

Funkce násilí v animovaném filmu

BcA Jakub Klír

Diplomová práce
2014



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Ústav animace a audiovize
akademický rok: 2013/2014

ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **BcA. Jakub Klír**
Osobní číslo: **K11256**
Studijní program: **N8209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby**
Studijní obor: **Animovaná tvorba**
Forma studia: **prezenční**

Téma práce: **1. teoretická část:**
téma funkce násilí v animovaném filmu (Mgr. Lukáš Gregor, Ph.D.)

2. praktická část:
Jedová chýše – 2D animovaný film (Ivo Hejzman)

Zásady pro vypracování:

1. teoretická část:

Rozsah práce a pokyny k vypracování: minimálně 30 normostran textu + přílohy, odevzdat v elektronické podobě 1 ks na CD nosiči ve formátu PDF; 1 ks pevné vazby v tisknuté podobě (barevně), 2 ks v kroužkové vazbě (čb). Vypracujte výtvarné návrhy, obrázkový a pracovní technický scénář audiovizuálního díla jako přílohu teoretické části.

2. praktická část:

Film realizujte v minimální délce 2 min a 30 vt. Praktickou část práce odevzdejte:

1) 1x data na médiu CD-R nebo DVD, výstup ze stříhového programu Premiere Pro 1.5: file-export-movie-settings: general: Microsoft DV AVI, video: pixel aspect ratio, dle formátu obrazu 720x576 D1/DV PAL 4:3 (1.067) nebo 720x576 D1/DV PAL 16:9 (1,422) 25fps anebo formát HDV codec mpeg2, 1280x720 HDV 720p 16:9 (1,0) 25fps; audio: uncompressed, 48000 Hz

2) 1x formát DVD, pro stolní DVD přehrávač

Součástí prezentace praktické části je výtvarný návrh plakátu formát 70x100 cm.

v digitální podobě PDF (příprava pro tisk, rozlišení: 300 dpi, režim: CMYK barva).

Pro přijetí práce je nutné odevzdat vyplněné formuláře pro OSA a NFA a licenční smlouva k audiovizuálnímu dílu.

Na samostatném nosiči CD-ROM odevzdejte v minimálním počtu 10 kusů obrazovou dokumentaci praktické části závěrečné práce pro využití publikací FMK. Formát pro bitmapové podklady: JPEG, barevný prostor RGB, rozlišení 300 dpi, 250 mm delší strana. Formáty pro vektory: AI, EPS, PDF. Loga a texty v křivkách. V samostatném textovém souboru uveďte jméno a příjmení, login do Portálu UTB, obor (ateliér), typ práce, přesný název práce v češtině i angličtině, rok obhajoby, osobní mail, osobní web, telefon. Přiložte svou osobní fotografii v tiskovém rozlišení.

Rozsah diplomové práce: viz. Zásady pro vypracování
Rozsah příloh: viz. Zásady pro vypracování
Forma zpracování diplomové práce: tištěná/umělecké dílo

Seznam odborné literatury:

12 pádů scénáristiky Milena Mathausová, Victoria publishing 1996, ISBN 80-7187-071-4

Rozhovory Hitchcock - Truffaut Čs. Filmový ústav, Praha 1987

Tajemství obrazu a jazyk umění Gombrich Ernst Hans, Barrister 2010, ISBN
978-80-87029-86-2

Skeptikové a těšitelé Eco Umberto, Argo 2007, ISBN 80-7203-706-4

Vedoucí teoretické části: **Mgr. Lukáš Gregor, PhD.**
Ústav animace a audiovizí

Vedoucí praktické části: **Ivo Hejzman**
Ústav animace a audiovizí

Datum zadání diplomové práce: **2. prosince 2013**

Termín odevzdání diplomové práce: **16. května 2014**

Ve Zlíně dne 2. prosince 2013


doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.
děkanka




Mgr. Lukáš Gregor, PhD.
ředitel ústavu

PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ/DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

- odevzdáním bakalářské/diplomové práce souhlasím se zveřejněním své práce podle zákona č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, bez ohledu na výsledek obhajoby¹⁾;
- beru na vědomí, že bakalářská/diplomová práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitním informačním systému a bude dostupná k nahlédnutí;
- na moji bakalářskou/diplomovou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, zejm. § 35 odst. 3²⁾;
- podle § 60³⁾ odst. 1 autorského zákona má UTB ve Zlíně právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla v rozsahu § 12 odst. 4 autorského zákona;
- podle § 60³⁾ odst. 2 a 3 mohu užit své dílo – bakalářskou/diplomovou práci - nebo poskytnout licenci k jejímu využití jen s předchozím písemným souhlasem Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně, která je oprávněna v takovém případě ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které byly Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně na vytvoření díla vynaloženy (až do jejich skutečné výše);
- pokud bylo k vypracování bakalářské/diplomové práce využito softwaru poskytnutého Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně nebo jinými subjekty pouze ke studijním a výzkumným účelům (tj. k nekomerčnímu využití), nelze výsledky bakalářské/diplomové práce využít ke komerčním účelům.

Jakub KLÍR

Ve Zlíně 28. 1. 2014

.....
Jméno, příjmení, podpis

¹⁾ zákon č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, § 47b Zveřejňování závěrečných prací;

²⁾ Vysoká škola nevydávající zveřejňuje disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce, u kterých proběhla obhajoba, včetně posudků oponentů a výsledku obhajoby prostřednictvím databáze kvalifikačních prací, kterou spravuje. Způsob zveřejnění stanoví vnitřní předpis vysoké školy.

³⁾ Disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce odevzdané uchazečem k obhajobě musí být též nejméně pět pracovních dnů před konáním obhajoby zveřejněny k nahlédnutí veřejnosti v místě určeném vnitřním předpisem vysoké školy nebo není-li tak určeno, v místě pracoviště vysoké školy, kde se má konat obhajoba práce. Každý si může ze zveřejněné práce požičovat na své náklady výpisy, opisy nebo rozmnoženiny.

³⁾ Platí, že odevzdáním práce autor souhlasí se zveřejněním své práce podle tohoto zákona, bez ohledu na výsledek obhajoby.

2) zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, § 35 odst. 3.

3) Do práva autorského také nezasahuje škola nebo školské či vzdělávací zařízení, užije-li nikoli za účelem přímého nebo nepřímého hospodářského nebo obchodního prospěchu k výuce nebo k vlastní potřebě dílo vytvořené žákem nebo studentem ke splnění školních nebo studijních povinností vyplývajících z jeho právního vztahu ke škole nebo školskému či vzdělávacímu zařízení (školní dílo).

3) zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, § 60 Školní dílo:

(1) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení mají za obvyklých podmínek právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla (§ 35 odst. 3). Odpírá-li autor takového díla udělit svolení bez vážného důvodu, mohou se tyto osoby domáhat nahrazení chybějícího projevu jeho vůle u soudu. Ustanovení § 35 odst. 3 zůstává nedotčeno.

(2) Není-li sjednáno jinak, může autor školního díla své dílo užit či poskytnout jinému licenci, není-li to v rozporu s oprávněnými zájmy školy nebo školského či vzdělávacího zařízení.

(3) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení jsou oprávněny požadovat, aby jim autor školního díla z výdělků jím dosaženého v souvislosti s užitím díla či poskytnutím licence podle odstavce 2 přiměřeně přispěl na úhradu nákladů, které na vytvoření díla vynaložil, a to podle okolností až do jejich skutečné výše, přitom se přiměřeně k větší výdělků dosaženého školou nebo školským či vzdělávacím zařízením z užití školního díla podle odstavce 1.

ABSTRAKT

V mé práci se zaměřuji na fenomén násilí v kontextu animované tvorby napříč cílovými skupinami. Určil jsem si tři základní funkce, které plní, nebo může plnit násilí z pohledu autora i diváka a rozvádím je na konkrétních příkladech.

Klíčová slova: animace, film, násilí, funkce, estetická, apelativní, zábavní

ABSTRACT

In my work I focus on the phenomenon of violence in the context of animation across target groups. I determined the three basic functions of violence, which I can find in animated movies. I expand these functions to specific examples.

Keywords: animation, film, violence, function, aesthetic, appealing, entertaining

Prohlašuji, že odevzdaná verze diplomové práce a verze elektronická nahraná do IS/STAG jsou totožné.

OBSAH

ÚVOD.....	9
1 NÁSILÍ JAKO MÉDIUM.....	10
1.1 ÚVOD A DEFINICE NÁSILÍ.....	10
1.2 PROČ SE VŮBEC NÁSILÍ V ANIMOVANÝCH FILMECH VYSKYTUJE?	12
1.2.1 Je důvod tyto funkce vůbec reflektovat?.....	13
2 FUNKCE NÁSILÍ – JEJICH VÝKLAD A MOŽNÉ DŮSLEDKY.....	15
2.1 FUNKCE APELATIVNÍ/NÁTLOKOVÁ	15
2.2 FUNKCE ESTETICKÁ.....	24
2.3 FUNKCE ZÁBAVNÍ.....	32
3 ZÁVĚR.....	41
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY.....	42
SEZNAM UVEDENÝCH FILMŮ	43
SEZNAM OBRÁZKŮ	44

ÚVOD

Jak mě napadlo zvolit takové téma? Zaprvé jsem se ještě s podobnou prací neseťkal, minimálně na odborně publikované úrovni a za druhé, moje jediná otázka na jednoho z tvůrců filmu *Cars* od amerického Pixaru - Andrew Schmidta, na Zlínském Psu v roce 2007 byla: Proč je americká animovaná produkce tak násilná a jestli zná třeba něco z té české, která je naopak poetičtější? Načež mi odpověděl asi takto? „Já nevím, zřejmě je to zakódovaná potřeba pořád s někým, nebo něčím neustále o něco bojovat, a že si to Američané pravděpodobně historicky nesou v sobě z doby úspěšného získání nezávislosti“. (*Citace pochopitelně není doslovná s ohledem na časový odstup*) A samozřejmě některé české práce zná.

Tímto bych ovšem nerad uvedl někoho hned v prvním odstavci v omyl, že se bude jednat o nějakou subjektivní kritiku té, či oné národní kinematografie. Spíše mne rozpomenutí se na moment střetnutí dvou různých kulturních přístupů přivedl k myšlence právě opačné. Uchopit animovaný film, jako médium působící vizuálně, zvukově a obsahově na diváka a pokusit se definovat důvody různě zvolených způsobů vyjádření autora/producenta/distributora. Tedy proč právě takto? Ale abych nechodil ze široka okolo, jako pešek, zaměřil jsem se právě na funkce násilí.

1 NÁSILÍ JAKO MÉDIUM

1.1 Úvod a definice násilí

Na úvod takto zaměřené práce se sluší se pozastavit na chvíli nad obsahově nejnosnější a pro lidskou představitost a reflexi nejpálčivější součástí tématu. Nad násilím, a za pomoci několika odborných vyjádření a zamyšlení se, co nejjednodušeji definovat mantinely. Co pro nás násilí znamená a vystavět na tomto definici toho, čím pro nás bude násilí, s ohledem na kontext, v několika příštích kapitolách.

Dle vyjádření se pravděpodobně v této obecné otázce nejpovolanějších, je násilí „záměrné použití, nebo hrozba použití fyzické síly proti sobě samému, jiné osobě, nebo skupině či společnosti osob, které působí, nebo má vysokou pravděpodobnost způsobit zranění, smrt, psychické poškození, strádání či újmu“ (definice Světové zdravotnické organizace WHO).

Ale například pro dvojici Cynthia Carter a C. Kay Weaver už „*není definice násilí, takto jednoznačně definovatelná a ve své knize Násilí a média poznamenávají, že sice všichni víme, co je násilí a jsme schopni na něj poukázat, když jej vidíme. Ale je těžké převzt naše pocity a myšlenky vůči a z násilí na konkrétní slovní definici a proto je pro nás snazší spíše uvádět konkrétní příklady, které za takový projev násilí považujeme*“¹.

Vzhledem k faktu, že film, ať už je animovaný, nebo hraný, či jakkoli jinak zpracovaný, je v první řadě pořad „jen“ médiem zprostředkovávající percipientu smyslové informace a proto se ještě chvíli zdržím u několika odkazů rozebírajících médium a jeho možné vnímání a dopad.

V naučné literatuře další, tentokrát české dvojice Jana Jiráka a Barbory Köpplové – Média a společnost, je rozděleno násilí v médiích, s ohledem na pozornost soustředěnou k obsahu zobrazujícímu fyzické, tedy záměrné tělesné působení na sebe, nebo druhou osobu, s úmyslem poškodit zdraví, nebo usmrtit, do 4 základních kategorií: „Rozlišuje se především násilí **implicitní** (tedy pouze naznačené, které si musí uživatel domyslet, či představit) od **explicitního** (předvedeného, nebo podrobně popsáno, zpravidla včetně následků) a dále násilí **faktické** (předváděné například ve zpravodajství, kde je inspirované skuteč-

¹ CARTER, Cynthia a C WEAVER. *Violence and the media*. Philadelphia, Pa.: Open University Press, 2003, xiii, 206p. Issues in cultural and media studies. ISBN 9780335205059.

*nými událostmi, či ve sportovních přenosech) od fiktivního (předváděného ve smyšlených příbězích, jakými jsou např. kriminální, či akční filmy*².

Když se ovšem ještě jednou vrátíme do publikace „Violence and the media“, narazíme na tematicky již zajímavější studii a to: National Television Violence Study, která se snaží definici a kastování mediálního násilí ještě více rozvést a na poli televizní produkce uchopit a definovat jednotlivé aspekty, a roztřídit dle typu. Prvním takovým typem je tzv. **unpanished violence – nepotrestané násilí**, kde se upozorňuje na stav, kdy je pouze asi v jedné třetině násilných programů jeho pachatel potrestán, a když už se tak stane, tak většinou až v závěru pořadu. Divákům, především mladšímu obecnstvu, tak může podvědomě unikat základní morální předpokládané hodnocení, že násilí je špatné.

Následujícím typem je tzv. **painless violence – bezbolestné násilí**, takovýto typ exponovaného násilí nenese informaci o způsobené újmě a může se tak opticky tvářit, že se oběti zase tolik nestalo. Tímto neduhem, trpí podle studie, téměř polovina těchto pořadů. Relativně plynule navazujícím typem je **happy violence – veselé násilí**, nejživnější půdu nachází především v dětských Cartoonech a vzhledem k faktu, že se zde v podstatě stává násilí pointou kontra primární cílová skupina, pak se autorky obávají, že tímto fenoménem může docházet k desenzivitaci publika. Posledním typem, o kterém se tato studie zmiňuje, je **heroic violence – hrdinské násilí**, čemuž máme rozumět, jako konstatování, že až čtyřicet procent veškerého násilí na obrazovkách se dopouštějí kladní hrdinové, což může mít paradoxní vyústění, kdy především děti mohou podvědomě povzbuzené následovat chování svého hrdiny.

V rozhovoru České televize s psychologem Václavem Mertinem se rozebírá téma – Násilí v animovaném filmu. Podle V. Mertina je animovaný film nebezpečnější v jeho větší vzdálenosti realitě, kdy jsou vyvolávané emoce mnohem slabší. Děti se snáze identifikují s postavou, kterou viděly víckrát. Rodiče by měli animovanou projekci využít k tomu, aby s dětmi mluvili o násilí. Problémové není jen zobrazení klasických, groteskních, násilných fyzických scén, ale i urážení a narušování hodnot, jako úcta k rodině a jejím členům. Úcta k člověku obecně. Nejit na film, není řešení. Dítě je součástí společnosti a v rámci kolekti-

² JIRÁK, Jan a Barbara KÖPPLOVÁ. *Média a společnost*. Vyd. 2. Praha: Portál, 2007, 207 s. ISBN 978-807-3672-874.

vu vrstevníků, se spouště věcí nevyhne. Děti se baví o tom, co viděly, zažily, slyšely. Ovšem dobré je filtrovat filmy a mluvit s dětmi o tom, proč pro ně není vhodným. Rodiče by se měli snažit konfrontovat pozitivní věci filmu s realitou a negativní věci s faktem, že je to pouze film, že takto to nefunguje. Největším problémem zůstává, že sledování chování postav ve filmu, je běžným učebním procesem. Když vidíte něco opakovaně, podvědomě si to osvojíte, jako normální stav³.

1.2 Proč se vůbec násilí v animovaných filmech vyskytuje?

Americká tisková zpráva z 23. května 2000 informuje o studii zabývající se obsahem, odkazem a četností násilných, převážně fyzicky násilných scén v tzv. kategorii G-rated, tedy animovaných filmech přístupných pro děti a mládež. Autory této studie jsou Fumie Yokota a Kimberly Thompson, kteří zkoumali 74 filmů, které se dostaly do oficiální distribuce do září 1999. Stručně bývá tento rozsah situován od Disneyho „*Sněhurky a sedm trpaslíků (Snow White 1937)*“ do Richova „*Král a já (The King and I 1999)*“.

Aby vůbec mohli filmy hodnotit, vytvořili si stupnici závažnosti od velice závažných činů s fatálními následky, po úmyslné gesto s prvotním cílem neublížit, ale pobavit. Z konkrétní tabulky zmíním pouze oba extrémy, objevené na jimi vytvořených kritériích a to: *Kouzelný meč – cesta na Camelot (Quest for Camelot, 1998)*, jež se ve výsledku skládá díky 24,1 minutám z 28% z násilných scén napříč spektrem hodnocení a stal se tak procentuálně „nejnásilnějším animovaným celovečerním počinem od roku 1937 do roku 1999. A na druhé straně barikády a symbolicky i zeměkoule stojí film studia Ghibli – *Můj soused Totoro (となりのトトロ, 1988)*, který s 0,1 minuty a tím i 0,1% násilných scén, je vlastně skoro absolutně nenásilným animovaným filmem. Podstatnějším zjištěním v kontextu pozorování násilí se pro mne stal fakt, že z tabulky sledovaných celovečerních filmů, určených dětem vyplývá, že nárůst exponovaného explicitního násilí je z cca 6 minut v produkci do roku 1940, na průměrných 11 a více minut v tvorbě po roce 1990. Tento stav v dětské animované produkci pouze mírně reflektuje trend odehrávající se v produkci hra-

³ <http://www.ceskatelevize.cz/ivysilani/1096898594-udalosti-komentare/212411000370806/obsah/213374-nasili-v-animovanem-filmu/>

né. A pokud přeskočíme k dospělému publiku, střetneme se s fenoménem násilí, jakožto hlavního nosného pilíře celého audiovizuálního díla. Proč se toto děje (bez ohledu na formu audiovizuálního díla)?

Na podobnou otázku se snaží odpovědět např. Michael Kunczik ve svých Základech masové komunikace a dostává se k velice pragmatickým soudům. Cílem každého tvůrce/investora je vytvořit co nejefektivnější produkt, za co nejmenší možné náklady a sami tvůrci i distributoři většinou tvrdí, že je to jen nabídka reagující na poptávku. „Násilí umožňuje ve velice omezeném čase vystavět konflikt, vystavět akci a dovést ji k jednoduchému dramatickému zásahu“⁴. Divák tak dostává notnou dávku vzrušení v jinak stereotypním životě, avšak dochází k umrtvování divákova vkusu.

Myslím si, že výše uvedená citace je sama o sobě nalezenou i pojmenovanou jednou z funkcí násilí v animovaném (*a nejen zde*) filmu. Pokud tak ještě neučinil nikdo předemnou, dovolím si tuto funkci definovat jako funkci dramaturgickou, právě pro svou povahu.

1.2.1 Je důvod tyto funkce vůbec reflektovat?

Já sám jsem doposud nepřikládal násilí v médiích větší, než morálně úpadkovou hodnotu. Ale během tvorby této práce, studiu, sledování a sledování po studiu, jsem začal vnímat nový rozměr některých odkazů. Násilí v médiu, by se dalo považovat i za civilizační a globalizační spojovatel. Jelikož se skrze celosvětovou mediální produkci v podstatě učíme vnímat stav společnosti jednotně, napříč kulturním rozdíly. Podvědomě si osvojujeme jednotný přístup k nějaké modelové situaci. Násilí v médiu, tedy i v animovaném filmu, má tedy i funkci globalizační – spojující, mazající kulturní odlišnosti. Proto je dobrá sebereflexe stavu. Jan Werich po přímém střetu dvou odlišných kulturních světů Československa a USA, nebo chcete-li Evropy a Ameriky pronesl toto: „*On je tu taky ten věčnej boj mezi civilizací a uměním, ono to vypadá, jakoby civilizace byla něco, co vzdaluje člověka od člověka, civilizace-to jsou splachovací zařízení, umění-to je Chaplin a Chagall.. dnes bezejmenný vyrábějí pro bezejmenný a potom to končí jako v Americe, kde najdete vyspě-*

⁴ KUNCZIK, Michael. *Základy masové komunikace*. Vyd. 1. Praha: Karolinum, 1995, 307 s. ISBN 80-718-4134-X.

lou civilizaci, ale žádný umění, protože to, co tam za umění vydávají, to je násilí a sex, jen si porovnejte Micky Mouse se starým Řeckem." Což v podstatě charakterizuje současný společensko-kulturní stav, nejen u nás, z čehož se dá vyvodit soud o množství a důvodu stoupajícího násilí, napříč lidskými smysly.

„Rozčilovat se znamená páchat násilí na vlastním těle pro blbost druhých.“ Jan Werich

2 FUNKCE NÁSILÍ – JEJICH VÝKLAD A MOŽNÉ DŮSLEDKY

- Seznam animované tvorby užití jako příklad:
 - Happy Tree Friends** – Mondo media – seriál
 - South Park** – Trey Parker a Matt Stone – seriál
 - Fritz the Cat** – Ralph Bakshi – celovečerní film
 - Da big Cleaning** – Jan Živocký – krátkometrážní film
 - Education for Death** – Clyde Geronimi – krátkometrážní
 - Der Fuehrer's Face** – Jack Kinney - krátkometrážní
 - Fallen Art** – Tomek Baginski – krátkometrážní
 - Afro Samurai** – Fuminori Kizaki – seriál
 - Sex and Violence** – Bill Plympton – krátkometrážní
 - The Backwater Gospel** – Bo Mathorne – krátkometrážní

Pracuji se třemi základními složkami, které si myslím, že jsou v díle dohledatelné, aniž bych na konci pouze spekuloval nad původními záměry autorů. Dávám do kontextu obecně vnímané pravdy se subjektivním pohledem autora animovaných filmů. Vycházím při tom z doposud dosažených znalostí filmové řeči a animace obecně. Těmi třemi složkami, respektive funkcemi jsou funkce estetická, zábavní a apelativní, či nátlaková. Jejich definice uvádím hned v úvodu každé kapitoly tak, aby bylo jasné, v jakých mantinelech se pohybují. Všechny tři funkce samozřejmě existují ve vzájemných souladech Ať už více, či méně provázaných, tudíž práce není striktně ohraničena třemi odrážkami a některé příklady se objeví ve více kategoriích a některé pouze v jedné.

2.1 Funkce apelativní/nátlaková

Definice kapitoly – *Tato funkce je pravděpodobně nejdiskutabilnější, jelikož jakákoli snaha poučit a přednést, jak předejít, se může velice snadno stát naváděním, zastrašováním, až cílenou kampaní a propagandou. Je to kategorie sama o sobě dosti široká a hodna samostatné práce. Zde se zabývám násilím „páchaném“ převážně na samotném divákovi. Je to snaha analyzovat, pomocí několika konkrétních příkladů, proč a za jakých okolností se s divákem podvědomě manipuluje, co je cílem, případně důsledkem tohoto procesu. Se zaměřením na vztahové vazby a ideologické podněty.*

Vývoj techniky jde kupředu rychleji, než vývoj lidské morálky, myslel si už Karel Čapek. Na tento obecně platný výrok bych rád navázal (*s odkazem na referát Petra Saka – Mediální násilí – nahodilost, či logický důsledek stavu společnosti, předneseného na semináři na Anifestu 2005 v Třeboni*) a poukázal na tvrzení o médiích, jako nástavcích lidských smyslů. V tuto chvíli je tedy řeč o filmu obecně, jako o „médiu několika propojených smyslů“.

V kontextu s vývojem společnosti, kdy média, ať už aktivně (internet), nebo pasivně (noviny, televizní přenos) komunikují s percipientem, máme v rukou zbraň. Přesmyčkou se dostáváme opět k citátu Karla Čapka v úvodu, jelikož Petr Sak ve svém referátu z mého subjektivního pohledu zaujímá zcela totožný postoj, jenom ne vůči technice, ve smyslu stroje, ale jako zprostředkovatele informační manipulace. Proč ta skepse? Nebudeme se bavit o dalších variantách, ale i pokud zůstaneme čistě v závorkách animované tvorby, musíme si uvědomit, že jako médium předávající nám spousty různých informací, pomáhá utvářet podvědomě naše charaktery a cíle. Pokud vidíme v dětských animovaných groteskách hromadu násilí a zbraní toto násilí působící, v podstatě necháváme jedince od útlého věku, aby si tento stav osvojil. V dospívajícím věku se pak střetává s produkcemi násilnějšími a násilnějšími a k některým věcem, pokud jsou podány groteskně, tak již podvědomě přistupuje a může je vnímat, jako neškodné. Ano tvrdit, že kreslená postavička se zbraní v ruce vychová armádu ovlivněných nebezpečných jedinců je silné a dost těžko dokazatelné tvrzení a ve vztahu k celé společnosti se to ani takto nedá paušalizovat. Ale na druhou stranu dobrý příklad to taky není. Už jen proto, že takto zkreslený způsob několika opakujících se charakterů (*přátel*), může v (*dětském*) divákovi vyvolávat pocit všednosti. Řešit problém násilím, dostat to co chci, nebo koho chci opět násilím, tak podvědomě získává statut společensky schválené normálnosti. Což je samozřejmě špatně.

Na druhou stranu animovaný film není v mediálním světě výjimkou a je jakousi opeřenou reflexí stavu společnosti. Riziko u animovaného filmu bývá díky jeho „nereálné“ (*rozuměj kreslené, loutkové – neživé*) formě přehlíženo. A přitom animovaný film sám o sobě dokáže nést mnohdy emotivně chytlavější a silnější myšlenku, právě pro svou formu. I animovaná produkce se řadí mezi socializační média – konkrétní film, jeho odkaz, sdělení, nebo postoje, může lidi spojovat, nebo dělit. Může vytvářet pocit sdílení společného zážitku. Pozitivního i negativního, kdy se s odstupem času dostavuje kolektivní nostalgie, tyto pocity oprašující. Například dětské a dospívající generace, které vyrůstaly na filmech *Toy Story* – příběh hraček jedna a dvě (1995 a 1999), nahlížely (*teda já a mé okolí*

určitě, nemohu mluvit globálně, ale z lokálního modelu dedukuji) na třetí díl, který vznikl se značným časovým odstupem (2010), právě dosti nostalgicky. Film se totiž i sám takto prezentoval a v podstatě z něj úmyslně sálal pocit konce jedné etapy. Což mělo za důsledek, že tito povětšinou dospělí diváci, reagovali spontánně, více emotivněji, než když jako malí, čerstvě obdivovali první díly a fascinovaly je nové vizuální možnosti. Stejný efekt se ale logicky nedostavil u aktuálně dětského a dospívajícího publika, protože za sebou neměli společně „prožitou - prodívanou historii“ se staršími díly (*osobní poznámka – na podobném, propracovanějším principu stojí série filmů o Harry Potterovi, kdy s dospíváním diváka prvního dílu, dospívají i následující díly – nemyslím věkově, jako spíš žánrově. Z pohádky se dostanou až k dramatické, akčně hororové podívané*).

Animovaný film, jako propaganda. Co je propaganda, pravděpodobně všichni nějakým způsobem tušíme. Například T.H. Qualter propagandu definuje jako „*úmyslný pokus jednotlivce, či skupiny formovat, kontrolovat, či měnit názory jiných společenských skupin pomocí komunikačních kanálů a prostředků tak, aby výsledek byl v souladu se zájmy propagandisty*“⁵.

Komunikační kanál, který je v mém případě myšlen, je jasný. Propaganda je většinou spojována s politickou ideologií. Já to zjednoduším – propaganda je nástrojem jakékoli ideologie. Jako příklad té politické ideologie uvedu krátký animovaný film od Walta Disneye – *Education for Death*. Je to desetiminutová animace z období druhé světové války a zvolil jsem ji proto, že zde nejsou charaktery stylizovány do personifikovaných zvířat (jako např. *Donald Duck – Der Fuehrer's Face*), ale jsou lidské a celá animace postrádá humor – je vážná/apelativní. Ukazuje život mladého chlapce Hanse a jeho rodiny v nacistickém Německu. Hans musí nastoupit do školy malých „hitlerovců“, kde jej učí „správnému“ myšlení. Na příkladu, kdy vlk zažene zajíce do kouta a sežere ho, si děti osvojují, že je to normální a především správné. Hans se nejprve vzpírá a zajíce je mu líto, ale nakonec na nátlak učitele a ostatních dětí přijímá názor většiny a přestává vybočovat z davu.

Disney v tomto filmu vystaví paradoxní zápletku mezi apelem na diváka a akcí na plátně. V podstatě udělá z diváka malého Hanse. Jak? Stejně jako Hans nejprve nesouhlasí a zajíce je mu líto, je i divák dotlačen do situace, kdy přestože je mu líto Hanse, se musí

⁵ QUALTER, Terence H. *Propaganda and Psychological Warfare*. Random House, 1962.

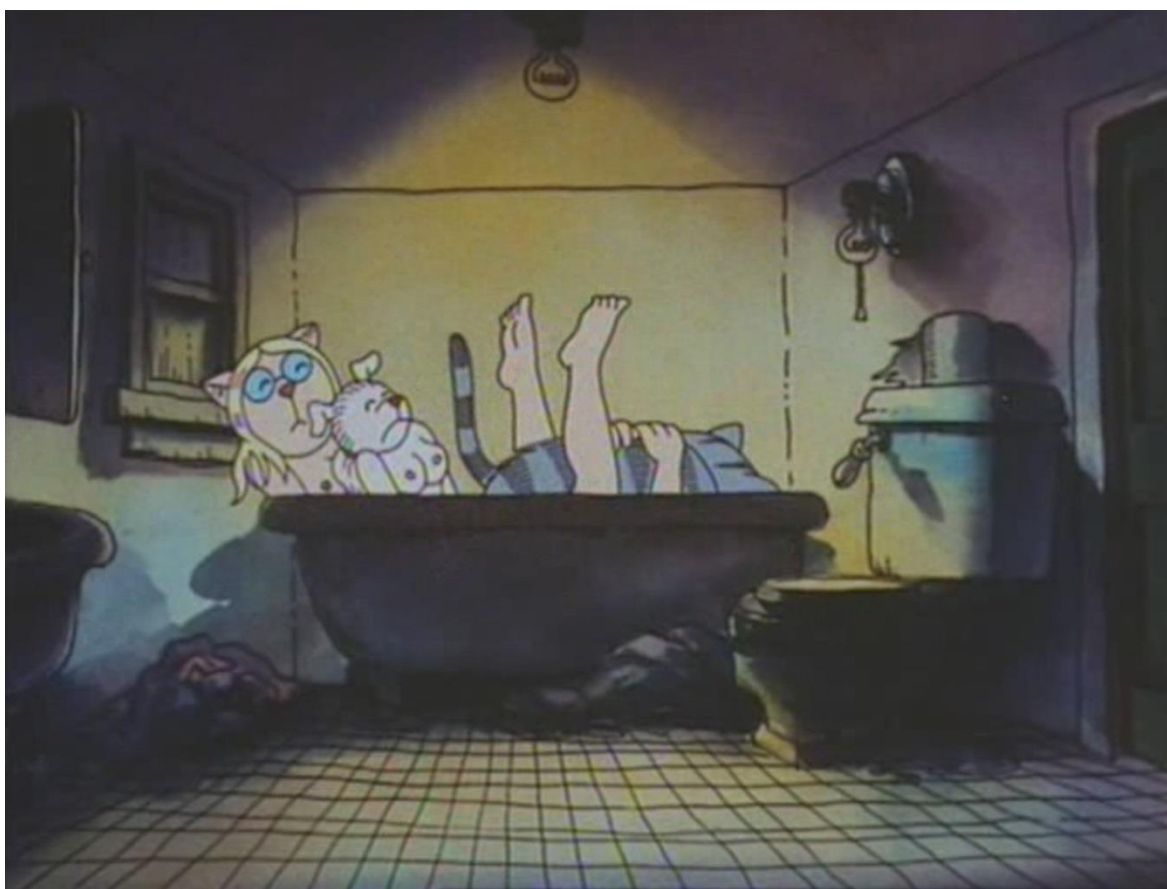
rozhodnout a prostě vzít za své, že Hans, ať už měl, nebo neměl jinou možnost, je v prvním plánu hlavně německý nepřítel. A stejně tak, jako učitel ve filmu hlavní postavě podsouvá výjimečnost nadřazeného německého lidu, tak Disney podprahově podsouvá obecenstvu, jak se má dobře, že je Americké. Dochází zde k situaci, kdy v podstatě všechno, čím je divák ve videu strašen, je nakonec na diváka také aplikováno.



Obr. 1 a Obr. 2: *Donald Duck – Der Fuehrer's Face*

Vedle tohoto filmu je jako protipól k vážnosti a temnosti *Education for Death* právě *Donald Duck – Der Fuehrer's Face*. Podstatou jsou stejné. Ukazují těžký život v nacistickém Německu v konfrontaci s rájem a klidem domoviny. Film měl probouzet vlasteneckého ducha, aby se lépe prodávaly válečné obligace. Rozdíl mezi oběma filmy je především v přístupu a stylizaci. Zatímco Hansovo vyučování je temnou demonstrací a vyvolávání strachu z deviantního režimu, tak vůdcova tvář bere symboly tohoto režimu a zesměšňuje je. Odstup od reality je zde mnohem větší, díky personifikaci zvířete – kačera Donalda. Snímek vyvolává pocity nedostatku a ideologického vězení.

Osobně je mi z něj úzko. Stupňování nároků na Donalda, se promítá, díky střihové skladbě a opakujícímu se hudebnímu motivu a celkové gradaci, na diváka, jakoby si tím prošel s ním. Vsuvka s placenou dovolenou, v podobě vyvěšené plachty s namalovanými Alpami, jen umocňuje celkově frustrující pocit, který se diváka zmocní a finále v podobě zlaté sošky svobody, tak opravdu působí osvobozujícím dojmem. Je zde dobře a jednoduše použit motiv, který ukazuje, že vzpřímená paže, může být i nositelem liberálnějších idejí. I tento film pracuje s démonizací nepřítele. Ze všech hlavních ideologických představitelů nacizmu si film dělá přímou legraci, formou karikatur. Které jsou součástí orchestru, ale ani zde není karikována postava Adolfa Hitlera. Dochází k jeho zesměšňování pouze jako symbolu, přesto je mu ponechán punc jakési vzdálenosti a nedosažitelnosti. Dost podstatnou složkou je zde ironická píseň od Olivera Wallace, udávající tempo a náladu filmu.

Obr. 3 a Obr. 4: *Donald Duck – Der Fuehrer's Face*Obr. 5: *Fritz the Cat*

Dalším příkladem, který uvedu, je film *Fritz the Cat*, zakterým stojí Ralph Bakshi. Je to první animovaný celovečerní počín v USA, který dostal hodnocení X, což znamená, že se jedná o projekci mládeži nepřístupnou. Sex, drogy, násilí a rock'n'roll. Je to dílo, které ve svém přístupu ke komunikaci s divákem dávno předběhlo níže uvedené kontroverzní díla, jako *Happy Tree Friends*, nebo *South Park*. Reflektuje aktuální všudypřítomnou náladu, odraz politické situace, měnící se stavy společnosti i myslí jedinců objevují-

cích nové dimenze pomocí psychotropních látek. Násilí je přece součástí každodenního koloritu moderní pokrokové společnosti, toužící po revoltě a spravedlivějším světě. Drogy jsou přece jen podaná ruka, pomáhající vytáhnout svázaného jedince z šedého zapáchajícího systému. Ukazování násilných scén, nebo vytváření tlaku na hrdiny je v tomto filmu pro mne dost matoucí a podivně se s ním pracuje. Jelikož nese zvláštní spojení znaků.

Na jednu stranu dle výtvarné stránky, nadnesenosti a plynutí dějové linie, je to klasický cartoon, věnovaný dospělému divákovi tak moc, až k tomu musel dostat ono „Xko“. Na druhou stranu se přes kreslený, sarkastický a symbolický rukopis, snaží dojít k nějakému realistickému nastínění možného nebezpečí. Zobrazuje násilí páchané z rasových předsudků, násilí na ženách, předvádí nám plejádou zfetovaných zvířátek, pracuje se sexuálními stereotypy, naváží se do náboženství a nechává charaktery umírat v bizarních situacích.



Obr. 6 a Obr. 7: *Fritz the Cat*

Nastavuje divákovi zrcadlo formou kreslené přisprostlé satiry. Snaží se vyvolat pocit hlouposti a násilím ironizuje situace, aby ukázal, že nic není přesně takové, jak se na první pohled oficiálně prezentuje. Pomocí přímočaře čitelných symbolů je budován dialog mezi kocourem Fritzem a vránou Dukem, kdy je celý rasový rozpor převeden do fungování přírody. Kocour se omlouvá vráně za to, čeho všeho se historicky obecně na pactedvu dopustili. Jsou tam samozřejmě i politicky stavěné narážky, kdy kocour ze svého naivního „love and peace“ pohledu nechápe, proč prostě vrána neroztáhne křídla a neodletí, kam se jí zachce? Kdyby on byl vránou, tak by totiž lítal po celém světě. Což jen utvrzuje v absurditě doby a nepochopení stavu. S odstupem času je to nekonzistentní skloubení dvou principů. Jeden postavený na přírodních zákonech práva silnějšího, a přirozených vlastnostech zvířete a druhý nesoucí pachut' snahy změnit rasovou netoleranci. Což má za

důsledek, že omluva bělocha černocho za rasovou segregaci je lidské a očekávané gesto, ale na druhou stranu omluva kocoura vráně je z přirozeného přírodního pohledu nesmyslem, jelikož tak v podstatě dochází k popírání sama sebe.

Dialog je jen předehrou pro nadcházející scénu, kdy se běloch kocour ocitne v nebezpečí. Nebezpečím je mu černošský bar, který z jeho návštěvy není dvakrát nadšen. Dojde k potyčce, kdy se za Fritze postaví Duke, aby bylo předvedeno, „že všichni nejsou stejní“. I přesto je však divákovi vnucen předpokládaný strach z jakékoli černošské čtvrti, pomocí gradace napětí a tušeného násilí skrze detaily na zbraně všech zúčastněných. Tímto dialogem a následným konfliktem, je ovšem vytvořen podvědomý prostor pro scénu, kde Duke násilně zemře, ale není tomuto věnováno tolik pozornosti z pohledu Fritze, naopak divákovi je však smrt dramaticky exhibována tak, aby vyvolala emotivní reakci – ano smrt je hrozná, ale přece si za to můžou sami.

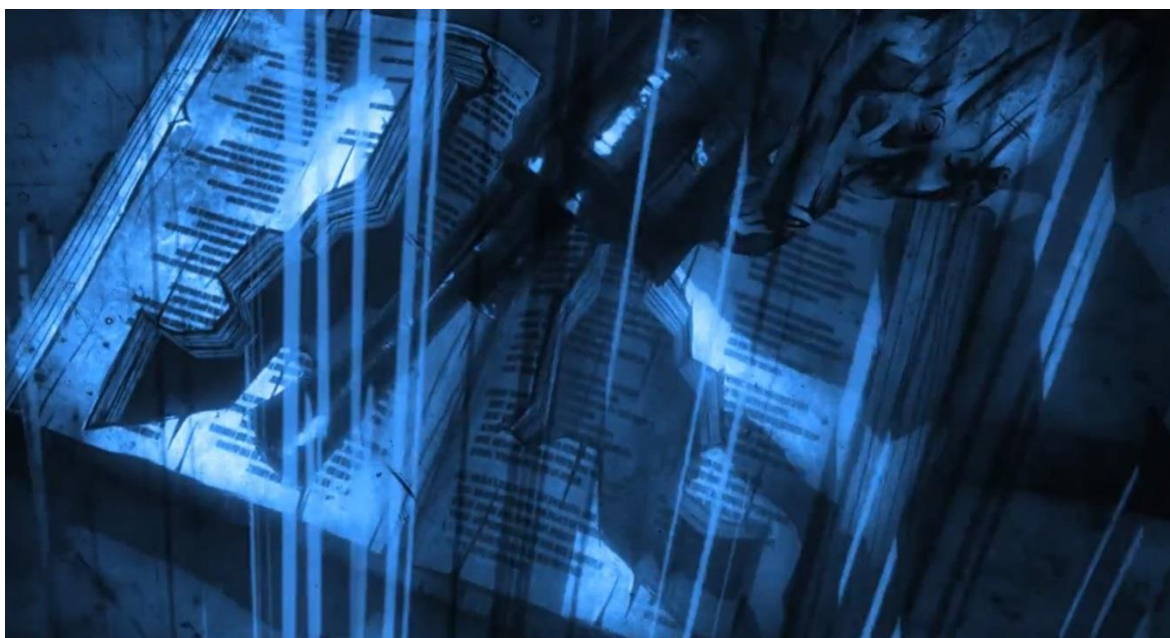
Fritz the Cat má s určitou nadsázkou podobný charakterový rys, jako předchozí popsané dílo. Mluvím o dvojí straně mince. Reflektuje dobu, paroduje a víceméně se vysmívá naivním i perverzním snahám o vyvolávání revolucí, ale sám se v podstatě takovou malou revolucí stal. Dovolil si totiž na formátu kresleného příběhu něco, co by se divákovi v té době asi podstatně hůře prezentovalo, klasickou hranou produkcí. Je to politicky nekorektní projekt, prezentující stav americké společnosti. Sám autor po projekci v Los Angeles prohlásil, že byl překvapen, jaké emoce se mu podařilo snímkem vyvolat v divácích a ukázat tak, že je možné animovaný film brát seriózně a stejně vážně, jako film hraný. „*Pro lidi, kterým se film líbí, je to obrovský hit a milují mě za něj, Ti ostatní mě chtějí zabít!*“, Ralph Bakshi⁶. V tomto případě tak film působil jako apel, jako rozbuška k násilným touhám ve své podstatě, ne jen v dramaturgickém obsahu a expozici.

Ve studentském filmu *The Backwater Gospel* je násilí užito ve dvou rovinách. První z nich je rovinou žánrovou. Je to horor, takže se zde dočkáme jak psychického, tak fyzického násilí páchaného na charakterech. Druhou rovinou je vnímání této exhibice a odkazu jejího obsahu divákem. Což je pro tuto chvíli prioritní. Film pracuje s obecně platným faktem, že se člověk ve smyslu lidstvo, historicky stále točí v kruhu. Strach je zde demonstrován, jako mocný tahoun (brzda) společnosti. Kdo není s námi, je proti nám, aneb být

⁶ Fritz the Cat (film). In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2013-05-06]. Dostupné z: [http://en.wikipedia.org/wiki/Fritz_the_Cat_\(film\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Fritz_the_Cat_(film))

jiný se nevyplácí, stanete se pak jasnou volbou k obětování. Kooperace fyzického a psychického násilí zde poukazuje na nebezpečí, které toto spojení každý běžný den páchá v reálném světě.

Lidi jsou individualisti a se svým vrozeným pudem sebezáchovy se starají v první řadě o sebe, a pokud v nich vyvoláte strach, jednájí panicky a udělají vše, aby právě oni na konci nějakého střetu zůstali celí. Explicitním násilím, páchaném na mrzákovi, jako oběti, snímek ukazuje na jaký okraj je člověk schopný zajít a pořád si to umět omluvit. Náboženství je vykresleno, jako zbraň pro zbabělce. Jako nástroj, kterým je možné manipulovat masou (*osobní poznámka – dnes tuto roli hrají média*). V závěru, během posledního soudu, se boží slovo i zbraní stane – v bibli je ukryta pistole.



Obr. 8, Obr. 9 a Obr. 10: *The Backwater Gospel*

Strach zde vyvolává změna vizuálního stylu (*viz funkce estetická*) v kombinaci s užitím pohanské mytologie. Konkrétně je zde zmíněna Banshee – víla smrti v mytologii na severu britských ostrovů (Skotsko/Irsko). Její přítomnost se pozná díky jejímu zoufalému kvílení a pláči, čímž zvěstuje smrt někoho blízkého. Pokud by si na konci toho masa-

kru měl divák odnést nejsilněji vnímaný vzkaz, pak to bude apel, aby měl vlastní rozum, ale přitom si uvědomoval případné důsledky.

Padlé umění (oficiální název je *Fallen Art*) je film o zvrhlosti. O zvrhlosti války. Černohumorné představení absurdna. Vztah tvůrců k podivným autoritám je zřejmý. A těmi podivnými autoritami myslí Tomek Baginski v tomto případě armádu a její hierarchii. Jednoduše, to co si myslí většina pacifistů a převážná většina rozumně uvažujících lidí s nezaujatým odstupem, to vše je nacpáno do krátkometrážního dílka. Morbidní děsivé a přesto vtípné svou absurdní čistou pravdou. Tak by se dalo pojmenovat implicitní zlo, čpící z lehce maskovaných avšak bez obalu přiznaných smrtí jedinců. Bla bla bla, tak asi takto musí znít slova každému, kdo za nimi z čistě lidského strachu, cítí smrt.

Na starých pravdách našich dědů něco bude, když se říká: „nebuď vůl a přemýšlej, hřbitovy jsou plné takových hrdinů!“. Rozkaz je rozkaz, ale čemu vlastně slouží? Smrt chodí od spodu. A nejhorší je, když má v kapse navštívenku z Vašich vlastních horních pater. *Fallen Art* předvádí deviacy a perverzi diktátorů, kteří se ukájí na svých poddaných, protože jim to dovoluje systém. Přijde hloupý a nelogický rozkaz z hůry a cestou dolů, přes všechny ty hodnosti a pomazané hlavy, nikomu nepřipadá divné, co se stane na jeho konci. Je to čistá narážka na mrazivě dokonalý a odlidštěný systém, na kterém stálo nacistické Německo, které každou z těchto bizarních událostí mělo dokonale precizně zaznamenánu. Faktem zůstává, že animace si díky přehnaným výtvarným názorům a nemožnosti se zto-tožnit, alespoň s jediným padlým, ponechává dostatečný odstup. Tudíž nevytváří přímé emotivní reakce, spíše údiv nad hrůzou tak, jak to funguje v reálném světě, když sledujete ve zprávách „hromadné“ lidské tragédie. K tomuto se nejvýstižněji vyjádřil J. V. Stalin: „*Smrt jednotlivce je tragédie, smrt miliónů je statistika*“. Jako diktátor pravděpodobně věděl, co říká a toto tvrzení jde ruku v ruce s prapodivným pocitem z pošahané představy o umění.



Obr. 11, Obr. 12, Obr. 13 a Obr. 14: *Fallen Art*

2.2 Funkce estetická

Definice kapitoly – *Tak jako každá vlastnost, či činnost v lidském životě, tak i násilí se dá zobrazit surově bez příkras i jako estetická hodnota, neodmyslitelně tvořící vizuální charakter díla.*

V této kapitole se věnuji zkrášlování násilí, jakožto obrazu i zkrášlování obrazu násilím. Pokusím se hledat hranice únosnosti s ohledem na výpovědní hodnotu a kontext i ve vztahu k autorskému záměru.

Zatímco u hrané produkce se dá díky množství různých filmů, či seriálů obsahujících prvky násilí rozdělovat a hledat nějaké „perly“ docela snadno. Tedy minimálně v té mainstreamové sféře se dají zmínit filmy, jako 300 bitva u Thermopyl, nebo snad cokoli od Quentina Tarantina, či legendární „hongkongské krvavé balety“ od Johna Woo. Tak ve světě animace se musí pátrat trochu déle a musíte vědět, co konkrétně hledáte. Na posledního ze zmíněných filmových autorů navážu, co se týče zeměpisné šířky, jen kousek poskočíme po vodě k té ostrovní nudli a to do Japonska. Místa, kde v animovaném filmu má estetizace násilí nejživnější půdu. Která je, po důkladné zamyšlené rozpravě s několika mými kolegy, právě ukryta v dokonale řemeslně „odsezených“ a o mystiku místa doplněných japonských Anime filmech. Nebo dále samozřejmě v krátkých autorských dílech bez ohledu na původ vzniku.

Obr. 15: *Afro Samurai*

Proto také jako první příklad této kategorie uvedu dílo *Afro Samurai* – je pravděpodobně nejnásilnějším příkladem, který zde uvádím. Násilí je zde průvodcem od začátku do konce. Násilím začíná, násilím končí. Je to zvláštní steampunková kombinace západu a východu. Mainstreamových vkladů americké popkultury navlečené do kimona a meditující nad „smotnutým brčkem“. Jsou zde různé typy zbraní od klasické katany až k prazvláštním kanonům. Je to vizuálně krvavá onanie nad smrtí. Z čistě formálního pohledu, je to obrazově i animačně je to velice vyspělé a sympatické dílo. Nepracuje s divokou kýčovitou barevností, která se naopak odehrává ve vyprávění. Nezapře svůj původ – Japonsko, kdy pozadí je detailně promalované, charaktery nejsou jednoduše stylizované, ani animované. Západní vliv se tentokrát pozitivně odrazil ve vzhledu mužských postav, které nejsou nijak zženštilé, jak tomu bývá u podobných, steampunken protkaných, anime filmů. Ovšem u ženských postav revoluci nečekejte, ty jsou opět pouze sexuálním objektem, jak charakterů, tak předpokládám i spousty diváků. Soubojům je zde věnováno tolik prostoru, že by se dala udělat práce jen na téma – co všechno rozsekl Afro Samurai. Estetická stránka zde nese čistě syrový morbidní odkaz litrů krve a sbírky hlav nesoucí autorský rukopis bez výraznějšího přesahu. Sadomasochistická lehce perverzní podívaná toužící po míru. Někdy je vyobrazené násilí prostě jen násilím, ale i to je výtvarný názor autora. Kompozice, úhel pohledu, rytmus, střih, akce, krev a smrt.

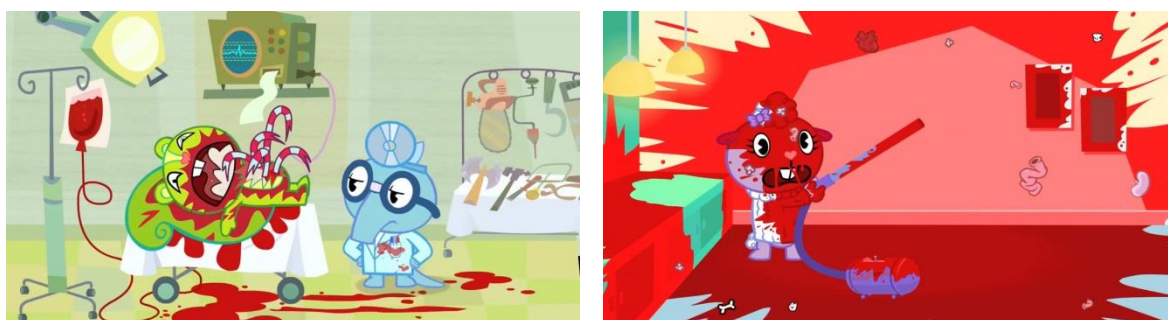
Obr. 16 a Obr. 17: *Afro Samurai*

Kdy je násilí estetickým přívěskem na krku celého příběhu? Například v absolventském filmu Jana Živockého – *Da big cleaning*, je pointou filmu úklid, ve všech možných podobách a významech slova. A na takový „big“ úklid je potřeba „big“ profesionály, tudíž charaktery, které nezaskočí jen tak nějaké to smítko... Tudíž když dojde na střet hlavních hrdinů se „špínou“, buduje autor celý souboj nejen pomocí animované akce a rytmu střihu, ale povyšuje estetickou stánku scény v doprovodu svižného tempa vizuální zkratkou, kdy prolitá krev na chvíli přiznává přítomnost kamery zabarvením celého obrazu na plnou červenou plochu, skrze kterou zbytek souboje vnímáme již jen v siluetách, o to víc je ale umocněna pointa uklízení, když jeden z hrdinů stěrkou setře ušpiněný divákův výhled na scénu. K čemu tak dochází? Za prvé ke zdánlivému kontaktu mezi animovanou scénou a charaktery, za druhé, divák pozoruje moment, kdy explicitně exponované násilí osciluje s implicitním a celý proces vrcholí umocněním pointy. V tomto konkrétním případě plní násilí funkci estetickou i zábavní a podvědomě se samo stává i nejnosnější informací.



Obr. 18, Obr. 19, Obr. 20 a Obr. 21: *Da big cleaning*

Další z mnoha přístupů, je tzv. „hororový“, kdy vezmete nějakou jistotu, něco obecně známého, neškodného a vyvolávající pozitivní emoce a přetvoříte to něčemu diametrálně odlišnému – celý strach tak stojí na sebraných hodnotách. Jeden z těchto přístupů je i výtvarný názor seriálu *Happy Tree Friends* (o kterém se více rozepisují v kapitole *násilí, jako zábava*). Autoři vzali čistě tvarově stylizované postavičky lesních zvířátek. Nepoužívají tmavou obrysovou linku, aby zdání veselého klidného příběhu drželo diváka co nejdéle v iluzi. Seriál je americké produkce, ale charaktery nesou stopy inspirace japonskou tvorbou Manga (*můj subjektivní názor*) – přehnaná infantilita charakteru, zářivé (neonové) barvy, velké oči, gesta,... A celé toto „večerníčkovské“ vzezření doslova rozsekají v detailně (*v rámci stylizace*) zobrazených úrazech, vraždách a všemožných smrtích, kdy charaktery přicházejí o končetiny, vypadávají jim oči, jsou rozřezány, rozsekány, přejety, atd... V podstatě cokoli Vás napadne, jak nechat umřít kreslenou postavu, tak se v tomto seriálu určitě již dávno stalo.

Obr. 22 a Obr. 23: *Happy Tree Friends*

Podobně stříženým (víceméně doslova – ve smyslu papírkové techniky) seriálem je i *South Park*. Principiálně jsou si dokonce dost podobné. Explicitní násilí v konfrontaci přehnané stylizace, předpokládané cílově spíše pro mladšího diváka. *South Park* přidává

navrch parodování všudypřítomných společenských témat a neschovává svou vulgaritu a násilí za lesní zvířátka, ale pracuje s lidskými charaktery, a aby to bylo ještě trochu pepřejší, tak jsou hlavní hrdinové čtyři kamarádi, navštěvující třetí třídu základní školy.



Obr. 24 a Obr. 25: *South Park*

Estetizace násilí ve filmu *Education for Death*, není tak úplně v plném znění úvodní definice kapitoly. Ono zde nedochází k násilí přímo exponovanému, jako spíš pouze tušenému. Je to válečná anti-propaganda tudíž pocit smrti a nebezpečí je i bez zobrazení automatickým předpokládaným doprovodem. Disney zde docela dost pracuje s podprahovými odkazy. Postavy nacistů sloužících ideologii jsou proporčně hodně nadsazené, ale většinu dojmu na diváka za ně udělá jejich přímý vržený stín, který má nebezpečí a strach z těchto lidí reprezentující násilný systém, ještě více umocnit. Naopak konkrétní postavy, předních vůdců třetí říše, jsou karikovány a zesměšňovány v očích diváka, přesto si ponechávají jistou dávku pedantské zloby působící na hlavního hrdinu. Charaktery dětí – zde si nejsem jistý, jestli je to pouze odkaz rukopisu výtvarníka, nebo záměr, ale na mne kresba dětí s hladkými kulatými tvářemi, přehnaně velkýma panenkovským očima a prokreslenými vráskami kolem úst, působí jako loutky. Takové ty břichomluvecké, které otvírají pusu a koulí očima podle toho, jak s nimi „hlas“ manipuluje. Zde je dle mého soudu estetická stránka násilí ukryta do malých ukrytých vzkazů, které člověk podvědomě rozpoznává a vyvolávají v něm patřičnou – potřebnou reakci.

Obr. 26, Obr. 27 a Obr. 28: *Education for Death*

Nemůžu se alespoň slovem nezmínit o filmu *Fritz the Cat* i v této kategorii. Minimálně jedna scéna stojí za povšimnutí právě estetizace násilí. Je pravděpodobně nejdramatičtější scéna, jelikož nás dějová linie pomalu dovede k bodu, kdy se v rasově jasně definovaném černošském baru spřátelí hlavní postava kocoura Fritze s vránou Dukem při hraní biliardu. Ukradnou auto, a mají nehodu, při které Duke zachrání Fritzovi život. A po několika následných událostech, se společně ocitnou uprostřed sociálních nepokojů, vyvolaných vpádem „prasat – tak je ve filmu stylizována policie“. Situace graduje, což si samozřejmě vyžaduje užití a demonstraci síly tak, aby bylo možné v nočním New Yorku udržet pořádek (*pomocí např. automatických zbraní, tanků, stíhaček svrhávajících pumy, atd.*). V tuto chvíli se paralelně začíná děj odkazovat na střetnutí u kulečníku, jako vizuální a symbolickou předzvěst jejich rozloučení. Při davové rvačce a nekontrolovanému užívání střelných zbraní, si totiž jedna kulka najde právě Duka. Je to symbolicky ve chvíli, kdy se snaží Fritze odvézt z té vřavy právě pro jeho bezpečí, načež sám padne. Scéna je vyřešena po animované stránce velice dobře a zajímavě. Stříhově se střídá celek na umírajícího Duka, kterého si nikdo v tom pekle nevšimá, se symbolickou tmou, do které padají biliardové koule v rytmu zastavujícího se srdce a mizí v krvavých ranách. Musím přiznat, že subjektivně je to pro mne jedno z esteticky nejzajímavějších umírání animovaných charakterů, co jsem doposud viděl. Celá situace má příchut' biblické oběti zmixované se syrovou existenciální poezií.

Oproti tomuto principu – naturálně poetického skonání postavy, stojí na konci filmu experimentální propojení cartoon úrazu doplněného o reálné záběry výbuchů a prázdné pouště. Je to moment umocňující zvažné finále, kdy hlavní hrdina, po svém monologu a zhodnocení života a stavu společnosti, se rozhodne deaktivovat bombu, kterou předtím aktivoval. Nepovede se a s ohledem na odvyprávěnou smrt Duka, by se dalo předpokládat, právě i díky použití navazujících reálných záběrů, že jsme na konci. Ale jsme přeci v animaci, takže Fritz žije, jen rozsekán leží v nemocnici. Ne nakonec i tento předpoklad je

vyvrácen konečným Happy endem, kdy se Fritzovi z návštěvy jeho obdivovatelek udělá tak dobře, že s nimi hned souloží.



Obr. 29 a Obr. 30: *Fritz the Cat*



Obr. 31: *The Backwater Gospel*

The Backwater Gospel – vizuálně jedna z nejpovedenějších studentských animovaných prací posledních let. Samozřejmě velice silnou a vyspělou stránkou filmu je i předkládání příběhu publiku, tedy scénář bezchybně převeden do filmové řeči. Vizuálně povedená podívaná si i povedeně pohrává a estetizuje násilnou scénu, které je neodmyslitelnou součástí pointy příběhu. Výtvarně je násilí demonstrováno jako něco mimo běžné vnímání – scéna se zatáhne, používají se odstíny šedé a do tmy až hrozivým způsobem svítí bílé oči psychicky nepřítomných charakterů. To proto, aby celý masakr překročil racionální lidskou stránku a podpořil pocit šílenství, paniky a strachu ze smrti, který prostoupil celé městečko

Backwater. Nejprve je ze strachu obětován život veselého mrzáka, který se nepodřizoval většině, ale zároveň nikomu nijak neškodil. Jeho smrt, je středověkou popravou s čekáním na zázrak, který se nedostaví. Mrtvé tělo je symbolicky zobrazeno s odstupem, na centrální kompozici, s rozpaženýma rukama, jako odkaz na oběť Ježíšovu. Což je dotaženo do detailu, kdy krev kolem jeho hlavy vytváří obrazce, evokující svým tvaroslovím, trnovou korunu.

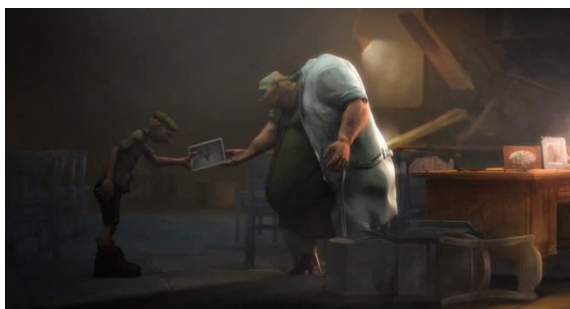
A právě teď přijde moment zvratu, uvědomění si činu, hledání viny a zešílení ze zdánlivě bezvýchodné situace. Postavy se napadají a likvidují v detailech i celcích, ale v tmavých siluetách, kdy hrůzu z nelidského násilí umocňují ony zářící oči. Krev není rudá, ale černá, což je pravděpodobně pouze vizuální záměr. Černou krev mají totiž všichni i popravený mrzák.



Obr. 32 a Obr. 33: *The Backwater Gospel*

Z estetického hlediska pracuje *Fallen art* s násilím vsutku umělecky. V podstatě dojde až na hranu zobrazovaného násilného činu a nechá chvíli diváka tušit bez obrazu, aby nakonec stejně ukázal mrtvolku na fotce. Charaktery jsou škaredé. Seržant shazující malé figurky – vojáky z věže, je nablblý hromotluk, dělající svou práci bez emocí, ale i bez zápalu. Je to postava, která má plnit úlohu autority, které vojáčky nebudou klást odpor a v podstatě se smíření nechají skopnout dolů. Kde na ně již čeká další článek hrůzného systému. Fotograf, na první pohled vyvolávající pocit chladného chirurgicky přesného podivína. Opět bez emocí jen přihlíží smrti, zaznamená ji a tím rozsah jeho pravomocí končí. Nakonec se celý morbidní akt dostane až k nejvyššímu, u kterého paradoxně podprahově dochází k jakémusi představení divákovi. Přespříliš deformovaný charakter, zavalitý, shrbený s tupým výrazem batolete. Pomocí fotek a předmětů z minulosti, je nám nastíněn jeho charakter o něco blíže. V kontextu s jeho vzezřením a vystupováním „objevujeme“ jeho ukrytou hravou dětskou duši, milující film, tanec a hudbu. A tak mu jeho pravomoc umož-

ňuje naplňovat své umělecké ambice. Při diskusi s kolegy padla poznámka, že takto by to pravděpodobně mohlo vypadat, kdyby se nějaký animátor dostal k moci.



Obr. 34, Obr. 35 a Obr. 36: *Fallen Art*

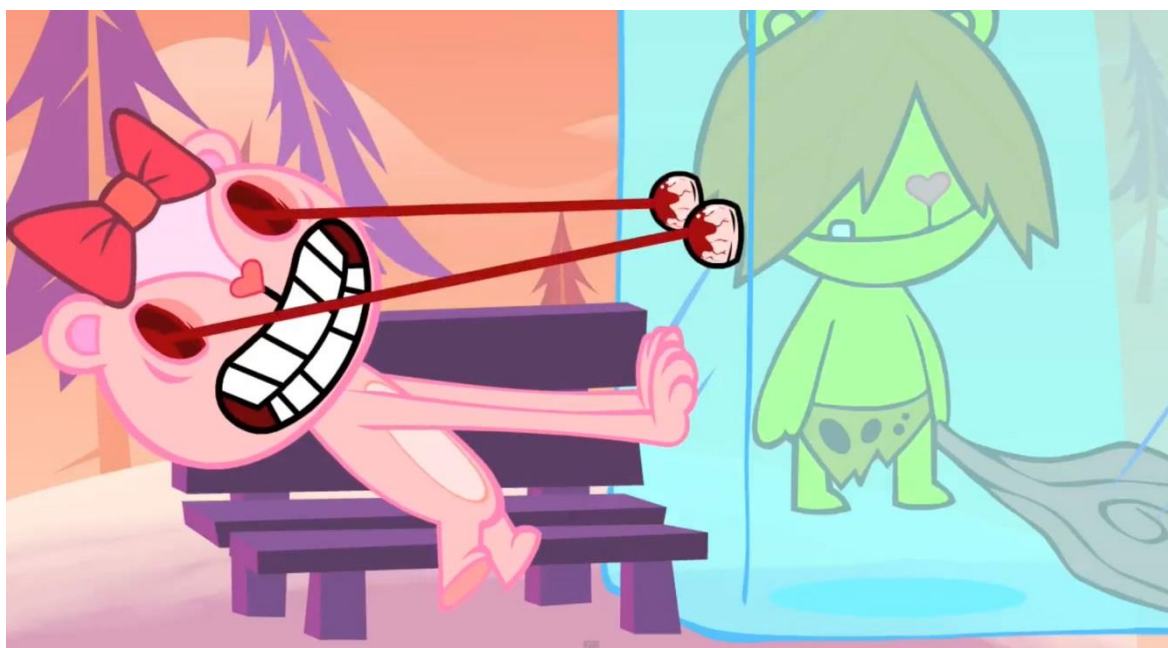
2.3 Funkce zábavní

Definice kapitoly – *Je snad nejnebezpečnější s ohledem na možné dopady, právě protože vyvolává v určitých ohledech jakousi pomyslnou normalitu. Přirozenost bavit se a bavit se nad cizím neštěstím, či dokonce pobavit někoho na úkor někoho. V případě, že exponujeme násilí, jako zábavný podnět, ke všemu v kontextu animované formy, můžeme velice snadno vyvolávat pocit „normalnosti“, všednosti až běžnosti těchto skutků, což je velice nebezpečné u jedinců náchylných nezdravě se ztotožňovat s postavami, nebo u mladšího obecnstva obdivující své hrdiny.*

Název třetí funkce mluví sám za sebe, tudíž jde především o explicitně exponované násilí, za účelem pobavit a subjektivní úvahu vystavěnou na několika konkrétních vzorcích „veselého“ násilí.

Groteska – když nemůžete mluvit, musíte hrát.

Počátky animovaného filmu se netají tím, že se ve velké míře inspiroují němou groteskou, kde právě díky absenci mluveného slova, stál celý vizuální přednes, na až přehnaných akcích a gestech herců. Ony i samotné první masověji produkované „kraťasy“ byly hlavně jinak cílené. Například velice oblíbené děvče *Betty Boob* bylo z dnešního úhlu pohledu takovou malou kreslenou pornografií. Ne snad že by předváděla čistou nahotu, nebo nabízela sexuální scény, ale v kontextu společnosti a možností společnosti, nabízel animovaný film dospělému divákovi lechtivější podívanou, než které se mu dostávalo v běžné hrané produkci. A než na Betty padla cenzura, byla velice oblíbená (údajně) převážně u mužského publika, právě proto, že celý její charakter stál na zvýrazněné ženskosti. Ve chvíli, kdy ji o tyto přednosti připravila valná hromada chytrých hlav starajících se o mravní dopad kinematografie na diváka, tak přišla i o své publikum. Když z ŽENY uděláte dítě, nemůžete čekat, že cílová skupina bude dospělý divák. Na tomto příkladu by se dalo i stylizovaně poukázat na jakousi profilaci západní společnosti, která začala animaci kategorizovat, jako vyloženě dětskou záležitost. V podstatě přesně na tomto stavu společnosti vybudoval Disney své impérium. Na druhou stranu, ne všichni tvůrci se chtěli smířit s tvorbou, řekněme odkázanou pouze na to nejmenší publikum a především právě protipóly Disneyho, chtěly být za každou cenu jiné.



Obr. 37: *Happy Tree Friends*

Happy Tree Friends – je projektem čtyř animátorů Kenna Navarro, Aubreye Ankruma, Rhoda Montija a Warrena Graffa pro společnost Mondo media. Z dnešního pohledu, je to již jeden z historických milníků internetových fenoménů, kdy vznikaly nové a nové epizody na základě počitatelné sledovanosti a oblíbenosti u publika. Projekt se stal takovým fenoménem, že si začal žít vlastním jménem, nezávisle na domovině Mondo media. Je to dost brutální seriál. Celá existence tohoto internetového zázraku stála a stojí na prvoplánovém kontrastu dvou prakticky a morálně se neslučujících extrémů a to: hravé, barevné až přehnaně stylizované infantilní ilustrace, obsahující všechny možné i nemožné způsoby brutálního násilí s fatálním koncem. Dalo by se říci, že každá epizoda začíná zvesela, plná smíchu a pohody a končí masakrem. V tomto případě se bavíme o čisté formě explicitního násilí a troufnu si spekulovat, že by se zde daly použít k odpovědi na otázku – proč něco takového vznikne? Argumenty výše citovaného Michaela Kunczika („*Násilí umožňuje ve velice omezeném čase vystavět konflikt, vystavět akci a dovést ji k jednoduchému dramatickému zásahu*“). Toto spojení v době kdy se objevilo, bylo něčím novým, něčím co překračuje hranice a svou bezprostřední drzostí a formou (*flashová animace umožňující rychlejší výrobu nových epizod*) fascinuje a opíjí diváka užaslého, nad něčím dosud nevídaným. Problém vzniklého haló efektu je v tom, že se okouká a přestává být atraktivním. Nebezpečným se tudíž stává pro poslední cílovou skupinu, která může být tímto principem šokována, nebo fascinována – dětský divák. Samotný výkonný ředitel Mondo media – John Evershed se k podobné otázce vyjádřil asi takto: „Kenn Navarro měl jasnou vizi, se kterou vybudoval geniální show, je skvělým animátorem a projekt *Happy Tree Friends* je univerzálním produktem. Představuji si, jak děti sledují „veselé lesní přátele“ za 20, nebo 30 let stejně tak, jako dnešní děti sledují *Tom and Jerry*.“

Pokud v úvodu citování myslitelé jeden po druhém dospívají k jednoduché dedukci, že médium, jakkoli dobré, či špatné je ve své podstatě hlavně reflexí stavu společnosti, pak si nejsem jist, v jakém stavu se bude nacházet společnost, ve které bude série veselých barevných animovaných vražd a smrtelných úrazů lesních zvířátek posvěcena, jako „nedělní pohádka pro děti“.



Obr. 38, Obr. 39 a Obr. 40: *Happy Tree Friends*

Dalším příkladem animované série, která si zakládá na násilném, ať už v jakékoli podobě, projevu je *South Park* (u nás se vysílá pod názvem *Městečko South Park*). Znovu se bavíme o americké produkci, kterou má tentokrát na svědomí dvojice tvůrců Trey Parker a Matt Stone. Přišli v pravý čas se zajímavou kontroverzní vizí, jak oslovit diváka v době nastupujícího multimediálního boomeru. V letech 1992 a 1995 vytvořili Parker a Stone první dva krátké animované filmy tohoto typu.

První, jako ještě studentský, nebyl zcela vyprofilovaný, jako vysílaná série *South Park*, ale již pracoval se čtyřmi charaktery chlapců – hlavních hrdinů, které z této série známe (jen jména tehdy nebyla definitivní). Jednalo se o čtyřminutovou animaci ve vánočním prostředí. Hlavním tahounem zápletky je zde sněhulák, kterému chlapci nasadí magický klobouk, díky němuž oživne a začne vraždit. Zabije jednoho ze čtyř přátel a zbylí přežívší utíkají pro pomoc. Nejprve k symbolu, jež je od mala obklopuje jako synonymum (*amerických*) vánoc. Tedy k Santovi. Ovšem Santa není nikdo jiný, než převlečený sněhulák, který tak zabije dalšího z chlapců. Poslední zbylí, paradoxně při neuvěřitelném množství nadávání, se pozastaví nad jedním ze zoufale vyřčených provolání, zdomácnělým snad v celém západním světě. „Ježiši!!!“ A pak již osvěceně upalují k betlému. Ježiš porazí sněhuláka pomocí svatozáře ve stylu Xeny, jen bez zvukového doprovodu a zase se odprovdí do jesliček. Pomyslnou třesinkou na dortu absurdit je uvědomění si, o čem že ty vánoce vlastně jsou. Přece o dárcích. Tak poslední dva hrdinové natěšeně proběhnou kolem svých mrtvých přátel, aby už byli doma a rozbalovali dárky. Je to malé píchnutí do stavu konzumní společnosti, kdy je vše odpuštěno a zapomenuto, hlavně když je osobní blaho uspokojeno (*nadneseně řečeno*).

Tento první krátký animák předjímá mentální rovinu, budoucího seriálu (první série byla nasazena v roce 1997) vysílaného na Comedy Central. Je to seriál, který v době vzniku maximálně těžil z toho, že přeskakoval hranice a bořil tabu. Neexistuje snad téma, do kterého by se tvůrci nepustili. Ať už jsou to společenské problémy, politika, aktuální události a samozřejmě i celebrity.

South Park sám sebe jasně definuje, jako animovaný sitcom pro dospělé. I v úvodu seriálu je upozornění na obsah následujícího pořadu. Jediný nějaký případný problém v kontextu násilí zobrazovaném v tomto případě je, jak uvádím v kapitole – funkce estetická, ona vizuální stránka díla, svádějící k předpokladu, že se jedná o dětskou produkci. Násilí, přesto že je zde přímé, není prioritní. Je to pro zpestření, zdramatizování, ale například repetitivně umírající postava Kennyho, se stala neodmyslitelným charakterovým prvkem a

spousta fanoušků kolikrát měřila Kennymu čas (*původně měl umřít hned v první epizodě a již se neobjevit, nakonec zemře více než osmdesát krát napříč sériemi*). Jak dlouho v jaké epizodě vydrží. Epizody, kde Kenny dožije závěrečné titulky, jsou díky tomu až magickým ozvláštňením celé epizody (cituji výrok kamaráda – fanouška seriálu).

Jak už to tak někdy bývá, někteří zlí jazykové o South Parku dokonce sdílí názor, že to na ně působí, jako zlá a zprimitivnělá (*rozuměj formou animace a stylem humoru*) verze *The Simpsons*. Podoba je viděna a myšlena v reflexi aktuálních problémů společnosti zmixovaných s notnou dávkou dogmatických stereotypů. A samozřejmě by se našla i podobnost hlavních hrdinů. V *The Simpsons* sice vnímáme jako hlavní hrdiny celou rodinku, na rozdíl od rodičů v *South Parku*, kteří zde většinou jen nějakým způsobem umocňují absurdní pointu, ale podobnost „dětských hrdinů“ je relevantní. V obou případech se jedná o děti věku prvního stupně základní školy. A v obou seriálech jsou tyto hrdinové konfrontováni s dospěláckým světem viděným a hodnoceným jejich „nevyzrálým“ pohledem. Kde se ovšem oba seriály dělí, je jednoznačně definovaná cílová skupina. Zatímco *The Simpsons* se snaží oslovit co nejširší škálu diváckého publika a proto má jasně daný vyjadřovací strop, tak *South Park* oficiálně s mladším divákem nepočítá a tudíž je mnohem syrovější.



Obr. 41 a Obr. 42: *South Park*

Ve snímku *Fritz the Cat* násilí primárně popisné nemá smysl zábavní, pokud nejste nějak deviantní a odkazy na fyzické násilí zde předváděné Vás těší. Naopak dost prostoru zde má ono násilí na duši. Pracují se společenskými stereotypy, jako ve scéně, kdy Fritz pod vlivem omamné látky je celý žhavý do sexuální zkušenosti s vyzrálou černoškou. Ve chvíli, kdy se před ní svleče, se mu vysměje jako muži a poznamená, že není „patřičně černý“ – čímž naráží na velikost jeho mužství. Podobně vtipná scéna se odehraje

v černošském kostele, kde se ocitne potrháný policista, který při výkonu služby přišel o kalhoty a reakce přihlížejícího davu na sebe nenechá dlouho čekat.



Obr. 43 a Obr. 44: *Fritz the Cat*

Ono by se za určitou formu černého humoru mohlo považovat i pojmenování hlavní postavy Fritz – což je jedna z hanlivých přezdívek Němců a tento (f)Fritz se spřátelí s vránou, tedy zástupcem černošského etnika a omlouvá se mu takovým, neupřímným způsobem za způsobené újmy. Za všechny nechám promluvit Vincenta Canbyho z *The New York Times*, který o filmu napsal, „že je permanentně zábavný a každý si v něm najde něco, co ho urazí.“ A budu citovat Jiřího Voskovce, v dopise se vyjadřujícího k době, kterou film *Fritz the Cat* zobrazuje: „*Tady nás ničej ti vlasatí, ty vlasaté, prdelaté a obě pohlaví, pokud je lze rozeznat. Špinavý, špinavé, špinavá v zasmolených jeansech a jiných smrdutých spodcích a kečkách. A jsou střídavě bílí a černí, černé, černá a nejde jim o nic vskutku pokrokového, či antirasistického, nýbrž jen aby se mohli dloubat v nose a jiných otvorech a zdáli se přitom liberálními. Je to dobytek! A potřebovalo by to diktátora, to je na tom to nejstrašnější. A on by je diktátor zrtíl a odstranil, ale mne a Tebe taky. Tudiž není odpověď. A kdo se směje? Hitler a Mussolini a Stalin*“⁷. Je to jedna z mnoha korespondencí adresovaná Janu Werichovi a citoval jsem ji, protože dle mne vystihuje požitkářskou atmosféru a názorové střety doby.

⁷ VOSKOVEC, Jiří, Jan WERICH a Ladislav MATEJKA. *Korespondence III*. 1. vyd. Praha: Akropolis, 2007-2008, v. <1-3>. ISBN 80-730-4085-9.

Obr. 45: *Afro Samurai*

Přestože ve funkci estetické hovořím o *Afro Samurai*, jako o sadomasochistickém exhibicionismu, tak po dlouhé diskusi jsem narazil na několik lidí, kterým v celkovém kontextu připadá celá série, jako docela zábavná podívaná. Vzhledem k tomu, že je to od začátku do konce jen a jen o zabíjení, prokládaném dialogy, zodpovídajícími tyto činy, tak sem tedy vložil Afro, jako celek - násilí, i do funkce zábavní. Jejich sdělení je na pomezí funkce zábavní a funkce apelativní. Protože se v podstatě shodují na tom, že se několikrát přistihnou, kdy v nich narativní stránka děje probouzí pocity potřebné satisfakce. Zkrátka, když se na scéně objeví nějaký idiot, který se takto divákovi zapisuje po celou dobu své mini role, tak mu divák přirozeně přeje, aby jednu chytil. Někdy by stačilo, kdyby dostal jen, jak se říká výchovnou, ale někdy jsou pobaveni právě drastičností a chirurgickou přesností způsobené smrti. V podstatě většina oné zábavné stránky násilí je s odstupem docela smutná, jelikož celým jejím heslem je prosté „má co si zasloužil!“ Nejvíce opakovaná je barová scéna. Taková „bondovka“. Neohrožený Afro si nakráčí ve westernovém stylu do baru a objedná si svůj oblíbený drink. Lemonade ice cold – tedy, ledovou limonádu/citronádu, která má v kontextu jinak brutálního a krutého animáku, až bizarní postavení.

Sex a násilí nesmí chybět. Tedy stejnojmenný film Billa Plymptona. Pracuje se svou klasickou nadsázkou a lehce vulgárním odstupem. Paroduje společenské stereotypy a různá zažitá tvrzení si vykládá po svém. Pro Plymptona je právě hodně typická práce s lidskými

přesvědčeními. Doktor říkal, že mrkev je dobrá pro oči? „Tak se na to podíváme!“ V jeho podání je celá akce krutá a nesmyslná, tudíž charakter si „vpálí“ do každého oka po jedné mrkvi. Vzhledem k hromadě krve a bolestivým výkřikům postavy, tohle nebyl pravděpodobně ten způsob pomoci, který měl doktor na mysli. Nebo situace hodna teleshopingu (parodii) – ztracené klíče. Znáte situaci, kdy potřebujete rychle odejít, ale ve spěchu nemůžete najít klíče od domu? Bill má pro Vás jednoduché řešení. Stačí provaz, židle a dobře upevněný lustr. Další příklad práce s všeobecně známými tvrzeními a jejich parodování. Říká se, že člověku před smrtí projede před očima celý život, tak proč tuto spekulaci nevyužít v praxi k hledání klíčů? Plympton má samozřejmě svoji cílovou skupinu jasnou a především si myslím, že svojí expresivnější výtvarnou stránkou v kontextu s hlubšími odkazy a vzkazy divákovi, ani jeho tvorba není pro mladšího diváka nějaký způsobem přitažlivá, natolik aby udržela jeho pozornost dlouhodobě. Na druhou stranu dospělý divák se dokonale pobaví a odpočine si právě nad podáním sexuálních i násilných scén. Je to tak trochu i sebereflexí.



Obr. 46, Obr. 47, Obr. 48, Obr. 49, Obr. 50 a Obr. 51: *Sex and Violence*



3 ZÁVĚR

Žijeme v postmoderní době, kdy předpokládáme, že stále jen citujeme názory a tvrzení dávno vyřčená. Proto si na závěr mé práce dovolím takto šířeji citovat subjektivněji zabarvené vyjádření sociologa Petra Saka, které na přednášce na Anifestu v roce 2005 řekl mimo jiné toto:

„Lidská mysl je to, co má na naší planetě největší hodnotu a smysl do budoucna. Přitom tato budoucnost není samozřejmá. Proto to, co se děje vývojově s lidskou myslí, jak se formuje a kam je směřována, má rozměr planetární a kosmické evoluce. Z hlediska vývoje planetární mysli již nelze odhlédnout média, která budou tento proces významně ovlivňovat.

S touto výzvou je konfrontována civilizace a společnost, která nastupující generaci „otravuje mysl“ desetitisíci televizních vražd, přičemž tento fakt berme jen jako dílčí indikátor celkového proudu mediálních obsahů. Přitom nikde není fatálně určeno, že z televizní obrazovky musí proudit pornografie, agresivita a mediální smog, včetně reklam. [...] Média proto představují pro lidstvo podobné riziko jako atomové zbraně, s tím rozdílem, že bojištěm je zde mysl a sociální zranění, především mladé generace. V každém okamžiku miliony dětí sledují vraždění na obrazovce a další obrazy, ukazující násilí jako legitimní vzorec sociální interakce. [...] Ideologie třídního boje a nenávisti je nahrazována ideologií boje civilizací a nenávisti mezi náboženskými okruhy. To vše samozřejmě ovlivňuje zaangażované jedince, ale i planetu a civilizaci jako celek.

Násilí v médiích není něco náhodného či spojeného pouze s některými institucemi či jedinci. Jedná se o projekci stavu společnosti do médií, přičemž se zde v podstatě setkávají různé „generace vývoje“. Média představují technologicky budoucnost civilizace, její potenciální další vývojovou fází“⁸.

⁸ SAK, Petr. Mediální násilí – nahodilost či logický důsledek stavu společnosti. In: *Britské listy* [online]. 2005 [cit. 2013-05-04]. Dostupné z: <http://blisty.cz/art/23291.html>

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

- [1] CARTER, Cynthia a C WEAVER. *Violence and the media*. Philadelphia, Pa.: Open University Press, 2003, xiii, 206p. Issues in cultural and media studies. ISBN 9780335205059.
- [2] JIRÁK, Jan a Barbara KÖPPLOVÁ. *Média a společnost*. Vyd. 2. Praha: Portál, 2007, 207 s. ISBN 978-807-3672-874.
- [3] KUNCZIK, Michael. *Základy masové komunikace*. Vyd. 1. Praha: Karolinum, 1995, 307 s. ISBN 80-718-4134-X.
- [4] Fritz the Cat (film). In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2013-05-06]. Dostupné z: [http://en.wikipedia.org/wiki/Fritz_the_Cat_\(film\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Fritz_the_Cat_(film))
- [5] SAK, Petr. Mediální násilí – nahodilost či logický důsledek stavu společnosti. In: *Britské listy* [online]. 2005 [cit. 2013-05-04]. Dostupné z: <http://blisty.cz/art/23291.html>
- [6] COHEN, Karl F. *Forbidden animation: censored cartoons and blacklisted animators in America*. Jefferson, N.C.: McFarland, c1997, 230 p. ISBN 07-864-0395-0.
- [7] VOSKOVEC, Jiří, Jan WERICH a Ladislav MATEJKA. *Korespondence III*. 1. vyd. Praha: Akropolis, 2007-2008, v. <1-3>. ISBN 80-730-4085-9.
- [8] QUALTER, Terence H. *Propaganda and Psychological Warfare*. Random House, 1962.
- [9] VADDÉ, Mathilde. Animace ve službách propagandy v USA během druhé světové války [online]. 2009 [cit. 2013-05-12]. Bakalářská práce. Univerzita Palackého, Filozofická fakulta. Vedoucí práce Vladimír Suchánek. Dostupné z: <<http://theses.cz/id/o515tq/>>.
- [10] YOKOTA, Fumie a Kimberly THOMPSON. Violence in G-Rated Animated Films. In: *Jama: the Journal of the American Medical Association : české a slovenské vydání* [online]. 2000 [cit. 2013-05-12]. Dostupné z: <http://jama.jamanetwork.com/article.aspx?articleid=192741>

SEZNAM UVEDENÝCH FILMŮ

Happy Tree Friends – Kenn Navarro, 2006

South Park (Městečko South Park) – Trey Parker a Matt Stone, 1997

Fritz the Cat (Kocour Fritz) – Ralph Bakshi, 1972

Da big Cleaning – Jan Živocký, 2006

Education for Death – Clyde Geronimi, 1943

Der Fuehrer's Face – Jack Kinney, 1942

Fallen Art (Padlé umění) – Tomek Baginski, 2004

Afro Samurai – Fuminori Kizaki, 2007

Sex and Violence (Sex a násilí) – Bill Plympton, 1997

The Backwater Gospel – Bo Mathorne, 2011

SEZNAM OBRÁZKŮ

Obrázky vznikly jako snímky obrazovky při přehrávání audiovizuálních děl.

Obr. 1 – 4: Der Fuehrer's Face – Jack Kinney

Obr. 5 – 7, Obr. 29 – 30 a Obr. 43 – 44: Fritz the Cat (Kocour Fritz) – Ralph Bakshi

Obr. 8 – 10 a Obr. 31 – 33: The Backwater Gospel – Bo Mathorne

Obr. 11 – 14 a Obr. 34 – 36: Fallen Art (Padlé umění) – Tomek Baginski

Obr. 15 – 17 a Obr. 45: Afro Samurai – Fuminori Kizaki

Obr. 18 – 21: Da big Cleaning – Jan Živocký

Obr. 22 – 23 a Obr. 37 – 40: Happy Tree Friends – Kenn Navarro

Obr. 24 – 25 a Obr. 41 – 42: South Park (Městečko South Park) – Trey Parker a Matt Stone

Obr. 26 – 28: Education for Death – Clyde Geronimi

Obr. 46 – 51: Sex and Violence (Sex a násilí) – Bill Plympton