

UNIVERZITA PALACKÉHO OLOMOUC

Filozofická fakulta

Katedra divadelních, filmových a mediálních studií

DIPLOMOVÁ PRÁCE

Analýza obrazového ztvárnění díla

Monty Pythonů

Analysis of Monty Python's Image Processing

Bc. Martina Pavloušková

Kulturální studia – filmová věda

5. ročník

Vedoucí práce: Mgr. Luboš Ptáček, Ph.D.

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci napsala sama s použitím uvedených zdrojů. Za vedení, rady a pomoc děkuji Mgr. Luboši Ptáčkovi, Ph.D.

Martina Pavloušková

Osnova

1. Úvod	5
1.1. Kritika literatury	7
2. Obraz.....	13
2.1. Definice obrazu	13
2.2. Interpretace obrazů	15
2.2.1. Teoretici a přístupy vizuálních studií.....	15
2.2.2. Sémiotika a porozumění znakům	18
2.3. Technický vs. tradiční obraz, fotografie vs. kresba	20
2.3.1. Technický obraz	20
2.3.2. Tradiční obraz.....	24
2.4. Percepce výtvarného obrazu	25
2.4.1. Fyziologické vnímání a podíl oka.....	26
2.4.2. Vnímání prostoru, pohybu a času.....	29
2.4.3. Rám filmu a obrazu	30
2.5. Interpretace výtvarného obrazu z hlediska kognitivní psychologie.....	32
2.5.1. Mentální reprezentace	35
2.5.2. Paměť a procesy uchovávání	39
2.5.3. Proces interpretace obrazu pomocí kognitivní psychologie	41
2.5.4. Chápání ironie, sarkasmu a absurdity z hlediska kognitivní psychologie	42
2.5.5. Kognitivní psychologie a film	43
2.5.6. Závěr	45
2.6. Transformace výtvarného obrazu do filmu – teorie Françoise Josta.....	46
2.6.1. Transsémiotizace	47
2.6.2. Transfiguralita.....	49
2.6.3. Shrnutí Jostovy teorie	52
2.7. Technická reprodukovatelnost a aura – Walter Benjamin	52
2.7.1. Shrnutí Benjaminovy teze.....	56
3. Monty Pythoni, jejich tvorba a význam.....	58
3.1. Tvůrce animací Terry Gilliam	59
3.2. Inspirace a východiska tvorby MP	60
3.2.1. Formát scének a humor.....	60
3.2.2. Pythoni a mediální realita	63

3.2.3. Inspirace v uměleckých směrech.....	66
3.3. Animace v tvorbě Monty Pythonů.....	68
3.3.1. Technika.....	69
4. Použití obrazů v tvorbě Monty Pythonů.....	75
4.1. Výtvarný obraz jako objekt.....	75
4.2. Výtvarný obraz přes celé plátno.....	78
4.2.1. Obraz přes celé plátno – výtvarný obraz v detailu.....	79
4.2.2. Obraz přes celé plátno – vyprávění pomocí fotografií.....	80
4.2.3. Obraz přes celé plátno – animace.....	81
4.3. Tableau vivant.....	87
4.4. Zapojení obrazu v prostoru.....	90
4.5. Zachycení tvorby obrazu.....	93
4.6. Inspirace scény obrazem.....	95
4.7. Závěr – užití obrazů v díle Monty Pythonů.....	96
5. Návrhy dalších kategorií.....	98
5.1. Přeměna animace na hranou scénku a naopak.....	98
5.2. Prostupování postav více skeči a narušování narativity pomocí animací.....	100
5.3. Záměrná manipulace s klasickým výtvarným obrazem.....	102
5.4. Absurdní využití obrazů.....	105
5.5. Animace komixu.....	107
5.6. Používání titulků jako obrazů.....	108
5.7. Shrnutí navržených kategorií.....	111
6. Závěr.....	112
7. Prameny a literatura.....	116
7.1. Literatura.....	116
7.2. Prameny.....	118

1. Úvod

Jako téma své diplomové práce jsem si zvolila mezioborovou problematiku filmového a výtvarného obrazu, konkrétně v aplikaci na analýzu vybrané tvorby komediální skupiny Monty Python¹. Problematice obrazu jsem se zčásti věnovala již ve své bakalářské práci, ve které jsem se zabývala charakteristikou mizanscény. Právě uspořádání mizanscény a prostoru je podle mého názoru jedním s nejsilnějších prvků, jenž utváří film. Při zapojení klasického výtvarného obrazu do filmového díla potom vzniká vztah mezi dvěma odlišnými médii, při jehož bližším studiu můžeme odhalit zákonitosti, které jsou důležité jak při praktické tvorbě filmu, tak při jeho teoretickém pozorování a uchopení.

Práci rozdělím na dvě větší části. V teoretické části se budu zabývat vzájemným vztahem klasického výtvarného umění a filmu a procesem transformace obrazů do filmu. Teoretická východiska mi poskytnou statě teoretiků vizuálních studií, kteří se zabývají definováním obrazu, možnostmi jeho čtení a interpretace. Přístupy těch nejvýznamějších z nich charakterizuji, srovnám a kriticky vyhodnotím. Vycházet budu tedy především z Rolanda Barthesa a jeho statí o fotografii a sémiotice a z knihy *Obraz* Jacquese Aumonta, kde je rozebíráno jak fyziologické vnímání obrazů, tak jejich zapojení do filmového díla a interpretace. Teoretickým podkladem mi bude také Walter Benjamin a jeho *Umělecké dílo ve věku své technické reprodukovatelnosti*. Okrajově také zmíním statě Nelsona Goodmana, Erwina Panofského nebo Viléma Flussera, abych tak reflektovala různost přístupů k problematice obrazu.

V další kapitole se budu věnovat vnímání a chápání obrazových reprezentací, a to především z hlediska kognitivní psychologie, která se zaměřuje na otázky percepce a s ní související kognitivní procesy. Obecná východiska teorie kognitivní psychologie mi mimo jiné poskytnou kognitivní psychologové Robert J. Sternberg a Miluše Sedláková. Z filmové kognitivní filmové teorie potom zmíním Davida Bordwella, Noëla Carrola a další. Cenné poznatky mi opět poskytne Jacques Aumont, který se také zabývá vnímáním obrazů, konkrétně pak obrazy ve filmu.

¹ Členové Monty Pythonů jsou Graham Chapman, John Cleese, Terry Gilliam, Eric Idle, Terry Jones a Michael Palin. Pro přehlednost textu budu v dále používat jen „Pythoni“.

Tímto si vytvořím dostatečné teoretické zázemí pro následující kapitolu, zaměřenou na fúzi filmového a výtvarného obrazu.

Teoretická část se může zdát poněkud heterogenní vzhledem ke kvantitě nastíněných přístupů a teorií, avšak z hlediska multiparadigmatičnosti zvoleného tématu je to jediný způsob, jak téma (v limitovaných hranicích diplomové práce) komplexně uchopit. Abych se mohla alespoň dotknout několika stěžejních teorií týkajících se využití výtvarného obrazu ve filmu, je potřeba je stručně charakterizovat a vybrat z nich ty koncepty, které vyhovují celkovému zadání této práce, tedy analýze filmů a seriálů Monty Pythonů a jejich práce s obrazem. Při podrobnějším zamyšlení nad danou problematikou si uvědomíme, že odstraněním některé z teoretických částí (které mohou místy působit nesouvisle) by vznikla určitá propast v teoretickém zázemí této práce. Je proto důležité uvedené teorie zmínit a zasadit je tak do kontextu analyzované tvorby Pythonů, kteří s nimi ve svém díle (ať už záměrně, nebo nevědomě a spontánně) pracují.

Druhou, praktičtější část této práce, zaměřím na konkrétní analýzu takových částí seriálů a filmů Monty Pythonů, ve kterých jsou využity obrazové koláže, pohyblivé grafiky a další ozvláštňující způsoby práce s obrazem. Před touto analýzou je nutné zběžně charakterizovat jejich tvorbu, specifickou práci s obrazem, charakter animací Terryho Gilliama, inspirace a východiska jejich tvorby. Ke správné interpretaci práce s obrazem, jak jej využívají Monty Pythoni, je potřeba také pochopit specifický styl humoru, jenž je komediální skupinou používán a bez něhož by svébytné využití animace výtvarných děl mohlo být interpretováno zcela nesprávně. Po hrubé charakteristice tvorby ověřím platnost teorií mediálních a obrazových teoretiků na vybraných dílech Monty Pythonů a navrhnou východisko přístupu k obrazovým reprezentacím užívaných v analyzovaných epizodách.

Práce tedy bude jakýmsi mezioborovým výstupem, který bude postihovat jak teorie vizuálních a mediálních studií (kvůli teoretickému zázemí několika stěžejních konceptů), charakteristiku percepčních mechanismů (díky kterým jsme schopni obrazy vnímat), tak teorie z oblasti filmu (konkrétně Jostovo a Jílkovo rozdělení fúze výtvarného a filmového obrazu) a jejich ověření při konkrétní aplikaci na dílo Monty Pythonů. Závěrem bude navržen podnět k dalšímu studiu této problematiky.

1.1. Kritika literatury

První část práce je zaměřena teoreticky na současné teorie obrazu, jejich srovnání a kritické vyhodnocení. Oporou mi k tomuto tvoří literatura o obraze a vizuálních studiích. Čerpám z odborných statí vizuálních a filmových teoretiků, jako jsou Jacques Aumont², Ernst Gombrich³, Erwin Panofsky⁴, Roland Barthes⁵, Vilém Flusser⁶, Walter Benjamin⁷ a další. Vycházet budu také z přehledové literatury o vizuálních studiích a teorii obrazu, kterou mi nabízí sborníky *Média dnes*⁸ a *Média a text*⁹, vznikající na univerzitách a poskytující stručný vhled do problematiky.

Teoretickým základem mi bude kniha Jacquese Aumonta *Obraz*. Aumont se v ní zabývá viděním obrazů, vnímáním, pozorováním, rolí diváka a jeho vztahu k obrazu. Pracuje s pojmem dispozitiv, čímž míní souhrn situačních faktorů, které řídí vztah diváka k obrazu. Dále Aumont rozebírá, jak obraz vyjadřuje významy a jaké jsou zvláštnosti obrazu uměleckého. Sám autor v úvodu podotýká, že je jeho kniha pouhým úvodem do interpretace obrazu a nejedná se o vyčerpávající výklad. Aumont upozorňuje na obecný charakter teoretických konceptů, kterými se kniha zabývá a upřednostňuje co nejobecnější chápání pojmu obraz. Upozorňuje také na svou minulost, kdy se zabýval hlavně zkoumáním filmového obrazu, což mu umožnilo prohlédnout do mezioborovosti filmové teorie a estetiky, které nelze chápat odděleně, ale je potřeba je vymezovat vůči pojmům z malířství, fotografie a dalších oborů (Aumont, 2005, s. 5). Shrnutím Aumontovy studie je tedy celkový vhled do problematiky obrazu, jejich vidění, vizuálního vnímání, rozpoznávání, porozumění, paměti a fyziologie diváka. V orientaci na diváka je důležité upozornit na jeho sociální, institucionální, technický, ideologický kontext, pro nějž používá termín dispozitiv (Aumont, 2005, s. 7). Poté tematizuje problematiku obrazové reprezentace a zobrazování světa a snaží se odpovědět na otázku, jak obraz vyjadřuje významy. V celé knize se Aumont sice zabývá pouze obrazy uměleckými, nereflektuje jiné typy

² AUMONT, Jacques. *Obraz*. Praha: Akademie múzických umění, 2005.

³ GOMBRICH, Ernst Hans. *Umění a iluze*. Praha: Odeon 1985.

⁴ PANOFSKY, Erwin. *Význam ve výtvarném umění*. Praha: Odeon, 1981.

⁵ BARTHES, Roland. *Světlá komora*. Praha: Agite / Fra, 1994.

⁶ FLUSER, Vilém. *Komunikológia*. Bratislava: Mediálny inštitút, 2002.

⁷ BENJAMIN, Walter. *Dílo a jeho zdroj*. Praha: Odeon, 1979.

⁸ FORET, Martin. LAPČÍK, Marek. ORSÁG, Petr. *Média dnes: Reflexe mediality, médií a mediálních obsahů*. Olomouc: UPOL a Upmedia, 2008.

⁹ BOČÁK, Michal a kol. *Média a text II*. Prešov: Prešovská univerzita v Prešove, 2008.

obrazových reprezentací (například obraz biologický nebo další typy obrazů, které se objevují především v exaktních vědách), pro naše potřeby to však dostačuje a budeme proto brát Aumontovy teze za jednotící koncept při tvorbě této práce.

Inspiraci k této diplomové práci mi poskytuje mimo jiné také Roland Barthes a jeho statě o mytologii, sémiotice a fotografii. V jeho subjektivních dílech čerpám ucelené definice jevů, kterými se zabývá, a jeho jasné rozlišení určitých prvků ve fotografii a kresbě umožňuje pochopit určité detaily v tvorbě Monty Pythonů. Barthes, jenž sám o sobě hovoří jako o naivním teoretikovi, který se může všemožně snažit uchýlit se k některému z reduktivních systémů v kategorizaci a charakteristice fotografie, nakonec přichází s novým přístupem, kdy považuje za své východisko jen několik snímků, které „pro něj existují“ (Barthes, 1994, s. 13). Rozhoduje se, že se sám stane prostředníkem ke každé fotografii, vychází z osobních pohnutek a vyjadřuje základní rysy fotografií zcela subjektivně. Sám tvrdí, že fotografii studuje jako divák, pozorovatel, zajímá se o ni především kvůli pocitu, chce ji probádat, protože vidí, cítí, všímá si a přemýšlí nad ní (Barthes, 1994 s. 25). Právě takto však interpretuje fotografie i běžný divák Monty Pythonů, proto je Barthesova teorie pro tuto práci přínosná.

Walter Benjamin se ve svých statích zabývá uměleckou aurou ve věku technické reprodukovatelnosti obrazů. Kniha *Literárněvědné studie*¹⁰, jejíž poslední částí je Benjaminova často citovaná stať *Umělecké dílo ve věku své technické reprodukovatelnosti*, je souborem textů o literatuře, mravní výuce, ale i religionistice. Benjamin se zabývá texty o Goetheovi, Proustovi, Kafkovi a dalších autorech. Pro potřeby této práce je však využitelná pouze zmíněná stať o reprodukovatelnosti uměleckého díla. Benjamin velmi subjektivně hovoří o pravdivosti originálu, který obsahuje jakousi auru povznášející ducha. Tato myšlenka je v teorii obrazu Benjaminovy doby nová a aktuální, proto je přínosná, avšak vzhledem k absolutní reprodukovatelnosti všech mediálních sdělení v současnosti, nemá příliš ukotvení v současné praxi. Benjaminův text má však také politický aspekt, který hovoří o estetizaci politiky fašismu a politizaci umění jakožto odpovědi komunismu. Zmiňuje sílu fašismu ve znásilňování mas, které jsou vystaveny jednoduchým vjemům (například filmu), kde nemají čas ani chuť pozastavovat se nad opravdovým smyslem

¹⁰ BENJAMIN, Walter. *Výbor z díla. I, Literárněvědné studie*. Praha: Oikoymenh, 2009.

a hledat auru v prchavých okamžicích, které jsou rychle střídány jinými záběry a vjemy.

Inspiraci k této práci mi poskytl také Jan Jílek a jeho diplomová práce *Malba ve filmu: Vnímání obrazových reprezentací a klasifikace fúze výtvarného a filmového obrazu*.¹¹ V práci nejprve podrobně charakterizuje psychickou strukturu diváckého vnímání obrazů. Dále popisuje fúzi výtvarného obrazu a filmu, na které si vytváří vlastní rozdělení případů, v jakých jsou obrazy ve filmech používány. Ve své kategorizaci možností fúze doplňuje k již vzniklým kategoriím od jiných teoretiků, jakými jsou např. výtvarný obraz jako objekt, výtvarný obraz přes celé plátno, tableau vivant a další, také „své“ kategorie, například proces zachycení vzniku výtvarného díla anebo scény inspirovanou výtvarným obrazem. Rozdělení je podle mého názoru přehledné, jasně definované a v každé Jílkem určené kategorii jsou také správně ilustrované konkrétní příklady výtvarných obrazů a filmů. Platnost této kategorizace se proto budu snažit aplikovat a ověřit její přínos na díle Monty Pythonů.

Vycházím také ze sborníků *Média dnes* a *Média a text II.*, ve kterých je několik odborných studií věnovaných vizualitě a vizuálním studiím. Její autoři si s ohledem na obecnou povahu obou sborníků nekladou žádné zásadní otázky a pouze stručně a jasně nastiňují a shrnují základní problematiku vizuálních studií. Jednoduše napsaný text je proto vhodný jako přehledný vhled do daného oboru, avšak rozhodně v něm nelze nalézt detailnější charakteristiky jednotlivých směrů, přehledy prací nebo názorů jednotlivých teoretiků, a tyto statě by tedy nemohly být použitelné ani jako skripta. Pro základní orientaci a odpověď na otázku „Co jsou to vizuální studia a čím se zabývají?“ však dostačují.

Vycházím také z knih o kognitivní psychologii, konkrétně z *Kognitivní psychologie*¹² autora Roberta J. Sternberga a *Vybraných kapitol z kognitivní psychologie*¹³ Miluše Sedlákové. Sternberg i Sedláková se kognitivní psychologií zabývají celkově, popisují podrobně všechny procesy v lidské mysli a ilustrují je na mnoha příkladech a pokusech z praxe. Často se obracejí ke čtenáři, čímž aktivizují text a množstvím obrázků a tabulek dovysvětlují teorii. Pro účely mé práce jsem od těchto autorů čerpala především informace týkající se paměti a procesů kódování, uchovávání a vybavování si informací. Okrajově zmíním také kognitivní filmovou

¹¹ JÍLEK, Jan. *Malba ve filmu: Vnímání obrazových reprezentací a klasifikace fúze výtvarného a filmového obrazu*. Diplomová práce, Filozofická fakulta UPOL Olomouc. Olomouc: Univerzita Palackého, 2008.

¹² STERNBERG, Robert J. *Kognitivní psychologie*. Praha: Portál, 2002.

¹³ SEDLÁKOVÁ, Miluše. *Vybrané kapitoly z kognitivní psychologie*. Praha: Grand Publishing: 2004.

teorii, kterou se zabývají především David Bordwell¹⁴, Noël Carroll¹⁵, Ed Tan¹⁶, Torben Grodal¹⁷ a Robert Stam¹⁸ a zastává v současné době význačné místo mezi ostatními směry teorie filmu.

Kapitoly o Monty Pythonech a jejich tvorbě a významu budu čerpat z několika anglických knih. Stěžejní pro mě bude kniha *Animations of Mortality*¹⁹ od Terryho Gilliama psaná jakožto průvodce Gillimovými animacemi. Gilliam zde vytváří postavu jménem Brian the Badger, která provází čtenáře po různých animacích a vysvětluje celkový proces tvorby, dokud není zavražděna černou skvrnou²⁰. Komedialní podtón i svérázné zpracování knihy může způsobit určitou nedůvěřivost čtenáře vůči její odborné způsobilosti. Opak je však pravdou, *Animations of Mortality* je jedinou knihou ve svém oboru, která se zaměřuje čistě na výtvarná díla, animace a ilustrace Terryho Gilliama. „Vtipné“ zpracování jí navíc sedí, protože nepředstírá všemoudrost ani velkolepost, je tím, čím je, tedy pomocnou rukou v dešifrování principu animací napsanou samotným autorem. Navíc se na jejím konci sám průvodce, potažmo autor, omlouvá za svou smrt způsobenou černou tečkou všem lidem, kteří si knihu koupili za mnoho peněz a mysleli si, že snad bude mít nějaký jasný závěr nebo poučení. Teoretické nebo metodologické koncepty zde přímo není možné nenalézt, Gilliam prakticky a názorně popisuje koncept a systém animací, který doprovází širokým obrazovým materiálem k ilustraci výkladu.

Dalším ze zdrojů je kniha *Gilliam on Gilliam*²¹, kterou sestavil Ian Christie jako soubor rozhovorů a esejů Terryho Gilliama. Jedná se o sestavu celkové práce a života Gilliama, kapitoly jsou rozděleny podle toho, kde autor právě žil a čemu se věnoval. Prochází tedy celým jeho životem, začíná útekem do Evropy a prací v Monty Pythonech, ale reflektuje také jeho pozdní filmy. V některých částech knihy jsou rozhovory, někde se jedná o Gilliamovy poznámky a nákresy. Jedná se o užitečný zdroj k diplomové práci především z toho hlediska, že postihuje celou tvorbu

¹⁴ BORDWELL, David. *Narration in the Fiction Film*. Madison: University of Wisconsin Press, 1988.

¹⁵ CARROLL, Noël. *Mystifying Movies: Fads and Fallacies in Contemporary Film Theory*. New York: Columbia University Press, 1988.

¹⁶ TAN, Ed. *Emotion and the Structure of Narrative Film: Film as an Emotion Machine*, Hillsdale: Lawrence Erlbaum Associates, 1996.

¹⁷ GRODAL, Torben. *Embodied Visions: Evolution, Emotion, Culture and Film*. New York: Oxford University Press, 2009.

¹⁸ STAM, Robert. *Film Theory: An Introduction*. Malden, MA: Blackwell Publishing, 2005.

¹⁹ GILLIAM, Terry, COWELL, Lucinda. *Animations of Mortality*. Londýn: Mandarin, 1987.

²⁰ Černá skvrna je mimochodem zajímavostí prostupující několika epizodami Monty Pythonů. V jedné z animací ji najde princ na svém obličejí a pozná, že jej jako znak rakoviny má zabít. Cenzura BBC k nelibosti Pythonů v opakování změnila slovo „rakovina“ na „gangréna“.

²¹ GILLIAM, Terry, CHRISTIE, Ian. *Gilliam on Gilliam*. Londýn: Faber and Faber Limited, 1999.

a nezaměřuje se pouze na Pythony. V této knize je opět zdůrazněn Gilliamův přístup k vizuálnímu zpracování, který je, stejně jako v *Animations of Mortality*, velmi prostý. Upozorňuje na to, že hlavní funkcí animací je aktivování divákovy pozornosti skrze jednoduchou práci s vystřiženými obrázky. Podle Gilliama je nejdůležitější jejich jednoduchost a ráznost. Především kvůli zjednodušení celého procesu používá díla cizích autorů (malířů, fotografů) a staví je do nových významů. Tento postup je pak vhodným materiálem k zamyšlení z hlediska Benjaminovy teorie o umělecké auře nebo Barthesovy teze o smrti fotografie, která podle něj díky jejímu manipulativnímu charakteru již není důvěryhodná.

Dále vycházím z několika knih o Monty Pythonech, např. od autorů Marcii Landy²², Kima „Howarda“ Johnsona²³, Boba McCabea²⁴, George Perryho²⁵ a dalších. Tyto publikace jsou spíše populárně psaným shrnutím tvorby Monty Pythonů. Lze v nich nalézt zajímavé poznatky, které mi pomohly tuto práci sepsat, ale je potřeba brát v potaz jejich spíše „fanouškovský potenciál“, na který je kladeno více důrazu než na jejich odbornost. Především Johnson sklouzává k absolutně subjektivnímu popisování svých vlastních zážitků s Pythony, které nejsou pro tuto práci přínosné. Dále se věnuje detailnímu popisu každé epizody všech čtyř sérií, kdy vysvětluje vznik, kontext, reakce publika a další zajímavosti kolem některých skečů. V několika případech se věnuje i animacím.

Marcia Landy a jeho kniha *Monty Python's Flying Circus* postihuje spíše význam tvorby a její dopady na britské publikum. Zabývá se tím, jak na skupinu reagovalo publikum, BBC a americká televize. Popisuje charakter situační komedie, ale také předchůdce Monty Pythonů a jejich vliv na další televizní tvorbu. Do hloubky rozebírá různé televizní formy a žánry, do kterých by se dala tvorba Pythonů zařadit. Vysvětluje svérázné užití jazyka a humoru, jeho eskalace, hyperboly, také měnění genderů a kostýmy použité při natáčení. Landy tedy rozebírá problematiku Monty Pythonů z hlediska televizního a mediálního, nezabývá se životem nebo konkrétní prací jednotlivých členů.

George Perry v *The Life of Python* ilustruje rozsáhlými obrazy některé skeče a doplňuje zajímavost jejich vzniku. Zabývá se více vznikem scének, historkami

²² LANDY, Marcia. *Monty Python's Flying Circus*. Detroit: Wayne State University Press, 2005.

²³ JOHNSON, Kim „Howard“. *The First 200 Years of Monty Python*. New York: St. Martin's Press, 1989.

²⁴ MCCABE, Bob. *Dark Knights and Holy Fools*. New York: Universe Publishing, 1999.

²⁵ PERRY, George. *The Life of Python*. Ontario: General Publishing Co. Ltd., 1995.

z natáčení a charakteristikou jednotlivých členů komediální skupiny. Stejně jako Perry se také Bob McCabe zaměřuje v knize *Dark Knights and Holy Fools* spíše na život členů a popis jejich jednotlivých charakterů. *Monty Pythonově létajícímu cirkusu* je však věnováno jen několik stran, ve zbytku knihy jsou analyzovány filmy a živá vystoupení skupiny.

Můžu tedy shrnout, že komplexní literatura, která by postihovala tvorbu Monty Pythonů v jejím užití obrazů, neexistuje. Nejbližší k tomuto má z uvedené literatury kniha *Animations of Mortality*, která je však orientována spíše na princip techniky, než na teoretické a metodologické uchopení problematiky. Také Jostova a Jílkova teorie, jak ověřím v následujících kapitolách, odpovídá této problematice pouze do určité míry.

2. Obraz

Uvažujeme-li nad současnou kulturou a mediální sférou, pozorujeme nadvládu obrazu a rostoucí vliv vizuality. Nejedná se však o postupné nahrazování „éry slova“ „érou obrazu“²⁶, naopak, obraz je, například podle Hopfingerové²⁷, chápán jako nejstarší médium používané v sociální komunikaci. Na počátku civilizace byl obraz pokusem o znázornění skutečnosti, později se stal doménou výtvarného umění. Stal se něčím exkluzivním, přičemž verbálně se vyjadřoval každý, obrazem jen „umělec“. Obraz a jeho tendence k zobrazování reality se v průběhu historie výrazně měnily. Jeho funkce se vyvíjely v závislosti na rozvíjející se technologii a v průběhu dějin dosahoval nových kvalit. Jen pro ilustraci můžu uvést perspektivu²⁸, jež byla objevena v renesanci, a obraz se díky ní a díky dokonalejšímu zobrazování světla ještě více přiblížil realitě. Tradiční pojetí obrazu jako nedokonalého znázornění reálného světa však získalo nový rozměr, když byl dosavadní umělec nahrazen technickým aparátem. Fotografický obraz totiž znázorňoval realitu dokonaleji a rychleji a stal se tak základem pro televizi a film. Divák si zvykl na vnímání fotografie jako věrného odrazu reality, jako objektivní nebo neutrální svědectví. V současnosti je však nutné vnímat silnou manipulativnost, kterou nám fotografie a technický obraz, film nevyjímaje, poskytuje.

V této práci chci upozornit především na výše zmíněnou manipulativnost fotografie a výtvarného obrazu záměrnou a přiznanou, takovou, jak ji využívá komediální skupina Monty Pythonů ve svých seriálech a filmech. Ve své tvorbě totiž ničí „nedotknutelnost“ a původnost fotografie. Tu naopak schválně narušují, spojují s jinými a vkládají do nových významů pomocí humoru, metafor a dalších prvků ozvláštňují.

2.1. Definice obrazu

Pojem obraz může být chápán různě. Obecně je obraz považován stejně jako text za médium. V nejširším slova smyslu tedy jako „*text vnímaný především zrakem*“,

²⁶ REIFOVÁ, Irena a kol. *Slovník mediální komunikace*. Praha: Portál, 2004. s. 170.

²⁷ HOPFINGEROVÁ, Maryla. *Slovo a obraz*. In: Mareš, Petr – Szczepanik, Petr (ed.): *Tvořivé zrady. Současné polské myšlení o filmu a audiovizuální kultuře*. Praha: NFA 2005. s. 343.

²⁸ Je však důležité upozornit na „západní, evropské, centrální“ pojetí perspektivy, v návaznosti na Goodmana.

*texty kreslené, malované, ale i jakkoli jinak výtvarně (či graficky) ztvárněné, dále texty fotografické a stejně tak v tomto smyslu souřadné texty audiovizuální (film apod.), tedy jak ty – flusserovsky řečeno – technické, tak předtechnické, nejen statické, ale i dynamické. Jde o texty nesoucí vizuální informaci, resp. sdělující informace vizuálními kanály*²⁹. Obecně je obraz dvou nebo třírozměrnou abstrakcí reality. Zjednodušeně lze také říct, že každý obraz je svébytným textem, kódovaným pomocí specifických znakových systémů (Černý, 2004, s. 273).

Jacques Aumont považuje obraz za symbol, který prostředkuje mezi pozorovatelem a skutečností. Umožňuje lepší poznání okolního světa i mimozrakových aspektů, zároveň v sobě nese i estetickou funkci s cílem líbit se. Podle Aumonta je jeho základním úkolem objevování vizuálního světa, umožnění zlepšení světa a jeho lepší ovládnutí. Aumont upozorňuje na vzájemnou interakci, kdy pozorovatel vytváří obraz a obraz vytváří pozorovatele. Role obrazu pak spočívá v jeho schopnosti vstřebávat podněty určené pozorovateli, jež mu tak umožňují správný přístup ke čtení obrazu, a zobrazení jako reprezentace ustavuje reprezentanta, který v jistém omezeném kontextu nahrazuje to, co představuje (Aumont, 2005, s. 71, 96). Aumont také určuje faktory, kterými obraz na čtenáře působí. Jsou jimi afekt jako emocionální složka zkušenosti, kterou je možno spojovat s obrazem, a dispozitiv díla, který řeší kontakt mezi prostorem obrazu a prostorem pozorovatele, řídí jeho vztah k dílu a zároveň mezi nimi upravuje psychickou distanci. Zásadním a určujícím prvkem vztahu diváka a obrazu je potom velikost nazíraného obrazu a jeho rám. Obraz je tedy podle Aumonta neměnný v čase, snadno definovatelný, jediný a autonomní. Zároveň funguje jako společenský artefakt, který může být brát v potaz jen díky předpokládanému vědění pozorovatele (Aumont, 2005, s. 131, 136, 156).

William J. Thomas Mitchell rozšiřuje představu o obraze jako abstraktní entitě, která může být evokována jedním slovem, stačí ji pojmenovat a divákovi se objeví v mysli. Mitchell hovoří o obrazných představách, které pomáhají identifikovat žánr obrazu. Důležitou součástí obrazového vyjadřování je potom princip metafory, kterou Mitchell definuje jako spojení dvou obrazných představ zároveň spojených v jednu figuru či formu. To nazývá metaobrazem, přičemž tento se projevuje tak, že se jedna

²⁹ FORET, Martin. LAPČÍK, Marek. ORSÁG, Petr. *Média dnes: Reflexe mediality, médií a mediálních obsahů*. Olomouc: UPOL a Upmedia, 2008. s. 39.

představa objeví v jiné, a metaobraz tak může být použit jako prostředek k reflektování samotné povahy obrazů (Mitchell, 2009).

Současné trendy ve vizuálních studiích definují obraz obdobně. Cílem zájmu však již není pouhá samotná identifikace obrazu a jeho funkčnost v současném světě, teoretikové jako Robert Stam nebo Nicholas Mirzoeff objevují v obrazech nově dimenze, jež je potřeba prozkoumat. Stam se zabývá psychologii, filozofií a jinými vědami ve vztahu k filmu a také k obrazu. O těchto médiích uvažuje ve smyslu určité re/konstrukce světa. Kniha *Film Theory: An Introduction*³⁰ vysvětluje tematiku realismu, iluze, narace ve filmu, ale také problematiku hlediska, stylu, sémiotiky, psychoanalýzy a multukulturalismu. Z centra zkoumání se tedy vzdaluje obraz jako objekt s určitými vlastnostmi a teoretici se naopak soustředí na diváka a jeho potřeby, motivace a chůtce, jež jsou prozrazovány skrze vnímání obrazů a filmů. Spolu se současnými teoretiky kognitivních teorií filmu (například Torbenem Grodalem) potom skrze psychologii, teorie recepce a kognitivní teorie (spolu s vlivy z kulturního pozadí diváků, rasy, genderu) zkoumají touhy a motivace diváka. Tímto posunují chápání obrazu a filmu z pólu, kdy základní otázkou bylo: „Co chce obraz?“ k opačné straně této problematiky: „Co od obrazu chce divák?“

Dalším teoretikem s novátorským přístupem k obrazu a vizuálním studiím je Nicholas Mirzoeff, jenž se zabývá genealogií vizuality³¹. V jeho poli zájmu je tedy sledování proměn jednotlivých témat ve vizualitě v závislosti na sociologii³², historii a dalších směrech.

Všechny uvedené pohledy na problematiku obrazu potom uvidíme v rozdílných mírách užití v tvorbně Monty Pythonů a teoretické koncepty budeme ilustrovat na konkrétních případech³³.

2.2. Interpretace obrazů

2.2.1. Teoretici a přístupy vizuálních studií

³⁰ STAM, Robert. *Film Theory: An Introduction*. Oxford: Blackwell Publishing Ltd, 2000.

³¹ MIRZOEFF, Nicholas. *The Right to Look: A Counterhistory of Visuality*. New York: Duke University Press, 2010.

³² Sociologii v obrazu (konkrétně ve fotografii) se zabývá také Piotr Sztompka. SZTOMPKA, Piotr. *Vizuální sociologie. Fotografie jako výzkumná metoda*. Praha: Slon, 2008.

³³ V kapitolách 4 a 5.

Každý z autorů odborných statí, ze kterých tato práce vychází, se k interpretaci a čtení obrazových materiálů staví mírně odlišně. Popíšu tedy několik přístupů vizuálních teorií, spolu s fyziologickým procesem vnímání a pokusím se o jejich klasifikaci. Díky každodenní zkušenosti s interpretací obrazů se divák stává skeptickým k vlastnímu principu jeho recepce. Stále totiž převažuje názor, že obrazové informace (vizuální texty) vnímáme jaksi bezprostředně, že je tedy netřeba číst³⁴ (Foret, 2008, s. 39).

Ke každému obrazu můžeme přistupovat jinak. Analyzovat významové úrovně a všimnout si například zobrazovaných stereotypů, tendencí k idealizování společnosti (nebo naopak), určitého prostoru nebo kupříkladu počasí, je jen jedním z mnoha přístupů, který teoretici vizuálních studií navrhnou. Při četbě obrazu je možné uplatňovat různorodé teorie, jen pro příklad a ilustraci širokého záběru uvedme postkolonialismus, sémiotiku, genderové teorie, marxismus, psychoanalýzu nebo sociologii. V poli zájmu potom bude vyzkoumat, proč autor použil určitý prvek nebo stereotyp v kontextu dané teorie. Ve vizuálních studiích však existuje i rozsáhlý zájem o obrazy, které nejsou tak jednoduše uchopitelné. Pokud vezmeme v potaz například mikroskopický snímek, kterému bez hlubší znalosti nerozumíme, musíme si uvědomit, že teorie obrazu úzce souvisí také s exaktními vědami, jako jsou matematika, fyzika, astronomie, medicína, přírodověda, strojírenství, ve kterých jsou obrazy používány, a proto je nelze opomíjet. Pro pochopení takovýchto obrazů je nutné znát mateřský obor a na jeho základě tento obraz identifikovat³⁵.

Důležitou tendencí, jež vznikla ve vizuálních studiích teprve nedávno, je zkoumání obrazového materiálu v nových médiích³⁶. Právě v kontextu takového typu obrazů je nutné vzít do úvahy také jejich interaktivitu. „*V těchto případech už totiž nejde jen o vnímání obrazu okem, ale i jeho vztah k dalším smyslům – zvláště ke sluchu a hmatu – a k dalším zobrazovacím způsobům, jako například k textu*“³⁷.

Jak máme tedy číst znaky a interpretovat obrazy, abychom správně porozuměli danému dílu a vyčerpali z něj co možná nejvíce? Je nutné myslet také na

³⁴ Pojem „čtení“ používá Foret ve významu recepce, porozumění textu, aktivní proces sdělení a jeho převedení do mentálních struktur, kterému předchází (a provází ho) percepce, tedy prosté vnímání, aktivita smyslová, jež může být ovlivněna nejen fyziologií, ale i kulturou – např. ve smyslu zvyku něčeho si všimnout a něčeho ne (Foret, 2008, s. 40).

³⁵ Problematiku vědeckého obrazu nalezneme například v německé době vizuálních studií, tzv. Bildwissenschaft. (viz. *Média dnes*, s. 243)

³⁶ Sem můžeme zařadit obrazy na internetu, počítačem zhotovené (např. počítačové hry), virtuální realitu, ale také digitální fotografii a film.

³⁷ Filipová, *Média dnes*. 2008, s. 244.

tvůrce obrazu, který do svého díla záměrně nebo nezáměrně zakódoval mnoho informací a ty je nutno dekodovat.

James Monaco uvádí, že záběr, který můžeme pro naše účely přirovnat k filmovému obrazu, „obsahuje tolik informací, kolik v něm jenom chceme vyčíst. Jakékoli jednotky, které v rámci tohoto záběru definujeme, jsou nahodilé.“³⁸

Obrazové dílo je tedy systém znaků ve své celistvosti, kdy jeho kompozice vede diváka k určitému chování oka, které rozpoznává kódy a koncepty. Roland Barthes potom uvádí, že ve vizuálním textu můžeme rozlišovat především sdělení kódovaná, konotovaná a nekódovaná, neboli denotovaná (doslovná). Tato se nedají rozlišit a fungují při interpretaci obrazu zároveň, avšak k jejich čtení nedochází spontánně. „Dělicí čára mezi denotací a konotací není jasně definována: existuje tu kontinuum.“³⁹ Při interpretaci je potom důležité brát v potaz denotativní vrstvu, stejně jako konotativní. V denotativní analýze divák popíše, co vidí na obraze, a je potřeba brát zřetel na to, co bylo záměrně vynecháno, případně zdůrazněno (především u kresby). V konotativní fázi si interpretátor uvědomí použité barvy, sémiotické osy, záměr určitého sdělení, a zasadí tak sdělení do syntagmatu denotace.

Denotací, konotací a dalšími způsoby čtení vizuálních sdělení se zabývá také Nelson Goodman⁴⁰. Zajímá se o problematiku obrazové reference, tedy toho, do jaké míry může obraz něco denotovat. Podle Goodmana je nejnaivnější představou to, že by měl být obraz podobný tomu, co má zobrazovat. Podobnost pro Goodmana není dostačující parametr pro denotaci, protože cokoliv může odkazovat k čemukoliv, vše záleží jen na oku, které „se dívá“.

S tímto názorem se ztotožňuje také Ernst H. Josef Gombrich svým tvrzením, že „žádné oko není nevinné“⁴¹. Není tedy neutrálním nástrojem a nemůže se oprostit od interpretování, ale zároveň není nevinné ve výběru, co namalovat a co vynechat. I fotografie podle Gombriche pouze napodobuje zkušenost, neilustruje ji dokonale, protože například tóny barev přesně neodpovídají skutečnosti kvůli jejich nutnému technickému zpracování. Gombrich se ve své stati zaměřuje především na mentální nastavení diváka, které zásadně ovlivňuje naši recepci. Upozorňuje na důležitý vztah mezi očekáváním a předchozí zkušeností. Důležité je také rozlišovat styl a stylizaci,

³⁸ MONACO, James. *Jak číst film*. Praha: Albatros, 2006. s. 156.

³⁹ MONACO, James. *Jak číst film*. Praha: Albatros, 2006. s. 163.

⁴⁰ GOODMAN, Nelson. *Jazyky umění. Nástin teorie symbolů*. Praha: Academia, 2007.

⁴¹ GOMBRICH, Ernst, H.J. *Umění a iluze*. Praha: Odeon, 1985. s. 356-359.

protože jakékoli zobrazení reality musí být vždy stylizované, a to do takové míry, do jaké nám to technika dovolí.

Významem v obraze se zabývá například Erwin Panofsky⁴², a to především z kunsthistorického pohledu. Charakterizuje tři druhy významů. Prvotní neboli přirozený význam, který můžeme zjednodušeně charakterizovat jako faktické a výrazové prostředky – tedy čáry, barvy, motivy, které divák rozpozná na základě praktické zkušenosti. Druhotný neboli konvenční význam odhalí divák ikonografickou analýzou pomocí sociokulturních znalostí z dané kulturní oblasti. Panofsky potom mluví o třetím významu, tzv. vnitřním a esenciálním, který podle něj vytváří „svět symbolických hodnot“⁴³. Při poznání třetího stupně významu prohlédne divák za význam vložený autorem obrazu, do dobových, regionálních a symbolických hodnot a významů. Prakticky tedy například poznáme způsoby, jak jsou v určité době zobrazována určitá témata a pojmy.

2.2.2. Sémiotika a porozumění znakům

Interpretace a porozumění obrazů úzce souvisí s naukou o znacích, sémiotikou⁴⁴. Proto v následující podkapitole stručně shrnu její principy a stěžejní myšlenky. Tímto si vytvořím teoretickou základnu pro následnou analýzu konkrétních animací v díle Monty Pythonů.

Sémiotika má několik hlavních odnoží, kdy porozumění obrazům a obrazovým znakům představuje jen úzký záběr jejího zaměření. Obecně můžeme sémiotiku chápat jako nauku o různých znacích. Primárně sémiotika sloužila k analýze přirozeného jazyka, ale postupně se začala zabývat i projevy jiných znakových systémů. Především v poslední třetině 20. století se stala východiskem pro analýzu populární kultury a byla obohacena o dimenzi společenského kontextu, neboli rovinu mýtů a ideologií.

Peirce dělí znaky⁴⁵ na ikony⁴⁶, indexy⁴⁷ a symboly⁴⁸. Východiskem pro studium konstruování významu je pro něj vztah mezi znakem, jeho uživatelem a vnější

⁴² PANOFSKY, Erwin. *Význam ve výtvarném umění*. Praha: Odeon, 1981.

⁴³ PANOFSKY, Erwin. *Význam ve výtvarném umění*. Praha: Odeon, 1981. s. 42.

⁴⁴ Za zakladatele sémiotiky jsou považováni Charles Saunders Peirce a Ferdinand de Saussure.

⁴⁵ Pojem znaky budeme používat v sémiotickém významu, tedy jako základní jednotku komunikace, lidský výtvar referující k něčemu jinému, než sám k sobě, sdělující určitý význam. Znaky jsou organizovány do kódů.

⁴⁶ Definována na základě vztahu podobnosti s reálným objektem.

realitou. Znaky se tedy podle Peirce nevztahují k reálným objektům přímo, ale prostřednictvím mentálního konceptu⁴⁹ – abstraktní představy u uživatele znaku. Saussure je považován za zakladatele strukturalismu a z toho plyne jeho zaměření na studium struktury znaků. V každém znaku rozlišuje dvě základní složky – jeho fyzickou podobu a s ní asociovaný mentální koncept toho, co označuje. Znaky dále dělí na označující a označované, přičemž označující je formou, označované je mentálním konceptem. Vztah mezi nimi je potom určen signifikací neboli označováním. Právě signifikaci spojuje s denotací a konotací, které jsou pro účely naší práce při analýze tvorby Monty Pythonů stěžejní.

Denotace je základní význam, který recipient přiřazuje k objektu, základní pojmenování a definice. Konotace jsou potom všechny významy vedlejší, „pocitové“, kulturně determinované. Denotace úzce souvisí s nápodobou. Ta je však vysoce subjektivní a teze, že má být předmět napodoben ve sterilním prostředí tak, jak jej vidí nestranné a nevinné oko, nemá v praxi valného uplatnění. Konotace je oproti denotativním významům ještě komplikovanější. Konotativní sdělení je tvořeno denotovaným znakem, který je nositelem významu. Konotace působí na druhém stupni označování a znaky jejího systému jsou převzaty z kulturního kódu. Z toho plyne, že počet a způsob čtení jednoho obrazu může být velmi různý. Rozhodujícím činitelem tohoto procesu je čtenář. Konotativní sdělení je tedy značně individuální a pro jeho uchopení musí být čtenář schopem identifikovat kulturní kódy, hlouběji znát kulturní tradici. Foret upozorňuje na to, že tato variabilita čtení nemůže ohrozit vlastní jazyk obrazu, protože ten je složen z idiolektů, lexik a sub-kódů (Foret, 2008, s. 46).

Barthes později rozlišuje mezi arbitrárností⁵⁰ a ikonicitou⁵¹. Hovoří také o míře motivovanosti znaku, tedy o tom, do jaké míry je znak determinován označovaným objektem, jaké jsou rozdíly mezi podobností a pouhou konvencí. Logicky z toho plyne, že ikonické znaky jsou nejvíce motivované a nejméně arbitrární. Čím méně je znak motivovaný, tím důležitější roli hraje učení se jeho konvenčnímu užívání.

Otázka porozumění vizuálního umění, potažmo obrazů, je sama o sobě velmi komplikovaná. Z části na ni lze nalézt odpověď v kognitivní psychologii, jež nám

⁴⁷ Definován na základě faktické nebo příčinné souvislosti.

⁴⁸ Definován na základě konvence.

⁴⁹ S problematikou mentálního konceptu pracuje také kognitivní psychologie, viz kapitola 2.5.

⁵⁰ Vztah mezi znakem a označovaným je dán konvencí, pravidlem nebo dohodou.

⁵¹ Vztah mezi znakem a označovanou realitou je dán podobností, forma označujícího je v jistém smyslu determinována označovaným.

vysvětluje psychologické zákonitosti a schémata fungování lidského vnímání⁵². Z jiného hlediska je potřeba vyvinout si vizuální gramotnost a učit se kódům, jež jsou nám téměř neustále prezentovány. Recipienti k obrazům přistupují s každodenní samozřejmostí a jsou tak jimi velmi snadno manipulovatelní. Pokud chceme vizuálním textům porozumět, musíme se naučit je dekódovat a číst. Pokud zvládneme tuto první fázi, můžeme se ponořit do studia obrazů manipulovaných, výtvarných vložených do filmu, kterými se budu zabývat ve druhé části této práce při konkrétních analýzách užití obrazů v tvorbě Monty Pythonů.

2.3. Technický vs. tradiční obraz, fotografie vs. kresba

Z hlediska zaměření této práce je potřeba rozlišit dva typy vizuálních textů, se kterými budu i nadále pracovat. Rozlišení fotografie (a v kontextu s ní „fotografie v pohybu“, tedy filmu apod.) a kresby, případně malby, grafiky nebo jiných výtvarně vzniklých textů (a jejich dynamických forem, např. v podobě filmových animací) je z hlediska vizuálních studií stěžejní. Pythoni ve svých seriálech a filmech využívají oba níže vymezené druhy obrazů, ty navíc mezi sebou kombinují a přetváří⁵³.

2.3.1. Technický obraz

Kolem fenoménu fotografie a technických obrazů v současnosti vzniká mnoho teorií, hovořících o jejím narůstajícím vlivu, sociologii ve fotografii⁵⁴, její smrti⁵⁵ nebo ztrátě důvěry v pravidla a fikci, které zobrazují. Fotografie také položila základ diskurzu pro film a televizi, a tím ve svém důsledku dala vzniknout každodenní a všudypřítomné ikonosféře. Její využití i práce s ní se však v průběhu času zásadně změnily.

Zpočátku byl předmětem fotografie člověk a jeho činnosti. „*V Evropě zavládla móda daguerrotypových portrétů. (...) Došlo k demokratizaci portrétu: masově se vyráběly portréty individuální i skupinové, rodinné, školní, pracovní atd. Fotografie je využívána také při zaznamenávání důležitých rodinných událostí (křtiny, svatby,*

⁵² Kognitivní psychologii je věnována 2.5.

⁵³ Analýze využití obrazů Pythony jsou věnovány kapitoly 4 a 5.

⁵⁴ SZTOMPKA Piotr. *Vizuální sociologie (Fotografie jako výzkumná metoda)*, Praha: Slon, 2008. s. 25.

⁵⁵ BARTHES, Roland. *Světla komora*. Praha: Agite / Fra, 1994. s. 32.

pohřby).⁵⁶ Fotografovaly se také portréty monarchů a vládců, ve kterém převládá styl piktoralismu, neboli pózování. S postupujícím chápáním funkčnosti a mnohotvárnosti fotografie proniká do obrazového sdělení mnoho cenných sociologických informací. Fotografie jasně znázorňují nerovnost pohlaví, módu, znaky prestiže, dobové zvyky apod. Fotoaparáty jsou využívány antropology, kteří jimi dokumentují různá etnika v rozličných činnostech, při práci nebo odpočinku, v soukromí, nebo ve společnosti. Fotografie se tak stává svědkem a prostředkem k zachování důkazu z dalekých cest, funguje jako záznam kulturních a fyzických rysů, ukazuje rozdíly fyzických rysů, barev pleti apod. V polovině 19. století se rodí žurnalistická fotografie se svými specifickými zákonitostmi (Sztompka, 2008, s. 27), se zjednodušením techniky se rozšiřuje masová produkce fotografií, později se objevují snímky reklamní, ideologické⁵⁷ a sílí zájem o fotografii jako prvek vizuální kultury⁵⁸.

Vrátím se však k obecné charakteristice a definici fotografie. Barthes ji považuje za „*sdělení bez kódu*“ (Barthes, 2004, s. 56), tedy za něco, co dokáže přenášet doslovnou informaci, „*aniž by ji deformovala pomocí diskontinuitních znaků a pravidel transformace*“.⁵⁹ Barthesův pohled na fotografii je tedy definován tezí, že fotografie zachycuje skutečnost bez přímého vlivu člověka. Tvrdí, že všechny zásahy člověka do fotografie patří do roviny konotace. Foret mu v tomto oponuje a tvrdí, že „*řadu transformačních procedur provádí člověkem konstruovaný aparát a čtenářská analýza na „díličí znaky“ je (...) při recepci stejná jako u (obzvláště realistické) kresby*“.⁶⁰

Barthes se ve *Světlé komoře* zabývá téměř „magickou mocí“ fotografie. Sám ji popisuje jako unikající všem definicím, jako „*neklasifikovatelnou, protože není žádného důvodu nějak vyznačovat to či ono, co se v ní vyskytuje*“⁶¹. Barthes zajímavě popisuje i samotný proces fotografování. „*Jakmile však cítím, že jsem pozorován objektivem, všechno se mění: ustavuji se během „pózování“, okamžitě si*

⁵⁶ SZTOMPKA, Piotr. *Vizuální sociologie (Fotografie jako výzkumná metoda)*, Praha: Slon, 2008. s. 26.

⁵⁷ Například Sztompka upozorňuje na fakt, že se fotografie stává sociologickým svědkem především pro vládnoucí ideologie, kdy diváka přesvědčuje o určitém faktu, nebo záměrně ukazuje např. práci dětí v továrnách nebo rolníky v krizi.

⁵⁸ Jak ji studují například Clifford Geertz nebo Erwin Goofman.

⁵⁹ BARTHES, Roland. *Mytologie*. Praha: Dokořán, 2004. s. 56.

⁶⁰ FORET, Martin. LAPČÍK, Marek. ORSÁG, Petr. *Média dnes: Reflexe mediality, médií a mediálních obsahů*. Olomouc: UPOL a Upmedia, 2008. s. 42.

⁶¹ BARTHES, R. 1994, s. 11.

*fabrikují jiné tělo, předem se přetvářím v obraz. Tato proměna je aktivní: cítím, že Fotografie vytváří moje tělo anebo že je umrtvuje, jak se jí zlíbí.*⁶²

Přivést fotografii ke zmoudření, to je podle Barthesa cíl, ke kterému bychom měli směřovat. Pokud se promění v umění, dokáže světu, že není bláznovstvím. „*Odtud úporná snaha fotografa soupeřit s umělcem: proto se fotograf podřizuje rétorice malířství a jeho sublimovanému způsobu podání.*“⁶³

Složitějším dělením a charakteristice obrazů na předtechnické a technické se zabýval ve svých statích Vilém Flusser. Svým pětistupňovým modelem kulturních dějin vysvětluje odcizování člověka od konkrétního k abstraktnímu. Vzhledem k tomu, že z Flussera budu vycházet i nadále, tento model stručně popíšu. Prvním stupněm je pro Flussera stupeň konkrétního prožívání životního prostředí, do něhož jsme ponořeni a dotýká se tak lidí i zvířat. Druhým stupněm charakterizuje různé druhy lidí, kteří vzdorovali svému objektivnímu okolí, ve třetím stupni pak přichází homo sapiens sapiens a vkládá mezi sebe a objektivní okolí stupeň názorů a imaginací. Předposlední, čtvrtý stupeň, je podle Flussera charakteristický vsunutím zóny literárních textů, přičemž se do popředí dostává stupeň chápání a vypravování. Posledním Flusserovým stupněm odcizování je potom fáze, kdy se texty ukazují být nespolehlivé a nenázorné. Rozpadají se na body, které je potřeba poskládat a právě toto je stěžejním momentem pro vznik technických obrazů (Flusser, 2001, s. 13).

Flusser po vytvoření této stupnice pokračuje: „*Proti zavedení tohoto modelu by se mohlo namítnout, že není třeba předkládat takovou daleko sahající hypotézu, která překlenuje dva miliony let, jde-li jen o odlišení tradičních obrazů od obrazů technických. Mělo by přece stačit definovat technické obrazy jako ty, za jejichž vznik se vděčí technickým aparátům. Jenže právě toto vlastně samozřejmé rozlišení se ukáže být pro zde zastávanou teorii nedostačující.*“⁶⁴ Flusserovo přesvědčení je tedy, že technické obrazy vyvolávají novou životní formu, kterou můžeme pochopit jen při uvědomění si výše popsaného modelu (Flusser, 2001, s. 13).

Vzhledem k tomu, že Flusser věnuje charakterizování technických obrazů celou knihu, není možné vybrat shrnující definici na závěr. Je však důležité rozumět tomu, že když Flusser hovoří o technických obrazech, hovoří o obrazech vytvářených technickými aparáty, které zachycují rozpad našeho vědomí na bodové prvky, a

⁶² BARTHES, R. 1994, s. 15.

⁶³ BARTHES, R. 1994, s. 103.

⁶⁴ FLUSSER, Vilém. *Do universa technických obrazů*. Praha: OSPVU, 2001. s. 13.

následný přechod těchto prvků skrze kalkulaci a komputaci do roviny obrazů. Hovoří o zcela nových médiích, která připomínají tradiční obrazy, o fiktivních plochách složených z bodů, které je třeba kritizovat na základě jejich programů⁶⁵.

V kontextu technických obrazů je především důležité upozornit na to, co bude dále předmětem této práce, tedy na možnosti manipulace a práce s nimi. S obrazem, který stále vypadá jako fotografický, nyní můžeme pracovat podobně jako s obrazem výtvarným. *„U digitální fotografie se pak jeví jako nezbytné, aby k ní recipient přistupoval na základě „presumpce viny“ – je velice snadno manipulovatelná.“*⁶⁶

Dále někteří z teoretiků uvádějí, že fotografie v současnosti čelí dvěma krizím – technologické a epistemologické. Technologickou krizí je myšlen nástup počítačových obrazů a epistemologická úzkost, kterou fotografie prochází a vzbuzuje, souvisí s širšími změnami v oblasti estetiky a kultury, kdy v současnosti nejsme schopni rozeznat nápodobu a originál. Foret zmiňuje například Geoffreyho Bachtenu, který tvrdí, že v současné době je fotografie naprosto nedůvěryhodná a zavádí tak do teorie obrazu nový koncept postfotografie. Ta sice předstírá, že vypadá jako fotografie, ale má jiné vlastnosti. I když je v dnešní době fotografie nemanipulovaná, přetrvává dojem, že s ní někdo manipuloval. Současně platí, že se dnes fotografie ani nesnaží předstírat realitu, a i běžný uživatel ví, že to, co je zobrazeno na fotce, nemuselo nikdy v reálu existovat. To vše je způsobeno nástupem technologií a počítačových programů, které toto umožňují, a každý běžný uživatel se tak může stát strůjcem svých vlastních postfotografií.

Jen pro doplnění potom zmíním koncept smrti a fotografie, jímž se zabývá jak Bachtenu, tak Bazin nebo Barthes. Bachtenu hovoří o souvislosti smrti a fotografie v kontextu historickém, kdy se dělaly posmrtné portréty nebožtíků, a zároveň upozorňuje na proces „zmrtnění“ při fotografování. Dříve totiž kvůli nedokonalosti fotografických aparátů museli fotografovaní lidé ve svých pózách „ztuhnout“ neboli „se umrtvit“, aby se obrázek podařil. Bazin se svým konceptem smrti a fotografie spíše blíží k již zmíněnému Bachtenuv pojetí postfotografie a jejím důsledkům.

⁶⁵ Určité „skládání bodů“ na jehož principu je podle Flussera potřeba kritizovat fotografii vidíme i v praktickém užití Monty Pythonů. Své obrazy a animace totiž skládají z mnoha fotografií a klasických výtvarných obrazů a ty se pak svou kolážovostí stávají fiktivními plochami složenými z bodů jiných děl.

⁶⁶ FORET, M. 2008, s. 42.

2.3.2. Tradiční obraz

Z hlediska zaměření mého studia i této diplomové práce se záměrně nebudu zabývat dějinami výtvarného umění. Tradiční obrazy se budu snažit postihnout spíše z hlediska kulturních studií a filozofie a srovnat je s technickými. Pro charakter této práce to pokládám za dostačující.

Tradiční obrazy jsou plochy vytvořené člověkem, zatímco technické obrazy jsou plochy vytvořené aparátem. Kresba⁶⁷, jakkoli denotativní, je sdělením vysoce kódovaným a k její reprodukci je potřeba určitého předmětu či scény. Malíř si musí „nezbytně zvolit určitý soubor řízených transformací.“⁶⁸ Kódy kreseb jsou konvenční a naučitelné, navíc malíř v procesu tvorby nutně vybírá z reprodukováného určité prvky, čímž dělí zobrazované na významné a nevýznamné. Záměrem tradičních obrazů bylo ukázat věc, kterou stojí za to zobrazit.

Flusser se k tradičním („předtechnickým“) obrazům vyjadřuje ve smyslu, že nedokonalostí své nápodoby a svým zpracováním explicitně upozorňují na to, že se jedná o obrazy, zatímco technické obrazy předstírají, že jsou symptomy skutečnosti. Benjamin hovoří o kresbě jako o jediném umění, které může svou původností obsahovat auru, která je tak důležitá pro divácký požitek. Hovoří o reprodukovatelnosti kreseb (ale i technických obrazů), jakožto o tendencích ke ztrátě jedinečnosti a aury, kterou vyzařuje „opravdového umění“. S obrazem v galerii tráví člověk několik minut a jeho interpretací se poddává proudu asociací, jež mu vstupují do vědomí a navozují určitý duševní stav.

Tradiční obrazy, v naší terminologii kresby, byly vytvářeny se záměrem znázornit nějakou okolnost. Na tu odkazují a poukazují na určitý příběh nebo hledisko. Technické obrazy jsou, s ohledem na Flusserovo paradigma, vytvářeny se záměrem zviditelnit mihotající se body, které předstírají, že znamenají a ukazují okolnosti, stejně jako tradiční obrazy. Tímto však nové „technické“ obrazy klamou. Jednak zakrývají komputaci bodů, ze kterých jsou složeny, a jednak okolnost přiznávají pouze symbolicky. Nesmíme zapomínat, že technické obrazy jsou jen symboly symbolů. Tradiční obraz je tedy obraz zaznamenávající něco, bez záměru podvodu, jedná se o určitou projekci subjektivní abstrakce nějaké okolnosti.

⁶⁷ Pro jednoduchost a plynulost textu budu používat termín „kresba“ jako zástupný pro malby, grafiky a jiné výtvarně vzniklé vizuální texty.

⁶⁸ BARTHES, R. 2004, s. 56.

U tradičních obrazů je také důležitý pojem nápodoby. Malba měla původně napodobovat předměty nebo lidi tak, jak je vidí nevinné oko⁶⁹, to je ovšem nemožné. Nápodoba, stejně jako vnímání, je reflexivní vlastnost, která se může snažit o „nevinnost a nestrannost“, ale stejně musí být založena na zvycích, zkušenostech, konvencích a v neposlední řadě také na uměleckém stylu daného obrazu. Malíř se musí rozhodnout, co napodobí, protože čím více prvků nebo vlastností je na jednom obrazu znázorněno, tím je méně realistickým⁷⁰. Je však také důležité dodat, že realistický obraz je ten, který poskytuje nejvíc relevantních informací, zatímco informační obsah není kritériem realismu. Realismus také podléhá kulturním znalostem, konvencím, době a zvyklostem.

Podle Bazina vytvářela kresba pomocí nápodoby vlastní světy, byla tužkou přírody a dějiny umění byly i dějinami reality. Bazin tak nepřímo tvrdí, že fotografie je díky své povaze velmi realistická a rychlá, avšak nemůže již být brána za umění. Fotografie totiž podle Bazina způsobila krizi malířství. Aparát napodobuje rychleji, levněji a dokonaleji, a malířství tak dostává podnět k jiným stylům. Na tomto základě se rozvíjejí směry jako surrealismus, kubismus a další.

2.4. Percepce výtvarného obrazu

Komplikovaný proces vnímání je složen z několika navzájem se ovlivňujících složek. Jde o vlastní činnost smyslů, proces organizace smyslových dat do struktur, které dávají smysl, a následné identifikace a interpretace struktur v naší mysli.

„Vnímání je aktivní vytváření smyslového obrazu vnějšího světa, které se uskutečňuje v mozku za zprostředkování činnosti smyslových orgánů a pamětních stop obrazů, věcí a dějů. Funkcí vnímání je vytváření smyslového a smysluplného obrazu reality, který umožňuje adaptaci tím, že poskytuje subjektu informace o vlastnostech objektů a jejich vztazích, čímž mu umožňuje časoprostorovou orientaci v prostředí i jeho praktickou předmětnou činnost.“⁷¹ Díky vnímání se vnější analogická reprezentace⁷² obrazu dostane do mysli a paměti a stane se tak vnitřní

⁶⁹ Gombrichova citovaná věta: „Nevinné oko neexistuje“, viz výše.

⁷⁰ Pro ilustraci můžeme uvést tvorbu kubistických malířů, kteří zobrazovali předměty z různých stran a perspektiv, a ty potom nevyPadaly realisticky.

⁷¹ HEBB, Donald Olding. *The Organization of Behavior*. New York: Psychology Press, 1961. s. 131.

⁷² Podle Sedlákové je to jedna ze dvou základních forem externí reprezentace. (viz. SEDLÁKOVÁ, Miluše. *Vybrané kapitoly z kognitivní psychologie*. Praha: Grand Publishing: 2004.)

mentální reprezentací. Je důležité charakterizovat si také vnější analogickou reprezentaci, kterou používá například Sedláková. Jedná se o reprezentaci postavenou na principu analogického vztahu mezi reprezentovaným a reprezentujícím, která je zprostředkována analogickým médiem. Právě na tomto principu funguje sledování a chápání díla Monty Pythonů.

2.4.1. Fyziologické vnímání a podíl oka

V této kapitole zjednodušeně popíšu princip vizuální percepce obrazů. Základy teorie vizuální percepce položili v 19. století Helmholtz a Fechner⁷³.

Při vnímání obrazů je v první řadě nejdůležitější kombinace práce oka a zrakového systému s mozkem. Díky schopnosti oka zachytit světlo a jeho lom pomocí čočky jsme schopni přizpůsobovat své vidění v závislosti na podmínkách, při kterých se díváme (například vzdálenost od zdroje světla apod.). Několik komplexních automatických procesů⁷⁴ potom způsobuje, že jsme schopni vidět.

Aumont proces vidění, konkrétně proces výměny informací mezi synapsemi, přirovnává k fotoaparátu. *„Důležité je uvědomit si, že pokud se lidské oko do jisté míry podobá fotografickému přístroji a pokud můžeme sítnici považovat za jakousi citlivou vrstvu filmu, to podstatné při vizuálním vnímání se odehrává až poté, a to během procesu zpracování informace, který má stejně jako všechny procesy probíhající v mozku blíže k modelům z oblasti informatiky nebo kybernetiky než k modelům mechanickým či optickým.“*⁷⁵

Vizuální vnímání je tedy zpracování kódované informace, která se nám dostává do oka prostřednictvím světla. Oko reaguje na světelný tok a je schopné zachytit širokou škálu intenzity světla. Aumont upozorňuje na dva typy vidění – fotopické a skotopické. Fotopické vidění je ostré, je to nejběžnější způsob vidění, jímž zachycujeme například předměty za denního světla. Skotopické vidění je noční a při jeho zapojení převažuje využití tyčinek a menší ostrost (Aumont, s. 15). V reakci na jas předmětů a vlnovou délku světelných paprsků vnímáme barvy, které „*nejsou „na předmětech“, jak bychom se mohli spontánně domnívat, nýbrž „uvnitř“ našeho*

⁷³ AUMONT, 2005, s. 9

⁷⁴ Těmito procesy jsou například akomodace, různé chemické procesy, na kterých se podílí receptory (tyčinky a čípky), práce synapsí, při níž jsou tvořena vlákna optických nervů a vedou informaci do genikulárního tělíska a šedé kůry mozkové, a další. (viz. AUMONT, s. 4, 12.)

⁷⁵ tamtéž, s. 14.

vnímání, podobně jako jas.⁷⁶ Ve vnímání barev rozdělujeme odstín, sytost a světlost.

Pro tuto práci je důležité také upozornit na schopnost oka při vnímání prostorových hranic předmětů, tedy okrajů⁷⁷. Toto vnímání je založeno na kontrastu světelností a okraji a na změnách jasu. Kontrast můžeme vnímat jen tehdy, je-li pozorován v téže rovině. Musíme si také uvědomit, že jednotlivé prvky vnímání nepracují odděleně, ale vždy simultánně, tedy vnímání jednoho prvku určuje vnímání prvků následujících. Především u obrazů, které nám poskytují obsáhlé údaje o ploše a jejichž viditelné okraje v podstatě oddělují plochy v téže rovině, funguje vizuální percepce tak, jak byla dosud popsána. Kontrast u výtvarných obrazů je potom logicky výraznější než u filmových. Aumont uvádí příklad v Rembrandtových nebo Caravaggiových obrazech, kde je kontrast mezi světlem a stínem mnohem větší, než ve skutečnosti: „Jen stěží by bylo možné sestavit živý obraz, který by dokázal napodobit Noční hlídku. Godardův pokus v *Passion* má blíže k obrazu než k reálné scéně, protože stále ještě jde o plochý obraz, v tomto případě filmový.“⁷⁸



Rembrandtův obraz Noční hlídka, 17.st.

⁷⁶ tamtéž, s. 17.

⁷⁷ Pojmem „viditelný okraj“ označuje Aumont hranici mezi dvěma plochami různého jasu. (tamtéž, s. 20.)

⁷⁸ AUMONT, 2005, s. 24.



Snapshot z Godardova filmu *Passion* (*Passion*, Francie, 1982)

Vzhledem k tomu, že lidské oči jsou v neustálém pohybu a vizuální podněty se mění v čase a přicházejí postupně, zpracování informace vždy probíhá v určitém čase. Již samotná adaptace oka na světlo trvá několik okamžiků, protože vystavíme-li oko náhlé změně jasu, na okamžik „oslepne“. Aumont upozorňuje na několik typů pohybů očí: trhavé pohyby, sledovací, kompenzační a mikrotrhavé⁷⁹. Oko tedy může reagovat pomalu nebo rychle, přičemž délka reakce závisí mimo jiné na sítnicové stálosti, která „*spočívá v prodlouženém působení receptorů ještě nějakou dobu po skončení podnětu.*“⁸⁰ Pro potřeby této práce a filmové teoretiky je podstatná především rychlá reakce oka, která je spojena s vnímáním pohyblivých obrazů. Aumont vyzdvihuje především dva zásadní efekty oka – flicker efekt⁸¹ a vizuální stírání. Flicker efekt je charakteristický svým „pomalým“ sledováním světelných změn, proto máme dojem, že vnímáme nepřetržité světlo místo střídavých obrázků. Ve filmu je pak toto využíváno k rychlosti promítání, která se z 12 obrázků přesunula na klasických 24 obrázků za vteřinu. Dodnes se však díky rychlosti promítání a frekvenci projekčních lamp zvýšil počet okének na 48 nebo 72 obrázků za vteřinu, přičemž jsou okénka promítána dvakrát až třikrát (Aumont, s. 29). Vizuální stírání je založeno na principu narušení vnímání předcházejícího podnětu díky podnětu pozdějšímu a je charakteristické pro experimentální kinematografii (Aumont, s. 29).

⁷⁹ Trhavé pohyby trvají kolem desetiny sekundy a mohou být vědomé nebo nevědomé, sledovací jsou pomalejší, pravidelnější a klidnější, kompenzační pohyby zajišťují fixaci na předmět při pohybu hlavy nebo těla a mikrotrhavé pohyby jsou důkazem neschopnosti oka udržet fixaci na jednom předmětu, např. bezdůvodné uhýbání očí apod. Aumont, s. 26.

⁸⁰ AUMONT, 2005, s. 27.

⁸¹ Aumont jej nazývá také „mihotáním obrazu“, s. 28

2.4.2. Vnímání prostoru, pohybu a času

Vnímání prostoru je spojeno s tělem a jeho přemísťováním. Důležitá je určitá konstantnost vnímání. Jedná se o určitou stabilitu vnímání, při které dělá naše vědomí neustálé volby ve vzorcích a pohledech. Mnohdy si četnost všech bezvýznamných pohledů ani neuvědomujeme, avšak důležité je upozornit na panoramatické vnímání každé scény a „upamatování si“ různých detailů. Prostorové vnímání zahrnuje chápání perspektivy neboli hloubky obrazu, textury, vyžaduje určitá kritéria pro umístování předmětů a jejich určování na pozadí a popředí obrazu a další prvky. Vnímání prostoru je mnohem složitější a komplexnější než vnímání pouhého obrazu na sítnici a pro účely naší práce není tak stěžejní.

Také vnímání pohybu je založeno na mnoha aspektech, kterými se nebudu dopodrobna zabývat, je však důležité na ně upozornit. Aumont zmiňuje, že závisí na několika procesech, díky kterým jsme schopni například vnímat svět jako stabilní, ačkoliv se sami pohybujeme a dokážeme rozeznat vztahy mezi vnímáním pohybu, orientací a motorickou aktivitou. Díky kombinaci dvou teorií jsme schopni vnímat pohyb, a to *„jednak díky detektorům pohybu, přítomným v systému vidění a schopným kódovat signály zasahující sousedící body na sítnici, a na druhé straně informaci o našich vlastních pohybech umožňující nepřisuzovat vnímanému předmětu jeho zdánlivý pohyb, způsobený naším přemístěním nebo našimi pohyby očí.“*⁸² Především v případě filmu jde o teorii vnímání zdánlivě pohyblivých obrázků, které tvoří dojem pohybu. Ten je tvořen na základě fí-efektu, kdy vzniká zdánlivý pohyb a na základě malého časového intervalu jsou obrazy vnímány jako simultánní (Aumont, s. 44). Filmovému divákovi se tedy dostává přetržitých světelných podnětů, jež vyvolávají pocit plynulosti a navíc i pocit pohybu uvnitř obrazu pomocí zdánlivého pohybu, který je výsledkem právě fí-efektu⁸³.

⁸² AUMONT, 2005, s. 41.

⁸³ Teoriemi o „pohyblivých obrázcích“ se také zabývají například Wertheimer (*The Visual Turn: Classical Film Theory and Art History*), Talbot (*Moving Pictures: How They Are Made and Worked*), Münsterberg (*The Photoplay: A Psychological Study*), Bazin a další. Aumont však upozorňuje na střet dvou typů teorií, kdy například Bazin a Comolli staví vysvětlení vnímání pohybu ve filmu na tzv. „sítnicové stálosti“. Aumont k tomuto dodává: *„Sítnicová stálost sice existuje, ale kdyby fungovala i při sledování filmu, vyvolala by jen změť paobrazů. Vnímání filmu je ve skutečnosti možné pouze pomocí fí-efektu a stírání, které nás zbavuje sítnicové stálosti.“* cit. s. 46.

Také vnímání času je zásadní pro diferenciaci obrazu a filmu. Zatímco obraz poskytuje divákovi svobodu a čas vnímání díla je individuální, filmový obraz je založen na temporalizovaném obrazu, tedy takovém, jenž zahrnuje čas přímo ve své existenci. Temporalizovaný obraz⁸⁴ je podle Aumonta „*nedělitelný časoprostorový blok*“⁸⁵ a film je složen z mnoha takovýchto bloků neboli záběrů. To se samozřejmě může lišit u jednotlivých režisérů, kdy někteří schválně pracují s dlouhými záběry a ponechávají tak divákům onu volnost k rozjímání.

2.4.3. Rám filmu a obrazu

Prostor a rám obrazu spolu s perspektivou a iluzí hloubky obrazu vytváří celek, který je nutno fyziologicky zachytit. Problematice rámu se také věnuje Aumont a definuje dva základní druhy – konkrétní a abstraktní. Konkrétní rám je ona hmatatelná hranice, materiální okraj předmětu, zatímco abstraktním rámem je myšleno určité ohraničení, jež ohlašuje ukončení obrazu. Pomocí abstraktního rámu v naší mysli rozeznáme, co ještě obrazem je, a co už není⁸⁶.

Může však také dojít k záměrnému rozbití abstraktního rámu a mezi divákem a obrazem vznikne určité napětí, jelikož si divák není jist svou interpretací a objekty poukazují na oblast mimo rám. Tyto tendence jsou typické například pro postmoderní umění, které má ve zvyku odkazovat na jiná díla, nebo je přímo citovat a kombinovat. Tyto postupy potom vidíme i u tvorby Monty Pythonů, kde Gilliam schválně narušuje rámy jednotlivých obrazů v jednoduchých animacích, kterými doplňuje děj, a to může vytvářet určité napětí mezi divákem a použitými obrazy⁸⁷. Narušování abstraktního rámu vidíme také ve hraných skečích, kdy do záběrů vstupují postavy z jiných scének, případně se např. oddálením kamery celá scénka ocitne v úplně jiném prostředí a rám se tedy celkově změní. Na tento postup můžeme použít Aumontovu teorii odrámování⁸⁸, kdy je rámeček nezvykle komponován a potlačuje tak klasické centrování obrazu, jak jej známe z teorie výtvarných umění a filmu, tedy že hlavní předmět by měl být soustředěn ve středu obrazu. Také divák je zvyklý centrovat svou

⁸⁴ S tímto názvoslovím pracoval již Gilles Deleuze (*Film 1. Obraz – pohyb*).

⁸⁵ AUMONT, 2005, s. 167

⁸⁶ AUMONT, 2005, s. 158

⁸⁷ Viz kapitoly 4 a 5.

⁸⁸ S pojmem odrámování pracuje také filmový teoretik a režisér Pascal Bonitzer ve své stati *Odrámování*. Slovo „odrámování“ je odvozeno z francouzského výrazu „*décadrages*“ a Aumont překládá tento termín jako „posunutý rámeček“.

pozornost do středu, a pokud jsou objekty, jež mají nějaký význam, odsunuty k okraji (rámu) obrazu, vzniká již zmíněné vizuální napětí.



Příklad odrámování, kdy je v centru obrazu zachyceno zrcadlo a v něm autoportrét malíře. Jan van Eyck, *Zásnuby Arnolfinových*, 15.st.

Ve filmu je však možnost vyhnout se takovému odrámování pomocí protizáběru nebo přerámování. Na obraze však tato otázka zůstává nedořešená a každý divák se s ní musí vypořádat po svém s pomocí vlastní fantazie. „V důsledku toho je u těchto obrazů posunutý rámeček ještě účinnější, protože musí být stále vědomě udržován přes neustále přítomnou možnost návratu k normálnímu centrování.“⁸⁹

Rámování reálného výtvarného obrazu je samo o sobě specifickou záležitostí. V minulosti byl obraz nazýván „oknem do světa“⁹⁰ a malíř si sám určoval, kde bude rám, co bude zobrazeno a co vynecháno. Rám filmového obrazu je potom problematičtější, jelikož je mezi ním a okolním světem předěl ve formě konce televizní obrazovky, plátna v kině nebo jiného média. Rám tedy tvoří konec osvětleného obrazu, za nímž je tma⁹¹. Rám filmový se také liší svou pohyblivostí, zatímco rám výtvarného obrazu je daný, statický. Dynamický filmový rám se tedy

⁸⁹ AUMONT, 2005, s. 158.

⁹⁰ ALBERTI, Leon Battista: *O malbě; O soše*. Praha: Portál, 1947.

⁹¹ Například Jean Mitry označuje tmou, která obklopuje osvětlené filmové plátno, jako rám.

neustále mění a vytváří tak nové vztahy mezi centrováním a decentrováním předmětů.

Tyto vztahy mohou být různě kombinovány při používání výtvarného obrazu ve filmu. Obraz má ve filmu různé funkce, například jako předmět, který figuruje v záběru jako celek, jeho podstata se mění a dochází k dekonstrukci původního rámu, případně se ve filmu může objevit jen detail obrazu, je tedy narušena jeho celistvost a původní rám se pak ztrácí. Jednu z následujících kapitol tedy věnuji teorii pikto-filmu Françoise Josta, který se této problematice věnuje podrobněji, a z něhož budu i nadále vycházet. Nejprve ale popíšu princip interpretace obrazů z hlediska kognitivní psychologie, která tuto problematiku postihuje především z interpretační fáze vnímání.

2.5. Interpretace výtvarného obrazu z hlediska kognitivní psychologie

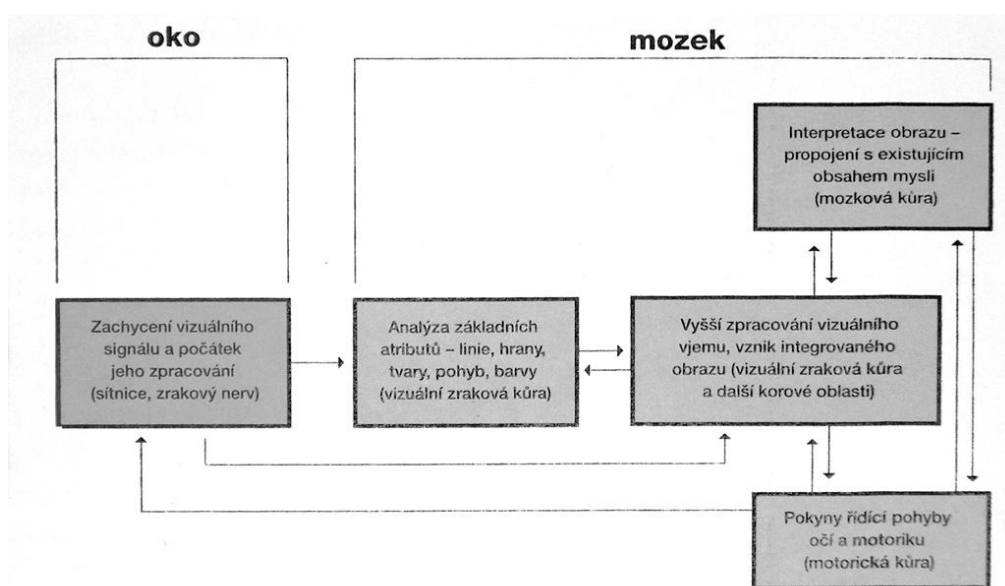
V předchozí kapitole jsem charakterizovala proces vizuální percepce. Nyní pokládám za důležité postoupit k druhému stupni, tedy interpretaci vjemů. Teoretickou oporou mi v tomto bude kognitivní psychologie⁹². Tu nebudu charakterizovat detailně, pouze nastíním její základní koncepty a objasním terminologii, kterou budu využívat ve zbytku práce při konkrétních analýzách využití obrazů ve filmech a seriálech komediální skupiny Monty Python.

Vnímání a myšlení jsou úzce propojené procesy, které by jeden bez druhého nemohly správně fungovat. Pomocí vnímání sbíráme materiál pro kognici, tedy myšlení a zpracování informací. Nestačí tedy, když divák informace z díla vnímá pomocí primární kognice, musí jej také na základě své inteligence, znalosti kontextu, usuzování, imaginaci a dalších schopností pochopit. Výzkum kognitivní psychologie tedy spočívá zejména ve zkoumání vyšších kognitivních procesů, jako jsou paměť, pozornost, imaginace, mentální reprezentace nebo symbolické procesy, jejichž

⁹² S tímto termínem se můžeme setkat ve dvou významech. V obecnějším slova smyslu se jedná o pojmenování psychologie poznávacích procesů, v užším významu potom jako psychologický směr, který se zrodil v padesátých a šedesátých letech 20. století v USA a dnes patří mezi nejvlivnější. Za jeho zakladatele je považován George Miller, první knihu s názvem *Kognitivní psychologie* publikuje Ulric Neisser roku 1967 a tím pojmenovává a vymezuje tento nový styl psychologie. viz. Sedláková, s. 13., Plhánková, s. 232.

prostřednictvím organismus získává, zpracovává, uchovává a transformuje informace.

Jednotlivé fáze vnímání názorně popisuje pomocí následujícího ilustračního obrázku český mediální teoretik Ladislav Kesner a používá je i Jan Jílek.



Fáze zpracování vizuální informace podle Ladislava Kesnera⁹³

Miluše Sedláková zmiňuje inspirační zdroje, ze kterých kognitivní psychologie vychází. Jen stručně je tedy na tomto místě shrnu. Obecně se orientuje na vnitřní duševní stavy, které byly dosud opomíjeny behaviorismem, jenž se zabýval pouze vnějšími projevy chování. Kognitivní psychologie tedy navazuje na neobehaviorismus, odmítá antimentalismus a nečerpá ani z poznatků studia chování zvířat, jak je tomu například v případě behaviorismu. Naopak se zabývá výzkumem paměti v souvislosti s teorií verbálního učení (Sedláková, 2004, s. 27). Kognitivní psychologie je založena na „pojetí člověka jako činitele zpracovávajícího a přenášejícího informace, ale i rozhodujícího se.“⁹⁴ S informacemi souvisí také přisvojení si některých termínů z informatiky, především kódu, kódování, analogové a nebo digitální. Sedláková hovoří o „pojetí člověka jako systému, který je s to zacházet se symboly (tj. přijímat a interpretovat je, chovat se ve shodě s jejich významy a tvořit je).“⁹⁵ Zpracování informací je potom spontánně řízeno. Jako další

⁹³ KESNER, Ladislav: *Muzeum umění v digitální době*. Praha: Argo, 2000. s. 131.

⁹⁴ SEDLÁKOVÁ, Miluše. *Vybrané kapitoly z kognitivní psychologie*. Praha: Grand Publishing, 2004. s. 28.

⁹⁵ SEDLÁKOVÁ, 2004, s. 29.

z vlivů uvádí Sedláková také lingvistiku, například teorie Chomského (Sedláková, 2004, s. 29).

Klíčovými pojmy pro kognitivní psychologii jsou mentální reprezentace, mentální model a imaginace. Definice mentální reprezentace je podle Sedlákové, která cituje S. E. Palmera, následující: „*Specifikovat mentální reprezentaci znamená charakterizovat nejdůležitější složky reprezentačního systému a aspekty reprezentačního procesu. Patří k nim reprezentovaný a reprezentující svět, výčet stránek a složek světa, které mohou být reprezentovány, výčet vlastností reprezentujícího světa, prostřednictvím nichž je reprezentovaný svět konstruovaný, a konečně výčet mechanismů, jež zajišťují korespondenci mezi oběma světy.*“⁹⁶

Sedláková však přidává ve své dřívější stati v časopisu *Československá psychologie* také svou definici: „*Mentální reprezentace je finální výsledek kódování informací, který je buď uložen v paměti (v případě dispoziční mentální reprezentace⁹⁷), nebo součástí proudu uvědomovaných informací (v případě aktuální reprezentace).*“⁹⁸

Jednodušeji se vyjařují Pavel Hartl a Helena Hartlová, když hovoří o souvislosti mentální reprezentace s „*vyššími poznávacími procesy, které umožňují převést, kódovat informace poskytované smysly a poznávacími procesy do podoby, v níž mohou být uloženy v paměti a dále zpracovány.*“⁹⁹

Mentální model je podle Hartla a Hartlové „*konkrétní mentální reprezentací problémové situace, která může být využita pro řešení problémů.*“¹⁰⁰ Člověk si tedy automaticky tvoří určité modely, vytvářené na základě předchozích vjemů a skutečností. Podle těchto modelů potom usuzuje a chápe situace nebo podněty nové, které by mohly být matoucí nebo složité. Na základě použití předchozí zkušenosti je tak použití takového mentálního modelu jednodušší a na jejich základě je tvořen úsudek nebo závěr.

Imaginace je potom „*schopnost tvorby zrakových, sluchových a pohybových představ.*“¹⁰¹ Výzkum imaginace v kognitivní psychologii je potom spojen s Allanem Paivionem a jeho teorií dvojího kódování, ve které zdůrazňuje existenci dvou

⁹⁶ PALMER, S.E.: *Fundamental Aspects of Cognitive Representation*. Hillsdale: 1978. V knize *Psychologie XX. století*. Cituje Sedláková, 2004, s. 219.

⁹⁷ Dispoziční reprezentace je charakteristická uložením informací v paměti. Pokud jsou informace obsahem vědomí, jedná se o aktuální reprezentaci.

⁹⁸ SEDLÁKOVÁ, Miluše: *Příspěvek k analýze pojmu mentální reprezentace v soudobé psychologické teorii*. *Československá psychologie*, 36, 1992, č. 4, s. 289-308.

⁹⁹ HARTL, Pavel, HARTLOVÁ, Helena. *Psychologický slovník*. Praha: Portál, 2000. s. 497.

¹⁰⁰ tamtéž, s. 314.

¹⁰¹ tamtéž, s. 215.

základních systémů zpracovávajících informace – verbálního a neverbálního, tedy imaginativního. Vstupní podněty jsou tedy poté, co projdou sensorickými systémy oka, v lidské psychice převedeny do slovní nebo imaginativní podoby. Obě podoby spolu souvisí a jedna může vyvolat druhou.

2.5.1. Mentální reprezentace

Mentální reprezentace je zachycení vnější reality mozkem, který si o ní pomocí poznávacích prostředků vytváří určité představy a propozice. Propozice jsou jednoduchými myšlenkami kódovanými verbálními znaky. Mentální reprezentace určitých obrazů potom spočívá v tom, co je na nich reprezentováno a co je reprezentující entitou. Reprezentován tedy bývá vzdálený objekt výtvarného obrazu a reprezentující je potom percepční objekt obrazu s komplexem prostorových vztahů a symbolických významů¹⁰².

Sedláková dále upozorňuje na imaginativní mentální reprezentaci, jakožto důležitý prvek účastníci se procesu vizuálního vnímání. Právě prostřednictvím imaginace jsme schopni vnímat významy, které přesahují pouhým okem analyzovatelnou složku obrazů. Panofsky tuto složku významu obrazu nazývá jako inteligibilní, druhotnou neboli konvenční¹⁰³. Prostřednictvím imaginace můžeme využívat zásobu obrazů, které jsou uloženy v naší paměti, a můžeme interpretovat „nové“ obrazy na základě vědomostech o těch „starých“. Stěžejní složkou je tedy rozpoznávání a upamatování, kterými se mimo jiné zabývá také E.H. Gombrich. Touto problematikou se také zabývá Robert J. Sternerg ve své knize *Kognitivní psychologie*. Uvádí, že představy a podněty imaginace jsou uloženy do mozku a užívány v případě potřeby. Používá pojmy jako „skenování představ“ nebo „hypotézu dvojího kódu“ nebo „výrokovou hypotézu“¹⁰⁴. Skenováním představ potom myslí „projížďení“ pomyslného katalogu našich mentálních imaginací, jak je popíšeme níže s pomocí Gombrichovy teorie upamatování a schematizace.

Gombrich upozorňuje na „základnost“ mentálních modelů, upamatování si a rozpoznávání v umělecké tvorbě. V knize *Umění a iluze* udává příklady neúspěchu

¹⁰² JÍLEK, Jan. *Malba ve filmu: Vnímání obrazových reprezentací a klasifikace fúze výtvarného a filmového obrazu*. Diplomová práce, Filozofická fakulta UPOL Olomouc. Olomouc: Univerzita Palackého, 2008. s. 29.

¹⁰³ PANOFSKY, Erwin. *Význam ve výtvarném umění*. Praha: Odeon, 1981. s. 34.

¹⁰⁴ STERNBERG, Robert J. *Kognitivní psychologie*. Praha: Portál, 2002. s. 265.

chybného zobrazování na příkladu exotických předmětů. Když se umělci setkali s nějakým cizím předmětem, který měli zobrazit, používali k tomu (pro vyjádření lepší názornosti) svá schémata uložená v jejich mentální paměti¹⁰⁵. Gombrich přímo zdůrazňuje, že dějiny pozdního osmnáctého a devatenáctého století se svým způsobem staly dějinami boje proti schématu (Gombrich, 1985, s. 204) a cituje Constable: „Když si sednu, abych udělal skicu podle přírody, pak první věc, o níž se snažím, je zapomenout, že jsem kdy viděl nějaký obraz... buď umělec uplatňuje to, čeho již dosáhli jiní, napodobuje jejich díla, nebo hledá dokonalost v prvotním zdroji – PŘÍRODĚ. První je eklektik, druhý objevuje vlastnosti, které v ní existují a dosud nikdy nebyly zpodobněny; vytváří styl, který je původní.“¹⁰⁶ Náš katalog, neboli jakýsi soubor upamatovaných vizuálních prvků v naší paměti, je neustále aktualizován pomocí nových a nových vjemů. Díky rozpoznávání postavenému na imaginativní reprezentaci se v něm utvářejí struktury, které třídí všechny přijaté prvky do určitých kategorií. Tyto struktury (podle Gombriche schémata) usnadňují divákovi velkou část interpretace. Pomocí nich lze totiž určit například autora obrazu, styl nebo dobu vzniku.

Podle Sternberga je mentální reprezentace poznatků načerpaných z percepce nějakého obrazu nebo objektu založena na nepřímých empirických metodách (Sternberg, 2002, s. 243). Jako náhradu za ně tedy kognitivní psychologové používají alternativní metody, jako je žádost jednotlivých jednotlivců, aby popsali své vlastní reprezentace poznatků a procesy, které vedly k jejich reprezentaci. Sternberg trefně upozorňuje na to, že tyto informace mohou být vysoce nespolehlivé, vzhledem k tomu, že nikdo nemá k procesům vlastní reprezentace poznatků vědomý přístup (Sternberg, 2002, s. 243). Navrhuje proto racionalistický přístup, který je založen na logické dedukci rozumné představy o tom, jak lidé reprezentují poznatky, což přímo souvisí s epistemologií¹⁰⁷. Sternberg dodává, že kognitivní psychologové tuto metodu používají, s jejími výsledky se však nespokojují. K poznatkům z této oblasti tedy přidávají také laboratorní pokusy a neuropsychologické studie. V průběhu experimentů potom badatelé zkoumají reprezentaci poznatků nepřímo, tedy nepřímým pozorováním, jak lidé zvládají kognitivní úkoly vyžadující manipulaci

¹⁰⁵ GOMBRICH, 1985, s. 91-100.

¹⁰⁶ tamtéž, s. 208.

¹⁰⁷ Ve smyslu zkoumání povahy, původu a mezi lidského poznání. STERNBERG, 2002, s. 243.

mentálně reprezentovaných vědomostí. Při neuropsychologických studiích potom pozorují, jak mozek odpovídá na různé kognitivní úlohy.

Právě u vnější reprezentace může nastat problém, protože se jednotlivé reprezentace odlišují ve slovech a obrazech. Některé ideje se lépe reprezentují obrazově, jiné slovně. Sternberg uvádí příklad s vejcem, jehož tvar je jednodušší nakreslit, než verbálně popsat (Sternberg, 2002, s. 244). Jiné pojmy, například „spravedlnost“, je naopak jednodušší popsat slovy. Tímto se dostáváme zpět do problematiky sémiotiky, znaků, symbolů, ikon, označování a interpretace, především do její lingvistické části. Pythoni potom ve své tvorbě pracují systémem kombinace práce s ideami vizuálními, které však doplňují o důmyslné jazykové vyjadřování, jenž nese mnoho vedlejších významů.

Z vnější reprezentace objektů se dostáváme do reprezentace vnitřní, niterné. Sternberg si pokládá základní otázky: *„Jakým způsobem ve svém vědomí reprezentujeme to, co víme? Jsme nositeli mentálních scénářů (obrázků) a mentálního vyprávění (slov)?“*¹⁰⁸ To je založeno na několika faktorech, především na utváření našich mentálních obrázků pomocí představivosti. Představy Sternberg definuje jako *„mentální reprezentace těch věcí (předmětů, událostí, scenerií apod.), které v okamžiku reprezentace nejsou vnímány smyslovými orgány.“*¹⁰⁹ Představivost však může reprezentovat i věci, které jsme smyslově nikdy nepoznali. Představivost je úzce spojena s mentální reprezentací ve všech smyslových kanálech (sluchu, čichu, zraku, hmatu i chuti). Většina kognitivistických výzkumů se však dotýká vizuálních představ, a ty jsou i pro moji práci stěžejní. Mentální reprezentace zrakových poznatků, které nejsou současně pozorovány očima, ale jsou zapojeny do interpretace objektu (v našem případě obrazu), který v tom okamžiku pozorujeme. Je důležité si uvědomit, že ne všichni lidé jsou stejně schopní vytvářet si mentální reprezentace a představy.

Sternberg v kontextu této problematiky navrhuje hypotézu dvojího kódu. Podle této hypotézy *„pro reprezentaci informace užíváme jak slovní kód, tak představy. Oba druhy kódování organizují informace do znalostí, které lze dále zpracovávat, nějak ukládat, a později dokonce vybavit pro další užití.“*¹¹⁰ Tyto představy se tvoří na základě toho, co je pozorováno, ale také na základě našeho vztahu k pozorovanému

¹⁰⁸ STERNBERG, s. 246.

¹⁰⁹ tamtéž, s. 246.

¹¹⁰ tamtéž, s. 248.

objektu. Sternberg parafrázuje Paivia a upozorňuje na dvojí dělení mentálních představ: v analogickém kódu¹¹¹ a symbolickém kódu¹¹². Sternberg tedy shrnuje hypotézu dvojího kódování tvrzením, že pro mentální reprezentaci vědění užíváme dva kódy: kód, který je založen na představivosti (analogický), a slovní kód (symbolický). S touto hypotézou nesouhlasí například John Anderson nebo Gordon Bower, kteří zastávají propoziční hypotézu, která hovoří o tom, že si mentální reprezentace v podobě představ neukládáme, ale podobají se spíše abstraktní formě propozic, neboli výroků. Výroky pak lze použít při popisu čehokoliv. Představy jsou tedy dle jejich slov ve výrokové formě mentálních reprezentací, které jsou podkladem znalostí (Sternberg, s. 250). Sternberg však tuto hypotézu napadá a kritizuje její nedokonalost, která spočívá v tom, že lidský mozek a chápání nejsou natolik komplexní, aby si vše pojmenovávaly a pamatovaly si určité výroky a přesné názvy, navíc u reinterpretace často dochází k interpretování mentálních představ založených na dvojznačných vyobrazeních, což může způsobovat problémy.

Sternberg upozorňuje na manipulaci s představami, těmi může být jejich mentální rotace, která znázorňuje představu z různých stran, tedy jako když otáčíme předmětem a vidíme jeho různé strany. Pokusy s představivostí a rotací představ jsou známé například z obrázků z testů inteligence, kdy máme rozhodnout, který z nákrešů může dát dohromady krychli. Divák si musí představit krychli a přizpůsobovat možnosti pohybu jejích jednotlivých stran pomocí rotace svých představ, přičemž výrazně záleží na inteligenci diváka.

Můžeme tvrdit, že nám mentální rotace pomáhá interpretovat také některé ze skečů a animací u Monty Pythonů. Například výtvarné obrazy v nich totiž nejsou používány ve své klasické podobě, ale naopak jsou téměř vždy deformované, kombinované, přizpůsobované a tím pádem komplikovanější na percepci. V souladu s výše uvedenými teoriemi tedy můžeme podotknout, že diváci *Monty Pythonova Létajícího cirkusu* museli být inteligenčně zdatní, aby si právě pomocí kognitivistické mentální rotace představ mohli správně interpretovat tato filmová díla¹¹³.

Dalším procesem, souvisejícím s manipulací představ, je jejich vzájemné porovnávání. Tím se zabýval Stephen Kosslyn a zkoumal porovnávání velikosti

¹¹¹ „Tj. formy reprezentace znalostí, které uchovávají základní percepční znaky čehokoli, co je reprezentováno.“ cit. tamtéž, s. 248.

¹¹² „Forma reprezentace znalostí arbitrárně – náhodným, ale dohodnutým způsobem – volená coby zástupce něčeho jiného, tato forma se percepčně nepodobá tomu, co je reprezentováno.“ cit. tamtéž, s. 248.

¹¹³ Podrobné charakteristice kognitivního chápání ironie, sarkasmu a absurdity je věnovaná kapitola 2.5.4.

představ a také jejich skenování, coby prostředek sloužící vytváření mentálních reprezentací (Sternberg, s. 261). „Klíčová myšlenka, která je podkladem výzkumu vzájemného porovnávání představ a jejich rozměrů, říká, že mentální obrazy reprezentujeme a užíváme způsobem, jenž je funkčně ekvivalentní reprezentaci a užívání vjemů.“¹¹⁴ Sternberg k tomu uvádí příklad, že je mnohem jednodušší sledovat detaily na velkém objektu, než je rozlišovat na malém. Pokud je tedy reprezentace představ funkčně ekvivalentní k vnímání, měli bychom vnímat detaily na velkých objektech ukládat do „větších představ“, které si dokážeme rychleji vybavit. Toto psychologové dokazují na pokusech, kdy na okamžik ukáží jednotlivcům obrázky např. dvou zvířat a po jejich schování se ptají na různé detaily zobrazené na obrázcích.

Posledním typem manipulací s představami je jejich prohlížení, neboli „skenování“. Skenování znamená uvědomění si představy, jakoby znovuvyvolání si obrázku, vybavení si jeho různých částí a schopnost je znovu charakterizovat.

A právě na principu všech těchto zmíněných postupů lidského mozku, které jsou zcela nevědomé a automatické, jsme schopni chápat a spojovat si zdánlivě nespojitelné scénky, které se například v *Létajícím cirkusu* objevují. Tím mám na mysli především surreálné animace, které jsou podrobněji charakterizovány a analyzovány v následujících kapitolách¹¹⁵. Díky funkčnosti mentálních reprezentací (jakožto určitých konstrukcí okolního světa v našem vědomí), mentálních modelů, které využíváme při řešení konkrétních problematických situací (tedy například při interpretaci některého z sémioticky komplikovaných skečů Monty Pythonů, kde pouhé sledování a jednoduché, intuitivní pochopení nestačí) a imaginace (kdy „skenováním“ všech vhodných uložených představ v naší paměti vybereme tu nejvhodnější, která nám pomůže zkomponovat smysluplný význam) jsme schopni sledovat takovéto vjemy a správně je interpretovat.

2.5.2. Paměť a procesy uchování

Kognitivní psychologové popisují základní paměťové procesy jako tři operace: kódování, uchování a vybavování (Sternberg, s. 212). Kódování je pojem označující

¹¹⁴ Tamtéž, s. 261.

¹¹⁵ Především v kapitole 3.2.

převod fyzikálního smyslového vstupu informací do určitého druhu reprezentace, kterou si uchováme v paměti. Uchování je druhým krokem a Sternberg jej charakterizuje jako „retenci kódované informace v paměti.“¹¹⁶ Vybavování je potom poslední fází a je založeno na získávání přístupu k informacím, které jsou uloženy v paměti. Všechny tyto procesy jsou na sobě závislé a jsou ve vzájemné interakci.

Je rozdíl, když ukládáme informace do dlouhodobé nebo krátkodobé paměti. Christian R. Conrad a Alan Baddeley dokázali svými experimenty, že krátkodobá paměť je založena spíše na akustickém než na sémantickém kódování (Sternberg, s. 213). Jiní psychologové¹¹⁷ k tomu dodávají, že akustické kódování je pro krátkodobou paměť stěžejní, avšak sémantické kódování rovněž existuje. Oproti tomu informace, které se ukládají do dlouhodobé paměti, jsou primárně kódovány sémanticky, neboli na základě významu slov, sekundárně také však pomocí zraku. Princip přesunování určitých informací z krátkodobé do dlouhodobé paměti je pak založen na opakování, podmiňování, chápání informace a také na tom, zda-li byla informace uložena do deklarativní nebo nedeklarativní paměti, kde se různé typy informací uchovávají různě snadno. Nejsnadněji se potom přesune informace z krátkodobé paměti do dlouhodobé tehdy, když jí rozumíme a asociujeme si spojitosti mezi novou informací (v našem případě je řeč o vizuální informaci) a tím, co již víme. Spoje vytváříme integrací nových dat do již existujících schémat.¹¹⁸

Vybavování si kódovaných informací je potom procesem, kdy si naše paměť vyvolá určité představy za pomoci jejich předchozí kategorizace a rozřídění. Kognitivní psychologové také upozorňují na zkreslování lidské paměti a procesy zapomínání. Sternberg upozorňuje na teorii interference, tedy zapomínání způsobené dvěma vzájemně soutěžícími informacemi a vyhasínáním, které je způsobeno plynutím času.

Významným zjištěním v oblasti lidské paměti je také konstruktivní proces, který „ovlivňuje způsob, jak si vybavujeme a co si ve skutečnosti vybavíme.“¹¹⁹ V tomto procesu hraje důležitou roli postoj diváka k dané informaci a selektivnost prvků, které si zapamatujeme „lépe“ a na základě kterých pak „domýšlíme“ další informace. Sternberg tento jev ilustruje na svědecké výpovědi, která bývá nehledě na

¹¹⁶ tamtéž, s. 212.

¹¹⁷ Sternberg uvádí například Harveyho Shulmana, Delose Wickense nebo Michaela Posnera. cit. tamtéž, s. 213.

¹¹⁸ Sternberg tento proces nazývá konsolidace. cit. tamtéž, s. 215.

¹¹⁹ tamtéž, s. 231.

její pravdivost ovlivněna konstrukcí svých vlastních vzpomínek, a proto se může lišit od výpovědi jiných svědků (Sternberg, s. 232).

Funkce paměti, kódování, uchovávání a vybavování si informací je pro tuto práci stěžejní. Bez dříve získaných znalostí a kontextu doby totiž tvorbu Monty Pythonů není možné správně dekodovat. Nepoučený divák by viděl pouze absurdní scénky a nerealistické animace, kterým by nemohl porozumět, protože by nesouvisely s jeho každodenní životní zkušeností, tedy s realitou, které plně rozumí. Právě díky popkulturním odkazům a narážkám na tehdejší (a současné) okolnosti byl Monty Pythonův létající cirkus divácky úspěšným pořadem.

2.5.3. Proces interpretace obrazu pomocí kognitivní psychologie

Pro popis interpretace výtvarného obrazu použiju Jílkovu klasifikaci na čtyři základní činitele. Prvním je percepční objekt jakožto výsledek procesů primární kognice, tedy soubor všech prvků analogické externí obrazové reprezentace. Druhým činitelem je právě imaginativní mentální reprezentace, která je uložena v naší paměti a pomocí které rozpoznáváme a interpretujeme obrazy. Třetím činitelem je podle Jílka aktuální imaginativní reprezentace, která kooperuje s naším myšlením a slouží jako médium v komunikaci mezi naším okem a mozkiem. Posledním činitelem je potom verbální mentální reprezentace, při které imaginativní reprezentace doplňuje verbální neboli jazykové vyjádření, jež je důležité především při formulaci našich myšlenek¹²⁰.

Celkový proces vnímání obrazu pomocí kognitivní psychologie tedy mohu s odvoláním na Jílka charakterizovat následujícím způsobem:

1. Oko na sítnici zaregistruje objekt, který je nějakým způsobem odlišen od pozadí.
2. Použitím imaginativní mentální reprezentace tento objekt mozek zařadí do paměti a nastane pomyslná komunikace mezi pamětí a novým objektem.
3. Myšlení porovnává analogické a symbolické obsahy na novém objektu s „katalogem“, pomyslným souborem schémat uloženým v paměti.
4. Tímto porovnáváním obsahy interpretuje. Závisí přitom na mnoha faktorech, které tuto interpretaci ovlivňují. Těmi jsou zkušenost diváka,

¹²⁰ JÍLEK, 2008, s. 32.

propojování, úsudek, styl apod. I v případě, že divák nezná autora daného obrazu, může si díky svým znalostem např. stylu malby italského realismu, správně interpretovat styl a dobu vzniku obrazu¹²¹.

5. Poslední fází je verbální formulace našich myšlenek a naší interpretace.

2.5.4. Chápání ironie, sarkasmu a absurdity z hlediska kognitivní psychologie

V kontextu kognitivního chápání mediálních sdělení a kulturních produktů je důležité také zmínit principy, na kterých je založeno chápání absurdity a ironie v lidském mozku. Sternberg zmiňuje výše uvedenou hypotézu dvojího kódu (Sternberg, 2002, s. 248), podle níž pro reprezentaci informace užíváme nejenom slovní kódy, ale také představy. Tyto se následně organizují do znalostí, které náš mozek určitým způsobem ukládá a pracuje s nimi při pozdějším vybavování a znovuužívání. Výše zmiňované rozdělení mentálních představ na analogové¹²² a symbolické kódy¹²³. Právě proto si je lidský mozek schopen uvědomovat skryté významy určitých objektů na základě jejich podobností s objekty jinými, nebo na základě arbitrárních a dohodnutých charakteristik. Mozek tedy automaticky vytváří vztahy mezi objekty (ať se jedná o náhodné předměty, které si má zkoumaný člověk v krátkém časovém úseku zamapatovat, nebo o absurdní vystavení narativity filmové scény). Pokud jsou tyto vztahy tvořeny na základě cíleného sestavení určitých předmětů nebo symbolů podobným způsobem, který se navíc v podobných situacích opakuje, jak je tomu u sledování televizních pořadů podobného formátu, divák dosahuje nového typu poznání a interpretace, tedy rozeznává ironii, absurditu a sarkasmus.

Nejen dvojí kódování však stojí za chápáním pozměněných objektů, symbolů a situací. Dalším důležitým faktorem je opět výše zmiňovaná mentální rotace, tedy

¹²¹ V případě interpretace obrazových reprezentací v díle Monty Pythonů pak vzniká zvláštní paradox. Gilliam totiž umísťuje obrazy do jiných obrazů, a i když divák rozpozná autora nebo dobu vzniku jednoho obrazu, tato znalost mu nemusí být užitečná v kontextu celého vyznění onoho obrazového sdělení. Podrobnou analýzu provedeme v kapitole 4.

¹²² Analogové kódy jsou „*formy reprezentace znalostí, které uchovávají základní percepční znaky čehokoli, co je prezentováno*“. STERNBERG, Robert J. *Kognitivní psychologie*. Praha: Portál, 2002, s. 248.

¹²³ Symbolické kódy jsou „*formy reprezentace znalostí arbitrárně – náhodným, ale dohodnutým způsobem – volené coby zástupce něčeho jiného, tyto formy se percepčně nepodobají tomu, co je reprezentováno*“. cit. tamtéž, s. 248.

koncept jakéhosi „otáčení“ myšlenek, které se podle Sternberga dá přirovnat k otáčení fyzikálním objektem v prostoru. Sternberg používá příkladu s rozloženou krychlí a její mentální rotací, přičemž dotazovaní lidé jsou schopni při správné představivosti určit, který z obrazců může po složení vytvořit krychli (Sternberg, 2002, s. 259). Na stejném principu potom funguje mentální rotace významů, které divák interpretuje z určitých scén filmu. Těmito významy potom ve své mysli „rotuje“ a zkoumáním jich z různých stran a pohledů je může nacházet také v jiných situacích. Takto divák pochopí ironii, která je v podstatě vyřčením něčeho jiného, než co znamená. Zatímco ironie má být pochopena a interpretována správně (například v přesně opačném smyslu, než v jakém o určité věci vypovídá), sarkasmus označuje kousavou pohrdavou poznámku, která neznámá nic jiného, než co znamenat má. Proces chápání těchto významových anomálií je tedy vysvětlen pomocí skenování představ, jejich upamatování, vybavování a další práce s nimi. Právě na základě těchto principů jsme schopni interpretovat významy skryté v „podivných“ scénkách a animacích Monty Pythonů.

2.5.5. Kognitivní psychologie a film

Na tomto místě stručně shrnu průnik kognitivní psychologie do filmové vědy a její základní mezníky ve vývoji. Do filmu se kognitivní psychologie dostává v 80. a 90. letech a je aplikována na problematiku spojenou s psychologickými aspekty recepce filmového díla. Sdružuje rozličné filmové teoretiky, z nichž každý zkoumá rozmanité aspekty kognitivní psychologie různými metodami. Představitelem první generace kognitivního přístupu k teorii filmu je David Bordwell, který je spolu s Noëlem Carrolllem označován za zakladatele. Klíčovou publikací se pak stává Bordwellova práce *Narration in the Fiction Film* (1985) a kniha *Making Meaning. Inference and Rhetoric in the Interpretation of Cinema* (1985). V této práci se Bordwell zabývá vnímáním, analyzováním a interpretací filmu. Právě při sledování filmu si totiž divák v souladu se svými kognitivními schopnostmi vytváří rekonstrukci fabule ve své mysli.

Druhou zásadní osobností propagující kognitivistický přístup k filmu je Noël Carroll, který se ve svých textech zabývá především diskreditací konvenčních metodologií a kritice vládnoucích paradigmat filmových teorií. Ve své eseji *Mystifying Movies: Fads and Fallacies in Contemporary Film Theory* (1988) kritizoval směry převažující ve filmové teorii. Zmiňuje, že v současné teorii převažuje jakási

kombinace Lacanovy psychoanalýzy, Althusserova marxismu a Barthesovy sémiotiky. Navrhuje proto prosazování racionálních myšlenkových procesů a logických argumentů a popisuje vztah mezi žánry (především hororem) a emocemi.

Ve filmové teorii se potom rozděluje několik směrů, kterými se kognitivní přístupy orientují. Vzhledem k charakteru této práce je pouze zmíním a nebudu se jimi zabývat podrobněji. Jedná se o filozofii filmu, psychologii vnímání filmu, teorii narace a teorii emociální odezvy¹²⁴. Konceptem filozofie filmu je problematika percepce filmových obrazů a jejich vztah k realitě a iluzi. Zabývá se tedy filmovým realismem a tím, do jaké míry je divák schopen vnímat iluzi reality ve filmu a do jaké míry si uvědomuje, že stále sleduje plátno. Zastáncem této teorie je například Kendall Walton.

Psychologie filmu z hlediska kognitivistického zkoumá aspekty percepce filmu z dvou hlavních přístupů – syntetického (Joseph Anderson a Barbara Fisherová-Andersonová) a analytického (Julian Hochberg a Virginie Brooksová). Andersonovi tvrdí, že pro divákovu vnímání se iluze sledovaného filmu stává skutečností, zatímco Hochberg s Brooksovou odmítají přímou percepci a navrhuji konstruktivistickou. Ta umožňuje analyzovat různé etapy percepce postupně.¹²⁵

Teorie narace pohlíží na proces, při kterém je na příběh pohlíženo jako na proces, při kterém recipient ve snaze správně jej interpretovat používá mechanismy vnímání, usuzování, vyvozování a emocí. Pomocí těchto procesů divák rozumí příběhu a emocionálně se na něm podílí.¹²⁶ Zastánci těchto teorií jsou mimo Bordwella také Edward Branigan a další.

Posledním směrem kognitivní psychologie a jejích „odnoží“ ve filmové teorii je teorie emociální odezvy. Orientace teoretiků nejen na myšlení diváka, ale i na jeho cítění, je charakteristická pro polovinu 90. let a teoretiky jako Murray Smith, Eda S. Tana a Torbena Grodala. Jejich pojetí diváka a emocí se mírně liší, zatímco Ed Tan hovoří o pasivním divákovi a filmu jako „stroji na emoce“, Torben Grodal dodává, že konkrétní diváková emoce je vždy adekvátní reakcí ke konkrétnímu filmu.¹²⁷

¹²⁴ MIŠÍKOVÁ, Katarína. *Mysl a příběh ve filmové fikci: O kognitivistických přístupech k teorii filmové narace*. Praha: AMU, 2009. s. 77.

¹²⁵ MIŠÍKOVÁ, 2009, s. 91.

¹²⁶ tamtéž, s. 96.

¹²⁷ tamtéž, s. 102-103.

2.5.6. Závěr

S interpretací obrazů na základě kognitivní psychologie tedy souvisí mnoho faktorů, které je potřeba si uvědomit. Ne každý člověk je schopen přizpůsobit práci s mentálními reprezentacemi a představami tak, aby správně interpretoval určitá mediální sdělení. Jak již bylo řečeno, proces percepce nového objektu, použití imaginativní mentální reprezentace, která tento objekt zařadí do paměti a jakéhosi „katalogu“ našich vzpomínek, myšlenek a představ, kde jej vyhodnotí na základě krátkodobé nebo dlouhodobé paměti, je velmi komplexní. Je dobré si uvědomit také konstruktivní povahu paměti¹²⁸, tedy fakt, že co si přesně nepamatujeme, to si domyslíme na základě dosavadních znalostí. Přitom nelze rozlišit, které prvky představ jsou ty zapamatované a které jsou automaticky vykonstruované. Z větší části je tento proces také automatickým a probíhá tak tedy rychle a nevědomě. Je však také naučitelný, proto je poučený a zkušenější divák bystřejší a odhalí určité zákonitosti nebo skryté významy dříve než divák nepoučený.

Důležitou roli v tomto hraje také divákova inteligence a schopnost propojovat již získané znalosti a vědomosti. Také schopnost odhalit skryté významové roviny, které se především v tvorbě Monty Pythonů objevují téměř všude, je stěžejní. Jinými významovými rovinami mám na mysli specifickou diegézi, ve které Monty Pythoni pracují s pomocí ironie, sarkasmu, nadsázky a dalších prvků. Ty ve správném kontextu vytváří komické situace a bez jejich pochopení je sledování takovýchto pořadů irelevantní.

Je vhodné také upozornit na slabé stránky a terče kritiky kognitivistického přístupu. Těmi jsou především neschopnost vypořádat se s problematikou emocionální odezvy diváka na film, ačkoliv se tato problematika v současnosti dostává do popředí a věnují se jí teoretici Ed Tan¹²⁹, Gregory Currie¹³⁰ a Per Persson¹³¹. Dalším argumentem pro kritiky kognitivní filmové teorie je její absence smyslu pro sociální a ideologické různosti. Kritici jí vyčítají, že ignoruje kulturní a historické aspekty diváků, zatímco právě ty jsou v ostatních filmových teoriích

¹²⁸ STERNBERG, 2002, s. 321.

¹²⁹ *Emotion and the Structure of Narrative Film: Film as an Emotion Machine*, (1996).

¹³⁰ *Image and Mind: Film, Philosophy and Cognitive Science*, (1995).

¹³¹ *Understanding Cinema: Constructivism and Spectator Psychology*, (2001).

považovány za relevantní. Slovy Roberta Stama: „Kognitivisté pracují s diváky bez rasy, genderu a třídy, tiše předpokládají bílého středostavovského heterosexuálního diváka.“¹³²

Kognitivisté však na tuto kritiku odpovídají, pro příklad můžeme uvést nejnovější publikaci Torbena Grodala *Embodied Visions: Evolution, Emotion, Culture and Film* z roku 2009. Zde autor představuje analýzy filmů skrze biokulturalismus a pomocí biologie člověka a kultury hodnotí, jak jsou filmy tvořeny a prožívány. Využívá přitom nejnovější poznatky z oblasti zkoumání lidského mozku a vysvětluje je na jednotlivých vlastnostech estetiky a vytváří univerzální model, který nazývá PECMA¹³³. Tento model podle Grodala vysvětluje pohyb informace a emocí v mozku při sledování filmu. Mimo toto hledisko Grodal v citované studii analyzuje vnímání napříč různými žánry a zabývá se také sociálním a kulturním pozadím diváků, které spolu s dalšími prvky ovlivňují interpretaci filmů.

2.6. Transformace výtvarného obrazu do filmu – teorie Françoise Josta

V této části práce se přesunu ke konkrétní kategorizaci možností využití obrazového díla ve filmu. Charakterizuji teorii Françoise Josta a doplním ji navrženou fúzí Jana Jílka. Text bude pro příklady u každé kategorie ilustrován vybranými snapshoty z konkrétních filmů a tím bude srozumitelnější a názornější. Obrázky, kterými doplňuji text, jsou vybrané záměrně jiné, než jaké cituje Jost s Jílkem. Pro ilustraci budu především používat obrazy z jiných filmů, než z tvorby Monty Pythonů. Jejich seriály a filmy budou podrobně rozebrány v kapitolách 4 a 5.

Francouzský mediální a filmový teoretik François Jost používá při zkoumání vztahu obrazu a filmu pojem „pikto-film“. „*Specifičnost pikto-filmu spočívá v místu, jaké v něm zaujímá výtvarno nebo výtvarné dílo, ať už existující nebo nikoliv.*“¹³⁴ Jost se zabývá procesy, které jsou spojeny se zapojováním klasických obrazů do filmů. Hovoří o transsémiotizaci¹³⁵ a transfiguralitě¹³⁶. Tyto procesy se liší především

¹³² STAM, Robert. *Film Theory: An Introduction*. Malden, MA: Blackwell Publishing, 2005. s. 247.

¹³³ Perception, Emotion, Cognition, Motor Action. (Vnímání, emoce, kognice, motorická akce).

¹³⁴ JOST, Francois: *Pikto-film*. Iluminace, 2003, č. 4, s. 5.

¹³⁵ „Sémiotická transpozice, která hloubí větší či menší rozestup, ve kterém se hroučí koncepce malířství i filmu.“ cit. JOST, s. 6.

hlediskem, z jakého pojmáme zapojení obrazu do filmu. Můžeme tvrdit, že zatímco transsémiotizace se dotýká především sémiotického hlediska, transfiguralita je závislá na diegetickém hledisku. Odpovídá tak na otázky týkající se možných podob a funkcí výtvarného obrazu ve filmu: „*Co se děje s vizuálními vlastnostmi výtvarného obrazu, pokud se objeví v obrazu filmovém?*“ a „*Jakým způsobem ovlivňuje existence výtvarného obrazu uvnitř obrazu filmového zásadní složky filmové narace a diegeze?*“¹³⁷

2.6.1. Transsémiotizace

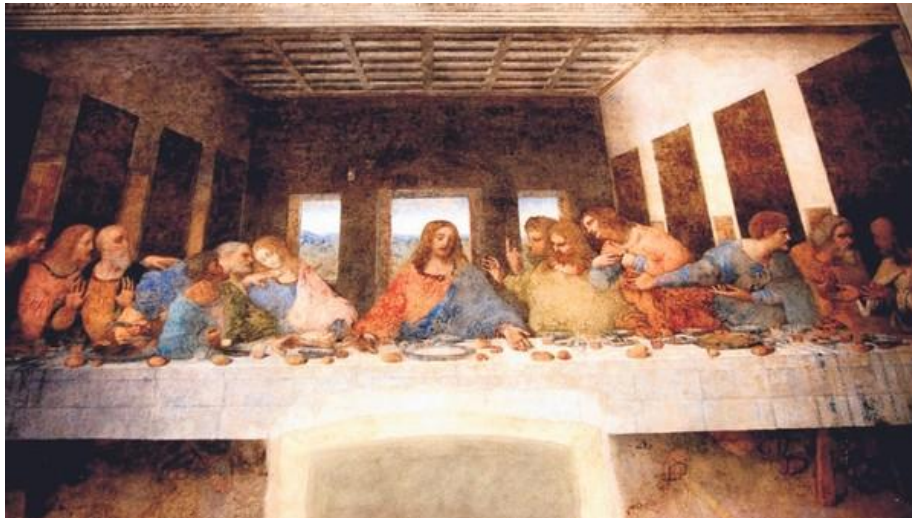
Jost v této tezi pokračuje a hovoří o dvou modech transsémiotizace. Prvním modeem je tedy oživení a rozhýbání reprezentovaného neboli tableau vivant¹³⁸. Obraz je původně chápán jako statická reprezentace a jejím „rozhýbáním“ při zapojení do prostoru a narativity filmu se může dít několika způsoby. Těmi může být animace, nebo herecká akce. Monty Pythoni využívají ve svých filmech a seriálech obojího druhu, kdy herci kopírují postavy na výtvarných obrazech a k nim vytvářejí narativní děj v prostoru a čase filmu. Takovéto transsémiotizace oživují výtvarný obraz a svou příznakou nápodobou symbolických prvků rozšiřují interpretační pole takové filmové scény, kde byla transsémiotizace použita. Termíny kongnitivní psychologie tedy vytváří novou imaginativní mentální reprezentaci¹³⁹. Vizuální řád původního obrazu zůstává zachován a obraz je transsémiotizován podle své kompozice, tématu a pozadí.

¹³⁶ „Studium transformací obrazu a to nejenom ve „vlastním poli“, nýbrž také napříč jejich přesuny do jiných polí.“ cit. JOST, s. 6.

¹³⁷ Stejnými otázkami se také zabývá Jan Jílek ve své diplomové práci *Malba ve filmu*. cit. JÍLEK, s. 77.

¹³⁸ Slovo pochází z francouzštiny a znamená oživlý obraz. Znázorňuje skupinu herců nebo modelů naaranžovanou do podoby určitého obrazu. Postavy nemluví a napodobují tak „ztuhlost“ obrazu nebo sousoší. Tento trend je vyhledáván mnoha fotografy a v 19. století, před vynálezem rádia, filmu a televize, byla často tableaux vivants ztvárňována nahými lidmi jako populární forma erotického pobavení společnosti. S tableau vivant se můžeme setkat například ve filmech Jeana-Luc Godarda, Davida W. Griffitha nebo Bely Tarra, také však v tvorbě Monty Pythonů.

¹³⁹ Pokud tedy známe původní příběh znázornění na transsémiotizovaném obrazu, můžeme odhadovat následné pokračování nebo symboliku v postavách a příběhu.



Leonardo da Vinci, *Poslední večeře*, 15.st.



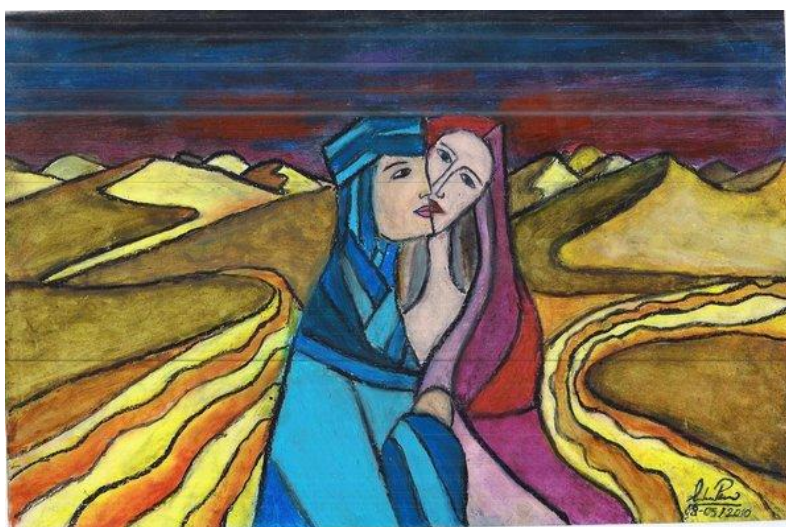
Battlestar Galactica, upoutávka ke 4. sérii seriálu.

Na příkladech uvedených obrazů Leonardovy *Poslední večeře* a upoutávky ke 4. sérii seriálu *Battlestar Galactica* můžeme vidět klasické použití tableau vivant. Vizuální řád *Poslední večeře* zůstává zachován, statické postavy z původního obrazu jsou však nahrazeny postavami ze seriálu. Na základě transsémiotizace divák pochopí naznačení děje následujících dílů, ve kterých pravděpodobně půjde o zradu, obviňování a obětování se, jak tomu bylo v pozadí da Vinciho obrazu.

Druhým modem transsémiotizace je podle Josta „*zpochybnění výtvarného dispozitivu množováním hledisek, pohybem kamery, montáží*“¹⁴⁰, kdy výtvarný obraz zabírá celé plátno. Výtvarný obraz a jeho kompozice jsou v tomto případě pouze

¹⁴⁰ JOST, 2003, s. 9.

východiskem pro druhý modus transsémiotizace, který je spojený s rozkládáním výchozího obrazu na jednotlivé prvky. Tyto prvky mohou být vizuální nebo motivové a nahrávají tak filmovému umění, které může být charakterizováno jako především to, které pomocí určitých motivů a vizuálních prvků vystavuje svůj příběh. Druhý modus je tedy charakterizován dynamikou, se kterou může být pracováno za pomoci kamery, stříhu, velikosti záběru nebo hlediskem. Pokud totiž výtvarný obraz narušuje celou diegezi filmu tím, že vyplní celý obraz filmový, dynamizuje tím výchozí výtvarný obraz, který může být chápán jinak, v konextu příběhu. Zároveň tak však narušuje vztah mezi figurou a pozadím.



Obraz z filmu *Chaotická Ana* (*Caótica Ana*, Julio Medem, Španělsko, 2007).

Obraz je dílem hlavní hrdinky Any a znázorňuje konflikt z jejího minulého života. Jeho vyplněním celého filmového plátna a prohlížením je věnováno několik minut filmu, tímto postupem je tedy narušena plynulá narativita příběhu a celková diegeze je zpochybněna. Výtvarný obraz je zároveň použitím filmové kamery dynamizován a je obtížnější jej „přečíst“ v pohybu.

Tyto dvě možnosti transsémiotizace jsou velmi běžnými způsoby práce s obrazem ve filmu. Následující Jostem jmenované typy transfigurality jsou využitím téměř klasickým, objevujícím se ve většině filmů jako doplnění mizanscény.

2.6.2. Transfiguralita

Jost opět rozděluje transfiguralitu na dva typy. První typ je charakterizován tím, že „výtvarné dílo má stejnou funkci, kterou rétorika připisuje názornému líčení“¹⁴¹ a výtvarný obraz může být předmětem dekorace. Výtvarné dílo, jež je pro potřeby filmu transfigurováno do filmového obrazu, se objevuje jako kulisa nebo jako pouhý předmět ve výstavbě mizanscény a neovlivňuje naraci filmu. Je nepříznakový, nenarušuje děj, do scény zapadá a neupozorňuje na sebe. Tento typ transfigurality v tvorbě Monty Pythonů nalézt můžeme, avšak většina scének i animací je schválně konstruována tak, aby byl každý detail (tedy i obraz na stěně, který zdánlivě nemá nic společného s dějem) precizně vypointován do určitého významu, jak uvidíme v 5. kapitole u jejich analýzy.



Obraz z filmu *Snílci* (*The Dreamers*, Bernardo Bertolucci, Francie/Velká Británie/Itálie, 2003)

Obrazy nejsou v této scéně důležité, hrdinové kolem nich pouze probíhají v Louvru ve snaze napodobit scénu z Godardova filmu *Banda pro sebe* (*Bande à part*, Jean-Luc Godard, Francie, 1964). Tvoří tedy pouhé doplnění mizanscény, dekoraci a pomocí nich chápeme, že se děj odehrává v muzeu. Záběr je však rychlý a dynamický, proto divák není schopen rozlišit autory jednotlivých obrazů, případně je nějakým způsobem „čist“.

Druhý typ transfigurace dle Josta předpokládá, že je výtvarný obraz jakožto předmět zapojen do světa postav a příběhu ve filmu, tedy že „výtvarný obraz hraje roli ve vytváření, struktuře či organizaci vyprávění.“¹⁴² Obraz je tedy zapojen do diegeze a transfigurace probíhá několika způsoby, přičemž platí, že obraz již není,

¹⁴¹ JOST, 2003, s. 9.

¹⁴² JOST, 2003, s. 9.

oproti prvnímu typu, nepříznakovou součástí dekorace filmové mizanscény. Scén a filmů s takovýmto využitím transfiguralizace jsou stovky a divák díky tomuto prvku ve filmu může odušit režisérovo zaujetí ve výtvarném umění. Tento typ transfigurace může také odhalit sociální status hrdinů a další prvky z diegéze příběhu, které nemusely být odhaleny dříve.

Jeho variací potom může být zapojení obrazu do filmového prostoru, což je náročnější na percepci. Divák potom musí zvážit dvojí perspektivu, která se najednou v záběru objevuje, a jsou tak vytvářeny dvě rozdílné hloubky prostoru. Ty kladou vysoké nároky na percepci, z hlediska primární kognice může divák potřebovat více času na „přečtení“ obrazu. V tomto okamžiku však přichází teorie vnímání, které tvrdí, že se při obdobných situacích snaží „*percepční mechanismy vnímat objekty v co nejjednodušší, nejstabilnější a nejsouvislejší formě*“¹⁴³.



Obraz objevující se ve filmu *Lovci hlav*, (*Hodejegerne*, Morten Tyldum, Norsko/Dánsko/Německo, 2011)

Tento snapshot pochází z pracovního pohovoru dvou hlavních postav, kdy se jeden z nich ptá druhého, na kolik si cení obraz na stěně (jehož autorem je Julian Opie, jedná se o kombinaci jednotlivých maleb pózujících žen, 21. st.) a na kolik si cení svou pověst. Obraz je tedy nejen ve středu divákovy pozornosti, ale zásadně ovlivní i následné směřování filmu a jeho celkový význam. Ten je soustředěn na zloděje a pašeráky drahých obrazů, kteří si tímto zvyšují svou společenskou prestiž.

¹⁴³ JÍLEK, 2008, s. 80.

2.6.3. Shrnutí Jostovy teorie

Výtvarný obraz objevující se v jakékoliv podobě v obraze filmovém je tedy slovy Josta transformován, transsémiotizován a transfigurován a slovy Benjamina¹⁴⁴ reprodukován a jeho aura je ztracena. Také jeho percepce je z hlediska filmu jiná. Tím, že se výtvarný obraz ocitá ve filmu, tedy v médiu, jenž funguje na principech stírání a ří-efektu, je podřízen omezené stopáži filmu, střihu, kameře a jejím pohybům a velikosti záběrů, může být výsledný efekt rušivý nebo matoucí pro diváka.

Systémem dvojího rámování, kdy je divák schopen vnímat rám filmového záběru, ale zároveň rám výtvarného obrazu ve filmovém záběru obsaženém, může docházet ke zmatení, avšak díky percepční adaptabilitě je po určité době toto rámování vnímáno jako norma.

Jost tedy popisuje pouze uvedené typy použití výtvarného obrazu ve filmu. Jílek je potom ve své diplomové práci upřesňuje a doplňuje o několik dalších kategorií. Těmi jsou například zachycení procesu tvorby obrazu (u něhož je důležitý vyvíjející se vztah mezi malířem a modelem, případně malířem a obrazem), nebo inspirace scény ve filmu nějakým obrazem, jeho stylem, atmosférou nebo charakteristickými prvky. Jílkovu teorii detailněji rozvedu při konkrétních analýzách.

Kombinace těchto dvou teorií umožňuje pevné teoretické zázemí k přímým analýzám vybraných epizod *Monty Pythonova Létajícího cirkusu* a vybraných filmů stejných tvůrců. Praktickou aplikací těchto teorií tak ověřím jejich platnost. Nejprve však považuji za nutné věnovat následující kapitole již zmiňovanému konceptu Waltera Benjamina, který se zabývá obrazem ve věku jeho technické reprodukovatelnosti. Tato problematika je důležitá z hlediska absolutního ničení aury (někdy i její fyzické destrukce) ve všech dílech Pythonů, jak popíšu níže.

2.7. Technická reprodukovatelnost a aura – Walter Benjamin

Z hlediska toho, jak Gilliam a také ostatní Monty Pythoni pracují s výtvarnými díly, je potřeba upozornit na teorii Waltera Benjamina, jenž se zabývá technickou reprodukovatelností uměleckého díla. Benjamin hovoří o tom, že umělecké dílo bylo reprodukovatelné a reprodukováno vždy, zmiňuje, že nápodoby byly tvořeny za

¹⁴⁴ Benjaminova teorie je podrobně rozepsána v následující kapitole 2.7.

účelem procvičování techniky žáků, ale také proto, aby se umělecká díla rozšířila k dispozici více uživatelům.

Co je však důležité pro tuto práci, je technická reprodukovatelnost, která představuje nový mezník ve výtvarném umění a v současnosti dosahuje vyšší intenzity, než kdykoliv dříve. Právě ta díky svému konceptu zcela vyhovuje potřebám využití obrazů v seriálech a filmech Monty Pythonů. Obrazy a fotografie jsou v nich používány mnoha způsoby, z nichž konkrétně animace jsou tvořeny právě na principu „znehodnocování“ starých klasických výtvarných děl vystřihováním, slepováním jejich částí a vytvářením nových významů. Takto upravené obrazy a jejich významy jsou však příslovečnými „zabijáky“ aur, jež se takovýmto zacházením ztrácejí.

V tomto kontextu budu často užívat slovo aura, které zavádí do problematiky právě Benjamin a proto je důležité si jej definovat. Benjamin používá metafyzického přirovnání k letnímu polední. *„Je to zvláštní předivo z prostoru a času: jednorázový projev dálky, ať už je jakkoli blízko. Kdo za letního poledne poklidně pozoruje horský hřeben na obzoru nebo větev, která naň vrhá stín, vdechuje auru těchto hor, této větve.“*¹⁴⁵ Aura je tedy jakýsi magický opar, kterým disponuje pouze originální výtvarné dílo.

Prvním mezníkem technické reprodukovatelnosti v historii byl vynález dřevorytu, díky kterému se stala grafika reprodukovatelnou ještě dříve, než se díky tisku začalo reprodukovat písmo.¹⁴⁶ V průběhu středověku se potom přidává mědirytina a lept, na počátku devatenáctého století pak litografie. Později přichází reprodukce zvuku a *„technická reprodukce tím dosahuje úrovně, na níž nejenže učinila svým objektem celek zděděných uměleckých děl, jejichž působení tak podrobila hlubokým změnám, ale na níž si také vydobyla svébytné místo mezi uměleckými postupy.“*¹⁴⁷

Benjamin hovoří o jakési jedinečné existenci uměleckého díla na místě, kde se nachází. Používá pojem pravdivost, která se podle něj *„vzpírá technické – a přirozeně nejen technické – reprodukovatelnosti.“*¹⁴⁸ Pravdivost je pak vlastnost, které může dostát umělecké dílo pouze ve své ryzí a originální podobě, na určitém místě a v jistou dobu. Reprodukování potom porušuje jeho Zde a Nyní, jak tyto

¹⁴⁵ tamtéž, s. 304.

¹⁴⁶ BENJAMIN, Walter. *Výbor z díla. I, Literárněvědné studie*. Praha: Oikoymenh, 2009. s. 301.

¹⁴⁷ tamtéž, s. 301.

¹⁴⁸ tamtéž, s. 302.

kategorie Benjamin nazývá¹⁴⁹. Zmnožováním totiž dochází k masovému výskytu určitého produktu, ale také jeho určité aktualizaci. Pokud vezmeme v potaz nějaký konkrétní obraz umístěný v konkrétním muzeu, pouze jeho reprodukce jej může vnést do podvědomí více lidí a více lidí se s ním tak může setkat. Jedině tak se potom stane známým a jeho tvůrce slavným. Nelze však jednoznačně tvrdit, že Gilliam a Monty Pythoni používají výstřižky z různých obrazů za účelem vzdělávání svých diváků a jejich systematickým obeznamováním s dějinami výtvarného umění. Využívají obrazů ve filmu z hlediska ozvláštnění a aktivizace děje.

Benjamin ve své stati hovoří také o obrazech ve filmovém umění. Hovoří přímo o „*likvidaci hodnoty v tradičním kulturním dědictví*“,¹⁵⁰ a to právě díky filmu. Film totiž tím, že zaznamená všechny velké mýty, obrazy a malíře, je vlastně nechtěně likviduje odstraňováním jejich aury.

Dále upozorňuje na úpadek aury způsobený intenzitou masových médií a neustálým přibližováním a kopírováním všeho. Uvědomíme-li si všechny deníky, časopisy, nebo internetové články ilustrované jakýmkoli obrazy, mnohdy stejnými, použitými v několika odlišných člancích, porozumíme určité úzkosti, kterou se Benjamin snaží popsat. Dříve vznikala umělecká díla pro služby magické, náboženské nebo rituální. Od uctívání krásy až po vznik fotografie, která absolutně změnila přístup k dostupnosti obrazů a jejich rychlému zpracování. „*Reprodukované umělecké dílo je ve stále větší míře reprodukcí uměleckého díla, jež je k reprodukovatelnosti určeno. Například z fotografické desky lze udělat množství snímků; otázka který z nich je pravý, nedává smysl.*“¹⁵¹

Když Benjamin hovoří přímo o filmu, tvrdí, že se na jeho reprodukovatelnosti zakládá celková technika jeho výroby (Benjamin, s. 305). U fotografie pak vidí auru pouze u portrétů, kvůli zachycení prchavosti výrazů lidského obličeje (tamtéž, s. 307).

Vynálezem fotografie se vůbec změnil charakter umění. Využitím pohybujících se obrázků jsme se dostali do úplně nové éry a Benjamin se pozastavuje také nad tím, v jakém z prvků filmu vlastně spočívá ono umění. Tvrdí, že snímání ve studiu v podstatě ani není uměním, protože je to reprodukování již reprodukováného – tedy představení, které sehrávají herci. „*Ve filmu spočívá umělecké dílo v montáži, v níž je každá jednotlivá část reprodukcí děje, který není uměleckým dílem ani sám o sobě,*

¹⁴⁹ tamtéž, s. 301.

¹⁵⁰ tamtéž, s. 303.

¹⁵¹ tamtéž, s. 305.

ani když je nafilmovaný.¹⁵² Filmový herec totiž reprodukuje nějaké chování před aparáty, které jej snímají a reprodukují toto chování ještě jednou. Benjamin dokonce zmiňuje pocit cizosti¹⁵³, který provází herce při aparaturou a připodobňuje ho k pocitu, jaký člověk podle něj zakouší před svým obrazem v zrcadle. Přenosnost pocitu je potom stěžejním prvkem filmového herectví a reprodukování filmových obrazů. A při každém dalším sledování filmu jsou hercovo chování a pocity reprodukovány znovu a znovu, znovu vnímány a znovu interpretovány.

Tato práce však není zaměřena na filmové herectví, ale přímo na využití obrazu ve filmu. Podle východisek Benjaminovy teorie zatím je možné potvrdit, že opětovným používáním výtvarných děl do koláží ruší Gilliam auru klasického díla. Je možné také podotknout, že tím, že tyto koláže natáčí, tedy je technicky reprodukuje, ničí auru přímo dvojnásobem. Je však nasnadě otázka, zdali Gilliam svou tvorbou nevytváří novou auru, vytvořením nových obrazců ze „starého materiálu“ a následným promítáním? Benjamin tvrdí: *„Rozhodující okolnost je přitom tato: nikde jinde než v kině nejsou reakce jedince, jejichž suma vytváří masivní reakci publika, již předem natolik podmíněny tím, že bezprostředně zmasoví; a nakolik se projevují, procházejí kontrolou. Malba vždy vznášela požadavek, aby se na ni díval pouze jeden člověk nebo jen několik jedinců. Simultánní pozorování obrazů velkým publikem (...) je raným symptomem krize malířství, kterou v žádném případě nevyvolala fotografie, nýbrž relativně nezávisle na ní to, že si umělecké dílo činilo nárok na masu.“*¹⁵⁴ Dále pokračuje tvrzením, že ve filmu se herec (potažmo obraz) musí vědomě zřít své aury, neboť ta je svázána s jeho Zde a Nyní a nelze ji reprodukovat.

Zajímavé je přirovnat si kameramana k malíři a jejich tvorbu pak vystavit kritice reprodukování. *„Malířův obraz je totální, obraz kameramana je mnohonásobně roztržštěný a jeho díly se slučují podle nového zákona.“*¹⁵⁵ Když divák vnímá film, ve kterém jsou použity klasické obrazy, vnímá jej celistvě a auru klasických výtvarných děl nebo fotografií si uvědomuje spíše v narativním kontextu příběhu. Uvědomíme si prchavý moment, kdy je ve filmu použit určitý obraz a rozumíme mu díky způsobu snímání kamer, charakteristice záběru, zvětšením nebo zmenšením předmětu v záběru. Pomocí těchto mechanismů filmového umění a pomocí fyziologického

¹⁵² tamtéž, s. 310.

¹⁵³ tamtéž, s. 312.

¹⁵⁴ tamtéž, s. 319.

¹⁵⁵ tamtéž, s. 318.

vnímání pak můžeme porozumět filmu a vytvořit si psychický pocit nebo duševní stav, který nás bude provázet až do konce filmu. Benjamin v tomto kontextu hovoří mimo jiné také o psychoanalýze, již je důležité brát v potaz, jelikož vede naše optické nevědomí (Benjamin, 2009, s. 319).

Podobně jako Gilliam využívá obrazy a deformuje je do jiných, svérázných narativních celků, Benjamin hovoří o dadaismu, který zneuctíval materiály uměleckých děl, aby z nich vytvářel nové formy. *„Jejich básně jsou „slovní salát“, obsahují obscénní výkřiky a všemožný jazykový odpad, které si lze jen představit. Totéž platí o jejich obrazech, na které připevňovali knoflíky či jízdanky. Podobnými prostředky bezohledně ničili auru svých výtvorů, jimž pomocí výrobních prostředků vypalovali cejch reprodukce.“*¹⁵⁶

Dadaisté však tvořili s jediným účelem, tedy vyvolat veřejné pohoršení, nekladli si za cíl udržovat aury nebo uctívat nedotknutelnost uměleckých děl. Na stejném principu v podstatě pracují i Monty Pythoni. V souladu s Benjaminskem tedy můžeme tvrdit, že využití obrazu ve filmu je v podstatě jeho znehodnocením, protože malované obrazy jsou vytvářeny k důslednému a detailnímu studiu diváka.

V galeriích je možno stát nad obrazy několik hodin a oddávat se proudu asociací, které v něm vyvolávají. U filmového záběru je to však zcela jinak, slovy Benjamina: *„Před filmovým obrazem to nejde. Sotva se na něho (divák) zadíval, už se proměnil. Nelze jej fixovat ani jako obraz, ani jako skutečnost.“*¹⁵⁷ Proud divákových asociací je tedy narušován rychlým přerušováním obrazů a charakteristickým účinkem filmu.

2.7.1. Shrnutí Benjaminovy teze

Na závěr této kapitoly stručně zjednoduším a shrnu Benjaminovy základní teze. Film je svou podstatou zábavou pro masy, které nevyžadují hluboké soustředění, ale rychlou zábavu. Zatímco divák výtvarného obrazu se do něj noří a přijímá jej jako součást sama sebe, filmový divák hledá nejpřístupnější zábavu. Film tedy dělá diváka línějšího, protože jeho role v podstatě nevyžaduje pozornost, a i

¹⁵⁶ tamtéž, s. 321.

¹⁵⁷ tamtéž, s. 322.

když se pozornost dostaví, je rychlým střídáním záběrů okamžitě přerušena a rozptýlena.

Monty Pythoni ve svých seriálech a filmech záměrně pracují s aurou, kterou Benjamin vytyčuje. Tuto auru potom záměrně rozbíjí podobnými postupy, na jakých pracuje výše zmíněný dadaismus. Do klasických obrazů a fotografií stříhají, narušují jejich kompozice a záměrně spojují nespojitelné, to vše s cílem dosažení humorné scény nebo doplnění hraného děje jednotlivých skečů.

Otázkou k zamyšlení může zůstat fakt, že jednotlivé obrázky, se kterými Gilliam pracuje při výrobě animací, nejsou těmi originály konkrétních klasických výtvarných děl, které by podle Benjaminu měly oplývat onou jedinečnou aurou. Pokud již tedy pracuje s obrazy „bez aury“, vytvářením nových koláží pomocí jejich určitých částí je o jejich auru již více nepřipravuje. Jejich citováním a znovupoužíváním je však určitým způsobem aktualizuje a zároveň tak potvrzuje jejich kulturní status. Právě tato teze se zdá být nejplatnější v daném kontextu, protože onen status klasických výtvarných děl je v současnosti zcela narušen jejich reprodukováním (právě tak, jak na to upozorňují a jak s nimi pracují Monty Pythoni). O to více jsou však v současnosti ceněna originální díla, která dosahují nesmírných cen a v kontextu naší kultury fungují jako znaky prestiže.

3. Monty Pythoni, jejich tvorba a význam

Tato práce je primárně zaměřena na použití obrazů v díle umělecké skupiny Monty Pythonů, a proto považuji za nezbytné stručně charakterizovat jejich tvorbu a význam. Skupina Monty Pythonů, kterou tvořili Graham Chapman, John Cleese, Terry Gilliam, Eric Idle, Terry Jones a Michael Palin, patří k britské tradici zábavných pořadů. Jejich pořad *Monty Python's Flying Circus*¹⁵⁸ byl poprvé vysílán na BBC 5. října roku 1969. Seriál se díky své úspěšnosti dočkal druhé, třetí a čtvrté série. Ta byla ukončena 5. prosince 1974. Celkem 45 epizod *Létajícího cirkusu* bylo vysíláno bez předem dohodnutého formátu nebo stylu, což bylo pro konzervativní BBC velmi neobvyklé a také podstatně riskantní. Pythoni v průběhu všech sérií experimentovali s diváky i s tím, co vše si v televizním vysílání mohou dovolit. Jejich technikou byly různorodé skeče inspirované proudem vědomí¹⁵⁹.

Skeče se dotýkaly širokého spektra témat, od klasických, jako je medicína, právo, politika, psychologie, literatura, jazyky, filmy, televize, až po kontroverzní témata jako sexualitu, prostituci, návykové látky, moderní společnost a některá tabu tehdejší doby. V poslední sérii byly scénky o polovinu kratší, protože podle svých slov, měli pocit, že se opakují¹⁶⁰. Identitu scének točených Monty Pythony udávalo podobné kulturní pozadí a při kombinaci jejich hereckého talentu a animací Terryho Gilliama tak vzniknul svérázný pořad, který dosud neměl na televizních obrazovkách obdoby. Po jejich zániku se *Létajícím cirkusem* přímo inspirovala americká televizní společnost NBC se svým úspěšným pořadem *Saturday Night Live*, který je vysílán od roku 1975 dodnes.

Monty Pythoni se po zrušení seriálu *Létající cirkus* věnovali také filmové tvorbě, která navazovala na styl, který si sami definovali v tvorbě předchozí. Vzniklo tak několik filmů, z nejznámějších zmíníme například *Monty Python a Svatý Grál* (1975), *Život Briana* (1979), *Monty Pythonův smysl života* (1983) a další. Celková filmografie bude uvedena na konci práce.

¹⁵⁸ Na českých obrazovkách byl vysílán pod českým názvem *Monty Pythonův létající cirkus*.

¹⁵⁹ LANDY, Marcia. *Monty Python's Flying Circus*. Detroit: Wayne State University Press, 2005, s. 4.

¹⁶⁰ „Když někdo udělal skeč, mohl jsem říct: „Tohle je skeč z první série, zkombinovaný s tím ze druhé série.“ Jakmile začnete rozpoznávat své vlastní skeče, řekli jsme si, proč bychom v tom měli pokračovat?“ John Cleese, LANDY, M., 2005, s. 5. (Pozn. John Cleese se ve čtvrté sérii od skupiny oddělil.)

Tolik typické experimentování s formou a komediální záměr celé tvorby se staly charakteristickým pro Pythony a lehce identifikovatelnými pro diváky. Vzhledem k faktu, že si ve svých scénkách také hráli, byli nejen slavní jako scénáristé, režiséři a animátoři, ale také diváky rozpoznatelní jako zástupci běžného lidu z některých scének. Především tam, kde hráli běžné občany s různými přízvuky a zvyky, se kterými bylo pro diváky jednoduché identifikovat se. Často se také objevovali jako doktoři, policisté, vědci, drvoštěpové, vojáci, děti, ale i mentálně narušení jedinci, hlupáci, nebo přímo blázni s destruktivními tendencemi. Proslulým se také stalo jejich záměrné měnění genderu do některých scének, kdy se převlékali za ženy, měnili si hlasy, to vše jen z důvodu humoru, nadsázky a ironie. Všechny pečlivě sestavené kostýmy se taktéž staly jedním z tradičních prvků tvorby Monty Pythonů.

Monty Pythoni celou svou tvorbu naráželi na přísná omezení BBC týkající se morálních a etických kodexů a mnoho svých scének museli přepisovat, případně cenzurovat. I přesto se v dílech *Létajícího cirkusu* objeví bezpočet nahých těl, „nemístných“, dnes již jistě problematičtějších, rasistických vtipů a „pohoršujících scén“. V jednom z dílů se dokonce objevila falešná *Omluva za násilí a nahotu*, kterou namluvil Eric Idle a informoval v ní diváky o následujícím: „*BBC oznamuje, že následující scéna není vhodná pro rodinné sledování. Obsahuje totiž násilné scény, sekání lidských rukou a nohou... Také obsahuje nahé ženy s povislými ňadry a také, v jednom momentu, uvidíte několik zadnic a ještě něco, a my přísaháme, že to uvidíte všechno... Kvůli nevhodnosti scény ji však BBC nahradí jinou scénou, a to opakováním Zahradnického klubu z roku 1958.*“¹⁶¹

3.1. Tvůrce animací Terry Gilliam

Vzhledem k zaměření této práce nebudu charakterizovat všechny členy Monty Pythonů. Práce je zaměřená na jejich práci s obrazem, na využití klasického výtvarného díla v díle filmovém, proto je podle mého názoru důležité představit autora animací, jež se v jejich tvorbě objevují, Terryho Gilliama.

Gilliam, narozen 22. listopadu 1940, je jediným Američanem mezi ostatními členy, kteří pochází z Velké Británie. Animátor s diplomem z politologie a se zájmem o fyziku a historii pracoval před Monty Pythony jako ilustrátor na volné noze pro

¹⁶¹ LANDY, 2005, s. 48.

různé časopisy. Svou kariéru začal v New Yorku v časopisu *Mad*, později v magazínu *Help!* Gilliam hodně cestoval po Evropě a brzy se přestěhoval do Los Angeles, kde ilustroval dětské knihy a mimo jiné také pracoval jako umělecký ředitel reklamní agentury (Johnson, 1989, s. 228). V roce 1967 se přestěhoval do Londýna, kde začal opět na volné noze ilustrovat *The Sunday Times Magazine* a jiné časopisy.

BBC jej představil John Cleese a Gilliam se tak stal zapamatovatelným autorem animací, které se ve skečích Monty Pythonů objevovaly a doplňovaly nebo posunovaly jejich význam. Své skeče poprvé uplatnil v seriálu pro děti *Do Not Adjust Your Set*, pro který udělal své první animace jako podporu pro záludný a nejasný scénář. Animace zaujaly ostatní členy zatím neexistujících Monty Pythonů a vznikl tak zcela nový projekt, který se brzy stal legendárním.

Animace Terryho Gilliana jsou založeny na zdánlivě jednoduchém principu vystřihování a spojování již existujících částí obrázků s jinými. Jak zmiňuje Marcia Landy: „*Jeho animace nebyly pouhým posílením nebo komentářem ke skečům, ale sloužily spíše k vytvoření fantastického, nelogického a surreálního světa, který charakterizoval komixový svět Pythonů*“¹⁶². Po svém působení jako jeden z Pythonů se dal Gilliam na sólovou režisérskou dráhu, přičemž pokračoval v práci se svou obrazovou fantazií. Ta se projevila například ve filmech *Žvahlav* (1977), *Zloději času* (1981), *Brazil* (1985), *Dobrodružství Barona Prášila* (1988), *Král rybář* (1991), *12 opic* (1995), *Strach a hnus v Las Vegas* (1998) a v dalších¹⁶³.

3.2. Inspirace a východiska tvorby MP

3.2.1. Formát scének a humor

Formát Monty Pythonova Létajícího cirkusu měl již před svým vznikem nepřímé předky v podobě vystoupení v music halls a v kinech v Británii (Landy, 2005, s. 30). Seriál v podstatě spoléhal na zavedený formát britské komedie se svými charakteristickými prvky, dovedl jej však až na úplnou hranici. „*Pythoni nebyli polemici, nebo patrioti. Většinou nepředváděli přímou politickou satiru. Terčem jejich humoru byly různé vrstvy společnosti, z různých tříd a různých politických názorů,*

¹⁶² LANDY, 2005, s. 13.

¹⁶³ Úplná filmografie Monty Pythonů je uvedena na konci práce.

*ačkoliv jejich nejdůležitějším předmětem zájmu byli především lidé se středoškolským vzděláním ze středních vrstev.*¹⁶⁴

Jejich komedie a styl humoru byl zaměřen na domácí život, práci, volný čas, politiku, vzdělání, umění, náboženství, sex a další prvky z obyčejného života. Ačkoliv se nevyhýbali náročnějším tématům¹⁶⁵, byla ironie Pythonů mířena spíše na kritiku tradičních kulturních hodnot, přičemž bylo důležité upozorňovat na detaily a drammatizovat dominantní vládnoucí systémy především jejich konfrontací s existující společností skrze televizní vysílání.

Landy upozorňuje na to, že *Létající cirkus* nebyl typem seriálu, jako například *Upstairs Downstairs*¹⁶⁶, nebyla to show různorodosti, ve které různí lidé předváděli různé scénky, přičemž se příležitostně objevila celebrita jako speciální host, ať už ve scénkách nebo v podobě hudebního doprovodu¹⁶⁷. Jednotlivé díly a témata sice byly satirické, ale Pythoni se satirou pracovali poněkud odlišně, jak uvádí Landy: *„Byli totiž více zaujati pravdou, tou, kterou praví satirici tak nenávidí.*“¹⁶⁸ Určité předdefinování satiry, jejíž použití nebylo pouhým novým, kritickým náhledem na dané téma, je pro Pythony typické. Jakoby vzali všechny své znalosti a přetvořili je do úplné opozice, takže divák vůbec netuší, jak se jednotlivé charaktery vyvinou.

Landy upozorňuje na dva typy satiry¹⁶⁹, které Pythoni používali. Prvním typem je potom humor, nalezený v absurdní, „vyfantazírované“ grotesce. Groteskním charakterem postav a situací, které Pythoni tvoří, totiž upozorňují na současné problémy, ne však káravým tónem, ale absurdním stylem, který je mnohdy mnohem efektivnější. *„Lidé jsou v podstatě zredukováni na automatické, egocentrické objekty, existující zcela mimo zákony světa, jsou stavěni do bizarních situací, mají fyzické a psychické deviace a podivné chování.*“¹⁷⁰ Druhým typem satiry jsou tzv. „objekty útoku“¹⁷¹, kdy Pythoni útočí v podstatě proti všemu, co „stojí za řeč“. Tento jev komentoval Eric Idle v jednom z rozhovorů: *„Komedie musí být útočná, musí napadat věci, které se kolem nás dějí. Monty Pythoni byli nepolitičtí a velmi antiautoritativní. V době, kdy jsme natáčeli, se stejně nedala žádná politická strana brát vážně. Proto*

¹⁶⁴ LANDY, 2005, s. 30.

¹⁶⁵ Landy na tomto místě uvádí několik příkladů v dramatu a literatuře (Shakespeare, Dickens), filmech (Hitchcock, Kubrick), filozofii (Kierkegaard) apod.

¹⁶⁶ Britský seriál režirovaný Herbertem Wisem a Simonem Langtonem, vycházející od roku 1971 do 1975.

¹⁶⁷ Právě tento formát je do současnosti dodržován již zmiňovaným *Saturday Night Live*.

¹⁶⁸ LANDY, 2005, s. 31.

¹⁶⁹ Tyto typy rozlišuje také Northrop Frye.

¹⁷⁰ LANDY, 2005, s. 32.

¹⁷¹ tamtéž, s. 32.

*jsme se soustředili na útoky proti autoritám, které určují směr této země: na učitele, policii, soudce, matky, královskou rodinu, politiky, armádu a i na ty, kteří vedli BBC. To samozřejmě vzbuzovalo rozruch mezi střední třídou.*¹⁷²

Na základě humoru a formátu, který Pythoni používali, začali být veřejností a kritiky označováni za „anarchisty“ a „surrealisty“. Anarchistické tendence můžeme vyzorovat v určité „neposlušnosti“, která se týkala sociálních konvencí, Pythoni hovořili o tom, o čem si nikdo jiný hovořit v televizi nedovolil. Také věčné převlékání se za ženy, neboli cross-dressing, tedy záměrné měnění genderu (Landy, 2005, s. 32) a v těchto scénkách zobrazená latentní sexualita postav, mnohdy hraničí s fetišismem, perverznostmi (např. již zmíněným kanibalismem) a animálností. Právě tato karnevalovost, kterou Pythoni často využívali, se objevovala již v předchozích anglických filmech. Landy uvádí několik příkladů. V sérii *Carry On*¹⁷³ (produkované od r. 1950 do 1970) můžeme identifikovat stejné principy, jakých využívají Pythoni, tedy skupina herců, kteří pomocí tzv. slapstick komedie a krátkých scének satiricky upozorňují na nedostatky britské společnosti. Využívali podobných témat (armáda, lékařství, dějiny, patriotismus, sport) a proměňovali charakter scének v mnoho žánrů, od velkolepých historických eposů, přes melodramata z doktorského prostředí až po dobovatelské scénky (Landy, s. 33).

Landy uvádí, že také umělci za *Carry On* byli napadáni kritiky a cenzurou za obdobné prvky v jejich tvorbě, jako Monty Pythoni. Společná byla nejen témata kritiky, ale také precizně vypočítané gagy, nesouvislé scénky a časté obracení se k publiku. Právě přímý pohled do kamery a promluva, kterou postava vede jakoby k divákovi, upozorňuje na absurditu všech předváděných scének a filmu, potažmo televize, obecně. Ty totiž, slovy některých mediálních teoretiků, předstírají, že jsou něčím realistickým, vstupujícím do našich životů skrze televizní obrazovky a přitom vytvářejících vlastní mediální realitu, která s tou naší nemá příliš mnoho společného¹⁷⁴.

Dalším pořadem, který inspiroval Pythony při tvorbě *Létajícího cirkusu*, byl rádiový pořad z BBC *The Goon Show*¹⁷⁵ (vysílán od roku 1951 do 1960). Také jejich tvorba byla popisována jako „*anarchistický mix postav s nesmyslnými charaktery, hra*

¹⁷² tamtéž, s. 32.

¹⁷³ *Carry On* vytvářela a hrála, obdobně jako *Létající cirkus*, skupina herců: Charles Hawtry, John Sims, Kenneth Williams, Sid James and Hattie Jacques. viz. LANDY, 2005, s. 33.

¹⁷⁴ Vztahu Monty Pythonů a soudobých mediálních teorií věnujeme jen krátce pro orientaci následující kapitole 3.2.2.

¹⁷⁵ Za jeho vznikem stáli Spike Milligan, Harry Secombe a Peter Sellers.

se slovy a s podivnými zvukovými efekty, všechno vysíláno tak nějak rychleji.¹⁷⁶

Vzhledem k tomu, že se jednalo o rozhlasový pořad, stěžejním byl tedy slovní humor a specifické užití jazyka, které určovalo celkový charakter. Stejně jako Pythoni byli i členové skupiny kolem Milligana¹⁷⁷ a Sellerse nazýváni surrealistickými, pobuřujícími a nepředvídatelnými. Pythoni však spoléhali na komediálnost, která bude zakořeněna nejen ve verbálním humoru, ale jejím významným zdrojem bude také vizuální stránka jednotlivých scének.

Právě koexistence smyslu a nesmyslu, karnevalovost a cirkusovost scének, silná expresivita v herecké formě nás přivádí k situačnímu humoru, který byl dalším z inspiračních zdrojů k vzniku *Létajícího cirkusu*. Landy správně upozorňuje na společnost spektaklu¹⁷⁸ a postmoderní inspirace, které vedly Pythony ke specifické tvorbě.

Podle dalších zdrojů se Monty Pythoni inspirovali také u divadelní práce Petera Cooka, Alana Bennetta, Johnatana Millera a Dudleyho Moora a v jejich satirických komediích *Beyond the Fringe*, které vznikaly v 60. letech a byly hrány v divadlech Lodnýnského West Endu. Animace Terryho Gilliana, které rozvádím níže, se poprvé objevily v seriálu *Do Not Adjust Your Set* a jejich charakter proudu vědomí byl definován pro ostatní tvorbu Monty Pythonů.

3.2.2. Pythoni a mediální realita

Pythoni se stávají pozornými kritiky tehdejší doby. Užívají snových animací, obsazují samotné tvůrce jako herce do všech scének, používají hry s jazykem a nesmyslem a celkové odkazy na mediální realitu a reprezentaci světa. Jejich dílo se tedy neomezuje na pouhé „vtipné scénky prokládané podivnými animacemi“, význam je totiž mnohem hlubší a mystifikují diváka na úrovni chápání mediální reality a obrazů, jež jsou nám prezentovány v televizi. Jak již bylo řečeno, jedním z hlavních témat objevujících se ve scénkách, jsou média. A právě tato volba znamená od Pythonů určitý útok do svých řad a koresponduje s dobovými teoriemi

¹⁷⁶ LANDY, 2005, s. 34

¹⁷⁷ Milligan také později režíroval televizní seriál *Q*, který běžel od roku 1969 do 1982 na BBC2 a měl obdobnou strukturu jako *Létající cirkus*.

¹⁷⁸ Termín zavádí francouzský filozof Guy Debord ve stejnojmenné knize *Společnost spektaklu*, 1967.

mediálních studií. Některé z nich si tedy stručně nastíníme a tím odhalíme hloubku a propracovanost díla Monty Pythonů.

Mediální teorie se od šedesátých do konce sedmdesátých let obracejí zpět k názoru, že média hrají zásadní roli ve vlivu na své recipienty a do centra pozornosti se dostávají především jejich dlouhodobé účinky. Hovoří se o tom, jak jsou zpracovávány mediální obsahy předtím, než budou doručeny publiku, jaké kulturní vzorce publikum zastává a jakou má příjemce motivaci, aby konzumoval určité mediální obsahy. Začíná se upozorňovat na konstruování mediální reality pomocí sdělovacích prostředků a formuje se názor, že si publikum konstruuje vlastní pohled na sociální realitu právě v závislosti na tom, jakým způsobem je prezentována realita mediální.

Všechny tyto názory potom poučený divák reflektuje ve filmech a seriálech Monty Pythonů, s jasným důrazem na jejich seriálovou tvorbu, tedy *Létající cirkus*. Právě *Létající Cirkus* je koncipován tak, že míří svou důslednou kritiku právě do vlastních řad. Nesmíme zapomínat na původní formát *Monty Pythonova Létajícího cirkusu*, jímž byla komediální televizní show na veřejnoprávní britské televizi BBC.

Nastíním tedy několik mediálních teorií, které převládaly v době, kdy vznikaly pořady a filmy Monty Pythonů a které ve svých dílech Pythoni reflektují.

Začátkem sedmdesátých let přicházejí mediální teoretici McCombs a Shaw s tezí o agenda-setting¹⁷⁹, neboli nastolování témat médií. Média totiž podle jejich názoru strukturují veřejný zájem a předkládají témata, o kterých je hodno hovořit. „Média nám říkají, nejen o čem máme přemýšlet, ale také jak o tom máme přemýšlet, a následkem toho, co si máme myslet.“¹⁸⁰ Následky nastolování témat médií jsou tedy především jejich opakovaná medializace, tzv. lavinový účinek¹⁸¹, díky nimž získává divák dojem, že informace ze zpravodajství vedou k určité představě o realitě, které jsou ovšem falešné. Takto vnímaná realita potom ovlivňuje postoje a chování jedinců ve společnosti a má přímé důsledky na společnost a její názory.

Právě v *Létajícím cirkusu* vidíme typický zpravodajský diskurz uvedený do absolutní absurdity. Téměř v každé epizodě je scénka z televizního studia, kde jsou nastolována témata, „na kterých záleží“. Reportéři se poté vydávají mezi obyčejné lidi

¹⁷⁹ Termín agenda-setting pochází ze studie *The Agenda-Setting Function of Mass Media* (1972).

¹⁸⁰ MCCOMBS, Maxwell, SHAW, Donald. (1993): *The Evolution of Agenda-Setting Research: Twenty-Five Years in the Marketplace of Ideas*. Journal of Communication, č. 43, s. 58-67.

¹⁸¹ Termín landslide effect zavádí Kurt Lang a Gladys Engel Langová v knize *Politics and Television* (1984).

na ulici a ptají se na jejich názory. Od různých podivných individuí¹⁸², která mají reprezentovat „obyčejné Brity“ potom slyšíme klasické potvrzování účinků médií, tedy názory, že pokud to bylo v televizi, tak se jedná o důležitou a pravdivou informaci. Představeno je většinou několik názorů, přičemž se častokrát stane, že názor, který nesouhlasí s tvrzením moderátora, je „vypíán“ nebo přehlušen zvuky projíždějících automobilů, aby tak nezpůsobil zmatek v divákově interpretaci. Pythoni nám tedy záměrně prezentují nejhorší způsob, jakým se dá zpravodajství a televizní publicistika dělat, přičemž se nebojí sami zkritizovat úroveň předchozích skečů a zapřísáhnout se, že už raději nikdy nebudou vysílat, než aby takovému trýznění museli diváky znovu podrobit¹⁸³.

Další z mediálních teorií, jejíž zesměšnění lze vypočítat u Pythonů je koncept knowledge gaps¹⁸⁴, neboli vědomostní propast mezi určitými sociálními vrstvami, která se zvětšuje spolu s růstem masových médií. Z této hypotézy vyplývá, že zvětšující přísun masmediálních informací dokážou přijímat spíše lidé s vyšším sociálním a ekonomickým statusem. Následkem tohoto pak vzniká informační propast mezi těmi, kteří pouze pasivně sledují televizi, zřídka čtou tisk a jsou jednoduše manipulovatelní, a těmi, kteří se k mediálním obsahům staví kriticky, sami je vyhledávají a jsou schopni informace kriticky vyhodnocovat. Příklady z Monty Pythonů vidíme jak v již mnohokrát citovaném *Létajícím cirkusu*, tak ve filmu *Život Briana*, kde funguje skupinka intelektuálů z Lidové fronty přicházející s kritickými názory na tehdejší „mediální obraz“, zatímco davy běžného lidu slepě následují římské vládnoucí ideologie.

S obdobnými tezemi souvisí také další teorie, která zdůrazňuje tendence podporovat většinový názor ostatních, než si zastávat názor svůj. Toto dokládá výzkum *People's Choice*¹⁸⁵, ve kterém se ustanovuje pojem band-wagon effect. Band-wagon effect může být vysvětlen doslovně tak, že „každý chce být ve vagóně s kapelou“, neboli přiklonit se k názoru, který je v tom okamžiku módní a „in“. Od tohoto se také odvíjí teorie spirály mlčení, která říká, že témata, která nejsou medializována, nejsou důležitá, není tedy potřeba o nich hovořit. V kontextu Pythonů pak paradoxně vidíme, že právě témata, která se zdají být absolutně nedůležitá, jsou

¹⁸² Oblíbenými Pythonovskými „běžnými lidmi“ jsou právě Pythoni převlečení za policisty, papeže, starší ženy, sedláky, výrostky, chuligány, vojáky, exhibicionisty a další komické postavičky.

¹⁸³ Toto se objevuje v několika epizodách, pro příklad uvedeme 6. epizodu 2. série.

¹⁸⁴ Hovoří o ní Phillip Tichenor a kol. ve studii *Masmedia Flow and Different Grow in Knowledge* (1970).

¹⁸⁵ Výzkum Paula Lazarsfeda, Bernarda Berelsona a Hazela Gaudeta *The People's Choice* (1948) se týkal předvolebních preferencí Američanů.

naprosto vhodna k mediální prezentaci. Pro příklad uveďme pořad z 11. epizody 1. série s názvem *Interesting People*, ve kterém moderátor hovoří se svými hosty, kteří jsou neviditelní, žijí v krabičkách od sirek, případně umí nakazit kocoura chřipkou.

Záměrně zde nebudeme uvádět všechny mediální teorie, na které by se dala aplikovat díla Monty Pythonů. Zároveň jsou všechny uvedené příklady mediálních teorií velmi stručně shrnuty a pro jejich celkové pochopení by bylo potřeba je dopodrobna charakterizovat, což však není náplní ani cílem této práce. Uvádím je na toto místo především proto, že pro komplexní pochopení celkového významu Monty Pythonů je potřeba si uvědomovat rozsáhlé pozadí různorodých mezioborových teorií, se kterým tvůrci pracují a využívají jej v procesech interpretace.

3.2.3. Inspirace v uměleckých směrech

Silnými inspiračními zdroji, které lze u Pythonů identifikovat, jsou surrealismus¹⁸⁶ a dadaismus¹⁸⁷. Surrealistické tendence spatřujeme především v animacích, mnohdy však proniknou i do samotných scének. Jedná se o „nadreálné“ zachycování myšlenkových stavů, představ a snů. Nemá význam přesně rozlišovat, které prvky přebírají Pythoni z surrealismu nebo dadaismu, oba směry ze sebe totiž vycházejí a mají mnoho společného. Celkový koncept nesmyslnosti a absurdity, jenž byl využíván právě dadaisty jako vyjádření strachu z války, jasně ukazuje na dadaistické inspirace. Úmyslná nerozumnost skečů, neracionalita v chování postav, nehomogenost charakterů by mohly být interpretovány jako boj jedince skrze koncept nonsensu proti moderní společnosti, což může být také postmoderní prvek. Dalšími dadaistickými inspiracemi, které můžeme vyzorovat, jsou odmítání standardů umění a absolutní anarchie v životě i kultuře. Tato témata jsou využívána v mnoha scénkách, ve kterých vidíme nejbizarnější povolání nebo „nové umělecké směry“, které nemají žádný smysl a při hlubším pochopení diváka jsou pouhou parodií na stávající kulturní tendence. Mezi dadaistické prvky se také řadí provokace, užití ironie a sarkasmu, fikce, jenž se vydává za skutečnost, dvojsmysly a celková revolta. Také specifická práce s jazykem, tedy koncept nerespektování dosavadních

¹⁸⁶ Surrealismus vznikl v roce 1924, kdy André Breton vydává *Surrealistický Manifest* a přímo vychází z tezí dadaismu. Je však pozitivnější a tvrdí, že společnost je díky umění schopna reagovat na problémy své doby.

¹⁸⁷ Dadaismus je avantgardní umělecký směr, který bývá považován za předchůdce surrealismu, je založen v roce 1916 skupinou intelektuálů v Curychu v Kabaretu Voltaire jako pesimistická reakce na poválečnou Evropu.

lingvistických pravidel, je typická nejen pro Pythony, stejně tak pro dadaismus¹⁸⁸. Zpochybňují stávající koncepty a strukturu vět mnohdy nahrazují pouhými výkřiky, hesly nebo vytvářejí nový jazyk, založený na přízvucích různých společenských vrstev, vlivech jiných jazyků a zvukomalebnosti, případně pouze na nesmyslu¹⁸⁹.

Surrealistické tendence tedy můžeme identifikovat především v animacích, kde se sny a představy znázorňují jednodušeji, než v hraných scénkách¹⁹⁰. Typickým surrealistickým prvkem je potom již zmíněný proud vědomí, kdy jednotlivé představy nesouvisle navazují na sebe a vytváří tak nové abstraktní systémy. Dalším prvkem může být také narušování klasického umění novátorskými technikami v souvislosti s náhodou, tedy přesně to, co Gilliam považuje za stěžejní část své práce. Pomocí imaginace a asociací tak skládá animace z cizích prací, tedy jaksi „znehodnocuje“ cizí díla za účelem vytvoření svého.

Obdobné tendence vysledujeme z dnešního hlediska také v postmodernismu¹⁹¹ a jeho teoriích. Postmodernismus však „oficiálně“ vznikl až po skončení *Monty Pythonova Létajícího cirkusu*, z dnešního hlediska však nacházíme společné styčné body. Tím nejdůležitějším je spojování nízkého a vysokého umění (opět nejen v animacích, kde Gilliam propojuje klasické obrazy s moderními fotografiemi, výstřižky z časopisů a novin a tím smazává rozdíly mezi vysokým a nízkým, protože – i podle názorů postmodernistů¹⁹² – všechno umění už je masové a rozdělení na vysoké a nízké už nemá význam). Pomocí těchto koláží pak Gilliam ničí již uvedenou Benjaminovu auru klasických výtvarných děl a jejich posvátnost. S postmoderními prvky se setkáváme také v hraných scénkách, ve kterých hlavní role inscenují sami tvůrci seriálu, jednotlivé postavy upozorňují na jiné – z jiných epizod – samy potom přecházejí mezi různými scénkami. Klasickým příkladem je postava rytíře v brnění, držící v ruce kuře, který se objevuje bez jakékoliv souvislosti v mnoha scénkách a mlátí vybrané postavy kuřetem po hlavách.

¹⁸⁸ Například scénka s nejlepším německým umělcem, jehož jméno si bohužel nikdo nepamatuje, protože pouhé jeho přečtení zabere víc než dvě minuty stopáže.

¹⁸⁹ Příkladem může být scénka, kdy mechanici přivezou nový sporák a hovoří pouze v termínech formulářů, které je potřeba vyplnit, aby jej mohli zapojit. Scénka končí sebevraždou majitelky nového sporáku, protože pouze její smrt může být správným důvodem k vyhlášení okamžitého zapojení spotřebiče do domácnosti.

¹⁹⁰ K filmovému surrealismu je potom řadí především Luis Buñuel, David Lynch nebo český představitel Jan Švankmajer.

¹⁹¹ Postmodernismus byl definován Jeanem-F. Lyotardem v knize *O postmodernismu* (1979) jako umělecký směr nebo životní názor reagující na optimismus moderny a kritické zhodnocování historického a technického vývoje společnosti.

¹⁹² Například Umberto Eco a jeho statě, konkrétně *Skeptikové a těšitelé* (1964).

Obdobnými opakujícími se prvky se opět dostáváme k přiznanosti a umělosti televizního a mediálního světa, kdy Pythoni záměrně na tuto upozorňují. Snad v každé epizodě se objevuje scénka, kdy se uprostřed děje hlavní postava otočí přímo do kamery a hovoří přímo k divákovi, kdy kritizuje hloupost nebo nedomyšlenost onoho skeče. Toto narušuje narativitu, znehodnocuje diegézi, která je tímto narušena a jaksi zrušena. Filmový příběh má totiž fungovat sám za sebe a divák by měl vnímat onu fikci jako komplexní systém znaků a významů. Když však postava tuto „dohodu“ poruší, divák je zmaten a film se stává „nedůvěřivým“, vidí „za hranice“ filmu a jeho natáčení a vidí tuto „umělost“, kterou však Pythoni rádi přiznají a posléze s ní dále pracují.

3.3. Animace v tvorbě Monty Pythonů

Podívejme se tedy na animace podrobněji. *„Terry měl animace vždy vypracované v předstihu, postavené čistě na svých nápadech z průběhu týdne, takže jsme je nikdy dřív nemohli odhadnout. Nikdy jsme animace neviděli dříve, než když jsme se dostali do studia v den nahrávání, kde nám jich pustili kolem tří. Prostě jsme mu věřili. Nemělo žádný smysl mu do toho mluvit, protože jsme jich spoustu vůbec neviděli,“*¹⁹³ řekl Cleese v jednom z rozhovorů. I zvuky si dělal Gilliam sám, postavy namlouval a všechny zvukové efekty nahrával sám doma. *„Občas jsem sedával ve svém bytě s mikrofonem a dekou přes hlavu, děláje ty příšerné zvuky – tloukl jsem s kuchyňským nádobím, ječel jsem, prostě jsem dělal cokoliv, co bylo potřeba. Mohl jsem použít zvukovou knihovnu BBC, kdybych chtěl, ale byl to příliš hrubý materiál, musel jsem si to raději udělat sám podle sebe,“*¹⁹⁴ komentoval svou tvorbu Gilliam.

Animace tedy nebyly primárně doplněním děje, jak by se mohlo divákům na první pohled zdát. Podílely se na hybridní povaze světa Monty Pythonů a vytvářely ještě větší odlišnost vůči ostatním pořadům, které byly vysílány v televizi. Udržovaly diváka v neustálém zmatku, kam se scénka ubírá, kde má začátek nebo konec a vytrhávaly jej z letargie pouhého dívání se. *„Ačkoliv byly Gilliamovy animace spojeny s motivy, které byly vytvořeny ve skečích, nebyly to pouhé způsoby prodloužení nebo podpory. Spíše fungovaly jako zdůraznění toho bezčasého a halucinálního charakteru*

¹⁹³ JOHNSON, Kim „Howard“. *The First 200 Years of Monty Python*. New York: St. Martin's Press, 1989. s. 14.

¹⁹⁴ tamtéž s. 14.

Létajícího cirkusu.¹⁹⁵ Důraz byl kladen na násilnost kreslených postaviček, takže se často objevuje diskriminace, dekapitace, kanibalismus, výbuchy a další ukázky bizarního světa, které se na televizní obrazovce prezentují snadněji právě pomocí animovaných figur, než postav hraných.

Animace plné fantazie se objevovaly ve všech dílech *Létajícího cirkusu* a dovolovaly divákům vstoupit do světa bez času a prostoru, kde pořádku vládne tvůrce animací a neuvěřitelně kombinuje fotografické výřezy a zrychlené pohyby, jako bychom se dívali na němý film špatnou rychlostí¹⁹⁶.

3.3.1. Technika

Animace jsou tvořeny velmi jednoduše, především vzhledem k tomu, že skeče byly zaměřeny na hrané scénky a animace je z počátku pouze propojovaly.

V pozdější tvorbě Monty Pythonů však vidíme nárůst jejich kvantity i detailnější technické propracovanosti, v celovečerních filmech dokonce tvořily krátké „filmy ve filmech“. Sám jejich autor o své animační technice tvrdí: „*Pokud to vypadá, že s tím budete mít moc práce, vyhněte se tomu*.“¹⁹⁷ V takovémto případě navrhuje specifický postup, tedy začernit všechna políčka a pouze zvukem vyjádřit, co se v nich děje.

Pojďme se tedy podívat na konkrétní techniku, pomocí které jsou animace v Monty Pythonech vytvářeny. Vycházet budu z krátkého filmu¹⁹⁸ Terryho Gilliama a z knih *Animations of Mortality* a *Gilliam on Gilliam – The Big Animator is Watching You*.

Gilliam ve filmu objasňuje, že celkový význam animace je v řečení vtipu, ve vyjádření názoru. Jakou to bude technikou, je vlastně druhořadé. On sám používá výstřižky z časopisů, novin, starých fotografií, plakátů, pohlednic, nebo celková pozadí z obrazů. Ty potom různě kombinuje a doplňuje. „*Dříve jsem kreslil ilustrace pro různé časopisy. Musel jsem vždycky všechno nakreslit a byl jsem velmi precizní, co se týkalo mých vlastních prací. Ted' jsem mohl jenom vybírat a stříhat do výtvorů jiných lidí, zasahovat do nich a měnit je. Proč bych měl trávit tolik času učením se*

¹⁹⁵ LANDY, 2005, s. 41.

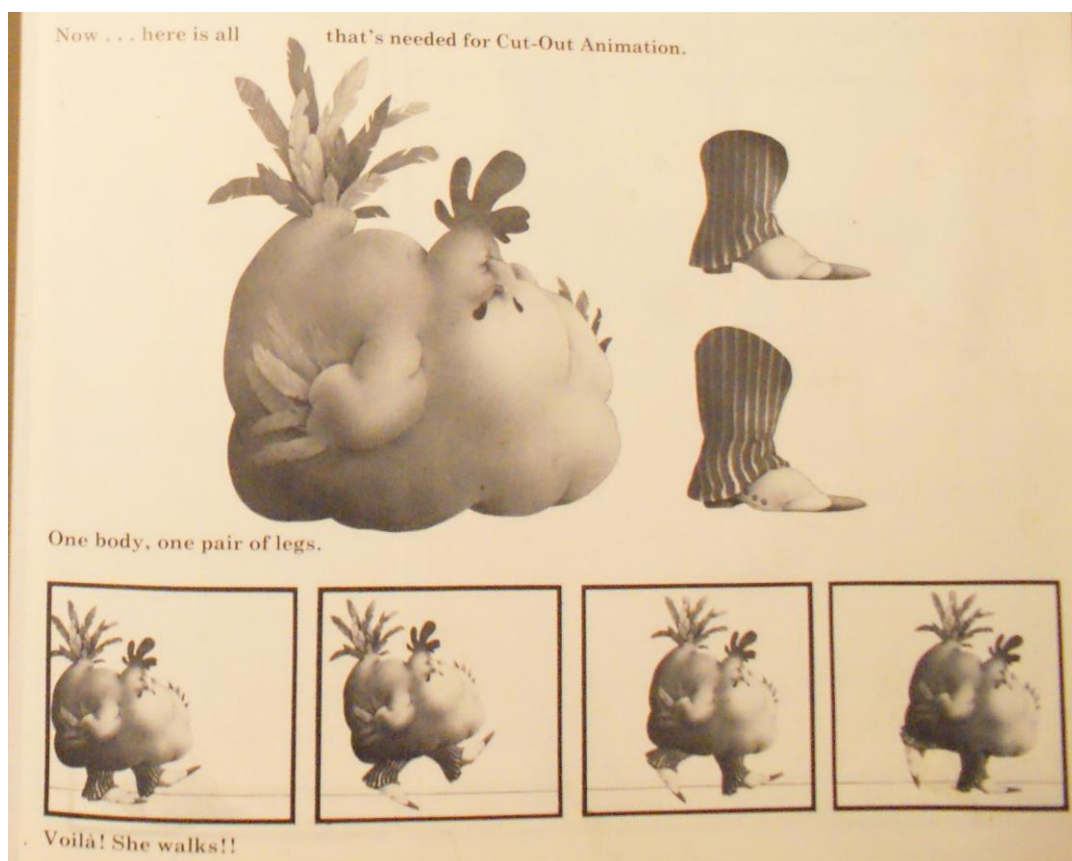
¹⁹⁶ LANDY, 2005, s. 41.

¹⁹⁷ GILLIAM, Terry, COWELL, Lucinda. *Animations of Mortality*. Londýn: Mandarin, 1987. s. 34.

¹⁹⁸ Terry Gilliam. *Monty Python Animations*. [online]. [cit. 29. 03. 2012]. Dostupné z WWW: <http://www.youtube.com/watch?v=xs7WaL44_Iw>.

kreslit jako Albrecht Dürer, když jsem mohl jenom vytříhnout něco z jeho nejlepších kousků a použít je pro sebe, jak jsem chtěl?¹⁹⁹

Gilliam imitoval mluvení postav a další fyziologické procesy, všechny však ilustroval velmi jednoduše za použití jednoduchých pohybů. Sám upozorňuje na to, že rychlé a nečekané pohyby jsou neúspěšnější a nejuděrnější. Proto využívá hodně animací a postav použitých ve skečích tematiku násilí, tyto rázné a rychlé pohyby jsou totiž nejjednodušší. Složitější pohyby mohou potom vypadat nerealističtěji, je k nim potřeba více částí různých postaviček, a proto se jim Gilliam snaží vyhýbat. Například pohyb chůze je u vystříhovaných kousků postav mnohem jednodušší, než při klasické animaci. K chůzi postavy v podstatě potřebuje pouze dvě nohy v jakékoliv poloze a ty potom přesunuje pod tělem. Jedna se vynoří, zatímco druhá ji následuje v té samé poloze. Není potřeba mít několik tvarů odpovídajícím reálnému tvaru nohy v určité poloze.



Ilustrace pohybu z knihy *Animations of Mortality*, s. 32.

¹⁹⁹ GILLIAM, Terry, CHRISTIE, Ian. *Gilliam on Gilliam*. Londýn: Faber and Faber Limited, 1999. s. 42.

Chůze, nebo přesouvání postavy z místa na místo se dá potom také udělat pomocí pohupování celého těla na nohách. Podle toho, kolikrát je potřeba, aby se postava pohnula, tolik potřebujeme částí, ze kterých složíme její tělo. Gilliam upozorňuje na to, že každému výstřižku je potřeba začernit fixem okraje, aby na dalším papíře nevypadaly „papírově“, ale reálněji. Je také důležité při správné manipulaci při fotografování zatížit navrstvené obrazové koláže průhlednou folií nebo sklem, aby se nevytvářely stíny, jak můžeme vidět na obrázcích z *Animations of Mortality*, s. 29.



Obrázek zatížený sklem proti tvoření stínů.



Druhý obrázek nezatížený, deformující postavy a ukazující stíny.

Gilliam si také vytvářel osu, kterou přikládal pod každou z postav, aby přesně věděl, o kolik má být v dalším záběru posunutá.

Technika vystřihování se nezdá být nijak objevná nebo složitá, přesto byl Gilliam první, kdo s ní na televizní obrazovky přišel. „(...) *Třeba skeče, kde jsem doprovázel hlas Jimmyho Younga a přicházející hlavu, která dělala blbosti, třeba měla plnou pusou nohou, všude byly hlavy a těla, všechno se rozpadalo. A tahle podivná věc byla vysílána v televizi milionům diváků a ze mě se najednou stal pan*

animátor.²⁰⁰ Diváci na podobné animace nebyli zvyklí, ale především fanoušci Monty Pythonů si je velmi oblíbili. Přirozeně měly některé postavy a náměty větší úspěšnost, než jiné, proto některé z nich prostupují více díly.

Mezi ty nejznámější se zařadila charakteristická noha, která v mnoha animacích přichází jako tzv. *deus ex machina*²⁰¹ s řešením v zašlápnutí všech postav. Noha je detailem levého dolního rohu obrazu Agnola Bronzina *Venuše a Kupida*.



Venuše a Kupido, mezi Šílenstvím a Časem, Agnolo Bronzino, Itálie, 16. st.

²⁰⁰ GILLIAM, Terry, CHRISTIE, Ian. *Gilliam on Gilliam*. Londýn: Faber and Faber Limited, 1999. s. 40

²⁰¹ Pojem z antického dramatu, kdy je na scénu spuštěn shora bůh a řeší zdánlivě nevyřešitelnou situaci.



Detail obrazu, známá Monty Pythonovská noha, *Animations of Mortality*, s. 31.

Dalšími často opakujícími se motivy jsou rostoucí růže a tulipány, dlouhá ruka, která se vždy objeví z vnějšku rámu a „obtěžuje“ postavičky na scéně, příliš velké nebo příliš malé pohybující se zuby, lidské hlavy se zvířecími těly (nebo naopak), policisté a nahé ženy, andělíčky z barokních obrazů, fotografie obličejů s cizíma ušima nebo očima, různé mechanicky poháněné stroje atd.

Často jsou použity klasické obrazy k jejich zesměšnění, případně „objasnění“ jejich vzniku. Tento případ můžeme ilustrovat na Botticelliho *Zrození Venuše* a její Monty Pythonovské verzi. V animaci jsou totiž Venušiny rozevláté vlasy stvořeny z rozemletých kořat a hus. Venuše chvíli stojí na mušli, ale když se z moře vynoří ruka a chytí ji za ňadro, začne tancovat, skákat, přetáčet si nohy, až se svalí do moře.



Zrození Venuše, Sandro Botticelli, Itálie, 15. st.



Monty Pythonovská Venuše objevující se v 9. epizodě 1. série.

Další z hojně opakovaných hlavních postav skečů jsou skupinky komických, většinou obézních starých žen a mužů. Zvláště ženy²⁰² se svými kabelkami, deštníky, nákupními taškami vytvářejí zmatky a proto je proti nim potřeba zasáhnout opět v podobě zašlapující nohy nebo jinou nesmyslnou akcí.

V charakteristice jednotlivých skečů bychom mohli pokračovat, protože mimo postavy prostupující více díly se v každé epizodě objevovaly nové výstřižky a s nimi nové bizarní příběhy. V následující kapitole si proto zanalyzujeme některé ze skečů z hlediska Jostovy teorie pikto-filmu a z hlediska možností navržené fúze filmového a výtvarného díla podle Jílka. Ověříme tak jejich platnost z hlediska univerzálně použitelných teorií. Při sledování animovaných scének je totiž důležité vnímat je z hlediska kontextu, ale také z pohledu kulturních studií. Pythoni zapojují široký systém popkulturních odkazů a bez jejich znalosti by významy, jež jsou vytvářeny, mohly být napříč kulturami čteny odlišně až nesprávně.

²⁰² Gangy zákeřných stařen, které dělají výtržnosti, vykrádají obchody a znepříjemňují život obyvatelům Anglie, se poprvé objevují v 9. epizodě 1. série, později prostupují i více skeči.

4. Použití obrazů v tvorbě Monty Pythonů

V této kapitole ověřím platnost klasifikace možností fúze výtvarného a filmového obrazu. Jak již bylo řečeno, malířské dílo může být do filmu transformováno různými způsoby. Obraz může (s využitím teorie Jostova pikto-filmu) sloužit jako rekvizita, tedy předmět s pasivní funkcí, jenž dotváří danou atmosféru, a může naopak sloužit jako i umělecký artefakt, který posunuje děj nebo informuje diváka (především v naučných životopisných filmech o slavných malířích). Obraz může také fungovat jako objekt přes celé plátno, kdy může být již zmíněnou citací prací umělce, nebo plnit funkci epilogu. Dále se setkáváme s tableau vivant, neboli oživenými obrazy. Jílek k této klasifikaci přidává přenesení obrazu na filmové plátno v okamžiku zachycení jeho vzniku, tedy ve scéně i s malířem, který obraz přímo tvoří. V neposlední řadě je také důležité zmínit vliv obrazu na určitou scénu, kdy umělecký sloh nebo styl určitého autora ovlivní záměr režiséra, práci kamery, práci s mizanscénou, barvou nebo světlem.

Všechny tyto způsoby použití obrazu ve filmu se potom objevují v tvorbě Monty Pythonů. Právě kvůli důrazu na práci s obrazem je jejich dílo jedinečné a jak uvidíme, nejsou výše uvedené způsoby jediné, se kterými se v jejich pracích můžeme setkat. Analyzovány budou především epizody z 1. a 2. série vzhledem k opakujícím se tendencím v následujících epizodách a seriích 3. a 4. U každé kategorie uvedu základní charakteristiku využití obrazu, jeho vztah k celkové diegézí a význam. Každou kategorii také doplním snapshoty z jednotlivých epizod.

4.1. Výtvarný obraz jako objekt

První kategorií je tedy výtvarný obraz objevující se v obrazu filmovém jakožto objekt, předmět. Tento typ může nebo nemusí zasahovat do děje, může být kulisou, která žádným způsobem neovlivňuje diegézí. Právě takovéto případy jsou asi nejčastějším způsobem využití kombinace výtvarného obrazu s filmovým. Obraz se stává prostým prvkem mizanscény, jenž doplňuje holé stěny, může mít funkci „zútulnění“ místnosti, zaplnění prázdného místa v druhém plánu za postavou apod.



Dva případy z 6. epizody 1. série *Monty Pythonova Létajícího cirkusu*, kdy se obraz objevuje jako objekt a který nenarušuje diegézi. V prvním případě se jedná o kancelář anglického důstojníka, za kterým přichází jeden z vojáků s prosbou, že už nechce být ve válce, protože je násilná a jsou v ní zabíjeni lidé. Důstojník a voják vedou dialog a uprostřed jejich rozhovoru se důstojník zvedne a s pohledem do kamery divákům ohlásí, že tato scénka je velmi hloupá a scénář celé této epizody je také velmi slabý. Obrazy, které vidíme za ním na stěně, nemají se scénkou nic společného, stejně jako v případě druhého snapshotu.



V druhém případě se jedná o scénku ze stejné epizody. Scénka nás přivádí na nepovedenou schůzku milenců u muže v domě, kam znenadání začnou přicházet různí lidé a milenecký pár vyrušovat. Obrazy na stěnách jsou opět jen prvkem mizanscény a v případě jejich absence by divák nepocítil žádný rozdíl, snad by si jen více uvědomoval určitou umělost studia, ve kterém byla scénka natáčena.

Dalším případem je zapojení obrazu v kontextu diegéze, kdy obraz-objekt zasahuje do děje a díky jeho přítomnosti se děj posunuje dále.

Uvedu tedy několik příkladů z konkrétních epizod *Létajícího cirkusu*.



Na prvním obrázku vidíme scénku z 9. epizody 1. série s kritikem umění, který hovoří o obrazech a popisuje své pohoršení ze zobrazované nahoty. Postava s obrazy manipuluje a díky jejich přítomnosti vycítíme její společenské postavení. V případě Monty Pythonů je však důležité upozornit na ironický charakter této scény, ve kterém divák chápe určitý snobismus a jakousi zbytečnost povolání „uměleckých kritiků“, jejichž prací je pouhé „odborné“ vyjadřování se o obrazech. Tento kritik umění se vyskytuje také v dalších epizodách a jeho oblíbenou hláškou je kritika úrovně předchozího vtipu.



Druhý snapshot pocházející z 10. epizody 1. série ilustruje novináře a muže, který popisuje cestu svého přítele na Jávě. Při popisu ukazuje směr jeho cesty na mapě, kterou vidíme po jeho pravé ruce a obraz v pozadí s nápisem doplňuje téma „reportáže“ a ilustruje přírodu na ostrovech Jávě. Divák však opět musí brát v potaz komično obsažené v této scéně, protože se v podstatě nedozví nic důležitého a přítel cestovatele na mapě světa není schopen ani správně ukázat, kde se ostrovy nachází. Obrazy však doplňují mizanscénu a názorně ilustrují děj.



Třetí ilustrací, kdy obraz doplňuje děj, je tento skeč z 3. epizody 2. série, kdy jsou postavy v ordinaci psychiatra, který má na lůžku pacienta (krávu) a který si pomocí své sekretářky (žena s vědry na vodu) sjednává schůzku s novým pacientem. Obraz v pozadí může ilustrovat pokřivenou mysl duševně nemocných lidí, kteří vyhledávají odbornou psychologickou pomoc, může však také být primitivní dětskou kresbou, která by děj na první percepční rovině příliš nedoplňovala. Poučenému divákovi je však jasná interpretace z obou hledisek – ať je obraz na stěně v ordinaci drahým uměleckým dílem nebo nerealistickou dětskou kresbou – doplňuje zvrácený svět Monty Pythonů a vtipně poukazuje na fakt, že se obrazy tohoto typu objevují v psychologických ordinacích po celém světě.

4.2. Výtvarný obraz přes celé plátno

Také tento způsob zapojení obrazu do filmu je využíván v tvorbě Monty Pythonů. Pythoni užívají výtvarný obraz přes celé plátno ve třech formách: první

formou je klasické (například Jostem nebo Jílkem popsané) zobrazení obrazu v celém záběru, druhou formou jsou vytváření samostatné narace za pomoci fotografií, třetím typem užití obrazu v celém záběru jsou potom animace.

Uvedu tedy příklady všech forem, z hlediska zaměření této práce jsou však pro nás nejdůležitější animované části, které jsou typickým prvkem všech epizod *Monty Pythonova Létajícího cirkusu*. Při animovaných skečích totiž vnímáme pouze určitý obraz, zabírá celý záběr a Gilliam jej rozděluje na pozadí a několik plánů před ním. Zatímco pozadí zůstává statické, Gilliam přidává vrstvy jiných obrazů a jimi pohybuje. Ty se spojují s „původním“ pozadím a vytvářejí novou diegezi a významy.

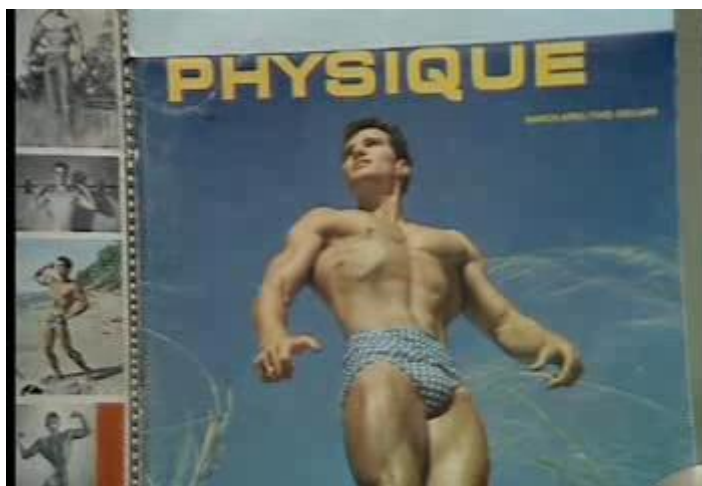
Nejprve však charakterizují Jostem popsané kategorie a ilustrovat je budeme opět vybranými snapshoty z epizod *Létajícího cirkusu*.

4.2.1. Obraz přes celé plátno – výtvarný obraz v detailu



Detail obrazu v celém záběru 9. epizody 1. série, Jedná se o stejný obraz a kontext skeče jako v předchozí kategorii, kde jsem pojmenovala a určila obraz jako objekt, který doplňuje děj. Celá epizoda je věnovaná televizní cenzuře a nahotě, proto jeden ze skečů začíná detailem tohoto obrazu – obnažené ženy²⁰³. Potom se kamera oddálí a v záběru vidíme kritika výtvarného umění, postavu, která se objevuje v několika epizodách a vždy zkritizuje předcházející vtíp.

²⁰³ Svou kompozicí připomínající *Nahou Maju* (Francisco Goya, Španělsko 18. st.).



Druhým příkladem je opět detail obrazu z téže epizody, v tomto případě časopisu znázorňujícího polonahá vysportovaná mužská těla. Časopis si prohlíží jedna z postav následujícího skeče a opět je jakýmsi úvodním obrázkem k diskuzi o zobrazování nahoty.

4.2.2. Obraz přes celé plátno – vyprávění pomocí fotografií

Pythoni také vytvářejí zcela nový příběh pouze na základě starých fotografií, například v 1. epizodě 2. série. Příběh skeče je o dvojici strašlivých lupičů a mafiánů, jejichž nejhorším prostředkem k týrání lidí byl sarkasmus. Děj nás uvádí do reportáže po stopách této dvojice, ilustrujeme jej tedy konkrétními snapshoty.





Na fotografiích vidíme příběh slavných zločinců bratrů Piraňových. Jejich neohroženost a odvahu může dokládat tygr, kterého si jeden z nich na první fotografii hladí. Na následujících snímcích vidíme jejich dům, jejich otce (jehož rezignaci nebo zoufalství výrazu můžeme přičítat tomu, že jeho synové jsou kriminálníci) a svatbu jejich rodičů.

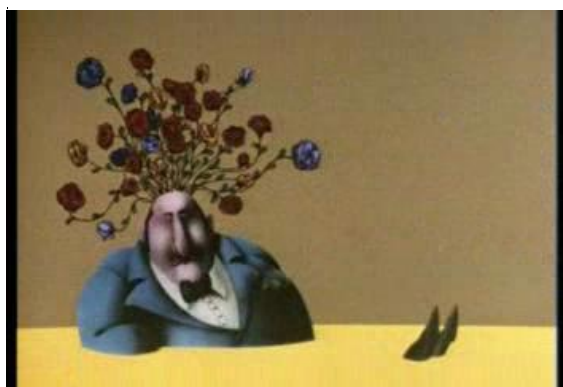


Příběh scény pokračuje tím, že se novinář vydává dále po stopách těchto zločinců a hovoří s několika lidmi z jejich sousedství, například s ženou na uvedeném snapshotu, který, jak uvidíme, má ještě hlubší kontext a je zapojen do komplexnějšího systému spojení obrazu, fotografie a scény inspirované stylem fotografie. Tento případ zmiňuji také v kontextu tableau vivant v kapitole 4.3.

4.2.3. Obraz přes celé plátno – animace

Nejčastěji používaným typem využití obrazu přes celé plátno jsou Gilliamovy animace, kterým jsme věnovali již kapitolu 3.3. Jak již bylo řečeno dříve, animace jsou komplexními narativními celky, které nepřímo doplňují děj a probouzejí diváka z určité letargie a burcují jeho pozornost. Animace byly tvořeny zvláště, nezávisle na hraných skečích, takže i když to místy může působit, že souvisí s dějem, jedná se spíše o náhodu, než záměr samotných tvůrců. Ukážeme si tedy jejich formu, proměňování a souvislost s hranými scénkami.

Princip animací je téměř shodný ve všech epizodách, liší se pouze používané obrazy a koláže. Každá epizoda jednotlivé série je uvedena stejnou animovanou znělkou, jež je sama o sobě přesnou ukázkou stylu. Následující snapshoty pochází právě z úvodní znělky první série, jejich interpretace je potom po Barthesově²⁰⁴ vzoru čistě subjektivní.



²⁰⁴ Roland Barthes ve své knize *Světla komora* upozorňuje na to, že jakékoliv interpretování obrazů nebo fotografií je vždy subjektivní a na základě osobních pohnutek a pocitů si všímáme toho, co je pro nás „důležité“. Barthes, 1994, s. 25.



Vidíme tedy klasické užití kombinace fotografií, klasických obrazů a nápisů. Specifickým kombinováním určitých prvků a humorným podtextem pak sledování takovýchto animovaných koláží přímo ovlivňuje percepční úroveň divákova vnímání.

Divák si proto obrazy neinterpretuje jako původní umělecká díla, ale jako manipulované koláže se satirickými významy.

Těmito významy může být kritika konzumismu a „všeznákovství“ moderní společnosti (kterou může nebo nemusí znázorňovat obraz obtloustlého muže, kterému rostou z hlavy květiny), kritika neúcty nebo neznalosti historie (divák si interpretuje komický, parodický a zjednodušující význam těchto scén, ačkoliv jsou znázornění lidé z klasických obrazů pravděpodobně spisovatelé, panovníci, případně „posvátní“ andělé z barokních obrazů. Jsou však situováni do podivných scén, jakými je například jejich vzájemné pohazování si s jinými postavami, jízda na kole animované postavy nápadně podobné Williamu Shakespearovi, na kterou padá jeden z andělů a zaráží ji do země apod.).

Mezi další významy, které si můžeme v rámci úvodní znělky interpretovat, patří například narážky na určitou kontrolu společnosti v podobě cenzury a ideologie (ilustrované fotografií muže nápadně podobného Adolfu Hitlerovi a umocněné jejím přiblížením na kameru a výměnou pohledů mezi divákem a očima muže²⁰⁵), nebo absolutní destrukce dosud platných konceptů a společenských pravidel (znázorněná nohou, která všechno na samotný závěr znělky zašlápne), na kterou se má divák připravit, protože právě ta bude v nadcházející epizodě panovat.

Jak již bylo zmíněno, systém animací je ve všech epizodách podobný, někdy však přechází v hrané scénky, jako je tomu u následujícího případu. Popíšu tedy princip, na jakém jsou tvořeny a uvedeme několik příkladů i s ilustračními snapshoty z 3. epizody 2. série *Létajícího cirkusu*.



²⁰⁵ O výměně pohledů a významu obrazů skrze pohledy píše například Belting.

Snapshot na levé straně je prvním a animace jím začíná. V pozadí vidíme mraky na fotografii, v popředí několik zelených vrstev znázorňujících trávu, po straně potom kameny lemující cestu. Uprostřed se objeví lidská ústa, která hovoří k divákovi stejně, jak tomu bude o několik let později ve filmu *Rocky Horror Picture Show* (Jim Sharman, USA, 1975), viz druhý obrázek rtů vpravo. Animace pokračuje a ze zelených vrstev začínají vyrůstat lidské ruce jako stromy, kolem prstů rostou listy a mezi tyto ruce-stromy vjíždí kovboj na další lidské ruce, znázorňující koně²⁰⁶.



Jak vidíme na uvedeném snapshotu, kovboj samotný je zkonstruován z černobílé fotografie obličeje muže, těla jiné postavy, velkého klobouku, který také evidentně pochází z jiného obrazu, a lasa. Zmíněné laso kovboj roztočí a hodí do dálky. Laso „letí“ spolu s diváckým pohledem přes několik nesouvisejících obrázků, jak vidíme na dalších snapshotech. Dostane se do hraného záběru ženy, která plete a plete právě ono laso, nebo vlnu připomínající svou barvou a strukturou laso vržené před několika vteřinami animovaným kovbojem z jiného skeče.

²⁰⁶ Právě díky kognitivní psychologii, které jsme se věnovali v 2.5., je lidský mozek schopný odhalit pomocí své imaginace a předchozí zkušenosti, že ruce jsou ve funkci koně, stromů a dalších předmětů.



Jedinečnost použití této techniky je pro Pythony typická. Nejenom že animací vytvoří bizarní svět složený z několika fragmentů jiných předmětů, ať už fotografií nebo obrazů, navíc jej propojí s hranou akcí. Vytvoří tak jedinečný soubor percepčních objektů, které jsou divákem zvládnuty a pochopeny pomocí naučených mechanismů vnímání.

Dalším příkladem klasické animace je určitý obraz složený ze dvou fotografií nahých žen, jehož neporušitelnost (chcete-li Benjaminova aura) je schválně porušena na několika významových rovinách, jak vidíme na následujících snapshotech z 11. epizody 1. série.





Ženy z fotografií v něm hovoří o mužích, manželství a nevěře. Zatímco žena otočená k divákům zády vysvětluje, že „nemá ráda, když po ní lezou muži“²⁰⁷, druhá jí setne hlavu svou rukou, ze své otevřené hlavy jí do krku vloží zátku. Následně jí první zmiňovaná žena vystřelí a vymaže obličej dělem ukrytým v jejím hrudníku a objeví se blikající nápis Interesting People, tedy Zajímaví lidé. Tento nápis uvádí hranou scénku pořadu o zajímavých lidech, jejímiž hosty jsou člověk žijící v krabici od sirek, nepřítelny blázen a neuvěřitelný sbor cyklistů, neviditelný člověk, muž, který dokáže nakazit chřipkou kocoura a další.

4.3. *Tableau vivant*

Oživé obrazy, jak se o nich zmiňuje Jost ve své teorii pikto filmu, opět vidíme v *Létajícím cirkuse*. V podstatě se setkáváme se dvěma druhy. Prvním z nich je klasické tableau vivant, tedy postava přímo inspirovaná nějakým obrazem nebo sousoším. Je však důležité si uvědomit, že Pythoni „oživují“ v podstatě všechny své obrazy a toto nám vytváří druhý typ onoho využití. Tím, že jsou animovány, jsou tedy uvedeny do pohybu a přesunují se do jiných pozic. V tomto kontextu také můžeme hovořit o oživilých obrazech, ty však nejsou oživé pomocí herců, ale pomocí jiných obrazů a manipulace s nimi. Otázkou zůstává, do jaké míry je tento druh ještě tableau vivant a do jaké míry se setkáváme s novým druhem užití výtvarného obrazu ve filmu, kterým se dosud teoretici nezabývali, a ani zmiňovaní Jost nebo Jílek jej ve svých pracích nezmiňují.

²⁰⁷ V předchozím záběru totiž vidíme animovanou skupinu mužů nesoucí rakev a stoupající s ní do kopce. Ten kopec je však noha ženy sedící zády k divákům.

Příkladem prvního typu tableau vivant je „oživlý“ Adolf Hitler ve 12. epizodě 1. série.



Podle dobových fotografií (jak vidíme obrázky napravo) víme, jak Hitler vypadal, proto odušíme, že stylizace Johna Cleese má diktátora přímo znázorňovat a samozřejmě parodovat.



Stejným typem tableau vivant je postava Caesara. Ten, jak víme z klasických obrazů, bývá zobrazován s vavřínovým věncem na hlavě a v podobém rouchu jako postava na prvním ilustračním snapshotu. Ten pochází z 12. epizody 1. série *Létajícího cirkusu*, druhý je *Julius Caesar* Petera Paula Rubense (Francie, 17. st.).

Druhým již zmíněným typem tableau vivant je potom oživlý neboli rozpořhovaný obraz. U některých skečů a obrazů je obtížné stoprocentně určit, co bylo vytvořeno dříve, zdali obraz, který inspiroval skeč, nebo naopak.



Na výše uvedených obrázcích z 6. epizody 1. série například uvidíme dvojnásobným rámováním do diegése hrané scénky vložený obraz na stěně. Na staré, zarámované, černobílé fotografii vidíme dům v anglickém stylu, který kamera přiblíží na velký detail. V tom okamžiku se z fotografie (jejím vybarvením a tím jakýmsi zhmotněním) stane skutečná lokace onoho domu, před kterým se bude odehrávat další scéna.

V tomto případě je tedy možné tvrdit, že byla fotografie na stěně (ve svém prvním významu tedy užitá jako kategorie obrazu – předmětu, který nesouvisí s dějem a je pouhou dekorací mizanscény) vytvořena pro účely natáčení této epizody *Létajícího cirkusu*. Právě díky trikům, jako je tento, se význam práce s obrazy (ať už technickými nebo výtvarnými) Monty Pythonů posunuje opět o kus dál.



Stejným případem je i následující snapshot z 1. epizody 2. série, na kterém vidíme ukázkou z hraného skeče (obrázek vlevo) a fotografii mužů v řadě postávajících na ulici (obrázek vpravo), kteří jsou oblečeni a inscenováni stejně, jako ve hrané scénce. Opět nemůžeme se stoprocentní jistotou určit, zdali je inscenování fotografie ve scénce tak precizní, nebo Pythoni nejprve natočili scénku a potom takto naaranžované muže vyfotografovali, aby touto fotografií scénku uzavřeli a ta potom přešla v některou z Gilliamových animací.

Navíc se jedná o stejnou scénku, kterou jsme zmiňovali už v kapitole 4.2.2., kdy se změní pohled kamery a mezi muži se objeví žena odpovídající na otázky novináře.

4.4. Zapojení obrazu v prostoru

Zapojení obrazu do prostoru souvisí s již uvedeným bodem 4.2., kdy si musíme uvědomovat dvojí perspektivu rámu a celkového filmového obrazu. Jak již bylo zmíněno, filmový rám je pohyblivý, zatímco rám obrazu je pevný. Pythoni

vkládají obrazy do prostoru z hlediska ilustrace pozadí (zde opět platí teze Terryho Gilliana: „*Pokud to vypadá jako hodně práce, vyhněte se tomu.*“), nebo dvojí perspektivy, kdy si divák není jistý, k čemu upřít svou pozornost.



Prvním případem je tedy obraz v prostoru jako pozadí. Na uvedených snapshotech z 3. epizody 2. série vidíme pozadí vytvořené z obrazu lesa a zvířat. Tato zvířata v průběhu celé epizody po jednom ubývají („vybuchují“) a před nimi se odehrává určitý děj. Na druhém snapshotu, který ilustruje situaci krátce po výbuchu dalšího ze zvířat (proto je v pozadí dým), John Cleese předstírající Skota promlouvá k divákům. Když se kamera oddálí, vidíme, že má pod ukrytého kiltem jiného muže, jenž o sobě tvrdí, že je gynekolog a momentálně má obědovou pauzu.

Zajímavé tedy je, že Pythoni nevyužívají vždy obraz jako „pouhé nedotknutelné“ pozadí svých scének ve své stabilní podobě, ale opět s ním manipulují, například právě mizením určitých předmětů, v tomto případě zvířat.



V jiných případech, jako na výše uvedeném obrázku ze známého skeče z 6. epizody 1. série zvaného *Lumberjack song*, je pozadí tvořené fotografií statické a pouze ilustruje náladu a kontext – tedy les, jezero, hory a přírodu, kde dřevorubci zpívají o tom, jak les brzy pokácí.



Tento snapshot z 6. epizody 1. série ukazuje dvojí perspektivu obrazu ve filmovém rámu, kdy je divák záměrně stavěn do pozice, kdy netuší, jakou roli hraje obraz, který najednou naruší jeho čistý vjem filmu. Monty Pythonovsky oblíbená klasická postava rytíře s kuřetem v ruce stojí smutná v tmavé místnosti, protože je vyzvána, aby se „klidila ze záběru“. Za rytířem vidíme seřazené tmavé postavy (pravděpodobně se jedná o opětovné použití obrazu jako pozadí), před ním však v centru záběru – tedy v centru divákovy pozornosti – je malá zarámovaná černobílá fotografie, která znázorňuje otevírající se dveře. Je pouze na divákově představivosti, jak si vyloží tento rušivý a nesouvisející prvek. Jeho interpretací může být symbol otevřených dveří pro odcházejícího rytíře, který v této scéně nemá co dělat, nebo jej

Pythoni do mizanscény vložili jen pro ozvláštňení a záměrné narušení dojmu vnímavého diváka.

4.5. Zachycení tvorby obrazu

Forma vznikajícího předmětu na filmovém plátně, který nevystupuje jako hotový obraz, jak je tomu v ostatních formách použití obrazu ve filmu, ale zobrazen je právě jeho vznik, není u Pythonů tak častá jako ostatní typy využití. Když ji však objevíme a analyzujeme, musíme brát v potaz konext postav filmové diegéze, které mají určitý vztah ke vznikajícímu dílu, tedy uvědomit si roli malíře a modelu, podle kterého je obraz malován.

Jílek potom upozorňuje na časovost filmu, která je omezená a postup malby obrazu je v ní zhuštěn pomocí filmového střihu. *„Filmové obrazy nám tak zprostředkovávají buď časově ohraničený krátký úsek okamžité tvorby, nebo různé fáze rozpracování výtvarného obrazu. Výjimečné postavení v tomto ohledu zaujímá Rivettova Krásná hašteřilka, která díky své nestandardní délce (240 minut) a díky svému tematicky jednostrannému zaměření na komplexní zachycení tvorby výtvarného obrazu a vyvíjejícího se vztahu umělce a jeho modelu, poněkud rezignuje na filmový „diktát obrazů“ a nabízí divákovi dlouhé, nerušené, kontemplativní zachycení vzniku výtvarného obrazu takřka v reálném čase.“*²⁰⁸ Jílek také upozorňuje na fenomén zobrazování ničení hodnotného malířského díla, stejně jako na samotný proces tvorby, jímž se jednotliví malíři mohou lišit.

U Pythonů se potom bude jednat o významy na rovinách gagu a sarkasmu, tedy pokud bude obraz tvořen, bude to záměrně parodováno, obraz bude záměrně předstírat velkolepost, ačkoliv půjde o „pouhou mazanici“ a pokud jej jeho tvůrce zničí, půjde pravděpodobně o teatrální gesto, které bude opět parodovat celkový koncept umění a postu umělců ve společnosti.

²⁰⁸ JÍLEK, J. 2008, s. 107.



Na uvedených snapshotech z 10. epizody 2. série například Pythoni ilustrují vznik obrazu, který má být použitelný při natáčení filmu. Komparsisté vyrábějí plátno, které má znázorňovat sníh, a barví písek nabílo, aby vypadal jako zasněžený. Pokud bychom měli identifikovat vztah tvůrců těchto „obrazů“ k nim samotným, jasně zde rozpoznáme jejich neochotu a nechuť k této práci, protože tuší kritiku, které se jim záhy dostane za nedokonalost celého výtvaru. Divák opět chápe narážky na umělost filmu, manýry herců, kteří si v následující scéně stěžují na každý detail, a na nedokonalou iluzi, co se týká právě onoho sněhu.

Také samotný „vznik“ obrazů (ne tedy jejich malba, ale jakýsi metaforický zdroj) je tedy zachycen humorně, zkratkovitě a surreálně.





Na příkladu snapshotů z 9. epizody 1. série vidíme „vznik“ Botticelliho *Venuše*, jejíž vlasy (podle Pythonů) vznikly z animovaných rozemletých postav lidí a koťat. Klasický vztah malíře (tvůrce obrazu) a modelu, podle kterého je obraz tvořen, tedy nevidíme ani v jednom z uvedených případů. Oba jsou totiž parodií a zesměšněním vážnosti obrazových médií, jak filmu, tak výtvarného umění.

4.6. Inspirace scény obrazem

Posledním dosud klasifikovaným typem využití klasického obrazu nebo fotografie ve filmu je inspirace celkové scény podle stylu, kompozice, svícení, kostýmů a dalších prvků typických pro určitý obraz. Toto využití je úzce spojeno s dříve zmiňovanými tableaux vivants, protože podle mého názoru nelze přímo rozlišit, kdy se jedná o oživlý obraz a kdy je obrazem inspirována natočená scéna, která je potom rozvedena do širších narativních struktur. Ani teoretici se v tomto případě neshodují. Zatímco Françoise Jost jednoznačně hovoří o výše zmiňovaných tableaux vivants a kategorii inspirace obrazem pro filmovou scénou se nezabývá, Jan Jílek se potom o této vyjadřuje jako o funkci výtvarného obrazu v rámci filmu „in absentia“ (Jílek, 2004, s. 130), kdy obraz není v žádné formě přítomen ve filmu. Objevuje se stále pouze jeho implicitní vliv v podobě inspiračního zdroje. Právě tímto způsobem inspirace filmových scén podle výtvarných obrazů se ve své knize *Cinema and Painting* zabývá Angela Dalle Vacche, která ovšem Monty Pythony nezmiňuje a zabývá se pouze několika vybranými filmy²⁰⁹.

²⁰⁹ Mezi její citované filmy patří například Antonioniho *Červená pustina* (scény inspirované italským malířem Giorgiem de Chirica), Godardův *Bláznivý Petříček* (inspirován malbami francouzských umělců devatenáctého a dvacátého století, jako byli např. Henri de Toulouse Lautrec, Henri Rousseau, Edgar Degas, Raoul Dufy, August Renoir), *Upír Nosferatu* Murnaua nebo Tarkovského *Andrej Rublev*. viz JÍLEK, 2008, s. 130.



INVASION OF THE HUNS INTO ITALY

After the painting by T. Chio



I takovéto využití obrazu je však možné v díle Pythonů najít. První ilustrační obraz je znázorněním *Hunů dobývajících Řím* (Ulpiano Checa y Sanz, Španělsko, 20. století), snapshot vedle něj je potom scéna ze 7. epizody 2. série ze skeče nazvaného *Show Attily Huna* opět znázorňující dobývání Hunů. Inspirace historickým obrazem je tedy zjevná.



Dalším případem jsou snapshoty z 8. epizody 2. série. Zde může být inspirace postavou a celkovou scénou s Ludvigem van Beethovenem (Johnem Cleesem) u klavíru s vránou, která kráká naprázdno a snaží se skladatele přesvědčit o tom, že je hluchý. Poté jej přijde v tvorbě vyrušovat jeho manželka všetečnými dotazy, kde se nachází cukřenka a co by chtěl její muž na večeři. Původní obraz vpravo, podle kterého mohla být scéna inspirována, je dílem Hermanna Junkera (*Beethoven komponující u klavíru*, Německo, 19.st.).

4.7. Závěr – užití obrazů v díle Monty Pythonů

Z dosavadní analýzy vyplývá několik zajímavých prvků. Jostova i Jílkova kategorizace je platná u díla Monty Pythonů pouze do určité míry. Pythoni totiž

využívají obrazy a fotografie nejen v dosud charakterizovaných typech klasického užití, ale také zcela nezávisle na nich. Jedinečnými jsou především animace, které se proměňují v hrané scénky, a také přesně opačný postup – tedy hrané scénky měnící se v animace. Také využívání určitých předmětů z hraných scének, jejich převod do animovaných sekvencí a vysvětlení jejich „skrytého významu“ je v *Létajícím cirkusu* originální. Navíc tím, že postavy prostupují více skeči a animace často vrací narativitu zpět na začátek příběhů, mnohdy se stává, že se objeví všechny klasifikované typy využití obrazu za využití pouze jednoho obrazového díla. K originalitě v tomto směru přispívá také fakt, že Pythoni zapojují také písmo, ať už ve formě titulků, nápisů na obrazech předstírajících, že jsou titulky, nebo doplňujících informací k obrazům.

Tyto a další přístupy práce s obrazem, typické pro Monty Pythony, se pokusím nastínit a charakterizovat v následující kapitole.

5. Návrhy dalších kategorií

Detailní teorie využití výtvarného obrazu ve filmu aplikovatelná na tvorbu skupiny Monty Pythonů chybí, proto mi největšími inspiracemi byli již zmiňovaní Françoise Jost a Jan Jílek. Jejich kategorizace je sice v hrubých obrysech u díla Monty Pythonů platná, má však několik slabých míst. Pythoni, jak již bylo řečeno, využívají v práci s obrazem také způsoby, o nichž se nezmiňují ani Jost ani Jílek. Tyto způsoby jejich práce s obrazem nyní představím.

Předmětem dalšího zkoumání bude jejich kategorizace, rozčlenění a zapojení do výše citovaných mediálních a filmových teorií. Detailnějším studiem a analýzami bychom potom tímto způsobem mohli ověřit jejich funkčnost na díle odlišných autorů, než jsou Monty Pythoni.

Ke každé speciální kategorii využití obrazů u Monty Pythonů potom doplním několik snapshotů z vybraných epizod *Létajícího cirkusu*. Uvádíme vždy jen několik příkladů, ačkoliv se tyto způsoby opakují v mnoha epizodách a stejně tak prostupují (i když v menší míře) do filmů.

5.1. Přeměna animace na hranou scénku a naopak

Prvním z důležitých postupů, které Pythoni využívají a které dosud nebyly zmíněny, je zapojování animovaných pasáží do hraných skečů, tedy přeměna animace v hranou scénku a naopak. Tyto případy se objevují velmi často a mohou mít dvě základní funkce. První z nich je klasické vytržení diváka z letargie a pohodlnosti sledování filmu nebo seriálu, jelikož proslulost Pythonů spočívala právě v jejich „nesnadnosti“ jejich pozorování a neustálé stoprocentní pozornosti k tomu, co se právě na obrazovce děje. Druhou funkcí je potom pragmatické řešení televizního formátu *Létajícího cirkusu*. Tím je jednodušší rozvedení narativity, přičemž animovaná pasáž je vždy méně náročná na realizaci²¹⁰, je rychlejší, jednodušší a v neposlední řadě také méně finančně náročné, než stejná scénka hraná herci.

²¹⁰ Především z hlediska Gilliamova jednoduchého přístupu, kdy si jednotlivé postavy, které animuje, nemaluje sám s argumentem, že to dá příliš mnoho práce, ale využívá starých obrázků a fotografií z novin, letáků, knih, pohlednic apod.

Také animace určitých částí (a jejich preference před inscenováním skeče za účasti herců) působí méně kontroverzně a divák je přijme snáze, než kdyby byla inscenována herci. Tímto máme na mysli především skeče obsahující nahotu, kvůli kterým měli Pythoni vždy potíže s cenzurními omezeními BBC. Použitím fotografií nebo obrazů s nahými částmi lidského těla se tak jednoduše vyhnuli cenzuře, se kterou by se museli potýkat při použití nahých herců a hereček.

V tomto kontextu je důležité zmínit návaznost této kategorie na některé výše zmiňované mediální teorie, především na názor Williama J. Thomase Mitchella²¹¹, který ve svých studiích hovoří o spojování obrazných představ, jež pomáhají identifikovat žánr obrazu. Spojováním takovýchto představ v divákově mysli dochází podle Mitchella k tvorbě metafor a divákova percepce se posunuje z denotativní fáze vnímání obrazu do fáze konotativní. Právě díky uvedené schopnosti lidského mozku jsme schopni uchopit tento (Mitchellem pojmenovaný) metaobraz²¹² a identifikovat, že v prvním případě osoby padající z oken v animovaném skeči přímo souvisí s padajícími osobami v předchozí hrané scéně. Ve druhém případě potom rozumíme tomu, že animovaná škeble, na které tancuje Venuše je ikonem, který diváka provede do následujícího hraného skeče.

Na následujících případech uvedu konkrétní situace z *Létajícího cirkusu*. Mnou vybrané snapshoty potom opět ilustrují výše uvedené.



Prvním příkladem přeměny hrané scénky v animaci je snapshot z 12. epizody 1. série dvou mužů sedících v kanceláři. Když postřehnou, že kolem jejich okna padají lidé skákající z vyšších pater téže budovy, začnou se oba muži sázet, který

²¹¹ MITCHELL, W. J. T. *Picture Theory: Essays on Verbal and Visual Representation*. Chicago: University of Chicago Press, 1994.

²¹² Neboli metafora, která vznikla spojením několika obrazných představ a funguje nyní jako samostatný prvek.

z jejich spolupracovníků poletí jako další. V tom okamžiku se hraný skeč mění v animaci, jak vidíme na druhém snapshotu, ve které padá stále víc a víc lidí, oblečených stejně jako muži z předchozího záběru.



Druhým příkladem je opakem prvního uvedeného, tedy případ, kdy se animace v 9. epizodě 1. série promění v hranou scénku. Na prvních dvou snapshotech vidíme již zmiňovanou *Venuši*²¹³, která „tancuje“ na hladině na mořské škebli. Při tanci však padá do moře a škeble se „potápí do dalšího záběru“, čímž představuje plynulý přechod do následujícího skeče s reklamací mrtvého papouška ve zverimexu.

5.2. Prostupování postav více skeči a narušování narativity pomocí animací

V několika epizodách Pythoni pracují s využitím obrazu ještě důmyslněji. Určitý symbol, který je představen v začátku epizody, pak provází několik skečů

²¹³ *Zrození Venuše* (Sandro Botticelli, Itálie, 15. st.)

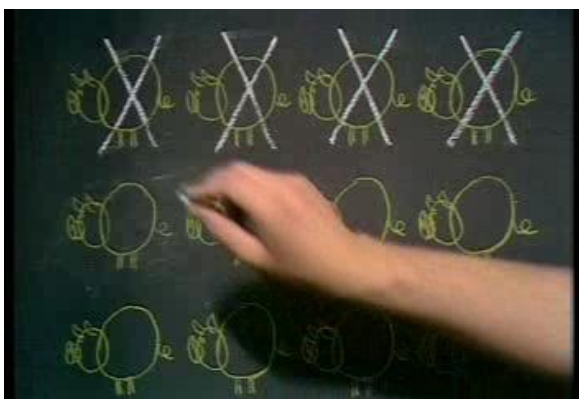
najednou a narušuje tak plynulou narativitu, která by mohla být nezávislá na tomto symbolu, takto se ale musí podřizovat a divák je tedy nucen sledovat a pamatovat si tento „upozaďený“ příběh, jenž je protkán několika skeči najednou.

Při hlubším zamyšlení nad danou problematikou identifikujeme již zmiňované teorie Nelsona Goodmana²¹⁴ o nápodobě a teze Ernsta H. Gombricha²¹⁵ o nevinném oku, které v kontextu s takto používanými obrazy vysvětlují jejich funkčnost. Gombrich s Goodmanem zmiňují, že při kresbě určitého obrazu nezáleží na dokonalé nápodobě skutečného předmětu do takové míry, do jaké je důležité mentální nastavení diváka. Každý divák podle Gombricha něco očekává a na základě předchozích zkušeností je ochoten pochopit i nepřesně napodobený předmět nebo symbol v kontextu daného obrazu (potažmo filmové scény). Gombrich také rozlišuje mezi stylem a stylizací a právě tato teorie se ukazuje být zcela platnou v uvedené kategorii využití obrazu (případně symbolů nebo postav z obrazu) ve více skečích lišících se svou formou.

Na uvedených snapshotech (konkrétně na symbolu prasete prostupujícího více skeči) vidíme Gombrichovými slovy „nedokonale napodobené“ prase, avšak díky mentálnímu nastavení a předchozím zkušenostem s tímto symbolem prase rozeznáváme a identifikujeme v každé další scéně.

²¹⁴ GOODMAN, Nelson. *Jazyky umění. Nástin teorie symbolů*. Praha: Academia, 2007.

²¹⁵ GOMBRICH, Ernst Hans. *Umění a iluze*. Praha: Odeon 1985.



Na těchto snapshotech z 1. epizody 1. série vidíme symbol prasete, který prostupuje několika skeči nezávisle na jejich dějové linii. První snapshot pochází ze skeče z hodiny italštiny, druhý ze studia televizního zpravodajství, třetí snapshot je z animovaného skeče a poslední ze skeče s vojáky. Jak vidíme, tematika (určitá obrazovost) prasat se zde objevuje v několika verzích. Ať už se jedná o pouhý symbol namalovaný tím nejjednodušším způsobem na školní tabuli, atrapu prasečí hlavy ve studiu, fotografii prasete nebo malé modely prasat znázorňujících vojenské linie útoků, symbolika se všude opakuje. Celou epizodou tedy prostupuje téma zabíjení prasat, kdy při každém zakvičení je někde přeškrtnuto další prase.

Ačkoliv tento postup nijak nesouvisí s celkovým tematickým rámcem epizody, jedná se o konstatní narušování plynulosti jednotlivých příběhů.

5.3. Záměrná manipulace s klasickým výtvarným obrazem

V tomto typu užití jsou Monty Pythoni zcela unikátní. Jen opravdu zřídka vidíme v jiných filmech tak explicitní manipulaci s obrazy. Často se setkáváme s filmy, v nichž se objevuje destrukce obrazů nebo jejich modifikace při tvorbě či ve

vyvíjejícím se vztahu malíře a obrazu, případně obrazu a jeho majitele²¹⁶. Pythoni však ukazují destrukci obrazů jinými obrazy za účelem pozměnění vyznění obrazu a tím pádem i „reality“, za účelem humoru, nebo uvedení scénky do ještě více absurdních rovin interpretace.

Na tomto místě se opět můžu vrátit k nastíněným mediálním teoriím v začátku této práce a vysvětlit tento jev pomocí sociologického přístupu k obrazům a fotografiím, jenž je zastoupen například teoriemi Piotra Sztompky²¹⁷. Sztompka hovoří o určitých sociologických tendencích, které je možno pozorovat a identifikovat z dobových fotografií, jeho koncepty jsou však platné také pro výtvarné obrazy. Již samotným výběrem zobrazovaných (fotografovaných nebo kreslených) témat totiž vystavuje jejich autor určitý vhled do své doby. Sztompka upozorňuje na společnost v objektivu a na fotografii jako předmět teoretických inspirací vizuální sociologie.

Na níže uvedených snapshotech tyto sociologické tendence můžeme pozorovat a právě manipulací s nimi jako by Pythoni „měnili“ sociologické vyznění některých obrazů. Toto vidíme především v druhém a třetím případě námi uvedených snapshotů, na nichž je zobrazeno explicitní zasažení do původního obrazu. Takovýmto zásahem (v obou případech tedy odstraněním nějaké osoby) se mění význam obrazu a jeho sociologická interpretace bude odlišná za podmínek, kdy se později odstraněná osoba na obrazu nachází a kdy ne.



²¹⁶ Pro příklad můžeme uvést Jilkem citovaný film *Equilibrium* (*Equilibrium*, Kurt Wimmer, USA, 2002), kde má hlavní postava Christian Bale zničit obraz *Mony Lisy*, případně v této práci již uvedený film *Lovci hlav* (*Hodejegerne*, Morten Tyldum, Norsko/Dánsko/Německo, 2011), ve kterém lupič drahých obrazů krade Rubensův obraz *Lov na kance* a při útěku před pronásledovatelem jej několikrát poškodí.

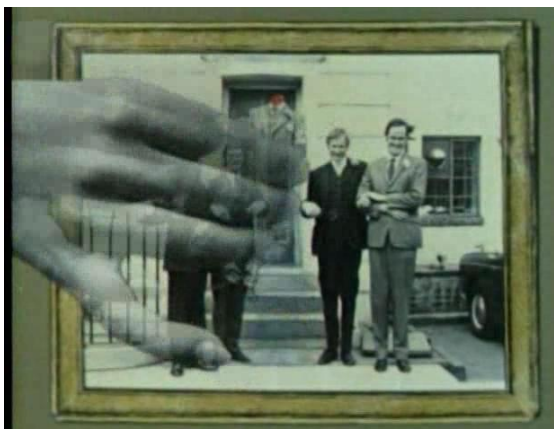
²¹⁷ SZTOMPKA, Piotr. *Vizuální sociologie (Fotografie jako výzkumná metoda)*, Praha: Slon, 2008.



Na prvním snapshotu 3. epizody 2. série vidíme dva muže, podle oblečení na základě konvencí rozpoznáme vojáka a faráře. Oba mají černobílé obličejové zbytky, proto již v této fázi pozorujeme, že s původním obrazem těchto dvou mužů bylo manipulováno a obličejové zbytky jsou dosazeny z jiných černobílých fotografií. Když se záběr oddálí, vidíme, že voják má před sebou malé děvče otočené zády k divákům. Na základě kognitivního fungování mozku²¹⁸ a jiných podobných scén, které jsou uloženy v naší paměti, se divákovi může vybavit několik významů přesahujících několik úrovní (od významu holčičky, která zkrátka něco sděluje oběma mužům, již jí nevěnují pozornost, až po simulaci orálního sexu, což farář odmítá vidět, proto je jeho obličej obrácen na druhou stranu²¹⁹). Poslední snapshot však ukazuje, že dívka „vykousla“ (nebo naopak z divákova hlediska pouze „vyplňovala“) rozkrok a nohy stojícího vojáka a ve stejném postupu bude pokračovat na ostatních postavách z obrázku.



Ticho, vy ostatní!



²¹⁸ Jak jsme si popsali v kapitole 2.5.4.

²¹⁹ V takovémto kontextu potom divák pomocí mentálních reprezentací, konotací a současných medializovaných témat mohou napadat různé verze interpretace tohoto skeče. Pythoni mohli například upozorňovat na určitou slepou církev k pedofilii ve svých kruzích. Tato interpretace je však čistě na divákovi a opět nesouvisí se zbytkem epizody.

Jiný příklad deformace obrazu jiným obrazem představují následující snapshoty. Vidíme na nich fotografie rukou, které zasahují do jiných obrazů a mění jejich význam. V prvním případě na obrázku vlevo ze 7. epizody 2. série vidíme Leonardovu *Poslední večeři*²²⁰, která je doplněna o zvukovou stopu hádky postav na obrazu. Do situace vstupuje shora ruka a uchopuje jednu z postav a odnáší ji pryč, čímž řeší problém hádky.

Druhý snapshot vpravo je z 6. epizody 2. série a je ukázkou konkrétního dvojího rámu, kdy divák vnímá rám fotografie s pěti muži, ale zároveň vnímá rám filmového plátna, potažmo televizní obrazovky. Je zde také patrné narušení rámu, a to kvůli ruce, která přichází jakoby odnikud (nepochází tedy z hrané části skeče, jelikož vidíme, že je černobílá a animovaná, nepochází však ani z oné fotografie, na kterou je upřena diváková pozornost a která je v centru záběru), a zasahuje do fotky tím, že jednomu z mužů utrhne hlavu a odebere jej z obrázku. Význam tohoto si však musí divák domyslet a není explicitně vyřčen.

5.4. Absurdní využití obrazů

Jak již bylo zmíněno, Pythoni jsou přímo proslulí svým „smyslem pro nesmysl“ a absurditu. Takovým situacím se potom nevyhnou ani scénky, ve kterých jsou obrazy používány k absolutně nesmyslným účelům. Takovéto použití, jakkoliv musí být bráno s humorem, také dosud nebylo zmíněno v žádné jiné literatuře.

Divák potom absurdní významy interpretuje díky procesům, které popisuje kognitivní psychologie²²¹. Chápání absurdity pak funguje na principu nejenom výše popsanych mentálních reprezentací a práce s nimi, ale také na principu představivosti, s tím související mentální rotace a dvojího kódování²²². Všichni lidé nejsou, co se týká tvorby a manipulace s mentálními představami, stejně obratní (Sternberg, 2002, s. 247) a někteří vytváří mentální představy snadněji než jiní. Právě takovým jedincům se díky jejich inteligenci a zkušenosti s mentálními rotacemi (kterou lze nabýt například praxí ve sledování takovýchto pořadů) absurdní významy

²²⁰ *Poslední večeře* (Leonardo da Vinci, Itálie, 15. st.)

²²¹ Podrobně je kognitivní psychologii věnovaná kapitola 2.5.

²²² Tyto principy jsme si podrobněji popsali v kapitole 2.5.4.

v kulturních produktech hledají jednodušeji. V kontextu skečů Monty Pythonů je divák připraven na ironii, sarkasmus a absurditu, proto mu nedělá potíže ji vycítit a interpretovat správným způsobem.



Snapshoty ze 4. epizody 1. série ukazují dvě ženy v obchodě s obrazy. Ženy jsou matkami dvou slavných malířů (synové přitom nejsou v záběru ukázáni, neustále ale mimo záběr „tropí neplechu“ a jsou za to fyzicky trestáni svými matkami, které je oslovují Kevine a Ralphe a je pouze na divácích, které malíře si za tato jména dosadí). Ženy hovoří o malířské tvorbě svých synů a zdůrazňují, jak synové plivají na obrazy ostatních uznávaných malířů, citován je například Van Gogh a další. Poté obě ženy začnou okusovat obraz *The Fighting Temeraire* od Williama Turnera²²³ a hovoří o tom, proč právě Turnerovi nikdy nemohly přijít na chuť.



V následujících snapshotech ze stejného skeče 4. epizody 1. série vidíme kritika umění okusujícího obraz od Maurice Utrilla²²⁴, z něhož se mu podle svých slov

²²³ *The Fighting Temeraire* (Joseph Mallord William Turner, Anglie, 19.st.)

²²⁴ Maurice Utrillo (1883-1955), francouzský malíř

dělá špatně. V této scéně však vidíme využití obrazu v ještě absurdnějším smyslu, nejen vizuálním, ale také verbálním. Do záběru totiž vstupuje kritikova žena a nese mu vodu s otázkou: „Water, dear?“ Záměrným zesílením typicky regionálního anglického přízvuku však slovo „water“ zní jako jméno autora obrazu „Utrill“, na což kritik umění reaguje (stejně jako ve všech skečích a epizodách, ve kterých se objevuje), kritikou onoho špatného vtípku²²⁵.

5.5. Animace komixu

Další používanou technikou je rozpohybování komixu. Hraná postava určitého skeče čte komix a v tom okamžiku se komix objevuje v celém záběru a divák sleduje jednotlivé obrázky a pročítá dialogy zároveň s postavou.

Vidíme zde práci s již zmiňovaným temporalizovaným obrazem, jak o něm hovoří Gilles Deleuze²²⁶ a Jacques Aumont²²⁷. Tato problematika souvisí s rámováním klasického výtvarného díla a filmu a v tomto kontextu s určitým „přepínáním vnímaných rámu“. Aumont upozorňuje na statickou povahu klasického výtvarného díla (v tomto případě obrazového komixu), u jehož interpretace nejsme vystaveni časovému tlaku a divák si může v poklidu prohlédnout obraz a nechat na sebe působit sérii konotací, které se k němu vztahují. V této kategorii rozpohybovaného komixu však vidíme práci s temporalizovaným obrazem, jenž zahrnuje čas a dynamiku ve své existenci, a tím limituje divákovu schopnost interpretace. Především v tomto případě kamera pomalu přejíždí z jednoho políčka ke druhému a divák nemá dostatek času na detailní prohlédnutí každého jednotlivého pole ohraničeného rámem. Důležité je také upozornit na zvýšené nároky na divákovu percepci díky psanému slovu, které se v jednotlivých obrázcích objevuje. Psané slovo však není v kontextu této scény stěžejní, podstatnou částí je až poslední snapshot, na kterém je zachycena destrukce komixového rámu.

²²⁵ Vtip však ocení také diváci v českých titulcích, kde je přeložena věta ženy jako: „Co to Kleeješ, drahý?“ Znalý divák ví, že český překladatel Pythonů Petr Palouš odkazuje na Paula Kleehe (1879-1940), švýcarského malíře.

²²⁶ DELEUZE, Gilles. *Film 1. Obraz – Pohyb*. Praha: Národní filmový archiv, 2000.

²²⁷ AUMONT, Jacques. *Obraz*. Praha: Akademie múzických umění, 2005.



V tomto případě ze 6. epizody 1. série se muž začte do komixu o superhrdinovi, který se snaží dostat se z políčka komixu. Typicky „supermanovsky“²²⁸ zvednutou levou rukou naráží do okrajů ostatních políček, až je opravdu rozbije a políčka nad ním jej zasypou. Tímto Gilliam narušuje pevnost rámu a ruší okraje záběru. Pokud budeme brát okraj rámu jednoho políčka komixu jako pevný rámec obrazu, superhrdina jej svou rukou proboří, a nejen že tím zruší toto divákově chápání o neporušitelnosti rámu (jak komixového, tak rámu klasického obrazu), zároveň tak popře jakousi stabilitu a „papírovost“²²⁹ komixu. Monty Pythoni tedy nerozbíjejí pouze abstraktní rám (Aumont, 2005, s. 158) mezi divákem a obrazem, ale i konkrétní rám komixu samotnou komixovou postavou.

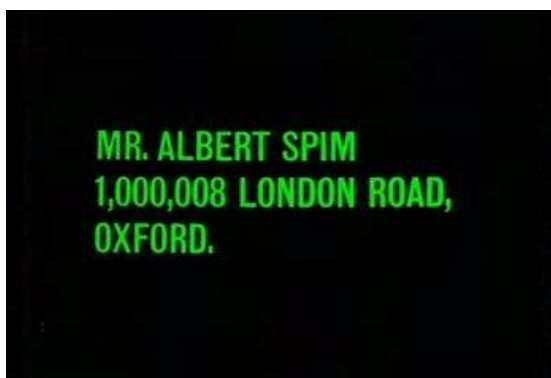
5.6. Používání titulků jako obrazů

Pythoni pomocí titulků uvádějí nový skeč, doplňují skryté významy, citují nápisy z novin, časopisů, billboardů nebo dopisů, případně pouze orientují diváka na to, kde se děj odehrává, která postava značí koho, a usnadňují tak chápání děje. Ve většině případů však chápání děje naopak velmi ztěžují, protože jsou titulky a nápisy absurdní, nesouvisí s ničím dříve zmíněným a jsou v příběhu zasazeny pouze z důvodu ozvláštňení nebo vytvoření humorné scény.

²²⁸ Zde opět vidíme popkulturní citaci z komixů a filmů o Supermanovi, např. animovaný film *Superman* (Dave Fleischer, USA, 1941)

²²⁹ Určitou „papírovost“ máme na mysli fakt, že komix je v tomto případě tištěným médiem a i kdyby bylo některé z políček takto narušeno, políčka nad ním by se nesespala, jelikož jsou všechna natištěna na papíře a plošně rozprostřena.

Východisko pro takovéto postupy můžeme nalézt v tezích Viléma Flussera²³⁰ o technickém obraze a jeho tendencích klamat a zachycovat jakýsi rozklad našeho vědomí. Zatímco klasické obrazy zobrazovaly skutečnost, kterou příslovečně „stálo za to zobrazit“, technické obrazy jsou pouhými komputacemi bodů a převody určitých prvků do digitálních rovin. Podle Flussera tedy technické obrazy vyvolávají novou životní formu²³¹ a jsou zcela novými médii, které připomínají klasické obrazy, ale jsou složeny z fiktivních ploch na základě jejich programů. V tomto kontextu musíme přiznat onu zmiňovanou presumpci viny²³², na základě které nám Pythoni prezentují určité obrazy (v tomto případě texty na obrazech), jež jsou až absurdním popřením toho, co mají původně znázorňovat. Ve funkcích skečů *Létajícího cirkusu* totiž nejsou pouhým doplněním děje nebo popiskem ke znázorňovanému, jsou důkazem klamu a „rozpadu divácké mysli“, která je „ukolébaná“ k nepozornosti sledováním televize. Právě tímto zachycením „rozpadu vědomí“ a důvěřivosti v to, co vidíme na obrazovce, Pythoni nastavují sebereflexivní zrcadlo divácké pozornosti.



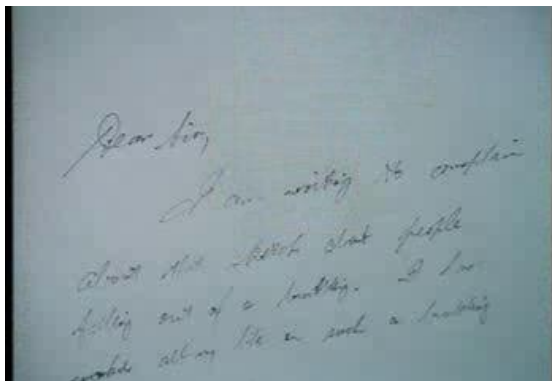
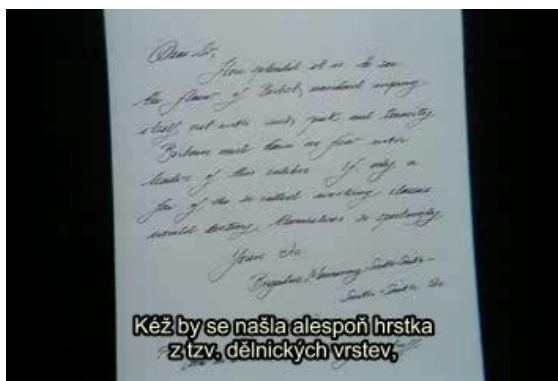
Na snapshotech ze 7. epizody 1. série vidíme dvě adresy, které jsou k dispozici divákům, kteří by se cítili být pohoršení předchozím skečem, ve kterém byl papež připoután na koleje a zavražděn, protože: „...s ním už nebyla žádná legrace“²³³. Ve voiceoveru je čte komentátor předchozího skeče záměrně jinak: „Královský institut pro zašlapování žab, Rayners Lane, č. 16, Londýn, Lány W.C.“ Druhá adresa potom zní: „Tristram a Isolda Phillipsovi, 7.30 Covent Garden sobota a neděle a poté v Indigo Jonesově rybí tržnici.“ Absurdita obojího je doplněna mužem v klobouku kritizujícím opět se zvyšující televizní poplatky v následujícím skeči.

²³⁰ FLUSSER, Vilém. *Do universa technických obrazů*. Praha: OSPVU, 2001.

²³¹ FLUSSER, 2001, s. 13.

²³² FORET, 2008, s. 42.

²³³ Což je také název 7. epizody, v originále: „Oh, You're No Fun Anymore“.



Dalšími ilustračními snapshoty z 12. epizody 1. série jsou tyto falešné dopisy od diváků, kteří si stěžují na obsahy uvedených skečů, nevhodnost celkového pořadu a upozorňují na do očí bijící nereálnost veškerých zápletek. Dopisy jsou přiznaně falešné, jelikož reagují na bezprostředně ukončené a poprvé vysílané scény. Pythoni je vkládají do záběrů záměrně, přičemž si je divák může interpretovat tak, že tvůrci pořadů jsou na kritiku připraveni a jsou také připraveni tuto kritiku znovu zkritizovat, zesměšnit a zveřejnit.



Posledním příkladem neobvyklého užití titulku jako obrazu je potom detailní záběr na nápis An Apology (Omluva) na prvním snapshotu ze 4. epizody 2. série, kdy takto použitý titulek navozuje u diváka pocit, že se jedná o název pro následující scénku. Kamera se však oddálí a my vidíme, že titulek nic neznamená, protože je pouhou součástí mizanscény, tedy nápisem na plakátu v pozadí, před kterým prochází skupina mužů. Plakát, který hlásá titulek, se potom přesunuje z centra divákovy pozornosti do pozadí a pozornost je soustředěna na muže a příběh odvíjející se od nich.

5.7. Shrnutí navržených kategorií

Jost i Jílek se ve svých kategorizacích fúze výtvarného a filmového obrazu zabývají spíše klasičtějším využitím obrazu ve filmu. Takovéto využití může být nejvíce frekventovaným, avšak je důležité upozornit na to, že není jediným. Právě v komediálních filmech a seriálech, především potom animovaných, případně těch, které pracují s absurditou, nesmyslem a ironií, nejsou obrazy používány pouze ve svých klasických funkcích. Neplní tedy „pouhé“ role dekorace mizanscény nebo neposkytují svým stylem inspiraci pro natočení scény. Naopak jsou využívány ve zcela absurdních, neočekávaných a komediálních významech a situacích, kterými se filmoví a mediální teoretici zabývají pouze okrajově.

U Monty Pythonů je však ojedinělé a stěžejní to, že pracují s mediálními teoriemi, které vytváří hluboké intelektuální pozadí pro jejich zdánlivě absurdní tvorbu. Jak jsem zmínila v předchozích navržených kategoriích, u každé z použitých (a dříve Jostem nebo Jílkem nepopsaných) fúzí výtvarného a filmového obrazu lze nalézt teorie z oblasti mediálních a vizuálních studií, které takové použití vysvětlují a poskytují tak nový náhled na tuto problematiku z širšího a detailnějšího úhlu pohledu.

V této kapitole jsem si tedy navrhla několik dalších kategorií, ve kterých je obraz ojediněle využíván komediální skupinou Monty Pythonů. Jednotlivé kategorie jsem ilustrovala na konkrétních případech z *Monty Pythonova Létajícího cirkusu* a přiřadila jsem je k mediálním teoriím citovaným v teoretické části práce. Legitimizovala jsem tímto jejich širší pole působnosti a předmětem dalšího studia by mohlo být jejich následné ověření na jiných seriálech a filmech podobného formátu jako je *Létající cirkus* (analýze by mohly být podrobeny seriály *Saturday Night Live*, nebo z českého prostředí *Česká soda*, *Tele tele* a další).

6. Závěr

V prvních kapitolách jsem popsala teoretické pozadí problematiky použití (klasického nebo technického) obrazu ve filmu. Definovala jsem problematiku obrazu, možnosti jeho interpretace a shrnula jsem některé z teoretických přístupů vizuálních studií. Bylo také důležité zmínit vlivy sémiotiky a vytyčit rozdíly mezi tradičním a klasickým obrazem, které je potřeba si uvědomovat při jejich zapojení ve filmovém diskurzu. Právě takovéto uvedení do problematiky a důraz na mediální a kulturní teorie obrazu a vizuálních studií je pro potřebu této práce důležité. Pythoni mají v povědomí pozadí těchto teorií při tvorbě svých seriálů a filmů a ať už záměrně, nebo intuitivně, je potvrzují, popírají, narušují, nebo s nimi jiným způsobem pracují. Pro správné pochopení je však stěžejní tento „background“ znát a při sledování jej mít na paměti.

Poté, co byly vytyčeny základní teorie a terminologie, jsem věnovala následující kapitoly problematice percepce obrazu, a sice jak výtvarného (klasického), tak digitálního (technického), stejně tak obrazu filmového. Percepci jsem popsala z hlediska lidského oka a procesů odehrávajících se v něm při vnímání obrazu, dále také z hlediska vnímání prostoru, času a rámu.

Pro detailnější uchopení percepce obrazu jsem využila kognitivní psychologie, jež se touto problematikou zabývá. Pomocí mentálních reprezentací, imaginace, paměti, uchovávání a vybavování si informací, ale také na principech dvojího kódování a mentální rotace dokážeme na základě dřívějších znalostí a schopností rozpoznávat ironii, sarkasmus a další specifické prvky využívané v tvorbě Monty Pythonů. Analýza kognitivní psychologie tedy není úplná, pro orientaci a potřeby této práce je však dostačující. Zároveň by mohla být podnětem k dalšímu studiu a podrobnějšímu zkoumání.

Následující kapitoly jsou věnovány konkrétní práci s obrazem ve filmu. Z hlediska multiparadigmatičnosti a komplexnosti tématu na prostoru této práce nebylo možné postihnout všechny teorie, které se uvedeným zabývají. Záměrně jsem si proto vybrala uvedené dvě: Jostův pikto-film a Jílkovu navrženou fúzi výtvarného a filmového obrazu s cílem ověřit jejich platnost. Jost pracuje s pojmy transsémiotizace a tranfiguralita a dělí použití obrazů ve filmech na několik typů, Jílek k nim poté přidává další tři kategorie, kterými se Jost v teorii pikto-filmu nezabývá. Tyto teorie

jsem tedy společně popsala a charakterizovala spolu s ilustracemi obrázků a snapshotů z mnou vybraných filmů. V tomto kontextu bylo potom důležité zmínit také studii Waltera Benjamina, který upozorňuje na reprodukovatelnost obrazů a auru, o kterou obrazy přicházejí v okamžiku jejich reprodukce. Ačkoliv zahrnutí také této problematiky může působit heterogenně, opět je podstatné brát ji na vědomí a uvědomovat si jakési konstantní a záměrné narušování aur jednotlivých obrazů při jejich využití Monty Pythony.

Vymezením uvedených teorií jsem vytvořila základ pro správné pochopení díla Monty Pythonů, proto se v dalších kapitolách věnuji již konkrétně jejich tvorbě. Charakterizovala jsem celou skupinu, jejich tvorbu a význam. Charakterizovala jsem také stručně tvorbu a život Terryho Gilliamy jakožto animátora, tedy toho, kdo se konkrétně podílí na zapojování obrazů do analyzovaných seriálů a filmů. Bez jeho vlivu by totiž dílo Monty Pythonů nebylo natolik jedinečné ve své práci s obrazy. Popsala jsem inspirace scének v různých uměleckých směrech, také jejich formát a inspirace v jiných pořadech a jednu stručnou, ale důležitou kapitolu jsem věnovala významu Pythonů v kontextu dobových mediálních teorií. Vysvětlila jsem také konkrétní princip a techniku, na kterých Gilliamovy animace fungují.

Předposlední kapitolou je tedy konkrétní praktická analýza vybraných epizod *Monty Pythonova létajícího cirkusu* a vybraných filmů za použití nastíněných teorií Josta a Jílka. Jednotlivé typy užití obrazu ve filmu opět ilustruji snapshoty z několika vybraných skečů a z hlediska určité tendence k opakování podobných postupů neuvádím u všech kategorií všechny případy. Principy v jiných epizodách totiž zůstávají podobné jako ty, které jsem popsala a ilustrovala na obrázcích a reprezentacích obrazů, jež jsou ve své funkci na těchto místech zcela nezastupitelné a jejich zapojením přímo do textu se text stává srozumitelnějším a názornějším.

Jelikož jsem ale vyzozorovala, že kategorizace Josta a Jílka zcela nevyhovuje, bylo potřeba nastínit další kategorie, ve kterých Pythoni využívají obraz svéráznými způsoby a které dosud nebyly popsány v jiné literatuře. Proto jsem poslední kapitolu věnovala hrubému návržení těchto speciálních kategorií. Takovéto užití obrazů nebylo nutné pouze vysledovat a charakterizovat, bylo také důležité zasadit je do kontextu v úvodu charakterizovaných vizuálních teorií. Z analyzovaného vyplynulo šest nových kategorií, ve kterých Pythoni využívají obraz a které je možné teoreticky zasadit do mediálních teorií, jež jsem zmiňovala v teoretické části práce. Tato kapitola uvedeným způsobem provázala celkovou práci. Ačkoliv mohla svou

rozsáhlou teoretickou částí působit příliš abstraktně, právě díky stanovení nových kategorií v praktické části a jejich ukotvení ve výše citovaných mediálních teoriích bylo toto teoretické zázemí legitimní.

Komediální skupina Monty Pythonů je tedy obecně ojedinělá svou tvorbou v televizním formátu. Nejen, že v epizodách, které vysílala konzervativní BBC, porušovali závazné televizní kodexy, ale ustanovili formátem *Létajícího cirkusu* nový typ pořadů, který sice zčásti navazoval na jiné²³⁴, do jisté míry byl však velmi ojedinělý. Zatímco ostatní zmiňované pořady si kladly za cíl především bavit publikum, u Monty Pythonů lze identifikovat přímou kritiku dobové společnosti. Vysledujeme také výše několikrát zmiňovaný mediálně-teoretický „background“, ze kterého ve své tvorbě vycházeli a který do určité míry prohluboval jejich intelektuální záběr.

Obecně tedy Pythoni využívají obrazy jako objekty v mizanscéně, které buď doplňují nebo nedoplňují děj, obrazy zaplňují celý záběr v několika typech (velký detail obrazu v záběru, vyprávění pomocí fotografií a animované sekvence), využívají tableau vivant, které oživuje obraz, ale i děj. Dalšími způsoby využití je zapojení obrazů do prostoru, zachycení vzniku obrazů a inscenování některých scén stylem obrazů, přičemž ony obrazy nejsou v epizodách explicitně ukázány a fungují tak „in absentia“ (Jílek, 2004, s. 130). Takto uvedené užití obrazů ve filmech je časté a charakterizované několika autory, ze kterých tato práce původně vycházela. Specifické využití obrazů pro Monty Pythony je charakterizováno v následující kapitole. Druhy takového využití jsou přeměna animované scénky na hranou a naopak, prostupování postav více skeči pomocí animací, manipulace s obrazem, absurdní využití obrazu, animace komixu a využívání titulků jako samostatných obrazů.

V kontextu celkové tvorby Monty Pythonů potom tvoří ty části skečů, ve kterých jsou využívány obrazy, zajímavé vložky do klasického narativu. Oživují diegézi dané epizody nebo scénky a vytrhávají diváka „ukolébaného“ pohodlností sledováním televize z pasivity. Divák je nucen nad animacemi a specifickými obrazovými částmi hlouběji uvažovat, nevědomě zapojovat své kognitivní schopnosti a vědomě si spojit představované významy, aby je mohl následně správně

²³⁴ Již zmiňované pořady *Carry On*, *The Goon Show*, *Beyond the Fringe* a další.

identifikovat. Protože se tyto části formálně vymykají zbytku epizod, jsou náročnější na divákovu percepci, stejně tak na jejich interpretaci.

Cílem této práce nebylo celkové postižení mezioborové problematiky fúze výtvarného a filmového obrazu, ta totiž nabízí mnoho dalších možností k teoretickému zkoumání. Cílem bylo nastínit rozsáhlé pozadí diskurzu fúze výtvarného a filmového obrazu a ověřit platnost dvou vybraných teorií zabývajících se otázkami vizuality na konkrétním díle. Cílem bylo také vysledovat odchylky, kde navržené teorie v aplikaci na tvorbu Monty Pythonů selhávají a na jejichž místech by mohly být vytvořeny nové kategorie. Tyto kategorie jsem tedy navrhla a otevřela jsem tak pole pro následné možné směřování dalšího studia.

7. Prameny a literatura

7.1. Literatura

- ALBERTI, Leon Battista. *O malbě; O soše*. Praha: Nakladatelství Vladimíra Žikeše, 1947.
- AUMONT, Jacques. *Obraz*. Praha: Akademie múzických umění, 2005.
- BARTHES, Roland. *Světlá komora*. Praha: Agite / Fra, 1994.
- BARTHES, Roland. *Mytologie*. Praha: Dokořán, 2004.
- BENJAMIN, Walter. *Výbor z díla. I, Literárněvědné studie*. Praha: Oikoymenh, 2009.
- BENJAMIN, Walter. *Dílo a jeho zdroj*. Praha: Odeon, 1979.
- BOČÁK, Michal a kol. *Média a text II*. Prešov: Prešovská univerzita v Prešove, 2008.
- BORDWELL, David. *Narration in the Fiction Film*. Madison: University of Wisconsin Press, 1988.
- BORDWELL, David. A Case for Cognitivism. *Iris*, č. 9, 1989, s. 11 – 40.
- CARROLL, Noël. *Mystifying Movies: Fads and Fallacies in Contemporary Film Theory*. New York: Colombia University Press, 1988.
- CURRIE, Gregory. *Image and Mind: Film, Philosophy and Cognitive Science*. Cambridge: Cambridge University Press, 1995.
- ČERNÝ, Jiří, HOLEŠ, Jan. *Sémiotika*. Praha: Portál, 2004.
- DALLE VACCHE, Angela. *Cinema and Painting: How art is used in film*. Austin: University of Texas Press, 1996.
- DE SAUSSURE, FERDINAND. *Kurz obecné lingvistiky*. Praha: Odeon, 1996.
- DELEUZE, Gilles. *Film 1. Obraz – Pohyb*. Praha: Národní filmový archiv, 2000.
- ECO, Umberto. *Skeptické a těšitelé*. Praha: Argo, 2006.
- FLUSSER, Vilém. *Komunikológia*. Bratislava: Mediálny inštitút, 2002.
- FLUSSER, Vilém. *Do universa technických obrazů*. Praha: OSPVU, 2001.
- FLUSSER, Vilém. *Za filosofii fotografie*. Praha: Hynek. 1994.
- FORET, Martin. LAPČÍK, Marek. ORSÁG, Petr. *Média dnes: Reflexe mediality, médií a mediálních obsahů*. Olomouc: UPOL a Upmedia, 2008.
- GILLIAM, Terry, COWELL, Lucinda. *Animations of Mortality*. Londýn: Mandarin, 1987.
- GILLIAM, Terry, CHRISTIE, Ian. *Gilliam on Gilliam*. Londýn: Faber and Faber Limited, 1999.

- GOODMAN, Nelson. *Jazyky umění. Nástin teorie symbolů*. Praha: Academia, 2007.
- GOMBRICH, Ernst Hans. *Umění a iluze*. Praha: Odeon 1985.
- GOMBRICH, Ernst Hans. *The Image and the Eye*. New York: Phaidon Press, 1982.
- GOMBRICH, Ernst Hans. *Příběh umění*. Praha: Argo, 2006.
- GRODAL, Torben. *Embodied Visions: Evolution, Emotion, Culture and Film*. New York: Oxford University Press, 2009.
- GRODAL, Torben. The PECMA Flow: A General Model of Visual Aesthetics. *Film Studies*, č. 8, 2006, s. 1 – 11.
- HARTL, Pavel, HARTLOVÁ, Helena. *Psychologický slovník*. Praha: Portál, 2000.
- HEBB, Donald Olding. *The Organization of Behavior*. New York: Psychology Press, 1961.
- HOPFINGEROVÁ, Maryla. *Slovo a obraz*. In: Mareš, Petr – Szczepanik, Petr (ed.): *Tvořivé zrady. Současné polské myšlení o filmu a audiovizuální kultuře*. Praha: NFA 2005, s. 343 – 362.
- JÍLEK, Jan. *Malba ve filmu: Vnímání obrazových reprezentací a klasifikace fúze výtvarného a filmového obrazu*. Diplomová práce, Filozofická fakulta UPOL Olomouc. Olomouc: Univerzita Palackého, 2008.
- JOHNSON, Kim „Howard“. *The First 200 Years of Monty Python*. New York: St. Martin's Press, 1989.
- JOST, Francois: *Pikto-film*. *Illuminace*, 2003, č. 4, s. 5 – 15.
- KESNER, Ladislav. *Muzeum umění v digitální době*. Praha: Argo, 2000.
- LANDY, Marcia. *Monty Python's Flying Circus*. Detroit: Wayne State University Press, 2005.
- LYOTARD, Jean-Francois. *O postmodernismu*. Praha: Filosofia, 1993.
- MCCABE, Bob. *Dark Knights and Holy Fools*. New York: Universe Publishing, 1999.
- MCCOMBS, Maxwell, SHAW, Donald. (1993): *The Evolution of Agenda-Setting Research: Twenty-Five Years in the Marketplace of Ideas*, *Journal of Communication*, č. 43, s. 58 – 67.
- MCLUHAN, Marshall. *Jak rozumět médiím*. Praha: Odeon, 1991.
- MCLUHAN, Marshall. *Člověk, média a elektronická kultura*. Brno: Jota, 2000.
- MIŠÍKOVÁ, Katarína. *Mysl a příběh ve filmové fikci: O kognitivistických přístupech k teorii filmové narace*. Praha: AMU, 2009.
- MITCHELL, W. J. T. *Picture Theory: Essays on Verbal and Visual Representation*. Chicago: University of Chicago Press, 1994.

- MONACO, James. *Jak číst film*. Praha: Albatros, 2006.
- PANOFSKY, Erwin. *Význam ve výtvarném umění*. Praha: Odeon, 1981.
- PERRY, George. *The Life of Python*. Ontario: General Publishing Co. Ltd., 1995.
- PERSSON, Per. *Understanding Cinema: Constructivism and Spectator Psychology*. Cambridge: Cambridge University Press, 2003.
- POSTMAN, Neil. *Ubavit se k smrti*. Praha: Mladá fronta, 1999.
- REIFOVÁ, Irena a kol. *Slovník mediální komunikace*. Praha: Portál, 2004.
- SEDLÁKOVÁ, Miluše. *Vybrané kapitoly z kognitivní psychologie*. Praha: Grand Publishing, 2004.
- SEDLÁKOVÁ, Miluše: *Příspěvek k analýze pojmu mentální representace v soudobé psychologické teorii*. *Československá psychologie*, 36, 1992, č. 4, s. 289-308
- STERNBERG, Robert J. *Kognitivní psychologie*. Praha: Portál, 2002.
- STAM, Robert. *Film Theory: An Introduction*. Malden, MA: Blackwell Publishing, 2005
- SZTOMPKA, Piotr. *Vizuální sociologie (Fotografie jako výzkumná metoda)*, Praha: Slon, 2008.
- TAN, Ed. *Emotion and the Structure of Narrative Film: Film as an Emotion Machine*, Hillsdale: Lawrence Erlbaum Associates, 1996.
- VÍTKOVÁ, Kateřina. *Krásná hašteřilka*. [online] [cit. 20.3.2012] Dostupné z WWW: <<http://old.fantomfilm.cz/?type=article&id=637>>.
- ZVĚŘINA, Josef. *Výtvarné dílo jako znak*. Praha: Obelisk, 1971.
- ZVĚŘINA, Josef. *Znakovost obrazové složky filmu*. Praha: Filmový ústav, 1968.
- The Internet Movie Database. [online] Dostupné z WWW: < <http://www.imdb.com/>>.
- Česko-Slovenská filmová databáze. [online] Dostupné z WWW: <<http://www.csfd.cz/>>.
- Oficiální stránky prof. Nicholase Mirzoeffa. [online] Dostupné z WWW: <<http://www.nicholasmirzoeff.com/>>.

7.2. Prameny

Filmografie Monty Pythonů:

Monty Pythonův létající cirkus (Monty Python's Flying Circus, Ian MacNaughton, Terry Gilliam, John Howard Davies, Velká Británie 1969)

Konkrétně epizody z 1. a 2. série (1969-1970):

1. série: 1. *Sex and Violence*, 2. *Whiter Canada*, 3. *How to Recognize Different Types of Trees From Quite a Long Way Away*, 4. *Owl-stretching Time*, 5. *Man's Crisis of Identity in the Latter Half of the Twentieth Century*, 6. *The Ant – An Introduction*, 7. *Oh, You're No Fun Anymore*, 8. *The BBC Entry for the Zinc Stoat of Budapest*, 9. *Full Frontal Nudity*, 10. *Untitled*, 11. *The Royal Philharmonic Orchestra Goes to the Bathroom*, 12. *The Naked Ant*, 13. *Intermission*,
2. série: 1. *Dinsdale*, 2. *The Spanish Inquisition*, 3. *The Show 5*, 4. *The Buzz Aldrin Show*, 5. *Live from the Grillomat*, 6. *School Prizes*, 7. *The Attila Hun Show*, 8. *Archeology Today*, 9. *How to Recognize Different Parts of the Body*, 10. *Scott of the Antarctic*, 11. *How Not to Be Seen*, 12. *Spam*, 13. *Royal Episode 13*

Monty Python Animations. (Terry Gilliam) [online]. [cit. 29. 03. 2012]. Dostupné z WWW: <http://www.youtube.com/watch?v=xs7WaL44_lw>.

Monty Python's And Now For Something Completely Different (1971)

Monty Python and the Holy Grail (1974)

Monty Python's Life of Brian (1979)

Monty Python Live at the Hollywood Bowl (1982)

Monty Python's The Meaning of Life (1983)

Ostatní filmy:

12 opic (*Twelve Monkeys*, Terry Gilliam, USA, 1995)

Andrej Rublev (*Andrey Rublyov*, Andrej Tarkovskij, Sovětský svaz, 1969)

Banda pro sebe (*Bande à part*, Jean-Luc Godard, Francie, 1964)

Bláznivý Petříček (*Pierrot le fou*, Jean-Luc Godard, Francie/Itálie, 1965)

Carry On (*Carry On*, Charles Hawtry, John Sims, Kenneth Williams, Sid James and Hattie Jacques, Velká Británie, 1950-1970)

Česká soda (*Česká soda*, Milan Šteindler, Václav Křístek, Jan Hřebejk, Fero Fenič a kol., Česká republika, 1998)

Červená pustina (*Il Deserto rosso*, Michelangelo Antonioni, Itálie/Francie, 1964)

Dobrodružství Barona Prášila

Do Not Adjust Your Set (*Do Not Adjust Your Set*, Associated-Rediffusion, Velká Británie, 1967-1969)

Equilibrium (*Equilibrium*, Kurt Wimmer, USA, 2002)
Král rybář (*The Fisher King*, Terry Gilliam, USA, 1991)
Krásná haštěřilka (*La Belle noiseuse*, Jacques Rivette, Francie/Švýcarsko, 1991)
Lovci hlav (*Hodejegerne*, Morten Tyldum, Norsko/Dánsko/Německo, 2011)
Q (*Q*, Spike Milligan, Velká Británie, 1969-1982)
Rocky Horror Picture Show (*Rocky Horror Picture Show*, Jim Sharman, USA, 1975)
Saturday Night Live (*Saturday Night Live*, Lorne Michaels, USA, 1975 - současnost)
Snílci (*The Dreamers*, Bernardo Bertolucci, Francie/Velká Británie/Itálie, 2003)
Strach a hnus v Las Vegas (*Fear and Loathing in Las Vegas*, Terry Gilliam, 1998)
Superman (*Superman*, Dave Fleischer, USA, 1941)
Tele tele (*Tele tele*, Ondřej Sokol, Michael Čech, Česká republika, 2000)
The Goon Show (*The Goon Show*, Spike Milligan, Harry Secombe, Peter Sellers, Velká Británie, 1951-1960)
Upír Nosferatu (*Nosferatu, eine Symphonie des Grauens*, Friedrich Wilhelm Murnau, Německo, 1922)
Upstairs Downstairs (*Upstairs Downstairs*, Herbert Wise, Simon Langton, Velká Británie, 1971-1975)
Zloději času (*Time Bandits*, Terry Gilliam, Velká Británie, 1981)
Žvahlav (*Jabberwocky*, Terry Gilliam, Velká Británie, 1977)

Obrazy a malíři:

BOTTICELLI, Sandro. *Zrození Venuše*, Itálie, 15. st.
BRONZINO, Agnolo. *Venuše a Kupido, mezi Šílenstvím a Časem*, Itálie 15. st.
CHECA, Ulpiano y Sanz. *Hunové dobývající Řím*, Španělsko, 20. st.
CHIRICA, Giorgio de (1888-1978), italský malíř
DA VINCI, Leonardo. *Poslední večeře*, Itálie, 15. st.
DEGAS, Edgar (1834-1917), francouzský malíř
DUFY, Raoul (1877-1953), francouzský malíř
EYCK, Jan Van, *Zásnuby Arnolfiniových*, Nizozemí, 15. st.
GOYA, Francisco. *Nahá Maja*, Španělsko 18. st.
JUNKER, Hermann. *Beethoven komponující u klavíru*, Německo, 19. st.
KLEE, Paul (1879-1940), švýcarského malíře
LAUTREC, Henri de Toulouse (1864-1901), francouzský malíř
OPIE, Julian (1958-?), anglický malíř

RENOIR, August (1841-1919), francouzský malíř
ROUSSEAU, Henri (1844-1910), francouzský malíř
RUBENS, Peter Paul. *Julius Caesar*, Francie, 17. st.
RUBENS, Peter Paul. *Lov kalydonského kance*, Francie, 17. st.
TURNER, Joseph Mallord William. *The Fighting Temeraire*, Anglie, 19. st.
UTRILLO, Maurice (1883-1955), francouzský malíř

Zdroje použitých ilustračních obrazů:

<http://tf.czu.cz/~libra/mistri.htm>

<http://vytvarne-umeni.blog.cz/galerie/renesance/obrazek/61688978>

<http://old.fantomfilm.cz/?type=article&id=637>

http://www.artmuseum.cz/reprodukce2_pohled.php?dilo_id=277

<http://www.bsg.cz/posledni-vecere-plna-spoileru>

http://www.cojeco.cz/index.php?detail=1&id_desc=12175&s_lang=2

<http://pictzz.blogspot.com/2009/02/rise-of-hitler.html>

<http://www.thefamouspeople.com/profiles/adolof-hitler-8.php>

http://www.allposters.de/-sp/The-Emperor-Julius-Caesar-Poster_i7689047_.htm

<http://www.thefullwiki.org/Hun>

<http://www.guardian.co.uk/music/2008/jul/22/popandrock.classicalmusicandopera>