



- > elektronická kultura
- > současné umění
- > společnost

časopis Fakulty informatiky MU  
[číslo 5] [ročník 1.]

# IME

## Úvodník

Lidová tvořivost, nebo chcete-li selský rozum, jako např. průpovědky, přísloví a pořekadla se rozvíjí i na internetu, i když se používají módní nálepky typu *zákon* nebo *princip*, které zní jaksi víc spřízněně se skutečným světem. (Věřte mi, za chvíli z těch nálepek budou floskule.)

Koncem osmdesátých let, kdy nejvyužívanější internetovou službou byly usenetové diskusní skupiny, si Mike Godwin, právní poradce legendární Electronic Frontier Foundation, všiml, že „*s narůstající délkou internetové diskuse se pravděpodobnost srovnání s Hitlerem nebo nacisty blíží jedné*“. Tenhle poznatek se ujal natolik, že kdokoli pak v diskusi vzpomenu nacisty, vysloužil si „prohru“. A prohrával taky ten, kdo záměrně s předstihem poukázal na Godwinův zákon, ještě než došlo ke skutečnému přirovnání k nacistům, což bylo považováno za chabou formu vyvolání explicitní pointy tohoto zákona.

Zajímavý a mnohdy docela vtípný je taky jeho další rozvoj; čerpám z wikipedie. Morganův důsledek říká, že „*v momentě, kdy v diskusi ke srovnání s nacisty dojde, někdo začne diskusi o nacistech ve fóru věnovanému cenzuře*“. Dále je to pořekadlu příbuzný Sircarův důsledek: „*Jestli se diskuse dotkne homosexuality nebo Henleina, zmínka o Hitlerovi nebo nacistech se objeví do tří dnů*“. A objevil se taky paradox, konkrétně Millerův: „*Rozvojem sítě se počet přirovnání k nacistům, které Godwinův zákon nepředvídá, blíží k nule*“. Tzv. Quirkova výjimka zase říká, že „*záměrné vyvolání této „naci-klauzule“ je neefektivní*“.

Většina těchto postřehů byla vyslovena ještě než se objevily první webové stránky. Zaznamenali jste ale někdy podobnou uvědomělost v česky mluvících on-line diskusích? Internet již máme a docela rychlý, jenomže k němu nějak příliš pomalu dospíváme.

> palo fabuš, šéfredaktor

## gameboyzz orchestra

Dost možná jste prošli tímtež: šťastnější spolužák přišel do školy s rozzářenou tváří a celé vyučování s ním nebyla řeč, učitelům odsekával a každou přestávku se skloněnou hlavou seděl klidně v lavici. Měl Gameboye, hrál na něm Supermária a všichni ostatní mu záviděli a snažili se ho uplatit kdečím, jen aby jim na chvíli ten zážrak půjčil. Ve vzpomínkách si velmi často promítám právě hudbu, to legrační pípání, v němž byly přesto ukryté úžasné chytlavé melodie. Ale nostalgie to byla docela dobře ukrytá, Gameboye jsem ve svém okolí neviděl hodně dlouho. A pak na mne „vykoukl“ z naprosto nečekané pozice: experimentální, ale hlavně velmi zábavný projekt party lidí z Wrocławu, s nímž uspěli i na mezinárodní scéně. Orchester hrající pouze a jedině na Gameboye. Čili Gameboyzz Orchestra. Přinášíme vám rozhovor se členy a jako malý bonus najdete na internetových stránkách IM6 také pár ukázek, abyste si sami udělali představu, o čem je vlastně řeč.

*Co je lepší, červený nebo modrý Pokémon?*

**MARTA:** Víím, že náš leader, Jacek Kujda, nesnáší Pokémony obecně, takže podobná otázka je u nás tabu.

*Koho znáte z české elektronické scény, máte tu nějaké kontakty?*

**PAWEL:** Je to legrační – známe spoustu českých umělců, ale spíš mimo elektronickou scénu – osobně miluju Ivu Bittovou; skvělá houslistka s úžasným hlasem, mým oblíbeným bubeníkem je Pavel Fajt. Jinak znám Vasulkovy, i když ti pracují spíše na poli instalací a performance. Někjaké kontakty v Praze máme a myslím, že je určitě stojí za to prohloubit.



### *Kdo tvoří vaše obecenstvo?*

Neřekl bych, že je to pevně vyhraněná skupina lidí – nesnažíme se totiž ani na nikoho „zaměřit“. Samozřejmě jsou to spíš mladí lidé, kteří vyrůstali v době popularity herních konzolí a naše hudba jim připomíná dětství. Starší publikum zaujmeme spíše jako kuriozita, nebo experiment. Můj otec naši práci okomentoval: „Pokud se to poslouchá pozorně, dá se na to i tančit!“ Myslím, že na tom něco bude.

### *Na počátku Gameboyzz Orchestra byla skoro recese, šlo vám už tehdy primárně o hudbu? Změnila se od té doby vaše motivace? A v čem vlastně spočívá?*

Když jsme zjistili, že existují nástroje určené ke tvoření hudby na Gameboyi, chtěli jsme vnést do světa sofistikovaných elektronických umělců a složitého software trochu ironie. Poprvé jsme vystoupili na Media Art Biennale v roce 2001 ve Wroclawi a sami jsme nečekali, jakého dosáhneme úspěchu. Přišly nabídky na koncerty, posléze se našli i imitátoři v Německu a Rakousku. Proto jsme se rozhodli zůstat pouze a jediň u Gameboyů – alespoň pro tento projekt.

### *Býváte označováni za „blip-pop“. Jaké jsou vaše vzory a inspirace?*

**PAWEL:** Ono stejně nelze přesně definovat, co je to blip-pop, takže na to bych nehleděl. Pro mě je v současné době nejzajímavější „microsound“ – estetika, která prozkoumává oblast na pomezí psychoakustických procesů (jak závisí naše vnímání a komunikace na zvucích) a formálních metod, matematických konstrukcí v hudbě. Doporučil bych např. Federica Montiho, ale také umělce vycházející z klubové scény, třeba DJ Food nebo Rick Silva. Jinak se mi zdá klubová hudba ve své většině dost nudná – poslouchám dost „elektro-klasik“ z 60. let a pak se divím, jak to že mají někteří dnešní autoři drzost mluvit o svých projektech jako o „experimentální hudbě“. Mimochodem, zajímavá věc na Gameboyzz je postup, kterému mezi sebou říkáme „negativní inspirace“: je spousta muziky, která nám leze na nervy (ať už v popu nebo v undergroundu), ale my parafráze či úryvky z ní používáme v tom, co hrajeme – někdy jako parodii, někdy se skutečně snažíme „něco s tím udělat“, abychom pozměněný výsledek snadněji skousli my i publikum.



### *Kolik máte Gameboyů a jaké jsou mezi nimi rozdíly?*

**TOMEK:** Já mám dva (vlastně je to nejstarší a nejnovější model), celkově jich je sedm. Nové jsou menší a nemusí se do nich montovat žárovky, na starších se mi zase líp hraje a dají se do nich strčit sluchátka – u nového to jde jen se speciálním konektorem, takže to nejde, pokud se zrovna nabíjí. Obecně platí, že nový je vymakanější, ale ten starý má něco do sebe – prostě klasika, ke které se každý občas rád vrací.

### *Říká se o vás, že na scéně hodně improvizujete, dalo by se říct, že je to elektronická jam session – nezkoušeli jste to někdy v kombinaci s akustickými nástroji?*

**JAREK:** Společné hraní nemusí být vždycky ku prospěchu věci. Žijeme v době, kdy hrají všichni se všemi – proto se osobitý styl jednotlivých umělců ztrácí – a to bychom nechtěli, proto se podobným věcem vyhýbáme.

**MARTA:** Někteří z nás ale mají i další projekty, a např. Ping Melody kombinuje akustické nástroje a internet.

### *Co dál? Jaké máte plány?*

Letos se chystáme na skutečné evropské turné – v plánu je mimo jiné Dánsko, Itálie nebo Španělsko. No a také naše první deska! Doufáme, že vyjde ještě v roce 2005, pravděpodobně ovšem ne v Polsku – větší úspěchy i zájem máme v cizině. A samozřejmě se chceme dobře bavit a dělat hudbu, která se nám líbí.

### *20. května budete mít koncert v Brně na party IM6, na co se vlastně máme připravit?*

Je dost lidí, co hrají staré vály z času Commodoru, Atari, ZX Spectra. Ale my hrajeme živě, experimentujeme, nejsou to cover verze. Připravte se na rámus, zvukové stěny, vysoké tóny a hromadu legrace. Budete určitě překvapení – jako jsme při každém hraní i my sami.

> adam zbieczuk

<http://gameboyzz.com/>

<http://www.fi.muni.cz/im6/gbz/> – překvapení.

Heslo je jméno nejslavnější gameboyové postavičky :)



>4

>5



Vedle toho, že se lze na skateboardu pohybovat po městě za účelem přesunu, skateboard nijak neztrácí na atraktivnosti, když je využíván na u-rampách. Také vývoj parkouru zaznamenal rozvoj svých estetických aspektů. Počáteční cíl – běh z bodu A do bodu B – byl obohacen o různé triky, které jsou jakoby vyňaty z trasy a provozovány samostatně. V České republice lze zatím pozorovat příklon spíše k rozvoji triků než k běhání. I když je parkour považován za sport undergroundu, prvotní impuls pro vznik první parkourové skupiny v České republice přinesla média. Pražská parta kluků, kteří si začali říkat Lezz Kref, byla inspirována článkem o tomto fenoménu v časopisu Internet v březnu 2003. Další se postupně přidávali (údajně po článku v Mladé frontě). Lokální mediální prvenství však získala zlínská skupina Streaks, o které natočila dokument Česká televize.



Le parkour žije svým životem jako většina jiných městských subkultur. Obavy z komercializace (parkouristé se objevují v reklamách, kde reprezentují svobodný životní styl) se střídají s nadšením – le parkour je tak víc rozšiřován a na trh se dostává sportovní výbava určená pro tento sport. Točí se dokumenty a filmy (z těch posledních např. Banlieue 13, kde hraje samotný David Belle).

text > palo fabuš  
 foto > archiv Lezz Kref  
[http://nardi.alt.cz/le\\_parkour/le\\_parkour.html](http://nardi.alt.cz/le_parkour/le_parkour.html)

## ROZHOVOR S NARDIM, ČLEMEM PRAŽSKÉ LEZZ KREF (zaznamenáno přes icq)

**PF:** jak vidíš budoucnost tohoto sportu?  
**NARDI:** na novou sezonu to vypadá "pro Prahu" dost slibně. objevila se nam nova skupina Born to Run <http://born2run.wz.cz>, přinesli jsme parkour do desiru (pražská skupina provozující městské hry, pozn. red.) <http://desir.cz> a tím jsme se taky rozrostli. na druhou stranu Streaks <http://www.parkour.wz.cz> jsou v maturitním ročníku a vsichni s tím svíhli a ostatní skupiny B3 (byvala Motion z Hodonína) a Eternity (Fernstat p. R.) se jenom občas ozvou a zadny aktivní výsledky nejsou. takže jestli se Parkour konečně nerozsíří i po jinejch koutech naší vlasti, bude to ciste Prazska zalezitost. Kazdopadne i tak bude parkouru az az. uz máme treningy dvakrát do týdne a pujde to jeste dal.  
**PF:** a když to pojmeš globálně? sledujete, co se děje kolem parkouru ve světě?  
**NARDI:** řekl bych že to spis upada, videl sem spoustu parkourovejch stranek. vetsina z nich uz dlouho nebyla aktualizovana. ale ty největší severý <http://www.urbanfreeflow.com> a <http://www.parkour.com> mají porad o cem psat, a to svedci o tom že se porad něco deje. naproti tomu uz je to davno co zanikla jedna z největsich skupin.. rusti Tracers (<http://www.tracers.ru>). jeste uspech (a pravdepodobne i nova vlna motivace je film Banlieue 13 <http://www.banlieue13-lefilm.com/>, ve kterem ucinuju zakladatele parkouru David Bell a Cyril Raffaelli.  
**PF:** co si myslíš o komercializaci parkouru?  
**NARDI:** Bez komerce by se parkour nerozsířil, ale jakakoli snaha o jeho komercializaci byla.. hrozna. vyjimka je snad jen u UF (britska skupina Urbanfreeflow, pozn. red.) kteri meli par reportazi na BBC ve forme rozhovoru s nima a to byla krasa. jasne rekli co chteli a bylo vsechno jasny. jakmile se ale do reportaze pusti nejakej senzacechtivej redaktor dopadne to spatne. co se tyce reklam. je to spis zpusob jakym si prividelat na svejch schopnostech a nema s parkourem nic spolecnyho. parkouristi jako takovy komerci nevyhledavaj. jde nam jenom o svobodu pohybu. ale když se naskytne moznost jak se zviditelnit. nevidime duvod ji odmitat, pokud by nehrozilo masove rozsireni.. precijenom chceme zustat do urcite miry underground.  
**PF:** na jaké úrovni je podle tebe parkour v ČR?  
**PF:** v porovnání se světem, třeba  
**NARDI:** .. je to bida. =) chce to cas. v podstate u nas existuje prazska parkourova komunita a par lidi ruzne po cechach. nekdo dava salta, nekdo wallruny, nekdo pekny triky pres zabradli.. ale je to porad takovy zbrkly. Networ(k) z B2R skagal na nakym tretim treningu backflip.. fotku ty boule co z toho mel maj na strankach. musi se to rozjet aby to vic lidi delalo pravidelne (zatim nas je tak pet). pak muzem zacit s organizaci a postupne, systematicky se zlepsovat (pravidelny treningy, cviceni, novy informace, atd..). ve svete mozna skacou stejne tezky triky jako my, ale vypada to lip protoze sou lip organizovany. bezej cely trasy, na kazdy prekazce udelaj vsichni nakej tricek a je to uzasne synchronizovany, zatim co my se zmuzem jenom nato si skakat treba pul hodky na jedny lavice a dalsi pul hodky na zdi. ale to se v nejblizsi dobe ma zmenit. pribyvaj lidi a s lidmi motivace.. mno uvidime. =)

Může umění měnit svět? Určitě ano... respektive, nepochybně zasahuje do jeho běhu. Nakonec takový je pohled teorie, který by se dal označit za neaktuálnější. Dílo se stalo aktivní součástí sociálního dění, aby nechalo padnout hegelíánskou tezi vyzarování ducha a vůbec vyloučilo veškerou metafyziku. Jen představa, která k tomu dochází, se v průběhu doby mění. Byly tu tendence připisovat umění plnění různých funkcí, a vzhledem k dnešnímu stavu věcí (coby kontrast) jsou zajímavé hlavně ty, které mluví o estetice a etice. V rámci načrtnuté dialektiky je tedy dílo nutné i odrazem určité společenské situace, nastavuje ono pomyslné (a příšerně zprofanované) zrcadlo. Na nás je zvolit způsob, jak v něm budeme číst.

Fotografování Jana Juránka jakoby podvědomě zápasilo právě s tím, aby bylo považováno za něco, co by mohlo mít na cokoli vliv. Jakoby z něho trčela nelibost s čímkoli ho spojovat nebo interpretovat v jiném rámci než v tom, který považuje za vhodný sám autor. Juránek nefotografuje dlouho, stále se hledá... Mnohým, kdo jeho práce znají, bude takové tvrzení asi připadat nepatřičné. Vždyť Juránkovy soubory krajin nebo zrcadlení, které má již na kontě, představují svěbytné počiny, které budí právem uznání. Soubor Estráda, vzniklý v nedávné době však ukazuje, že se ledy opět hnuly. Juránek se snaží skokově opustit tradiční fotografické žánry a přístupy, aby se věnoval barvě a inscenované fotografii. Drobná rebelie, kterou páchá spíše sám na sobě než na umění, vyprodukovala místy velmi zdařilé záběry, v nichž se autor vzepěl dosavadnímu stylu vlastní práce, respektive té její části, která probíhala v rytmu inovací a promyšlení zaběhlých schémat, aby se rozhlédl, kudy dál.

Inscenovaná fotografie pohrávající si na jedné ploše se směšností lidské důstojnosti a se sexualitou není rozhodně nic nového pod sluncem, pozoruhodné je spíše to, že se Juránek vyhnul tradičnímu „kladění si otázek po... (dnes hlavně po identitě)“, jimiž by chtěl cosi reflektovat. Místo toho uspořádal před objektivem „cirkus“, při kterém se evidentně bavil jak model, tak fotograf. Autorské aranže dýchají svěžestí surrealistických her ještě z doby, než jim medializace nasadila gloriolu milníku umění a tak je umrtvila. Dílo jako aktivní součást světa, zdá se, dnes ztrácí hlavně tím, že je přijímáno a viděno z pozice pohybu makrosvěta, zapomíná se, že svůj význam má i čtení v obráceném směru nebo i trochu naivní snaha vidět ho izolovaně.

Juránkovou devizou je to, že ačkoli se pohybuje ve fotografické komunitě, máte stále dojem, že když bude chtít, může se vším praštit a odejít a k fotografii se již nikdy nevrátit. Neznamená to ale, že by neměl respekt k tomu, co má ve fotografii hodnotu. Juránek není notorický popírač, jen prověřuje, fotografie je pro něj pohotovým nástrojem se schopností neúprosně provrtávat lidství ve všech jeho projevech. Převracet ho z břicha na záda a občas se nad ním i pobaveně poušmat. Je to svého druhu terapie, masivní upouštěcí ventil, kterým proudí obrazy.

> Jiří pátek



>10

>11



>12

>13

IME

Když se snažíte vysvětlit nějaký jev na nejnovější hudební scéně, vyplatí se někdy podívat se do minulosti a hledat paralely. Ne vždycky to funguje, ale někdy výborně. Na současnou hudební scénu lze třeba skvěle naroubovat teorii manýrismu. Nejde vlastně o nic převratného, zkrátka: když se určitý výsek scény jednostranně rozvíjí nějaký čas ke stále rafinovanějším strukturám, dostane se do fáze, která je bohatá jak na inspirativní syntézy, tak na samoúčelné výstřelky. Pak to obvykle někoho přestane bavit a začne dělat něco, co dosavadní vývoj popírá. Bývá sice načten z barbarství, ale přinese nové syrové impulsy; pokud vydrží, sám obvykle začne postupně pracovat na své vlastní „manýrizaci“ a tak dál ad infinitum. Tak můžeme vysvětlit například vznik punku jako reakci na manýristický artrock, stejně jako jeho následnou rychlou profanizaci v době, kdy se rodí techno/house (80. léta).

Něco podobného se možná právě děje na elektronické scéně. Techno, původně jednoduchá, čistě taneční hudba, se vlivem různých ambientníků a laptopistů komplikuje, zkoumá nová teritoria, ale i akademizuje a ztrácí něco z dřívější přímočaré energie. Velká část laptopové scény má už čistě umělecké ambice.

Reakce na sebe nenechala dlouho čekat. V posledních několika letech okupuje především evropská pódia (za hlavní centra jsou považovány Berlin a Ghent) undergroundová hudba zvaná breakcore: rychlejší, tvrdší, hlasitější, agresivnější, pro někoho na pokraji fyzické a psychické snesitelnosti. Překvapivě však zároveň chytrá, vtipná a ironická, velmi komplexní a rytmicky komplikovaná. Zdá se, že tito moderní punkeři nejsou přes všechnu agresivitu primitivové. Obohaceni o zkušenosti s IDM, netvoří antitezi k akademičtější části scény, ale přímo syntezi, která ji svými extremistickými estetickými východisky neguje, zároveň s ní však konvenuje strukturální komplikovaností; nabízí tím nečekané úhly pohledu přenesením známých postupů na jinou úroveň.

Jak to funguje? Vezměte drum'n'bassové a hiphopové drumloopy, zrychlete je a polámejte ještě víc, než původně byly. Takto získaný breakbeat zkreslete distortiony a wah-wahy, podložte dábelky nepravidelným techno kopákem, noisovými plochami a případně nějakou zpěvnou melodií, třeba japonským hardcorem nebo Včelkou Májou zrychlenou na 300 BPM. Předvedte vše ve fragmentovaných setech, u kterých se nedá ani odpočívat, ani si řádně zatrsat se sympatickou dívkou či chlapcem, a tak nezbyvá než vnímat. Můžete i zpívat, rvát, komentovat anebo nadávat publiku. Můžete kousat do laptopu zuby, příručka

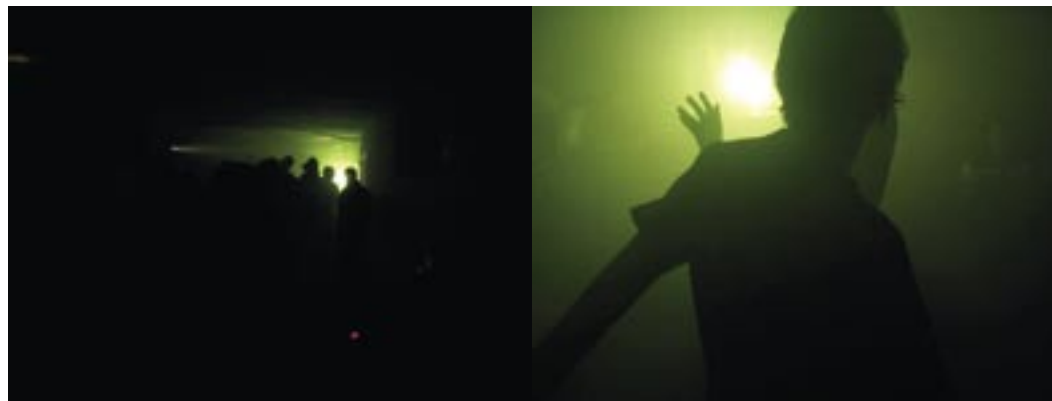
„Breakcoristou za týden“ radí občas hodit myš do pléna.

Zdá-li se vám, že zábava vážne, skočte mezi lidi a praktikujte full-contact tanec, který se ze všeho nejvíce podobá bitce. To vše nejlépe v betonové ratejně, kde jediným osvětlením jsou

stroboskopy namířené do publika, jak to bylo na dvounočním berlínském minifestivalu breakcoru Wasted, o kterém psal v minulém čísle i Adam Zbiejczuk. Tam byla ke slyšení breakcorová smetánka jako Jason Forrest (aka Donna Summer), Duran Duran Duran, Pure, Sickboy či Shitmat.

Zkusme to tedy trochu utřídit. Na čem stojí breakcorová party?

Na maximální tvrdosti a zvukové hustotě, doplňované fragmentární a nepravidelnou formou, to vše pokud možno co nejrychleji. S tím souvisí i razance podání, jakási „pozitivní agresivita“. Velmi důležitá je i míra komunikace performerů s publikem, na klasických technoparties naprosto nevídaná. Šibeniční humor a ironie jak na pódiu, tak v kotli, skvěle dokresluje obraz veselé apokalypsy. Překvapivým jevem (překvapivým možná jen pro nás Čechy, jiní to evidentně považují za standard) je vzájemná ohleduplnost aktérů a zralost publika vůbec; při takto v pravém slova smyslu hardcorové prezentaci je to jediný způsob, jak zamezit případným zraněním a hmotným škodám.



Jde o výměnu generací nebo dokonce o cosi jako paradigmatický zlom? Pravděpodobně ne. Breakcorová subkultura však přináší spoustu čerstvosti a zábavy, kterou můžete chápat jako inteligentní i primitivní, obě interpretace jsou správné. Breakcoristé se na vás zlobit nebudou, sami se totiž neberou příliš vážně, což je možná to nejdůležitější a rozhodně sympatické. Navíc se zdá, že všeho výše popsaného jsou si vědomi: titul tohoto článku je citátem nápisu na zádech trička nabízeného jedním breakcorovým labelem. Že by se zabývali kulturologií? Ale což; motherfuckers, let's listen to some really fuckin' shit! Anytime.

> tomáš vtípil

<http://wood.widerstand.org/>

[http://www.siam-online.org/10\\_avanthard/avanthard\\_breakcore.html](http://www.siam-online.org/10_avanthard/avanthard_breakcore.html)

<http://www.electro-violence.com/omeko.html>

<http://www.cockrockdisco.com/DS-bio/bio-main.html>





Rozčepýřeny padesátník jménem Alan Moore patří mezi ty autory, kteří zásadně ovlivnili žánr komiksu v posledních dvou desetiletích, a naši vydavatelé udělali to jediné, co mohli, aby ještě více rozmlsali českého čtenáře, když u nás postupně vydávají všechny jeho zásadnější počiny. Mezi ně patří takové skvosty jako hororová klasika Bažináč (Swamp thing), komickový román Z pekla, steam-punková Liga Výjimečných, superhrdinská Top 10 nebo také minisérie Watchmen (Strážci) – mnohými kritiky považovaná spolu s Millerovým Návratem Temného rytíře za vůbec nejlepší komiks všech dob.

Každé z těchto dílek by určitě vydalo na vlastní nudně odborný článek hýřící intelektualismy a nenormovanými neologismy, takže bude bohatě stačit jeden zhuštěný článek vykazující tyto charakteristické prvky stylu přechytralého publicisty.

Z pekla patří mezi ty komiksy, pro které se vžilo již zmíněné označení komickový román, a přestože to někomu může znít až kacířsky, je to asi nejtrefnější označení pro toto několika set stránkové veledílo. Z pekla je příkladem komiksu, který musí chtít nechtě vyvolat dusivý kašel u každého pochybovače o rovnoprávnosti komiksu ve světě kvalitní literatury. Tato faktograficky přesná a přitom atmosférou nesmírně působivá analýza viktoriánské Anglie a jejího největšího strašidla Jacka Rozparovače je více než jen pouhým komiksem a pouhým románem. Je to sociologická studie i strhující horor zároveň, který je možné číst buď jako báječně vykreslený obraz doby, nebo prostě jako pochmurný konspirační příběh. Příběh o tom, jak vznikla jedna z neznámějších městských legend o tajemném muži s podivnou zálibou štourat se nožem v prostitutkách z East Endu. K tomu nám dopomáhej strohá černobílá ilustrace Eddieho Campbella. Místy jen jakoby hrubě načrtnutá a naškrábaná výborně postihuje atmosféru temných dlážděných ulic pošmourného Londýna, jak si ho všichni tak trochu mytologicky představujeme na přelomu 19. a 20. století. Z pekla skutečně stojí na špičce komickové tvorby a už proto také není určeno všem – vůbec ne nadšeným hltalům akčních příběhů stejně jako příznivcům lehkých strašidelných thrillerů. Mezi takové patří i touto předlohou inspirovaný film Z pekla s Johnny Deppem coby okouzlejším vyšetřovatelem záhadných vražd čarokrásných londýnských prostitutek.

Moore nezapře svůj britský původ, a tak není divu, že i jeden z jeho nejpůvodnějších komiksů z poslední doby – Liga Výjimečných – se odehrává v době velkého koloniálně imperialistického rozmachu země Jejího Veličenstva královny Viktorie – tentokrát však ve fantastickém hávu alternativní steam-punkové minulosti. Pokud vám název komiksu něco připomíná, bude to pravděpodobně příšerný film se Seanem Connerym a jinými čéčkovými a seriálovými herci. Tento biják měl světovou premiéru v Praze a zařadil se zásluhou fatální virózy jménem Hollywood mezi největší propadáky v žánru komickových adaptací. S komiksem naštěstí nemá mnoho společného.

Doposud vzniklé dva svazky příhod nesourodé skupinky literárních hrdinů ve službách britské tajné služby nabízejí dobrodružné příběhy představující monstrózní Anglii „zeleza a páry“, okořeněné příjemně načernalým humorem těžícím z řady literárních a kulturních odkazů. O tom svědčí i výčet hlavních hrdinů, mezi něž patří orientálně zbarvený kapitán Nemo z pera

Julese Verna, nebezpečně schizofrenní pan Jekyll/Hyde od R. L. Stevensona, koloniálně-imperiální hrdina Allan Quatermain z příběhu R. Haggarda, perverzní a neviditelný Hawleye Griffin prvního sci-fi autora H. G. Wellse a v neposlední řadě Wilhelmina Murrayová-Harkerová z Draculy Brama Stokera.

Samotné příběhy Ligy výjimečných jsou pak poskládány z virtuózně parafrázovaných motivů z klasických dobrodružných a proto-sci-fi knih autorů již výše zmíněných, ale také např. E. A. Poea nebo A. C. Doylea. Takže se mimo jiné dozvíme, jak to bylo doopravdy se smrtí Sherlocka Holmese; co byla ve skutečnosti ona chřípka, která zahubila Marťany z Války světů; a co má proboha takový Moriarty nebo doktor Moreau společného s britskou tajnou službou. To vše v báječně vykresleném barevném provedení kreslíře O'Neilla s klasickou komickovou strukturou, sklonem k monumentálnosti a titěrné detailnosti se spoustou skrytých fórků a narážek, které si vyložené říkají o to být odhalovány.

To bychom měli některá novější Moorova díla. Asi nejzásadnějším Moorovým počinem je však skutečný komiks ve věku dospělosti pod názvem Watchmen z roku 1984, který u nás vyšel teprve letos v zimě. Dnes už z pochopitelných důvodů nepůsobí tak převratně, jak se o něm s oblibou říká, protože postupy, kterých využívá, jsou už zavedené, a klišé, která boří, už jsou dávno rozbourána. Přesto v záplavě mainstreamových komiksů stále ještě představuje absolutní špičku. Malinko anachronicky může snad působit jen kresba Dava Gibbonse, která byla úmyslně už ve své době zastaralá, protože u všech Moorových komiksů je důraz kladen především na příběh. Už proto, že Moore je jako málo komickových scénáristů opravdovým panem spisovatelem, ať se kdo šklebí jak chce. Ten, kdo chce něco vědět o komiksu, musí Watchmeny přečíst, stejně jako musí přečíst Švejka ten, kdo chce něco vědět o české literatuře. Scénáristická kvalita tohoto komiksu natolik zahýbala stojatými vodami světa literatury, že zmatení kritici mu dokonce přiřknuli prestižní cenu Hugo, kterou do té doby dostávaly jen knihy.

> david povolný

>16

>17



Andaluský pes	Buñuel	řezání oka
Křížník Potěmkin	Ejzštejn	montáž
Občan Kane	Welles	hloubka ostrosti

– mimo jiné právě tuto čtvercovou matici nosí v hlavě snad každý člověk, který to se svým zájmem o film myslí alespoň trochu vážně. U někoho je tato matice součástí systémů daleko složitějších a rozsáhlejších, pro někoho jiného může být konečnou. Ovšem nebojte, hledání matic ve vašich hlavách opravdu není účelem tohoto literárního útvaru.

Na úvod si udělejme malý test – zkuste odpovědět na několik matico-doplňujících otázek: Komu je v Andalusském psovi proříznuto oko? Psovi? A proč? Co znamená ona „montáž“ v Potěmkinu? Co znamená onen podivný vzorec  $A+B=C$  oproti  $A+B=AB$ ? Co je to ta hloubka ostrosti? Jakou má spojitost s hloubkou pole? Jde o stejný pojem?

Pokud jste si alespoň na jednu otázku odpověděli „nevím“, tak zřejmě trpíte syndromem „nezhlednuté klasiky“. Tento pojem byl pro vědu filmovou převzat z věd literárních (zde se samozřejmě jedná o „nepřečtené bestsellery“), kde je používán již po staletí. Příznaky jsou zřejmě již z jeho názvu – člověk často zná obsah či signifikantní prvek určitého významného díla (tzv. klasiky), ovšem sám ji nikdy nečetl či neviděl. Pro takového člověka se pak jakákoliv otázka, která je nad rámec informací, které jsou s názvem knihy (či filmu) v přímé asociaci, stává poměrně těžko zodpověditelnou.

Jak se dá tímto syndromem „nakazit“? V literárních vědách byla již odpověď nalezena. Je jí jistý typ lenosti – než by se čtenář prokousával stovkami stran textu, tak si raději přečte krátký „výruc“ v publikaci *100 nejdůležitějších knih*, které kdy spatřily světlo světa, to vše navíc



umocněné zdejším edukačním systémem, kterému princip jednoduchých matic plně postačuje. Ovšem dá se touto odpovědí zodpovědět stejná otázka ve filmové problematice? Zřejmě ne. Ve filmu je totiž situace o něco složitější – neexistuje univerzální zdroj, do kterého by člověk mohl kdykoliv sáhnout a zapůjčit si (či přímo na místě zhlédnout) libovolný „klasický“ film. Tudíž existuje poměrně zaručená „výmluva“: „Já bych ten film chtěl(a) vidět, ale ona není možnost ho vidět, a proto si alespoň přečtu, v čem je zajímavý či důležitý“. Pokud by někdo užil takovou výmluvu v literatuře, byl by zřejmě nemilosrdně přibit na stěnu Moravské zemské knihovny a následně řádně zbičován. Školstvím také argumentovat nemůžeme, protože předmět „filmové výchovy“ je zatím v nedohlednu (čest výjimkám!).

Ovšem ani ohánění se nesehnatelností filmů není na místě! Jen je k jejich získání mnohdy potřeba obrnit se značnou trpělivostí a vyvinout nemalé úsilí, které může řadu lidí odradit. Člověk může jako ostříž sledovat program filmového klubu na ČT2 a roky a roky čekat, než se v něm chtěný film zjeví. Nebo může roky a roky obrážet desítky filmových festivalů. Či jít dokonce studovat filmovou vědu. Anebo si zjistit význam pojmů DC, eMule nebo BitTorrent. Jak je vidět, tak medikamenty na syndrom „neviděné klasiky“ existují; jen je sehnat.

A místo očekávaného a obligátního závěru zde máme ultimátní vyřešení úvodního ultimátního kvízu: (Pozn.: Studenti filmové vědy nechť mi odpustí smrtelný hřích oné velmi značné zjednodušenosti odpovědí. Ostatní vězte, že odpovědi na některé otázky se zabývají celé samostatné studie či dokonce publikace...)

> jan pospíšil

Mladé ženě. Ne. Asociace na předehozí záběr, kde je měřic „přetřnut“ mrakem. Strih. Spojení dvou záběrů v rámci míř je obraz který není obsazen ani v jednom záběru. Vzdálenost mezi minimální a maximální vzdáleností od kamery, v rámci míř je obraz ostrý. Umožňuje práci s více prostorovými plány. Někdy ano, někdy ne.



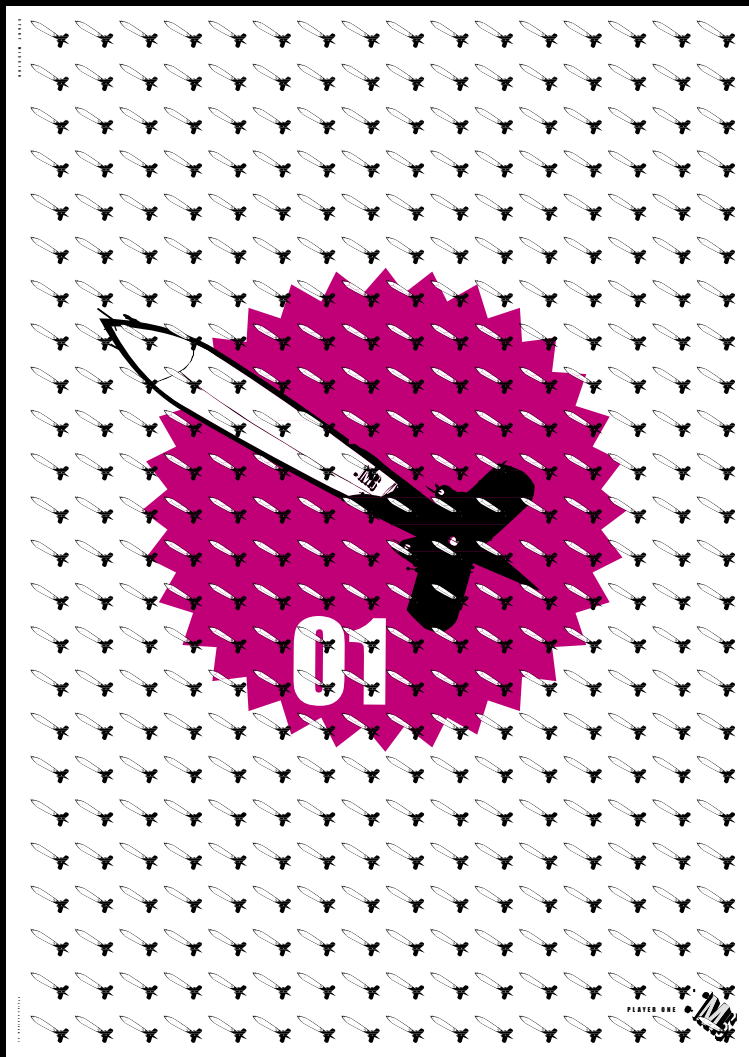
>18

>19



## Stanislav Bílek

Několik let závislost na grafice, designu a typografii. Bývalý tvůrce graffiti a streetartu v Brně – momentálně grafik, raper [naše věc], básník [:], android... Motto: můj osobní počítač mi rozumí. Vystupuje pod přezdívky Apoka nebo Ap31k.



virtuální galerie

IM6

IM6 :: časopis Fakulty informatiky MU :: <http://www.fi.muni.cz/im6> :: číslo 5 :: ročník I. :: šéfredaktor > palo fabuš [palo.fabus@gmail.com] :: příspěvatelé > Jiří Pátek [jiri.patek@moravska-galerie.cz] > Jan Pospíšil [pospisil@kinoartbrno.cz] > David Povolný [david.povolny@email.cz] > Katka Tučková [k.tuckova@gmail.com] > Tomáš Vtípil [swetr@seznam.cz] > Adam Zbiejczuk [adamz@skylined.org] :: sazba > Marek Detko [marek.detko@gmail.com] :: obálka > Pash :: jazyková korekce > Ondřej S. Nečas, Tomáš Čapek :: e-mail > im6@fi.muni.cz :: vydavatel > Fakulta informatiky MU, Botanická 68a, 602 00 Brno :: redakční rada > palo fabuš, petrosjka [sojka@fi.muni.cz], tomas staudek [toms@fi.muni.cz] :: tiskne > PRINTECO s.r.o. :: Toto číslo vyšlo 18.4.2005 :: distribuční místa > FI (u vrátnice), FSS (Kramítko), PPF (menza), FF (Domeček) :: Některá práva vyhrazena. Více na <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.0/> :: NEPRODEJNÉ :: MK ČR E 15504 :: ISSN 1801-0423