

UNIVERZITA KARLOVA V PRAZE

FAKULTA SOCIÁLNÍCH VĚD

Institut sociologických studií

Milan Kubík

**Krátký neprofesionální film jako žánr
současného folkloru.**

**Možnosti jeho výzkumu na webu
v antropologické a sociologické perspektivě.**

Bakalářská práce

Praha 2015

Autor práce: **Milan Kubík**

Vedoucí práce: **PhDr. Jitka Cirklová, Ph.D.**

Rok obhajoby: 2015

Bibliografický záznam

KUBÍK, Milan. *Krátký neprofesionální film jako žánr současného folkloru. Možnosti jeho výzkumu na webu v antropologické a sociologické perspektivě*. Praha, 2015. 96 s. Bakalářská práce (Bc.) Univerzita Karlova, Fakulta sociálních věd, Institut sociologických studií. Katedra sociologie. Vedoucí diplomové práce PhDr. Jitka Cirklová Ph.D.

Abstrakt

Tato explorační studie si klade za cíl vymezit krátký neprofesionální film jako relevantní předmět studia pro antropologii a sociologii. Nejprve je v práci krátký neprofesionální film vymezen jako produkt lidové kultury, který však sdílí mnohé charakteristiky s filmem komerčním. Následně je krátký neprofesionální film charakterizován jako svébytný žánr současné folkloristiky. Toto vymezení proběhne na základě jeho komparace s charakteristikami současné pověsti. Následně práce ukazuje jaké symbolické funkce může krátký neprofesionální film ve společnosti zastávat a pomáhat tak ustavovat její symbolický řád. Jeho hlavní funkcí je přivádění mezních prožitků do každodenního kontextu diváka. Tímto způsobem se sledování krátkého neprofesionálního filmu stává přechodovým rituálem, který dává divákovi možnost, zažít stav liminality - narušení řádu - prostřednictvím napětí. Toto napětí však divák prožívá v bezpečném symbolické světě filmu. Při konečné katarzi, která je umocněna eliptickou zápletkou, pak nastane uvolnění napětí a obnovení sociálního řádu. Práce je spojením kvantitativního výzkumu a etnografie v kyberprostoru. Práce tak staví do středu práce postavu výzkumníka a její nezbytnou reflexivitu. Mimo to se práce snaží rovněž upozornit na metodologická rizika, která výzkum na internetu představuje. Na závěr pak předkládá ve dvou případových studiích témata, která je v krátkých neprofesionálních filmech možné analyzovat. Práce tak staví pomyslné základy pro budoucí výzkumy.

Abstract

This exploratory study aims to determine short non-professional film as a relevant object of study for anthropology and sociology. Firstly, short non-professional film is defined as a product of popular culture, but it shares many characteristics with the commercial film. Subsequently, short non-professional film is described as a distinctive genre of contemporary folklore. This definition will be based on its comparison with the characteristics of contemporary legends. Subsequently, the study shows, which symbolic functions could short non-professional film hold in society and thus help to set up its symbolic order. Film's main function is to bring limit experiences into everyday context of the viewer. In this way, the watching of short non-professional film becomes a rite of passage that gives to the audience the opportunity to experience the state of liminality - violation of order - through suspense. This tension, however, the viewer experiences in a safe symbolic world of the film itself. In the final catharsis, which is enhanced by an elliptical plot, then it release the tension and restore social order. This study is a combination of quantitative research and ethnography in cyberspace. The study brings the subjectivity of the researcher and also his essential reflexivity into the center of text itself. Furthermore, the work also seeks to draw attention to methodological risks that research on the Internet represents. Finally, the work presents two case studies of topics that can be analyzed in short non-professional films. In this way, the study builds an imaginary foundation for future research.

Klíčová slova

Etnografie, film, internet, folklor, současná pověst, liminalita, ostense

Keywords

Ethnography, film, internet, folklore, contemporary legend, liminality, ostension

Rozsah práce: 188 354 znaků

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem předkládanou práci zpracoval/a samostatně a použil/a jen uvedené prameny a literaturu.

Prohlašuji, že práce nebyla využita k získání jiného titulu.

Souhlasím s tím, aby práce byla zpřístupněna pro studijní a výzkumné účely.

V Praze dne

Milan Kubík

Institut sociologických studií

Projekt bakalářské práce

Milan Kubík

SOSA

FSV UK

Konzultant: PhDr. Jitka Cirklová Ph.D.

Předpokládaný název:

Krátký neprofesionální film jako žánr současného folkloru

Námět práce:

Moje studie cílí na krátké studentské či nezávislé (nekomerční) filmy na internetu. Filmy, jimž se tato práce věnuje jsou zpravidla studentské. Práci jsem započal původně jako studium filmů, které by měly reflektovat tematiku fenoménu 2012. Předmětem mého výzkumu se staly filmy vědecko-fantastické, protože bylo nutné vytvořit výběr filmů vzhledem k množství vizuálního materiálu na internetových stránkách, ze kterých filmy pocházejí; navíc sci-fi filmy je snadné žánrově snadno odlišit díky typickým rekvizitám. Jelikož jsem během prvotního studia dokumentů a materiálů zjistil, že problematika nezávislých filmů na internetových stránkách (jako jsou YouTube či Vimeo) nebyla prakticky vůbec prozkoumána, rozhodl jsem se nakonec práci pojmout jako explorační studii. Práce je tedy uvedením krátkého neprofesionálního filmu na internetu jako předmětu sociologického a antropologického bádání.

Když hovořím o tom, že chci ustavit neprofesionální krátké filmy jako objekt sociologického studia, míním tím hlavně to, že za pomoci literatury a svého vlastního pozorování ustanovím filmy jako formu folkloru, která se šíří ve specifickém prostředí (internet, stránky a blogy) a což je nejdůležitější, vizuální formou.

Vymezení neprofesionálních krátkých filmů jako současného folkloru proběhne zvláště skrze jejich srovnání se současnými pověstmi (jímž se podobají nejvíce), zvláště co se týče jejich funkce, které mají pro lidi, jež je natáčejí, sdílí a sledují.

Cíle práce vycházející z výše uvedeného:

Cílem mojí práce je rovněž odhalit, jaké problémy současné společnosti zachycují a reflektují krátké neprofesionální filmy, a jakým způsobem také mohou fungovat na základě podobnosti se současnou pověstí.

Kromě předchozího, se také pokusím zjistit jaké náměty pro další studie v diskursu

krátkého neprofesionální filmu můžeme nalézt.

Metoda zpracování a předběžná struktura:

Práce bude zpracována jako explorační studie a etnografie zároveň. V jejím řešení se odvolávám zvláště na svoji perspektivu výzkumníka, který je dlouhodobě členem zkoumané komunity. Za komunitu, či lépe imagined community (Appadurai 1996) považuji síť lidských aktérů, která se utvořila okolo stránek na sdílení videí Vimeo a Youtube a kolem blogů One Small Window, Short of the Week a Film Shortage. Tuto komunitu nelze nijak ohraničit – sjednocuje lidi, kteří mají společný zájem a sdílí stejné obrazy (filmy); je tvořena konkrétními autory filmů, konkrétními blogery a diváky filmů. K této komunitě náleží i výzkumník, jelikož je sám autorem krátkých filmů, jejich divákem i čtenářem výše zmíněných blogů zároveň.

U všech filmů provedu tematickou analýzu a kvantifikací témat zjistím, která témata se ve filmech objevovala nejčastěji. O takových tématech se mohou domnívat, že jsou pro diváky významné, jelikož filmy, které je obsahují, považovali přispěvatelé blogů za důležité sdílet je s čtenáři.

Na základě kvantifikací témat pak vyberu ty filmy, jež budou tato témata obsahovat tak, že budou dle mé interpretace typickými zástupci těchto témat (problémů). Tyto filmy mi poslouží jako materiál pro případové studie.

Případová studie bude podrobným rozbořením filmu i filmů, nesoucích stejné téma jako film zvolený, přitom ukážu jak na aspekty podobné, tak i rozdílné. Toto vše provedu jak kvůli tomu, abych zjistil, zda se moje interpretace shoduje s tím, jak porovnávám krátký nezávislý film a současnou pověst, tak také abych odhalil další témata a aspekty, které mě jako výzkumníkovy při analýze zůstaly skryté. Přihlédnu rovněž k počtu shlednutí, komentářů a případných článků, abych se pokusil posoudit vliv takového filmu, na ustavování sociální reality, a abych posoudil míru významu takového filmu.

Orientační seznam literatury:

1. Appadurai, Arjun. (1996). *Modernity at large: cultural dimensions of globalization*. Minneapolis, Minn.: University of Minnesota Press.
2. Bourdieu, Pierre. (2003). „Zúčastněná objektivace: Huxleyho přednáška.“ *Biograf*. 3020033-17, s. 3-17.
3. Burgess, Jean., Joshua Green. (2009). *YouTube: online video and participatory culture*. Cambridge: Polity.
4. Pavlíček, Antonín. (2004). *Nová média a sociální sítě*. Praha: Oeconomica.
5. Thompson, John B. (2004). *Média a modernita: sociální teorie médií*. Praha:

Karolinum.

6. Van Dijk, Jan. (2006). *The network society: social aspects of new media*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.

Orientační seznam internetových zdrojů:

<http://vimeo.com/>

<http://youtube.com/>

V Praze dne 6. června 2015

Vypracoval: Milan Kubík

Podpis:.....

Konzultant: PhDr. Jitka Cirklová Ph.D.

Podpis:.....

Obsah

Obsah	1
Úvod	2
1. Výzkumný záměr a výzkumné otázky	3
2. Teoretická část	5
2.1. Vymezení předmětu výzkumu – krátký neprofesionální film (KNF)	5
2.2. KNF jako sociální fakt	5
2.3. KNF jako součást folkloru	7
2.4. KNF a lidová kultura	7
2.5. KNF jako současný folklor	10
2.6. Současná pověst	10
2.7. Shodné rysy mezi současnou pověstí a KNF	16
2.8. Funkce KNF jako folkloru	20
2.9. KNF v pojetí výzkumníka	26
2.10. Vymezení výzkumného terénu	28
2.11. KNF jako součást světa	28
2.12. KNF v kyberprostoru	30
2.13. KNF na YouTube, Vimeo a blozích	33
2.14. Vymezení subjektu výzkumníka	36
2.15. Dodatek kvůli odchylce	40
3. Výzkumná část	42
3.1. Design případové studie	42
3.2. Úskalí výzkumu	44
3.3. Kvantitativní část	47
3.4. Kvalitativní část – případové studie	49
3.4.1. Případová studie KNF Sight	49
3.4.2. Případová studie KNF Magpie	57
3.5. Náměty dalšího výzkumu	64
Závěr	66
Summary	67
Poznámky	68
Literatura	77
Filmy a seriály	82
Webové stránky	83
Přílohy	85
1. Synopse KNF Sight	85
2. Synopse KNF Magpie	86
3. Současná pověst „Rozsvěcet se nevyplácí“	87

Úvod

Téma této bakalářské práce vzniklo jako odpověď na nedostatek relevantní antropologické a sociologické literatury, která by se věnovala současné neprofesionální filmové tvorbě, a to zvláště v oblasti internetu. Práci jsem započal původně zpracovávat jako případovou studii, ve které jsem si kladl za cíl prokázat spojitost mezi apokalyptickým fenoménem 2012 a nárůstem výskytu temných a pesimistických témat v diskurzu krátkého neprofesionálního filmu, při čemž jsem se domníval, že tyto filmy právě obrazy a narativy, které šířila klasická média, reflektují a jistým způsobem pomáhají vyjednávat. Domníval jsem se, že takové neprofesionální filmy pomáhají svým tvůrcům i divákům symbolicky dostávat pod kontrolu tyto apokalyptické diskursy.

Zcela logicky se tak předmětem mého studia staly krátké neprofesionální sci-fi filmy, jelikož právě ty nabízejí divákům různé vize budoucnosti a jsou proto vhodným polem pro symbolické vyjednávání obrazů příchozí apokalypsy. Začal jsem tak pracovat s teorií, podle které je sledování takových filmů rituálem svého druhu, který je možná zbaven veškeré sakrality, ale rozhodně nepozbývá schopnost navodit svým divákům prožitek liminality během jeho sledování a umožňuje jim tak po symbolickém narušení jejich každodenních jistot a kontextů, tyto kontexty, stejně jako jejich vlastní identitu, díky závěrečné katarzi znovu obnovit.

Při studiu literatury jsem však narazil na překážku, že globálně rozšířený apokalyptický fenomén 2012 nebyl podroben dosud žádné studii antropologického charakteru, která by se zabývala otázkami po jeho symbolickém významu nebo by studovala způsoby, jakými je jeho text symbolicky přisvojován v jiných lokalitách a kontextech. Stejně tomu bylo i v případě krátkého neprofesionálního filmu.

Abych se mohl v budoucnu věnovat těmto a podobným tématům, bylo nejprve nutné, abych na základě dosavadních poznatků shrnul takové teorie, které by mi mohly pomoci v mém záměru ustavit krátký neprofesionální film (dále jen KNF) jako svébytný studijní materiál, který bude na základě známých metod a paradigmat možné analyzovat a v souladu s nimi interpretovat. K tomuto záměru využiji kromě antropologických teorií i některá východiska a pojmosloví z oblastí dnešních folkloristických studií.

Kromě Mary Douglas (1966) a její teorii o symbolické ničivé a zároveň kreativní síle objektů či jedinců nacházejících se ve stavu liminality, vychází výzkum z díla českého folkloristy Petra Janečka (2012), který se již několik let věnuje studiu

současné pověsti. Inspirací pro mě byla rovněž bakalářská práce Michala Nováka, jelikož ta je svým tématem mé práci nejbližší.

1. VÝZKUMNÝ ZÁMĚR A VÝZKUMNÉ OTÁZKY

Záměrem této explorační studie je nejprve prozkoumat, jaké místo v antropologii zaujímal film komerční – profesionální a na základě jeho definice pak žánr KNF vymezit jako žánr současného folkloru. K tomu bude nejprve zapotřebí však nalézt jeho specifické charakteristiky, a tak jej oddělit od filmů profesionálních a od masové populární produkce vůbec.

Následně hodlám KNF porovnat s jiným žánrem současného folkloru, a to sice se současnou pověstí, protože právě s ní má nejvíce společného. Domnívám se, že oba žánry spojuje jednoduchá zápletka zakončená překvapivou pointou.

Pokusím se rovněž za pomoci literatury dokázat, že spolu KNF se současnou pověstí sdílí stejné symbolické funkce, pro které je mohou jejich posluchači či diváci vyhledávat.

Jelikož mi není známa literatura, která by popisovala výzkum krátkých filmů v prostředí internetu, které, jak se domnívám, vyniká proměnlivou a hybridní povahou, pojmu výzkumnou část své práce jako etnografický výzkum. Ten vzhledem k faktu, že jsem na poli internetových stránek sloužících ke sdílení videí v pozici insidera, vystavím na své vlastní subjektivitě podobně, jak to ve svém výzkumu provedla Adi Kunstman (2004), která se mnoha nástrahami výzkumného pole na internetu vypořádala pomocí konceptu anthropology as home-work (ibid.).

Hlavním cílem práce je tedy zařadit KNF do konkrétních antropologických a sociologických koncepcí (*I*) a následně ukázat, jak je tyto filmy možné pomocí současných etnografických metod studovat. Ve výzkumné části pak následuje ukázka toho, jaká antropologicky a sociologicky relevantní témata, jež jsou v dnešní společnosti aktuální, krátké neprofesionální filmy mohou zobrazovat a reflektovat, případně, jak každodenní realita může naopak reflektovat tyto filmy.

Na základě svých předpokladů jsem zformuloval tyto výzkumné otázky:

1. Je možné definovat KNF jako formu současného folkloru / současné pověsti?
2. Jaká je funkce KNF?

3. Je jejich funkce totožná se současným folklorem?
4. Jaká jsou jejich specifika?
5. Jakým způsobem je může etnografie zkoumat?
6. Jaká relevantní antropologická a sociologická témata je v KNF možné najít a podrobit je dalšímu výzkumu?

2. TEORETICKÁ ČÁST

2.1.

Vymezení předmětu výzkumu – krátký neprofesionální film (KNF)

V této části práce podrobněji definuji a popíši její předmět, tedy krátký neprofesionální film. Nejprve budu hovořit o jeho místě v zorném poli sociologie, dále pak o tom, zda je možné zařadit KNF mezi novodobé folklorní žánry.

2.2.

KNF jako sociální fakt a jeho místo v sociologii

Komerční, respektive populární filmy, jsou již jako předmět výzkumu pro sociologii známy, ale jejich výzkum není ve velké míře rozšířen (Jarvie 1978: 384-358), což mohu jedině potvrdit nedostatkem sociologicky relevantních pramenů, se kterým jsem se potýkal na začátku výzkumu ve fázi evaluace dosavadního poznání.

Výzkumníci se mohou při studiu filmů soustředit na hledání odpovědí na otázky jako je pátrání po tom, zda filmy reflektují sociální realitu a daným způsobem; zda reprezentují hodnoty tvůrců či jejich publika atp. (ibid.: 375; srov. Platts 2013: 552). Je zcela logické předpokládat, že pro film platí tatáž vlastnost již Miloslav Petrušek (1990) přisuzuje literatuře, tedy princip adekvátnosti, tedy že diváci nepřijímají taková díla, ve kterých není obsaženo nic z jejich každodennosti, životů či smýšlení (ibid.: 107; srov. Paulíček 2013: 53; srov. Janeček 2006: 325).

Petrušek rovněž ve své stati zabývající se literaturou hovoří o důležitém aspektu studia filmů, který Jarvie naprosto pomíjí, a tím je skutečnost, že sociolog by se při rozboru textu, a to jak literárního tak i filmového, neměl soustředit na to, zda jsou v něm obsaženy estetické hodnoty, jelikož není kompetentní k tomu je posuzovat (Petrušek 1990: 24).

Jelikož mě, jako výzkumníka zajímají zvláště interpretace KNF na symbolické rovině, stejně jako poptávání se po jeho funkci ve společnosti, nebudu brát na estetické hodnoty KNF z výzkumného vzorku žádný ohled. Jistou výjimkou a možná i námitkou, proti takovému postupu, by zde mohlo být moje soustředění se na výběr pomocí blogů. Zde je možné usuzovat, že během procesu, při kterém autoři blogů vybírají jisté filmy ke sdílení, zatímco druhé pomíjí, dochází ke tvorbě jistého kánonu. Tato výtka je

naprosto na místě a budu se jí více věnovat v kapitole věnované úskalím výzkumu KNF na internetu. Zde se však odvolám pouze na výše zmíněný princip adekvátnosti a předpoklad, že autoři blogů se snaží vyjít (možná vědomě či nevědomě) divákům vstříc a tím jen uvádějí tento princip do praxe.

Ve svém výzkumu tedy uchopuji filmy jako sociální fakt, přičemž se kloním hlavně k jeho studiu a interpretaci v kontextu. Pokud se budu držet paralely mezi filmovým a literárním textem, existují dva přístupy - paradigmatu studia takových textů: sociognoseologický a institucionální. První paradigma pohlíží na filmové dílo samotné a zkoumá jeho vlastnost reflektovat společnosti v nichž vzniklo; druhé – institucionální – pak pohlíží na film, jeho tvorbu, distribuci a percepci jako na soubor interakcí (Petrusek 1990: 28-31). Takovouto klasifikaci však chápu pouze jako způsob kategorizace při studiu filosofie vědy, avšak pro terénní výzkum by byla takováto dichotomie nepraktická. Vycházím z předpokladu, že obě paradigmatu se navzájem doplňují jak při procesu psaní, tak pochopitelně v samotném terénu.

Při studiu současných pověstí je tomu zrovna tak. Nejen že autoři různých studií ze své pozice obsahy jednotlivých legend interpretují (Janeček 2012: 86), ale rovněž považují za nezbytné znát právě sociální i situační kontext, v rámci kterého je daná pověst prezentována (Ellis 1991: 62-66).

Kontext má své ústřední místo i v hermeneuticky zaměřeném výzkumu médií, tak jak jej definuje a využívá Thompson (2004: 12), který se otevřeně hlásí svým přístupem k etnografii a symbolické antropologii. Stejně jako on, tak i já pojmám film (a samozřejmě KNF) jako symbolické sdělení, ve kterém je přítomen jistý kontext, stejně tak jako předpoklad, že příjemci takového sdělení, se aktivně podílejí na vytváření jeho významu v procesu interpretace. Taková interpretace zahrnuje právě jejich životní kontext a příjemci využívají všeho svého vědění, aby pro takové sdělení našli v tomto kontextu místo. Interpretace sdělení je součástí širšího a složitějšího procesu, během kterého je pomocí vyjednávání utvářena či sebeutvářena identita příjemců samotných (ibid.: 12).

Jarvie, kromě toho, že ve svém textu nabízí možnost, jak studovat film a jeho vztah k sociální realitě, upozorňuje i na to, že vztah mezi ním a kontextem dané společnosti nelze brát jako transparentní a neproblematický (1978: 392), tedy, že text filmového díla není dokonalým odrazem reality v dané době. Prvním faktorem, jenž je při takovémto posuzování filmového díla nutno brát v potaz, je jistý časový posun oproti potencionálně reflektovaným událostem či jevům; každý film (2) je totiž

připravován jistou dobu před vydáním (ibid.: 392-393) – Jarvie uvádí dobu až dva roky; v mém výzkumném souboru se nachází film, jehož publikování na webu a vznik konceptu dělí sedm let (3).

Dalším faktorem jsou pak motivace samotných komerčních filmařů, kteří musí zohlednit schopnost filmu přinášet zisk, a tak se filmy natáčejí nejen kvůli své vlastnosti reflektovat sociální realitu, ale také jako pokračování již úspěšných snímků či jako příležitost k prezentaci nových možností technického zpracování (ibid.: 393).

Faktorem posledním je pak skutečnost, že na výrobě filmu se ve všech jeho fázích podílí celé týmy osob, které film jako komerční produkt konstruují (ibid.: 393).

2.3.

KNF jako součást folkloru

Dosud jsem v práci hovořil o filmech komerčních, které spadají mezi umění populární (Jarvie 1978: 390). Já však KNF budu pojímat jako svébytný prvek folkloru, který si však své místo na výzkumném poli ještě hledá. Zároveň ukázu, že KNF se velmi liší od filmu komerčního, jak o něm hovoří právě výše v textu citovaný Jarvie (392-393).

2.4.

KNF a lidová kultura

Právě v této části textu se dostáváme k jedné z nejzajímavějších, ale zároveň nejproblematičtějších částí výzkum KNF v prostředí internetu a internetového výzkumu vůbec. Mám na mysli hybridní povahu jak předmětů výzkumu, tak i povahu samotného výzkumného terénu, jak se dozvíme později.

K tomu, abych mohl KNF zkoumat jako svého typu folklorní žánr, musím jej nejprve definovat jako produkt lidové tvořivosti. Potřeba takovéto definice je u KNF mnohem vyšší než u jiných folklorních žánrů tím, že film řadíme, jak bylo výše řečeno, do oblasti populární produkce. Definovat KNF jako lidový či folklorní výtvar by však bylo krajně zjednodušující, jelikož v sobě nese jak prvky lidové, tak i populární kultury.

Tyto dva podtypy kultury, které spolu s kulturou vysokou tvoří kulturu jako celek (Nachbar, Lause 1992: 16) vystupují v publikacích často popisovány jako protiklady či přesněji dvě rozdílná hájemství (např. : Burgess, Green 2009: 26 či

Janeček 2011: 9), avšak reálně fungují dohromady. Navíc jejich definice, jsou si až na detaily (avšak významné) velice podobné zvláště co se týče jejich úlohy pro jedince a společnost.

Za produkty populární kultury můžeme označit takové, které jsou přijímané nějakou velkou populací či komunitou (Nachbar, Lause 1992: 14). Sama populární kultura má pak dle výše citovaných autorů tyto základní vlastnosti: skládá se z artefaktů a událostí, reflektuje hodnotovou situovanost publika stejně tak, jako ji pomáhá vytvářet, její produkty vznikají za účelem zisku, a také imituje vlastní zavedené syžety (ibid.: 9-10).

Lidová kultura - folklor - je základní expresivní formou kultury jako celku a slouží k její sebereprodukci (Janeček 2011: 7). Je společensky konstituována; vytváří a sdílí ji lidé v rámci jisté skupiny (ibid.: 8). Celkem rozeznáváme dva typy těchto skupin. První, které již definoval nestor americké folkloristiky Alan Dundes, jsou skupiny, které jsou založené na základě jednoho či více společných faktorů, přičemž nezáleží, co tímto faktorem je. Takovéto skupiny musí tvořit minimálně dvě osoby, zpravidla jich však bývá více (Dundes 1980: 6). Druhým typem jsou pak skupiny, ve kterých jsou pouze předávány folklorní prvky. Takové skupiny vznikají ad hoc a na velmi krátkou dobu (například lidé v čekárně) Janeček (2011: 9). „Pro folklorní žánry kolující v těchto náhodných skupinách je typická intersubjektivita, mezinárodnost a globálnost – na rozdíl od tradičního folkloru totiž nebývají vázány na lokálně definované skupiny ani na subkultury, ale prostupují doslova celou společností, přičemž nebývají výrazně pronikají i do populární a umělecké kultury - proto je někteří autoři označují za současný, popřípadě moderní folklor, nebo dokonce za součást populární, nikoli lidové kultury" (ibid.: 9) (4).

Současný folklor, kterým se zde budu dále zabývat, však Janeček (2009) uznává jako svébytný druh folkloru. „Současný folklor je kolektivní statek, na kterém participuje velké množství vypravěčů a posluchačů, proto musí být vyprávění vždy jasná, stručná a srozumitelná. Sociální komentáře, návody k chování ve společnosti a prezentace sociálních norem jsou proto v moderním folkloru vždy explicitně vyjádřeny tak, aby je dokázal pochopit každý člen společnosti“ (Janeček 2007: 30; upravil M.K.). Navíc, pokud jej bude definovat pomocí jeho nejtypičtějšího rysu – eliptické zápletky, pak právě tuto formu zápletky absorboval současný folklor z populární literatury. Tím mimo jiné Janeček dokládá právě sdílení jistých faktorů mezi ním a populární kulturou

(2009: 14). V tomto právě tkví ona zmiňovaná hybridnost současného folkloru, respektive současných pověstí.

Vezmeme-li v úvahu popis populární a folklorní tvorby, pak můžeme říci, že vše co platí pro populární, bude platit i pro tvorbu folklorní a to i včetně opakujících se syžetů (Janeček 2012: 32). Jediným rozdílem je komerční povaha takové tvorby. Filmy, které obohacují oblast populární kultury, jsou často opravdu produkty, jejichž vznik je promyšlený (jak na to výše poukazoval Jarvie) a to s cílem dosáhnout co nejvyššího zisku.

Právě komerční povahu všechny filmy z mého výzkumného souboru postrádají – proto je nazývám neprofesionálními, jelikož je autoři nevytvářejí v rámci své profese (tedy za účelem přímého zisku). Výraz „neprofesionální“ zde, ale v žádném případě nemá sloužit jako kategorie hodnotící kvalitu KNF a ani jeho tvůrců. Navíc, jak bude uvedeno níže – mnozí z tvůrců KNF byli či stále jsou studenty filmových škol, nebo se po úspěchu na některém z festivalů a v očích producentů profesionálními filmaři opravdu stali.

Otázkou po zařazení neprofesionální videoprodukce se zabývali již Burgess a Green ve své publikaci o serveru YouTube (2009). Ti nakonec dospěli k závěru, že taková uživatelská produkce má hybridní charakter. Videá jsou sice natáčená možná amatéry, ale zároveň do sebe vstřebávají prvky a motivy z populární kultury (Burgess, Green 2009: 14). Celou situaci navíc komplikuje to, že na YouTube se vyskytují různé typy obsahů všeho druhu, ať již jde opravdu o videa ryze amatérská, hudební klipy, hrané filmy i videa, jež jsou součástí marketingových kampaní korporací (ibid.: 39). V případě Vimea je tomu obdobně.

Obsahy takovýchto videí ale nelze třídit, a to jak z pohledu diváků (ibid.: 39), tak z pohledu samotných autorů.

Videa, která jsou produkovaná některou z firem, je možné snadno rozpoznat, problematičtější je to však u takových, kde jeho autor do snímku nějaký produkt umístí a v případě, že se video stane virálním, k propagaci takového produktu či značky (někdy i zcela nezištně) přispěje. Skupinu samu pro sebe pak tvoří různé typy vizuálního obsahu, jehož publikováním si autor či autoři (zde již nemám na mysli korporace) posilují své tvůrčí portfolio. Ať už se jedná například o grafika, který v časosběrném videu jedním tahem kreslí logo svého oblíbeného nápoje, o fanouškovské a zcela nekomerční video s tematikou ze známé PC hry, nebo o nezávislého filmaře, jehož snímek vědomě či nevědomě odkazuje na populární žánrové filmy bylo by čistě věci

spekulace pokoušet se odhadnout, co takové autory vedlo k vytvoření a sdílení jejich videa.

Skutečnost, že KNF mají hybridní charakter a spojují v sobě jak prvky lidové, tak i populární kultury, je v tomto ohledu připodobňuje k současným folklórním žánrům.

2.5.

KNF jako současný folklor

Ještě než začnu hovořit o tom, jak blízko mají KNF k současným pověstem a fámám, musím učinit poznámku směrem k tomu, zda o žánrech současného folkloru hovořit jako o současné mytologii. Petr Janeček ve svém článku z roku 2009 tuto otázku diskutuje. Je toho názoru, že žánry současného folkloru v sobě nezahrnují žádný sakrální aspekt či liminalitu a zdůrazňuje oproti tomu jejich profánnost a to co do obsahu, tak způsobů a příležitostí, při kterých jsou předávány (Janeček 2009: 16). Při této příležitosti kritizuje, podle něj v antropologických diskurzech zakořeněnou představu o neoddělitelnosti mýtu a rituálu (ibid.: 15).

Takovéto tvrzení, o tom, že v žánrech současného folkloru schází liminalita je však velice paušalizující. Žánrů současného folkloru je celá řada. Jsou to například: nápisy na zdech, latrinálie, památničky, současné pověsti, fámy, anekdoty či řetězové emaily. Z posledního vyplývá i to, že se současný folklor nešíří již jen ústní cestou, ale také pomocí písma, médií všeho druhu a v neposlední řadě i internetu (Janeček 2011: 8). Při pohledu na jednotlivé žánry se zdá být jisté, že ne všechny budou mít stejné vlastnosti. Psaní a čtení latrinálií či jiných nápisů na zdech žádný sakrální kontext, samozřejmě s ohledem na obsah, mít nemusí, stejně tak jako autor i čtenář nemusejí pociťovat liminální stav. Avšak jiné žánry, konkrétně současné pověsti a fámy liminální situace svým vypravěčům navozovat mohou; např. (Janeček 2006: 25), a dle mého názoru právě tato jejich úloha je pro mě z hlediska této práce nejzásadnější.

2.6.

Současná pověst

Předně je nutné vzít v úvahu, že způsobů, jakými lze vymezit současné pověsti je celá řada a ani mezi folkloristy nepanuje ve věci definic přesná shoda (Janeček 2012: 35) což platí i pro výzkumná paradigmatata (ibid.: 29). Ve svém výzkumu se budu řídit

právě prací Petra Janečka, jelikož ten ve svém textu nabízí z mého pohledu jednoduše aplikovatelnou kompilaci celkového poznání o tomto folklorním žánru, včetně uvedení několika pojmových i jiných nesrovnalostí na pravou míru (např.: *ibid.*: 30).

Při vymezení současné pověsti se Janeček shoduje s folkloristkou Lindou Dégh. Současná pověst „se obvykle zabývá nějakým tématem narušujícím běžnou každodennost, které je nezvyklé, nečekané, překvapivé, šokující či přímo děsivé, ale které přitom zůstává pevně v možnostech reálného světa. Každá pověst (...) disponuje třemi nepostradatelnými vlastnostmi či kvalitami: 1) má pro ty, kteří se podílejí na její prezentaci, existenciální význam, 2) je obklopena určitou aureolou nejistoty, absentuje u ní definitivní znalost konkrétního průběhu prezentované události, a 3) je kontroverzní a vybízí k otevřenému vyjádření rozdílných názorů na dané téma“ (Janeček 2012: 36; upravil M.K.). I když v možnostech reálného světa zůstává, stále se v ní objevuje nadpřirozeno (*ibid.*: 35) stejně tak jako (vědecko-) fantastické prvky, jako například existence UFO či mimozemšťanů (Janeček 2008: 62-67).

Současná pověst „vychází z relevantních historických, společenských a kulturních situací, je vytvářena konkrétními osobami a poté putuje pomocí orálních i neorálních médií, vytvářejíc a integrujíc tak nové kanály pro své šíření. Není to příběh, který je fixní, ale její základní myšlenka. (...) Pověst je více obsahem než formou, protože je vytvářena na základě faktů skutečného světa a zodpovídá otázky, které se týkají existenciálních problémů skutečných lidí (...)“ (Dégh 1991 citována in Janeček 2012: 86).

Všechny typy současných pověstí pak spojuje jejich ukotvení v realitách. Nejedná se teď o širší společenský kontext, ale spíše o aktéra, místo a čas. Pověst vzbuzuje zdání, že se jedná o zcela realistické vyprávění, které se odehrálo v konkrétní lokalitě v současnosti nebo v nedávné minulosti, přičemž tuto důvěryhodnost ještě vypravěč zdůrazňuje postavou konkrétního aktéra (Janeček 2012: 35). Tento aktér, jelikož je ale zcela fiktivní, bývá zpravidla pro posluchače (pokud se jedná o ústní podání) neznámý a vypravěč jej specifikuje jako osobu vzdálenou přes jednoho či více prostředníků (jeden je posluchači zpravidla znám – pro větší věrohodnost) (*ibid.*: 11), stereotypně se jedná o kamaráda-kamaráda (Janeček 2006: 12).

Současná pověst v sobě synkreticky kombinuje znaky téměř všech jejích příbuzných žánrů (Janeček 2012: 31). Těmi jsou anekdoty, fámy ale i biografická vyprávění a hlavně pak numinózní či místní pověsti (*ibid.*:12).

Jak již bylo řečeno výše, Janeček považuje za jeden z nejdůležitějších rysů současné pověsti eliptickou zápletku. Jejím principem je posluchače překvapit a donutit jej tak k přehodnocení pointy celého vyprávění. Jde o to, zatajit před ním stěžejní informace o příběhu, které budou odhaleny v pravý čas na konci s cílem vyvolat u posluchače co největší emocionální efekt. Na tomto principu fungují například pointy anekdot. Janeček se domnívá, že právě tento prvek převzaly současné pověsti z populární kultury, přesněji z detektivních povídek 19. století (Janeček 2012: 38). Tuto charakteristiku současných pověstí popsal jako první Daniel R. Barnes a právě ona je podle Janečka tím, co je odlišuje od tradičních mýtů a pověstí (Janeček 2009: 14).

Od tradičních pověstí odděluje ty současné také jejich specifický životní cyklus. Flexibilně reagují na nějaké aktuální téma a velmi rychle se šíří. Tato jejich schopnost jim také v počátcích dává silný punc věrohodnosti. S tím jak se pověst šíří, narůstá množství jejích variant. Když pověst splní svůj účel, tedy když vzbudí jistou reflexi nebo jen ukojí zvědavost, mizí. Avšak nemizí zcela – pověst sice není již aktivně a masově předávána, ale její syžet se v diskurzu zachová, a když přijde nový příbuzný podnět, opět se v aktualizované podobě objeví (Janeček 2012: 10a8-109).

Dalším rysem, který dělí současné pověsti od těch tradičních, je jejich obsah. Ten se přizpůsobil aktuálnímu stavu společnosti. V současných pověstech můžeme rozeznávat dva druhy témat, a to moderní a univerzální. Mezi moderní témata patří ta, která reprezentují stav naší současné civilizace – jako například masová spotřeba či firmy a výrobky (ibid.: 34). Za univerzální pak lze považovat témata „všelidská, věčná, která jsou v nich pouze v novodobých kulisách aktualizována, jako je etnická nesnášenlivost a xenofobie, kriminalita a násilí, obecný vztah k numinóznímu a samozřejmě mezilidské vztahy, s důrazem na hraniční emocionální vazby související s láskou a erotikou, ale i nenávistí, pomluvami a závistí“ (ibid.: 34). Často v nich také zaznívají komentáře k tématům, která jsou kontroverzní či v majoritním veřejném diskursu tabuizovaná a právě současné pověsti jsou dobrým prostředkem pro jejich ventilaci (ibid.: 96).

S tím pravděpodobně souvisí i další zajímavý aspekt obsahů současných pověstí, a tím je vyobrazování temných témat a jevů, které jsou předmětem, strachu či hrůzy. Takováto motivika byla součástí současných pověstí vždy a objevuje se ve většině z nich (Janeček 2007: 72). Avšak takových kde jsou podobné věci zobrazovány mnohem barvitěji existuje mnohem více, než těch, které jsou co do popisu znechucení a odporu umírněnější (Heath, Bell, Sternberg 2011 citováni in Janeček 2012 116-117). Je to tím,

že takové pověsti jsou, pravděpodobně pro svůj silnější emocionální dopad u posluchačů oblíbenější (Janeček 2006: 86).

Důvody proč jsou dnešní současné pověsti tak brutální existují podle Janečka minimálně dva. Jde o to, že dnešní posluchač či divák je z médií a filmu vystaven mnohem explicitnějším vyobrazením násilí a proto má k němu mnohem vyšší toleranci (2012: 83) a proto, aby měla pověst kýžený efekt, musí držet krok. Druhým souvisejícím důvodem je naopak vytrácení násilí z naší společnosti; je nepřipustné užít jej k řešení každodenních problémů (tak jako je tomu např.: ve westernech nebo u romantických soubojů) a tak pověsti slouží právě k ventilaci zadržovaného násilí (2008: 34).

V současných pověstech také ubylo démonických a nadpřirozených bytostí. Ty však vystřídaly jiné jevy a postavy, které jsou obecně chápány jako věrohodnější; například na místo původních démonů či nastoupili moderní zločinci a devianti (Janeček 2012: 66). Navíc i zde ovlivnila současné pověsti populární kultura a film (Panczová 2013: 143, 152), a tak se v řadách jejich antagonistů krom deviantů začali objevovat mimozemšťané a moderní zombie (Janeček 2012: 75).

S úlohou strachu v současných pověstech pak jistě souvisí jejich dle mého názoru nejvýznamnější vlastnost a tou je v nich přítomná liminalita. Právě v ní a ve vpádu hraničních událostí, které narušují realitu, tkví jádro současné pověsti (Janeček 2012: 35) (5). Právě v tom je účel současných pověstí; totiž v tom, dokázat se vyrovnat se strachem (ibid.: 76), který se skrývá v uspořádání naší společnosti, na které pověsti svojí tematikou pružně reagují. To vysvětluje také úbytek nadpřirozených postav na úkor deviantů, například pověst o vrahovi, který shazuje oběti pod kola metra, jsou výrazem naší obavy z anonymity městského davu (Janeček 2007: 30). Další současné pověsti pak ve svých textech pranýřují provinění proti sociálním normám (myšleno teď jako folk-model) (např.: Janeček 2012: 156) a trestají ty, kteří se proti němu provinili (Janeček 2008: 34; srov. Panczová 2013: 148-149).

Janeček v souvislosti s funkcí současných pověstí používá velice zajímavou alegorii, kdy jejich vyprávění přirovnává k dramatickým hrám dětí, které podle něj připomínají náboženské obřady nebo rituály (Janeček 2012: 77-78). Při vyprávění samotném dochází svým způsobem rovněž k symbolickému přehrání pověsti. Právě pomocí ní můžeme symbolicky uchopit daný problém či nebezpečí, které se v textu pověsti skrývá. Na základě výše uvedeného se rovněž i já domnívám, že jde o rituál svého druhu, který právě pomocí napětí a tajemna pomáhá narušit posluchačovu

„bezpečnou“ každodennost až k závěru pověsti, kdy se projeví účinky eliptické zápletky a tak docílí kýženého účinku katarze. A protože jsou oblíbenější pověsti temnější a drastičtější, pak je oprávněné se domnívat, že čím větší je napětí, tím silnější je nakonec divákova katarze.

Současná pověst tak Janečkovými slovy funguje jako (...) virtuální bezpečný prostor, symbolické jeviště, na kterém jsou kolektivním vyprávěním hromadně testovány a interpretovány všechny možnosti (...)“ (Janeček 2006: 25; upravil M.K.) a všechna možná nebezpečí, se kterými se v tom daném sociálním kontextu mohou vypravěči a posluchači setkat. Právě tím, že jsou tyto problémy nahlas diskutovány, dostávají je jedinci symbolicky pod svoji sociální a kulturní kontrolu. Tomuto principu se říká Rumpfcimpcamprův efekt (6) a je založen na schopnosti a možnosti pojmenovat a zhodnotit jistý problém obecně akceptovatelným kulturním jazykem. To umožní z takového jevu utvořit narativ a ten sdílet s ostatními s cílem vyjednávat jeho významy a dopady či jejich možnosti (Ellis 2003 citován in Janeček 2012: 117).

K tomuto principu i k liminálním vlastnostem současných pověstí se bude ještě hovořit v dalších kapitolách. Nyní je dle mého názoru nutné zaměřit se ještě na tři aspekty současných pověstí, kterými jsou autorství, rozšíření a jejich dialogický charakter.

Současná pověst, stejně tak jako každý typ textu má svého autora. Petr Janeček však nepovažuje za důležité po tomto autorovi pátrat a studovat jej, stejně tak jako prapůvod pověsti (2006: 331; srov. Kapferer 1992: 23). V tomto s autorem nemohu souhlasit. Zcela se přikláním k již citované Lindě Dégh (1991 citována in Janeček 2012: 86), které ve své definici pověsti jasně konkrétního autora či autory zmiňuje. Samozřejmě zde beru v úvahu náročnost dohledávání autora během sběrů současných pověstí v terénu. Avšak v případech, kdy je autor znám, či je možné jej snadno dohledat, jistě by takové počínání přineslo zajímavé závěry. Minimálně by bylo možné pokusit se z autorovy činnosti nebo dotazováním zjistit, jaké motivace jej vedli k tomu, aby současnou pověst či případně fámou (7) vypustil do světa.

Vzhledem k faktu, že tyto žánry pomáhají v jistých situacích šířit negativní stereotypy či různé typy xenofobie (Janeček 2012: 9), mohlo by zjištění motivací autora mít praktický dopad při objasňování některých problematik objevujících se ve veřejném prostoru. Zajímavým příkladem, který je jistým protikladem k Janečkově postoji vůči autorovi pověsti je pak text „V.I.P. semaforey“ (Janeček 2007: 243-245), který hovoří o tajném kódu, po jehož navolení pomocí tlačítka pro chodce spustí na přechodu zelená.

Jedná se o aprílový žert – zpráva se poprvé objevila 1.4.2007 na stránkách Technetu na idnes.cz. Podle Janečka této fámě mnoho lidí uvěřilo. „Toto vyprávění je typickým příkladem současného zahlcení mediálními narativy, ve kterých se už nedokážeme dostatečně dobře orientovat“ (ibid.: 244).

Kromě toho, že tento příklad ukazuje potenciální nebezpečí, jež mohou podobné narativy díky své chytlavosti představovat, ilustruje i možnost nalezení jejich původce. Domnívám se, že zvláště v prostředí internetu jsou tyto možnosti poměrně vysoké díky textovému vyhledávání a možnosti zobrazit výsledky podle data vytvoření resp. vložení. Jedná se zde však pouze o ty žánry současného folkloru, které byly na internet vloženy jejich autorem. Hledání pověstí přejatých a na internet pouze vložených třetí stranou by nemělo valnou naději na úspěch.

Dalším důležitým aspektem současných pověstí je jejich způsob šíření. Kromě již vzpomínaného ústní či písemného podání, zvláště v poslední době přibyla mezi kanály šíření pověstí média a internet a pověsti se tak šíří do všech aspektů sociální komunikace (Janeček 2009: 15). To má za následek, že pověsti nelze již považovat za místní. Právě naopak. Většina současných pověstí má globální charakter a jsou rozšířené po celém světě (Janeček 2012: 12), přičemž jednotlivé syžety pověstí zůstávají stejné, liší se pouze v detailech zapříčiněnými kulturními odlišnostmi (2009: 15). Takovým příkladem mohou být pověsti o černé sanitce. Ty se objevují na mnoha místech světa; kromě Česka sem patří Rusko (tam ve shodě s místními reáliemi jezdila černá volha), Austrálie, ale i státy geograficky a kulturně vzdálenější jako Keňa či Uganda (Janeček 2012: 146-147). I v Česku sebrané pověsti přebírají cizí kulturní prvky; Janeček zde přímo hovoří o „globálním euroamerickém životním stylu“ (ibid.: 122) (8).

S výše popsaným souvisí pojem „user-generated globalization“ (Shifman, Levy, Thelwall 2014: 728), který popisuje proces, při kterém uživatelé internetu sdílením a přizpůsobováním a překladem vytvářejí repertoár, který se nakonec po naplnění diskurzu stane globálním. Jmenovaní autoři popsali tento termín na jiném folklorním žánru, kterým jsou anekdoty, v tomto případě šířené po internetu (ibid.).

V případě internetu se jedná o odlišný způsob transmise, než jak je tomu u pověstí šířených ústně. U tohoto klasického podání se text pověsti proměňuje primárně na základě paměti posluchačů. U internetu je tomu jinak, i když se vždy najde uživatel způsobilý např.: nějakou anekdotu přeložit do svého jazyka, doplnit pro snazší pochopení něco z místních reálií a pak ji sdílet na takových internetových stránkách u

kterých on považuje za pravděpodobné, že ji přečtou uživatelé s podobnou kulturní výbavou, jakou disponuje on, pak ale další příjemce či příjemci mohou tuto již upravenou anekdotu pouze jednoduše sdílet. Výrazem sdílet teď myslím sdílet mechanicky (tj. kopírovat a publikovat). Ona proměna textu, která je pro folklor tak typická se neodehraje na úrovni struktury textu (tedy jeho výstavby), ale může se odehrát na úrovni jeho významu. Stane se tak v případě, že text je doplněn o nějaký komentář od jedince, který jej sdílel, popřípadě může dojít k vyjednávání tohoto významu v případě, že diváci (u folkloru zachyceného z obrazovky dle mého názoru vhodnější než „posluchači“) mají možnost využít některou z funkcí webových stránek, která umožňuje k příspěvku vkládat komentáře.

Tato úvaha nás přivádí k dalšímu rysu typickému pro současný folklor, kterým je jeho dialogický charakter. Tento rys je důležitý **(9)** k tomu, aby současné pověsti plnily svůj účel, jehož součástí je vyjednávání významů textu pověsti. Dialogický charakter přiznává slovenská folkloristka Zuzana Panczová i současným pověstem na internetu (2003: 88). Jak už jsem psal výše, internet zpětnou vazbu umožňuje a to nejen písemně, ale i graficky pomocí smajlíku, které nahrazují výrazy v obličejí (ibid.: 89). Takováto komunikace by měla probíhat v prostředí internetu hladce, jelikož pravidla i prostředky komunikace **(10)** jsou mezi uživateli globálně rozšířené (ibid.).

2.7.

Shodné rysy mezi současnou pověstí a KNF

V následujících odstavcích porovnáám podobnost KNF a současných pověstí a to na základě výše uvedených informací o těchto pověstech, které budu konfrontovat se svými vědomostmi o KNF. Cílem této stati není dokázat, že KNF jsou současné pověsti. Jde o to jejich srovnáním dokázat, že KNF mohou být svébytným žánrem současného folkloru **(11)**. Žánrem, který v sobě spojuje základy klasické orální tradice současného folkloru spolu s jejich vizuální (a tedy i hereckou) performancí. Na základě rysů či atributů současných pověstí také naznačím jakým způsobem je možné KNF definovat, právě tak, aby jej bylo možné na základě již existujících folkloristických schémat uchopit a podrobit výzkumu. Ve výzkumné části později popíši, jak se na takový výzkum dají použít etnografické a sociologické metody.

Způsob, jakým současnou pověst obecně definuje již na začátku minulé části zmíněná Linda Dégh, by měl působit téměř jakýkoliv dobrý příběh; současné pověsti a

sci-fi KNF rovněž. KNF všechny tři základní kvality splňuje. Pro ty jež jej prezentují a sledují, může mít existenciální význam, jistá nejistota se v něm nachází rovněž, pokud má funkční zápletku. Kontroverzní témata se v něm objevují taktéž, jak si ukážeme ve výzkumné části. Tato témata rovněž velmi často vyvolávají u diváků diskusi v podobě komentářů. Děj bývá obvykle situován do reálného světa. Ve filmech z mého vzorku se žádný neodehrává v nějakém fantastickém světě. V případě tohoto úvodního srovnání je jistě velký prostor pro polemiku. Lze jistě spekulovat o tom, zda situování děje na Zemi v nedaleké budoucnosti je či není zasazením do reálného světa; skutečností však je, že sci-fi, vzhledem k tomu, že se jedná o příběh vědecko-fantastický (s důrazem na ono vědecko-), má zpravidla vědecké vysvětlení pro dění v textu a to minimálně na základě vlastních pravidel fikčního světa. V případě současných pověstí se rovněž objevují prvky různého nadpřirozena, ať už se jedná o revenanty či mimozemšťany.

Zároveň je ale třeba si uvědomit, že takovéto charakterizování současné pověsti je ve své podstatě velice vágní. Podobně tomu je i u jiného vymezení pověsti od Lindy Dégh, o kterém americký folklorista Jan Harold Brunvand napsal, že jej zavádí na samou hranici akceptovatelného když ji charakterizuje jako: „tradiční nebo netradiční příběh ... sdělený někým někomu jinému nějakým způsobem“ (Dégh 2001 citována in Brunvand 2003: 493; překlad M.K.) (12). Takovou definicí je ještě více zdůrazněna proměnlivost tohoto žánru a jeho složitě zachycení v krátké definici. To bylo také jedním z důvodů, proč jsem se rozhodl zachytit podobnost mezi současnou pověstí a KNF na základě jejich konkrétních rysů a funkcí.

Jedním ze základních rysů současné pověsti je pak její snaha, vypadat jako skutečný příběh, který se stal a to konkrétní osobě, v konkrétním místě a čase. Zde spatřuji největší rozdíl mezi pověstí a KNF. První věcí, je to, že ten daný příběh se stal – tedy s důrazem na minulost (i když nepříliš vzdálenou). Oproti tomu téměř všechny KNF z mého výzkumného souboru se vztahují k budoucnosti, představují jistou vizi toho, co se má teprve stát. Jedinou výjimku v tom tvoří dva ze tří snímků, jejichž tématem jsou konspirační teorie – Kosmonauta (13) a The Landing (14), které mají svůj děj situovaný do minulosti, přesněji do doby prvních letů do vesmíru. Na druhou stranu je nutné si připustit, že přítomnost většiny snímků orientovaných na budoucnost je daná tím, že jsem se ve svém výzkumu zabýval pouze sci-fi snímky a u těch je, troufám si říct apriori, možné očekávat, že se k budoucnosti vztahovat budou.

Stále zde ale zbývá druhá problematická věc a tou je ono zasazení do konkrétního místa a času spolu s předstíraným existujícím aktérem. KNF nebo jakýkoliv

jiný film (pokud si tedy do titulků nedá formulku „natočeno dle skutečné události“ a není to snímek dokumentární) nemůže při hlubším zamyšlení zúročit sebelepší snahu o předstírání, že se jedná o reálnou událost; takový film je totiž již od počátku a z podstaty své existence přiznanou fikcí (zda je sci-fi na tom již nezáleží), stejně tak jako beletrie. I když je současná pověst rovněž v podstatě fikcí, příjemce o tom na rozdíl od KNF neví; věří v pravdivost pověsti stejně tak, jako její vypravěč.

Za dobu, kterou se věnuji neprofesionálním filmům, jsem si povšiml, že další podle Janečka typický rys - eliptická zápletka, je u krátkých filmů velmi častá. Její přítomnost je zpravidla daná už formátem audiovizuálního díla – tedy krátkým filmem. Pokud chce krátký film diváka zaujmout, musí to udělat rychle. To platí zvláště na internetu na rozdíl třeba od projekcí na festivalech nezávislého filmu. Na internetu působí na diváka mnoho podnětů, a pokud film nezaujme jeho pozornost může prostým kliknutím sledování opustit, navíc diváci na internetu dávají přednost kratším snímkům, ideální stopáž je 8-12 minut (15). Když už krátký film diváka zaujme, měl by odvyprávět celý příběh a ideálně se silnou a překvapivou pointou – k tomu je eliptická zápletka ideální.

Další tři rysy – tedy životní cyklus, obsah a vyobrazení temných témat a motivů je možné jednoduše shrnout. Už na začátku jsem hovořil o principu adekvátnosti, který se vztahuje jak na literární tak i filmovou tvorbu. Dá se tedy očekávat, že čím aktuálnější téma bude film zobrazovat ... nebo čím lépe jej bude zobrazovat ... či nejužitečnější by bylo napsat čím více bude zobrazovaná látka odpovídat hodnotám a představám diváků a bude reflektovat jejich obavy a očekávání, tím rychleji a snáze se bude takový KNF šířit. A když aktuálnost tématu pomine, syžet příběhu a jeho motivika (či film sám někde v internetovém archivu) přetrvávají v diskurzích autorů a diváků a jednou se zase objeví. To mají filmy neprofesionální a nezávislé s komerčními filmy společné. Stejně pokud si podle Janečka diváci díky populárním filmům více zvykli na zobrazování explicitního násilí a jiných motivů (Janeček 2012: 83), dá se očekávat, že KNF budou s populárními filmy a se vkusem diváků držet krok. A to jen ve snaze vyhovět jim; nesmíme zapomínat na to, že u autorů KNF máme co do činění s konkrétními lidmi, kteří jsou pravděpodobně také diváci populárních filmů.

Tím se dostáváme, k již diskutované otázce autorství. Osobně jsem se ještě nesešel s žádným KNF (ať už šlo o sci-fi nebo ne), u kterého by nebylo možné dohledat autora. Filmy jsou publikovány zpravidla tak, že je na svůj osobní profil na některém z webů na sdílení videa (v tomto případě YouTube či Vimeo) nahraje jejich

autor, který se jimi, kromě uměleckého sebevyjádření, chce také náležitě prezentovat a záleží mu na tom, aby film vidělo co největší množství diváků, což lze logicky usuzovat z toho, že film sdílí veřejně a na webu, který je k tomu určen. Pochopitelně že i zde existuje teoretické riziko, že uživatel, který KNF nahrál, jej nevyrobil a ani nemá k jeho prezentaci povolení autora nebo riziko, že uživatel svoji identitu změnil (Šipözcová 2012: 164). Avšak YouTube a Vimeo můžeme považovat za sociální sítě (SNS), jejichž povaha a principy, na kterých jsou založeny, mají tendenci takovéto počínání uživatelů potlačovat (Macek 2009: nestránkováno). I když je třeba mít toto riziko na zřeteli (Šipözcová 2012: 164) myslím, že v případě autorů filmů (kteří se často chtějí zviditelnit a proslavit) je mnohem nižší, než u autorů či pisatelů fám. Domnívám se, že není nikdy zcela v silách výzkumníka, aby si tyto skutečnosti ověřil, avšak nedomnívám se, že změněná identita by se týkala některého z autorů snímků z mého výzkumného souboru.

Posledním rysem, kterému se budu věnovat v této kapitole, i když okrajově, je globální rozšíření. To je možné jako nikdy dříve právě díky internetu. Dva lidé z různých částí světa mohou znát stejný text pověsti, pokud si jej přečtou při návštěvě stejných internetových stránek. Obdobně je tomu v případě KNF. Zde upozorním na jistý aspekt, který se u tradičních pověstí vyskytovat dříve nemohl a tím je transmise (zdánlivě) bez prostředníka. Tím, že folklorní tvorba má vizuální charakter, není třeba tak jako tomu bylo u orálního přenosu, aby si jej prostředník zapamatoval, přičemž jej při procesu interpretaci i prostého zapamatování v jemných nuancích přizpůsobí svým zkušenostem, znalostem a hodnotám. Avšak u psaného textu pověsti nebo u KNF, je možné buď text zkopírovat a odeslat (pomocí e-mailu, sociálních sítí, sms, atp.) nebo poslat odkaz na webovou adresu, kde je video sdíleno. To by mohlo vyvolávat zdánlivý dojem, že takto se bude například text filmu šířit, jako by se duplikoval. Tomu tak ale není. Za prvé zde funguje kreativní proces interpretace; za druhé velice často ten, kdo takový odkaz odesílá, připiše svému známému k odkazu nějaký text, který vyjadřuje jeho hodnotový postoj k obsahu odkazu a tím do něj vloží část své interpretace podobně, jako by tak učinil při ústní transmissi. Jistý vliv na to, jak si příjemce takové sdělení zpracuje, pak budou jistě mít i v případě KNF velmi časté komentáře v diskusi pod videem. Je velmi pravděpodobné, že jejich přečtení ovlivní (byť třeba jen pro něj samotného v nepostřehnutelné míře) způsob jakým bude sdělení interpretovat.

Takovéto ovlivnění je základním výchozím bodem k možnému následujícímu vyjednávání významů právě zhlédnutého KNF. To nás logicky přivádí k dialogickému

charakteru folkloru na internetu, který byl dle mého názoru dostatečně diskutován již v předchozích odstavcích.

Zde na konci kapitoly si tak mohu odpovědět na otázku, kterou jsem si kladl na začátku této části, a to, zda jsou současné folklorní žánry rovněž současnou mytologií, a jestli KNF mohou klasifikovat jako současný folklor. Ano, na základě předchozího si troufám říci, že současný folklor je svého druhu moderní mytologií a to nejen proto, že z ní historicky vycházejí, ale také proto, že s ní sdílí několik výše zmiňovaných atributů včetně toho pro mě nejdůležitějšího – schopnosti vnést do každodennosti příjemce prvek liminality. Pokud jde o KNF tak nemohu tvrdit, že jsou přímo současnými pověstmi nebo jejich typem, ale troufám si tvrdit, že jsou a svébytným žánrem současného folkloru.

2.8.

Funkce KNF jako současného folkloru

Jak už jsem o tom hovořil na začátku, chci vymezit místo pro studium KNF jako žánru současného folkloru zejména na základě jeho funkcí. V následujících řádcích se budu věnovat jeho dle mého názoru nejdůležitější funkci spojené s liminalitou. Právě kvůli této vlastnosti jsem si v minulé kapitole mimo jiné kladl otázku, zda je současná pověst typem moderní mytologie. Tuto otázku si zde můžeme převést na otázku, zda je možné, aby byl v moderních pověstech a tedy i v jim podobných vyprávěních jako jsou právě KNF přítomen prvek rituálu, který prvek liminality v zásadě implikuje (např.: Chlup 2005: 185).

Pokud nějakou událost na symbolické úrovni považujeme za rituál, pak se v jeho prostřední liminální fázi (Van Gennep 1997: 19), setkáváme s antistrukturou (Douglas 1966). Tuto antistrukturu představuje v současných pověstech nadpřirozeno či jisté hraniční situace, které popírají běžnou každodenní zkušenost posluchačů (Janeček 2012: 35).

V každé společnosti je přítomen jistý řád, vystavený na základě klasifikací. Aby tyto klasifikace mohli být účinné, musí se řád, tedy struktura, vymezit vůči antistruktuře (Douglas 1966: 35), přičemž právě jí samotnou systém klasifikace implikuje (ibid.: 39). Antistrukturou rozumí Mary Douglas jistou nečistotu či nepořádek, který strukturu nahlodává, ten má však zároveň pro společnost regenerační a kreativní účinky (ibid.: 94,

159). Aby mohl být řád znovuustaven, musí být napřed nabourán či narušen. To je právě účelem liminality, jelikož v prostřední liminální, tedy přechodné fázi rituálu se skrývá ono tvořivé nebezpečí. Nebezpečné je vše, co odporuje jakékoliv klasifikaci – vše, co je v přechodném stádiu, nelze nijak vymezit, ani pojmenovat. Právě proto, zde existuje rituál, aby nebezpečí kontroloval (ibid. 96). Podle Douglas jsou všechny systémy založeny na neustálém bourání a budování (ibid. 140).

Domnívám se, že právě tak jako je tomu dle Douglas s řádem ve společenských systémech, je tomu tak i s identitou každého jedince. Proto zastávám ten názor, že poslech současné pověsti a jeho interpretace, je svého typu rituál. Tento rituál je odpovědí na touhu jedince zbavit se jak svých obav z každodenní reality v současné společnosti, tak na jeho touhu ustavit či pochopit své místo v této společnosti.

Zde je tedy nutné konfrontovat tyto úvahy s aspekty a rysy současných pověstí. Tím, který dle mého názoru bezpečně hovoří ve prospěch toho, že čtení textů současných pověstí je rituálem, je právě Rumplcimprcamprův efekt. Právě v něm je zcela jasně patrný prvek klasifikací tak, jak jej popisuje Mary Douglas. Tím, že nebezpečný prvek pojmenujeme, tedy jej vyvedeme z přechodné fáze zpět na bezpečnou půdu klasifikací, zbavíme jej jeho nebezpečné povahy právě tak, jak učinila princezna ve stejnojmenné pohádce (Janeček 2012: 117). Pokud tedy přijmeme východiska Mary Douglas, pak vše, co dokáže přivést hraniční prvky zpět do srozumitelného kulturního jazyka, je rituálem.

Nyní zbývá určit, zda touto funkcí mohou oplývat i KNF. K odpovědi na tuto otázku považuji za nutné vydat se drobnou oklikou, jelikož přiznávám KNF pouze značnou podobu se současnými pověstmi, myslím si, že zde by nebylo dostatečné pouze konstatovat, že když jsou rituály pověstí pak jimi KNF budou také. Nesmíme zapomínat, že KNF jsou hybridním útvarem a kromě toho, že mnoho vlastností sdílejí se současnými pověstmi, jsou to stále filmy a to na internetu, a jak jistě netřeba dlouze dokazovat, že jak film, tak i internet jsou média.

Výše zmiňovaný Thompson (2004), považuje ve shodě s hermeneutickým paradigmatem mediální texty a obrazy za symbolická sdělení (ibid.: 12). Hlavním aspektem symbolických sdělení v dnešním globalizovaném světě (viz níže Vymezení terénu a Appadurai 1999) je, že mají možnost osamostatnit se v prostoru a čase. Tím jsou k dispozici k interpretaci příjemcům, pro něž je vlastní jiný životní kontext, než v jakém tato sdělení původně vznikla (Thompson 2004: 30). Při tom nesmíme zapomenout, že jedinci během procesu interpretace zacházejí se symbolickými

sděleními podle jejich vlastních kontextů a zkušeností (ibid.: 37). „Tím, že přijímají materiály obsahující značný stupeň prostorového (a možná i časového) odstupu, mohou se jedinci odpoutat od kontextu vlastního života a nechat se na okamžik vtáhnout do jiného světa“ (ibid.).

Právě ono vtažení do jiného světa odpovídá Janečkovu (2006: 25) přirovnání současné pověsti k symbolickému jevišti. Tím, že se dostane posluchač (respektive divák) do jakéhosi bezpečného útočiště mimo svůj žitý svět, může poměrně bez rizika prožívat, vyjednávat a symbolicky dostávat pod kontrolu různé hraniční události či nebezpečí, kterými se v každodennosti cítí ohrožen. Krom toho, že se divák sám nebo v kolektivu (v případě následné či paralelní diskuse prožitku z filmu), vypořádává se s jevy patřícími do světa liminality i on se ocitá v onom jiném místě mimo kategorie každodennosti - sám se ocitá ve světě liminality. Ocitá se díky mediovanému symbolickému sdělení uprostřed rituálu.

Thompson si v tomto místě pomáhá přirovnáním diváka k cestovalí (2004: 37) **(16)**. Zde si toto přirovnání k cestovateli na několik řádků vypůjčím, abych ilustroval výše uvedenou teorii na příkladu sci-fi KNF. Zde v tomto místě jako nikde jinde vyvstává napovrch výhoda (a riziko zkreslení zároveň!), že jsem si vybral ke studiu právě pouze žánr sci-fi, neboť ten v sobě poutá několik důležitých prvků, které tuto teorii dotvářejí.

U post-apokalyptických snímků a dystopií bývají ohroženy snad všechny jistoty a normy, které současný jedinec považuje za samozřejmé. Když má pak možnost poslechnout si či shlédnout příběh o někom, kdo zažívá ještě horší události než on sám, bude nahlížet na svou existenci a své problémy z jiného úhlu. Zde se nabízí podobnost s Janečkovým příkladem (2006: 25), kde popisuje pověst „Smrt spolubydlící“ a říká, že tento příběh si vyprávějí dívky na kolejích a pomocí něj se snaží vyrovnat se zkušeností, kdy se na koleji (často poprvé v životě) musejí postarat samy o sebe. Pak takový příběh slouží jako symbolická kompenzace zakoušené nepříjemné reality.

V případě sci-fi KNF z budoucnosti se pak jedná o dvojitý únik z reality, času i prostoru. Dvojitý mám na mysli tím, že nejde jen o vzdálení do příběhu jako rituálního prostoru, ale i fikční svět příběhu, je takto vzdálen. To samé je možné domnívat se i o příbězích minulosti (např.: romances z 19. století). Avšak zásadní rozdíl spatřuji v tom, že minulost se již udála a je jistým způsobem v osobních i veřejných diskurzech uchopena, kdežto budoucnost ne, proto je v jejím případě mnohem jednodušší do ní projikovat různé představy, situace a možnosti. Tohoto jsou si pochopitelně vědomi i

samotní autoři KNF. Pozoruhodné je, že post-apokalyptický film často velmi připomíná svým dějovým zasazením western (jako je tomu například u KNF Prospect) (17).

Z výše citované možnosti odpoutání se od kontextu vlastního života vyplývá další možná funkce KNF a tou je ustavování identity každého jedince právě na základě interpretací mediovaného sdělení (Thompson 2004: 169). Podle hermeneutického přístupu je identita pouze symbolickou projekcí jedince (ibid.). Pokud se tedy člověk odpoutá na chvíli od vlastního kontextu, tedy od své každodennosti a způsobu života, může na něj v takové situaci lépe nahlížet. Tomuto procesu se říká fenomén symbolického vzdalování (ibid.: 143, 171). Díky takovému náhledu na svět okolo sebe, může také experimentovat se svým vlastním sebepojetím (ibid.: 186). V souladu s Mary Douglas tvrdím, že takové experimentování je pro ustavení a posílení vlastní identity prospěšné - stejně jako nezbytné (18) zrovna tak, jako pro společenství, která Douglas studovala (1966: 159-179). Domnívám se tedy, že jedinec může podobné mediální zkušenosti aktivně vyhledávat, aby posílil uvědomění (konstrukci) své identity.

Pomocí mediovaných sdělení se mohou jejich příjemci dostat k takovým typům zkušeností, ke kterým nemají ve své každodennosti přístup. Jedná se zvláště o ty, které byly vytěsněny z našeho současného způsobu života. „Zatímco v reálných kontextech našich každodenních životů se jen zřídka setkáme s některými druhy nemocí a smrti, můžeme si je prožít a leccos se o nich dovědět prostřednictvím médií“ (Thompson 2004: 181). Thompson v závěru varuje, že mísení žité zkušenosti s mediovanou může mít za následek, že jedinec není schopen poznat mezi nimi rozdíl (ibid.: 184).

V tomto případě je zcela zřejmé, že Thompson cílí na hlavně na televizní zpravodajství. Zkušenosti se smrtí, ale i s jinými nebezpečími nám však může zprostředkovat i film. Tato jeho funkce by se dala zkráceně popsat jako kompenzační. Jak jsem již naznačoval u pověsti „Smrt spolubydlící“, právě tak mohou jedinci využívat filmy. Jinde Janeček v případě pověsti o maniakovi, který vraždí lidi shobením pod vlak metra, píše, že takovým pověstem se daří za různých společenských krizí (jako je ekonomická krize či nebezpečí teroristických útoků) a slouží jako „kataraktický únik do říše fantazie před nástrahami reálného života“ (Janeček 2007: 29).

Předpokládám tedy, že diváci si tak vykompenzují skutečné, ale neřešitelné obavy jinými, které jsou pro ně bezpečně vzdálené ve fikčním světě filmového sdělení, a které mohou na takové úrovni řešit. V tomto odstavci nemohu nevzpomenout poznatek z výzkumu T.G. Masaryka, který zjistil, že v době války ubývá sebevražd (Masaryk, Srovnal 1998: 53). Zde se nabízí logické vysvětlení, že útrapy války odvrátili

pozornost jedinců od úvah na sebevraždu k strachu o vlastní přežití; v takovém případě pomohlo větší zlo v podobě války vykompenzovat to menší.

Otázkou ale zůstává, co způsobuje tak silné emocionální účinky na příjemce mediálních sdělení - filmů, aby zapůsobily výše zmiňovanými způsoby. Jak už jsme si řekli, u současných pověstí to způsobuje jejich vlastnost vyvolat v posluchačích dojem toho, že je příběh skutečný, na základě čehož oni věří v jeho pravdivost. V případě jakéhokoliv filmového díla však diváci vědí, že se jedná o fiktivní příběh. Film (stejně tak jako literatura) má však možnost, sdělit nám v textu či obrazech o hlavní postavě všechny důležité charakteristiky k tomu, abychom ji pochopili a vybudovali si k ní nějaký vztah. Umberto Eco to ilustruje takto: „Tvrdit, že Julienu Sorela známe líp než vlastního otce, to není vůbec žádný paradox. Z otcovy osobnosti nám vždycky unikne řada aspektů, které jsme neuměli pochopit, zůstane stranou spousta nevyslovených myšlenek, (...) citů (...) a tajemství (...), zatímco o Julienu Sorelovi víme všechno, co *je třeba* vědět, abychom jej znali“ (Eco 1995: 218; upravil M.K.). Podobné vysvětlení předkládá i Thompson, když hovoří o tom, že diváci si mohou vybudovat silný vztah k osobám, se kterými nesdílejí čas ani prostor. Jako příklad mu slouží žena, která si vybuodovala až náboženský vztah ke zpěvákovi Barrymu Manilowovi, a který jí podle jejich slov pomáhal vyrovnat se se životem (2004: 176-177).

Poslední funkce KNF bude souviset se současnými pověstmi, zároveň však pevně vychází z podstaty krátkého filmu, jako performance určité události či příběhu. Jedná se o funkci ostensivní. Ta souvisí s tím, že současné pověsti nejsou jenom mezi jedinci v narativu předávanými texty, ale mohou sloužit i jako návod či předloha konkrétního jednání (Ellis 1989: 218). Ostense či ostensivní akt je jev, kdy je text (nejčastěji současné pověsti či fámy) přímo fyzicky prezentován (namísto ústní reprezentace) jistým jednáním. Jde o převedení textu do praxe.. „Nejen fakta mohou být přeměněny v narativy, ale narativy mohou být také přeměněny ve fakty“ (Dégh, Vászonyi 1983 citování in Ellis 1989: 202; překlad M.K.) (19). Jako příklad uvádí folklorista Bill Ellis pronásledování starých dam (fáma o čarodějnicích) či ničení hrobů (pověsti o upírech); já dodávám méně extrémní příklad, kdy v souvislosti se současnou pověstí o injekčních stříkačkách v sedadlech MHD je ostensivní akt i jejich pečlivá kontrola před usednutím.

Obě dvě formy pověstí, jak texty, tak i ostensivní akty jsou si co do významu rovnocenné a propojené co do svého původu (ibid.). Navíc stejně tak jako pověsti

pomáhají lidem pacifikovat jejich strachy a obavy, mohou jejich texty stejné obavy vyvolávat (ibid.: 202-203).

Od ostense jsou odvozené její dva poddruhy. Quasi-ostense, kdy jedinec interpretuje pozorovaná fakta podle textu pověsti, se kterým je obeznámen; tedy dává si dohromady fakta tak, že se utvrdí, že pověst se skutečně odehrává. Pouze ten kdo nějakému konceptu věří, jej může prožít (ibid.: 208). Pseudo-ostense pak nastává ve chvíli, kdy osoba jedinec znalý textu legendy jedná v jeho kontextu záměrně, i když si je vědom, že se jedná o text fiktivní. Příčinou takového jednání může být snaha přiživit či zosnovat nějaký podvod, jako je tomu například při výpravách dětí na tajemná místa (20), kdy se jeden z nich převlékne za smrtku, aby ostatní vyděsil (ibid.). Tyto tři typy ostense zpravidla existují a fungují společně (ibid. 209).

Na základě těchto tří konceptů zmiňovaných Ellisem přichází folklorista a filmový teoretik Mikel Koven s konceptem *filmové ostense* (v originále *cinematic ostension*) (Koven 2007: 185) Vychází přitom z předpokladu, že pokud je text jakékoliv současné pověsti dramatinován ve filmu, jedná se rovněž o akt ostense, jelikož text pověsti byl místo reprezentace přímo prezentován. Nakonec spekuluje o tom, že jev by měl být pojmenován spíše *masově mediováná ostense* (*mass-mediated ostension*), jelikož se taková performance nemusí vztahovat pouze na prostředí filmu (ibid.). Je jisté, že diváci si v takovém případě uvědomují, že sledují fiktivní podívanou, na druhou stranu však věří (nebo mohou věřit) textu legendy, který je herci ve snímku přehráván (ibid.).

Právě v souvislosti s Kovenovým konceptem se nabízí ten výklad, že KNF z mého výzkumného souboru jsou ve své podstatě masově mediovánou ostensí. Navíc připusťme možnost, „že pověst může existovat ještě dříve, než je vyjádřena slovy“ (Dégh 2001: 401; překlad M.K.) (21). To de facto obrací proces ostense naruby; jinými slovy by pak bylo možné, aby filmový materiál jako je KNF, dal příležitost vzniknout současné pověsti. Linda Dégh navíc dodává, že podobné situace mohou nastat, a že právě jejich rozpoznání výzkumníky může přinést velmi plodné závěry (ibid.: 401-405). Ukázkou podobného jevu ilustruji na základě rozboru KNF Sight (viz případové studie níže), ve kterém ukážu, jakým způsobem v sobě film a jeho kontext může spojit několik typů ostense.

Výše jsem rozebral postupně všechny čtyři funkce, které mohou KNF pro jedince zastávat. Konkrétně šlo o 1) nastolení symbolické kontroly, 2) symbolické ustavení vlastní identity, 3) kompenzace vytěsněné zkušenosti, se kterou je možné se

propojit, 4) která je, již u současné pověsti rozebíraná, ventilace emocí. Navíc jsem rozebral ještě funkci ostensivní – tedy, že KNF mohou fungovat jako předloha pro ostensivní jednání, ale zároveň jsou samy masově mediovanou ostensí. Tyto funkce se samozřejmě mezi sebou v reálném životě prolínají a tato kategorizace slouží pouze pro snazší ilustraci a podporu mé argumentace.

Jak zde dokazuji, KNF tedy tyto výše zmíněné funkce mají. Na druhý, pokud ne již na první pohled, je ale patrné, že tyto funkce mohou sdílet nejen se současnými pověstmi, ale také s komerčními filmy a konec konců i s literaturou. Mým cílem zde není ale poukázat na nějakou výjimečnost KNF, ale naopak ukázat, že nejsou odlišné od současných pověstí – tedy žánru folkloristiky, který je již dlouhou dobu znám, a proto tedy máme prostředky a paradigmaty pro výzkum až doteď opomíjených KNF. Pokud jde o srovnání s komerčním a populárním filmem, má zde KNF pouze jednu kvalitu na víc. A to sice kvalitu, připisovanou právě folkloru a tím je jeho tvůrčí autentičnost, oproti produkčnímu systému, jak jej popisuje Jarvie (1978: 392-393). Tím, že jsou KNF produkovány nezávisle, bez nároku - a co je důležitější – bez nutnosti zisku, jedná se o výpověď více autorskou a oproti komerčnímu filmu méně vyumělkovanou a průmyslovou. Z toho vyvozují, že právě KNF mohou výše uvedené funkce plnit mnohem lépe, protože autoři těchto textů či výpovědí nejsou tak vzdáleni jejich příjemcům.

2.9.

KNF v pojetí výzkumníka

V předchozích řádcích jsem vymezil KNF podle jeho místa v sociologickém diskursu, podle jeho podobnosti s folklorními žánry a podle symbolických funkcí, které může pro své diváky představovat.

Nyní zde zbývá ještě vymezit, co rozumím pod pojmem „krátký neprofesionální film“ ve věcné rovině. Na začátek musím upozornit, že toto vymezení proběhne možná až příliš vágně, a jistě se nebude jednat o operacionalizaci, jak ji známe s kvantitativních výzkumů. Hlavní slovo tak bude mít moje interpretace tohoto pojmu. To je způsobeno praktickou neexistencí literatury s touto tematikou, ale rozličnou a hybridní povahou jednotlivých filmů. Ohledně některých charakteristik, bylo možné získat alespoň internetové články na toto téma, zpravidla z blogů, které se na KNF specializují.

Začněme délkou stopáže krátkého filmu - její spodní hranice není nijak omezena či definovaná, pouze samotnou logikou věci v tom smyslu, že filmař se jistě bude snažit zobrazit delší příběh, než na jedno filmové políčko (což je nejčastěji 1/24 sekund). Horní hranici stopáže pak stanovují pravidla pro udílení Cen Americké filmové akademie na 40 minut. V případě festivalu Sundance je horní hranice na úrovni 50 minut. Budu se tedy řídit podle festivalu Sundance. Jedná se však pouze o teoretický předpoklad, žádný film z výzkumného souboru nebyl podobně dlouhý (22)

Druhým o mnoho více problematickým kritériem je neprofesionální povaha snímku. O té jsem výše hovořil ve smyslu, že nemá být takový film průmyslově produkován týmem odborníků a že nemá být vytvořen s cílem finančního výtěžku (za takový výtěžek nepovažuji výhru na filmovém festivalu ať je jakkoliv vysoká). Musí se rovněž jednat o film autorský.

Pro účely tohoto výzkumu pod pojmem „autorský“ rozumím takový KNF, který nevznikl jako adaptace nějakého literárního či filmového díla, nebo nevznikl jako tzv. fan film (fanouškovský film) podle nějaké videohry či jiného filmu. Vycházím z předpokladu, že neprofesionální filmy, jejichž aktéři jen přehrávají scény z jiných filmů nebo znázorňují nějaký moment z počítačové hry, nejsou doopravdy autorské. Během výzkumu se však ani jednou nestalo, že bych nějaký nalezený film, díky blogům které sleduji, musel z výzkumu vyřadit.

Za neprofesionální považuji i filmy studentské či absolventské, jelikož je autor nevytvořil v rámci své profese či na zakázku za účelem výtěžku. Zvažoval jsem v tomto případě pro filmy z výzkumného souboru název krátké „amatérské“ či „nezávislé“. Výraz „amatérské“ jsem nezvolil, jelikož má dle mého názoru v češtině mírně negativní konotace. Výraz „nezávislé“ pak z toho důvodu, že se jím označuje zpravidla film, který sice není produkován některým z velkých produkčních studií, ale i v takovém případě může být za účelem zisku distribuován do kin.

Toto se týká i takových studentských filmů, jejichž talentu si povšimlo nějaké filmové či jiné produkční studio a nabídlo mu financování dalšího krátkého filmu s cílem zjistit potenciál takového autora.

Za neprofesionální rovněž považuji ty filmy, které vytvořil autor, který působí v jiném oboru, byť filmovému umění blízkému, jako je počítačová grafika, fotografie či design, ale film natočil pro svoji vlastní prezentaci či prezentaci ostatních, kteří se na filmu podíleli.

S oběma předchozími odstavci se váže případ, kdy je film vytvořen jako tzv. proof of concept (ověření konceptu). Krátkých filmů, které nesou (zpravidla ve svém popisu pod umístěním videa nebo na svém webu) toto označení, existuje velké množství. Autor se tím snaží naznačit, že se jedná o jakousi delší ukázkou, jeho autorské vize a obvykle se takovým snímkem snaží prezentovat, před zástupci filmu profesionálního. V mém výzkumném souboru je snad pouze jediný, který získal označení až později, a tím je KNF Magpie. Ten vzhledem k jeho úspěchu i zázemí autora je na pomyslné hranici toho, co ještě, dle mého názoru, lze považovat za neprofesionální film.

Za neprofesionální považuji i film, jehož výroba byla zafinancována pomocí některého z crowdfundingových webů. Tedy webů, kdy uživatelé drobným finančním darem podpoří autorův projekt výměnou za patřičnou odměnu ve výši jejich daru. Takový film, ale rovněž nesměl být masově distribuován za účelem výtěžku pomocí řetězců kin, datových nosičů či placených služeb na streamování videa.

Takovéto vymezení je ale pouze teoretické. Ačkoliv jsem se snažil dohledávat zázemí filmařů i samotných filmů, nikdy nelze s absolutní jistotou prokázat, zda se snímek mým kritériím krátkého neprofesionálního filmu nevyvíká.

Jako poslední poznámku uvádím fakt, že při zpětné revizi výzkumu je třeba uvědomit si prvek času a kariérní postup autorů. Jinými slovy ti, kteří ještě před jedním dvěma roky točili jako studenti či nadšenci, mohou být dnes již profesionálními filmaři pracující pro komerční studia. Příkladem může být autor filmu *I Love Sarah Jane* Spencer Susser, toho času známý neprofesionální autor krátkých filmů (23) či autor snímku *Magpie* Stephen Fingleton. (24)

2.10.

Vymezení výzkumného terénu

2.11.

KNF jako součást světa

Než začnu hovořit o výzkumném terénu jako takovém, tedy o stránkách na sdílení videa a blozích, musím je stejně tak jako KNF umístit do celkového světového kontextu.

Můj výzkumný terén je součástí globalizovaného světa; navíc internet je elektronickým médiem a právě ta spolu s diasporami považuje Arjun Appadurai (1996) za dvě základní hybné síly globalizace, které mají zároveň velký účinek na jedince a jejich subjektivitu, jelikož v intenzivní míře stimulují jeho imaginaci (ibid.: 3). Divák tak neustále pomocí interpretace mediovaných obrazů a práce imaginace přehodnocuje svůj každodenní diskurs (ibid.).

Mediované obrazy jsou pouze jednou z dimenzí globálních proudění („flows“). Dle Appaduraje proudí rovněž lidé, technika, finance a ideje (ibid. 33). Appadurai je nazývá ethnoscapas, mediascapas, technoscapas, financescapas a ideoscapas. Příponu -scape (česky upláchnout či utéci), používá, aby vyjádřil fluidní charakter těchto konstruktů. Jedná se podle něj o konstrukt silně zatížený perspektivou, který je ovlivněn mnoha vlivy, např. historickými a politickými poměry. Je rovněž ovlivněn mnoha aktéry, jako jsou diaspory, hnutí, sousedství a také jedinci. Ty však zajímají Appaduraje až v poslední řadě, jelikož ti se orientují podle větších jednotek (ibid.).

A právě zde je zcela na místě, abych upozornil na jistou nesrovnalost v autorově výkladu. Na straně jedné hovoří o práci imaginace jedinců a jejich spojování do imaginovaných komunit (ibid. 33) a přikládá jim rovněž možnost experimentovat se svým sebepojetím (ibid.: 3). A je více než jasné, že ona imaginace je vlastností diváků. Na druhé straně zde máme téměř až holistický přístup, kdy jedinci jsou pro něj ve výzkumu až druhořadí a navíc při jeho představě o imaginovaných komunitách či komunitách sentimentu (ibid.: 8) Appadurai zcela zapomíná na to, že interpretace mediovaných sdělení je mezi lidmi (byť zpravidla nepatrně) odlišná.

Avšak tento Appadurajův model světa, ve kterém proudí obrazy i lidé přesně, vystihuje existenci a dění okolo KNF. Ty jsou, díky svému umístění na internetových stránkách YouTube a Vimeo, vyvázány z času a prostoru. Jsou tedy k dispozici pro všechny lidi na světě, kteří mají přístup k internetu a jejich obsahy jsou jim k dispozici k tvořivému procesu imaginace. Samozřejmě je nutné si uvědomit, že nejsou k dispozici všem lidem univerzálně a že v různých lokalitách dochází k odlišnému vnímání globálně proudících obrazů (Thompson 2004: 142). Pro to, abych ilustroval, jakým způsobem funguje internet jako médium a tím pádem i přístup na mnou zmiňované stránky, si vypůjčím Latourovo přirovnání k železnici (Latour 2003: 153-154). Bruno Latour se snaží stejně jako já určit, zda je železnice, respektive internet, globální či lokální. Dochází k závěru, že má obojí charakter; tedy i internet je lokální ve všech jednotlivých připojeních jeho uživatelů, protože ve všech zemích najdeme osobní

počítače, servery a vysílače a přijímače internetového pokrytí. Je ale i globální, protože se k němu můžeme připojit prakticky ve všech zemích a městech na světě. Není však univerzální, jelikož se na něj nepřipojíte odkudkoliv a nepřipojuje se na něj každý (25).

Zkráceně řečeno, při výzkumu globálně dostupných obrazů na internetu nesmíme pominout také prvek lokálního a to nejen fakt, že k interpretaci těchto obrazů dochází v lokalitách. Kulturní obrazy jako jsou KNF se mohou zdát zcela vyvázané z geografických hranic; ano tak tomu jistě je, ale pouze, co do kontextu národního státu (např.: Appadurai 1996: 10), nikoliv však co do jejich původu. Na jednu stranu zde máme fakt, že mnoho z KNF tvoří studenti filmových škol a to včetně studentů, kteří navštěvují školu mimo svoji domovinu. Na druhou stranu lokální tradice mají stále vliv na současné dění v lokalitách (ibid.: 17-18) a tak si studenti (26) s sebou berou vlastní kulturní tradice, které se na filmových školách mohou snadno mísit s tradicemi jejich učitelů.

Toto se netýká ale pouze studentů. Každý tvůrce KNF může ve svém snímku použít jakýkoliv obraz, který se vyskytuje v proudění. Ten pak kreativně interpretuje a přetvoří jej podle svého kontextu. Appadurai sám, kromě toho, že prosazuje právě výzkum deterritorializace kultury za pomoci proudících obrazů a roli imaginace v tomto procesu (1996: 52), nikde neuvádí, jakými konkrétními metodami by se měl antropologický výzkum ubírat.

2.12.

KNF v kyberprostoru

Ve své studii pojmám kyberprostor jako imaginovaný prostor tvořený uživateli a jejich sdílenými obrazy. Jedná se o prostor, který je „(...) předváděn (odehráván) i o prostor, kde se předvádí (odehrává) sociální realita. Předváděn je v tom smyslu, že je tvarován a podporován sociálním jednáním, skrze něž jej lidé interpretují a používají. Předvádí se v tom smyslu, že se lidé snaží chovat se v souladu s jeho možnostmi“ (Beseda 2008: 36, upravil M.K.) (27).

Kyberprostor má, jelikož se skládá z proudících obrazů, globální charakter, tedy v sobě mísí lokální s globálním. Prvky, ze kterých se tento prostor skládá, tedy například webové stránky a jejich obsahy, uživatelé a sítě a skupiny, které spolu vytvářejí, nejsou svázány s určitým časem či místem (Van Dijk 2006: 36), jelikož všechny obrazy a činnosti uživatelů, zůstávají zpravidla v kyberprostoru zachovány a uloženy k percepci pro další uživatele, kteří k nim mohou přistupovat z různých míst a

různými způsoby. Andreas Wittel (2000) se domnívá, že právě tento vývoj jakým sdílení a vytváření kulturních obrazů a textů prošlo, narušuje představu o kultuře jako koherentním celku a její odlišnosti od kultur jiných (ibid.: nestránkováno).

Wittel rovněž v souvislosti s etnografií v kyberprostoru navrhuje vymanit se z pojmů jako je „field“ a „fieldwork“ (ibid.). Tyto pojmy však stále považují za platné, minimálně k vymezení prostředí výzkumu, byť jen jako model či přirovnání.

K přehodnocení vymezení výzkumného pole vyzývá i antropoložka Adi Kunstman (2004). Podle ní si pole výzkumu vytváří sám výzkumník (srov. Beseda 2008: 36) a má tedy povahu spíše diskursu (pole je to, co antropolog popíše v publikaci jako pole), než konkrétního místa (Kunstman 2004: 3). Pokud má kyberprostor a KNF v něm takovou povahu, jak je výše řečeno, nemá geografické vymezení pole žádný význam. Ve studii jako je ta moje, potřebuje antropolog spíše sledovat konkrétní jev či věc (KNF) a události s ní spojené (ibid.), je tedy lepší soustředit se na propojení prvků utvářející heuristickou krajinu výzkumu a na proudění dat (Beseda 36-37).

Kunstman rovněž řeší otázku nativity antropologa ve výzkumu kyberprostoru. Jako odpověď pak staví vlastní koncept antropologie jako home-work. Tento koncept v sobě spojuje jak skutečnost, že antropolog, pokud se pohybuje dlouhou dobu v nějaké komunitě v kyberprostoru, stává se nativním (jelikož ji sám pomáhá vytvářet, stává se pro něj domovem), tak i pojem antropologické práce (work), která se v tradičních výzkumech odehrávala právě mimo domov. Tento koncept posouvá diskuzi pryč od rozdílu „mezi nativními a ne-nativními antropology, mezi bytím doma (off-line) a bytím on-line, mezi diskurzivním a fyzickým polem a mezi on-line a off-line prostorem. Místo toho tento koncept obrací pozornost na trhliny a spojení, promluvy a mlčení, vytváření a vymazávání, které utváří prožitek při stávání se součástí on-line světa“ (Kunstman 2004: 8; překlad dle Beseda 2008: 37).

Jinými slovy upozorňuje mimo jiné na to, že to, co se odehrává v kyberprostoru je propojené s děním mimo tento prostor – toto dění není ve své podstatě oddělené a takovéto dělení jako je v této větě je pouze ideálním typem použitým k ilustraci. Sociální fakta jsou sociálními fakty, ať už o nich hovoříme jako o přítomných on-line či off-line.

Zde se sluší poznamenat, že používání takové dichotomie vedlo a vede v některých antropologických výzkumech k exotizaci kyberprostoru. Ta je podle Kunstman dědictvím antropologické představy cestování na místo výzkumu (2004: 2).

O jisté exotizaci spojené navíc s obavami z digitálních médií hovoří i Burgess a Green (2009) a to jako o diskurzu „technologického exoticismu“ (ibid.: 17).

Prakticky stejný přístup jako Kunstman (2004) zastává k antropologii kyberprostoru i Christine Hine (2008: 259). Jako dobrý příklad takového výzkumu uvádí práci Nancy Baym, která zkoumala komunitu fanoušků mýdlových oper. Nejprve participovala ve skupině v rámci své volnočasové aktivity, později se z ní stala etnografka (Hine 2008: 258, 261). „Bylo možné, aby si činila nárok na porozumění do hloubky, právě díky délce času, který tam (v komunitě; pozn. M.K.) strávila a rozdílným významům, které použila, jak k tomu, aby viděla jisté záležitosti očima člena skupiny, tak k tomu, aby z nich dokázala vystoupit při interpretaci pozorování ve světle sociologických rámců“ (ibid.: 259, překlad M.K.) **(28)**.

Podobně postupovala právě i Kunstman (2004: 4) a Hine tento přístup, jehož součástí je použití etnografické citlivosti výzkumníka, považuje za dobrý nástroj výzkumu kyberprostoru. Této metodě zde věnuji zvláštní pozornost, jelikož můj výzkum KNF na internetu má k oběma studiím velice blízko.

Zároveň takovýto přístup mohu považovat za adekvátní odpověď na výše zmíněnou Appaduraiovu nevyřešenou otázku po vhodné metodě výzkumu. I když nestuduji deterritorializaci kultury přesně podle představ Appaduraie, to hlavní v mé studii je stejné, tedy výzkum jistých textů či obrazů, které jsou díky vlastnostem kyberprostoru a globálního světa vyvázané z času a prostoru a jako takové podléhají při procesu interpretace vyjednávání v konfrontaci s lokálními kontexty. Proto se domnívám, že jako výzkumník v této situaci mohu studovat pouze jediný kontext - a to svůj vlastní, stejně tak jako Kunstman píše o tom, co pro ni znamenalo být součástí GLBT diskusního fóra a komunity na internetu (2004: 4). Sám na sebe mohu nahlížet jako na uživatele, jenž (vycházející ze svého kulturního prostředí) užívá internetové stránky a blogy zaměřené na video, na kterých se setkává s lokálně rozšířenými texty a obrazy, které mají původ v jiných kulturních kontextech. Je patrné, že významy těchto textů a obrazů jsou mnohokrát vyjednávány a nejspolehlivějším místem, kde je mohu zachytit, je moje vlastní perspektiva. Tímto ale nechci do tohoto výzkumu přinést perspektivu extrémního kulturního relativismu (Janeček 2009: 15); samozřejmě jako člen jistých skupin (ať již jde o skupiny demografické, jazykové, kulturní či pouze o akademické pole) usuzuji, že čtenáři studie, kteří jsou příslušníci stejných skupin jako já, budou považovat studii psanou z mé perspektivy za srozumitelnou **(29)**.

Avšak je nezbytné nezapomínat na fakt, že přístup, který staví do centra etnografa, má nevýhodu právě v tom, že etnograf sám musí spoléhat na vlastní úsudek (Wittel 2000: nestránkováno). Wittel spolu s tím dodává, že je tím výrazně ohrožena validita dat. Pozice etnografa je zde oslabena tím, že vlastně neprovádí zúčastněné pozorování v pravém slova smyslu, které je pro etnografii typické, ale pozoruje pouze dění na internetových stránkách a jeho participanty, když výzkum provádí pouze za pomoci internetového připojení (ibid.) Oproti tomu Christine Hine (2008) je přesvědčena, že tomu tak není. „Lidé ve virtuálních komunitách dělají to samé, co lidé ve skutečném životě, pouze svá těla ponechávají za sebou“ (Rheingold 1993 citován in Hine 2008: 258).

2.13.

KNF na YouTube, Vimeo a blozích

V této části se budu zabývat nejprve internetovými stránkami na publikování a sdílení videí Vimeo a YouTube. Dále pak popíšu, jakou roli hrají ve fungování těchto stránek a v šíření KNF blogy zaměřené na neprofesionální filmovou tvorbu.

Z hlediska folkloristiky mají stránky Vimeo a YouTube hybridní povahu v tom směru, že v sobě spojují aspekty obou dvou typů sociálních skupin, ve kterých se mohou předávat žánry současného folkloru. Za prvé jsou skupinami, jaké popisuje výše citovaný Alan Dundes, tedy skupiny s jedním společným faktorem se dvěma a více členy (1980: 6-7). Tato definice tradičních skupin se velice podobá vymezení virtuálních komunit, jak se definuje Jan Van Dijk (2006). Ten je nazývá komunitami zájmu (communities of interest), jelikož se skládají z jedinců, kteří mají společný zájem (ibid.: 166). Tento zájem je mnohdy jedinou věcí, která je spojuje dohromady, ve všem ostatním se mohou lišit (ibid.: 167).

Za druhé mají rovněž vlastnosti skupin složených ad-hoc, které mají společný pouze přenos folkloru a folklorní žánry v nich obsažené mají globální povahu a mohou prostupovat všemi vrstvami společnosti (Janeček 2011: 9).

Takovéto srovnání je paradoxní. Dle Antonína Pavlíčka (2004) zahrnuje základní definice virtuální komunity dva body: virtuální komunita má alespoň jeden sdílený cíl; členové se podílejí na fungování komunity (ibid.: 37). Pokud přijmeme definici postavenou na těchto dvou bodech, pak komunity okolo Vimeo a YouTube mohou být komunitami osob, které mají jediný společný zájem, tedy publikování,

sdílení a sledování videí a všichni, kteří tyto činnosti vykonávají, se podílejí na jejím fungování. Zdůrazňuji, že tuto komunitu spoluutváří i pouzí diváci, kteří na stránkách nemusí být ani registrovaní; na chodu stránek se podílejí pouze svojí návštěvností **(30)**.

Pokud by YouTube a Vimeo byly takovými komunitami, pak by dle Dundese měly svůj vlastní folklor. Na druhou stranu Janeček (2011) přidává k Dundesově definici ještě dodatek, že tyto skupiny by měly mít i další formy expresivní kultury a jako příklad uvádí skupiny definované etnicky, generačně - studenti, profesně - lékaři, nebo společnými zálibami - skupiny historického šermu (ibid.: 9). Je tedy patrné, že Janečkovo pojetí počítá spíše s „tradičními“ skupinami či komunitami a komunity okolo YouTube a Vimeo by bylo spíše vhodnější zařadit mezi ad-hoc skupiny.

Pokud tedy jsou KNF folklorním žánrem, pak by se zde nabízela otázka, jestli se jedná o folklor „tradičních“ skupiny nebo ad-hoc skupin. Domnívám se, že obojí je správně. Autoři, kteří jsou registrovaní uživatelé Vimeo a YouTube mohou nevědomky vytvářet pomocí filmů jistý typ folkloru, mám tím na mysli jisté konvence a všeobecně uznávané přístupy. Na druhou stranu jsou KNF stále folklorem který má globální charakter, neboť je přístupný i uživatelům, kteří jsou pouze návštěvníky a mezi ně mohou tedy jeho texty a obrazy také proudit. Právě přístup neregistrovaných uživatelů, pouhých diváků, dělá z komunit na YouTube a Vimeo ad-hoc skupiny.

Je třeba si uvědomit, že pokud hovoříme o komunitách v rámci YouTube a Vimeo, musíme mít na paměti, že i když jsou celé tyto stránky komunitami - pokud se budeme orientovat podle Pavlíčkova vymezení - pak i uvnitř těchto stránek mohou vznikat menší komunity a to obojího typu, jak „tradiční“ tak ad-hoc. V případě Vimeo jsou tak tradičními komunitami menší komunity filmařů (například komunita autorů hraných filmů oproti komunitě autorů videoklipů) a ad-hoc skupinami pak všichni uživatelé nacházející se on-line na jedné ze stránek („page“) **(31)**.

Vimeo i Youtube jsou internetové servery, které umožňují publikovat a sdílet audiovizuální obsah. Každý uživatel internetu se může na těchto stránkách zaregistrovat - na YouTube výhradně zdarma, na Vimeo existují i placené programy nabízející nadstandardní služby, jako je například větší datová kapacita pro publikaci videa. Oba servery umožňují kromě výše uvedeného také hodnocení obsahů **(32)**, jejich komentování, vytváření seznamů videí a také publikačních kanálů, které je možné sdílet s ostatním uživateli i návštěvníky.

Vimeo i YouTube lze kromě serverů k publikování a sdílení videa považovat i za online sociální síť - SNS (Macek 2009: nestránkováno) **(33)**. Tyto webové aplikace

umožňují jednotlivcům „(1) utvářet si v rámci omezeného systému semi-veřejné profily, (2) publikovat seznam ostatních uživatelů, s nimiž jsou ve spojení, a (3) vidět a procházet jejich seznamy konexí i seznamy utvořené dalšími uživateli systému. Povaha a názvosloví těchto spojení se mohou mezi jednotlivými stránkami lišit“ (boyd, Ellison 2007 citovány in Macek 2009: nestránkováno). U sociálních sítí (SNS) respektive, komunit, které se na nich utvářejí je pravděpodobnější, že jejich členové jsou více propojeni fyzickými sociálními kontexty než jako je tomu u virtuálních komunit (communities of interest) (Macek 2009: nestránkováno).

K tomuto pouze dodávám, že Vimeo srovnání se sociální sítí odpovídá mnohem víc. Zatímco YouTube je spíše zaměřené na videa a jejich kvalitativní konzumaci, Vimeo je zaměřené více na krátké filmy a jejich autory. Rovněž je zde více zjevná přítomnost personálu, zvláště skrze kanál Vimeo Staff Picks, o kterém bude řeč níže, a rovněž díky tomu, že často sami zakladatelé stránek Vimeo mají své aktivní profily, na kterých publikují videa, stejně jako komentují videa ostatních uživatelů. To, že je Vimeo více zaměřené na budování komunity okolo nezávislého filmu svědčí i motto stránek, které zní „From filmmakers to filmmakers“.

Další část mého výzkumného terénu pak tvoří blogy, které se věnují (mimo jiné) KNF. Blog je „webová aplikace obsahující periodické příspěvky na jedné webové stránce. (...) Do blogu může přispívat jen jeden, malá skupina přátel nebo široká komunita. Mnoho blogů umožňuje přidávat komentáře k jednotlivým příspěvkům, takže kolem nich vzniká čtenářská komunita. (...) Jednotlivé příspěvky jsou téměř vždy označeny datem a časem. Jelikož odkazy jsou pro blogy důležité, většina má způsob, jak archivovat starší příspěvky a určit jim stabilní URL adresu (tzv. permalink)“ (Pavlíček: 2004: 102-103; upravil M.K.) (34).

Blogy zabývající se KNF pomáhají divákům vyznat se v nabídce filmů na internetu, v mém případě na Vimeo a YouTube. Autorům blogů (dále jen - blogerům) jde zpravidla o to, aby měli na svých blozích co největší návštěvnost. Proto se lze domnívat, že ke sdílení na blozích vybírají ty filmy, o kterých se oni sami domnívají, že budou jejich čtenáře zajímat. Z toho usuzuji, že vybírají tyto filmy ve shodě s principem adekvátnosti (Petrušek 1990: 107); viz výše. A právě takto se vytváří globální aspekt KNF, vzhledem k tomu, že čtení stránek s videi a blogů je „omezeno“ pouze základní znalostí angličtiny, může na ně potenciálně přistupovat naprostá většina uživatelů internetu. Na blogerech tak leží nelehký úkol trefit se do globálního vkusu. Proto se domnívám, že vybírají takové filmy, u kterých předpokládají, že jejich symbolickým

sdělením čtenáři porozumí (čímž nechci tvrdit, že svému výběru rozumí v těchto pojmech; jejich cílem je návštěvnost). Tím, že jisté KNF zvolí, pomáhají tím v jejich šíření. Tak vzniká jistý specifický diskurs, ve kterém jsou vyjádřena ta nejrozšířenější a nejuniverzálnější témata (avšak samozřejmě každý KNF si nese svá specifika).

Domnívám se, že když hovoří Janeček (2012: 12) o globálním charakteru současných pověstí, pak tento diskurs (či diskursy), ve kterém jsou obsaženy globálně rozšířené současné pověsti, musí vznikat podobným způsobem jako diskurs okolo KNF. Pokud se opět odvolám na princip adekvátnosti, pak jedinec bude dál šířit jen takovou pověst, jejíž text pro něj má nějaký existenciální význam a plní některou jeho funkci.

Právě tak KNF šíří nejen blogeri zaměřeni přímo na neprofesionální filmy, ale i běžní uživatelé pomocí odkazů v komunikaci na chatu, sociálních sítích (SNS) či pomocí emailů.

Dále je třeba podotknout to, co jsem naznačoval v úvodu a tedy to, že je možné, že kolem blogů s KNF vzniká jakýsi kánon těchto filmů. I když se domnívám, že základní roli hraje princip adekvátnosti, značnou roli při výběru filmů má i jejich estetická kvalita, tedy i způsob zpracování, zručnost kameramana, kvalita obrazu, herecké výkony, atd.

Nepřímo díky tomu, že blogy pomáhají kultivovat pole okolo KNF, jsou blogeri, kteří mají (alespoň v mém výzkumu všichni) rovněž uživatelské profily na Vimeo a YouTube, na těchto stránkách poměrně vlivní a slavní. Autoři filmů si zpravidla velmi váží, když některý jejich film zvolí ke sdílení na blogu.

2.14.

Vymezení subjektivity výzkumníka

Jak už jsem uváděl, ve svém výzkumu budu vycházet z etnografie, jak ji vymezuje a používá Adi Kunstman. Takovýto výzkum situovaný okolo perspektivy výzkumníka v sobě samozřejmě skrývá riziko zkreslení právě osobností výzkumníka. Přesnější by bylo možná říci, že na rozdíl od každého výzkumu (jenž v sobě vždy obsahuje toto zkreslení), je v takovémto etnografickém výzkumu toto riziko ve středu samotného výzkumu; tedy tvoří jeho jádro a je jeho základním tvůrčím prvkem. Proto v něm má reflexivita výzkumníka své nezastupitelné místo (Hine 2008: 259).

Inspirací k provádění reflexivity výzkumníka mi byl Pierre Bourdieu (2003) a jeho zúčastněná objektivace. Ta si klade zjednodušeně řečeno za cíl uplatnit na

antropologa stejné výzkumné prostředky, jaké on uplatňuje na objekt svého výzkumu. Jde o to prozkoumat výzkumníkovu vlastní minulost, jelikož zkušenosti z ní vyplývající mobilizuje při svém výzkumu. Bourdieu má na mysli zvláště sociální minulost a to hlavně příslušnost ke konkrétnímu akademickému poli, které formovalo a formuje jeho myšlenkovou vědeckou výbavu. A proto se místo toho, abych popisoval to, co pro mě osobně znamenalo být on-line (Markham citována in Hine 2008: 259), tak se pokusím podat o sobě a svém působení on-line, co nejvíce (z mého pohledu) relevantních informací. Navíc se domnívám, že vědomostní výbava není pouze záležitostí školského a akademického systému (který, je ale na druhou stranu oblíbeným tématem Bourdieua) Tyto informace mají za úkol přiblížit čtenáři postavu výzkumníka a pomoci mu tak uvědomit si možná zkreslení, která výzkumník ze své pozice nemůže pozorovat.

V této části mi nejde ani tak o, jak by řekl Bourdieu, „obecné řeči“ o hodnotovém zaujetí, ale hlavně o to, abych zde zdůraznil skutečnost, že k mnoha informacím bych se jako člen komunity respektive uživatel YouTube, Vimeo a blogů pravděpodobně nedostal. Navíc upozorňuji, že spíše než o rozbor svého zázemí se bude jednat o zkrácený popis toho z mého pohledu nejdůležitějšího (úplný rozbor by mohl být delší než pasáže o skutečném tématu výzkumu).

Začnu nejobecněji: jsem muž, Čech, autor pěti nezávislých filmů a student čtvrtého ročníku bakalářského studia na Fakultě sociálních věd Univerzity Karlovy. Studuji obor Sociologie a sociální antropologie. Jelikož tato práce je prací bakalářskou a slouží tak získání titulu, rozhodl jsem se psát ji formou zprávy z exploračního výzkumu, někde na přelomu oblasti kvalitativní metodologie a sociální antropologie, přesně v souladu s oborem, který mě na její sepsání připravoval. Zvažoval jsem, jaké by to bylo psát práci formou esejů na pomezí beletrie a odborné literatury, což však pravidla pro vypracování bakalářské práce nedovolují. Zvažoval jsem rovněž možnost pokusit se práci psát jako „čistou“ etnografií, vzhledem k tomu, že jsem přesvědčen, že za dnes již šest let, co jsem součástí pole neprofesionálních filmařů, měl bych dostatek materiálu a to jak o filmu v perspektivě Vimeo a YouTube, tak o českém neprofesionálním filmu. Jako třetí možnost jsem chtěl psát práci dle paradigmatu ANT, z něhož mnoho, dle mého názoru, do práce prosvítá.

K výběru tématu mě přimělo, že se od roku 2009 zajímám o neprofesionální filmovou tvorbu, kdy jsem svůj první film natočil na, v té době, již starší digitální fotoaparát s velmi malým rozlišením. Jednalo se o film pro školní předmět Estetická výchova výtvarná, který byl na gymnáziu jako volitelný. Film slavil úspěch u spolužáků

i co do známkového ohodnocení. Ještě tentýž rok jsem natočil film na festival filmů proti drogám AntiFetFest. 5. 4. 2010 jsem si vytvořil profil na serveru Vimeo, abych mohl film sdílet a publikovat. Stránku jsem neznal, byla mi doporučena pro snadné uživatelské prostředí a možnosti nahrávání – tak jsem začal poznávat i zahraniční neprofesionální filmy (ale i hudební videoklipy a další žánry). Profil mám stále aktivní. Kdy jsem si vytvořil profil na YouTube si už nepamatuji, muselo to být však dříve. Na něm již původní profil aktivní nemám, jeho platnost vypršela po té, co jsem si (patrně) neobnovil jeho platnost ve chvíli, kdy na YouTube bylo možné přihlašovat se pouze přes účet Google. Naštěstí v době, kdy se tomu tak stalo, jsem si již vedl divácký deník.

Ten jsem si začal vést z toho důvodu, že když skončila moje snaha dostat se na FAMU (daná spíše „hecem“ se spolužáky, než snahou studovat tuto školu, jejíž absolventské filmy jsem z duše nenáviděl, což trvá dodnes) debaklem, upnul jsem se k naději, že vystuduji nějaký skutečný společenskovědní obor, a že k vysoké (tj. komerční) filmařině se propracuji pílí. Proto jsem si začal vést záznamy o zhlédnutých filmech a těch, co se zhlédnout chystám. Bylo tomu z důvodu, že systém založený na profilu na Vimeo založený na MyLikes (seznam oblíbených videí) a Watch Later (filmy ke zhlédnutí na později) mi nedostačoval, jelikož k filmům neumožňoval a stále neumožňuje přidávat poznámky. Z filmů jsem se chtěl nejen inspirovat, ale chtěl jsem se dozvědět i o mezinárodních festivalech, k čemuž dobře posloužily profily vítězných filmů, ve kterých se autoři chlubili svými vítězstvími nebo alespoň zařazením jejich filmů k projekci.

V téměř nepřeberné nabídce audiovizuálních děl jsem se nejprve orientoval pomocí odběru kanálu VimeoStaffPicks, což je několikrát denně aktualizovaný kanál, hned na úvodní stránce, na kterém sdílejí zaměstnanci (a i zakladatelé) Vimeo nové filmy, které je zaujaly a tím pomáhají k jejich šíření. Nedlouho po tom, jsem si povšiml, že někteří autoři komentářů pod filmy psali, že film umístili na svůj vysílací kanál přímo v rámci Vimea nebo na svém blogu. Tak jsem objevil na krátké filmy specializovaný blog Short of the Week, v krátkém sledu následovala stránka One Small Window, kde je film jenom jednou z rubrik, poté německý blog Denkfabrikblog, jehož přispěvatel má rovněž širší záběr zájmů a nakonec FilmShortage, specializovaný pouze na krátké filmy.

S objevením prvního blogu jsem se téměř přestal dívat na klipy na YouTube a začal jsem sledovat zejména Short of the Week a občas i VimeoStaffPicks. Na podzim 2012 jsem si pak začal všimnout dle mého názoru zvýšeného výskytu sci-fi filmů z

budoucnosti a tak se začalo rodit téma pro bakalářskou práci. V té době, jsem si pro divácký deník vytvořil současnou podobu a formát, v jakém jej přikládám v příloze. V červnu roku 2013 jsem si nechal téma bakalářské práce zaregistrovat, i když v jiné podobě, ale to je obsahem jiné kapitoly studie.

Domnívám se, že jsem si o neprofesionálním filmu vytvořil docela dobrý přehled, rubrika na mém profilu MyLikes má cca 1070 položek, okolo tisíce jich ještě čeká ve Watch Later. Nejedná se pouze o sci-fi snímky, i když k tomuto žánru jaksí inklinuji. Zde považuji za pravděpodobné, že když jsem vymýšlel scénář na film, kterým jsem se chtěl prezentovat na FAMU, svezl jsem se na tehdejší vlně diskursu okolo fenoménu 2012, právě možná proto jsem chtěl o něm a krátkých filmech původně v bakalářské práci psát. Avšak autorem svého post-apokalyptického příspěvku jsem se stal dříve, než jsem se stal sociologem/antropologem aspirantem. K natočení tohoto krátkého filmu (jmenoval se Katastrofa) mě inspiroval jeden výjev z mé oblíbené sci-fi knihy Den Trifidů od Johna Wyndhama, konkrétně pasáž, kdy hlavní hrdina zaslechne z ulice klavírní melodii z jednoho z oken domovního bloku, kterou se se svojí existencí loučil osleplý pianista či jenom neznámý hráč.

Film jsem natočil za pomoci svých kamarádů a několika spolužáků, nyní již videokamerou. Tehdy jsem poznal jak vypadá „zázemí“ mnoha podobných filmů a jak laciná produkce se může schovat za dlouhé titulky a vypisování funkcí jako „Director“, „Director of Photography“, „Key Grip“, „Gaffer“, atp. (u poloviny kterých osobně ani nevím co znamenají). To jistě mohlo ovlivnit to, jak já sám, jako výzkumník neprofesionální filmy pojmám a to s vědomím, že za nízký či nulový rozpočet se dá s využitím dnešního software vytvořit i velice profesionálně vypadající film. Nemohu čekat, že tomu tak bude u každého filmu, ale vím, že docela často klamou tělem (například triky jako napsat do produkce či do sponzorů například kavárnu, ve které obsluha dovolila natočit třem lidem s kamerou několik záběrů) a zdají se být mnohem většími, než doopravdy jsou. U mě k tomu vedla patrně ješitnost a radost zároveň a to sice z toho, že zvládnou „velkou“ produkci, a také že se mi takovou produkcí vůbec podařilo udržet pohromadě.

Proto vím, že v takových týmech zastávají lidé více pozic, nepotřebný herec je maskér nebo osvětlovač, ten kdo měl již vlastní auto je řidič, i protagonista hlavní role. A to už vůbec nemluvím o režisérovi, který velmi často bývá zároveň scénáristou, producentem, kameramanem a hercem v jednom. Právě to, když vidím v titulcích jednu

osobu na těchto postech – zpravidla scénář a režie najednou (každý si chce točit své vize) jde téměř jistě o neprofesionální film.

Zvýše uvedeného vyplývá, že jsem během výzkumu působil jako plně participující a v takové pozici pak mohu popsat studovanou kulturu (či spíše její projevy, vzhledem k tomu, že se komunitě nevěnuji) v jejich termínech. Hrozí ale, že budu nekriticky přejímat její hodnoty; dle (Hine 2008: 262).

2.15.

Dodatek kvůli odchylce od původního projektu - vyřazení fenoménu 2012

Ve svém původním projektu z roku 2013 jsem chtěl vytvořit případovou studii, která by pojednala o tom, jakým způsobem KNF reflektují a pomáhají spoluutvářet diskurs okolo apokalyptického fenoménu 2012. Vycházel jsem z předpokladu, že od roku 2009 se v diskursu KNF začala mnohem víc objeovat apokalyptická tematika a převažoval v zobrazení budoucnosti lidstva spíše pesimistický tón. Toto mělo kulminovat na konci roku 2012. Od počátku roku 2013 jsem předpokládal nárůst počtu snímků s tematikou opačnou.

Jako nejproblematictější část celého výzkumu se ukázal právě fenomén 2012. Ukázalo se, že sehnat relevantní literaturu, jež se k němu vztahuje, je téměř nemožné, ať již pátráme po jeho raném původu v chiliastických představách nebo po původu jeho současné podoby - globálního diskursu. Publikace, které jsem vyhledal, však tento fenomén rozebíraly v hranicích jeho samotného, velmi často se zabývaly mayským kalendářem a jeho výklady. Žádná z nich však nebyla na adekvátní antropologické či sociologické úrovni a jednalo se spíše o texty blížící se esoterice; např.: Restall, Solari (2011) či Aveni (2009).

Dalším důvodem bylo to, že premisa, že spolu souvisí KNF a fenomén 2012 se již během studia literatury ukázala jako neudržitelná. Možnost, že mezi nimi existuje spojitost, je nasnadě, existuje jistě i zde princip adekvátnosti (Petrušek 1990: 107). Prokázat však tuto souvislost antropologickými ani sociologickými metodami nelze.

Navíc se při studiu ukázala ještě další, mnohem závažnější věc, kterou je nedostatek (či spíše neexistence) literatury o neprofesionálním filmu či on-line videích. Výjimku, i když tematicky vzdálenou tvoří Burgess, Green (2009) a jejich studie o YouTube.

Aby tedy bylo možné v případném následujícího výzkumu fenoménu 2012 a neprofesionálního filmu na čem stavět, rozhodl jsem se toto neprobádané pole sám prozkoumat a již získané vědomosti z terénu jsem využil, abych se pokusil nastínit teoretický a metodologický rámec pro studium KNF na internetu.

3. VÝZKUMNÁ ČÁST

3.1.

Design explorační studie

V této části budu vycházet částečně již z toho, co bylo napsáno výše a obecně o předmětu výzkumu, terénu a výzkumníkovi.

Při sběru podkladů pro výzkum a při jejich evaluaci prostřednictvím rešerší, jsem došel k závěru, že prakticky neexistuje relevantní antropologická či sociologická literatura, která by se věnovala krátkému filmu v prostředí internetu. Z připravované případové studie se tak stala studie explorační, jejímž cílem je KNF nejprve definovat prostřednictvím odborné literatury a následně ji prozkoumat a určit možná témata k dalšímu výzkumu.

Po obeznámení se s příslušnou literaturou, která se zabývala výzkumem v oblasti webu (Hine 2008; Kunstman 2004) jsem se rozhodl propojit metody sociologické spolu s etnografií a celý výzkum vystavět kolem perspektivy výzkumníka a rovněž insidera.

Jako předmět své studie jsem ponechal krátké neprofesionální sci-fi filmy na webech Vimeo, YouTube a blozích, Učinil jsem tak z důvodu toho, že sběr filmů jsem měl již uskutečněn a navíc proto, že žánr sci-fi je pouze malou výsečí z celé filmové tvorby na webu a navíc je možné jej díky snadno typickým rekvizitám a kulisám rozpoznat.

Sběr samotných filmů započal již v roce 2011, přičemž právě z 5. 1. 2011 pochází první dohledaný záznam. Oficiálně začal sběr filmů až na podzim roku 2012, kdy jsem začal připravovat výzkumný projekt v jeho původní podobě. Sběr filmů skončil dne 14. 12. 2014 spolu s posledním zaznamenaným sci-fi filmem. Původně jsem měl v úmyslu prodloužit sběr až do data 21. 12. 2014, avšak v tomto týdnu se na mnou sledovaných blozích neobjevil žádný další film.

Filmy jsem sbíral na webu, tedy v kyberprostoru, respektive v jeho drobné výseči ohraničené servery Vimeo a Youtube a blogy Short of the Week (35), One Small Window (36) a FilmShortage (37). Sběr filmů probíhal při četbě a prohlížení novinek z těchto blogů a také při prohlížení kolonky MyFeed na mém profilu na Vimeo, kde mám automaticky nastaven odběr kanálu zaměstnanců Vimey nazvaný Vimeo Staff Picks (dále jen VSP) (38). Sběr filmů tak probíhal pouze prostřednictvím výše zmíněných blogů a kanálu VSP. Probíhal právě zde, jelikož tyto zdroje jsem byl zvyklý pročítat

ještě dříve, než začal vznikat projekt této studie. Filmy do svého výzkumu jsem sbíral pouze z těchto zdrojů. Nikdy jsem žádný blog cíleně neprohledával pro přítomnost sci-fi krátkých filmů a ani jsem nevyužil fulltextové vyhledávání na Vimeo či YouTube a ani na jiném internetovém vyhledávači, abych tak výzkumný soubor obohatil.

Je velmi pravděpodobné, že do mého výzkumného souboru se nedostaly všechny sci-fi filmy, které byly od roku 2011 do konce roku 2014 sdíleny na blozích. Tak jak jsem přirozeně užíval tyto blogy, což je i na výjimky téměř denně, přidával jsem do diváckého deníku záznamy o jejich zhlédnutí. Filmy jsem pak nikdy zpětně nedohledával, zvláště ne ve chvíli, když už jsem začal projektovat výzkum a chtěl jsem se v něm odvolávat na etnografický přístup Adi Kunstman.

Záznamy o sebraných filmech jsem si vedl pomocí diváckého deníku (viz Přílohy), s jehož vedením jsem začal z osobních důvodů již více než rok před psaním projektu filmu. Záznamy měly do roku 2013, kdy jsem si zaregistroval projekt této práce k řešení, podobu několika textových souborů. V nové aktuální podobě se jedná o jednu až dvě normostrany dlouhé záznamy, které obsahují kromě zápisu děje a zběžného obsahového rozboru, název filmu, údaje o režisérovi, scénáristovi a produkci. Každý záznam obsahuje také data, kdy byl film nalezen na blogu či VSP, URL adresu takového umístění, datum sdílení filmu na blogu či VSP, URL adresu jeho autorizovaného umístění na serveru (a to zpravidla na Vimeo či YouTube) a datum jeho publikování na takovém serveru.

V případě let 2011 a 2012, kde záznamy o některých zhlédnutých filmech byly neúplné, jsem tyto záznamy dohledal pomocí svého profilu na Vimeo a to pomocí funkcí MyLikes a Watch Later, které umožňují vytvářet seznam oblíbených videí a videí k pozdějšímu zhlédnutí. Obě tyto funkce zobrazují datum pořízení záznamu, a tak bylo možné dohledat, kdy jsem tyto filmy poprvé zhlédl.

Dodávám, že jsem nevyužil a ani nemohl využít pomoci služeb serveru YouTube, na kterém jsem měl rovněž uživatelský profil. Ten mi však propadl, když YouTube přecházel pouze na dostupnost jejich služeb pomocí účtu Google. Domnívám se však, že to však nezpůsobilo u výzkumného souboru žádné vážné vychýlení, jelikož z deníkových zápisů z dřívějších let 2011 a 2010 jsem žádné záznamy o filmu z YouTube neměl a údaje k třem filmům, jež jsem později objevil skrze blogy jsem měl bezpečně zaznamenané v deníku. Dnes již disponuji novým účtem Google, ale na mém profilu se žádný krátký film nenachází.

Filmy byly do výzkumného souboru přijímány na základě toho, zda splňovaly mé vymezení KNF, které se nachází výše.

Explorační studie má dvě části, kvantitativní a kvalitativní. Cílem kvantitativní části bylo utřídit do popisné statistiky filmy obsažené v diváckém deníku. Dalším cílem pak bylo provést tematickou analýzu filmů z výzkumného souboru a tato témata kvantifikovat. Rovněž bylo cílem kvantitativní části zjistit a uceleně prezentovat některé důležité charakteristiky filmů (např.: počet zhlédnutí či komentářů) ze souboru pro jejich další možný výzkum.

Kvantifikovaná témata pak poslouží jako podklad pro výběr filmů do následujících případových studií, jež jsou součástí kvalitativní části studie.

Cílem kvalitativní části výzkumu pak je interpretovat dva KNF vybrané na základě jejich tematiky. Filmy budou v případových studiích interpretovány a analyzovány nejen na základě tematické analýzy, ale také prostřednictvím koncepcí a teorií, které folkloristika se uplatňuje na výzkum současných pověstí.

3.2.

Úskalí výzkumu

V této podkapitole se zaměřím na úskalí a rizika, která se pojí s takovým designem výzkumu a interpretací, kterou jsem si pro svoji studii zvolil. Mnoho potenciálních problémů již bylo uvedeno v předchozích kapitolách, jako například otázka neprofesionality. Zde nejprve budu hovořit o dalších dosud nerozebíraných. Začnu od těch nejjobecnějších úskalí, která se váží k výzkumu na poli internetu jako takovém, a od nich budu dále postupovat ke specifickým dílčím problémům.

Prvním nápadným úskalím výzkumu v prostředí internetu vůbec, je jeho již zmiňované omezené rozšíření. I když si žádný kvalitativní výzkum neklade za cíl globální zobecnění, je stále nutné mít na paměti, že výzkum internetu je pouze výzkumem omezené části sociálního světa a omezeného počtu lidí. Jde o to, že mezi lidmi je přístup k internetu a k novým technologiím nerovnoměrně rozdělen (Van Dijk: 180-181), přičemž největší dostupnost k internetu je v demokratických zemích a v regionech euroamerického typ (Šipöczová 2012: 162).

Dalším z úskalí výzkumu je otázka etiky, tak jak ji popisuje Hine (2008: 261) v případě výzkumu, který v roce 2000 prováděla Baym v internetové komunitě fanoušků soap oper (ibid.: 258). Nejdříve pro ni představovala komunita součást jejích koníčků,

ale po tom, co ji začala studovat jako etnografka, považovala za nutné oznámit komunitě změnu svého statutu a upozornit je, že jsou pozorováni (ibid.: 261).

I když jsem se ocitl během svého výzkumu v podstatě ve stejné situaci, je takové řešení téměř neproveditelné. Jiné členy fóra je rozhodně jednodušší upozornit, než kontaktovat všechny členy takové stránky, jako je Vimeo. Bylo by totiž ve své podstatě mylnou představou domnívat se, že stačí informovat pouze autory daných videí nebo blogery. V případě, že jsem jako výzkumník také součástí „terénu“ nezkoumám pouze konkrétních 43 autorů filmů. Mé poznání pomáhá formovat každodenní přítomnost na Vimeo nebo oněch blozích, jelikož jakoukoliv zkušenost z chvil volného času mohu uplatnit při psaní. A v případě, že přistoupím na stránku, kde video komentovalo cca tisíc lidí. Jejich činnost se tím stane součástí výzkumu v momentě, jak na komentáře pohlédnu. Stejně tak by nedávalo smysl při pouhém prohlížení videí informovat jejich autory, oni svůj film dali do zcela veřejného prostoru ke zhlédnutí, kde je může vidět každý, kdo má přístup k internetovému připojení. Je to dle mého názoru podobné, jako informovat autora komerčního filmu. Pochopitelně situace by se změnila, kdybych chtěl ve výzkumu citovat či parafrázovat úryvky naší soukromé komunikace (Vimeo rovněž umožňuje druhým uživatelům posílat textové zprávy).

Podobně by tomu mohlo být také v případě, kdy by byly výzkumu pomoci textové či obsahové analýzy podrobeny komentáře uživatelů pod videi. V takovém případě by bylo již velice na zvážení výzkumníka, jestli a jak takové komentáře citovat. Některé komentáře mohou mít expresivní charakter a neopatrně volená slova, by pak na jedince, který by je v diskusi použil, mohla ještě dlouho skrze monografii vrhat špatné světlo. Totéž se týká i komentářů takového rázu, jejichž zveřejnění by mohlo vystavit uživatele trestnímu stíhání. Navíc, jak jsem zde v argumentaci dokazoval, lidé podobnými komentáři vyjednávají svoji identitu či významy některých sociálních jevů. A proto, že pověsti stejně jako KNF mají pro některé diváky existenciální význam, mohlo by se v komentářích objevit i něco výrazně niterného, co může být řečeno v postliminálním rozpoložení po zhlédnutí videa, avšak do veřejného prostoru běžně nepatří. Osobně se domnívám, že to, co je ve veřejném prostoru, smí být použito jako informace a stejně tak i citováno, avšak vždy má důležitou úlohu výzkumníkova empatie.

Dalším rizikem, se kterým je na internetu občas těžké kvůli etice bojovat, je proměnlivá povaha internetu a aspirace samotných autorů. V tabulkách, které jsou v externí příloze ke studii připojeny, se několikrát objevuje otazník, například u filmu s

názvem *Entangled*. K němu jsem měl v deníku velice dobrý záznam s výjimkou jeho délky a počtu zhlédnutí. Nepamatuji si přesný sled událostí, ale cca po týdnu autor označil film jako privátní (nemožnost přistoupit na stránku s videem bez znalosti URL adresy a hesla) a zpřístupnil jej pouze na kanálu festivalu, na kterém film soutěžil (39). Z tohoto umístění bylo možné zjistit pouze počet komentářů, ostatní údaje byly skryty a přehrávání filmu blokováno nutností hesla.

Takovým situacím se dá jistě čelit stažením takového filmu. To je ale eticky korektní pouze v případě, kdy autor stahování svého filmu povolí. U všech filmů z výzkumného souboru, kde bylo stahování dovoleno, jsem si kopii pořídil. V případě *Entangled by* se ale jednalo o porušení autorských práv.

Před docela zajímavý problém mě postavilo i psaní deníkového záznamu filmu *The Dark Side of the Earth*. Dlouhou dobu jsem se pokoušel z údajů o filmu zjistit a zapsat, z jaké je země, tak jak to vyžadují i citační normy. Tam, kde takový údaj o filmu chyběl, jsem se pokoušel ho dohledat jinak, např.: podle domovské země či působiště autora, pokud je uváděl ve svém profilu na Vimeu, nebo podle adresy školy, pod jejíž záštitou (produkcí byl film natočen). Čím více jsem se snažil toto zázemí vypátrat, tím častěji jsem narážel na obtíže. Až v závěru jsem poznal, že je u některých filmů možné pouze hádat. Zajímavý příklad tvoří právě výše jmenovaný film, který je natočen v anglickém znění, opatřen titulky v osmi jazycích, a jeho autorem je srbský filmař Acím Vasič, který studoval a nyní působí v Paříži ve Francii (40). Právě zde je vidět ono vyvázání kultury z geografických kategorií a z rukou národního státu. Vyniká zde hybridní povaha textů a obrazů na internetu a neuchopitelnost jejich proudění Appadurai (1996: *passim*)

Poslední úskalí výzkumu plyne ze způsobu, jakým jsem filmy vybíral, tedy právě podle čtenářského deníku. Hrozí zde velké zkreslení způsobené tím, že v době před vznikem projektu jsem na stránky mohl přistupovat méně často, nebo jsem mohl být laxnější ve vedení svého deníku. Naopak poté, co jsem začal pracovat na projektu, mohl jsem, byť možná nevědomky blogy kontrolovat častěji v očekávání dalšího sci-fi filmu, který mohl potvrdit či vyvrátit moje domněnky a poškodit tak mé cíle.

3.3.

Kvantitativní část

V kvantitativní části, jejíž cílem bylo připravit věcnou oporu pro výběr filmů pro rozbor v případových studiích, jsem podrobil analýze celkem 43 krátkých neprofesionálních filmů, tedy celý výzkumný soubor. Základními údaji, které jsem chtěl o výzkumném souboru vědět bylo datum nalezení filmů, datum jejich uploadu (publikace na server) a datum jejich sdílení na blogu.

Dále jsem zjišťoval, kolik filmů bylo publikováno na Vimeo a YouTube. 40 KNF bylo umístěno na Vimeo a jen tři na YouTube. To může svědčit ve prospěch již několikrát zmiňovaného vytváření jakéhosi kánonu na blozích. Blogeri možná předpokládají možnost, že na Vimeo, které je více zaměřené na kvalitativní stránku věci a osobní profily, čekají jak kvalitnější (teď i z estetického hlediska) filmy, tak i zpětnou vazbu na svůj blog od autorů filmu, která by jim pomohla přilákat další čtenáře.

Další charakteristikou, která mě zajímala, byl pak subžánr KNF. Jako kódy jsem zvolil postupně „dystopie“, „apokalypsa“, „post-apo“, „konspirace“ či „nelze zařadit“ (viz Přílohy). Práci s těmito charakteristikami jsem však ponechal pouze jako podpůrnou, zvláště pro informaci, co daný film popisuje. Nejen, že se mnoho filmů nedalo do kategorií jednoznačně zařadit, jelikož v sobě mísily prvky několika subžánrů, ale některé bylo nutno označit jako „nelze zařadit“. Tento rozbor jsem opustil jednak důvodu, že takováto snaha o kategorizaci by můj výzkum pouze vzdalovala žitému světu, a odporovala by tak úloze, jakou jsem si jako výzkumník vytyčil, a která mimo jiné zahrnuje rozlišování takových kategorií (na základě své zkušenostní výbavy) stejně jako postřehnutí jemných nuancí, které může statistika odtržená od náhledu etnografie postrádat.

Navíc v takové situaci by mohlo následovat kritika tematického rozboru, který by mohl snadno pod vlivem kategorizace do subžánrů tíhnout k interpretacím, které jsou doslova a priori dány, tedy například, že filmy apokalyptické mají jako téma konec světa atp.

A právě při tematické analýze jsem se při stanovování jednotlivých kódů snažil dívat dále za žánrovou kolonku a spíše jsem se snažil hledat témata, která by mohla být ve filmech přítomna na symbolické rovině. Toto rozhodování zcela nepochybně ovlivnily informace, které jsem získal při studiu teorie, ale rovněž i komentáře uživatelů pod jednotlivými videi.

Celkem jsem použil 39 tematických kódů (viz Přílohy), přičemž jejich počet s opakovanými zhlédnutími zkoumaných filmů rostl. Mezi kódy se nacházejí dvě pomocné kategorie – jsou 1) Město / civilizace; 2) Divočina / příroda. Tyto kategorie byly přidány až jako poslední, potom, co jsem si všiml souvislostí mezi několika post-apokalyptickými snímky, které zobrazovali téma „dospívání“ a zároveň i „skryté nebezpečí“. A právě téma skrytého nebezpečí se objevovalo rovněž u filmů s kódem „město / civilizace“. Ne náhodou, se jednalo o dystopie. A právě toto uvažování na kódy mě přivedlo k výběru filmů pro případové studie, ke kterému se dostanu později.

Posledními charakteristikami, které jsem u KNF zjišťoval pak byl počet zhlédnutí a počet komentářů – obojí samozřejmě na autorizovaném umístění filmu. I když velký počet zhlédnutí nemusí nic napovídat o kvalitě videa či jeho informační hustotě, předpokládal jsem, podle zde diskutovaného principu adekvátnosti, že videa, která budou mít největší počet zhlédnutí budou také těmi pro diváky nejvýznamnějšími nebo na straně druhé, je diváci mohli vyhledat pro zcela opačný extrém, a pak by smysl takového videa byl pouze v tom, že by jej diváci vyhledávali pouze z důvodu vyjednání věcí v něm zobrazených na pravou míru. Zcela nutné je upozornit, že počet zhlédnutí může být způsoben i vizuálními kvalitami takového filmu.

Na základě výše uvedené tematické analýzy a níž plynoucí kvantifikace témat jsem se rozhodl vybrat dva filmy jako zástupce mého vzorku do ilustračních studií. Jedná se o dystopický film *Sight* a post-apokalyptický snímek *Magpie*.

Filmy jsem vybral, kromě přítomných témat, ještě na základě tří kritérií. Prvním z nich byla snaha dostat do případových studií zástupce obou nejvíce v souboru zastoupených subžánrů tedy apokalyptického / post-apo a dystopii; nejméně zastoupený subžánr filmů konspiračních zde ponechávám stranou, stejně tak jako filmy nezařazené.

Druhým kritériem byl pak počet shlédnutí u těchto filmů byl pak počet jejich shlédnutí. KNF *Sight* je dystopii se největším počtem shlédnutí (2 700 000) a KNF s největším počtem shlédnutí s výzkumného souboru vůbec. KNF *Magpie* který má 154 000 shlédnutí, je nejvirálnějším zástupcem skupiny filmů jejichž hlavním tématem je dospívání, a o kterém budu blíže hovořit v dalším odstavci.

Třetím kritériem byl pak můj vlastní výzkumnický úsudek a vědomí, že tyto dva filmy budou díky své informační hustotě nejlépe ilustrovat tematickou pestrost KNF a možnosti jak na KNF nahlížet. *Sight* jsem zvolil jako reprezentanta všech dystopií, které reflektují rizika, jež vycházejí z rozšiřování nových technologií a jejich neustálého přibližování člověku, jak co do uživatelského rozhraní (koncept kyborga), tak do oblasti

jejich užití jakým je právě intimita. Zároveň jsem Sight zvolil, pro jeho strukturu vyprávění, a tudíž abych na něm ilustroval podobnost současných pověstí a KNF

Magpie pak je součástí skupiny filmů, které se odehrávají v post-apokalyptické budoucnosti a jejichž tématem je dospívání. Jedná se o filmy I Love Sarah Jane, Tribe, Serene Valley a Magpie. K těmto filmům řadím i snímek Prospect, který sice není snímkem post-apokalyptických, ale svoji motivikou se výše jmenovaným snímků podobá. Z pěti jmenovaných snímků se čtyři z nich odehrávají v přírodě či v divočině; jedinou výjimkou je I Love Sarah Jane, který se odehrává na opuštěném předměstí. Do případových studií jsem zvolil prostřednictvím Magpie skupinu těchto filmů zvláště proto, že mě tyto snímky upoutali svoji téměř stejnou motivikou, tematikou i výstavbou příběhu, žádné dva jiné filmy si nejsou tak podobné jako těchto pět, jak mimo jiné ukáží v příslušné případové studii.

3.4.

Kvalitativní část – Případové studie

V obou případových studiích jsou podrobována analýze a sociologické reflexi témata v nich obsažená. Případové studie odkazují rovněž i na děj a rekvizity, jež jsou ve filmech vyobrazeny. Z toho důvodu jsou přímo v příloze práce zařazeny synopse těch nejdůležitějších zde citovaných filmů. Tyto synopse jsou shodné se záznamy z diváckého deníku výzkumníka, v některých případech jsou kráceny.

3.4.1.

Případová studie KNF Sight

U izraelského studentského filmu Sight z roku 2012 se nejprve budu věnovat těm tématům, která vyplynula z kvantitativní analýzy výzkumného souboru. Následně se na něm pokusím ilustrovat podobnost mezi KNF a současnými pověstmi.

Avšak ještě před tím, než začnu rozebírat jednotlivá témata, zastavím se u původu tohoto snímku, jelikož obsahuje dva zajímavé aspekty, které se spolu doplňují. Původem se jedná o absolventský film, který pro Bezalel Academy of Arts v Jeruzalémně natočili studenti Eran May-raz a Daniel Lazov roce 2012.

Přes skutečnost, že film je od izraelských autorů, zahráný izraelskými herci je v originálním znění natočen v anglickém jazyce. V tom spatřuji nejen potvrzení toho, že

angličtina je opravdu univerzálním jazykem webu a její vliv i přes to, že největší podíl uživatelů webu nemají anglicko-jazyční mluvčí, stále neklesá, jak se domnívají někteří autoři (Burgess, Green 2009: 84-85). Zároveň v tom spatřuji další důkaz platnosti principu adekvátnosti, o kterém jsem hovořil v souvislosti s blogery. Ti se snaží nalákat na svůj blog co největší podíl čtenářů. Jelikož prostředí webu je k dispozici drtivě většině uživatelů bez ohledu na jejich kulturní či jazykové zázemí, pak se dá předpokládat, že jediným omezením, kterého se blogeři musí opravdu obávat ve snaze oslovit čtenáře je zájem či nezájem o KNF; jinak ale své potenciální čtenáře loví kompletně v celých vodách prostoru internetu. Domnívám se tedy, že podobně tomu bude i v případě filmařů. Ti, pokud chtějí, aby se jejich film stal co nejvíce virálním, budou se snažit oslovit co nejširší publikum a právě jedním ze základních kroků k tomuto cíli může být natočení KNF v anglickém jazyce, nebo pořízení anglických titulků. Kromě filmu *Sight* je v anglickém znění natočen i německý *Unbinilium* a švédský *Memorize*. Ve výzkumném souboru není jediný film, který by neměl alespoň anglické titulky. Jedinou výjimku tvoří norský film *Kosmonauta*, ve kterém klasický dialog nenajdeme, jen nahrávku v ruštině. Ale i tento film je na Vimeu doprovázen anglickým popisem.

Druhým aspektem pak je, aniž bych se zde chtěl dlouze rozepisovat o kulturním imperialismu či jeho kritice (Thompson 2004: 137-138), že právě vůči očekávané hegemonii USA a to jak na poli informačních technologií (Pavliček 2004: 41), tak i filmové produkce (Thompson 2004: 134), se nejsledovanějším filmem stal film izraelský. Pochopitelně, že na základě jediného případu není možné vyvozovat obecné závěry. Avšak tento aspekt minimálně stojí za pozornost i vzhledem k tomu, jaký ohlas tento snímek vyvolal i mimo kruhy autorů KNF. Otázky spojené s výše popsáním by mohly být rovněž námětem budoucího výzkumu.

Tento film je v první řadě zástupcem všech ostatních KNF z výzkumného souboru, ve kterých se objevuje téma techniky a člověka. Konkrétně zde v tomto filmu vidíme jedince, kteří jsou „vylepšení“ pomocí technologie, která jim umožňuje užívat virtuální uživatelské rozhraní. Člověka, který takto užívá technologie, známe pod pojmem kyborg (angl. cyborg). Tento pojem nejvíce zpopularizovala americká feministická akademička Donna Haraway (2000). Jak je z textu patrné Haraway používá tento koncept hlavně jako jistou alegorii, aby ukázala na omyly západních (nejen) sociálních věd, které jsou hlavně spojeny s přísnou kategorizací a purifikací, kvůli kterým ale z jejich diskursů unikají jisté výzkumné problémy. Pomocí konceptu se snaží

vyjádřit mnohočetnou a hybridní povahu nás i našich těl, ale i světa kolem nás (Haraway 2000: *passim*; srov. Latour 2003: 13). Kromě tohoto alegorického aspektu konceptu, upozornila i na charakteristiky kyborgů, které jsou materiálního, respektive hmatatelného rázu. Poukázala zejména na nárůst úprav lidského těla v medicíně (ibid.: 292), ale také na zmenšování technologií a jejich přenosnost (ibid.: 294), ze které plyne jejich přibližování lidskému tělu.

A právě téma technologie a jejich přiblížení lidskému tělu vyvolalo v tomto filmu největší ohlas. V jistých diskurzech (41) se objevilo spojení mezi čóčkami Sight a skutečným produktem Google Glass od stejnojmenné mezinárodní firmy. Tento produkt má uživatelům přinést velice podobnou zkušenost jako čóčky ve filmu. O filmu psaly některé prestižní deníky publikující on-line takto: „Krátký film zavádí Google Glasses k jejich logickému hrůzostrašnému konci“ (42), „Krásný krátký film ukazuje děsivou budoucnost plnou přístrojů podobných Google Glass“ (43), nebo podobný článek v magazínu Forbes (44). Na webu se začaly objevovat neautorizované kopie filmu, například na YouTube, kde je video uvedeno čínsky slovy: „Google Glass. Budoucnost bude přesně taková“ (45). Pod videem se rovněž objevilo mnoho komentářů uživatelů, kteří dávají najevo své znepokojení a strach z takové budoucnosti. Ke Google Glass se rovněž vyjádřil i filosof Naom Chomsky, který je označil za orwelovské a pro lidi potenciálně škodlivé (46). Na tomto místě je třeba dodat, že KNF obou autorů se ukázal být v celku prorockým, když v dubnu ohlásila společnost Google plán zabudovat mikroskopické kamery do kontaktních čóček (47).

K možnému výkladu a vysvětlení dění okolo KNF Sight se dostaneme níže. Nyní si ještě popíšeme další problém, na který může existence kyborgů poukazovat. V 90. letech 20. století se zformovala mezi některými lidmi idea či víra, že spásou pro svět jsou moderní technologie a umělá inteligence. Tento filozoficko-náboženský směr se nazývá transhumanismus (Kostičová 2014: 102). Jeho zastánci doufají v dosažení stavu zvaného singularita. Pojem singularita označuje stav, kdy se inteligence a kognitivní schopnosti počítačů vyrovnají lidským a tak zmizí rozdíl mezi člověkem a počítačem. Díky tomu se pak všechny entity propojí do jednoho kolektivního vědomí. A právě navození stavu singularity bude předcházet fáze vzniku kyborgů (ibid.: 103). Podobný stav společnosti je představen v KNF True Skin, ve kterém se ocitáme ve světě přesně takovém, o jakém hovoří Donna Haraway – smazávají se v něm rozdíly mezi identitou jednotlivých osob, jejich genderem a také mezi člověkem a strojem. Film ale také

ukazuje, že lidé, kteří odmítají užívat kybernetické implantáty, se dostanou na samý okraj společnosti a budou vystaveni strádání a diskriminaci (srov. Kosticová 2014: 104).

To nás přivádí k jevu, který jsem zmiňoval již v části věnované úskalím výzkumu, a kterým je tzv. digitální propast (angl. digital divide) (Pavlíček 2004: 41). Lze očekávat, že toto rozdělení způsobené nerovnoměrným přístupem k technologiím, tak i jistým zpožděním v jejich uvádění do praxe, se bude nadále zvětšovat (van Dijk: 2006: 181). Pokud by se tedy naplnila budoucnost, tak jak je zobrazovaná ve filmu *True Skin* a dalších, vznikla by tím zcela nová forma diskriminace a xenofobie, což je zcela v rozporu s tím, že příchod každé nové technologie je spojen s očekáváním emancipace (Macek 2009: nestránkováno), které mimo jiné vyplývá i implicitně i z textu Haraway (2000), jelikož právě koncept kyborga ji umožnil kritiku postavení ženy v současném kapitalismu a kritiku hegemonie západní vědy. V takovém případě by pak citát A. Appaduráie o tom, že „imaginovaná komunita jednoho člověka je politickým vězením druhého“ (Appadurai 1996: 32) **(48)**, získal ve světě, kdy obrazy a informace by proudili na úrovni singularity, zcela nový význam.

Podle jiného KNF Status není nastolení singularity otázkou příliš vzdálené budoucnosti. Jedná se o film z roku 2011, datum jeho přípravy však musí být ještě starší (srov. Jarvie 1978: 392-393). Film předpovídá nastolení singularity pomocí všezahrnující sociální sítě (SNS) v roce 2018.

Druhým důležitým tématem snímku *Sight* je intimita a mimo jiné také to, jakým způsobem je v současnosti ovlivněna technikou. Základní situací filmu je však scéna rande mladého muže (Patrick) a ženy (Daphné). Přičemž Patrick je během schůzky velice nejistý, neví, jakým způsobem komunikovat s na první pohled sebevědomou Daphné.

Pro interpretaci této scény si vypůjčím názory, které nám poskytuje filosof Gilles Lipovetsky (2007). V oblasti intimity došlo a stále dochází k proměně rolí žen a mužů (ibid.: 14-15). Ve stručnosti řečeno, dříve bylo zvykem zmocnit se ženy násilím. Avšak s dvorskou etikou se podobné taktiky staly zapovězenými a z tohoto důvodu vzniklo svádění. Nejdříve spočívalo v opěvování ženy a případných slibech sňatku. Po druhé světové válce a v 60. letech však došlo posílení emancipace žen a k uvolnění sexuálních poměrů, proto již balamucení ženy sňatkem pozbylo smyslu a na scénu se dostalo hravé svádění, jehož důležitým prvkem je humor. Navíc se ženy stávali stále více aktivními v procesu svádění (ibid.: 55-63). A právě muže postaveného před podobnou situací zobrazuje Patrick – jedná se o dnešního „něžného muže“, který je v

roli svůdce nejistý. Počáteční pokusy zaujmout Daphné šarmem či tak potřebným humorem nezabírají. Důvodem může jistě být i to, že Patrick působí dojmem poměrně asociálního muže uzavřeného ve světě virtuální reality. Avšak Lipovetsky zastává názor, že přesně tento „něžný muž“ je prototypem, který je v mediálních i jiných diskurzech propagován. To ale vede k rozporu, ve kterém se muž ocitá se svojí tradiční rolí aktivního svůdce (ibid.: 63).

Svádění je hra (ibid.: 58; srov. Baudrillard 1996: 186), ale právě tuto hru hraje Patrick z našeho pohledu nepoctivě, aplikace Wingman mu oproti Daphné poskytuje výhodu. Celé rande nakonec vyústí v to, že když je Patrick odmítnut, nabourá se do Sightu Daphné a ovládne jí. Podobné jednání, stejně tak jako sexuální násilí je právě projevem slabosti a nejistoty (Giddens 2012). V tomto případě se nejedná o násilí fyzické, i když slouží ke stejnému účelu. Patrick je programátorem a vývojářem u firmy Sight Systems a tak Daphné ovládne ne za pomoci fyzické síly, ale spíše inteligence a umu. A právě to je zcela nový prvek (i když zde dovedený ad absurdum) v proměně sexuálních vztahů, který přináší současné technologie a sociální sítě.

Patrick se v jednom momentu dozví od Daphné, že je vegetariánka. To jej zaskočí a podiví se, že tuto informaci neuvedla na svém profilu na sociální síti (SNS) Sight, na což mu Daphné odvětlí, že na profilu o sobě všechny informace nezveřejňuje. Taková situace je v dnešní době zcela reálná právě díky sociálním sítím jako je Facebook či Twitter. Výhodu, jakou poskytuje aplikace Wingman v oblasti informací, může snadno získat každý prohlídkou profilu protějšku na sociální síti za předpokladu, že na něj má přístup. Samozřejmě, že tyto informace často zpřístupňují na svých profilech uživatelé a uživatelky dobrovolně, právě za účelem seznámení.

Seznamování se stále více přesouvá na internet a stává se tak méně osobním. Když v lednu roku 2013 vyšla aplikace Bang With Friends, která propojuje svoji funkci s facebookovým profilem, vyvolala kontroverzní reakce (49) i nadšení. Účelem aplikace bylo dávat dohromady sexuální partnery mezi přáteli na facebooku – stačilo označit potenciálního partnera a když ten udělal totéž, aplikace jim ohlásila shodu. Autor tohoto článku na prestižním webovém magazínu Fast Co.Design hovoří o příchodu nové sexuální revoluce na Facebooku, kdy nalezení svého protějšku je „(...) tak snadné jako prohlížení zboží ve výloze (...)“ (Wilson 2013; upravil a přeložil M.K.) (50). Na podobném principu funguje i Aplikace Tinder, kdy uživatel smartphonu či tabletu může prohlížet fotky mužů či žen jako v katalogu a prostým pohybem prstu doleva nebo doprava je třídit a vyřazovat (Pernica 2012) (51).

Lipovetsky (2007) dále uvádí, že muži často sní o tom, stát se sběrateli – sběrateli žen, které svedli (srov. Giddens 2012: 75-96). A právě Patrick také představuje jistého sběratele, o čemž svědčí i jeho virtuální stěna slávy. Jenže takový sexuální sběratel je již mechanickým svědcem - fetišistou. V jeho podání je svádění pouze vyprázdněnou ceremonií. Stává se ve své podstatě perverzním (Baudrillard 1996: 144-146).

A právě tato perverzní role nás přivádí k výkladu KNF Sight jako současné pověsti. Domnívám se, že Patrick v tomto snímku zastává stejnou úlohu, jakou zastávají sexuální a jiní devianti v současných pověstech. Zde je na místě přirovnat děj filmu Sight k ději pověsti typu „Smrt spolubydlící“, kterou Janeček (2006) uvedl pod názvem Rozsvěcet se nevyplácí (ibid.: 18) (52). Jedná se o mezinárodně velmi rozšířenou pověst poprvé popsanou v 60. letech v USA. Hlavní protagonistou je žena, která vyvázne ze setkání s agresorem - mužem. Tento muž je jakýmsi vraždícím deviantem, který však po celou dobu zůstává neviděný a anonymní a to jak pro hlavní hrdinku, tak i pro diváka. O jeho přítomnosti se tak oba dozvědí až na samotném konci příběhu, kdy se objeví jeho pointa (ibid.: 21-22). To je jasným příkladem eliptické zápletky, kterou jsem popisoval výše jako jednu z hlavních charakteristik současných pověstí.

Sight by tak mohl být parafrází této pověsti, kdy pointa leží rovněž na samém konci příběhu. Patrick je zde oním deviantem, i když jej divák vidí od prvního záběru, avšak jeho pravá povaha a úmysly se vyjeví až v závěru. I přes výmluvnost posledního záběru je však divákovi zatajeno, jaký osud pak Daphné potkal. A právě otevřený konec zvyšuje emocionální dopad na diváka a tím posilují katarzi, kterou na konci zažívá. Katarze však nepřichází okamžitě; otevřený konec nutí diváky k uvolnění napětí svými komentáři, kterými se snaží viděné zlehčovat (Panczová 2013: 152) nebo pouze vyjednávat jeho jednotlivé významy, jelikož i pouhé sdílení úzkosti s druhými pomocí komunikace (verbální či virtuální) pomáhá mírnit její účinky (Kapferer: 1992: 47). O tom, že v případě filmu Sight, je co vyjednávat, svědčí i velké množství komentářů u originálního videa (celkem 917), tak i například u umístění neautorizovaných (celkem 190); viz odkaz výše.

Když hovoříme o napětí v pověsti a KNF, považuji za nutné zmínit i prvek humoru. V KNF Sight je humor patrný na více místech s výjimkou konce. Patrick hrající virtuální hru a ležící při tom na břicho, působí podle mého názoru komicky, stejně tak jako jeho neohrabané vedení rozhovoru s Daphné a pokusy o vlastní žerty. Humorně může působit i hláška aplikace Wingman, když sdělí Patrickovi, že Daphné již

zkonzumovala dostatečné množství alkoholu. Humor je rovněž zdrojem jistého napětí, které je následně uvolněno – na stejném principu funguje vyprávění anekdot. Lidé či věci, které překročí jisté kategorie mohou působit jak děsivě, tak i směšně (Panczová 2013: 150). Když něčí jednání neodpovídá sociálním kategoriím a normám, je považováno za odporné či komické. „(...) znečištění je jako obrácená forma humoru (...) struktura jeho symbolismu používá srovnání a dvojí význam, stejně jako struktura anekdoty“ (Douglas 1966: 122; upravil a přeložil M.K.) (53).

Dalším zdrojem napětí ve snímku *Sight* může být skutečnost, že kyborgové mohou nahánět hrůzu, jelikož se, zcela ve shodě s tím jak je popisuje Donna Haraway (2000), vymykají pevným a zaběhnutým kategoriím (Panczová 2013: 152), jsou tak ve své podstatě stále ve stádiu liminality (Douglas 1966: 96). V takovém případě by bylo možné je přirovnat k zombiím, jelikož u obou je přítomna jistá forma dehumanizace (Panczová 2013: 152) – jedná se o hybridy mezi člověkem a ne-člověkem, mezi živým a neživým. Toto je dobře vidět u *KNF Status*, který autor jeho záznamu na blogu *FilmShortage* přirovnal k filmu *Her* a seriálu se zombie tematikou *The Walking Dead* (Williamson 2014) (54); viz Přílohy. Navíc před koncem filmu vidíme dav agresivních jedinců, které mobilizuje ona všeobjímající online sociální síť *Statlink*. Jejich jednání a agrese se podobají zombiím tak, jak je zobrazuje současná populární kinematografie (Platts 2013: 550, Dendle 2007: 54).

Nápadným rozdílem mezi *KNF Sight* a současnou pověstí pak je, že v příběhu chybí postava druhé, přeživší dívky, která si přečte deviantův vzkaz. Jedná se však o rozdíl pouze zdánlivý. Tím přeživším, který může děj prožít a pak jej předat dál, je divák sám. Sám prožívá tento příběh očima pozorovatele avšak pouze na symbolické rovině, sám je od opravdového nebezpečí vzdálen. Takto přináší současná pověst i *KNF* prožitek liminality do divákova každodenního života.

Jeden z možných výkladů by tak byl, že stejně jako v případě jiných deviantů lovících své oběti ve městě, je *Sight* vyjádřením strachu ze skrytého nebezpečí (které představuje *Patrick*), které představuje anonymita městského davu (Janeček 2007: 31). V tomto případě by bylo možné parafrázovat jej spíše na anonymitu, respektive odosobněnost a možnost zkreslení identity při seznamování na sociálních sítích (SNS) či internetových seznamkách. V současných pověstech dochází velmi často k trestání jejich protagonistů za nějaké porušení obecně sdílených sociálních norem (ibid.: 72, Janeček 2012: 156). Pokud bychom se podrželi tohoto výkladu, pak touto normou mohlo být: 1) Tradiční seznamování – bez virtuálních sezonek či bez používání

smartphonů a sociálních sítí (SNS) během schůzky. 2) Tradiční pozice ženy při seznamování, kdy muž má být aktivní a sebejistý a žena spíše submisivní (Lipovetsky 2007: viz výše). 3) Využívání moderní techniky všeobecně. Samozřejmě nelze vyloučit, že si příběh bere část z každého mnou jmenovaného bodu.

Další výklad pak souvisí s tím, že mnoho současných pověstí pojednává o nějaké formě násilné odplaty. „(...) tyto příběhy jsou jen verbalizovaným a společensky akceptovaným způsobem ventilace touhy po osobní spravedlivé pomstě, kterou - ze stejného důvodu - můžeme tak často vidět třeba na filmovém plátně, avšak v naší společnosti je tabuizována“ (Janeček 2008: 34). Celou situaci by pak bylo možné považovat za symbolickou odplatu ženě, při které se Lipovetského „něžný muž“ mstí ženě za své oslabené postavení, avšak novými, sofistikovanějšími zbraněmi.

Film *Sight* rovněž může být vyjádřením dvou principů známých z folkloristiky a v případě tohoto filmu zajímavě propojených. Jedná se o Goliášův a gremliní efekt (55). Goliášův efekt je princip známý z oblasti obchodních současných pověstí a fám. Jedná se zpravidla o texty negativního rázu, které dehonestují nějakou korporaci, její značku, služby či výrobky, a jak již samotný název napovídá, zpravidla cílí na ty největší a nejznámější výrobky (Janeček 2012: 97).

Na něj nepřímo navazuje gremliní efekt. Tento princip se uplatňuje v pověstech, které varují před nebezpečími plynoucími z užívání moderních technologií. Efekt má tři základní formy: „Jedna popisuje nesprávné použití výrobku (například sušení psa či kočky v mikrovlnné troubě), druhá špatné fungování výrobku (záření z mikrovlnné trouby způsobující sterilitu), třetí pak skryté negativní efekty spojené s užíváním výrobku (mikrovlnné záření měnící strukturu jídla a činící ho jedovatým)“ (Janeček 2012: 117). Takovéto texty se objevují až ve fázi, kdy produkt začne být distribuován masově a jeho existence vejde veřejně ve známost (ibid.: 117-118). Právě v tu chvíli, když začne být výrobek dostupný, pociťují lidé nutnost jej symbolicky testovat, a tak si připravit návod pro případ možného ohrožení (Janeček 2006: 245).

Je dle mého názoru logické se domnívat, že čím je výrobek pokrokovější, tím větší narušení pro sociální normy představuje. A protože člověk touží po rigiditě (Douglas 1966: 162) a nový výrobek ještě nezapadl do obecných kategorií, je potřeba jej vyjednáváním do některé zařadit. To je mimo jiné vysvětlením, proč tyto fámy zmizí po jeho masovém rozšíření do výbav domácností a jednotlivců (Janeček 2012: 118).

V případě filmu *Sight* se domnívám, že oba dva výše popsané efekty postihly Google Glass a daly vzniknout diskursu, který se kolem tohoto výrobku rozšířil.

Goliášův efekt přesně pasuje na cíl diskursu společnost Google, tedy jeden z největších korporátních subjektů vůbec. Gremliní efekt se dle mého názoru uplatňuje i ve filmu Status, který ukazuje, kam může vést nesprávné užívání (v tomto případě nadužívání) sociálních sítí (SNS).

Pro poslední a možná nejzajímavější aspekt KNF Sight je třeba na okamžik odhlédnout od všech srovnání se současnou pověstí, o kterých jsem výše hovořil. Sight současnou pověstí být nemusí, ale může ji vytvořit.

Pokud (Až?) se masově ujme výše zmiňovaný záměr společnosti Google umístit kamery do kontaktních čoček, bude film Sight představovat právě ten moment, kdy současná pověst existovala ještě před tím, než byla převedena do slov (Dégh 2001: 401), pokud by se tedy rozšířily pověsti a fámy o možnosti napadení operačního systému čoček hackery a jejich případných následcích. Jednalo by se dle mého názoru o zcela unikátní jev, jelikož by bylo možné takovou pověst opravdu spolehlivě vystopovat k jejím počátkům.

Vraťme se ale k tomu, že KNF Sight je dílo podobné současné pověsti. Pokud přijmeme tento předpoklad, pak se celé dění okolo jeho spojení s Google Glass dá považovat za quasi-ostensi (Ellis 1989: 208), kdy si jedinec interpretuje fakta v souladu s textem pověsti; od komentářů lidí, kteří pod umístěním videa tvrdí, že si Google Glass rozhodně nekoupí a že je děsí, až po články jako je tento pojmenovaný „Lidé používající Google Glass mě děsí“ (Wilson 2013) (56).

Zároveň pokud by někdo šířil takovou fámu záměrně, nebo vymýšlel a publikoval zcela smyšlené texty jako výše jmenovaný článek, například s úmyslem společnost Google finančně poškodit snížením tržeb, jednalo by se o pseudo-ostensi (Ellis 1989: 209).

3.4.2.

Případová studie KNF Magpie

Britský film Magpie je co do svého původu téměř protikladem filmu Sight. Nikoliv ve smyslu regionálního či jazykového, ale z hlediska jeho zázemí. Zatímco film Sight byl školním filmem s relativně malým zázemím, u filmu Magpie je tomu jinak. Navíc zde opět vstupuje do diskuze otázka (ne)profesionálnosti, kterou jsem rozebíral při vymezení pojmu KNF. Nejedná se přímo o riziko výzkum, ale je dobré na toto upozornit v případě konání dalších či opakovaných výzkumů. Vzhledem k běhu času a

aspiracím autorů krátkých neprofesionálních filmů na postup do světa komerčního filmu, se stane z filmaře neprofesionálního profesionál. V případě KNF *Magpie* a jeho autora Stephen Fingletona se ve svém výzkumu ocitám dle mého názoru na samotné hraně toho, kdy je možné autora považovat za neprofesionálního či nezávislého. Jelikož je pro mě hlavním kritériem otázka původnosti a autorství, rozhodl jsem se tento film ve svém výzkumu ponechat. Možná ještě více spekulativní by bylo jeho vynětí z výzkumu – neočekávám totiž, že při sledování filmu a jeho následné interpretaci zjišťovali produkční pozadí filmu jeho diváci. Navíc jsem znal již předchozí autorovu nezávislou tvorbu, konkrétně dle mého odhadu slavný KNF s názvem *SLR* (57). O autorových aspiracích mohlo mnohé napovídat již to, že film byl uváděn na festivalech a pak i online jako prequel či „proof of concept“ (volně přeloženo „ověření konceptu“) k připravovanému celovečernímu filmu určenému k distribuci v kinech. Avšak musím poznamenat, že za dobu, po kterou se pohybuji na poli neprofesionálního filmu, jsem viděl mnoho filmů a nejen sci-fi, které byly označeny jako „proof of concept“, avšak pozornosti ze strany producentů se nedočkaly. To však není tento případ; Fingletona se ujalo studio *The Fyzz Facility*, které již pomohlo s produkcí *Magpie*. Fingleton, který je i zde v úloze scénáristy i režiséra, tak natočil a na prvních festivalových projekcích v roce 2015 uvedl sci-fi thriller *The Survivalist* (58). K názvu snímku se ještě během případové studie vrátíme.

Hlavními tématy u tohoto filmu jsou téma dospívání a změny genderových rolí. Na následujících řádcích se pokusím vyložit, jakým způsobem jsou v tomto filmu tato témata na symbolické rovině provázána.

Jak již zaznělo, film jsem vybíral jako zástupce s největším počtem zhlédnutí ze skupiny pěti velmi podobných filmů: *I Love Sarah Jane*, *Serene Valley*, *Tribe* a také *Prospect* (59). Ve všech těchto filmech představuje prvek dospívání mladá dívka věkem na sklonku puberty, pouze s výjimkou *Serene Valley* kde se jedná o dívku ještě mladší patnácti let. V případě všech filmů se jedná o post-apokalyptické snímky (s výjimkou *Prospect*; viz výše), které zobrazují lidskou civilizaci v rozvratu hodnot. Kromě snímku *I Love Sarah Jane* odehrávajícího se na zpusťšeném předměstí se všechny tyto snímky odehrávají v divočině. V těchto kulisách se pokaždé dívka ocitá v jisté mezní situaci, kdy musí prokázat, že je schopna v takovémto tvrdém světě bez pravidel, zbaveném jistot a pocitu bezpečí přežít. A právě prokázáním dovednosti přežít či ochránit svoje blízké dívka ve filmech, jak se domnívám symbolicky dospěje.

A stejně jako je tomu v mnoha kulturách, vstup do dospělosti se ani v těchto filmech neobejde bez nějakého přechodového rituálu. V těchto filmech je tím rituálem zabití člověka a prokázání jisté chladnokrevnosti; profesionality, kterou vyžaduje každodennost v podmínkách post-apokalyptického světa. Na tomto místě je třeba zmínit roli násilí. Dle mého názoru, v žádném jiném z filmů, které jsou v mém výzkumném souboru, se nevyskytuje tak brutální a explicitně zobrazené násilí. Přitom v souboru jsou KNF, které svojí povahou mnohem více odpovídají akčnímu žánru a pravděpodobně se v nich možná objevuje i více zabitých postav. Avšak v takových případech se často jedná o zabití z dálky nebo je dokonce divákovi akt samotného násilí skrytý díky práci střihu a kamery. Nikoliv však v KNF *Magpie* a ostatních popisovaných čtyřech filmech, kde je zabití provedeno obvykle zblízka a je mnohem více osobní.

Zde se dostáváme k úloze mužů v těchto filmech. Ta je obvykle dvojího charakteru. V prvním případě představuje muž ono skryté nebezpečí, které na dívku či její blízké v divočině čeká; jedná se o postavu lupiče a tuláka. Jedinou výjimkou je zde *Serene Valley* a svým způsobem i *I Love Sarah Jane*, k povaze jejichž antagonistů se ve výkladu vrátím. Toto nebezpečí nemusí být skryté fyzicky, tak jako tomu je v případě *Magpie*, ale může se jednat i o přetvářku, jako je tomu v případě *Tribe*.

Druhým typem mužů, jsou pak ti, kteří se ocitají v nějaké složité situaci či nouzi a jejich pozice je nějakým způsobem degradující. Jde o šikanovaného chlapce a otce hlavní protagonistky přeměněného v zombii v *I Love Sarah Jane*, malého osiřelého kluka ze *Serene Valley*, nerozhodného otce z filmu *Tribe* a zraněného otce ze snímku *Prospect*.

Antagonista filmu *Magpie* v sobě spojuje oba dva typy uvedených mužských postav dohromady; je agresorem, ale zároveň jej ohrožuje i jeho povaha trickstera – šibala, ke které se vrátím v závěru studie.

Velice zajímavé vysvětlení pro toto rozdělení rolí nabízí článek z oboru genderových studií autorky Briohny Doyle (2012). Ta v článku přináší koncept apokalyptické nostalgie (angl. apocalyptic nostalgia) a ilustruje jej na příkladech komerčních filmů, ve kterých spatřuje apokalyptickou tematiku. Doyle apokalyptickou nostalgii charakterizuje jako: „perverzní touhu po katastrofě, zúčtování a obnově, zejména v souvislosti s kategorií maskulinity nebo tím co 'dělá' opravdového muže“ (2012: 2; překlad M.K.) (60). Tato touha je spojena s očekáváním takové očištné katastrofy a s přípravami na její přežití. Takové jednání je symbolickým vyjádřením jedinců či skupin, kteří se ocitají v situaci jistého ohrožení společností a jejichmi normami

a jako takoví se od vlivu společnosti uchylují do ústraní (ibid.). Autorka spojuje takové tužby a aspirace s krizí heterosexuálního mužství, o které již hovořil Lipovetsky (2007) či Giddens (2012).

Právě tito muži se ocitají v jisté existenciální krizi, jelikož se proměňují jejich tradiční role na úkor žen (Lipovetsky 2007: 14-15). Zároveň si uvědomují, že jejich tradiční domény, například stoickost nebo fyzická síla, jim v současné společnosti nepřinášejí žádné výhody (Doyle 2012: 1). Proto kromě snění o samotném znovuuštění hodnot po jejich živelném rozboření během katastrofy, se tito muži uchylují v apokalyptických textech nejčastěji do divočiny, kde mohou jejich ryze mužské kvality najít své uplatnění při snaze přežít. Takové přežívání, ale není v těchto textech považováno za problematické naopak - je vyjádřením svobody, samostatnosti a nezávislosti a tudíž ideálním prostorem (ibid.: 5; srov Dendle 2007: 54).

Divočina se tak stává pro muže útočištěm – krizovou heterotopií. „Jsou to privilegovaná, posvátná nebo zakázaná místa, vyhrazená pro jedince, kteří jsou ve vztahu ke společnosti či sociálnímu kontextu, ve kterém žijí ve stavu krize. Jsou to adolescenti, menstrující ženy, těhotné ženy, atd.“ (Foucault 1967 citován in Doyle 2012: 12; překlad M.K.) **(61)**.

Hnutí či spíše filosofický směr, který se zabývá myšlenkami na apokalypsu, její přežití a romantizování světa, který nastolí, se nazývá survivalismus a jeho zastánci survivalisté (Dendle 2007: 53). A právě tak se opět dostáváme k názvu celovečerního sequelu filmu *Magpie*. A právě hlavní hrdina (a zároveň) antagonist *KNF Magpie* je rovněž tímto survivalistou, jedincem, který se již adaptoval na život v divočině a lov (lidí), a který se svobodně rozhoduje a pohybuje, ovládaný jen svými pudy. Obdobně tomu je i u muže-tuláka z filmu *Tribe*. Pokud bychom se rozhodli pojímat apokalyptické texty jako jistý typ současné mytologie či mytologie vůbec, je zcela jasné, že v případě survivalistů by se jednalo o ostensivní jednání (Ellis 1989).

Tím je do jisté míry i sdílení takových textů, které samotné považuje Doyle za heterotopii, existují však pouze v symbolické rovině (Doyle 2012: 13). Stejně tak na webových diskusních fórech survivalistů může docházet k symbolickému narušování hranic mezi realitou a fikcí (Dendle 2007: 53). Shrnuto, stejně jako může mít sdílení a interpretace současné pověsti povahu rituálu, pak pro jisté diváky je rituálem sestoupení to takového narativu, ve kterém je navíc přítomna dvojí respektive trojí liminalita. Liminální prožitek zprostředkovaný *KNF*, liminální prostředí samotné heterotopie a

bráno do důsledků, v liminálním stavu se nachází samotný divák, který bude symbolicky interpretovat, prožívat a vyjednávat KNF jako krizovou heterotopii.

Tím jsem však shrnul pouze princip, jakým je možné KNF Magpie a ostatní interpretovat z pohledu Briohny Doyle. V tomto výkladu však nesedí jedna věc, tak typická pro mnou analyzované filmy; a tou je tragický osud muže-tuláka. Zatímco oslabený muž je zachráněn a přežije (Tribe, I Love Sarah Jane, Prospect), muž, který představuje nebezpečí, umírá (s výjimkou Serene Valley) rukou dospívající dívky. Text filmu by tak bylo možné interpretovat jako prostředí mimo běžnou realitu, symbolické liminální pole, ve kterém jsou diskutovány identity dívky i muže-tuláka. Z ustavování těchto identit však vychází dívka jako kompletní dospělá schopná přežít, ale muž končí tragicky. Dívka ve filmech prokáže lepší vlastnosti k přežití v mužově doméně, v divočině. Mužova heterotopie, posvátné útočiště, které jej mělo chránit před zbytkem společnosti, respektive před moderními ženami, se pro něj stane osudným. Dívka symbolicky dospěje v moderní ženu. Přitom zbraň, kterou muže zabije, vždy dívka od někoho převezme nebo je jí zbraň přímo předána, jako v KNF Magpie. Spolu se zbraní převezme symbolicky i roli ochránce či agresora (rovněž by bylo možné hovořit o roli predátora). Žena tak symbolicky zabitím muže dobývá jeho prostor, jeho místo v sociálním životním prostředí.

Domnívám se tedy, že zde vybrané KNF jsou tak narativy, které na místo ochrany identity „tradičního“ muže a jeho rolí, mají za úkolů ustavit nové sociální role a místo ve společnosti. Nedomnívám se však, že by tyto texty měly ukazovat nějakou formu nadvlády žen, pouze ukazují vyrovnávání se rolí mužů a žen ve společnosti.

Avšak pokud budu opět interpretovat film pomocí principů ze současných pověstí, pak právě díky roli, jakou v něm hraje násilí, mohu uvažovat, že se jedná rovněž o text, který umožňuje ventilovat potlačované násilí, nahromaděné kvůli touze po pomstě (Janeček 2008: 34). Pak by bylo možné spekulovat v souvislosti s výkladem poskytnutým výše, zda se jedná pouze o odplatu proti univerzálně zavrženým činům, jako je krádež, podvod či v případě Magpie vraždy a pokus o znásilnění. Můžeme uvažovat i o výkladu, že se jedná o symbolickou emancipaci žen a jejich pomstu vůči mužům, kterým by se tak mstily za svoji dlouhou dobu marginalizovanou pozici ve společnosti. Může jít také o disciplinační násilí ze strany společnosti a jejích norem, která tak chce naznačit machistům, zde zastoupených survivalisty a tuláky, že pro ně v dnešní kultivované společnosti není místo. V neposlední řadě o odplatu jít

vůbec nemusí; jde pouze o prvek navození divákovi katarze, pomocí nejkrajnějších prostředků.

Než přistoupíme k další interpretaci, zastavím se u výjimky, kterou představuje KNF *Serene Valley*. Ten nám ukazuje velmi mladou dívku (spíše ještě dítě) na svůj věk, ale znalou přežití v divočině a zabíjení, která se stane průvodkyní ještě mladšího osiřelého chlapce. Tomu slibuje na konci cesty bezpečné útočiště, místo toho jej, ale vede do vojenského tábora, kde samozvaný tyran – jakýsi Doktor, buduje svoji armádu z mladých nalezených chlapců. Dívka se právě vedením takových chlapců Doktorovi živí.

Kromě toho, že ve filmu vidíme opět silnou dívku a mladého zranitelného chlapce, který je na ní zcela závislý (krom scény, kdy jí pomůže odrazit útok dvou banditů - muže a ženy) a vydaný jí na milost. V tomto filmu ale dle mého názoru můžeme spatřit ještě jeden projev apokalyptické nostalgie; možná dokonce i její další typ, který Doyle opominula.

Mimo to, že svět po apokalypse může nabídnout silnému muži možnost žít si svobodně, po svém a o samotě; domnívám se, že mu může rovněž nabídnout možnost, jak se za pomoci síly dostat ze své, (možná) marginalizované pozice, na pozici vůdčí. Kromě toho, že apokalypsa může učinit z muže survivalistu, může z něj udělat i despotického vládce. K této nepojmenované formě apokalyptické nostalgie učinil svým způsobem poznámku již Michel Foucault (1999), když říká, že „aby vládcové zahlédli fungování dokonalých disciplín, snili o situaci morové nákazy“ (ibid. 279). Post-apokalyptický svět stavu během morové rány odpovídá. Za první doslovně v případě neznámé zombie nákazy (*I Love Sarah Jane*) a za druhé v uplatňování principu binárního oddělení (ibid.: 280).

Vůči tomuto výkladu je zcela oprávněná námitka, že ve filmech, které zmiňuji v souvislosti se svým pojetím konceptu apokalyptické nostalgie, se jedná o autokrata, kdežto pro mobilizaci systému disciplíny jak je popisuje Foucault je třeba jistý státní aparát. Avšak oba filmy se odehrávají v době, kdy je společnost ve své liminální fázi, kdy je rozbořen starý řád a nový ještě nevznikl a právě takové mocenské vakuum mohou zaplnit podobní autokraté. Důležitá je zde role binárních opozic – u KNF *Serene Valley* by šlo o opozice uvnitř a venku (tábora), v případě *I Love Sarah Jane* pak o opozici živý a nemrtvý. Navíc je zde ve hře třetí podmínka vlády moci a to jsou informace (Foucault 1999). Lidé se v podobné situaci snadno nechají přesvědčit kýmkoliv, kdo se objeví a (vypadá, že) ví, co se má v takové situaci dělat. A právě v té

chvíli se objeví jistý muž, kterému nový svět bez pravidel nabídl novou šanci, často na zisk mnohem lepšího postavení, než jaké by měl v současné společnosti. V komerční kinematografii nalezneme mnoho příkladů takových vůdců: např.: Guvernér ze seriálu Živí mrtví; generál Bethlehem z filmu Posel Budoucnosti či Kazatel z filmu Vodní Svět (62).

Kromě změny genderových rolí je možné interpretovat KNF Magpie a ostatní pouze optikou témata dospívání. Tím by bylo možné vysvětlit i vyšší brutalitu těchto dvou snímků a jejich schopnost šokovat. Právě napětí a rovněž strach v současných pověstech mohou být také formou, jakou se mladí lidé vyrovnávají s různými tlaky, jaké na ně klade proces socializace (Panczová 2013: 148). Jejich funkcí by pak bylo symbolické ustavování a vyjednávání jejich identit. Zmiňované násilí by pak znamenalo nejen vybití akumulovaného vzdoru (Janeček 2008: 34) či prostředek k dosažení silnější katarze, ale také logické přizpůsobení se požadavkům mladého publika, které je díky komerčně produkováným filmům zvyklé na explicitnější zobrazování násilí a má k jeho sledování vyšší toleranci (Janeček 2012: 83).

Jako poslední bod studie se vrátím k již zmiňované postavě trickstera. V KNF Magpie, je postava muže-tuláku v závěrečných titulcích pojmenována přímo jako Trickster. „Šibal (...) je zároveň tvořitelem i ničitelem, tím, kdo dává i bere, tím, kdo klame a šálí, a sám je vždy podveden a napálen. Šibal vědomě o nic neusiluje. Celou dobu ho jeho nutkání a popudy, nad kterými nemá moc, nutí jednat tak, jak jedná. Neví nic o dobru a zlu, a přes to je zodpovědný za oboje. Nemá žádné hodnoty, jak morální, tak sociální, a je vydán na milost svým vášním a choutkám; přesto však se tyto hodnoty skrze jeho jednání ozřejmují a uvádějí v platnost“ (Radin 2005a: 19-20). Mezi další charakteristiky šibala pak patří nezřízený apetit, toulání se a nezřízená sexualita (Radin 2005b: 177).

Tato definice na mužovu postavu dle mého názoru přesně pasuje: klame a je sám ženami napálen, je hnán svojí sexualitou, když se chce zmocnit dívky, jeho apetit jej každý den nutí lovit další lidi, neví nic o dobru a zlu – muž chce pouze přežít, o nic neusiluje, neplánuje, a proto se matka dostane za jeho záda. Při svých loveckých a zlodějských eskapádách je ve snímku přirovnáván ke strace (angl. magpie), podobně jako je s tricksterem spojována podoba havrana (Radin 2005a: 20). Je skrytým nebezpečím, přesně tak jako jiní nepolapitelní a anonymní devianti ze současných pověstí, kterým, jak se domnívám, lze rovněž přisoudit některé vlastnosti trickstera.

Postava trickstera pak do textu, který v sobě skrývá dvojí, respektive trojí, liminální povahu zapadá a ještě pomáhá umocňovat efekt celého KNF, jelikož šibal je díky své beztvarosti (Radin 2005a: 20) v postavení mimo kategorie a svými činy obrací řád věcí do symbolické nečistoty i zpět. Funkce KNF jako symbolického rituálu je tak ještě zvýrazněna. Navíc jeho postava vrací do diskuse interpretaci násilí v tomto filmu jako odplatu žen vůči sociální frustraci, které pro ně představuje dominance mužů v různých sférách sociálního života. Důkazem proto, budiž přirovnání Karla Kerényiho, ve kterém šibalovu úlohu přirovnává k úloze šamana. A právě jeho podobnost s šamanem, dle jeho názoru „mytologickou pravdu, že poraněný zraňovatel' je prvkem léčení, a že trpící odnímá utrpení“ (2005: 200).

3.5.

Náměty pro další výzkum

V předchozích kapitolách jsem vymezil jistý prostor pro studium KNF v oblasti sociologie a antropologie za pomoci konceptů z oboru folkloristiky a pomocí etnografické metody. V kvantitativní i kvalitativní části výzkumu jsem se pokusil představit její fungování a přitom jsem narazil na mnoho zajímavých témat a námětů pro další výzkumy. Navíc těch málo odpovědí, co jsem v textu poskytl i ve mne vyvolává ještě více nových otázek.

Za velice užitečný bych považoval výzkum opět pojící teorií s praxí, který by se zaměřil na to, které faktory či kteří aktéři pomáhají ustavovat místo KNF jako součásti sociálních světů, podobným způsobem, jakým to učinil Paulíček s odvoláním se na ANT ve své esejistické práci o sociologii umění (2013). Konkrétně by bylo možné zkoumat, jací aktéři ustavují KNF jako prostředky k dosažení liminálního prožitku. Navrhoval bych takovou studii provést v souladu s přístupem symetrické antropologie (např. Latour 2003: 131-132) a prozkoumat, jak lidské i nelidské aktéry od blogerů až po samotné estetické hodnoty samotného filmu. Je na první pohled patrné, že by se jednalo o studii značně rozsáhlou a multioborovou. Avšak výsledky by mohly přinést odpovědi nejen na otázku po ustavování úlohy KNF pro jejich diváky, ale také to, jakým způsobem vznikají v prostředí internetu morální paniky a co umožňuje jejich rapidní šíření. Jestli jsou mé předpoklady správné, pak, spolu s ustavováním KNF, bychom mohli poznat ten samý efekt u fám. A pokud by se podařilo opravdu během výzkumu objevit nějakou pověst či fám, ještě před tím, než se stala textem, pak by to

znamenal jedinečnou příležitost studovat ji ve fázi svého vzniku, kdy, pokud platí princip adekvátnosti, je nejzranitelnější, jelikož přenos mezi dvěma jedinci může takový text ve druhém kroku zastavit. Takový výzkum by v sobě mohl spojit jak přístup antropologický, tak statistiku, která by mohla posloužit jako nástroj ke sledování nárůstu sdílení takových filmů či textů v případě, kdyby pověst opustila svoji podobu audiovizuální a stala by se textem.

Dalším způsobem, jak navázat na studium, by pak byla možnost textové a obsahové analýzy komentářů, které píšou diváci pod videi. Taková analýza by byla logickým vyústěním podobné studie, ale vzhledem k množství materiálu by byl podobný výzkum možný jen s týmem spolupracovníků, zvláště dal-li by si za cíl dohledat různé kopie či jazykové verze KNF, které na internetu existují. Výzkum by jistě ztížil i fakt, že se zabývá interpretacemi symbolických sdělení a proto místo počítače, který by udělal prostou textovou analýzu, byl by zapotřebí výzkumník, se svoji specifickou perspektivou a schopností přisvojování a vyjednávání obrazů.

Nadmíru užitečné pro tuto studii, by pak byla studie jiná, která by se zaměřila rovněž na KNF, ale jiného žánru než sci-fi. Tím by se mé teorii dostalo buď za pravdu, nebo by byla vyvrácená.

Doporučoval bych, se rovněž v dalším výzkumu více zaměřit na YouTube, právě pro jeho masovost. Dá se logicky očekávat, že na YouTube by bylo jistě více výzkumného materiálu, který by byl rovněž co do svého původu rozmanitější. Osobně bych se rád věnoval pátrání po dalších sci-fi textech, které se zabývají tématem dospívání. Jsou pak sci-fi s tímto tématem stejné nebo odlišné od jiných žánrů, kde je přítomno téma dospívání, např.: romantické KNF či drama.

Závěr

V této explorační studii jsem splnil všechny cíle, které jsem si stanovil na jejím začátku. V teoretické části jsem nejprve ukázal způsob, jakým je možné v sociologii umění studovat film. Sociologie však takto počítá pouze s filmem komerčním. Krátký neprofesionální film však má hybridní povahu a stojí na pomezí mezi populární a lidovou kulturou. S populární kulturou má společné jisté typické syžety a rekvizity; základním rozdílem však je, že neprofesionální film nevzniká za účelem zisku. Navíc je tvořen autory, kteří mají blíže ke svým divákům. Následně jsem porovnal krátký neprofesionální film s jiným žánrem současného folkloru – se současnou pověstí. Krátký neprofesionální film není se současnou pověstí totožný, ale zastává stejné funkce pro jedince a společnost. Navíc jsem v teorii dokázal, že každý film je ve své podstatě kinematografickou ostensí. V případové studii jsem pak poukázal na možnost, jeden z filmů pojímat jako základ pověsti, která se ze svého ostensivního stádia do podoby narativu možná v budoucnu vyvine. Na závěr jsem pak představil možná témata, která by mohla být rovněž zkoumaná za pomoci kvantitativních metod a etnografie.

Summary

In this exploratory study, I have fulfilled all the goals that I set myself at the beginning. Firstly, in the theoretical section I showed, how it is possible to study film in the discourse of sociology of art. Sociology, however, counts only with commercial films. Short non-professional film, however, has a hybrid character and stands on the border between popular and folk culture. With popular culture it has shared some typical subjects and props; But the fundamental difference is, that non-professional film is not made for profit. Moreover, it is formed by the authors who are closer to their audiences. Then I compared the short non-professional film with another genre of contemporary folklore - with contemporary legend. Short non-professional film is not identical to the contemporary legend, but performs the same function for individuals and society. Moreover, I proved in the theory that every film is inherently cinematic ostension. In the case study, I then pointed out the possibility to define one of the films as the basis of contemporary legend, which could evolve from its ostensive stage into a narrative in the future. In conclusion, I then presented possible topics that could also be examined using quantitative methods and ethnography.

Poznámky

1 Zde bych si dovolil poznamenat, že zde názvy obou disciplín, tedy antropologie a sociologie, uvádím takto dohromady a pro účely této práce budu chápat jejich paradigmaty jako protínající se. Tedy nebudu v nich spatřovat hlubší rozdíl. Diskusi po odlišení obou těchto příbuzných disciplín již učinil Pierre Bourdieu a jiní; předmětem této studie však není. Viz a srov. Bourdieu (2003), Wacquant (2007) či Dopita (2006).

2 Výjimku zde tvoří některé amatérské filmy, dokumenty, reportáže či krátká videa točená ad-hoc, bezprostředně reagující na aktuální události odehrávající se v přiměřeném dosahu autora či autorů, jako příklad zde mohu uvést filmy a videa natáčené v centrech bojů v Sýrii. Taková díla však mají spíše povahu dokumentů. Já se však ve své studii zabývám pouze hranými filmy.

<http://www.materialworldblog.com/2015/05/from-home-movies-to-homs/> [citováno dne 19.04.2015]

3 Jedná se o film Similo (<https://vimeo.com/84637610>), jehož trailer byl zveřejněn v roce 2007. Film samotný byl publikován na internetu až v lednu roku 2014. (<https://www.shortoftheweek.com/2014/10/04/similo/>).

4 Jedním z těchto autorů je i polský folklorista Waldemar Kuligowski. Ten na příkladu fám o zázračných účincích nápoje Coca-Cola ilustruje, že tak, jak to činí populární kultura, nemohl žádný jiný zdroj (vysoká ani lidová kultura) obohacovat diskursy současných pověstí a fám a poskytovat tak jedincům podklad k reflexi sebe sama (Kuligowski 2010 citován in Janeček 2012: 114). Ve této studii se však budu držet již výše ozřejmeného konceptu hybridizace, který dle mého názoru spíše odpovídá reálnému stavu věci a podobnou kategorizaci jakou nabízí Kuligowski budu brát pouze jako téma k možné diskusi, a rovněž jako snahu o purifikaci studovaného předmětu během psaní, která jej však vzdaluje žitému světu.

5 V souvislosti s tím, se odkazuje Janeček na folkloristu Billa Ellise, který hovoří přímo o druhu jakési magie, která existuje v jádru každé pověsti (Janeček 2012: 35)

6 V originále *The Rumpelstiltskin Principle*. Jak uvádí níže citovaný Janeček, tento princip popsal a pojmenoval byl Bill Ellis podle známé evropské pohádky a v ní stejně pojmenovaném antagonistovi.

7 Fámy a současné pověsti k sobě mají velice blízko a to zejména z hlediska kontextuálního a situačního (Janeček 2012: 57). Například text fámy může v lidových diskurzech přetrvat právě v podobě současné pověsti (Panczová 2005: 9). Jsou si velice podobné jak ve své funkci symbolického pojmenování (srov. Kapferer 1992: 73), tak kompenzování agresivity (ibid.: 47), i tím, že z tohoto důvodu jsem mnohem oblíbenější fámy s temným obsahem (ibid.: 111). Ve své studii však podobnost mezi fámami a KNF nehledám a to zvláště proto, že fámy jsou zpravidla jen krátkým varováním, ve kterém absentuje propracovanější děj (Janeček 2006: 97).

8 Zde považuji za vhodné stran slovních spojení a termínů podobném tomuto učinit důležitou poznámku. Pokud bych se v této explorační studii měl zabývat operacionalizací pojmu jako je globální či euroamerický nebo západní životní styl či společnost, dostal bych se velmi daleko od tématu. Jde o to, že kdykoliv v textu budu hovořit o „naší společnosti, době, kultuře atd.“, myslím tím vždy společnost svou vlastní. Tedy tu ve které jsem ukotven nejen jako člověk, ale i jako výzkumník; o kultuře jejíž hodnoty budu pravděpodobně sdílet s většinou čtenářů tohoto textu. Abych se vyhnul spekulacím, které by byly nad rámec této práce, odvolávám se zde na svoji perspektivu výzkumníka, kterou dané koncepty nazírám. Jedná se tak o model, který je formován na základě znalostí z mé každodennosti. Více o tom v části věnované reflexi výzkumníka.

9 Jistě tento rys je důležitý, ale ne nezbytný. Jádro současné pověsti se nachází v liminalitě, kterou přináší právě napětí a pocit nejistoty plynoucí z textu. K tomu, aby pověst vyvolala v příjemci očisťující katarzi, není třeba kolektivního sdílení. Je tomu tak v případě, kdy si příjemce text pověsti přečte např.: na internetu. Pro kýžený efekt pověsti stačí zdroj pověsti a pak tvořivý interpretační proces, který se u příjemce spustí během poslechu / shlédnutí textu pověsti.

10 V tomto případě nemám na mysli jazyk, ale právě již zmíněné smajlíky či zkratky typu LOL či OMG, jejich význam a situace umožňující jejich použití jsou všeobecně známy. Samozřejmě, že univerzálním jazykem internetu a komunikace na něm je angličtina a to i přes skutečnost, že není nejrozšířenějším jazykem (Burgess, Green 2009: 84-85).

11 O vzniku nových folklorních žánrů na webu hovoří i folkloristka Eva Šipözcová. Jako příklad zmiňuje internetové memy, které v sobě mísí text a vizuální ztvárnění, a které rovněž jako současné pověsti i KNF přebírají prvky z populární kultury (2012: 163). Rád bych zdůraznil, že KNF existovali již mnohem dříve, než internet a digitální záznamová média. Avšak právě internet dle mého názoru poskytuje to správné prostředí pro folklorní tvorbu na bázi videa. Jedná se zde o možnost uplatnit dialogický charakter současné pověsti a rychle takový text či narativ šířit. Ve zkratce řečeno: právě prostředí internetu a hlavně jeho současná podoba a dostupnost dala možnost vzniknout 'KNF jako folkloru'.

12 Originální citace zní: „a traditional or nontraditional story..., communicated by someone to someone else in some way“ (Dégh 2001 citována in Brunvand 2003: 493).

13 Viz příloha Divácký deník

14 Viz příloha Divácký deník

15 FilmShortage. How Short Should a Short Be? [online]. 02.06.2014 [citováno dne 17.05.2015]. Dostupné z: <<http://filmshortage.com/how-short-should-a-short-be/>>.

16 John Thompson si toto přirovnání vypůjčil od filosofa a sociologa Michela de Certeau z jeho knihy *The Practice of Everyday Life* (1988: 174). „Čtenáři jsou jako cestovatelé“ (De Certeau 1988 citován in Thompson 2004: 37).

17 (<https://vimeo.com/90049558>) na paralelu s obdobím americké zlaté horečky pak upozorňuje autor krátké synopse k filmu Jason Sondhi (<https://www.shortoftheweek.com/2014/04/08/prospect/>) Viz Příloha; Divácký deník

18 O prospěšnosti konfrontování vlastní identity a každodennosti s mediálními obrazy není rozhodně přesvědčen Arjun Appadurai (1996). Naopak se domnívá, že tyto obrazy vyvolávají v jedincích neukojitelné tužby a dělají je nešťastnými. Zvláště když mohou cizí a lepší situaci porovnat se svojí neutěšitelnou situací a uvědomit si nemožnost svých vyhlídek (ibid.: 54).

19 Originální citace zní: „not only can facts be turned into narratives but narratives can also be turned into facts“ (Dégh and Vászonyi 1983 citováni in Ellis 1989: 202).

20 Ellis (1989) zde hovoří o těžko do češtiny přeložitelném výrazu „legend tripping“. V doslovném překladu do češtiny něco jako „cestování za pověstí“. Jedná se o činnost, při které jedinci jdou na strašidelné místo, které je údajně dějištěm nějaké současné pověsti s cílem dokázat si svoji odvahu. Tato činnost je rovněž ostensivním aktem (Koven 2007: 186).

21 Originální citace zní: „the legend can exist before it has been put into words“ (Dégh 2001: 401).

22 FilmShortage. How Short Should a Short Be? [online]. 02.06.2014 [citováno dne 17.05.2015]. Dostupné z: <<http://filmshortage.com/how-short-should-a-short-be/>>.

23 Profil autora na webu Imdb: http://www.imdb.com/name/nm1127632/?ref_=tt_ov_dr [citováno dne 19.04.2015]

24 Profil autor na webu Imdb: http://www.imdb.com/name/nm2850285/?ref_=tt_ov_dr [citováno dne 19.04.2015]

25 Přesný Latourův popis charakteru železnice zní takto: „Je železnice lokální nebo globální? Ani jedno, ani druhé. Je lokální ve všech svých bodech, protože všude najdete pražce a železničáře, někdy i stanice a automaty na lístky. Je ale i globální, protože vás odveze z Madridu do Berlínu nebo z Brestu do Vladivostoku. Není však univerzální natolik, aby vás zavezla kamkoliv“ (Latour 2003: 153-154).

26 Studenti studující v zahraničí jsou rovněž diasporou (Appadurai 2004: 22).

27 Originální citace zní: „Jak internet tak i offline svět jsou totiž stejně předváděné (odehrávané) prostory i prostory, kde se předvádí (odehrává) sociální realita. Předváděné v tom smyslu, že jsou tvarovány a podporovány sociálním jednáním, skrze něž je lidé interpretují a používají. Předvádí se v tom smyslu, že se lidé snaží chovat se v souladu s jejich možnostmi“ (Hine 2000 citována in Beseda 2008: 36).

28 Originální citace zní: „It was possible for her to claim an in-depth understanding, thanks to length of time she had spent there, and the different means that she used both to see issues through the eyes of the member of the group and to step back to interpret observations in the light of sociological frameworks“ (Hine 2008: 259).

29 Dle Appaduráie (1996: *passim*) bych měl rovněž sdílet svoji perspektivu se členy imaginované komunity, se kterými jsou rovněž členem. Pokud přijmu představu, že jsem členem jistě komunity neprofesionálních filmařů na stránkách Vimeo, měl bych tedy s nimi sdílet perspektivu, jakou film interpretuji. Bohužel do jaké míry jsou tyto hodnoty sdílené Appaduráie nehovoří. (V této spekulaci však samozřejmě nemám na mysli hodnoty takového typu jako jsou obecné hodnoty euroatlantické civilizace atd.). Dle mého názoru je zde opět vidět Appaduráiov holistický přístup.

30 Pavlíček uvádí, že pouze 0,16 procent uživatelů YouTube tvoří aktivní přispivatelé, zbytek jsou návštěvníci. I takto malé procento ale stačí na to, aby stránka fungovala.

31 Zde je třeba rozlišit mezi internetovými stránkami (angl. „web“), např.: <http://vimeo.com/> a jednou stránkou, jež je součástí webu (angl. „page“), např.: <https://vimeo.com/channels/staffpicks> . Stránky (weby) opatřené náležitým zázemím na archivaci dat a uživatelskou podporou se označují jako servery. Já jsem však v textu uváděl laické označení stránka čistě pro jednodušší čtení textu, které nebude čtenáře zatěžovat technologickými detaily, které nemají nic společného s symbolickým výkladem studovaných objektů.

32 Mezi způsoby hodnocení patří tzv. likeování (někdy též lajkování) z anglického „like“ - líbit se.

33 Online sociální sítě; anglicky „social networking sites“, zkráceně SNS (Macek 2009: nestránkováno). V celé studii budu online sociální sítě uvozovat anglickou zkratkou SNS, abych odlišil tyto webové aplikace od sociálních sítí jako sociologického pojmu.

34 Pavlíček (2004) používá v originále výraz „weblog“, já se však v definici držím zkráceného a dle mého názoru rozšířenějšího názvu „blog“.

35 <http://www.shortoftheweek.com/>

36 <http://onesmallwindow.com/>

37 <http://filmshortage.com/>

38 <https://vimeo.com/channels/staffpicks>

39 Tato adresa je zaznamenána v kolonce Poznámka v tabulkách, které se nacházejí v Příloze. V současné době je nefunkční.

40 <https://vimeo.com/acimvasic> [citováno dne 07.07.2015]

http://www.imdb.com/name/nm2514345/?ref_=tt_ov_dr [citováno dne 07.07.2015]

41 Jsem si vědom, že toto je velmi vágní popis toho, jak jsem narazil na tento fenomén, ale odpovídá skutečnosti. Nevím, kde jsem si poprvé přečetl o spojení mezi tímto filmem a Google Glass. Zde je právě patrná obtížnost vyhledávání původu současných pověstí a fám, o které jsem hovořil v teoretické části.

42 „'Sight': Short Film Takes Google Glasses To Their Logical Nightmarish End“

http://www.huffingtonpost.com/2012/08/03/sight-short-film_n_1739192.html [citováno dne 18.02.2015]

43 „Beautiful short film shows a frightening future filled with Google Glass-like devices“

<http://venturebeat.com/2012/07/27/sight-systems/> [citováno dne 19.02.2015]

44 KOSNER, Anthony Wing. Sight: An 8-Minute Augmented Reality Journey That Makes Google Glass Look Tame. Forbes [online]. [citováno dne 21.05.2015]. Dostupné

z: <<http://www.forbes.com/sites/anthonykosner/2012/07/29/sight-an-8-minute-augmented-reality-journey-that-makes-google-glass-look-tame/>>

45 <https://www.youtube.com/watch?v=b0VO2Mehi9g> [citováno dne 7.06.2015]

46 KOETSIER, John. Google Glass is Orwellian, ridiculous, and ‘destroys people,’ Noam Chomsky says. VentureBeat [online]. [citováno dne 08.06.2015]. Dostupné z <<http://venturebeat.com/2013/06/18/google-glass-is-orwellian-ridiculous-and-destroys-people-noam-chomsky-says/#LRPXyJmf93KXMYxJ.99>>.

47 WINTER. Lisa. Google Seeks to Integrate Cameras Into Contact Lenses. IFLScience [online]. [citováno dne 22.04.2015]. Dostupné z <<http://www.iflscience.com/technology/google-seeks-integrate-cameras-contact-lenses#EcwRQO2b4KLVjxlZ.01>>.

48 Originální citace zní: „One man's imagined community is another man's political prison“ (Appadurai 1996: 32).

49 Aplikace Bang With Friends byla po půl roce zakázána na online obchodu s aplikacemi společnosti Apple App-Store. Tři měsíce po zákazu se po drobných úpravách objevila znovu pod názvem Down App, pod kterým funguje doteď (Kumparak 2013; Constine 2013).

Stránka aplikace: <http://www.downapp.com/> [citováno dne 15.04.2015]

50 WILSON. Mark. Bang With Friends: The Beginning Of A Sexual Revolution On Facebook? Fast Co.Design [online]. [citováno dne 16.04.2015]. Dostupné z: <<http://www.fastcodesign.com/1671768/bang-with-friends-the-beginning-of-a-sexual-revolution-on-facebook>>.

51 PERNICA. Jirka. Tinder: flirtujte, randěte, seznamujte se. Svět Androida [online]. [citováno dne 16.04.2015]. Dostupné z: <<http://www.svetandroida.cz/tinder-flirt-seznamka-201410>>.

Stránka aplikace: <http://www.gotinder.com/> [citováno dne 16.04.2015]

52 Text současné pověsti se nachází v Příloze na konci práce. Jedná se o přesný přepis z Janeček (2006: 18).

53 Originální citace zní: „The analogy is fair for pollution is like an inverted form of humour. It is not a joke for it does not amuse. But the structure of its symbolism uses comparison and double meaning like the structure of a joke“ (Douglas 1966: 122).

54 WILLIAMSON. Richard. An Intense Fight For Love in the Social Media Apocalypse. FilmShortage [online]. [citováno dne 14.04.2015]. Dostupné z: <<http://filmshortage.com/shorts/status/>>.

Profil filmu Her na Imdb: <http://www.imdb.com/title/tt1798709/> [citováno dne 14.04.2015]

Profil seriálu The Walking Dead na Imdb: <http://www.imdb.com/title/tt1520211/> [citováno dne 14.04.2015]

55 Efekt je pojmenovaný podle fiktivních skřítků, kteří jsou obdobou českých tiskařských šotků (Janeček 2012: 117).

56 Originální název: „Google Glass users creep me out“ (Wilson 2013).

WILSON. Jason. Google Glass users creep me out. VentureBeat [online]. [citováno dne 08.06.2015]. Dostupné z: <<http://venturebeat.com/2013/04/29/google-glass-users-creep-me-out/>>.

57 http://www.imdb.com/name/nm2850285/?ref_=fn_al_nm_1 [citováno dne 22.05.2015]

http://www.imdb.com/title/tt3044032/?ref_=nm_flmg_wr_5 [citováno dne 22.05.2015]

58 http://www.imdb.com/title/tt2580382/?ref_=nm_flmg_wr_3 [citováno dne 22.05.2015]

<http://www.thefyzz.com/facility/project/?p=thesurvivalistfilm> [citováno dne 22.05.2015]

59 Samozřejmě jsem si vědom, že tyto filmy v žádném případě nejsou stejné. V této případové studii ale budu až na důležité výjimky hovořit právě o tom, co mají tyto filmy společného. Za prvé proto, že mě jako výzkumníka jejich podobnost upoutala a jako takovou ji považuji za nutné zmínit a podrobit analýze; za druhé proto, že jak již bylo uvedeno, výzkum stavím stejně jako Kunstman (2004) kolem osoby výzkumníka (a zároveň participanta) a jeho perspektivy, která k proudu obrazů z kyberprostoru přistupuje pouze z jednoho bodu, definovaného jeho životním kontextem, stejně jako je tomu u ostatních uživatelů webu. Přitom jsem si vědom kulturních odlišností vzniku filmů, a i jejich interpretací, jež se mohou lišit vzhledem ke kulturním kontextům jiných uživatelů. Zároveň jsem si vědom, že nejsem schopen jiného metodologického uchopení této problematiky, než jak to činí Adi Kunstman.

60 Originální citace zní: „apocalyptic wish, that is, a perverse desire for catastrophe, judgement and renewal, particularly in regards to the category of masculinity or what ‘makes’ a man“ (Doyle 2012: 2).

61 Originální citace zní: „There are privileged or sacred or forbidden places, reserved for individuals who are, in relation to society and the human environment in which they live, in a state of crisis: adolescents, menstruating women, pregnant women etc.“ (Foucault 1967 citován in Doyle 2012: 12).

62 Živí mrtví, 2010 [The Walking Dead] [seriál]. Režie Frank DARABONT et al. USA, AMC studios.

Posel budoucnosti, 1997 [The Postman] [film]. Režie Kevin COSTNER. USA, Tig Productions.

Vodní svět, 1995 [Waterworld] [film]. Režie Kevin REYNOLDS, Kevin COSTNER. USA, Gordon Company.

Literatura

- APPADURAI, Arjun. *Modernity at large: cultural dimensions of globalization* [online]. Minneapolis, Minn.: University of Minnesota Press, c1996, xi, 229 p.
- AVENI, Anthony F. *The end of time: the Maya mystery of 2012* [online]. Boulder, Colo.: University Press of Colorado, c2009, xix, 190 p.
- BAUDRILLARD, Jean. *O svádění*. Olomouc: Votobia, 1996, 213 s. ISBN 80-7198-078-1.
- BESEDA, Jan. 2008. „Cyberantropologie – nový svět pro antropologii”. Pp. 36-37 in *Sborník HMČ UK č.7/2008*. Rakovník: Lokša PrePress, 2008. Dostupné z: <https://is.muni.cz/repo/962428/Sbornik_UK_2008_-_konference_4._Memorial_....pdf>
- BOURDIEU, Pierre. (2003). „Zúčastněná objektivace: Huxleyho přednáška.“ *Biograf*. 3020033-17, s. 3-17.
- BOYD, D. / ELLISON, N. B. „Social network sites: Definition, history, and scholarship“. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 2007, 13 (1). Dostupné na adrese: <<http://jcmc.indiana.edu/vol13/issue1/boyd.ellison.html>>.
- BURGESS, Jean a Joshua GREEN. *YouTube: online video and participatory culture* [online]. Cambridge: Polity, 2009, xi, 172 s. ISBN 978-0-7456-4479-0.
- CERTEAU, Michel de. *The practice of everyday life*. 1st pbk. print. 1988. Berkeley: University of California Press, c1984, xxiv, 229 s. ISBN 0-520-23699-8.
- CONSTINE. Josh. Bang With Friends Rebrands As ‘Down’ To Match You With Friends Of Friends By Hotness. *Tech Crunch* [online]. [citováno dne 15.04.2015]. Dostupné z: <<http://techcrunch.com/2013/10/25/bang-with-friends-down/>>.
- DÉGH, Linda. *Legend and Belief: Dialectics of a Folklore Genre*. Bloomington: Indiana University Press, 2001, Pp. viii + 498. ISBN 978-0253339294.
- DÉGH, Linda, Andrew VÁZSONYI. „Does the Word 'Dog' Bite? Ostensive Action: A Means of Legend-Telling“. *Journal of Folklore Research*. 1983. V. 20. Pp.: 5-34.

- DENDLE, Peter. 2007. "The Zombie as Barometer of Cultural Anxiety". Pp. 45-57 in *Monsters and the Monstrous: Myths and Metaphors of Enduring Evil*. Amsterdam: Rodopi, 2007. 228 s. ISBN 978-9-0420-2253-9.
- DIJK, J. *The network society: social aspects of new media* [online]. 2nd ed. London: SAGE Publications, 2006, vii, 292 s. ISBN 1-4129-0868-x.
- DOPITA, Miroslav. Epistemologie Pierra Bourdieua. *FILOZOFIA* 61, 2006, No.4. p.309-320. Dostupné online: <http://www.klemens.sav.sk/fiusav/doc/filozofia/2006/4/309-322.pdf>.
- DOUGLAS, Mary. *Purity and danger: an analysis of the concepts of pollution and taboo*. London: Routledge, ©1966. viii, 193 s. ISBN 0-415-06608-5.
- DOYLE, Briohny. (2012). *The Apocalypse is Masculine – Masculinities in Crisis in Survivalist Film*. Murdoch Univerzity. [online]. [citováno dne 03.03.2015] Dostupné na adrese: http://www.academia.edu/3673397/The_Apocalypse_is_Masculine_-_Masculinities_in_Crisis_in_Survivalist_Film.
- DUNDES, Alan. *Interpreting folklore*. Bloomington: Indiana University Press, c1980, xiv, 304 s. ISBN 0-253-14307-1.
- ELLIS, Bill. „Death by Folklore: Ostension, Contemporary Legend, and Murder“. *Western Folklore*, 1989 Vol. 48, Nr. 3, str. 201-220.
- ELLIS, Bill. „Why 'The Hook' Is Not a Contemporary Legend“. *Folklore Forum*, 1991 Vol. 24, Nr. 2, str. 62-67.
- FOUCAULT, Michel. 1967. *Heterotopias in Of Other Spaces* [online]. [citováno dne 06.09.2011]. Dostupné z: <http://foucault.info/documents/heteroTopia/foucault.heteroTopia.en.html>.
- FOUCAULT, Michel. *Dohlížet a trestat: kniha o zrodu vězení*. Praha: Dauphin, 2000, 427 s. ISBN 80-86019-96-9.
- GIDDENS, Anthony. *Proměna intimacy: sexualita, láska a erotika v moderních společnostech*. Vyd. 1. Praha: Portál, 2012, 215 s. ISBN 978-80-262-0175-5.
- HARAWAY, Donna Jeanne. 2000. "A Cyborg Manifesto". Pp. 291-324 in *The Cybercultures reader*. 1st ed. London: Routledge, c2000, xxv, 768 s. ISBN 0-415-18379-0.

- HINE, Christine. 2008. "Virtual Ethnography: Modes, Varieties, Affordances". Pp. 257-270 in *The SAGE Handbook of Online Research Methods*. Los Angeles: SAGE, 2008. 592 s. ISBN 978-1-4129-2293-7.
- CHLUP, Radek. „Struktura a antistruktura. Rituál v pojetí Victora Turnera II“. *Religio*, 2005 Vol. 13, Nr. 2, str. 179-197.
- JANEČEK, Petr. Černá sanitka a jiné děsivé příběhy. Vyd. 1. Praha: Plot, 2006, 367 s. ISBN 80-86523-74-8.
- JANEČEK, Petr. Černá sanitka: Druhá žeň. Vyd. 1. Praha: Plot, 2007, 335 s. ISBN 978-80-86523-82-8.
- JANEČEK, Petr. Černá sanitka: Třikrát a dost. Vyd. 1. Praha: Plot, 2008, 335 s. ISBN 978-80-86523-88-0.
- JANEČEK, Petr. „'Městské legendy' na pomezí oborů: antropologický, folkloristický nebo sociologický diskurs?“. *Antropowebzin*, 2009 Nr. 1, str. 12-19.
- JANEČEK, Petr., Dana BITTNEROVÁ. *Folklor atomového věku: kolektivně sdílené prvky expresivní kultury v soudobé české společnosti*. 1. vyd. Praha: Národní muzeum, 2011, 135 s. ISBN 978-80-7036-315-7.
- JANEČEK, Petr. 2011. „Folklor jako sociální produkt. Subkultury a malé sociální skupiny jako prostředí šíření současného folkloru“ Pp. 7-12 in *Folklor atomového věku: kolektivně sdílené prvky expresivní kultury v soudobé české společnosti*. 1. vyd. Praha: Národní muzeum, 2011, 135 s. ISBN 978-80-7036-315-7.
- JANEČEK, Petr. *Současná pověst a fáma v České republice. Vznik, geneze a sociální a kulturní funkce domácího urbánního folkloru v mezinárodním kontextu* [online]. Praha: Univerzita Karlova v Praze, 2012. 281 s. Vedoucí práce Bohuslav Šalanda.
- KAPFERER, Jean-Noël. Fáma nejstarší médium světa. 1. vyd. Praha: Práce, 1992, 244 s. ISBN 80-208-0262-2.
- KERÉNYI, Karl. 2005. "Šibal ve vztahu k řecké mytologii". Pp. 180-198 in *Trickster: mýtus o Šibalovi : indiánský mýtus v kontextu světových mytologií*. Praha: Dobra, 2005, 217 s. ISBN 80-86459-45-4.
- KOETSIER, John. Google Glass is Orwellian, ridiculous, and 'destroys people,' Noam Chomsky says. *VentureBeat* [online]. [citováno dne 08.06.2015].

Dostupné z <<http://venturebeat.com/2013/06/18/google-glass-is-orwellian-ridiculous-and-destroys-people-noam-chomsky-says/#LRPXyJmf93KXMYxJ.99>>.

- KOSNER, Anthony Wing. Sight: An 8-Minute Augmented Reality Journey That Makes Google Glass Look Tame. *Forbes* [online]. [citováno dne 21.05.2015]. Dostupné z: <<http://www.forbes.com/sites/anthonykosner/2012/07/29/sight-an-8-minute-augmented-reality-journey-that-makes-google-glass-look-tame/>>
- KOSTIČOVÁ, Zuzana Marie. 2014. „Singularita versus Atlantida”. Pp. 101-122 in *Apokalypsa, nebo transformace?: mileniální koncepce v minulosti i současnosti*. Praha: Dingir, 2014. 424 s. ISBN 978-80-86779-39-3.
- KOVEN, Mikel J. „Most Haunted and the Convergence of Traditional Belief and Popular Television“. *Folklore*, 2007 Vol. 118, Nr. 2, str. 183-202.
- KUMPARAK, Greg. Three Months After Being Banned From The App Store, Bang With Friends Returns As “Down”. *Tech Crunch* [online]. [citováno dne 15.04.2015]. Dostupné z: <<http://techcrunch.com/2013/08/29/three-months-after-being-banned-from-the-app-store-bang-with-friends-returns-as-down/>>.
- KUNSTMAN, Adi. „Cyberanthropology as home-work“. *Anthropology Matters Journal*, 2004 Vol. 6, Nr. 2, str. 1-10.
- LATOUR, Bruno. *Nikdy sme neboli moderní: esej o symetrickej antropológii*. 1. vyd. Bratislava: Kalligram, 2003, 197 s. ISBN 80-7149-595-6.
- LIPOVETSKY, Gilles. *Třetí žena: neměnnost a proměny ženství*. V českém jazyce vyd. druhé. Praha: Prostor, 2007, 329 s. ISBN 978-80-7260-171-4.
- MACEK, Jakub. „Poznámky k teorii virtuálních komunit“. *Biograf* (50): 60 odst. Dostupné na adrese <http://www.biograf.org/clanek.php?clanek=v5001>
- MASARYK, Tomáš Garrigue., Jindřich SROVNAL. *Sebevražda hromadným jevem společenským moderní osvěty*. 4. vyd. Praha: Ústav T. G. Masaryka, 1998, xiii, 284 s. ISBN 80-901971-4-0.
- NACHBAR, Jack, Kevin LAUSE. 1992. “Getting to Know Us An Introduction to the Study of Popular Culture: What is this Stuff that Dreams are Made Of?”. Pp. 1-35 in *Popular Culture: An Introductory Text*. Wisconsin USA, Madison: Popular Press, 1992. 504 s. ISBN 0879725729.
- NOVÁK, Michal. *Apokalyptický film - předpoklady, podoby a funkce* [online]. Praha: Univerzita Karlova v Praze, 2011. 50 s. Vedoucí práce Miloslav Petrussek.

- PANCZOVÁ, Zuzana. 2005. „Súčasné povesti a fámy vo svetle folkloristických výskumov”. Pp. 7-66 in *Folklór a komunikácia v procesoch globalizácie*. Bratislava: SAP, 2005. 141 s. ISBN 80-89104-84-3.
- PANCZOVÁ, Zuzana. „Humor a strach v poetike súčasných povestí“. *Slovenský národopis*, 2013 Vol. 61, Nr. 2, str. 142-154.
- PANCZOVÁ GALIOVÁ, Zuzana. „Súčasné povesti a fámy – možnosti výskumu v rámci internetovej komunikácie“. *Etnologické rozpravy*, 2003, Nr. 2, str. 142-154.
- PAULÍČEK, Miroslav. *Nikdo se neodváží říci, že je to nudné. Sociologie vysokého a nízkého umění* [online]. Praha: Univerzita Karlova v Praze, 2013. Vedoucí práce Tomáš Dvořák.
- PAVLÍČEK, Antonín. *Nová média a sociální síť*. Vyd. 1. Praha: Oeconomica, 2010, 181 s. ISBN 978-80-245-1742-1.
- PERNICA. Jirka. *Tinder: flirtujte, randěte, seznamujte se. Svět Androida* [online]. [citováno dne 16.04.2015]. Dostupné z: <<http://www.svetandroida.cz/tinder-flirt-seznamka-201410>>.
- PETRUSEK, Miloslav. *Sociologie a literatura*. 1. vyd. Praha: Československý spisovatel, 1990, 106 s., [7 s.] poznámky. ISBN 80-202-0165-3.
- PLATTS, Todd K. „*Locating Zombies in the Sociology of Popular Culture*“. [online]. 2013 [cit. 23.11.2014]. Dostupné z: <https://www.academia.edu/2076353/Locating_Zombies_in_the_Sociology_of_Popular_Culture>
- RADIN, Paul. 2005a. „Poznámka na úvod”. Pp. 19-21 in *Trickster: mýtus o Šibalovi : indiánský mýtus v kontextu světových mytologií*. Praha: Dobra, 2005, 217 s. ISBN 80-86459-45-4.
- RADIN, Paul. 2005b. „Povaha a význam mýtu o Šibalovi”. Pp. 120-179 in *Trickster: mýtus o Šibalovi : indiánský mýtus v kontextu světových mytologií*. Praha: Dobra, 2005, 217 s. ISBN 80-86459-45-4.
- RADIN, Paul, Karl KERÉNYI, Carl Gustav JUNG . *Trickster: mýtus o Šibalovi : indiánský mýtus v kontextu světových mytologií*. Praha: Dobra, 2005, 217 s. ISBN 80-86459-45-4.

- RESTALL, Matthew a Amara SOLARI. *2012 and the end of the world: the Western roots of the Maya apocalypse* [online]. Lanham, MD: Rowman & Littlefield, c2011, xi, 147 p.
- RHEINGOLD, Howard. *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier*. Reading, MA: Addison-Wesley. 1993.
- ŠIPÖCZOVÁ, Eva. „Online úskalia folkloristického výskumu“. *Antropowebzin*, 2012 Nr. 3, str. 161-168.
- THOMPSON, John B. *Média a modernita: sociální teorie médií* [online]. 1. české vyd. Praha: Karolinum, 2004, 219 s. ISBN 80-246-0652-6.
- VAN GENNEP, Arnold. *Přechodové rituály: systematické studium rituálů*. Praha: Nakladatelství Lidové noviny, 1997, 201 s. ISBN 80-7106-178-6.
- VOJTÍŠEK, Zdeněk. 2014. „Novodobý západní milenialismus“. Pp. 15-76 in *Apokalypsa, nebo transformace?: mileniální koncepce v minulosti i současnosti*. Praha: Dingir, 2014. 424 s. ISBN 978-80-86779-39-3.
- WACQUANT, L. „Pierre Bourdieu“ [online]. *Biograf 2002 / 27*. 46 odst. Dostupné online <<http://www.biograf.org/clanky/clanek.php?clanek=v2707>>.
- WILLIAMSON. Richard. An Intense Fight For Love in the Social Media Apocalypse. *FilmShortage* [online]. [citováno dne 14.04.2015]. Dostupné z: <<http://filmshortage.com/shorts/status/>>.
- WILSON. Jason. Google Glass users creep me out. *VentureBeat* [online]. [citováno dne 08.06.2015]. Dostupné z: <<http://venturebeat.com/2013/04/29/google-glass-users-creep-me-out/>>.
- WILSON. Mark. Bang With Friends: The Beginning Of A Sexual Revolution On Facebook? *Fast Co.Design* [online]. [citováno dne 16.04.2015]. Dostupné z: <<http://www.fastcodesign.com/1671768/bang-with-friends-the-beginning-of-a-sexual-revolution-on-facebook>>.
- WINTER. Lisa. Google Seeks to Integrate Cameras Into Contact Lenses. *IFLScience* [online]. [citováno dne 22.04.2015]. Dostupné z <<http://www.iflscience.com/technology/google-seeks-integrate-cameras-contact-lenses#EcwRQO2b4KLVjxlZ.01>>.
- WYNDHAM, John. *Den Trifidů*. Praha: Odeon, 1990, 236 s. ISBN 80-207-0113-3.

Filmy a seriály

- Posel budoucnosti, 1997 [The Postman] [film]. Režie Kevin COSTNER. USA, Tig Productions.
- Vodní svět, 1995 [Waterworld] [film]. Režie Kevin REYNOLDS, Kevin COSTNER. USA, Gordon Company.
- Živí mrtví, 2010 [The Walking Dead] [seriál]. Režie Frank DARABONT et al. USA, AMC studios.

Webové stránky

- FilmShortage. *How Short Should a Short Be?* [online]. 02.06.2014 [citováno dne 17.05.2015]. Dostupné z: <<http://filmshortage.com/how-short-should-a-short-be/>>.
- <http://www.materialworldblog.com/2015/05/from-home-movies-to-homs/> [citováno dne 19.04.2015]
- http://www.imdb.com/name/nm1127632/?ref_=tt_ov_dr [citováno dne 19.04.2015]
- http://www.imdb.com/name/nm2850285/?ref_=tt_ov_dr [citováno dne 19.04.2015]
- <http://www.shortoftheweek.com/>
- <http://onesmallwindow.com/>
- <http://filmshortage.com/>
- <https://vimeo.com/channels/staffpicks>
- <https://vimeo.com/acimvasic> [citováno dne 07.07.2015]
- http://www.imdb.com/name/nm2514345/?ref_=tt_ov_dr [citováno dne 07.07.2015]
- <https://www.youtube.com/watch?v=b0VO2Mehi9g> [citováno dne 7.06.2015]
- <http://www.downapp.com/> [citováno dne 15.04.2015]
- <http://www.gotinder.com/> [citováno dne 16.04.2015]
- <http://www.imdb.com/title/tt1798709/> [citováno dne 14.04.2015]
- <http://www.imdb.com/title/tt1520211/> [citováno dne 14.04.2015]

- http://www.imdb.com/name/nm2850285/?ref_=fn_al_nm_1 [citováno dne 22.05.2015]
- http://www.imdb.com/title/tt3044032/?ref_=nm_flmg_wr_5 [citováno dne 22.05.2015]
- http://www.imdb.com/title/tt2580382/?ref_=nm_flmg_wr_3 [citováno dne 22.05.2015]
- <http://www.thefyzz.com/facility/project/?p=thesurvivalistfilm> [citováno dne 22.05.2015]

Přílohy

Práce obsahuje celkem šest příloh. Jedná se celkem o tři externí přílohy umístěné v jedné složce formátu .zip; a o tři textové přílohy, které jsou zařazeny na samý konec práce.

Externí přílohy obsahují divácký deník výzkumníka v původní podobě a formátu; filmy zaznamenané v deníku řazené jednotlivě a přílohu ke kvantitativní části. V případě poslední přílohy se jedná o soubor ve formátu .xls, který obsahuje celkem tři listy.

Divácký deník je ponechán v jeho původním stavu, bez korektury a v původním formátu. Jedná se o deník zanechaný ve fázi, v jaké byl počátku roku 2015. I původní záznamy filmů jsem během práce na studii průběžně doplňoval o krátké rozborů či užitečné webové odkazy. Zachování původní podoby platí i pro záznamy jednotlivých filmů, které byly vyjednoceny do oddělených dokumentů, a které jsou přístupné v oddělené složce nazvané „Filmy z deníku - jednotlivě“. Ty umožní čtenáři snazší orientaci mezi filmy dle abecedního pořádku.

Textové přílohy jsou tyto: synopse KNF Sight, synopse KNF Magpie a nakonec přesný přepis textu současné pověsti „Rozsvěcet se nevyplácí“ z Janeček (2006: 18)

Synopse KNF Sight

Jedná se o dystopickou vizi budoucnosti. Je zde zcela běžná virtuální realita. Lidé jsou vybavení elektronickým zařízením – kontaktními čočkami, které jsou přímo napojeny na jejich mysl a oční sítnici. Tyto kontaktní čočky jsou spravovány firmou Sight Systems, která pro ně provozuje stejnojmennou univerzální online sociální síť. Na začátku, který nám představuje některé náležitosti světa, jeden z dvojice protagonistů - mladý muž Patrick hraje videohry. Patrick žije z velké části v prázdném bytě, velká část jeho dekorací je pouze virtuálního charakteru, jako například rozpořbovaná verze slavného obrazu Vincenta Van Gogha Hvězdná noc. Vidíme zde rovněž jistou verzi jeho stěny slávy či trofejí. Mezi nimi je i aplikace Wingman. Patrick se chystá jít večer na rande s dívkou Daphne. Na začátku schůzky je velmi nejistý a příliš se mu nedaří na ni udělat dojem. Daphne během konverzace sním posílá příspěvky na svůj profil na sociální síti. Později se Patrick aktivuje aplikaci Wingman, u které vidíme, že jejím cílem je pomoci uživatelům ve svádění žen. Tuto aplikaci Patrick sám naprogramoval,

jelikož pracuje jako programátor-vývojář právě u Sight Systems Radí mu od věcí, o kterých hovořit přes snímání dívčích gest a mimiky až po informace o tom, zda požila dostatek alkoholu, aby se uvolnila. Za každý správný tah během rande, aplikace odmění Patricka body. Když začne používat aplikaci, o čemž Daphne nemá nejmenší tušení, rande se začne vyvíjet v jeho prospěch. Nakonec si odvádí Daphne k sobě domů. Ta si ale „balící“ aplikace všimne a chce odejít. Patrick se ale hackersky nabourá do jejího Sightu a ovládne ji.

Synopse KNF Magpie

Na začátku filmu vidíme místo úvodních titulků diagram vývoje lidské populace, který se postupně střetne s křivkou produkce ropy. Poté co křivka pro ropu poklesne, začne klesat i křivka pro lidstvo. Nakonec se ustálí na nízké úrovni – jsme v post-apokalyptickém světě po neznámé katastrofě.

Vidíme muže, jak se blíží v lese ke stromu, pod kterým jsou vyrovnané konzervy s jídlem a kousek od nich lidská kostra v kabátu. Když muž povolí v ostražitosti a zjistí, že konzervy jsou prázdné je pozdě. Byla to past - z pod kabátu se vynoří muž s mečem (katanou) a příchozího zabije. Potom ho okrade. Najde u něj i fotografie, pravděpodobně jeho rodiny. Mezi nimi i fotku krásné mladé ženy. Během noci, kterou s opatrností tráví na stromě, na fotku myslí a dívá se na ní; přerušuje kvůli tomu i lov. Probuď se v něm touha. O dva dny později se rozhodne zase ulovit dalšího člověka. Nastraží past a lehne si pod kabát. Kolem jde dvojice žen – dle jejich věku, matka a již skoro plnoletá dcera. Uvidí konzervy, ale starší rozhodne, že půjdou dál. Muž je celou dobu sleduje z pod kabátu – zvláště dceru. Když nebyla past úspěšná, vydá se za nimi. Uvidí dceru, jak se myje u potoka. Odloží náklad, odepne pásek, aby ho mohl přes dívku přehodit a spoutat ji – je jasné, že ji chce znásilnit. Pomalu se k ní plíží, ve chvíli, když je skoro u ní, ho znenadání zezadu sekne matka mačetou do boku. Muž silně krvácí, tasí meč, žena uskočí. Teď tasila dlouhý nůž i dcera. Muž ztrácí síly a chce uprchnout, ženy ho ale nechtějí nechat jít a obklíčí ho. Matka muži vyrazí meč z ruky; muž upadne polomrtvý na zem. Muž ji požádá, ať chvíli počká; žena ho opravdu nezabije – muž se snaží odplazit z posledních sil k meči. Jenže matka jen předala mačetu dceři – ta muže bez váhání dorazí.

Současná pověst „Rozsvěcet se nevyplácí“

Přepis současné pověsti „Rozsvěcet se nevyplácí“ dle Janeček (2006: 18)

Tohle se stalo před několika lety na jedné koleji v Čechách. Dvě vysokoškolačky spolu bydlely na jednom pokoji. Jedna z nich šla jednou večer se svým klukem do hospody někam poblíž kolejí, druhá zůstala sama na pokoji a učila se.

Ta první byla s klukem v hospodě až do zavíračky, a když zavřeli, rozhodla se, že nepřejde na koleji, ale půjde spát k němu domů. Tak se ještě rychle vrátila pro bundu, protože venku byla zima.

Vešla do pokoje, a viděla, že je tam tma, takže si řekla, že spolubydlící už asi spí. Nerozsvítila, potmě došla ke skříni, nahmátla poslepu bundu, vzala si ji a odešla.

Ráno, když se vrátila z rande na kolej, tam našla svou spolubydlící mrtvou – zakrvácenou, s podříznutým krkem. Postel byla celá od krve ... A když tu mrtvolu odvezli, tak našla ležet na nočním stolku mezi skriptama lísteček s nápisem: „KDYBYS ROZSVÍTLA, ZABIL BYCH TĚ TAKY!“

