejíž internetové platformě by měla být zveřejněna v únoru 2026.

43 GOFFMAN, Erving. *Všichni hrajeme divadlo: Sebe prezentace v každodenním životě*. Praha: Nakladatelství Studia Ypsilon, 1999. ISBN 80-902482-4-1.

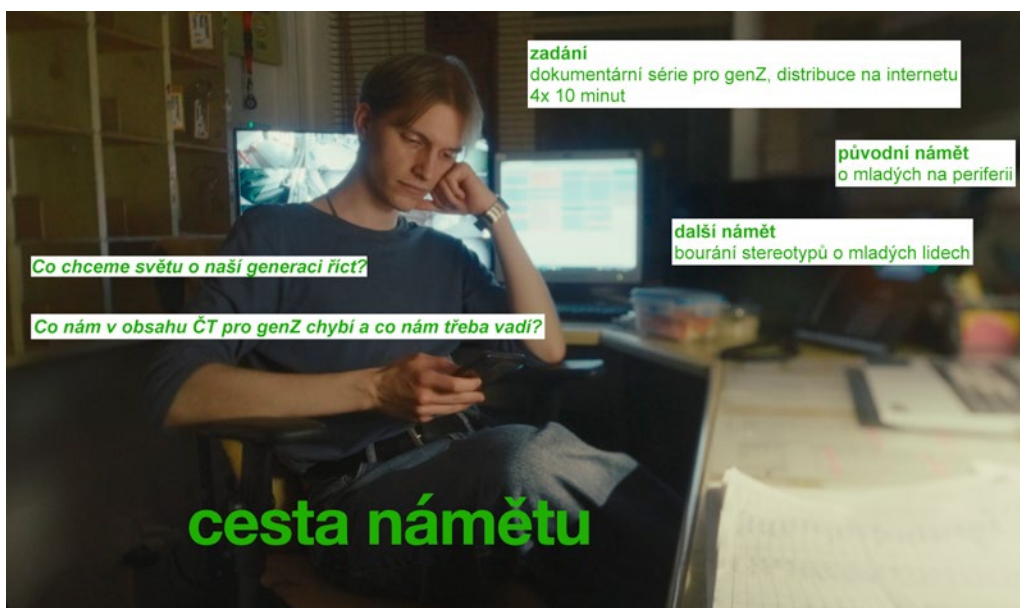


obr. č. 1 – záběr z minisérie *Status: Samota*

Aleš Pojar (AP): Tématem minisérie je paradoxní stav veřejné samoty generace Z: být sám na veřejnosti, v davu, ale také v online světě. Sledujeme protagonisty narozené do digitální doby, což je dovedlo do specifické podoby samoty. Ta tady byla i dříve, ale v digitálním světě má odlišný charakter, protože já mohu být jednoduše propojený, ale možná tím spíš o to více izolovaný. Zároveň jsme se snažili akcentovat to, že samota nemusí nutně znamenat něco negativního, že je důležité být a umět být také sám.

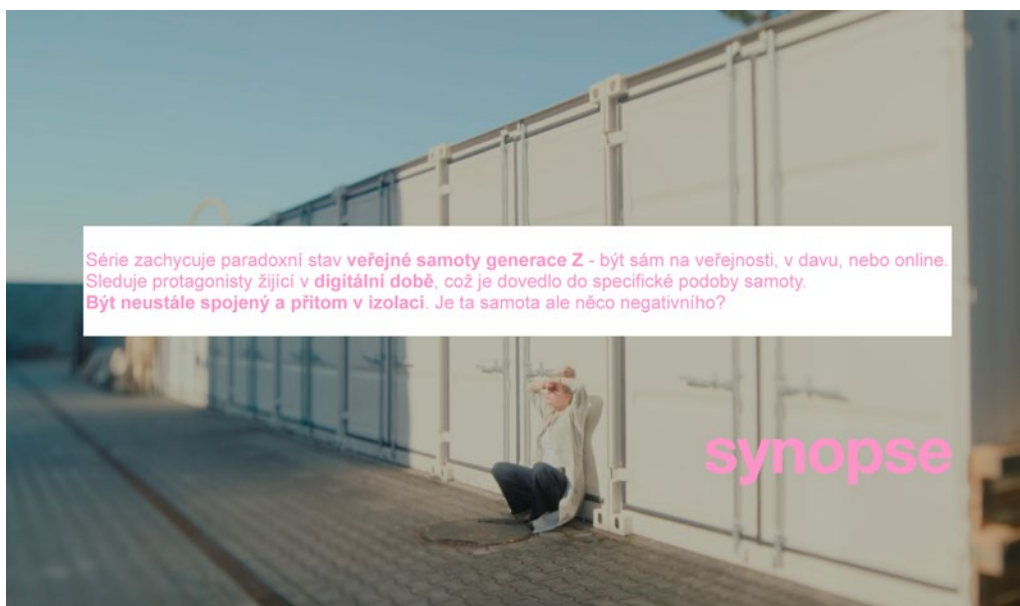
Vznikly čtyři díly této minisérie, na kterých se podíleli studentky a studenti magisterského studia režie a scenáristiky Ateliéru audiovize FMK UTB ve Zlíně, a sice *Zastávka na znamení* (r. Tereza Chovancová), *V dosahu vrátnice* (r. Emma Marková), *Beton a flow* (r. Aleš Pojar) a *Pozlátko* (r. Eliška Přádová). V každém z nich sledujeme jinou postavu a s ní spjatý specifický druh osobní i veřejné samoty.

Jan Gogola ml. (JG): Nejdříve stručně představím díly, které z důvodu rozsahu nebudeme konkrétněji rozebírat. Emma Marková natáčela ve svém díle *V dosahu vrátnice* o pražském studentovi ukrajinského původu Olekseji Melnyčenkovi, jehož část rodiny žije na Ukrajině a s ním je podobně jako s děním na Ukrajině v kontaktu zejména skrze sociální síť. Oleksej žije v dobrovolné samotě na kolejích, na jejichž vrátnici rovněž pracuje a která vyjadřuje jeho životní pocit jako takový: být mezi světy.



obr. č. 2 – záběr z minisérie *Status: Samota*

Protagonistkou filmu Elišky Přádové *Pozlátka* je Eliška Holčáková, která žije a pracuje v Praze a studuje v Plzni. Aktérka snímku je neustále v pohybu, který ji ale nenapomáhá od pocitu samoty, který průběžně sdílí ve svých instagramových příspěvcích.



obr. č. 3 – záběr z minisérie *Status: Samota*

AP: Koncept začala naše autorská čtveřice rozvíjet s Janem Gogolou ml. téměř před dvěma roky. Náš první námět se týkal mladých lidí na periferii, a to v geografickém

i mentálním slova smyslu: co to znamená být mladý mimo centra dění? Postupně nám ale tento nápad začal připadat příliš redukcující, řekli jsme si, že chceme téma, které bude více obecné, které by se mohlo týkat generace jako takové.

A tak jsme došli k záměru nabourat stereotypy, které se k naší generaci vztahují. Traduje se například, že mladí neumí dělat rukama, a tak nás napadlo, že někoho takového, třeba mladého farmáře či farmářku, ukážeme. Ale u tohoto tématu jsme se zase zasekli v tom, že by oslovovalo spíš starší generace, mezi nimiž především tento druh stereotypů převažuje.

JG: K tomu chci ještě dodat, že jsme také narazili na problém najít některé protagonistky a protagonisty. Například Emma Marková uvažovala o někom z komunity ince-lů, koho chtěla představit ještě v jiném kontextu, ale navzdory delšímu úsilí, rešerším a konzultacím s lidmi, kteří se touto sférou zabývají, se jí nepodařilo do tohoto světa proniknout.

Tereza Chovancová (TCH): Pokračovali jsme tedy v hledání toho, co má naše generace společné, a došli jsme k tomu, že generace Z hodně prožívá samotu, a to konkrétně tu veřejnou, protože jsme na rozdíl od našich rodičů vyrůstali na sociálních sítích. Předchozí generace samozřejmě také samotu prožívaly, ale nikoliv tu digitální. A pak jsme řešili, jak to vlastně zobrazit, a domluvili jsme se, že to budeme ukazovat přes samotu konkrétních protagonistů. Že to nebudeme nějak zobecňovat nebo dávat do nějakých škatulek, ale že se zaměříme na jednotlivé perspektivy.

AP: Ale skrze ty perspektivy jsme se snažili zase mluvit o něčem obecném, protože každý z těch protagonistů v sobě nese obecnější téma.

JG: A samozřejmě že hrála roli i stopáž. Stejně jako se v případě krátkého hraného filmu bavíme o nutnosti zvažovat, kolik má mít postav, tak v případě desetiminutového prostoru pro dokument dospějete k tomu, že se můžete něčeho spíš dotknout prostřednictvím jedné postavy.

AP: Takže jsme začali rozvíjet námět na téma veřejné samoty generace Z, který jsme si nazvali *Status samota*. A k tomu námětu jsme si nahodili, z jakých odvětví by ti protagonisté mohli být. Já jsem chtěl původně ztvárnit streamera, který je sám v pokoji a zároveň od počítače mluví k tisícům lidí, kteří mu platí, stávají se součástí komunity, ale on je vlastně pořád sám. A stejně tak ti lidi, kteří mu posílají peníze, to dělají často proto, že se chtějí cítit součástí určitého společenství. Na jednu stranu jim kolikrát chybí osobní kontakt, ale na stranu druhou takto zase dochází k propojením, která by jinak nezažili. To byl nápad na papíře, který ale z různých důvodů nevyšel, už o tom byla řeč výše, není zkrátka vždy jednoduché konkrétního člověka najít nebo ho třeba i najete, ale ne vždy se to vzájemně protne.

A taky jsme si určili už v námětu jazyk série, nějaké vyjadřovací prostředky. Chtěli jsme třeba pracovat se speciální předsádkou na objektiv, která nabourává perspektivu.



obr. č. 4 – záběr z minisérie *Status: Samota*

Např. na obrázku č. 4 vidíte, že obraz úplně perspektivně nebo opticky nesedí, že v popředí je rozostřený, v pozadí je ostrý dům a zároveň je zaostřená ta dívka. Chtěli jsme i tímto způsobem vyjádřit odtržení, v tomto případě protagonistky, od okolního prostředí a zároveň ji na prostor napojit ozvláštňujícím způsobem – což vlastně dělá internet: vnímáme podivně svět kolem sebe kvůli tomu, že jsme pořád na mobilu.

Taky jsme se už dopředu shodli, že hodláme pracovat s voiceoverem, který ale nechceme dělat tak, že je protagonistka nad dějem, ale že se jedná o osobnější rovinu povídání. Šlo nám primárně o to, aby se lidi z naší generace dokázali na protagonistku či protagonistu napojit a navnímat specifický druh jejich samoty.

Všechno tohle bylo důležité proto, aby se čtyři režiséři sladili v tom, jak výsledná minisérie bude vypadat, jak bude znít, jak bude stříhaná. Aby to věděla i Česká televize, která sice neměla na sérii mnoho peněz, ale zase do nás vložila důvěru jako do lidí bez větších dokumentaristických zkušeností. Šlo o spolupráci otevřenou a věcnou, která nás posouvala vpřed, průběžně jsme předkládali konkretizaci podkladů, které jsme museli vždy samozřejmě i vyargumentovat. A dostávali jsme i z dalších stran různé feedbacky, v rámci školy, našeho okolí, třeba že bychom měli víc pracovat s telefonem nebo že by to mohlo být natáčeno na telefon. Na to my jsme zase nechtěli přistoupit – na představu, že co mladý, to telefon.

JG: Ještě dodám, když Aleš zmínil televizi, že s ideou na vznik série od generace Z pro generaci Z přišla před zhruba dvěma roky tehdejší dramaturgyně iVysílání Dorota Vašíčková, s níž jsem se seznámil na festivalu *České vize*, což je potvrzením toho, k čemu mohou být festivaly taky dobré. Po odchodu Doroty z televize přešla série dramaturgicky k Dianě Tabakov. Jak Dorota, tak Diana přistupovaly ke spolupráci tvořivě, profe-

sionálně a zároveň empaticky a určitě má smysl třeba Dianu oslovit s vaším případným nápadem, formátem.

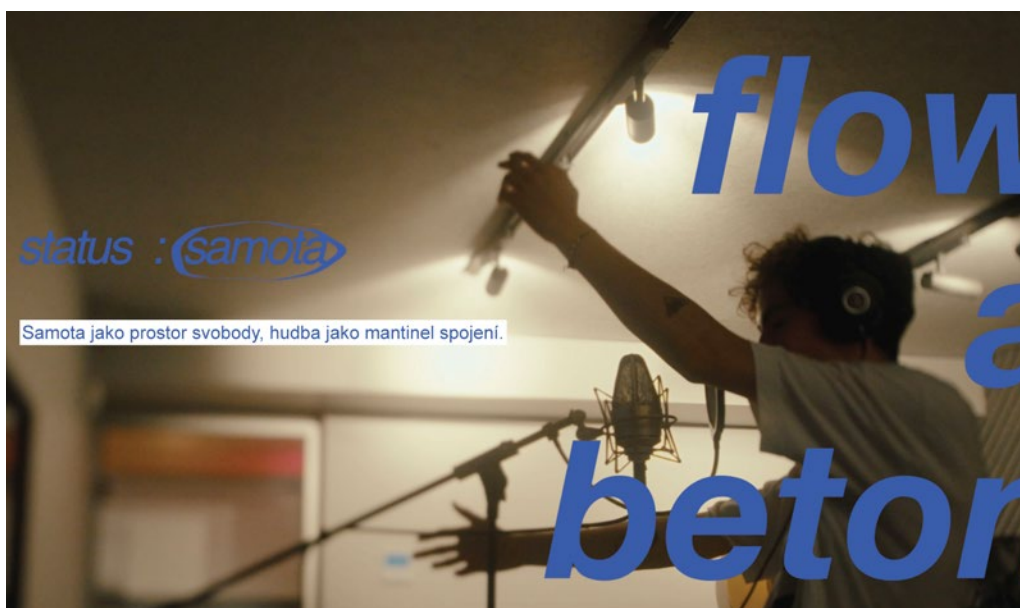
AP: Po sepsání námětu a jazyka série jsme začali hledat účinkující a skrze ně témata jednotlivých epizod.

TCH: Konkrétně já mám v našem dílu studentku herectví z JAMU Natálii Klotkovou. Poznaly jsme se na workshopu Práce s hercem, který u nás vedli Olmo Omerzu a Eliška Křenková. Po něm jsme se propojili na sociálních sítích. Instagram Natky mě zaujal, s každým jejím postem jsem měla pocit, že jde o někoho jiného. Představovala se tam v různých rolích, na každé fotografii měla jiný účes, make-up, úplně jiné rysy v obličejí. A bavilo mě, že pod každým příspěvkem měla odstaveček, takový básnický, v němž psala o tom, co cítí. Je to takový propojovací motiv jejich příspěvků. A já to vnímala tak, že jak hraje různé role, tak není nikdy kompletní, a že se dá vidět druh samoty i v tom, co chceme třeba hrát.

AP: Já bych za sebe k hledání protagonistů doplnil, že jsem se snad poučil v tom, že je potřeba je oslovit včas a nebát se toho, neváhat, protože i když někdy oslovení nevyjde, tak vás to zase někam posune. A já se takto nakonec dostal k rapperovi MEIZMENOVI, který pár roků zpátky vyhrál rapovou internetovou soutěž *The Mag W/RAP*. To mu dost změnilo život, začal se rapem živit, právě i díky internetu, followerům, ale zároveň žije poklidným způsobem. Pro mě je spíš takový klaun. Rapuje hrozně rychle, není mu kolikrát rozumět, jde často o takové taneční věci. Vydal pak single *Ústa* a další album, víc introspektivnější. Vyrovnává se na něm zpětně s úspěchem, který přišel s internetem, a zmiňuje tam, že se cítí sám třeba z toho důvodu, že ho vyhodili ze školy, na kterou kašlal, protože ji prostě dávat nemusel. Tohle všechno se mně hodilo do našeho konceptu, a tak jsem ho oslovil, ale dost na poslední chvíli před blížícím se natáčením, tak tady chci znovu zdůraznit: hledat protagonisty včas, stejně jako herce u hraného filmu.

Doporučuji taky zapojit je co nejdříve do procesu, který mohou ovlivnit, což se třeba povedlo právě tady u Terky. Ta postavu svého dílu, Natku, oslovila brzy a scénář dávaly průběžně dohromady společně. Možná se člověk bojí zavolat, když toho člověka vidí na instagramu, na internetu, že je nějak známý, ale je třeba to zkusit, abyste věděli, na čem jste. U mě to dopadlo nakonec dobře, snadno a rychle jsme se domluvili.

Moje epizoda se jmenuje *Beton a flow* a snažím se tam samotu vyobrazit také jako prostor svobody a hudbu jako možnost k napojení.



obr. č. 5 – záběr z minisérie *Status: Samota*

TCH: V epizodě *Zastávka na znamení* mně šlo hlavně o hraní si se samotou ve veřejné dopravě, kde často cestujeme sami v sobě, o hraní si na to hraní, což souvisí i s tím, že se jedná o herečku.



obr. č. 6 – záběr z minisérie *Status: Samota*

AP: Teď bychom se ponořili do dílů *Beton a flow* a *Zastávka na znamení* hlouběji. Před samotným filmováním jsme napsali bodový scénář, což televize vyžadovala, ale známe

to i ze školy a je to důležité samozřejmě hlavně pro to, abychom věděli, co točíme a jak se společně o tom bavit. Tento proces se u dokumentu zase tolik neliší od hraného filmu. A pro mě osobně je psaní bodových scénářů důležité k tomu, abych je mohl třeba i zahodit nebo více či méně upravit, jak k tomu dochází i u hraného filmu. Najednou začne pršet, což může hned vyznění situace proměnit, ale když mám v ruce scénář, tak se mám od čeho odrazit a mohu situačně zareagovat na možný význam takové změny. Navíc, jak jsem zmiňoval výše, jde taky o konzultace, my jsme se o tom bavili i na hodinách, i s ostatními v rámci ročníku, kteří na sérii nepracovali, ale dávali nám důležité zpětné reakce.

Jak už bylo řečeno, jednotlivé díly jsou hodně založené na voiceoveru jako projevu osobnějšího povídání. U mě sehrál důležitou roli i pro konečnou podobu scénáře. Protože já měl původně nějakou verzi scénáře, na jehož základě jsem si sepsal otázky pro MEIZMENŮV voiceover. Z něho jsem si pak udělal výběrku a na jejím základě novou verzi scénáře. Terka zase postupovala ohledně scénáře jinak.



obr. č. 7 – záběr z minisérie *Status: Samota*

TCH: Já jsem si z voiceoveru Natky sestříhla desetiminutové audio, které mně sloužilo jako audio scénář. Ten jsem rozeslala štábu a o něm jsme se bavili a z něho vzešly různé podněty.

AP: Další scénář u dílu *Beton a flow* vznikl po natáčení. Když se jde s hraným filmem do střížny, tak se začíná a většinou i končí u stříhu podle scénáře. Myslím, že i u dokumentárního filmu je potřeba přijít do střížny připravený, s nějakým scénářem, který se po natáčení proměnil. Původně jsme chtěli natáčet u MEIZMENA v pokoji, což jsme nestihli, a tak jsme natáčeli v přírodě. A aniž bychom to plánovali, tak z té přírody, z chystání a zapalování ohně, nakonec vznikl rámeček. Bylo přítomné dobré si to uvědomit



obr. č. 8 – záběr z minisérie *Status: Samota*

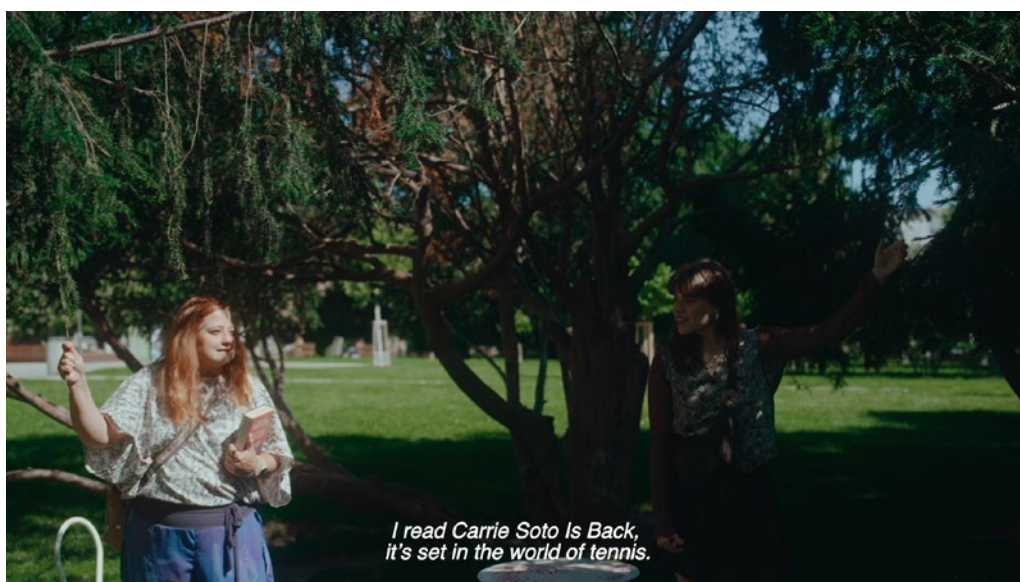
TCH: Tím se dostáváme k pojmům divadelní inscenace a civilní inscenace. Díl *Zastávka na znamení* je díky stylizovanému, hereckému chování Natky, kdy se na prázdném jevišti i ve veřejném prostoru chová jako v tramvaji, řádově víc inscenovaný, divadelní, zatímco v epizodě *Beton a flow* jde o inscenaci v rámu všedního dne neboli o inscenaci civilnější. Ale díky tomu, že Natka studuje herectví, že je v divadle jako doma, tak já zároveň vnímám její stylizaci jako svého druhu projev civilní. Ona neměla problém s ničím, co jsme dělali. Vlezla třeba na brněnském náměstí do kašny. Říkala mně, že se v ní procházeli se spolužáky, že šlo o stezku odvahy, kdo kašnou projde a neuklouzne. Pro ni to bylo normální, akorát u toho jakože jela v tramvaji.

AP: Co je to vlastně ona inscenace? Do takových situací režijně průběžně vstupujete už jen tím, že říkáte, aby protagonista šel tam nebo tam. Nebo si stoupnete tak, že tím postavě zabráníte jít určitým směrem. Nebo ji nasměrujete pohybem či pozicí kamery. Nebo se jí ptáte na základě voiceoveru. A zároveň jde o cit k tomu, abyste nebránili vzniku situací. Já jsem nevěděl, že se MEIZMEN zná s borcem ze stánku s kebabem, ale když se s ním dal pro nás nečekaně do řeči, tak jsme to natočili. Je s tím místem spojený, je to jeho domov.



obr. č. 9 – záběr z minisérie *Status: Samota*

TCH: V díle *Zastávka na znamení* je scénka s paní v parku, s Natkou dělají že jedou v tramvaji. Ta paní přitom nebyla předem domluvená. Potkali jsme ji v parku a šli jsme si jí zeptat, jestli se nechce projet v parku tramvají. A ona že jo, že tohle ještě nezažila.



obr. č. 10 a 11 – záběry z minisérie *Status: Samota*

JG: K příkladu této konkrétní situace chci dodat podstatný moment pedagogicko-dramaturgického charakteru. Kromě toho, že dbáte na přítomnost rámce, struktury, tématu samoty jako leitmotivu, tak vám jde o další zásadní věc, ke které se také často při vývoji scénáře vztahujeme, a sice o prolínání konkrétního s obecným: zobecňovat skrze konkrétní a naopak, abychom dosáhli zobecnění situačně přesvědčivým způsobem. Příkladem může být příběh Natky z vlaku, kdy se chtěla dívat z okna, ale měla strach či stud požádat spolucestujícího, jestli by bylo možné roztáhnout závěs. Jde o subtilní, až banální situaci s významnou výpovědní hodnotou, kdy svět ztělesněný tím mužem, který je u mě takhle blízko, je zároveň tak daleko. Jde o detail výzvy prolomit bariéru mezi mnou a mou samotou na jedné straně a tím světem na straně druhé.



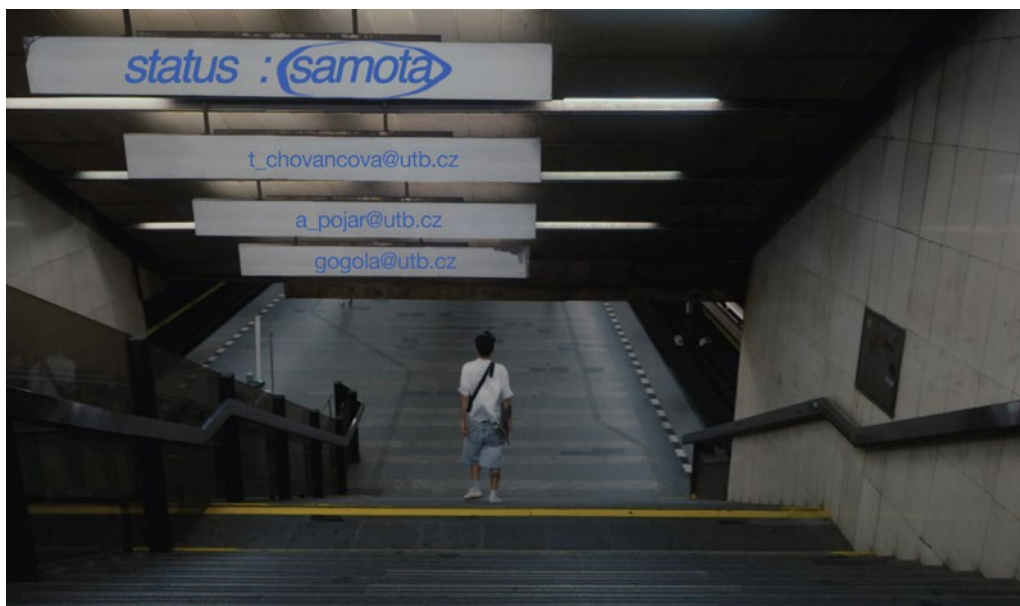
obr. č. 12 – záběry z minisérie *Status: Samota*

TCH: Po natáčení se šlo do střížny s tím, že já jsem stříhala všechny čtyři díly. Všechny režisérky a Aleše jsem požádala o to, aby udělali výběrku z materiálu i z voiceoverů, abychom měli něco, od čeho se můžeme při stříhu odrazit. U jednoho dílu to nebylo takto nachystáno a strávili jsme nad ním až o pět dní víc než u těch ostatních – namísto vytváření samotného tvaru filmu jsem musela věnovat čas něčemu, co mělo být připraveno.

JG: Film může vypadat jako to, o čem je. Když je o herečce, tak pak můžete přirozeně dojít k tomu, že se jedná také o nafilmované divadlo. Tramvaj, ve které je člověk uzavřený, se stává jevištěm zviditelněné veřejné samoty, kterou si s sebou aktérka nosí, kudy jde, tramvaj netramvaj. Alešův díl o rapperovi má pouliční patinu estetiky rapového klipu: nahrávání skladby, skejtvování, protagonista je převážně v pohybu...

AP: Já bych chtěl závěrem dodat, že jsem rád, že nám televize dává prostor dělat obsah od nás pro nás. Jde o veřejnoprávní televizi a my jsme taky veřejnost, tak si zasloužíme nějaké zastoupení. Myslím si, že se to dlouhodobě spíš nedělo, a když ano, tak z pozice mileniálů. Když se ale starší generace snaží vyjádřit například jazyk těch mladších, bývá to často trapné. My jsme chtěli udělat něco, co mluví o nás, naším jazykem a bez stereotypů. A televizi patří dík za odvahu věřit studentům jako tvůrcům, dát jim prostor. Zvláště s nástupem YouTube kanálu České televize je tady pro nás prostor a bylo by dobré se toho chopit. Jde o příležitost oslovit publikum na internetu, ale třeba i na jihlavském festivalu, kde jsme měli v říjnu před zaplněným sálem premiéru této série s pozitivním feedbackem. Když je možnost vyjádřit se k něčemu, co mně připadá důležité, tak je dobré toho využít.

JG: Aleš nyní mluvil o něčem, co je podobné projektu *Proměny dramaturgie*. Můžeme vytvářet aliance, struktury, třeba tuto konferenci, protože takto dochází k synergii, k akademicko-tvůrčí sounáležitosti, k projevu schopnosti a ochoty být spolu. Tak jako v rámci konference, tak i skrze televizi se lze vyjadřovat ke světu. Nejen svět akademický, ale také mediální bude i takový, jak se k němu budeme vztahovat my. A i takové drobnější tvůrčí tvary mohou být krůčky k další práci a k dalším kontaktům. Ale nejde „jen“ o děláni filmů. Život jako takový je film svého druhu, který můžeme spoluvytvářet: film společnosti, ve které žijeme.



obr. č. 13 – záběry z minisérie *Status: Samota*

Status: Samota

režie: Tereza Chovancová, Emma Marková, Aleš Pojar, Eliška Přádová

kamera: Adam Faltus, Leoš Hruban

zvuk: Lukáš Lülei, Lukáš Pátek

střih: Tereza Chovancová

produkce: Kateřina Hamerníková

dramaturgie: Jan Gogola ml., Diana Tabakov

pedagogické konzultace: Jan Gogola ml., Irena Pustina Kocí, Lubomír Konečný

vedoucí výroby FMK UTB ve Zlíně: Milan Cyroň

producentka ČT: Diana Tabakov

Ve spolupráci s UTB ve Zlíně vyrobila Česká televize, 2025

TRIANGULÁRNÍ METODA ANEB TVŮRČÍ VYJÁDŘENÍ A NEUROBIOLOGIE

JANA ORLOVÁ

Příspěvek popisuje vznik a formování autorské triangulární metody tvůrčího vyjádření v letech 2022–2025 skrze performativní přístup in situ. Zaměřuje se na strukturu metody, založené na mezioborové fúzi neurobiologie, vizuální performance a tvůrčího psaní, a možnosti její aplikace podložené realizovanými workshopy. Ty proběhly v pěti evropských zemích a jeden ve Spojených státech amerických.⁴⁴

VZNIK A VÝVOJ METODY

Triangulární metoda má kořeny v roce 2022, kdy jsem vedla jeden z prvních workshopů na téma vizuální performance a možnosti její dokumentace na univerzitě v Minnesotě. V té době jsem si už uvědomovala, že k tomu, aby bylo možné pedagogicky efektivně pracovat s předáváním idejí a kreativních postupů, je v prvé řadě třeba vytvořit vhodné prostředí. Zejména v případě, kdy jsou studenti seznamováni s látkou či postupy pro ně dosud ne zcela nebo vůbec známými, je pro úspěch workshopu klíčové navodit vhodnou atmosféru, tj. vytvořit prostor, ve kterém se otevřou experimentu, který může potenciálně být lehce mimo jejich komfortní zónu. Zároveň potřebují cítit možnost vyjádřit svůj názor či položit otázku a případně bez negativní konotace chybovat.

V následujících letech jsem pracovala na propojení práce s tělem s tvůrčím psaním, ve kterém jsem inkorporovala jak postupy z vizuální performance⁴⁵, tak z jógy a dalších tělesných praktik. Zrevidovala jsem východiska své bakalářské práce z roku 2010 (Historicko-literární studia v Pardubicích) nazvané *Tvůrčí psaní poezie skrze smysly*, ve které jsem se na svůj věk poněkud odvážně pokoušela přijít s vlastní metodologií tvůrčího psaní, a tato východiska spojila s později nabytými teoretickými i praktickými znalostmi vizuální performance (Fakulta výtvarných umění v Brně, Ateliér performance, 2012–2014; Akademie výtvarných umění, 2017–2021; doktorské studium na katedře teorie, 2017–2021). Abych však byla schopná přemýšlet o možnostech metody uceleněji, bylo více než důležité projít praxí výuky strážlivěji pojatého tvůrčího psaní (Slezská uni-

44 Slezská Univerzita, Opava, 9. 6. 2022; University of Minnesota, Department of Art, 26. 9. 2022; Banská Bystrica, Akadémia umení, 24. 10. 2023; Universidad Complutense, Madrid 25. 4. 2024; Polytechnic Institute of Bragança – IPB, Bragança, 2. 5. 2024; Fringe festival Tranås, Tranås, 4. 7. 2024; Prague Microfestival, Praha, 20. 10. 2024 a 31. 10. 2025.

45 Termín vizuální performance používá Claire Bishop pro performanční tvorbu výtvarných umělců, kteří nejsou školenými herci, hudebníky, tanečnickými apod. Viz BISHOP, Claire. Black Box, White Cube, Gray Zone: Dance Exhibitions and Audience Attention. *TDR: The Drama Review*. 2018, roč. 62, č. 2, s. 24. ISSN 1054-2043.

verzita v Opavě, od roku 2022), díky níž jsem si dokázala lépe uvědomit struktury a zákonitosti indukovaného tvůrčího procesu. Nabyté syntetizované dovednosti jsem poté aplikovala v řadě workshopů, především v zahraničí. V této fázi jsem byla s metodologií v podstatě spokojená, avšak spoléhala jsem na svou schopnost uvolnit frekventanty workshopů pro experimentální přístup, aniž bych tušila, jak toho vlastně dosahuji.

Po osobní zkušenosti s adrenálním vyhořením v roce 2024 jsem se začala zajímat o způsoby, jak s vlastním rozkolísaným nervovým systémem pracovat. Metodou pokus omyl jsem se seznámila s polyvagální teorií⁴⁶, která vysvětluje fungování nervového systému. Na jejím základě byly vyvinuty jednoduché somatické pohyby, které umí tělo dostat ze stresového či depresivního stavu zpět do optimálního, klidového režimu. Tyto pohybové praktiky nejenže obohatily workshopy o další úroveň, ale skrze ně jsem také pochopila klíčovou roli vytvoření pocitu bezpečí u frekventantů, který je více než „jen“ uvolnění. Naučila jsem se také, jak jej v praxi snadno a rychle navodit, což umožňuje modulovat náladu a naladění skupiny.

STRUKTURA METODY

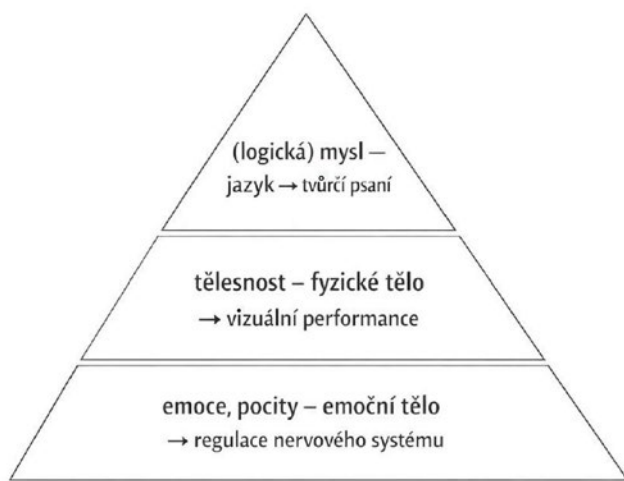
Strukturu metody znázorňují dva trojúhelníky, z nichž každý má tři vrstvy. Tyto vrstvy ukazují úroveň vnímání, které ovlivňují tvůrčí vyjádření. Nejdříve jsem měla za to, že základnou pomyslného trojúhelníku je naše mysl a schopnost vyjadřovat se skrze jazyk, což je tradiční východisko tvůrčího psaní. Pak jsem pochopila, že bez uvolněného a „dobře naloženého“ těla mysl nemá možnost dobře fungovat. K tělu je proto třeba přistupovat jinak než jen k pouhé nádobě podřadné důležitosti; tělo dostává podněty z mozku, nicméně naprostá většina našich mentálních pochodů je nevědomá. Důležitost péče o emoční zdraví se plně ukazuje v posledních letech, kdy se čím dál pokročilejší digitalizace a s ní spojená dehumanizace propisuje do zvýšené míry úzkosti, sociálních diskrepancí a potíží v mezilidských vztazích, zejména (ale nejen) u nastupující generace.

Emoční prožívání jsem tedy skrze performativní utváření metody výsledně umístila do základní vrstvy trojúhelníku (viz obr. č. 14), tělo nadále zůstává základním katalyzátorem a prostředkem tvůrčího vyjádření. Přestože je pro vizuální performanci tělo základním vyjadřovacím prostředkem, je to právě konceptuální myšlení, které vizuální performanci vyděluje od performance každodenní.⁴⁷ Mám za to, že výuka kreativního projevu má být spojena s výukou vhodných tělesných a mentálních návyků, které umožňují vědomou práci s tvůrčím impulzem. Cílem je, aby se tvůrčí práce stala pravidelnou součástí (profesního) života, a nikoli pouze náhodným (a těžko regulovaným) kreativním proudem. Tímto přístupem se také postupně vybijí afektivně terapeutický obsah tvorby, čímž se zvýší schopnost uměleckého nadhledu, kritického a konceptuálního myšlení.

46 Polyvagální teorie je neurobiologická teorie vyvinutá Dr. Stephenem Porgesem, veřejnosti představená na konci 90. let minulého století. V češtině viz PORGES, Seth a PORGES, Stephen W. *Náš polyvagální svět: Jak nás pocit bezpečí a trauma mění*. Praha: Maitrea, 2024. ISBN 978-80-7500-705-6.

47 Vizuální performanci charakterizují jako lidské konání v uměleckém kontextu, které je neutilitární a neiluzivní. Viz ORLOVÁ, Jana. Rozdíly mezi vizuální performancí a divadlem aneb co, kde a kdy je performance? *Sešit pro umění, teorii a příbuzné zóny*. 2022, č. 32. s. 44–78. ISSN 1802-8918.

Triangulární metoda může být aplikována buď čistě seberozvojově (tzn. pro frekventanty, kteří nejsou či nechtějí být uměleckými profesionály) nebo v široké škále uměleckých profesí. Přestože byla původně vytvořena kvůli potřebě inovovat výuku tvůrčího psaní, je aplikovatelná pro jakýkoli umělecký obor s tím rozdílem, v jak velkém rozsahu je zaměřena na tělesné a psané vyjádření. Například v případě tanečníků (Fringe festival ve švédském Tranásu) jsem posílila tělesnou složku workshopu a psaní sloužilo zejména jako nástroj sebereflexe a zachycení nápadů.



obr. č. 14

EMOCE, POCITY – EMOČNÍ TĚLO → REGULACE NERVOVÉHO SYSTÉMU

Základem pyramidy je jemná práce s nervovým systémem, aplikovaná tak, aby připravila frekventanta k tvůrčí práci, přestože například „nemá náladu“ či „nemá nápady“, je unavený nebo se kvůli zahlcenosti nedokáže koncentrovat. Metoda využívá techniky vytvořené k regulaci nervového systému, které vychází z polyvagální teorie. Tyto somatické (tělesné) pohyby jsou určeny k zvýšení kvality života na základě poznatků neurobiologie, nenahrazují však terapii. Polyvagální teorie popisuje tři základní úrovně excitace nervového systému (obr. č. 15): ideálním stavem, ve kterém by člověk měl být naprostou většinu času, je pocit bezpečí, tj. stav, kdy je člověk otevřený novým podnětům a interakcím. V případě, že nervový systém vyhodnotí situaci jako ohrožující, aktivuje se režim útok/útěk, systém je ve stresu. Stresová reakce je potřebná a užitečná, avšak když se stane chronickou, vede k celé řadě zdravotních a mentálních problémů. Zdravý nervový systém je schopný se poté, kdy stresová situace pomine, vrátit zpět do zóny bezpečí, pohody. Pokud ale setrvá v aktivační, stresové, zrychlené úrovni příliš dlouho, přichází reakce zamrznutí, odpojení, demotivace a neschopnosti reagovat odpovídajícím způsobem i na dříve preferované aktivity. Zelené zóně pohody odpovídá sloveso „můžu“: můžu se jít projít, můžu tvořit, můžu jít na schůzku s přáteli. V oranžové zóně (hyperaktivita) relaxovanost nahrazuje pocit urgency, netrpělivosti a pod-

rážděnosti: „musím“. I z příjemných aktivit se stává povinnost a přidává se nepříjemný tlak: musím tvořit, musím jít na schůzku. V modré zóně (hypoaktivita) pak dochází ke kolapsu: „nemůžu“. Je zřejmé, že je výhodné usilovat o hladké přechody mezi jednotlivými úrovněmi, a pokud jde o dlouhodobě udržitelnou tvůrčí praxi, je optimální udržovat se v zelené zóně, tedy vědomě svůj nervový systém regulovat.



obr. č. 15

TĚLESNOST – FYZICKÉ TĚLO → VIZUÁLNÍ PERFORMANCE

Primární přínos práce s tělem, ať už je ovlivněná jakýmkoli přístupem, je v rozrušení sedavého způsobu života. Běžný člověk dnes tráví větší část dne u počítače, a je kvůli tomu přehlcen vizuálními vjemy, na stranu druhou se mu nedostává jiného typu zážitků. Samotné uvědomění si vlastní tělesnosti a jejího vlivu na náladu, výkonnost a kreativitu někdy u frekventantů vyvolává údiv. Jako bychom zapomněli, že právě díky tělesným funkcím můžeme myslet a tělo odstavili na druhou kolej. V počáteční fázi jsou proto důležitá jednoduchá cvičení či praxe na (znovu)navázání kontaktu s hmotným světem, která zároveň rozvíjejí schopnost soustředění. Univerzálně aplikovatelné je například velmi pomalé pití vody, tak pomalé, že nezbyvá než ji převalovat v ústech, pustit se do zkoumání její chuti, vnímat, jak se otevírají ústa, jak je voda polykána atd.

Jedním ze specifik současné společnosti je akcelerované plynutí času. Thomas Hylland Eriksen v knize *Tyranie okamžiku*⁴⁸ analyzuje následující fenomén: ačkoli jsme díky internetu a mobilním telefonům rychlejší a potenciálně pracovně efektivnější, času nám ubývá. Rychlé životní tempo s sebou nese prioritizaci rychlých výsledků a okamžitého potěšení – činnosti, které vyžadují pomalejší přístup, jsou odsouvány do pozadí. S tím souvisí také zhoršená schopnost soustředění, která se projevuje i v tvůrčí činnosti. Prostě každodenní úkony, jako například výše uvedené zpomalené pití vody, uvedou studenty do módu „pomaleho času“, který Eriksen označuje jako „klidný, lineární, kumula-

48 ERIKSEN, Thomas Hylland. *Tyranie okamžiku: rychlý a pomalý čas v informačním věku*. Brno: Doplněk, 2005. ISBN 978-80-7239-238-4.

tivní, organický⁴⁹ a je prostorem nejen pro uvolnění, ale také pro sebereflexi a tvorbu. Přestože se v první fázi dostaví nuda, nervozita či potřeba vytáhnout mobilní telefon, je zpomalení snadno dosažitelným nástrojem, jak vykročit za své každodenní já.

Ve vnímání tělesnosti a práce s tělem pro mě byl zásadní rezidenční pobyt v portugalské Bragançe na přelomu dubna a května 2024, kdy jsem realizovala umělecký výzkum rituálních tělesných poloh inspirovaný antropologickým výzkumem Felicitas D. Goodman a Nany Nauwald.⁵⁰ V něm autorky tvrdí, že pravěké plastiky nejsou formou umění, ale spíše instrukcí, jak se dostat do rozšířeného stavu vědomí, do tranzu. Díky tomuto přístupu jsem si uvědomila, že změněný stav vědomí navozují i jiné polohy, musí však být v menší či větší míře nepřirozené a je v nich třeba vydržet určitou dobu navzdory nepohodlí.⁵¹ Umožňují rozšířené stavy kreativity, a jsou proto vhodnou praxí pro hledání nápadů, ať už na začátku projektu nebo když realizace uvázne na mrtvém bodě.

(LOGICKÁ) MYSL – JAZYK → TVŮRČÍ PSANÍ

Tvůrčí psaní vnímám jako nástroj otevření kreativního potenciálu se silným sebezpznávacím a seberozvojovým aspektem. Písemné vyjadřování je součástí každodennosti a rozvíjení schopnosti formulovat své myšlenky, postoje a emoce je nezbytné pro umělce stejně jako pro manažera. Studentstvo by si dle mého názoru mělo osvojit kreativní a kontextuální myšlení, které ChatGPT ani jiný nástroj umělé inteligence nedokáže suplovat. Tvůrčí psaní rozvíjí sebedůvěru ve vlastní písemný projev, učí vnitřní obsahy nejen vyjádřit, ale také s nimi dále pracovat (proces redakce textu) a získat od nich odstup. Skvělým odrazovým a snadno dostupným můstkem jsou vzpomínky a jiné osobní archivy, protože nesou silný emotivní náboj. Velmi funkční je vzpomínku zpřítomnit skrze aktivitu: studenty jsem například nechala stavět sněhuláka, abych v nich evokovala vzpomínky na dětství a oni mohli do svého příběhu zasadit realistickou zimní scénu. Akt stavění sněhuláka by však v tvůrčím psaní fungoval, i kdyby žádný fikční svět netvořili. Tvůrčí psaní dává impulzy, rozvíjí senzitivitu a umožňuje získat obratnost v písemném projevu. Pro literární profesionály je tvůrčí psaní cestou, jak dále rozvíjet své jazykové dovednosti, překonávat tvůrčí bloky či naučit se větší konzistenci. V jejich případě je sebezpznávací aspekt poněkud utlumen, avšak nemizí zcela, protože tvůrčí psaní dává nové výzvy a obohacuje horizont již existující tvorby.

49 Tamtéž, s. 157.

50 GOODMAN, Felicitas D. a NAUWALD, Nana. *Ecstatic Trance: New Ritual Body Postures*. Diever: Binkey Kok, 2003. ISBN 978-9074597630.

51 Naproti tomu jóga, Tai Chi, Feldenkraisova metoda aj. operují s přirozenými pohyby a pozicemi, aby dosáhly harmonizace organismu.

OTEVŘENÉ DVEŘE IMAGINACE.

DRAMATURGIE WORKSHOPU IMAGINATIVNÍ TVORBA

VÁCLAV HÁJEK

ÚVOD

V následující studii se budu zabývat dramaturgií, metodami a strukturou experimentálních workshopů, které se již několik let pořádají na Fakultě humanitních studií Univerzity Karlovy.⁵² Kurzy s názvem *Imaginativní tvorba jako nástroj reflexe, vyjádření a interpretace – výtvarný workshop* mají fungovat jako prostředí sdílení zkušenosti s experimentální výtvarnou tvorbou, která je iniciovaná a rámovaná literárními, hudebními a materiálovými podněty.⁵³ Tvorba je zde pojímána hlavně jako proces, dynamický proud, v němž nejde ani tolik o výsledné artefakty, jako spíše o otázky zapojení se do tohoto proudění a o rozdmýchání jeho spádu.

Jedná se tedy o značně performativní situace, při nichž pedagog vstupuje do hry více jako demonstrátor určitých experimentálních postupů a technik než jako teoretický komentátor. Definitivní stav díla tu pak představuje jen stopu nebo moment přerušení procesu, svědectví o události. Autorstvo i publikum se zde integrálně propojují. Processualita není vytěsněna za hranice díla, ale v rámci daného workshopu je chápána jako zcela zásadní aspekt, který společně prožíváme, testujeme a necháváme se jím strhnout do proudu tvůrčích proměn.

CESTY A KŘIŽOVATKY IMAGINATIVNÍ TVORBY

Ačkoliv je do názvu kurzu včleněn termín *výtvarný workshop*, nenechme se tímto příbližným vymezením mýlit. Při pořádání kurzu využíváme velmi výrazným způsobem interdisciplinární přístupy a „výtvarno“ představuje jen jednu z cest, po níž se účastníci kurzu vydávají při svém začleňování do tvůrčího procesu. Cílem procesu je hlavně experimentování s jinými výrazovými a komunikačními prostředky, než s nimiž studenti FHS UK přicházejí nejběžněji do kontaktu (standardně jde o slova a texty, respektive i pojmy a systematické strukturování textů a argumentů).

V rámci workshopů zkusíme a iniciujeme hlavně improvizaci, svižné reakce na komplexní podněty, na moment náhody, překvapení a narušení očekávání či „předna-

52 Workshopy probíhají pod vedením Václava Háje v rámci Katedry teorie umění a tvorby, respektive představují součást výukového programu Kreativního modulu v bakalářském stupni studia na FHS UK.

53 Termín *imaginativní tvorba* je zčásti inspirován pojmem *imaginativní malířství*, který využívali František Šmejkal a Věra Linhartová (věnovali se dějinám a teorii umění a Věra Linhartová též proslula na poli beletrie). Viz ŠMEJKAL, František a LINHARTOVÁ, Věra. *Imaginativní malířství 1930–1950*. Hluboká nad Vltavou: Alšova jihočeská galerie, 1964.

stavení“.⁵⁴ Vstup do procesu imaginativní tvorby nezajišťují vysvětlující slova, ale tento proces bývá mnohem účinněji odstartován díky jakési samo-tvorbě (*autopoiesis*) materiálů a výtvarných technik. Využíváme kupříkladu *dripping* (cákání a lití barev, které se významně uplatnilo třeba v tvorbě Maxe Ernsta a Jacksona Pollocka), jakousi automatickou koláž (tedy náhodné umístování obrazových fragmentů na plochu díla, které známe např. z tvorby Hanse Arpa), frotáž povrchů v místnosti nebo vlastního těla (zde se inspirujeme mimo jiné dílem Adrieny Šimotové), skvrny à la Rorschachovy testy (skvrna má taktéž povahu „autopoietického“, samovolně vznikajícího obrazu – a nemusí jít vždy o symetrickou kompozici, ale i o jiné náhodné ne/formy⁵⁵). Skvrny a další takřka náhodné útvary vytváříme třeba také se zavřenýma očima nebo méně šikovnou rukou (zde se odvoláváme např. na tvorbu Lovise Corintha, který po mrtvici částečně ochrnl a nadále maloval a kreslil levačkou, ačkoliv byl původně pravák – tato překážka však nakonec jeho tvorbu mimořádně pozoruhodným a plodným způsobem posunula).

Do procesů tvorby i samo-tvorby se od začátku aktivně zapojuje i pedagog, který tedy hraje především úlohu demonstrátora využívaných experimentálních technik. S pomocí materiálové „autopoiesis“ se před námi rodí jakési „pozadí“ nebo prostředí, tedy určité konkrétní „místo“.⁵⁶ Při vytváření „pozadí“ již zaznívají i poněkud znepokojivé literární vstupy, tedy úryvky z prozaických nebo básnických děl, která mají existenciální, provokativní, znejišťující vyznění (např. některé části z *Pekla* od Danta Alighieriho, scény ze Sofoklova *Krále Oidipa*, úryvky z textů Franze Kafky, Thomase Bernharda, Hugo Balla, z expresionistické a dadaistické poezie atd.).⁵⁷ Stručné úryvky z těchto děl, které jsou předčítány mnohdy repetitivně, vytvářejí určitý rytmus, rámeček a proud, do něhož se výtvarné experimentování začleňuje.

V průběhu několika po sobě následujících „etud“ a se vzrůstající integrací do procesu tvorby se zmenšuje prvotní distance či nedůvěra účastníků workshopu vůči náhodným automatismům. Proto funguje jako moment překvapení, až rozčilení kupříkladu předem neavizované vyměňování poloautomaticky vzniklých pozadí, podkladů mezi sousedy. Co si teď počít s ostychem před cizím „dílem“ a s pocitem ztráty vlastního

54 Termín *mentální přednastavení* využívá hojně E. H. Gombrich, když objasňuje přístup diváků k obrazovým dílům. Recipient přichází s určitými vstupními předpoklady a představami o tom, co je to vlastně umělecké dílo, nebo i obecně o tom, jak funguje obrazové znázorňování (takové předpoklady mají mnohdy povahu dobově a kulturně podmíněných a relativních klišé). Viz GOMBRICH, Ernst Hans. *Umění a iluze: Studie o psychologii obrazového znázorňování*. Praha: Odeon, 1985.

55 Inspiraci ve skvrnách hledal např. básník a okultista Justinus Kerner nebo romanopisec Victor Hugo.

56 Pojem *místo* je zde chápán ve fenomenologickém smyslu jakožto konkrétní, žité, blízké prostředí, které se odlišuje od abstraktního, indiferentního prostoru (tedy od jakéhosi *res extensa*, řečeno v duchu racionalistického filozofa René Descarta). O roli uměleckého díla v rámci dotváření, rozpoznávání a prožívání místa uvažoval Martin Heidegger ve své stati *Umění a prostor, Výtvarné umění*. 2/1991, s. 72–76. K rozlišování termínů *místo* a *prostor* (place a space apod.) dále viz např. CASEY, Edward S. *The Fate of Place: A Philosophical History*. Oakland: University of California Press, 1997. ISBN 9780520216495; AUGÉ, Marc. *Non-places: Introduction to an Anthropology of Supermodernity*. London: Verso, 1995. ISBN 9781859840511.

57 Znepokojování a provokování náročnější literaturou se zapojuje do úsilí o narušení stereotypních postupů a předpokladů. Tato literatura často tematizuje různé existenciální situace (k nim viz např. JASPERS, Karl. *Mezní situace*. Praha: Oikoyemenh, 2016. ISBN 978-80-7298-220-2.) a fragmenty z nich se vyskytují také v práci imaginace a snu – viz např. FOUCAULT, Michel. *Sen a obraznost*. Liberec: Dauphin, 1995. ISBN 80-901842-1-9; GREGORIO, Serena (ed). *Geist und Imagination*. Berlin: Suhrkamp, 2024. ISBN 9783518300374.

„artefaktu“? Takovéto překvapivé, zlomové momenty posouvají práci na destabilizaci stereotypních předpokladů opět kupředu. Z předčítaných literárních úryvků se aktuálně vyextrahuje určité tematické zaměření výtvarného experimentu (etudy) – např. z Danteho *Pekla* může vyplynout téma zrady, hádky apod.

Další dotváření, přetváření, převrstvování a imaginativní interpretování poloautomaticky vzniklých podkladů či „míst“⁵⁸ je ovšem limitováno i nějakým formálním, tvarovým a technickým vymezením/omezením. Můžeme třeba rozlišovat tmavé a světlé části obrázku, jeho barevné a černobílé sektory, blízké a vzdálené prostory atd. Pokud se inspirujeme třeba úryvkem ze Sofoklova *Oidípa*, může formální vymezení směřovat k rozlišování vnitřních a vnějších prostor obrázku (což odkazuje k tomu, že moment „katastrofy“ byl v antickém dramatu pojmán jako skrytý a na scéně se o něm pouze nepřímou referovalo – třeba když postava Posla v *Oidípovi* podává zprávu o tom, k jakým hrůzám došlo uvnitř vladařova paláce). Formálně limitované dotváření se rozvíjí na víceméně náhodné skrumáži tahů, skvrn a stop, kterou máme k dispozici. Danou formu a téma se v náhodném podkladu pokoušíme spíše nalézt, rozpoznat, uvidět než ji tam autorsky a konstruktivně vkládat.⁵⁹ Formální limity jsou v procesu tvorby pochopitelně mnohdy zapomínány, vynechávány, což není zásadní problém, neboť jde jen o jeden z iniciačních momentů, o jeden ze spouštěčů tvorby a přetváření, které jsou využívány k vykročení za hranice stereotypu a sebekontroly (tedy k nabourávání klišovitěho očekávání tzv. správného či nesprávného výsledku apod.). Při imaginativním dotváření podkladu se osvědčilo kombinování většího množství výtvarných technik, mezi kterými se začínou účastníci workshopu občas vhodným způsobem „ztrácet“. To má taktéž za následek destabilizaci klišovitých předpokladů, o což jde v první řadě.

Velmi funkčním typem „vyrušení“, odclonění od přehnaných seberegulačních nároků se zdá být reprodukce moderní a současné vážné hudby (jak potvrzuje několikaletá zkušenost s workshopy). Jako hudební „podklad“ využíváme třeba skladby od těchto autorů: Alban Berg, Olivier Messiaen, Krzysztof Penderecki, Witold Lutoslawski, Alfred Schnittke, Béla Bartók, Bohuslav Martinů, Pierre Boulez, Györgi Ligeti a někdy „za odměnu“, respektive k určitému zklidnění, Francis Poulenc. Poměrně hlasitě reprodukovanou avantgardní a experimentální hudbu vnímají zpočátku účastníci workshopu jako nepřijemné, nezvyklé ruchy a hluky.⁶⁰ Nicméně v průběhu většího sledu experimentál-

58 Na základě „místa“ jakožto živého prostředí obrázku se začíná rodit cosi jako „figura“, respektive sumární tvar či znak. K těmto úvahám jsme zde trochu inspirováni tvarovou psychologií a jejím odrazem v teoriích zobrazování – viz FRANCASTEL, Pierre. *Figura a místo: vizuální řád v italském malířství 15. století*. Praha: Odeon, 1984.

59 Řada z formálních vymezení, které při workshopu testujeme, se odvolává k rozborům vizuálních děl a k definicím jejich základních formálních prvků, struktur a vnitřních vztahů, jak je známe např. od těchto teoretiků: WÖLFFLIN, Heinrich. *Základní pojmy dějin umění*. Praha: Academia, 2020. ISBN 978-80-200-3080-1; ARNHEIM, Rudolf. *Art and Visual Perception: A Psychology of the Creative Eye*. Oakland: University of California Press, 1974. ISBN 978-0520026131; BARILLI, Renato. *Věda o kultuře a fenomenologie stylů*. Praha: Academia, 2025. ISBN 978-80-200-3662-9.

60 Trochu v duchu titulu knihy o moderní vážné hudbě – viz ROSS, Alex. *Zbývá jen hluk. Naslouchání dvacátému století*. Praha: Argo, 2012. ISBN 978-80-257-0558-2. Předpoklad, že by avantgardní vážná hudba byla jen hlukem, je nejen ve zmíněné publikaci smysluplně zpochybněn.

ních etud, jimž se v poměrně rychlém tempu věnujeme (abychom se vyhnuli sebekontrolním zkoumáním, co je na našem obrázku tzv. špatně apod.), si posluchači na tuto pro většinu z nich dosud neznámou hudební produkci přivykají. A začínají reflektovat jednak její úzký vztah k vlastnímu experimentálnímu počínání, jednak její specifické kvality a významy, její schopnost relativizovat zvyklosti, úzy a systémy.

Setkání s avantgardní vážnou hudbou bývá mnohdy při následných diskusích komentováno jako klíčové. Nikoli snad proto, že by tato hudba nabízela nějaké relaxační ukolébávání do vnitřních harmonií, ale právě naopak díky tomu, že svým disharmonickým, excentrickým, nemelodickým vyzněním a směřováním vykolejí recipienta z jeho zaběhaných předpokladů či předsudků. Tak mu vlastně poskytne nový prostor pro vnímání toho, co se právě děje, a nejen toho, co už je dopředu standardně představeno, předpokládáno (v takovém případě by šlo jen o predestinované opakování téhož, respektive o zastírání aktuálního momentu a události různými předpřipravenými vzorci, schémata a modely).⁶¹

Tvůrčí proces se v rámci našich workshopů tedy odehrává na průsečíku (na křižovatce) poloautomatických i záměrných výtvarných aktivit, literárních podnětů, až „popíchnutí“ (řeceno slovy Rolanda Barthes⁶²), hudebních „ruchů“, formových vymezení či překážek, dynamického tempa a společného počínání. Do tohoto konglomerátu podnětů se následně připojují i diskuse nad poněkud „kóanovými“ otázkami,⁶³ které mají vzniklé obrázky pomoci zodpovědět (diskuse následují vždy po několika etudách). Podněty a procesy spolu dohromady představují jakousi křižovatku zkušeností a prožitků, na níž se máme setkávat co nejméně predestinovaným způsobem. Pokoušíme se tedy iniciovat, nějakými roznětkami odstartovat „autentické události“ (slovy Derridy) proudy tvorby.⁶⁴

Při workshopech reagujeme na podněty samotných materiálních prostředků (skvrny, nerovnosti, trhliny...) a vstupujeme s nimi do interakce či dialogu (tedy do dialogu s barvou, tahem, chuchvalcem, stopou...). Takřka imerzivním způsobem se noříme do procesu tvorby, kde jsme autory i diváky zároveň.⁶⁵ Vstupujeme zde do „jiného“ času – mimo-utilitárního, nespotebovávaného jen v rámci dosahování konkrétního, předur-

61 K otázkám autentické události a časového průběhu se vyjadřují např. Jacques Derrida, Henri Bergson nebo Gilles Deleuze – viz např. DELEUZE, Gilles. *Bergsonismus*. Praha: Garamond, 2006. ISBN 80-86955-41-9.

62 Temín *punctum*, tedy určité popíchnutí, překvapující a intenzivní oslovení určitým mediálním produktem nebo jeho dílčím rysem, komentuje Barthes zde: BARTHES, Roland. *Světlá komora*. Praha: Fra, 2005. ISBN 80-86603-28-8.

63 Zenové kóany jako specifický typ rituálu a performance zkoumá např. STEPHENSON, Barry. *Stručný úvod do teorie rituálu*. Praha: ExOriente 2022. ISBN 978-80-905211-7-9, zvláště kapitola *Rituál jako performance*, s. 89–102. Poetika zenových kóanů zčásti ovlivnila i vznik happeningu, akčního umění apod. – viz např. URSPRUNG, Philip. *Die Kunst der Gegenwart. 1960 bis heute*. München: C.H. Beck, 2019. ISBN 978-3-406-83407-3.

64 Jakožto proud pojímal v obdobném duchu svoji literární tvorbu např. Jack Kerouac. Procesualitu a performativitu tvorby zásadně podtrhuje např. MERSCH, Dieter. *Epistemologie estetična*. Praha: Karolinum, 2020. ISBN 978-80-246-4030-3.

65 Podvojnost malíře a diváka, jeho dvojitou a provázanou pozici uplatňovanou v jedné osobě („Painter-Beholder“) rozebírá teoretik M. Fried na příkladu díla Gustava Courbety – viz FRIED, Michael. *Courbet's Realism*. Chicago: University of Chicago Press, 1992. ISBN 978-0226262154.

čeného cíle (o autentičnosti a proměnlivosti takového času se zmiňuje např. Henri Bergson).⁶⁶ V tomto případě jde tedy více o čas našeho života i s jeho neurčitostí, neznalostí dějů budoucích apod. Neustále se pokoušíme ponechávat proces tvoření otevřený, dílo zde zůstává v proměnlivé podobě fragmentu (*non finito*),⁶⁷ který poskytuje další volný prostor pro případný imaginální podíl nezúčastněných diváků.

V případě takto vyvstalých stop a zastavení na cestě tvorby se nebudeme ptát, „co“ to je, ale spíše „jak“ to vzniklo. Nebudeme opakovat stereotypní otázku mnohého galerijního návštěvníka, „co to reprezentuje?“, ale spíše se zeptáme, „kudy vedla cesta tvorby?“ Tím se trochu přibližujeme příslovečné, aforistické definici kresby od Paula Klee – „kresba je umění vzít čáru na procházku“ (Zeichnen ist die Kunst, Striche spazieren zu führen). Nebo se v duchu našich „kóanových“ otázek můžeme např. zeptat, „kudy se jde v obrázku na Milešovku?“, ačkoliv žádné takové zadání před začátkem tvorby nezaznělo.

Workshopy ukončujeme společnou instalací, výstavou, akcí apod. (např. výstava a performance s názvem *Imaginativní tvorba a její hosté*, která probíhala v březnu 2022 v Kampusu Hyberská).⁶⁸ Většinou přitom s překvapením a potěšením zjišťujeme, jak celostní a barvitý dojem naše výtvarné experimenty dohromady „samovolně“ poskládaly. Stopy našich etud „drží pohromadě“ překvapivě dobře, a přitom nepůsobí jako strnulé opakování téhož. Účastníci workshopů při závěrečné diskusi často zdůrazňují nečekanou účinnost a funkčnost svého vystoupení ze stereotypů, které má potenciální uplatnění pochopitelně i v mnoha jiných oblastech tvorby a myšlení.

ZÁVĚR

Přínos našich workshopů má spočívat v určitém otevření očí (i uší) pro různé umělecké oblasti, v naznačení relativity různých „přednastavení“, s nimiž k nejen uměleckým fenoménům běžně přistupujeme. Také si zde chceme vyzkoušet jiné typy komunikace a výrazu, než jaké představují zdánlivě jednoznačná slova a texty (a v tomto směru je workshop prospěšný zřejmě hlavně pro studenty teoretických oborů). Zároveň se díky zintenzivnění pozornosti k obrazovým médiím můžeme dobrat k přesvědčivějšímu, propracovanějšímu a méně „instantnímu“ typu kritičnosti a k netuctovým interpretacím vztahujícím se i na populární a masovou kulturu. Tam jsou obrazová média v současnosti zjevně (přinejmenším kvantitativně) dominantní a jejich nahlížení z různých, alternativních i alteritních úhlů pohledu tvoří podstatnou součást potřebné mediální gramotnosti i jakési mediální imunity.

66 Viz např. BERGSON, Henri. *Myšlení a pohyb*. Praha: Mladá fronta, 2003. ISBN 80-204-1014-7.

67 Fragment hrál důležitou roli třeba též v romantické literatuře, malířství a filozofii. Jeho otevřenost, infinitivnost měla potenciálně blíže k nekonečnu (romantiky velmi diskutovaná kategorie) než uzavřený, klasický celek. S fragmenty také výrazně pracuje imaginace ve chvílích snění (viz FOUCAULT, Michel. *Sen a obraznost*, op. cit.). K významům fragmentu dále viz např. SUSINI-ANASTOPOULOS, Françoise. *Fragmentárne písanie*. Bratislava: Kalligram, 2005. ISBN 8071497525; FIŠEROVÁ, Michaela. *Fragmentární vidění. Ranciere, Derrida, Nancy*. Praha: Togga, 2020. ISBN 978-80-7476-026-6.

68 Viz *Imaginativní tvorba a její hosté* [pozdávka na výstavu]. Online. Kampus Hyberská. Dostupné z: <https://www.kampushyberska.cz/program/imaginativni-tvorba-a-jeji-hoste>. Na vernisáži proběhla též performance Jany Orlové a další doprovodné hudební a filmové akce.

FENOMÉN FOTOGRAFIE A NOVÝCH MÉDIÍ V KONTEXTU SBÍRKOTVORNÉ ČINNOSTI GASK

VERONIKA MAREŠOVÁ

FOTOGRAFIE A NOVÁ MÉDIA V INSTITUCIONÁLNÍM KONTEXTU

Fotografie a nová média jsou dnes jednou z nejdynamičtějších oblastí vizuální kultury. Jejich proměnlivá, technologicky podmíněná a interdisciplinární povaha ovlivňuje nejen současnou uměleckou tvorbu, ale i fungování muzeí a galerií. Tyto instituce musí reagovat na proměny uměleckých strategií úpravou výstavních koncepcí, ale i promyšleným dlouhodobým sbírkotvorným programem a zvláštní péčí o nehmotná či softwarová díla.

Tento text se soustředí na Galerii Středočeského kraje (GASK), která v uplynulých patnácti letech systematicky začlenila fotografii a nová média do své sbírkové koncepce. Cílem je popsat proces, jak se tato oblast etablovala jako samostatná podsbírkka, a ukázat, jak se fotografie a multimediální tvorba staly nedílnou součástí sbírkové strategie galerie. Studie vychází z dlouhodobého kurátorského výzkumu, analýzy výročních zpráv GASK z let 2009–2025 a z posouzení interních procesů, které ovlivnily proměnu sbírkové praxe. Metodologicky nahlíží sbírku nikoli jen jako soubor děl, ale jako dynamický otevřený organismus reagující na proměny aktuálního umění. Úvodem proto rekapituluje historické a institucionální okolnosti formování sbírek moderního a současného umění – nezbytný kontext pro pochopení vzniku podsbírkky Fotografie a nová média.

HISTORIE SBÍRKOTVORNÉ ČINNOSTI GASK (1964–2009)

Galerie Středočeského kraje navazuje na Středočeskou galerii založenou roce 1964 v Praze s posláním systematicky dokumentovat vývoj moderního a posléze současného výtvarného umění v regionálním i celostátním měřítku. V prvních dekadách se sbírkotvorná činnost soustředila hlavně na tradiční média (malbu, kresbu, grafiku, sochařství) v souladu s dobovými kurátorskými paradigmaty a technickými možnostmi péče. Získávání exponátů tehdy ovlivňovala dostupnost děl, fungování akvizičních komisí, prostorové a technické limity galerie i dobové společenské klima. Fotografie v tomto rámci figurovala jen okrajově a spíše jako dokument či doplněk k jiným oborům, nikoli jako autonomní umělecké médium. Tento přístup nebyl pro Středočeskou galerii výjimečný – v českých galeriích obecně zaujímal fotografie a nová média dlouhodobě ambivalentní postavení a do nefotografických sbírek pronikala jen sporadicky.

Zásadní obrat nastal s postupným přesunem působení instituce včetně sbírkového fondu z Prahy do Kutné Hory v roce 2010, kdy GASK (nová identita Galerie Středočeského kraje) otevřel své prostory v zrekonstruované jezuitské koleji. Tyto nové možnosti dramaticky rozšířily výstavní i depozitární kapacity a vyvolaly revizi dosavadní sbírkové strategie. Galerie tak mohla uvažovat o získávání děl, která dříve nebylo možné systematicky uchovávat ani prezentovat – včetně prostorově a technologicky náročných realizací. Tento posun se stal klíčovým impulzem k modernizaci sbírkotvorných procesů a pozdějšímu začlenění fotografie a nových médií do sbírkové koncepce galerie.

ZALOŽENÍ PODSBÍRKY FOTOGRAFIE A NOVÝCH MÉDIÍ GASK

Podsbírka Fotografie a nová média vznikla v GASK roku 2009 v situaci, kdy role fotografie v současném umění i institucionální praxi procházela proměnou. Fotografie se již nevnímala jako izolované médium s jednoznačně vymezenou funkcí, ale jako otevřený obrazový systém, jehož význam se vyvíjí spolu s technologickými a kulturními změnami. Tento posun souvisí s pojetím fotografického obrazu jako „technického obrazu“, jehož tvorba i interpretace jsou neoddelitelné od aparátu, který jej vytváří.⁶⁹ V českém prostředí se systematické sbírání fotografických a novomediálních děl prosadilo poměrně pozdě – po roce 1989 pronikaly nové formy umění do sbírek postupně a často nesystematicky.⁷⁰ GASK si tuto nutnost uvědomil a promítl ji do své sbírkotvorné koncepce.

Od počátku byla tato podsbírka koncipována s důrazem na fotografii jako autonomní umělecké médium, zároveň však zohledňovala její širší pole působnosti v rámci současného umění. Fotografie zde není chápána jen jako statický obraz, ale jako médium vstupující do vztahu s performancí, instalací, konceptuálním myšlením i digitálními technologiemi. Tento přístup odpovídá aktuálním interpretacím fotografie zasazené do širšího rámce společenských a kulturních témat.⁷¹ Kurátorská koncepce dále kladla důraz na systematickou, dlouhodobou práci se sbírkou – propojení výstavní dramaturgie, odborného výzkumu a cíleného rozšiřování sbírky. Sběrka je vnímána nikoli jako uzavřený fond, ale jako proměnlivý celek v dialogu se současnou tvorbou. Galerie se profiluje jako aktivní aktér, který sbírkotvornou činností spoluutváří obraz současného umění a jeho institucionální paměti.⁷² Logickým vyústěním této filozofie bylo postupné rozšíření podsbírky o videoart, digitální obraz a multimediální instalace. Začlenění nových médií nepředstavovalo jen tematické rozšíření sbírky, ale důsledné uplatnění přístupu chápajícího multimediální umění jako prostředek reagující na proměny vizuální zkušenosti v digitální postinternetové éře.

69 FLUSSER, Vilém. *Za filosofii fotografie*. Praha: Fra (Agite/Fra), 2013. ISBN 978-80-86603-79-7.

70 MORGANOVÁ, Pavlína. *České umění 1980–2010*. Praha: Akademie výtvarných umění v Praze a VVP, 2011. ISBN 978-80-87108-27-7.

71 COTTON, Charlotte. *The Photograph as Contemporary Art*. London: Thames & Hudson, 2020. ISBN 978-0500204481.

72 BISHOP, Claire. *Radical Museology: or, What's Contemporary in Museums of Contemporary Art?* London: Koenig Books, 2013. ISBN 978-3863353643.

VÝSTAVNÍ PRAXE JAKO SOUČÁST SBÍRKOTVORNÉ STRATEGIE A PRVNÍ KONCEPČNÍ NÁKUPY (2011–2013)

Formování podsbírkky Fotografie a nových médií úzce souviselo s výstavní dramaturgií galerie. Výstavy postupně přestaly plnit jen prezentační funkci a staly se nástrojem odborného zkoumání, ověřování kurátorských přístupů a v některých případech i impulzem k výběru nových děl do sbírek. Významný moment nastal výstavou *Sbírka 4: Nové akvizice* (2011–2012, kurátorka Adriana Primusová), první systematickou veřejnou prezentací nově získaných děl. Naznačila změnu sbírkového myšlení galerie – fotografie a konceptuální tvorba zde byly představeny jako rovnocenná součást sbírky, nikoli jen doplněk tradičních médií. Už přírůstky z roku 2009 (např. konceptuální práce V. Strátla, M. Dopitové či dvojice L. Jasanský & M. Polák) ukázaly směřování podsbírkky k fotografii, chápané jako prostředku kritického zkoumání identity, tělesnosti a společenských struktur s výraznými intermediálními přesahy. Uvedená výstava i její katalog⁷³ fungovaly jako institucionální deklarace nové akviziční politiky, která se v následujících letech dále rozvíjela.

Ještě před tímto konceptuálním ukotvením došlo k zásadnímu precedentu v oblasti nových médií: po výstavě *Synesthesia* (Adam Vačkář, 2012) a vydání katalogu⁷⁴ věnoval autor GASK své video *Improvement* (2009). Tento dar se stal prvním nehmotným přírůstkem sbírky a zároveň prvním videoartovým dílem galerie. Otevřel otázky archivace, prezentace a péče o digitální díla a vytvořil precedens pro další rozšiřování sbírky v této oblasti. Některé další projekty v dané době (např. studentská přehlídka *Obraz, v němž žijeme*, 2011, či mezinárodní výstava *Artists for Tichý – Tichý for Artists*, 2013)⁷⁵ sice nepřinesly okamžité nákupy, ale rozvíjely diskusi o fotografii a multimédiích a přispěly k upevnění významu této oblasti v galerijní strategii.

ZLOMOVÝ MOMENT PO ROCE 2018: FOTOGRAFIE, VIDEO A SYSTEMATIZACE SBÍRKOTVORNÉ PRAXE

Rok 2018 představuje zásadní zlom ve sbírkotvorné praxi GASK. Výstavní program se tehdy začal těsněji propojovat se sbírkovou strategií: výstavy začaly fungovat jako nástroj kurátorského testování a plánování akvizic. Nová díla se už nezačleňovala izolovaně, ale na základě předchozí výstavní zkušenosti, odborného posouzení a zohlednění jejich dlouhodobé udržitelnosti. Typickým příkladem je výstava *Vidět čas* (Daniel Hanzlík a Pavel Mrkus, 2018),⁷⁶ která ověřila schopnost galerie pracovat s díly založenými na pohyblivém obraze a elektronických médiích. Po jejím skončení vyhodnotil kurátorský tým přínos prezentovaných prací a na základě tohoto hodnocení galerie zakoupila vybraná díla obou autorů. Tím byl potvrzen přechod k systematickému modelu, kdy

73 PRIMUSOVÁ, Adriana (ed.). *Sbírka 4: Nové akvizice*. Kutná Hora: GASK – Galerie Středočeského kraje, 2012.

74 VAČKÁŘ, Adam. *Synesthesia*. Katalog výstavy. Kutná Hora: GASK – Galerie Středočeského kraje, 2012.

75 BUXBAUM, Roman (ed.). *Artists for Tichý – Tichý for Artists*. Katalog výstavy. Kutná Hora: Tichy Ocean Foundation, GASK – Galerie Středočeského kraje, 2013.

76 VAŇOUS, Petr a MAREŠOVÁ, Veronika (eds.). *Vidět čas*. Daniel Hanzlík, Pavel Mrkus. Katalog výstavy. Kutná Hora: GASK – Galerie Středočeského kraje, 2018.

výstava zpravidla předchází nákupu a poskytuje kontext pro zařazení díla do sbírky.

Podobný princip galerie uplatnila i u dalších projektů: výstava Jolany Havelkové *Nemluv na mne tak složitě* (2018)⁷⁷, zaměřená na konceptuální fotografii pracující s časem a krajinou, vedla v roce 2020 k pořízení několika zde prezentovaných děl. Také projekt Johany Střížkové *The Great Oxidation Event* (2020), realizovaný v období pandemických omezení ve formátu GASK Pod širým nebem, vyústil v nákup videa *7,7 miliard lidí* a zmíněné série fotografií *The Great Oxidation Event*. Tyto příklady potvrzují otevřenost podsбірky vůči tvorbě na pomezí fotografie, videa a environmentálního umění.

S rostoucím počtem nehmotných či technicky komplexních děl se zároveň objevila potřeba stanovit jasnou metodiku jejich archivace a správy. GASK proto navázal spolupráci s externími odborníky (digitální kurátoři ZKM v Karlsruhe⁷⁸, NFA⁷⁹ v Praze) a na základě sdílených zkušeností zavedl při pořizování těchto děl nové postupy. Součástí získávání se staly autorské certifikáty, instalační dokumentace a v případě technologicky náročnějších položek také technické listy a strukturované rozhovory s autory, které vymezují podmínky prezentace, technický stav a budoucí obnovitelnost díla. Tato dokumentace umožňuje galerii dlouhodobě spravovat práce založené na pohyblivém obraze, digitálních datech či softwaru a představuje zásadní posun v archivační praxi instituce. Období po roce 2018 lze tedy charakterizovat jako fázi stabilizace a postupné profesionalizace podsбірky Fotografie a nová média – propojily se fotografické, intermediální i multimediální přístupy a současně se upevnila metodika péče o technologicky podmíněná díla.

2022 – SOUČASNOST: KONSOLIDACE SBÍRKY A INSTITUCIONÁLNÍ VYÚSTĚNÍ

Období od roku 2022 do současnosti lze vnímat jako fázi konsolidace a institucionálního ukotvení sbírkové koncepce. Jednotlivé akvizice, výstavy a jejich začleňování do veřejných prezentací nyní tvoří provázaný celek a potvrzují vyzrálou strategii galerie i schopnost systematicky pracovat s technologicky a koncepčně náročnými díly. Roku 2022 se uskutečnily dvě klíčové výstavy, které tento posun ilustrují. Retrospektiva Adély Matasové *Metasystémy* (výstava iniciovala vydání monografie)⁸⁰ nabídla intermediální pohled na tvorbu této autorky v dialogu jejích starších a novějších prací, zdůraznila kontinuitu konceptuálního uvažování napříč médii a generacemi a vedla k zařazení Matasové do sbírky (galerie získala vystavená videa *Každý jsme někdy přísahali* a *Každý se chtěl někdy dotknout jsočnosti* i digitální fotografie *Mezi I – Nakloněná rovina* a *Mezi II*).

77 MAREŠOVÁ, Veronika (ed.). *Nemluv na mne tak složitě. Jolana Havelková*. Katalog výstavy. Kutná Hora: GASK – Galerie Středočeského kraje, 2018.

78 ZKM | Centrum pro umění a média Karlsruhe, založené v roce 1989, kombinuje vědecký a umělecký výzkum elektronických umění a představuje evoluci umění a médií 20. a 21. století.

79 Národní filmový archiv (NFA) v Praze je hlavní českou institucí pro uchovávání audiovizuálního dědictví. Vydal Technicko-organizační směrnice provozu archivního systému pohyblivého obrazu, dokument zaměřený na dlouhodobé uchovávání a archivaci pohyblivého obrazu.

80 MORGANOVÁ, Pavlína (ed.). *Adéla Matasová – Mezičas*. Kutná Hora: GASK – Galerie Středočeského kraje, 2022. ISBN 978-80-7056-234-5.

Ve stejném roce galerie uvedla výstavu *Ultima Culpa* (Kamila B. Richter a Michael Bielicky) zaměřenou na multimediální experimenty. Od uvedené umělecké dvojice v roce 2023 pořídil GASK první čistě softwarové dílo – *Ex Nihilo* (2019). Tento mediální objekt znamenal zásadní posun nejen v rozšíření sbírky, ale také v nárocích na archivaci a péči o tento typ umění, a potvrdil připravenost instituce pracovat s díly závislými na technologiích.

Další symbolický milník následoval roku 2024, kdy GASK ke svému 60. výročí otevřela novou stálou expozici *Labyrinthem*. Hned v úvodu této instalace (v tzv. temné komoře) byly poprvé prezentovány i práce nových médií jako reprezentace přírůstků sbírky z posledního desetiletí. Jejich umístění na začátku expozice mělo značný význam – nová média tím byla veřejně potvrzena jako nedílná součást sbírkového fondu a identity galerie (nikoli už jen okrajová experimentální složka).

V roce 2025 galerie uspořádala výstavu *Mysův horn* doprovázenou katalogem.⁸¹ Spojila tak rané experimenty tří výrazných autorek 90. let (V. Š. Bromová, M. Othová, K. Vincourová) s jejich aktuálními pracemi. Na této výstavě byla prezentována instalace *Zemzoo* (1996) V. Š. Bromové (vystavena na bienále v Benátkách 1999), kterou galerie v předešlém roce zakoupila, což opět poukázalo na provázanost výstavní a sbírkotvorné činnosti.

Aktuálním vyústěním tohoto vývoje bude mezinárodní projekt *Odkrývání budoucnosti: Renesanční odkaz v umění nových médií*, plánovaný na podzim 2026 ve spolupráci se ZKM v Karlsruhe. Tato výstava propojí historickou vizuální paměť se současným technologickým uměním v interdisciplinárním dialogu umění a vědy, na jehož základě galerie formuluje ambici aktivně se podílet na kritickém zhodnocení digitální kultury a jejích společenských i environmentálních dopadů.

81 PRIMUSOVÁ, Adriana a VOJTĚCH, Daniel (eds.). *Mysův horn. Veronika Šrek Bromová, Markéta Othová, Kateřina Vincourová*. Katalog výstavy. Kutná Hora: GASK – Galerie Středočeského kraje, 2025.

POČÍTAČ V POČÍTAČI JAKO SVĚDEK IMERZE

TOMÁŠ KUBEČEK

V minulém příspěvku pro *Proměny dramaturgie* jsem se zabýval transpozicí médií mezi sebou a změnou jejich významu v sociálním a historickém kontextu. Text se soustředil primárně na médium knihy a na to, jak se její vnímání ve společnosti mění a jakým způsobem se tato změna zrcadlí ve videohrách. V neposlední řadě jsem upozorňoval na to, jak můžeme jako dramaturgové a vývojáři videoher i jiných médií těchto znalostí využít. Letošní text jsem se rozhodl věnovat jinému médiu: obrazovce počítače, nebo obecně displeji, a to nikoliv z pohledu jeho transpozice, ale hlavně z pohledu simulace, uvěřitelnosti a imerze.

Videoherní vyprávění lze charakterizovat řadou tendencí, které ve své knize *Umění počítačových her* popisuje Helena Bendová. Herní vyprávění mají podle ní tendenci být otevřená, repetitivní, konfigurativní, participační, nelineární, prostorová, emergentní, sebereflexivní, imerzivní.⁸²

Tento text se zabývá primárně imerzí. Slovo imerze znamená ponoření či vnoření.⁸³ V kontextu videoher souvisí imerze s uvěřitelností a principem simulace, tedy předstíráním, napodobováním dějů a procesů⁸⁴ právě za účelem věrohodnosti a hráčova ponoření do fikčního světa videohry.

Než se ale budeme zabývat imerzí, je potřeba se věnovat ještě jednomu z klíčových principů, který s imerzí úzce souvisí, a tím je sebereflexivita. Jedná se o vědomé zviditelnění herních mechanik pro zpřehlednění hry jejímu uživateli. Hráč může například vidět fyzické zdraví postav ve videohře, interaktivní mapu virtuálního prostoru nebo značku, která hráče vede k zamýšlenému cíli. Vedlejším efektem sebereflexivity je určitá míra vytržení hráče z jeho ponoru do herního světa. Tedy vytržení z imerze. „Počítačové hry se zdají být oproti jiným médiím obecně o dost silněji naplněny sebereflexivními, distancujícími prvky, které nás upozorňují na konstruovanost a umělečnost našeho prožitku.“⁸⁵

V podstatě veškeré prvky uživatelského rozhraní HUD (Heads Up Display) vytrhují hráče z herního fikčního světa. Nežřídkou je snahou videoherních vývojářů volit takovou vizuální podobu rozhraní, aby do hry přirozeně zapadala. Další často využívanou možností je dynamické uživatelské rozhraní, které se objevuje a skrývá podle relevance pro aktuální situaci. Například ukazatel zdraví se zobrazí pouze při boji nebo pokud

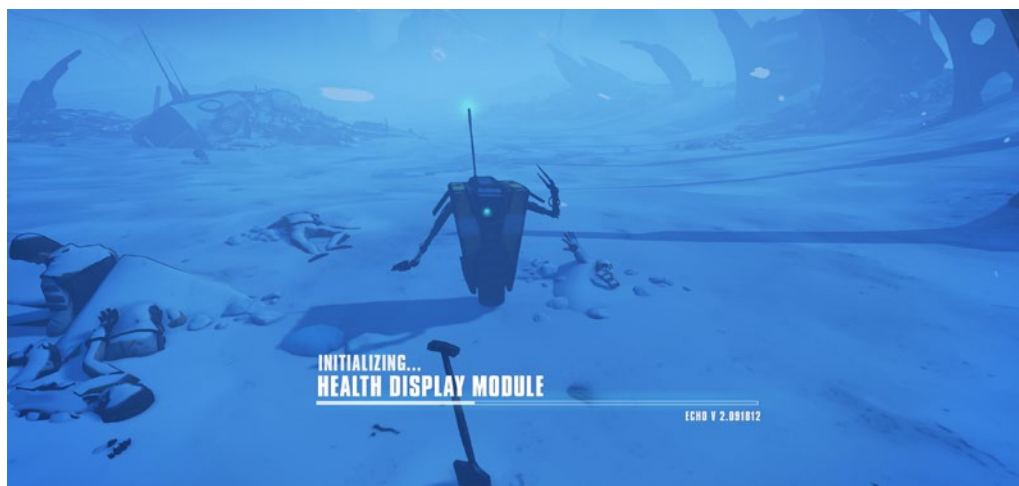
82 BENDOVÁ, Helena. *Umění počítačových her*. Praha: NAMU, 2016, s. 139. ISBN 978-80-7331-421-7.

83 ŘÍMAN, Josef a kolektiv autorů. *Malá československá encyklopedie III*. Praha: Academia, 1986, s. 29.

84 ŘÍMAN, Josef a kolektiv autorů. *Malá československá encyklopedie V*. Praha: Academia, 1987, s. 630.

85 BENDOVÁ, Helena. *Umění počítačových her*. Praha: NAMU, 2016, s. 145. ISBN 978-80-7331-421-7.

hráčská postava nemá plné zdraví. Krokem od sebereflexe k imerzi je zakomponování uživatelského rozhraní diegeticky do fikčního světa. Například rozhraní v *Borderlands 2* je hráčské postavě nainstalováno prvním spojencem, na kterého postava narazí.



obr. č. 16 – diegetická inicializace uživatelského rozhraní ve hře *Borderlands 2*⁸⁶

Inventář, deník a další herní nabídky jsou v některých hrách také zpracovány diegeticky. Ve hře *Fallout: New Vegas* je inventář, deník a přehled vlastností postavy součástí jednoho počítače zvaného Pip-Boy, který má postava ve fikčním světě neustále na ruce.



obr. č. 17 – inventář ve hře *Fallout: New Vegas*⁸⁷

86 Zdroj obrázku: *Borderlands 2*. PC, Gearbox Software, 2K, 2012.

87 Zdroj obrázku: *Fallout: New Vegas*. PC, Obsidian Entertainment, Bethesda Softworks, 2010.

Zatím jsem zmínil příklady her, které jsou hráčem vnímány z perspektivy první osoby. Obdobně lze však uvažovat i o videohrách, které jsou primárně v perspektivě třetí osoby. Například ve hře *Dead Space* vývojáři zamýšleli co nejméně narušenou imerzi. Postava má indikátor zdraví na svém obleku, munici přímo na zbrani a otevřené nabídky mapy a inventáře se zobrazují jako projekce z obleku hráčské postavy.



obr. č. 18 – Otevřený inventář ve hře *Dead Space* nepřerušuje hru.⁸⁸

Úzký výběr dosavadních příkladů má ten společný znak, že se jedná o obrazovky, ať už jde o estetiku počítače na ruce, promítaného obrazu před hráčskou postavu nebo ukazatele přímo na displeji hráčova počítače. Tento limit je způsoben volbou žánru a zasažení videoher, ze kterých jsou příklady vybrány. Zaměřeni na jeden estetický prvek umožňuje snadší porovnání mezi nimi na kratší ploše textu.

Nyní odhlédneme od různých zpracování herního rozhraní, které je imerzní, ač se jedná o sebereflexivní prvek. Hry jsou plné miniher, mechanik, spínačů a interaktivních prvků. Od prvních videoher hráči hledají v úrovních hry klíče, které otevřou dveře, jimiž budou moci projít do další části hry. Ve většině případů se jedná o jednoduché zpracování. Dveře jsou barevně označeny, hráč nalezne odpovídající barevný klíč a pak použitím dveří pomocí akčního tlačítka otevře cestu dál. Jak se ale herní světy komplikují, vývojáři vypráví příběhy i skrz jejich podobu a zpracování.

Imerze je pro herní světy a jejich uvěřitelnost klíčová. Jak velké míry imerze lze při designu mechaniky dosáhnout? Pokud se limitujeme pouze na pozorování her vyprávě-

⁸⁸ Zdroj obrázku: *Dead Space*. PC, EA Redwood Shores, Electronic Arts, 2008.

věných z první osoby a estetiku displeje, mezi různými hrami lze nalézt řadu příkladů. V následujících odstavcích se na dva z nich zaměřím.

Doom 3 je střílečka z první osoby, v níž se vyskytuje celá řada terminálů. Některé slouží jako expozice, jiné k otevírání dveří. Displeje jsou zasazeny do světa hry tak, že jsou hráčem vnímány jako jeho přirozená součást. Imerze je zde dále podpořena tím, jak displeje interagují s hráčovým rozhraním.



obr. č. 19 – interaktivní obrazovky ve hře *Doom 3*⁸⁹

Nedílnou součástí stříleček je i zaměřovací kříž ve středu obrazovky. Nahrazuje kurzor, pomáhá hráči orientovat se v prostoru a usnadňuje míření, které je úhelnou mechanikou hry. Když hráč při ovládání hráčské postavy namíří na obrazovku terminálu, zaměřovací kříž se změni v kurzor myši.

Způsob, jakým je tato mechanika zakomponována do hry, má celou řadu výhod. Jedná se o velmi imerzní způsob provedení, který zároveň nijak nenarušuje stávající ovládání a mechaniky hry.

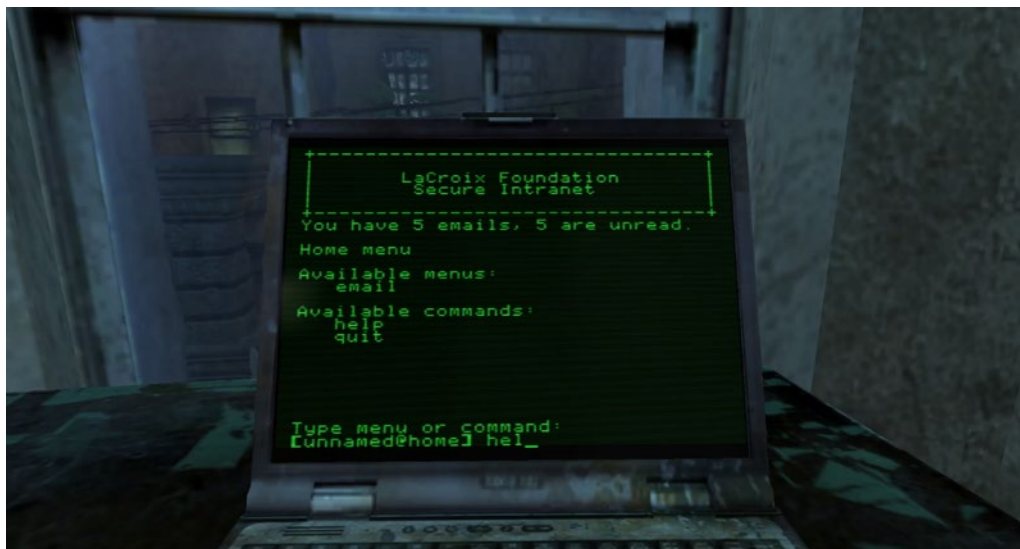
Za zmínku stojí ztvárnění počítačů ve hře *Vampire the Masquerade: Bloodlines*, dále jen *VtMB*. Imerzní hra, která si zakládá na jednotné atmosféře. Jedná se o akční RPG (Role-playing Game) hru s bohatým příběhem, ve kterém hráč může dosáhnout svých cílů mnoha různými způsoby. Mezi celou řadu mechanik, které slouží hráči jako nástroje a překážky na jeho cestě, patří různé druhy boje, páčení zámků, plížení a také počítače rozmístěné různě po herním světě a práce na těchto počítačích.

Než se pustíme do rozboru samotné mechaniky, je potřeba uvést, že hra byla designovaná primárně pro počítač a ovládání pomocí myši a klávesnice. Hráči *VtMB* mohou připojit ovladač, ale ve hře samotné pro to není podpora a nejedná se o zamýšlený způsob ovládání.

Hráč tedy ovládá hru z první nebo třetí osoby. Jednu ruku má na klávesnici, kde hýbe s postavou, a druhou drží myš, jejímiž pohyby řídí směr pohledu postavy. Přijde k počítači ve hře a použije ho stiskem korespondujícího tlačítka. Kamera se přiblíží k monitoru nájezdem. Hráč nemá u počítače k dispozici kurzor, pouze příkazový řádek. Aby

89 Zdroj obrázku: *Doom 3*. PC, id Software, Bethesda Softworks, 2004.

postoupil ve hře, musí zadávat do příkazového řádku klíčová slova. Použije slova, která jsou mu nabídnuta, nebo napíše „help“, aby se dozvěděl výčet dalších možných příkazů. Dokonce musí i napsat příkaz „quit“, aby mohl od počítače odejít. Hráč tedy ve většině případů pustí myš, aby měl obě ruce na klávesnici a snáze napsal požadovaný příkaz.



obr. č. 20 – obrazovka počítače ve hře *Vampire the Masquerade: Bloodlines*⁹⁰

Oproti předchozímu příkladu se práce s obrazovkou ve hře liší právě ve způsobu, jakým pracuje s hráčovou fyzickou činností při změně ovládnání. V předchozím případě u hry *Doom 3* se ovládnání nemění a žádným způsobem nenarušuje hráčovu cestu. V případě *VtMB* změna ovládnání sice narušuje tempo hry, ale činí to právě takovým způsobem, že prohlubuje imerzi celé zkušenosti hraní pomocí simulace esence práce s počítačem. Když obě hráčovy ruce spočinou na klávesnici, ocitne se díky hře u počítače u počítače, ale v jiném světě.

Z uvedených příkladů je patrný vztah principu sebereflexe, imerze a simulace. Imerze a sebereflexivita her jsou v podstatě protikladnými tendencemi, protože první se snaží hráče co nejvíce zatáhnout do hry, kdežto druhá zviditelňuje fakt, že jde pouze o hru, a nikoliv reálný svět. Při vhodném použití a vybalancování nabízí však práce s oběma tendencemi široké možnosti využití pro tvůrce videoher – tak, aby dosáhli svých požadovaných záměrů.

Důležitou součástí dramaturgie je porovnávání argumentů pro a proti u všech tvůrčích rozhodnutí. Dovolím si proto zakončit text řadou otázek: Jaké informace a prostředky hráč potřebuje v uživatelském rozhraní vidět? Jak bude toto rozhraní zapadat do stylizace hry? Lze jej udělat diegeticky? Když máme před sebou jakoukoliv herní me-

90 Zdroj obrázku: *Vampire the Masquerade: Bloodlines*. PC, Troika Games, Activision, 2004.

chaniku, jak ji můžeme udělat co nejimmerzivnější? Pokud bude mechanika imerzní, způsobí to možné limitace, jako například omezení možností hrát hru na více platformách, což potenciálně ovlivní prodeje? Kterou možnost zvolíme? Nepřijdeme s nějakou další?

LITERATURA A ZDROJE

LITERATURA

ADAMOVE, Ján. *Bože môj, čo sú to za ľudia: Poznámky (nielen) k americkej filmovej avantgarde*. Banská Bystrica: Akadémia umení v Banskej Bystrici, Fakulta výtvarných umení, 2018. ISBN 978-80-8206-009-9.

ANTONIONI, Michelangelo a ZAORALOVÁ, Eva. *Kuželník u Tiberu*. Praha: Odeon, 1989. ISBN 80-207-0025-0.

ARNHEIM, Rudolf. *Art and Visual Perception: A Psychology of the Creative Eye*. Oakland: University of California Press, 1974. ISBN 978-0520026131.

AUGÉ, Marc. *Non-places: Introduction to an Anthropology of Supermodernity*. London: Verso, 1995. ISBN 9781859840511.

BARILLI, Renato. *Věda o kultuře a fenomenologie stylů*. Praha: Academia, 2025. ISBN 978-80-200-3662-9.

BARTHES, Roland. *Světlá komora*. Praha: Fra, 2005. ISBN 80-86603-28-8.

BENDOVÁ, Helena. *Umění počítačových her*. Praha: NAMU, 2016. ISBN 978-80-7331-421-7.

BERGSON, Henri. *Myšlení a pohyb*. Praha: Mladá fronta, 2003. ISBN 80-204-1014-7.

BISHOP, Claire. *Radical Museology: or, What's Contemporary in Museums of Contemporary Art?* London: Koenig Books, 2013. ISBN 978-3863353643.

BISHOP, Claire. Black Box, White Cube, Gray Zone: Dance Exhibitions and Audience Attention. *TDR: The Drama Review*. 2018, roč. 62, č. 2, s. 24. ISSN 1054-2043.

BLAŽEJOVSKÝ, Jaromír. *Spiritualita ve filmu*. Brno: Centrum pro studium demokracie a kultury, 2007. ISBN 978-80-7325-132-1.

BUXBAUM, Roman (ed.). *Artists for Tichy – Tichy for Artists*. Katalog výstavy. Kutná Hora: Tichy Ocean Foundation, GASK – Galerie Středočeského kraje, 2013.

CASEY, Edward S. *The Fate of Place: A Philosophical History*. Oakland: University of California Press, 1997. ISBN 9780520216495

COTTON, Charlotte. *The Photograph as Contemporary Art*. London: Thames & Hudson, 2020. ISBN 978-0500204481.

DELEUZE, Gilles. *Bergsonismus*. Praha: Garamond, 2006. ISBN 80-86955-41-9.

DOSTÁL, Samuel. *Intuitívne a racionálne rozhodnutia vo vlastnej filmovej tvorbe: Spiritualita vo filme ZORE*. Bakalárska práca. Vedoucí Velič, Martin. Zlín: Univerzita Tomáše

Bati ve Zlíně. Fakulta multimediálních komunikací, Ateliér Audiovize, 2025.

ERIKSEN, Thomas Hylland. *Tyranie okamžiku: rychlý a pomalý čas v informačním věku*. Brno: Doplněk, 2005. ISBN 978-80-7239-238-4.

FIŠEROVÁ, Michaela. *Fragmentární vidění. Ranciere, Derrida, Nancy*. Praha: Togga, 2020. ISBN 978-80-7476-026-6.

FLUSSER, Vilém. *Za filosofii fotografie*. Praha: Fra (Agite/Fra), 2013. ISBN 978-80-86603-79-7.

FOUCAULT, Michel. *Sen a obraznost*. Liberec: Dauphin, 1995. ISBN 80-901842-1-9.

FRANCASTEL, Pierre. *Figura a místo: vizuální řád v italském malířství 15. století*. Praha: Odeon, 1984.

FRIED, Michael. *Courbet's Realism*. Chicago: University of Chicago Press, 1992. ISBN 978-0226262154.

GODARD, Jean-Luc. *Příběh(y) filmu*. Příbram: Camera Obscura, 2006. ISBN 80-903678-2-8.

GOMBRICH, Ernst Hans. *Umění a iluze: Studie o psychologii obrazového znázorňování*. Praha: Odeon, 1985.

GOODMAN, Felicitas D. a NAUWALD, Nana. *Ecstatic Trance: New Ritual Body Postures*. Diever: Binkey Kok, 2003. ISBN 978-9074597630.

GOFFMAN, Erving. *Všichni hrajeme divadlo: Sebeprezentace v každodenním životě*. Praha: Nakladatelství Studia Ypsilon, 1999. ISBN 80-902482-4-1.

GREGORIO, Serena (ed). *Geist und Imagination*. Berlin: Suhrkamp, 2024. ISBN 9783518300374.

FIŠER, Zbyněk. *Tvůrčí psaní: malá učebnice technik tvůrčího psaní*. Brno: Paido, 2001. ISBN 80-85931-99-0.

HEIDEGGER, Martin. *Bytí a čas*. Praha: OIKOYMENH, 2002. ISBN 978-80-7298-244-8.

HEIDEGGER, Martin. Umění a prostor: *Výtvarné umění*. 1991, roč. 2, č. 2, s. 72–76. ISSN 0862-9927.

JASPERS, Karl. *Mezní situace*. Praha: OIKOYMENH, 2016. ISBN 978-80-7298-220-2.

KOPANIČÁK, Juraj. *Dostojevskij a dnešok*. Bratislava: Stimul, 1994. ISBN 80-85697-16-5.

MAREŠOVÁ, Veronika (ed.). *Nemluv na mne tak složitě. Jolana Havelková*. Katalog výstavy. Kutná Hora: GASK – Galerie Středočeského kraje, 2018.

MATHAUSOVÁ, Milena. *12 pádů scenáristiky*. Praha: Victoria Publishing, 1996. ISBN 80-7187-071-4.

MERSCH, Dieter. *Epistemologie estetična*. Praha: Karolinum, 2020. ISBN 978-80-246-4030-3.

MORGANOVÁ, Pavlína. *České umění 1980–2010*. Praha: Akademie výtvarných umění v Praze a VVP, 2011. ISBN 978-80-87108-27-7.

MORGANOVÁ, Pavlína (ed.). *Adéla Matasová – Mezičas*. Kutná Hora: GASK – Galerie Středočeského kraje, 2022. ISBN 978-80-7056-234-5.

ORLOVÁ, Jana. Rozdíly mezi vizuální performancí a divadlem aneb co, kde a kdy je performance? *Sešit pro umění, teorii a příbuzné zóny*. 2022, č. 32. s. 44–78. ISSN 1802-8918.

PORGES, Seth a PORGES, Stephen W. *Náš polyvagální svět: Jak nás pocit bezpečí a trauma mění*. Praha: Maitrea, 2024. ISBN 978-80-7500-705-6.

PRIMUSOVÁ, Adriana (ed.). *Sbírka 4: Nové akvizice*. Kutná Hora: GASK – Galerie Středočeského kraje, 2012.

PRIMUSOVÁ, Adriana a VOJTĚCH, Daniel (eds.). Mysův horn. *Veronika Šrek Bromová, Markéta Othová, Kateřina Vincourová*. Katalog výstavy. Kutná Hora: GASK – Galerie Středočeského kraje, 2025.

ROSS, Alex. *Zbývá jen hluk. Naslouchání dvacátému století*. Praha: Argo, 2012. ISBN 978-80-257-0558-2.

ŘÍMAN, Josef a kolektiv autorů. *Malá československá encyklopedie III*. Praha: Academia, 1986.

ŘÍMAN, Josef a kolektiv autorů. *Malá československá encyklopedie V*. Praha: Academia, 1987.

STEPHENSON, Barry. *Stručný úvod do teorie rituálu*. Praha: ExOriente 2022. ISBN 978-80-905211-7-9.

SUSINI-ANASTOPOULOS, Françoise. *Fragmentárne písanie*. Bratislava: Kalligram, 2005. ISBN 8071497525.

ŠMEJKAL, František a LINHARTOVÁ, Věra. *Imaginativní malířství 1930–1950*. Hluboká nad Vltavou: Alšova jihočeská galerie, 1964.

URSPRUNG, Philip. *Die Kunst der Gegenwart. 1960 bis heute*. München: C.H. Beck, 2019. ISBN 978-3-406-83407-3.

VAČKÁŘ, Adam. *Synesthesia*. Katalog výstavy. Kutná Hora: GASK – Galerie Středočeského kraje, 2012.

VAŇOUS, Petr a MAREŠOVÁ, Veronika (eds.). *Vidět čas. Daniel Hanzlík, Pavel Mrkus*. Katalog výstavy. Kutná Hora: GASK – Galerie Středočeského kraje, 2018.

WÖLFFLIN, Heinrich. *Základní pojmy dějin umění*. Praha: Academia, 2020. ISBN 978-80-200-3080-1.

Z deníků Susan Sontagové. *Labyrint revue: časopis pro literaturu, výtvarné umění, hudbu, film a pro podnikání v kultuře*. 2007, č. 21–22. ISSN 1210-6887.

INTERNETOVÉ ZDROJE

Alejandro Jodorowsky. Online. IMDb. Dostupné z: <https://www.imdb.com/name/nm0423524>. [cit. 2025-12-06].

BOUŠKA, Petr. *Psaní na počítači nevoní, neškrábe a neuklidňuje. Ruční psaní ano, propsat se dá až ke štěstí*. Online. Český rozhlas. 12. 3. 2019. Dostupné z: https://wave.rozhlas.cz/psani-na-pocitaci-nevoni-neskrabe-a-neuklidnuje-rucni-psani-ano-propsat-se-da-az-6936971?fbclid=IwY2xjawO88-xleHRuA2FlbQIxMQBicmlkETBGdG54OHFQeVZvdW1lWHFTc3J0YwZhcHBfaWQQMjlyMDM5MTc4ODIwMDg5MgABHoK7sXjvTIjkSv1hWwC7CXCMi-hQbPdop-wm1cOuT42GvOS_jwGGdCQfj0RA_aem_4UZMW5YZEKQpYBqY7n9Jw. [cit. 2025-11-30].

ČERMÁK PŘIVŘELOVÁ, Iva. *Filmy můžou ukazovat společnost, v jaké bychom si přáli žít, říká vítěz letošního Berlinale*. Online. Česká televize. 15. 12. 2025. Dostupné z: <https://art.ceskatelevize.cz/360/filmy-muzou-ukazovat-spolecnost-v-jake-bychom-si-prali-zit-rika-vitez-letosniho-berlinale-0QWKN?>. [cit. 2025-12-06].

ČTK. *Francouzi hltají Sarkozyho vězeňský deník. Prodalo se 100 tisíc kusů za týden*. Online. Aktuálně. 2025. Dostupné z: <https://magazin.aktualne.cz/kultura/literatura/francouzi-hltaji-sarkozyho-vezensky-denik-prodalo-se-100-tisic-kusu-za-tyden/r-aaa293b92f13534b9aca3169a68b4b43>. [cit. 2025-12-07].

FLEICHER, Jan a MÜLLEROVÁ, Alena. *Cesty ke scénáři IV: Praktická dramaturgie – O televizní scénaristice*. Online. Kreativní Evropa. 2010, s. 8. Dostupné z: https://www.kreativnievropa.cz/co5fokmmmap3aa309/uploads/2021/10/20110516100640-cesty_ke_scenari_iv.pdf. [cit. 2025-12-08].

GRISSEMANN, Stefan. *I'm an Outsider. I'm a Monk. I'm Somewhere Else*. Online. Rouge. 2008. Dostupné z: <https://www.rouge.com.au/12/mekas.html>.

Heslo „deník“. Online. ČSFD. Dostupné z: <https://www.csfd.cz/hledat/?pageFilms=10&q=den%C3%ADk>. [cit. 2025-12-06].

Imaginativní tvorba a její hosté [pozvánka na výstavu]. Online. Kampus Hyberská. Dostupné z: <https://www.kampushyberska.cz/program/imaginativni-tvorba-a-jeji-hoste>. Na vernisáži proběhla též performance Jany Orlové a další doprovodné hudební a filmové akce.

IŠTVÁNKOVÁ, Štěpánka. *Jonas Mekas – přítomnost filmového okamžiku*. Online. *Film a doba*. 3. 2. 2023. Dostupné z: <https://filmadoba.eu/jonas-mekas-pritomnost-filmoveho-okamziku>. [cit. 2025-12-06].

MATĚJČKOVÁ, Tereza. *Post k rozhovoru pro deník Echo*. Online. *Facebook*. 25. 12. 2025. Dostupné z: <https://www.facebook.com/tereza.matejckova.1/posts/u%C5%BE-n%C4%9Bjakou-dobu-jsem-cht%C4%9Bla-ud%C4%9Blat-rozhovor-s-belgick%C3%BDm-psychiatrem-vysoko%C5%A1kolsk/1630995244700826>. [cit. 2025-12-25].

MATYS, Rudolf. *Jan Zábrana: Celý život: Výbor z deníků 1948–1984. Stríčky z memoárové knihy výrazného básníka a překladatele*. Online. Český rozhlas. 3. 9. 2024.

Dostupné z: <https://vltava.rozhlas.cz/jan-zabrana-cely-zivot-vybor-z-deniku-19481984-stripky-z-memoarove-knihy-8499174>

NOVÁKOVÁ, Marie. *Pavel Juráček: Deník. Monumentální dílo významného filmového režiséra*. Online. Český rozhlas. 21. 8. 2025. Dostupné z: <https://vltava.rozhlas.cz/pavel-juracek-denik-monumentalni-dilo-vyznamneho-filmoveho-reziseru-9520555>. [cit. 2025-12-01].

PLEŠTIL, Martin. *Autorka obludného Krtkova světa se vrací. Má vůbec smysl o jejím novém filmu psát?* Online. Aktuálně. 2025. Dostupné z: <https://magazin.aktualne.cz/kultura/film/absurdni-prizrak-ze-supermarketu-ma-vubec-smysl-o-filmu-denik-shopaholicky-psat/r~aaa29841870f047895d3eb1b6dee02bc>. [cit. 2025-12-07].

ROSS, Dick a JECH, Pavel. *Cesty ke scénáři III: Mentorování – Cesta rozvoje tvůrčího talentu*. Online. Kreativní Evropa. 2010. Dostupné z: https://www.kreativnievropa.cz/co5fokmmap3aa309/uploads/2021/10/20100415104352-sources3_new_do_tisku.pdf. [cit. 2025-12-05].

„V deníku jsem nejenom otevřenější, než bych byla k nějaké osobě, ale vytvářím sama sebe.“ *Susan Sontag*. Online. Astrocentrum. Nedatováno. Dostupné z: <https://www.horoscipy-online.cz/denik>. [cit. 2025-12-01].

Výzkumný deník. Online. Katedra informačních studií MUNI. Dostupné z: <https://kisk.phil.muni.cz/100metod/vyzkumny-denik>. [cit. 2025-12-07].

PRAMENY

100 MINÚT (r. Ján Adamove, 2020)

Americká krása (r. Sam Mendes, 1999)

Aus der Ferne – The Memo Book (r. Matthias Müller, 1989)

BAUDELAIRE, Charles. *Čas je hráč*. Československý spisovatel, Praha, 1986.

Borderlands 2. PC, Gearbox Software, 2K, 2012.

Dead Space. PC, EA Redwood Shores, Electronic Arts, 2008.

Doom 3. PC, id Software, Bethesda Softworks, 2004

Eden a potom (r. Alain Robbe-Grillet, 1970)

Fallout: New Vegas. PC, Obsidian Entertainment, Bethesda Softworks, 2010.

Hodina vlků (r. Ingmar Bergman, 1968)

Klub rváčů (r. David Fincher, 1999)

Imitations of Life (r. Mike Hoolboom, 2003)

Lesní jahody (r. Ingmar Bergman, 1957)

Lisabonský příběh (r. Wim Wenders, 1974)

Loni v Marianbadu (r. Alain Resnais, 1961)

Muž, který lže (r. Alain Robbe-Grillet, 1968)

Passing On (r. Mike Hoolboom, 1998)

Perverzní průvodce kinematografií (r. Sophie Fiennes, 2006)

Plechový bubínek (r. Volker Schlöndorff, 1979)

Sedmá pečeť (r. Ingmar Bergman, 1957)

SHAKESPEARE, William. *Hamlet*. Praha: Academia, 2009. ISBN 978-80-200-1819-9.

SHAKESPEARE, William. *Macbeth*. Brno: Atlantis, 2015. ISBN 978-80-7108-354-2.

SHAKESPEARE, William. *Richard III*. Praha: Albatros, 2020. ISBN 978-80-000-2332-8.

SHAKESPEARE, William. *Sonety*. Praha: Vyšehrad, 2024. ISBN 978-80-7601-992-8.

Sleepy Haven (r. Matthias Müller, 1993)

Smečka (r. Tomáš Polenský, 2020)

Status: Samota (r. Tereza Chovancová, Emma Marková, Aleš Pojar, Eliška Přádová, 2025).

Stříbrné město (Wim, Wenders, 1968)

Tanec s vlky (r. Kevin Costner, 1990)

The Clock (r. Christian Marclay, 2010)

Time Clock Piece (r. Tehching Hsieh, 1980–1981)

Vampire the Masquerade: Bloodlines. PC, Troika Games, Activision, 2004.

Velký Gatsby (r. Baz Luhrmann, 2013)

Zore (r. S. Dostál, 2025)

RESUMÉ

PROMĚNY DRAMATURGIE 8: CASE STUDIES VOL. 2

V pořadí již 8. kolektivní monografie, která je součástí projektu Proměny dramaturgie, jenž se věnuje profesním a vzdělávacím východiskům současné dramaturgie. Publikace nahlíží na roli dramaturga jako na nepostradatelnou součást audiovizuální a šířeji také intermediální tvorby a jejich prezentace. Kniha přitom nabízí případové studie konkrétní dramaturgické práce v různých žánrových a oborových perspektivách, a nabízí tak nosný materiál zejména pro vzdělávání k dramaturgii na filmových a uměleckých školách.

SUMMARY

CHANGES IN DRAMATURGY 8: CASE STUDIES VOL. 2

The eighth collective monograph from the Transformations in Dramaturgy project, which focuses on the professional and educational foundations of contemporary dramaturgy. The publication views the role of the dramaturg as an indispensable part of audiovisual and, more broadly, intermedia creation and their presentation. The book offers case studies of dramaturgical work based on specific examples of completed projects from various genre and disciplinary perspectives, providing key material for dramaturgy education at film and art schools.

AUTOŘI

DOC. MGR. JÁN ADAMOVE, ARTD.

vizuální umělec, filmový teoretik a vysokoškolský pedagog, Katedra intermédií a digitálních médií, Fakulta výtvarných umění Akademie umění v Banské Bystrici

PROF. MGA. ET MGR. JAN GOGOLA ML.

dramaturg, režisér a vysokoškolský pedagog, Ateliér Audiovizuální tvorba, Fakulta multimediálních komunikací Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně

PHDR. VÁCLAV HÁJEK, PH.D.

teoretik vizuální kultury a vysokoškolský pedagog, Katedra teorie umění a tvorby, Fakulta humanitních studií Univerzity Karlovy

PROF. MGA. MAREK JANIČÍK

scenárista, režisér, dramaturg a vysokoškolský pedagog, Katedra filmové dramaturgie a scenáristiky, Fakulta dramatických umění Akademie umění v Banské Bystrici

MGA. IRENA PUSTINA KOCÍ, PH.D.

scenáristka a dramaturgyně, vedoucí Ateliéru Audiovizuální tvorba Fakulty multimediálních komunikací Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně

MGA. TOMÁŠ KUBEČEK

scenárista, autor počítačových her a vysokoškolský pedagog, Ateliér Audiovizuální tvorba, Fakulta multimediálních komunikací Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně

MGR. VERONIKA MAREŠOVÁ

sbírková kurátorka se zaměřením na fotografii a nová média, GASK

MGA. ET MGR. JANA ORLOVÁ, PH.D.

teoretička umění, kurátorka, performerka, básnířka a vysokoškolská pedagožka, Ústav filmové, televizní a rozhlasové tvorby, Filozoficko-přírodovědecká fakulta Slezské univerzity v Opavě

EDITORKA

MGR. MONIKA HORSÁKOVÁ, PH.D.

publicistka a dokumentaristka, vedoucí Ústavu filmové, televizní a rozhlasové tvorby,
Filozoficko-přírodovědecká fakulta Slezské univerzity v Opavě

RECENZENTI

DOC. PHDR. MIROSLAV ZELINSKÝ, CSC.

MGR. JANA BÉBAROVÁ, PH.D.

OBSAH

ÚVODNÍ SLOVO Monika Horskáková	5
GENÉZA VZNIKU FILMU NEVIDITELNÝ JAN GOGOLA Marek Janičík	7
DENÍK K DENÍKU Irena Pustina Kocí	17
PAMĚŤ A VIZUALITA Ján Adamove	27
STATUS: SAMOTA Jan Gogola ml.	35
TRIANGULÁRNÍ METODA ANEB TVŮRČÍ VYJÁDŘENÍ A NEUROBIOLOGIE Jana Orlová	49
OTEVŘENÉ DVEŘE IMAGINACE. DRAMATURGIE WORKSHOPU IMAGINATIVNÍ TVORBA Václav Hájek	55

FENOMÉN FOTOGRAFIE A NOVÝCH MÉDIÍ V KONTEXTU SBÍRKOTVORNÉ ČINNOSTI GASK Veronika Marešová	61
POČÍTAČ V POČÍTAČI JAKO SVĚDEK IMERZE Tomáš Kubeček	67
LITERATURA A ZDROJE	74
PRAMENY	80
RESUMÉ	82
SUMMARY	83
AUTOŘI	84
EDITORKA RECENZENTI	85

































PROMĚNY DRAMATURGIE 8

Case studies vol. 2

(kolektivní monografie k současným uměleckým dramaturgiím)

ed. Monika Horská

© Filozoficko-přírodovědecká fakulta Slezské univerzity v Opavě, 2025

Vydavatel: Slezská univerzita v Opavě, Na Rybníčku 626/1, 746 01 Opava

ISBN 978-80-7510-624-7 (print)

ISBN 978-80-7510-625-4 (online)

Vydání první

Recenzovali: doc. PhDr. Miroslav Zelinský, CSc., Mgr. Jana Bébarová, Ph.D.

Grafická úprava: MgA. Kristína Pupáková, Ph.D.

Tiskárna: Profi-tisk group s.r.o., Chválkovická 223/5, 779 00 Olomouc

Rok vydání: 2025

Náklad 200 ks

Publikace je neprodejná

Publikace vychází díky podpoře Ministerstva kultury České republiky



ISBN 978-80-7510-624-7



9 788075 106247