UNIVERZITA KARLOVA V PRAZE

FAKULTA HUMANITNÝCH ŠTÚDIÍ

Katedra Elektronické kultúry a semiotiky

Diplomová práca

Forma záberu v rámci hraného a animovaného kresleného filmu

Bc. Peter Ďurec

Vedúci práce: Mgr. Michaela Fišerová, Ph.D.

Praha 2017

Prehlásenie

Prehlasujem, že som prácu vypracoval samostatne. Všetky použité pramene a literatúra boli riadne citované. Práca nebola využitá k získaniu iného alebo rovnakého titulu.

V Prahe dňa: Peter Ďurec

Poďakovanie

Ďakujem Mgr. Michaele Fišerovej Ph.D. za ochotu, čas a inšpiráciu pri odbornom vedení mojej diplomovej práce.

Obsah

1. Úvod.....5

2. Fotografia a kresba.....7

3. Film.....15

4. Analýza.....32

4.1. Batman vs. Superman.....33

4.2. The Avengers.....40

4.3. Spojenie hraného a animovaného.....44

5. Záver.....47

Použitá Literatúra.....49

Odkazy.....50

Prílohy.....51

1. Úvod

Práca sa zaoberá animovaným kresleným filmom, hraným filmom a ich technickými náležitosťami determinujúcimi ich obsah, význam a vplyv na recipienta.
Hraný film, ktorého obsah zachytávaný na kameru je tvorený zábermi z reality žitého sveta a obsadený reálnymi, živými hercami, je odlišnou udalosťou ako film animovaný respektíve kreslený, ktorý je tvorený obrazmi vytvorenými v počítači alebo nakreslenými na papier. Jednotlivé obrazy filmu sú následne spájané podľa postupnosti, vytvárajúc tak pohyb a dejovú líniu filmu. V prípade hraného filmu, môžeme tieto obrazy prirovnať k jednotlivým záberom (z ang. frame), z ktorých je automatizáciou digitálnej kamery tvorený pohyb. V minulosti tvorili hraný film zábery na filmovej páske, ktoré jednotlivo vyzerali ako fotografie bez pohybu.

Fotografia, ako základný technický prvok hraného filmu a kresba, ako základný technický prvok filmu animovaného kresleného, budú v prvej časti použité na neskoršiu analýzu jednotlivých filmov, s využitím semiotických teórii kresby a fotografie R. Barthesa[1] a U. Eca[2]. Cieľom práce je identifikovať najvýraznejšie vlastnosti v ktorých sa fotografia a kresba líšia a následne ich odhaliť tiež v rámci pohyblivého obrazu, kde je ústrednou otázkou efektivita zdieľaného obsahu.

Pre objektívne porovnanie dvoch rozdielnych žánrov budú k analýze použité vždy filmy s rovnakým námetom. Animovaný film často vzniká adaptáciou iného žánru textovej či vizuálnej podoby. Po úspechu filmu kresleného, môžeme často pozorovať adaptáciu vo forme celovečerného hraného filmu. Práve takéto filmy budú použité k analýze. Druhá časť práce sa zaoberá otázkou Deleuzovho[3] chápania H. Bergssona a Ch. S. Peirca a jeho teórii hraného filmu.

Ďalej sa práca bude venovať analýze animovaného kresleného filmu stratégiami G. Deleuza, za účelom odhalenia možnosti a podmienenosti rozšírenia jeho teórie hraného filmu o film animovaný kreslený. Po prevedenej analýze budú v práci identifikované tie črty, ktoré sú pre spomínané dva typy filmov najzásadnejšie.

Technické danosti filmu určujú jeho výslednú podobu a teda výsledný efekt, akým pôsobí na prijímateľa. Odlišná forma mediálne zdieľaného obsahu využíva odlišné nástroje a techniky, za cieľom vyvolať v divákovi požadovaný efekt. Deleuzova koncepcia filmu rozpracováva variety obrazov vnímané divákom, kde každý obraz predstavuje určitý znak, ktorému priraďujeme význam. Neexistuje tu jediný, univerzálne správny výklad, ale divák je vystavený multiplicite významov a neustálemu

[1] Barthes, R., Rétorika obrazu, editor: Karel Císař, Co je to fotografie, Herman a synové, Praha 2004.
[2] Eco, U., Teorie sémiotiky. JAMU : Brno, 2004.
[3] Deleuze, G., Obraz-pohyb. Film I. Národní filmový archiv, Praha, 2000.

prelínaniu prítomnosti, minulosti a budúcnosti[4]. Tieto vlastnosti budú analyzované vo filme animovanom, čo pomôže k odhaleniu najzásadnejších rozdielov medzi dvoma typmi filmov.

Záverečná časť práce sa bude venovať rozličným vplyvom na recipienta, čo spôsobujú a ako s nimi pracovať. Zistené informácie budú použité za účelom obohatenia fázy tvorby oboch typov skúmaných filmov a ich využiteľnosti pre efektivitu obsahu, ktorý poskytujú.

[4] Deleuze, G., Obraz-čas. Film II. Národní filmový archiv, Praha, 2006

2. Fotografia a kresba

Táto kapitola sa zaoberá fotografiou a kresbou, ako základnými technickými predpokladmi a prvkami hraného a animovaného kresleného filmu. Hraný film pracuje s fotografickým záznamom skutočnosti a reálneho pohybu, ktorý sa deje pred objektívom kamery. Hraný obsah je bežne kombinovaný s inými technikami tvorby, no tie sú do filmu zvyčajne[5] pridávané vo fáze postprodukcie[6]. Vždy ale platí, že technický základ filmu ostáva hraný. Animovaný kreslený film zas pracuje s kreslenými obrazmi, ktorých obsah sa mení v súlade so zámerom filmového pohybu. V tejto časti sa zameriam na technické danosti fotografie a kresby, a taktiež na ich vnímanie recipientom, ktoré sa líšia, a je ich najlepšie vysvetliť na ich vzájomných rozdieloch.

Počiatky fotografie sa niesli v zmysle odlíšenia tejto novej formy obrazu od obrazu tradičného[7]. Roland Barthes popisuje tento vzťah nasledovne: *"Prvý človek, ktorý videl prvý fotografický snímok (keď necháme stranou Niepce, ktorý ho zhotovil), si musel myslieť, že je to maľba: rovnaké zarámovanie, rovnaká perspektíva. Fotografia bola a je prenasledovaná fantómom maľby (...) svojimi kópiami i svojimi spormi učinila fotografia z maľby absolútnu, otcovskú referenciu, ako by sa narodila z obrazu na plátne."*[8] Práve pre rovnaké zarámovanie a albertínsku perspektívu sa hovorilo, že vynález fotografie prislúcha maliarom. No dôležitý je tu chemický, respektíve technický vynález pracujúci so svetelným lúčom. Z tohto hľadiska sa fotografický snímok od maľby líši.[9]

Prvá úspešne zhotovená fotografia[10] vznikla v roku 1826 a jej autorom je Nicéphore Niépce. Johan Madlér nazval túto novú metódu záznamu obrazovej informácie "kresbou svetlom".[11] Fotografia vzniká pôsobením svetla na film alebo dosku fotoaparátu a následným zápisom na záznamové médium, kde sa informácia ukladá. Fotografia je teda obraz, záznam reality, vytvorený mechanickým prístrojom zachytávajúcim svetelné lúče. Už v úvode by som chcel rozlíšiť analógovú a digitálnu fotografiu, ktoré vznikajú odlišným procesom. Analógová fotografia funguje na princípe odtlačku svetla na citlivý papier chemickým procesom a následným záznamom na záznamovú dosku v podobe filmového materiálu. Digitálna fotografia je rozdielna iba v tom, že nevyužíva nič, čo by vyžadovalo chemický proces aby vznikol obrazový záznam. Ako záznamová doska je tu pamäťová karta, ktorá ukladá informácie v digitálnej podobe jednotiek a núl. Pre účely tejto práce budem tieto dva typy fotografie považovať za rovnocenné, keďže obe vždy nejakým spôsobom zachytávajú realitu

---

[5] v súčasnosti už existujú aj techniky animácie v reálnom čase nahrávania kamerou.
[6] fáza úpravy snímku po samotnom natáčaní.
[7] obraz pred vynálezom fotografie.
[8] BARTHES, Roland.; *Světlá komora. Poznámka k fotografii.* Praha: Fra, 2005. str. 35
[9] tamtiež
[10] Pohľad z okna v Le Gras - viď príloha č. 1.
[11] HORNÝ, Stanislav.; *Digitální fotografie a její zpracování*. Praha: nakladatelství Oeconomica, 2008.

v okolitom svete. Digitálnu fotografiu je možné považovať za dokonalejšiu kvalitou obrazu a formou spracovania, čo je zapríčinené technologickým pokrokom. Výsledkom je ale v oboch prípadoch obrazový záznam, ktorý vznikol fyzickým kontaktom a záznamom prostredníctvom svetla.

Práve realita je tu ústredným pojmom s ktorým fotografia pracuje. Fotografia je všeobecne chápaná za bezprostrednú kópiu reality a viaže sa k nej mýtus fotografickej pravdy. Susan Sontagová im pripisuje magickú schopnosť spájať nás s fotografovaným objektom. Fotografia je podľa nej predĺžením fotografovaného objektu a súčasne účinným prostriedkom pre jeho získanie a ovládnutie.[12] *"Fotografické obrazy sú naozaj schopné zmocniť sa skutočnosti, pretože fotografia nie je iba zobrazením (ako napríklad maľba); nie je iba interpretáciou reality, ale je tiež jej odtlačkom, tak ako stopa alebo posmrtná maska. Zatiaľ čo maľba, aj keby bola takmer fotograficky presným prepisom skutočnosti, nebude nikdy viac než iba interpretáciou (...) fotografie je vždy zachytením svetelných vĺn priamo odrazených predmetmi - hmotnou stopou po predmete, ktorou žiadna maľba nemôže byť."*[13] Žiadna kresba nás nedokáže presvedčiť, že osoba na portréte reálne existuje alebo existovala. Fotografia je podľa Barthesa emanáciou referenta: *"Z reálneho tela, ktoré bolo tam, vyšli lúče, ktoré sa dotkli mňa, ktorý som tu."*[14] Dosvedčuje, že to čo na nej vidíme v skutočnosti reálne existovalo. Vo fotografii sa spája skutočnosť a minulosť. Fotografia nie je kópiou reality, ale vyjadrením, poukázaním, emanáciou reality minulej.[15] Zobrazené veci na fotografiách nám nevravia že tu sú, ale že istotne boli. Fotografia vytvára akúsi novú časopriestorovú kategóriu zvláštneho spojenia "tu" a "vtedy". Systém fotografickej reprezentácie vytvára špecifickú syntézu skutočnosti a minulosti. Barthes hovorí, že skutočná irealita fotografie v nás vyvoláva mystickosť a fascináciu, že sa v prípade fotky nejedná o ilúziu, ale o zrejmosť toho, že "toto" skutočne "bolo". O fotografii môžeme teda v istom zmysle uvažovať ako o duplikáte reality.[16] *"Fotografia reprodukuje donekonečna to, čo sa stalo iba raz: Fotografia je mechanickým opakovaním toho, čo sa existenciálne nikdy opakovať nemohlo. Udalosť v nej nikdy neprekračuje samú seba k niečomu inému: oný súbor, korpus, ktorý potrebujem, končí vždy pri tele, ktoré vidím."*[17] Barthes hovorí o fotografickej prirodzenosti. Toto prirodzené fungovanie je zapríčinené indexikálnou väzbou, vďaka ktorej nevidíme znázornený objekt na fotografii ako mŕtvy, plochý objekt, ale vnímame ho ako reálny.[18]

---

[12] SONTAGOVÁ, Susan.; *O fotografii.* Praha, Brno: Barrister & Principal, Paseka, 2002. str. 138
[13] tamtiež
[14] BARTHES, Roland.; *Světlá komora. Poznámka k fotografii.* Praha: Fra, 2005. str. 78
[15] tamtiež str. 75-85
[16] tamtiež str. 72-74
[17] BARTHES, Roland.; *Světlá komora. Poznámka k fotografii.* Praha: Fra, 2005. str. 13
[18] BARTHES, Roland.; *Rétorika obrazu*, in: Karel Císař (ed.), *Co je to fotografie*, Praha: Hermann & synové 2004. str. 57

Fotografia je denotovaná správa bez kódu, analógia skutočnosti, ktorá je redukciou referentu na obraz (redukujú sa rozmery, farba či perspektíva). Je mechanickým zachytením určitej scény, ktoré nie je priamo ovplyvnené človekom. Fotografia nemôže transformovať svoj referent, kresba môže. Inými slovami, denotácia kresby sa nemôže rovnať denotácii fotografie. Kresba, správa konotovaná a kódovaná, tu stojí z tohto hľadiska k fotografii v protiklade. Ku kódovaniu tu dochádza už pri jej vzniku, kde jednotlivé kódy sú konvenčné a naučiteľné. Kresba z danej scény nezachytí všetko, pretože z nej vyberá prostredníctvom autorovej fantázie.[19] Pre spresnenie je vhodné zmieniť, že takisto fotografiu charakterizuje určitá náhodnosť, no skôr vo význame kompozície, kde náhoda spočíva v osobe fotografa, ktorý rozhoduje akú situáciu či objekt z percepčného poľa vyberie a zachytí.[20] Tento vzťah denotácie a konotácie Barthes nazýva "fotografický paradox", ktorý tkvie v tom, že na jednej strane je fotografia zdelením bez kódu, kedy denotovaná správa vyčerpáva existenciu fotografie, vypĺňa jej podstatu a neponecháva tak priestor pre rozvoj konotovanej správy. Na druhej strane je fotografický snímok správa s kódom, kde sú činitele konotácií odborné, ideologické či estetické normy, na základe ktorých bola daná fotografia vytvorená. Koexistencia týchto dvoch typov správ, ktoré fotografia ponúka a teda fakt, že fotografia je zároveň prirodzená i kultúrna, vyjadruje fotografický paradox.[21]

Tak ako tradičný, tak aj fotografický obraz je nositeľom určitého významu, ktorý mu jeho recipient priraďuje či chce alebo nie. Už zo spomenutých vlastností fotografického snímku je zrejmé, že možných interpretácii je množstvo. Fotografiu charakterizujú dva diskontinuálne prvky, a to "studium" a "punctum". Práca so studiom závisí vo veľkej miere od zručností fotografa. Studium poukazuje na informáciu, ktorá je zvyčajne historickej či zemepisnej povahy. Recipient premýšľa nad intenciou autora a fotografiám priraďuje určitý zmysel na základe svojej skúsenosti a svojich znalostí. *"Studium znamená všeobecný, kultúrny záujem, s ktorým sledujeme fotografiu sprostredkovávajúcu určitý zážitok. Odkazuje k našej pozornosti, k niečomu, k náklonnosti, k všeobecnému, ale nijako akútnemu záujmu o niečo."*[22] Druhý prvok, punctum, vyostruje, prelamuje a čiastočne ruší studium. Punctum sa prejavuje vo forme určitej náhody, ktorá recipienta zasahuje, no nedokáže povedať akým spôsobom a prečo. Punctum v recipientovi vyvoláva niečo, čo nie je možné vidieť. *"Zatiaľ čo studium fotografie sa spája so semiologickou analýzou ich kódov a kultúrnych významov, ktorá smeruje k zobecneniu, punctum akýkoľvek znakový systém narúša, zasahuje diváka v jeho jedinečnosti, pretože*

[19] tamtiež
[20] BARTHES, Roland.; *Světlá komora. Poznámka k fotografii.* Praha: Fra, 2005. str. 84
[21] BARTHES, Roland.; *The Photographic Message*, in Roland Barthes, *Image, Music, Text*. Londýn: Fontana Press 1977. str. 15-31
[22] BARTHES, Roland.; *Světlá komora. Poznámka k fotografii.* Praha: Fra, 2005. str. 31

to, čo ho mohlo zraniť zasahuje iba tohto zasiahnutého." [23] Punktum má preto vždy charakter čisto osobnej povahy. Zvláštnou formou puncta je napríklad aj čas. Barthes opisuje fotografiu ako živú nehybnosť a punctum ako explóziu spojenú s určitým konkrétnym objektom na danom snímku. Pri prijímaní puncta sa recipient zbavuje všetkých svojich skúseností, poznatkov, vedenia a kultúry. Punctum nepodlieha premene či vývoju. Pokiaľ nie je studium preťaté, či narušené určitým detailom nesúcim punktum, ktoré recipienta v nejakom zmysle zasahuje, je výsledkom studia najrozšírenejší typ snímku, ktorý Barthes vo svojej teórii nazýva "unárne fotografie", nemajúce punctum. Do tejto kategórie radí napríklad snímky pornografické či žurnalistické, pretože svojou intenciou smerujú len k tomu čo je ukázané na fotografii. Ideálna fotografia by mala v sebe skrývať ako punctum, ktorého príjem je aktívny a krátky, tak aj studium, ktorého príjem je kódovaný.[24] Ako už bolo spomenuté v prípade paradoxu fotografie, snímok pracuje ako s denotovanou, tak i s konotovanou správou. Pokiaľ Barthes hovorí o denotovanej správe ako o nekódovanej, vypĺňajúcej podstatu snímku, zbavujúcej sa všetkého vedenia a kultúry, je možné o puncte uvažovať ako o znaku denotovanej správy. Ak je na druhej strane fotografia taktiež kódovanou konotovanu správou, využívajúcou znalosti a skúsenosti z kultúrno-vedeckého prostredia k jej dešifrácii, je možné o studiu myslieť ako o znaku konotovanej správy. "Studium je skrátka vždy kódované, punctum nie." [25]

O indexikálnom[26] vzťahu medzi fotografiou, jej prvkami a realitou hovorí okrem Barthesa aj Ch. S. Peirce: *"fotografia, najmä momentky, sú veľmi poučné, pretože vieme, že v určitých ohľadoch sú presne podobné objektom, ktoré reprezentujú, ale táto podobnosť plynie iba z toho, že fotografie vznikajú tak, že fyzikálne nutne odpovedajú bod za bodom prírode."*[27] Peircove "momentky" by sme mohli by sme mohli prirovnať k Barthesovmu "prekvapeniu", kde hovorí, že základným gestom fotografa je fotografovaný objekt prekvapiť, a že toto fotografické gesto je dokonalé práve vtedy, ak subjekt nevie o tom, že je fotografovaný[28]. Ide o dokonalý vzťah podobnosti žitej reality a reality vnútri snímku bez akejkoľvek naaranžovanej zmeny v prostredí či kompozícii fotky. Peirce sa samotnou fotografiou primárne nezaoberal, skôr ju kategorizoval do skupiny znakov na základe podobnosti a kauzality medzi indexy.

Na Peircovu teóriu indexu reaguje Umberto Eco, keď analyzuje fotografiu ako obraz založený na princípe odtlačku. Podobne ako iní autori zaoberajúci sa fotografiou, ukazuje jej vlastnosti pomocou odlišností od maľby, ktorú chápe ako "ikonický" obraz. Zatiaľ čo ikonické obrazy a ich

---

[23] tamtiež str. 32
[24] tamtiež str. 44-51
[25] BARTHES, Roland.; *Světlá komora. Poznámka k fotografii.* Praha: Fra, 2005. str. 53
[26] vo význame podobnosti.
[27] PEIRCE Ch. S.; *Collected Papers of Charles Sanders Peirce*, Harvard University Press 1974. 2.281
[28] BARTHES, Roland.; *Světlá komora. Poznámka k fotografii.* Praha: Fra, 2005. str. 36

interpretácia je založená na metafore a vzťahoch optickej, ontologickej a konvencionalizovanej podobnosti, interpretácia fotografie, teda obrazu na princípe odtlačku, spočíva na v rovinách metonymie a metafory. Akt metonymie umožňuje chápať fotografický snímok ako reprezentáciu konkrétnej udalosti, zamieňa časť za celok. Akt metonymie je základom interpretácie, no fakt, že snímok zachytáva každý detail reality presne tak, ako sa v momente výroby snímku nachádzal, nezaručuje jednotu samotnej interpretácie. Metaforická rovina interpretácie sa objavuje už počas konkrétneho čítania fotografického obrazu, kedy dochádza ku komplexnému hľadaniu podobností a priraďovaniu významov. Indexikálna vlastnosť fotografie je teda podľa Eca dôkaz o fyzickom kontakte s minulosťou a ako ikonická by sa na minulú realitu mala podobať.[29] Eco v rámci kapitoly "Kritika ikonismu" dospieva k tomu, že nič ako jednotný jav ikonizmu neexistuje a ide o súhrnný názov pre veličinu rôznych javov. Autor definuje vlastnú klasifikáciu "znakovej produkcie" a fotografiu chápe ako príklad "superznaku", pretože ide o neverbálny znak s prísnym kódovaním, pričom obsahom fotografie nie je jej obsahová jednotka, ale celá propozícia.[30]

Teórii fotografie v semiotickom diškurze je niekoľko, no všetky operujú so spoločným pojmom reality, vo význame žitého sveta. Fotografia realitu využíva, zachytáva, vyjadruje a odkazuje na ňu. Samozrejme, že fotografický snímok v sebe skrýva aj svoju vlastnú realitu ukrytú vnútri snímku, ktorú je možné odhaliť prostredníctvom spomínaného studia a puncta. Podobne je tomu aj v prípade maľby či kresby**.** Taktiež tento typ obrazu, ktorý je pre naše účely možné vyčleniť ako tradičný, presnejšie povedané, obraz pred vynálezom chemického procesu fotografie pracujúcim so svetlom. Kresba taktiež ako fotografia, je úzko spojená s pojmom reality. Od nepamäti je maľba prostriedok, ktorý sa snaží zachytiť realitu, podobať sa na ňu a nejakým spôsobom ju uchovať. Jaskynné maľby, portréty panovníkov, jednoduché maľby zobrazujúce krajinu či rôzne predmety sú toho dôkazom. V každom jednom prípade môžeme povedať, že dané obrazy sú v niečom, aj keď možno len elementárnom, podobné realite. Podobnosť vo forme ikonicity sme už v práci načrtli, no poďme sa na ňu pozrieť bližšie. *"Grafické znázornenie v skutočnosti vykazuje určitú proporcionalitu medzi daným výrazom a daným obsahom - jeho obsahom však nie je objekt, ale logický vzťah (...) obsah, je v tomto prípade výsledkom konvencie, ako je tomu u proporcionálnej korelácie."*[31] Ak povieme, že sa určitý obraz podobá na niečo iné, nevylučujeme fakt, že podobnosť je záležitosťou kultúrnej konvencie. Podobnosť sa netýka vzťahu medzi obrazom a objektom, ktorý zobrazuje, ale medzi obrazom a obsahom, ktorý už bol nejakým spôsobom kulturalizovaný a konvecionalizovaný. *"Ikonický znak môže mať: (a) optické (viditeľné), (b) ontologické (predpokladané) a (c)*

[29] ECO, Umberto.; *Teorie semiotiky*. Brno: JAMU 2004. str. 232-260
[30] ECO, Umberto.; *Teorie semiotiky*. Brno: JAMU 2004. str. 262
[31] ECO, Umberto.; *Teorie semiotiky*. Brno: JAMU 2004. str. 227

konvencionalizované vlastnosti objektu." [32] K lepšiemu pochopeniu Eco uvádza príklad typického ikonografického znázornenia slnka ako kruhu, z ktorého vychádzajú čiary naznačujúce jeho žiaru, či lúče. Toto zobrazenie vychádza z prvotnej skúsenosti so slnkom pohľadom skrz privreté oči, kde slnko pôsobilo ako žiarivý ústredný bod, z ktorého vychádzali lúče svetla. Biely kruh a rovné z neho vychádzajúce čiary sa ustanovili ako konvenčné grafické znázornenie slnka. Ikonografická konvencia, ktorá určuje našu prvotnú skúsenosť, sa tak prispôsobuje našej vedeckej skúsenosti so slnkom, ktoré je chápané ako rozžeravené guľaté teleso, z ktorého vychádzajú lúče svetla. Vedecký pojem svetelného lúča je ale abstrakciou ovplyvnenou práve klasickým konvencionalizovaným ikonografickým znázornením. Tento rys, ktorý lúč denotuje, nemá ale nič spoločné s vlnovým charakterom svetla. Napriek tomu schematické znázornenie slnka "imituje" jeho vedeckú ideu celkom príkladne, čo však nie je spôsobené vzťahom medzi vyobrazeným slnkom ako objektom, ale ako vedeckou entitou. Ikonický kód je teda vzájomný vzťah medzi grafickým znakovým prostriedkom a už vopred kódovanou percepčnou jednotkou alebo medzi grafickou a sémantickou jednotkou systému, ktorý závisí na predošlej kodifikácii percepčnej skúsenosti.[33]

Ikonická podobnosť charakterizuje práve kresbu. Na prvý pohľad by sa mohlo zdať, že kresba, či maľba, je v porovnaní s fotografiou jednoznačne nedokonalejším nástrojom zobrazovania reality. Kresba, nech je akokoľvek detailná a presná, nedokáže realitu zachytiť v takej miere ako fotografia. Je to spôsobené práve absenciou fyzického kontaktu, absenciou svetelného, chemicko-technického procesu, ktorý je najtypickejšou vlastnosťou fotografie. Maľba sa vyznačovala znakom nestability. No fotografie sú tohto znaku zbavené a referent daného fotografického snímku je zobrazený vo svojej prirodzenosti a autentickosti.[34] Fotografický snímok obsahuje všetky dôležité, aj nepodstatné detaily, ktoré sa do fotografovej kompozície v danom čase a na danom mieste vošli. Barthes hovorí, že tieto detaily tam sú preto, aby naznačili, že ide naozaj o neupravenú ukážku reality.[35] No práve spomenutá nedokonalosť, či nestabilita kresby ju jednak obmedzuje, no zároveň jej dáva teoreticky neobmedzené možnosti tvorby. Práve fakt, že v prípade kresby autor zo scény vyberá, a nie je obmedzený fyzickými danosťami reality, jej umožňuje vyjadrovať atmosféru, vlastnosti a cit z danej situácie oveľa flexibilnejšie ako fotografii. Do akej miery je fotografia presným a autentickým zobrazením skutočnosti, presne do takej miery je ňou limitovaná. Dobrým príkladom je kresba nosorožca[36] nemeckého maliara a grafika Albrechta Dürera, ktorý ho vypodobnil ako zviera pokryté výraznými šupinami. Tento obraz nosorožca sa po dlhú dobu nezmenil a opakovane sa objavoval v

---

[32] ECO, Umberto.; *Teorie semiotiky*. Brno: JAMU 2004. str. 236
[33] tamtiež.
[34] BARTHES, Roland.; *Třetí smysl,* In: Iluminace 6, 1994. č.1, str. 60-65
[35] BARTHES, Roland.; *"The Reality Effect".* In: Tzvetan Todorov (ed.), *French Literary Theory Today*. Cambridge: Cambridge University Press, 1982.
[36] viď príloha č. 2

knihách cestovateľov a zoológov. Aj keď človek prišiel do kontaktu s nosorožcom a z vlastnej skúsenosti sa presvedčil, že pokrytý šupinami nie je, nebol schopný vysvetliť drsnosť jeho kože inak ako šupinami. Bol si totiž vedomý, že práve tieto grafické znaky sú schopné interpretujúcej osobe tento ikonický znak denotovať. Pri porovnaní fotografie a kresby nosorožca môže pôsobiť Dürerove vyobrazenie možno až komicky. No po preskúmaní kože nosorožca si je možné všimnúť takú drsnosť, ktorú by z určitého hľadiska Dürerove vyobrazenie, ktoré venuje tejto drsnosti možno až prílišnú pozornosť, znázornilo realistickejšie ako zobrazenie na fotografii. *"Dalo by sa tak povedať, že Dürerov nosorožec je úspešnejší vo napodobení pokiaľ nie naozajstných nosorožcov, tak aspoň našej kultúrnej predstavy nosorožca. Možno dané znázornenie nepredstavuje naše vizuálne skúsenosti, ale rozhodne stvárňuje našu sémantickú znalosť alebo v každom prípade tú, ktorú zdieľajú jeho adresáti. "*[37] Táto vlastnosť kresby je dobre viditeľná pri tvorbe karikatúr, kde autor vyberá najvýznamnejšie črty zobrazovaného objektu a niekoľkonásobne ich umocňuje, čím pre recipienta naznačuje posilnenie významu. Hlavným cieľom autora karikatúry, je efektivita zobrazenia, a preto vynecháva zbytočné detaily, ktoré by mohli odpútať našu pozornosť od toho, na čo chce kresba svojim obsahom poukázať. Z tohto hľadiska má kresba v porovnaní s fotografiou oveľa širší priestor na prácu s konotovanými správami o objekte, ktorý zobrazuje. Voľnosť tvorby kresby asi najlepšie demonštruje fakt, že dokáže zobrazovať aj veci nereálne, neexistujúce v reálnom, žitom svete. Kresba prostredníctvom autorovej fantázie prináša do sveta nové, odlišné, nemajúce exaktnú alebo podstatnú podobnosť vo svete. Voľnosť kresby zasahuje až do tvorby obrazov zobrazujúcich abstraktné veci.

Na jednej strane má kresba schopnosť vyjadriť vlastnosti zobrazovaného efektívnejšie, či jasnejšie, no nikdy sa s ňou nedokážeme stotožniť do takej miery, ako s reálnou fotografiou. Je to spôsobené punctom, ktoré je podľa Barthesa charakteristickým znakom ideálnej fotografie. Práve toto punctum, akási subjektívna interpretácia fotografie závislá na jedinečných prežitkoch a skúsenostiach jedinca, nás spája s fotografiou v oveľa väčšej miere. Do výkladu reálneho fotografického obrazu, vkladáme reálny svet, skrz reálne spomienky z minulosti, ktoré v nás vyvolávajú emócie. Ako je kresba schopná zamerať našu pozornosť na dôležité vlastnosti nesúce určitý význam, ktorý chce kresba ukázať, tak je fotografia schopná vďaka určitým detailom našu pozornosť odviesť od významu, ktorý by v nej mohli vidieť iní recipienti. Nejde tu o to, že by kresba nemala punctum. Napríklad pri prezeraní obrazu z minulosti je možné pociťovať punctum, no to je spojené s objektom kresby, nie s jej obsahom, a ak áno, obsah nás nezasahuje do takej miery ako pri fotografickom snímku práve pre spomenutú absenciu fyzického vzťahu s realitou.

[37] ECO, Umberto.; *Teorie semiotiky*. Brno: JAMU 2004. str. 233-234

Cieľom tejto kapitoly bolo ukázať najhlavnejšie rozdiely medzi fotografiou a kresbou z hľadiska technického a percepčného. Na základe spomenutých skutočností vnímam ako najvýraznejšie rozdiely týchto dvoch typov obrazov vo vzťahu s realitou, v detailoch a v schopnosti stotožnenia sa. Odlišnosť vo vzťahu k realite môžeme považovať za danú chemicko-technickým procesom vzniku fotografie, svetelným procesom a fyzickým vzťahom s realitou. Odlišnosť v detailoch je daná jednak vzťahom s realitou a taktiež voľnosťou tvorby, ktorú má kresba v porovnaní s fotografickým obrazom oveľa širšiu. Posledným významným rozdielom je schopnosť sa s daným obrazom stotožniť. Táto schopnosť je intenzívnejšia a pravdepodobnejšia v prípade fotografického snímku pre emotívne spojenie s realitou. V porovnaní kresby a fotografie, považujem uvedené rozdiely za najzásadnejšie a preto budú ďalej rozvedené pri ďalšom skúmaní konkrétnych typov filmov.

3. Film

Nasledujúca časť sa zaoberá hraným filmom, ktorý je zložený zo za sebou nasledujúcich fotografii, vytvárajúc tak pohyb. *"V rovine vzťahov medzi obrazmi konštituujúcimi diskurz, ako film, tak fotografia sa môžu definovať ako diskurz. S tým, že film, ktorý je postupnosťou obrazov, bazíruje na dominantnom vzťahu pripájania, zatiaľ čo fotografický obraz sa zdá byť konštituovaný tak, že vychádza zo vzťahu expanzie a intenzifikácie."* [38] V kapitole sa zameriam na detaily, emócie a dynamiku filmu, v ktorých vidím najväčšie rozdiely medzi animovaným a hraným filmom. Ústrednou teóriou pre popísanie týchto vlastností bude filozofia filmu G. Deleuza.

Gilles Deleuze, vo svojej filmovej teórii definuje film ako určitý druh kinematografického obrazu, kde každý obraz je znakom. Na rozdiel od množstva filmových teórii, Deleuze sa nesnaží o dejinné poňatie kinematografie, ale predkladá nový, komplexný filozofický prístup k filmu, ku ktorému je potrebné vytvoriť nové, prislúchajúce pojmy. Úlohou filmovej kritiky je podľa neho utvárať pojmy, ktoré filmu nie sú dané. Tieto pojmy zase vždy vyhovujú len určitému filmu či žánru, sú mu vlastné, no možno ich utvoriť len filozoficky.[39] Rôzne filmové prístupy sa snažili analyzovať film použitím už existujúcich pojmov, ktoré ale neodpovedali novému, dynamicky sa vyvíjajúcemu žánru. Podobne tak ako by sa mohlo zdať, že najpresnejšiu analýzu filmu je možné dosiahnuť analýzou jeho základných technologických častí - fotografií. Filmový snímok je síce zložený z fotografií, no vo filme, pohyblivom obraze, by sme ich hľadali len ťažko. Film sa javí byť pohybom, pretože za sekundu zobrazí a prehrá viac fotografii, ako je ľudské oko schopné zachytiť a vytvára tak ilúziu pohybu. *"Film postupuje vždy po fotogramoch, vzniká z fotogramov, teda z nehybných rezov, dvadsaťštyri obrazov za sekundu (z počiatku ich bolo osemnásť)."*[40] Bergson nazýva tento falošný pohyb, spojenie nehybných rezov v priestore, kinematografickou ilúziou. Film nie je možné skúmať na základe jednotlivých obrazov a významovo ich od seba oddeľovať. Záber je oddelený od predchádzajúceho a nasledujúceho záberu v čase, no nie je to nehybný obraz zmontovaný s ďalším nehybným záberom, preto ho nie je možné stotožniť s jednotlivou fotografiou. Záber je dynamický jav a vo svojich hraniciach pripúšťa vývoj.[41] Zmysel a význam filmu je vytváraný práve spájaním jednotlivých obrazov k sebe - vytvorením pohybu. *„Film je spočiatku obraz-pohyb: dokonca tu nie je ani vzťah medzi obrazom a pohybom, film je tvorbou samopohybu. Neskôr, keď film prestane podriaďovať čas*

[38] COLIN, M.: Film, Warszava, 1992., str. 160
[39] DELEUZE, Gilles.: *Rokovania 1972 – 1990.* Bratislava: Archa, 1998., str. 70
[40] DELEUZE, Gilles.: *Film 1. Obraz-pohyb.* Národní filmový archiv, Praha, 2000., str. 10
[41] LOTMAN, M. J.: *Semiotika filmu a problémy filmovej estetiky*. Slovenský filmový ústav, Bratislava, 2008., str. 36

pohybu, keď urobí pohyb závislým od času, filmový obraz sa stáva obrazom-časom, autotemporalizáciou obrazu.“[42]

Vo svojej filmovej teórii Deleuze vychádza z teórie pohybu Henriho Bergsona, konkrétne z jeho troch téz o pohybe: žiadny sled nehybných rezov nemôže rekonštruovať skutočný pohyb, tieto rezy môžu byť iba a len ich kvantitatívnym súčtom; to, čo pohyb vyjadruje je ale zmena kvalitatívna; pohyb vyjadruje zmenu v trvaní alebo v celku - skutočný pohyb totiž pozostáva prevažne zo vzťahov časových ako priestorových.[43] Bergson predpokladá absolútnu spriaznenosť pohybu, hmoty a obrazu, kde čas predstavuje koexistenciu rovín trvania. Tieto myšlienky Deleuze aplikuje na film: *" Skrátka film nám nedáva obraz, ku ktorému by pripájal pohyb, poskytuje nám bezprostredne obraz-pohyb."*[44]

Ďalšou inšpiráciou pre Deleuzeovu filmovú teóriu bola semiotika Charlesa S. Peircea, konkrétne jeho triadická koncepcia znaku vo vzťahu ako k znaku, tak k objektu a tiež interpretantu. Dôležité sú aj Peircove tri kategórie bytia, prvosť, druhosť a treťosť. Prvosť predstavuje kvalitu pocitu, druhosť vyjadruje vzťah a treťosť je reprezentáciou. Peirce sa konkrétne filmom nezaoberá a svoju taxonómiu neaplikoval na kinematografické obrazy, no napríklad fotografiu, ako základný technický obraz filmu, chápe ako index, teda ako "odtlačok" skutočnosti bod po bode tak, ako bola v danom momente stlačenia spúšte. Fotografie náležia do kategórie druhosti, ide o indexikálny vzťah medzi realitou a fotografiou.[45] Peircova taxonómia je nelingvistická a nevyužíva binárne opozície ako je tomu v prípade štrukturalizmu. Na základe tejto koncepcie uvažuje Deleuze vo svojej filmovej teórii o jednotlivých obrazoch filmu ako o znakoch v rámci semiózy. Peirceovská koncepcia znaku je pre Deleuza tiež smerodajná v prípade klasifikácie typov obrazov v rámci kinematografie. Pri analýze filmu sú dôležité jednotlivé zábery - ich montáž, rámovanie, detaily či perspektíva kamery. To sú prvky filmového jazyka, ktoré tvoria samotný pohyb filmu.

Najpresnejšie pomenoval filmový záber Epstein ako pohyblivý rez, to znamená časová perspektíva alebo modulácia. Fotografický obraz je druhom "odlievania". Nádoba (fotografický záber) slúži na usporiadanie prvkov "odliatku" za cieľom dosiahnutia rovnovážneho stavu a teda v tomto prípade ide o nehybný rez. Modulácia, pohyblivý rez, sa naopak nezastavuje, nesmeruje do rovnovážneho stavu, ale neustále modifikuje pomyselnú nádobu. *" Fotografia pracuje prostredníctvom objektívu k naozajstnému uchopeniu svetelného odtlačku, k odliatku (...) avšak kinematografia uskutočňuje paradox formovať sa podľa času objektu a nadto zachytiť odtlačok jeho trvania."*[46] Záber, ktorý pracuje s takto pohyblivými rezmi sa neuspokojuje len s vyjadrením akéhosi trvania meniaceho sa

[42] DELEUZE, Gilles.: *Rokovania 1972 – 1990.* Bratislava: Archa, 1998., str. 78
[43] BERGSON, Henri.: *Hmota a paměť.* OIKOYMENH. Praha, 2003
[44] DELEUZE, Gilles.: *Film 1. Obraz-pohyb.* Národní filmový archiv, Praha, 2000., str. 10
[45] PEIRCE Ch. S.; *Collected Papers of Charles Sanders Peirce*, Harvard University Press 1974. 2.281
[46] DELEUZE, Gilles.: *Film 1. Obraz-pohyb.* Národní filmový archiv, Praha, 2000., str. 36

celku: " *neustále mení tela, časti, aspekty, rozmery, vzdialenosti a príslušné pozície telies, ktoré tvoria určitý súbor v obraze."*[47] Funkciou záberu, tohto pohyblivého rezu, je obsahovať význam. Lotman stavia významotvornú funkciu záberu do porovnania s jazykom, kde taktiež existujú rôzne významy fonologické, gramatické a lexikálne prislúchajúce fonémam, morfémam a slovám. Podobne aj filmový záber má rôznych nositeľov významov ako sú napríklad detaily či postupnosť záberov. "*V tejto hierarchii významov je záber základným nositeľom významov filmového jazyka. Sémantický vzťah - vzťah znaku k ním označenému javu - je tu najzreteľnejší."*[48]

Montáž, teda usporiadanie záberov filmu určitým spôsobom, je jedným z najdôležitejších aspektov, ktorý determinuje výslednú podobu filmu. Deleuze opisuje historicky štyri typy montáže, kde obrazy-pohyby sú objektom značne odlišných skladieb. Patrí medzi ne empirická montáž americkej kinematografie s priekopníkom v oblasti montáže D. W. Griffithom, organická montáž, či materiálna dialektická montáž sovietskej kinematografie s predstaviteľmi ako S. M. Ejzenjštejn či Dziga Vertov. Ďalšími sú kvantitatívne psychická montáž francúzskej kinematografie a intenzívne duchovná montáž nemeckého expresionizmu. Jedinou spoločnou vlastnosťou montáže je fakt, že stavia kinematografický obraz do vzťahu s celkom: " *to znamená časom poňatým ako otvorenosť."*[49] Montáž poskytuje nepriamy obraz času v konkrétnom obraze-pohybe a v celku filmu. Na jednej strane je to premieňajúca sa prítomnosť a na strane druhej boj medzi minulosťou a budúcnosťou. " *Ak je teda pravda, že obraz-pohyb ma dve tváre, z ktorých jedna je obrátená k súborom a ich častiam a druhá k celku a jeho zmenám, musíme skúmať práve tento obraz: obraz-pohyb sám o sebe, vo všetkých jeho druhoch a s jeho dvoma tvárami."*[50]

Inšpirovaný H. Bergsonom, charakterizuje Deleuze v diele Film I. tri variety obrazov, konkrétne obraz-vnem, obraz-akcia, obraz-afekcia. Obraz-vnem sa týka subjektívneho vnímania a umožňuje nám vzťahovať sa k obrazom a núti nás uvažovať o slede udalostí ako o znakoch, teda prideľovať obrazom významy. Ide o postupný prechod od objektívneho vnímania, ktoré splýva s vecou, k subjektívnemu jednostredovému vnímaniu od ktorého sa odlišuje eliminácou, či odčítaním zvyšku. Keď obraz-pohyb vzťahujeme k určitému stredu neurčitosti, stáva sa obrazom-vnemom. Obraz-akcia je expresívna kvalita, ktorá je prechodom od vnímania k jednaniu. Prechod od vnímania k jednaniu je nepoznateľný, pretože uvažovaná operácia už nie je eliminácou, odčítaním, či rámovaním, ale vyplýva z nej virtuálny účinok vecí na nás a naopak. Deleuze hovorí o obraze-akcii ako o druhom materiálnom aspekte subjektivity. Rovnako ako vnímanie vzťahuje pohyb k veciam,

---

[47] DELEUZE, Gilles.: *Film 1. Obraz-pohyb.* Národní filmový archiv, Praha, 2000., str. 35
[48] LOTMAN, M. J.: *Semiotika filmu a problémy filmovej estetiky*. Slovenský filmový ústav, Bratislava, 2008., str. 37
[49] DELEUZE, Gilles.: *Film 1. Obraz-pohyb.* Národní filmový archiv, Praha, 2000., str. 72
[50] DELEUZE, Gilles.: *Film 1. Obraz-pohyb.* Národní filmový archiv, Praha, 2000., str. 73

pevným predmetom v rámci obrazu, jednanie vzťahuje pohyb k aktom, ktoré budú náčrtom predpokladaného riešenia alebo výsledku plynúceho obrazu-pohybu. *" Ale interval sa nedefinuje iba vnemovou a akčnou špecializáciou týchto dvoch stránok-medzí, percepčnej a aktívnej. Existuje ešte "medzi-priestor". Afekcia je to, čo zaujíma interval, bez toho aby ho zaplňovala alebo preplňovala.Vynára sa v centre neurčitosti, to znamená v subjekte, medzi vnímaním v istom ohľade znekľudňujúcim a váhavou akciou. Je zhodou subjektu a objektu alebo spôsobom, akým subjekt vníma sám seba, alebo skôr ako sa prežíva a pociťuje "zvnútra".*[51] Deleuze obraz-afekciu nazýva tretím materiálnym aspektom subjektivity. Afekcia vzťahuje pohyb ku kvalite ako prežitému stavu, zdôrazňuje zhodu subjektu a objektu v čistej kvalite.

Filmový snímok ako celok je vždy zložený zo všetkých troch typov filmových obrazov a teda obsahuje ako obraz-vnem, tak obraz-afekciu aj obraz-akciu. Ich kombináciou a počtom je potom možné hovoriť o určitom konkrétnom type montáže. Pre lepšie pochopenie Deleuze charakterizuje taktiež tri typy priestorového rámovania obrazu, ktoré radí ku konkrétnym typom obrazov. Obraz, kde nedochádza k mechanickému priblíženiu kamerou a kde je možné pozorovať celú scénu vo svojej šírke je typický pre obraz-vnem. Obraz, ktorý je detailným priblížením určitého elementu v rámci scény súvisí s obrazom-afekciou a polocelok alebo obrazy medzi širokým záberom a detailom sú typické pre obraz-akciu.

V prípade detailu Deleuze rozlišuje medzi vymedzením zo scény, respektíve čiastočným objektom a detailom tváre, ktorý za čiastočný objekt nemožno považovať. Detail tváre žiadnym spôsobom nevyberá svoj objekt zo súboru ku ktorému náleží, ale *"...abstrahuje ho od všetkých časopriestorových súradníc."* Keď sa na obraze pozeráme do detailu tváre, náš pocit priestoru sa ruší a dostávame sa do dimenzie iného stupňa. *"...hneď ako vidíme v detaile tvár zbabelca, ktorý práve uniká, vidíme zosobnenú zbabelosť, "sentiment-vec", entitu."*[52] Existuje množstvo typov detailov tváre, no vždy majú spoločnú vlastnosť, vytrhnúť obraz z časopriestorových súradníc, kde do popredia vystupuje čistý afekt. Tvár, či už ide o kinematografiu alebo nie, disponuje tromi hlavnými vlastnosťami. Je individualizujúca, odlišuje, je socializujúca, vyjadruje spoločenské postavenie a je komunikujúca, nie len medzi dvomi osobami ale taktiež ako vnútorná zhoda charakteru a jeho role. Tieto tri aspekty však tvár stráca, pokiaľ ide o detail.

[51] DELEUZE, Gilles.: *Film 1. Obraz-pohyb.* Národní filmový archiv, Praha, 2000., str. 84-85
[52] DELEUZE, Gilles.: *Film 1. Obraz-pohyb.* Národní filmový archiv, Praha, 2000., str. 119

Ch. S. Peirce, ktorého znaková koncepcia bola pre Deleuza inšpiráciou, rozlišoval medzi dvoma druhmi obrazov, ktoré nazval "prvosť" a "druhosť". Prvosť je ťažké definovať, pretože je skôr pociťovaná ako koncipovaná, týka sa novej skúsenosti, niečoho čerstvého a prchavého. Patrí tu aj detail tváre. Prvosť je kategóriou možného, vyjadruje možné bez toho aby ho aktualizovala. Obraz-afekcia je teda kvalita alebo sila, potencialita vyjadrujúca seba samú, jej znakom je výraz, nie aktualizácia. Pre lepšiu predstavu opisuje Deleuze prvosť ako *" to, čo je také, aké to je pre seba a o sebe samom. Je to napríklad "červené", prítomné rovnako tak vo vete "toto nie je červené" ako vo vete "to je červené". Ak chceme, je to priame a okamžité vedomie (...) Nie je to nejaký zmyslový vnem, cit idea, ale kvalita možného zmyslového vnemu, citu alebo myšlienky."*[53] Druhosť je tam, kde sa dve veci nejakým spôsobom k sebe vzťahujú, niečo, čo je také aké je, vzhľadom k druhému alebo čo sa stavia nejakým spôsobom proti druhému. Je to kategória reálna, aktuálneho, existujúceho, individuovaného. *" A prvá podoba druhosti je už tá, kde sa kvality-moci stávajú "silami", teda aktualizujú sa v partikulárnych stavoch vecí, determinovaných časpotriestorov, geografických a historických prostrediach, v kolektívnych činiteľoch alebo individuálnych osobách. Tam sa rodí a vyvíja obraz-akcia."*[54] Obraz-akcia je kinematografia správania, respektíve jednania, ktoré je vzťahom, neustálou reakciou situácii. Rozlišujeme dva typy obrazu-akcie, veľkú a malú formu. Veľká forma je prechodom od situácie k jednaniu, ktoré ďalej modifikuje situáciu. Druhým typom je malá forma, ktorá naopak postupuje od jednania k situácii, ktorá vedie k novému jednaniu. Ide o jednanie, ktoré odhaľuje situáciu, poprípade jej časť, ktorá privádza jednanie nové. Veľká forma obrazu-akcie prebieha od obklopujúcej situácie ku konaniu vo význame súboja. Mála forma jednania alebo habitu k čiastočnému odhaleniu situácie. Ide o obrátené senzomotorické schéma, kde globálne zobrazenie nahrádza lokálne. Znakom skladby malej formy obrazu-akcie je index. Deleuze využíva Peircovu taxonómiu a aplikuje ju na film, no pre účely tejto práce nie je dôležitá relevantnosť Deleuzovej interpretácie Peircovej teórie, ale použitie a rozvinutie jeho výkladu pri analýze vlastností skúmaných filmov.

Doposiaľ sme si definovali obraz-vnem, ako amorfné kontinuum, ktoré nám umožňuje myslieť o obrazoch ako o znakoch a priraďovať im tak význam, obraz-afekciu, ktorá je v Peirceovskom ponímaní prvosť a obraz-akciu, ktorá je druhosťou. Ako sme spomenuli, Peircova znaková koncepcia je triadická a tretím kinematografickým obrazom je "duševný" alebo psychický obraz, ktorý predstavuje treťosť. Treťosť je termín, ktorý odkazuje k inému termínu prostredníctvom ďalšieho a teda sa objavuje vo význame, pravidle či vzťahu. Mohlo by sa zdať, že toto všetko v sebe nesie už obraz-akcia, no jeho zákonitosti a významy neurčujú jeho cieľ, tak ako cieľ a prostriedky nezahŕňajú

[53] DELEUZE, Gilles.: *Film 1. Obraz-pohyb.* Národní filmový archiv, Praha, 2000., str. 121
[54] DELEUZE, Gilles.: *Film 1. Obraz-pohyb.* Národní filmový archiv, Praha, 2000., str. 122

význam. Akcia taktiež uvádza do vzťahu dva členy, no je to vzťah časopriestorový, nie logický. " *Treťosť tiež neinšpiruje jednanie, ale "akty", ktoré nevýhnutne obsahujú symbolický prvok určitého zákona, (dať, vymeniť); nie vnemy, ale interpretácie, ktoré odkazujú k prvku zmyslu; nie afekcie, ale intelektuálne pocity vzťahov, ako sú pocity, ktoré sprevádzajú užitie logických spojok "pretože", "avšak", "aby", "teda" atď."*[55]

Najadekvátnejšou reprezentáciou treťosti je pravdepodobne vzťah. Vzťah je vždy tretí pretože v sebe zahrňuje ďalšie členy. Filozofická tradícia rozlišuje prirodzené vzťahy, ktoré produkujú význam a abstraktné vzťahy, ktoré sú pravidlom či zmyslom. Prostredníctvom prirodzených vzťahov sa tvorí prechod od jedného kinematografického obrazu k druhému, kde existuje formovanie obvyklého sledu obrazov. Abstraktný vzťah označuje okolnosť, ktorou sa porovnávajú dva obrazy, ktoré nie sú prirodzene spojené v mysli. Ide o zostavenie celku, nie formovanie série. Prirodzené vzťahy sú prchavé, abstraktné vytvárajú celok.
Vzťah preniká jednaním zo všetkých strán a transformuje ho v symbolický akt. Neexistuje iba aktér a akcia, vrah a obeť, ale existuje vždy niekto tretí, nie náhodný, ale základný tretí, ktorý je formovaný samotným vzťahom medzi aktérom a akciou, či vrahom a obeťou. Táto trojica sa zmocňuje taktiež predmetov, vnemov a afekcii. Každý obraz svojím rámovaním a v rámci svojho rámovania musí byť ukážkou mentálneho vzťahu.

" Hitchcock si vypožičiava z detektívky, alebo špionážneho filmu mimoriadne prekvapivé jednanie typu "zabiť", "ukradnúť". Pretože je toto jednanie vpletené do súboru vzťahov, o ktorých postavy nevedia (ktoré však divák už pozná alebo ktoré objaví pred nimi, je iba zdanlivo súbojom, ktorý ovláda celé dianie: je už niečim iným, inou vecou, pretože vzťah zostavuje treťosť, ktorá ho pozdvihuje v prospech vzťahov, ktoré ich určujú."[56] Mentálny obraz priniesol do kinematografie práve Alfred Hitchcock, ktorý už nevidí vytvorenie filmu ako závislé na dvoch entitách, režisérovi a filme, ktorý sa má natočiť, ale na troch: režisér, film a publikum. Reakcie publika musia byť integrujúcou súčasťou filmu, keďže divák je tým, ktorý sa ako prvý dozvie o vzťahoch v rámci filmu. Mentálny obraz robí zo vzťahu predmet obrazu a ten sa pripája k obrazom-vnemom, akciám a afekciám a navyše ich transformuje. Hitchcock prináša do kinematografie nový druh figúr, ktorými sú myšlienky a dáva zrod originálnym znakom podľa prirodzených a abstraktných vzťahov. Podľa prirodzeného vzťahu odkazuje člen k ďalšiemu členovi v sérii tak, aby mohli byť navzájom interpretované, ide teda o *značky*. V prípade, že jeden z týchto členov z tejto prirodzenej série odpúta, ide o *odznačkovanie*. *Symbol,* nie je

[55] DELEUZE, Gilles.: *Film 1. Obraz-pohyb.* Národní filmový archiv, Praha, 2000., str. 232
[56] DELEUZE, Gilles.: *Film 1. Obraz-pohyb.* Národní filmový archiv, Praha, 2000., str. 233

podľa abstraktného vzťahu len abstrakcia, ale konkrétny predmet, nositeľ rôznych vzťahov a podôb vzťahu, či jednej postavy k iným a sebe samej. *" Keď Hitchcock objavuje mentálny obraz alebo obraz-vzťah, používa ho k uzatváraniu súborov obrazov-činov a tiež obrazov-vnemov a afekcii. Odtiaľ jeho poňatie rámu. A mentálny obraz nie že len tie druhé rámuje, ale transformuje ich, pri čom nimi preniká. Tak môžeme o Hitchkokovi povedať, že dokončuje, završuje celú kinematografiu tým, že zahŕňa diváka do filmu a film do mentálneho obrazu."*[57]
Podobne o filme uvažuje aj Lotman, ktorý opisuje diváka sledujúceho fantastický dej ako očitého svedka, či dokonca spoluúčastníka filmu. Divák vedomím chápe, že dej ktorý na plátne sleduje nie je reálny, no emocionálny vzťah, mu diktuje prijímať ho ako skutočnú udalosť. *"Svet filmu je maximálne blízky viditeľnému zovňajšku života. Ilúzia reality je jeho neodlučiteľnou súčasťou."*[58]

Divák, myšlienka a mentálny obraz mal za následok nielen dovŕšenie obrazu-akcie a ďalších typov obrazov, ale taktiež spätné uvažovanie o ich povahe a statuse. Kríza obrazu-akcie sa rozvinula v povojnovom období a príčiny boli sociálne, ekonomické, politické, morálne, ale taktiež tie čo patrili hlbšie do umenia, literatúry a obzvlášť do kinematografie. Deleuze uvádza vojnu a jej následky, pochybnosti o americkom sne, nové uvedomenie menšín, vzostup inflácie obrazov súčasne vo vonkajšom svete ako aj v hlavách ľudí, kríza Hollywoodu a starých žánrov alebo ovplyvňovanie kinematografie novými spôsobmi vyprávania, s ktorými literatúra už predtým experimentovala. Duša kinematografie vyžaduje neustále viac myslenia, aj keď v nej myslenie predstavuje rozklad systému vnemov, akcii a afekcii. *"Už si skoro ani nemyslíme, že by nejaká globálna situácia mohla viesť k akcii, ktorá by ju mohla zmeniť. Nemyslíme si, že by ďalej nejaké jednanie mohlo donútiť situáciu, aby sa, buď čiastočne, rozkryla. "Najzdravšie" ilúzie padajú."*[59] Senzomotorické väzby, teda doteraz typické reťazenie situácia - akcia, akcia - reakcia, či podráždenie - reakcia sa strácajú a rodí sa potreba nového druhu znaku. Tu sa rodí moderný film, ako ho poznáme v dnešnej dobe.
Nový obraz Deleuze charakterizuje v piatich bodoch. Po prvé, obraz odkazuje k rozptýlenej situácii, nie ku globalizujúcej či syntetickej ako tomu bolo doteraz. Objavuje sa množstvo postáv, ktoré majú na seba slabý vplyv a menia svoju úlohu hlavnej a vedľajšej postavy. Nejde ale o od seba oddelené poviedky, pretože všetky postavy sú v rovnakej realite, ktorá sa rozptyľuje. Po druhé dochádza k pretrhnutiu línie, ktorá predlžovala jedny udalosti do ďalších. Spôsob od jednania k čiastočnému odhaleniu situácie prestáva byť spôsobom vyprávania. Reťazenie a väzby sú úmyselne slabé a náhoda sa stáva jedinou hlavnou líniou. Akciu, jednanie, či senzomotorickú situáciu nahradila prechádzka, či neustále cestovanie tam a späť. Uskutočňuje sa z vnútornej či vonkajšej nutnej potreby úteku. Za štvrté je po spomenutých zmenách na mieste otázka, čo drží takto nezreťazený a necelistvý súbor

[57] DELEUZE, Gilles.: *Film 1. Obraz-pohyb.* Národní filmový archiv, Praha, 2000., str. 233-240
[58] LOTMAN, M. J.: *Semiotika filmu a problémy filmovej estetiky*. Slovenský filmový ústav, Bratislava, 2008., str. 33
[59] DELEUZE, Gilles.: *Film 1. Obraz-pohyb.* Národní filmový archiv, Praha, 2000., str. 244

pokope. " *Odpoveď je prostá: tým, čo robí súbor, sú klišé a nič iného. Nič než klišé, samé klišé..."*[60] Sú to zvukové či vizuálne slogany, ktoré Dos Passos nazýva menami kinematografie: "aktuality" a "oko kamery". Aktuality sú zmiešané politické a spoločenské novinky, lokálne piesne a rozhovory a okom kamery je vnútorný monológ niekoho neidentifikovaného tretieho. Posledným, piatym rysom kríze obrazu akcie je odhalenie sprisahania, kde moc sa mieša so svojimi účinkami, svojimi oporami, médiami, rozhlasmi, televíziami a mikrofónmi, pracuje už iba mechanickou reprodukciou obrazov a zvukov. Ak chce nový obraz dospieť k mentálnym obrazom a myšlienkovým figúram, je nevyhnutné aby obraz začal sám myslieť a kríza troch typov obrazov, vnemu, afekcie a akcie mu na to vytvorila predpoklady.[61]

Kríza obrazu-akcie viedla k potrebe nájsť nový kinematografický obraz, ktorý by svojou formou zodpovedal sociálnej, ekonomickej, politickej a morálnej situácii v povojnovom období a ktorý by tiež stelesňoval zmeny ku ktorým došlo v rámci kinematografie. Klasická senzomotorické schéma, kontinuálne vyprávanie, montáž a strih s kauzálnymi následnosťami a dôraz kladený na dej, akciu a pohyb, kde sa všetko odohrávalo v rámci jedného času a priestoru strieda vizuálny a zvukový obraz, ktoré umožnili vnímať, vidieť a počuť čas vo filme. Tak sa formuje nový typ kinematografického obrazu, obraz-čas, ktorý dáva priestor pre rozvoj novým koncepciám a formám montáže, rámovania a kamery, prostredníctvom ktorých sa pokúša vymaniť z krízy obrazu-akcie. " *Optické a zvukové situácie stoja v protiklade k senzomotorickým situáciám, vrcholom tradičného realizmu. Senzomotorické situácie sú zasadené do príslušného prostredia a predpokladajú akciu, ktorá ich odkryje alebo vyvolá reakciu, ktorá sa tejto situácii prispôsobí, alebo ju pozmení (...) optická a zvuková situácia už nie je jednaním vyvolaná, ani v jednanie neústi, nieje teda ani idexom ani synznakom. Budeme tu hovoriť a novom druhu znakov, o opznakoch a aduioznakoch."*[62] Rôznorodosť týchto obrazov je široká, môže ísť ako o významné situácie tak o banality, no najčastejšie to bývajú subjektívne obrazy, spomienky z detstva, zvukové a vizuálne fantázie či sny, kde postava nekoná bez toho aby sa konať videla a divák ochotne prijíma úlohu, ktorú hrá. Čisté optické a zvukové obrazy spôsobujú, že pohyb nemôže byť vnímaný v senzomotorickom obraze, no myslený v obraze iného typu. Obraz-pohyb nezmizol, no existuje už iba ako prvá dimenzia obrazu. Senzomotorické znaky sú vo vzťahu iba s nepriamym obrazom času v závislosti na montáži, no nový obraz, jeho opznaky a audiznaky sú spojené priamo s obrazom-časom, ktorý si podriadil pohyb. Čas už nie je merítkom pohybu, no pohyb sa stáva perspektívou času, čo má za následok novú kinematografiu času, novú koncepciu a montáž. Prvky zvukového obrazu zaisťujú, že obraz je rovnako čitateľný či počuteľný, tak dobre ako viditeľný. Taktiež kamera, či statická alebo pohyblivá, nenasleduje pohyb vo filme, no vo všetkých prípadoch

[60] DELEUZE, Gilles.: *Film 1. Obraz-pohyb.* Národní filmový archiv, Praha, 2000., str. 245
[61] DELEUZE, Gilles.: *Film 1. Obraz-pohyb.* Národní filmový archiv, Praha, 2000., str. 243-253
[62] DELEUZE, Gilles.: *Film 2. Obraz-čas.* Národní filmový archiv, Praha, 2006., str. 12

podriaďuje popis priestoru funkciám myslenia. Nejde len o jednoduché rozlíšenie subjektívneho a objektívneho, skutočného či imaginárneho, no ide o ich nerozlíšiteľnosť , ktorá dáva kamere široké možnosti funkcii a ustavuje novú koncepciu rámovania.[63]

Senzomotorický obraz by sa na prvý pohľad mohol zdať bohatší, no zachytáva iba to, čo diváka zaujíma, alebo to na čo reaguje postava, je to určitý popis situácie. Jeho bohatosť je zdanlivá a tkvie v tom, že spája množstvo iných vecí, ktoré sa na danej rovine podobajú natoľko, že všetky vyvolávajú podobné pohyby. *" Čistý optický obraz naopak nemôže byť iba popisom a zaoberať sa postavou, ktorá už nevie ako na situáciu reagovať alebo toho nie je schopná; striedmosť tohto obrazu, vzácnosť toho, čo zachytáva, línie či obyčajný bod, "nepatrný zlomok bez významu" dovádzajú vždy vec k esenciálnej singularite a popisujú ono nevyčerpateľné, ktoré donekonečna odkazuje k iným popisom. Skutočne bohatý je teda práve optický obraz."*[64] Senzomotorický obraz bol užitočný pretože prepájal obraz-vnem s obrazom-akciou, podriaďoval jedno druhému a rozvádzal jedno v druhom. Naopak optický a zvukový obraz sa nepredlžuje do pohybu, ale vstupuje do vzťahu s obrazom-spomienkou, ktorý vyvoláva. Do hry potom vstupuje skutočné a imaginárne, fyzické a mentálne, objektívne a subjektívne, popis a vyprávanie, či inak povedané rovina aktuálneho a virtuálneho. Dôležité je, že tieto dva prvky, ktoré vstupujú do vzťahu sa majú tendenciu zmiešať až do bodu nerozlíšiteľnosti. Subjektivita sa prejavuje už v obraze-pohybe medzi pohybom zachyteným a medzi pohybom vykonaným, medzi akciou a reakciou. Obrazom-spomienka ale otvára úplne nové pole subjektivity, privedie diváka späť k vnemu, miesto toho aby ho predlžovala do pohybu. Subjektivita už nie je materiálna, či konštituujúca, ale duchovná: *" je tým, čo "sa pripája" k hmote, a nie už tým, čo ju rozvíja; obraz-spomienka, a nie už obraz-pohyb."*[65]Najlepšie sa obraz-spomienka ukazuje vo forme flashbacku, uzavretom kruhu, ktorý vedie od prítomnosti k minulosti a zase späť do prítomnosti. Obrazy-spomienky získavajú autentickosť i spolu so zhodnotením minulosti. Európska kinematografia sa tiež zaoberala hypnózou, halucináciou či nočnou morou. Sovietska kinematografia sa zaoberala futurizmom, v Nemecku to bola napríklad psychoanalýza a vo Francúzsku zase surrealizmus. *"Európsky film tu pozoroval prostriedok ako prelomiť "americké" medze obrazu-akcie a tiež ako dosiahnuť mystickosti času, ako zjednotiť obraz, myšlienku a kameru v jednej jedinej "automatickej subjektivite" v protiklade k príliš objektívnej koncepcii Američanov."*[66]

Kinematografia predstavuje obrazy, ktoré sú ale obklopené určitým svetom a preto sa na jej poli začal objavovať dopyt po neustále väčších okruhoch, ktoré by spájali aktuálny obraz s obrazmi-

[63] DELEUZE, Gilles.: *Film 2. Obraz-čas.* Národní filmový archiv, Praha, 2006., str. 32
[64] DELEUZE, Gilles.: *Film 2. Obraz-čas.* Národní filmový archiv, Praha, 2006., str. 58
[65] DELEUZE, Gilles.: *Film 2. Obraz-čas.* Národní filmový archiv, Praha, 2006., str. 60
[66] DELEUZE, Gilles.: *Film 2. Obraz-čas.* Národní filmový archiv, Praha, 2006., str. 68-69

spomienkami, s obrazmi-snami a s obrazmi-svetmi. Každý aktuálny obraz má aj svoj obraz virtuálny, ktorý pôsobí ako jeho zdvojenie či odraz. Slovami Bergsona: *" objekt sa reflektuje v zrkadlovom obraze ako virtuálnom objekte, ktorý zas súčasne obaľuje či reflektuje skutočnosť: medzi nimi dochádza ku "koalescencii"."*[67] Ide o utváranie obrazu v dvoch podobách, aktuálny a zároveň virtuálny. Aktuálny obraz odrezaný od svojho motorického predĺženia je *opznak* a v prípade zvukového obrazu *audiznak*. Aktuálny obraz potom vytvára okruhy, kde komunikuje so spomienkami, snami a svetmi. Keď sa aktuálny obraz kryštalizuje so svojim vlastným virtuálnym obrazom, ide o obraz-kryštál. Aktuálny a virtuálny sú vzájomné obrazy, ktoré predstavujú ten najmenší vnútorný okruh. Nerozlíšiteľnosť prítomnosti a minulosti, aktuálneho a virtuálneho nie je v hlave diváka, ale je to charakteristická črta určitých existujúcich obrazov. Najlepšie je to vidieť na príklade zrkadla, kde obraz v zrkadle je virtuálny vzhľadom k aktuálnej postave, ktorá sa do zrkadla pozerá, ale je aktuálny v zrkadle, postavu robí virtuálnou a vytláča ju mimo obrazové pole. Ako dokonalý príklad uvádza Deleuze film *The Lady from Shanghai*, kde sú postavy v zrkadlovom bludisku, nie sú schopné rozlíšiť aktualitu, ktorú zrkadlá prijímajú a musia ich teda všetky rozbiť aby aktualitu získali späť.[68] Obraz-kryštál môže mať veľa rozlišujúcich prvkov, no jeho neredukovateľnosť spočíva tom, že aktuálny a jeho virtuálny obraz sú od seba nedeliteľné. Odpoveď na podstatu splývania týchto dvoch častí obrazu-kryštálu hľadá Bergson v otázke času: *"to, čo je aktuálne, je vždy prítomnosť. Avšak práve prítomnosť sa mení, či mizne. Môžeme teda povedať, že sa stáva minulosťou, keď už nie je, keď ju nahradila nová prítomnosť. To však vôbec nič neznamená. Musí totiž pominúť preto, že prichádza nová prítomnosť, a preto musí pominúť už v tej chvíli, keď je prítomná, v momente, v ktorom je prítomná. Je preto nutné, aby obraz bol prítomný i minulý, ešte prítomný a už minulý, a to naraz, súčasne. Ak by nebol už minulý súčasne s tým, kedy prítomný, prítomnosť by nikdy nepominula."*[69] Zjednodušene povedané, prítomnosť je aktuálny obraz a jeho súčasná minulosť je obraz virtuálny. Virtuálny obraz Bergson nazýva "čistou spomienkou", aby ho tak odlíšil od mentálnych obrazov-spomienok alebo snov. Čistá spomienka nie je psychologickým stavom či vedomím, ale existuje mimo vedomia v čase. Obrazy-spomienky sú tie, ktoré pracujú s vedomím a aktualizujú sa podľa potrieb diváka. Obraz-kryštál je tá najzákladnejšia časová operácia. V každom okamžiku sa čas rozdvojuje na prítomnosť a minulosť, dva heterogénne smery, z ktorých jeden smeruje do budúcnosti a druhý upadá do minulosti.

Tri Bergsonove tézy o čase znejú: *"minulosť koexistuje s prítomnosťou, ktorá už bola; minulosť sa uchováva v sebe samej ako minulosť vôbec (nechronologická); čas sa v každom okamžiku*

[67] DELEUZE, Gilles.: *Film 2. Obraz-čas.* Národní filmový archiv, Praha, 2006., str. 84
[68] DELEUZE, Gilles.: *Film 2. Obraz-čas.* Národní filmový archiv, Praha, 2006., str. 87
[69] DELEUZE, Gilles.: *Film 2. Obraz-čas.* Národní filmový archiv, Praha, 2006., str. 96-97

rozdvojuje a prítomnosť a minulosť, prítomnosť, ktorá mizne, a minulosť, ktorá sa uchováva."[70] Čas je jedinou subjektivitou. Nechronologický čas, ten v ktorého vnútri sme my a ktorý vnútri nás vnímame. Pre doplnenie je vhodné uviesť, že obraz-kryštál, vrátane všetkých jeho aspektov, je rovnako optický ako zvukový. Kinematografia v úsilí vyjadriť prítomnosť bráni minulosti, aby sa stala len spomienkou. Každá spomienka minulosti vo filme pracuje súčasne so spomínam, zabúdaním, falošnými spomienkami, predstavivosťou či úsudkom. To čo ale spája všetky tieto mentálne funkcie je cit. Postavy patria do prítomnosti, no city s nimi súvisiace sa vynárajú z minulosti. " *Ak city sú svetovými vekmi, myslenie je nechronologický čas, ktorý im odpovedá."*[71] Ak sú city plochami minulosti, myslenie je súborom nelokalizovateľných vzťahov medzi nimi. Dôležitú úlohu tu zohráva tiež výber hudby. Keď sa obraz stane obrazom-časom, svet sa stane pamäťou, mozgom, nástrojom myslenia či vedomím a prostredníctvom plátna, ktoré slúži ako cerebrálna membrána sa stretáva minulosť a budúcnosť bez postrehnuteľnej hranice. Prvotnými charakteristikami obrazu sa stáva topológia a čas, nie priestor a pohyb. [72]

Deleuze rozlišuje dva režimy obrazu. Režim organický alebo kinetický a režim kryštalický, či chronický. Organický popis slúži k vymedzeniu senzomotorických situácii a kryštalický popis odkazuje k čisto optickým a zvukovým situáciám, oddelených od svojho motorického predĺženia. Kryštalický popis je kinematografia vidiaceho, nie jednajúceho. Organický režim zahrňuje reťazenie aktualít z reálneho hľadiska a aktualizáciu vo vedomia z hľadiska imaginárneho, ako dva póly existencie organického obrazu. Kryštalický režim je úplne odlišný. Aktuálne je odrezané od motorických zreťazení, reálne od svojich zákonitých spojení, virtuálne zase od svojich aktualizácii a získava platnosť samo o sebe. Tieto dva módy existencie sa zjednocujú v jednom okruhu, vymieňajú si svoje role a stávajú sa nerozlišiteľnými. Medzi organickým a kryštalickým môže dochádzať k nepostrehnuteľným prechodom, či presahovaniam, no sú to dva celkom odlišné režimy zo svojej podstaty. Keď ide o vyprávanie, organické spočíva v rozvíjaní senzomotorických schém, podľa ktorých postavy jednajú za cieľom odkryť situáciu. Je to pravdivé vyprávanie v rámci fikcie. Ide o komplexný režim, kde je možné vkladať spomienky, sny a rozprava je tu v úlohe rozvíjajúceho činiteľa. Kryštalické vyprávanie naopak predpokladá zrušenie senzomotorických schém. " *Senzomotorické situácie prenechávajú miesto čistým optickým a zvukovým situáciám, na ktoré postavy, ktoré sa stali divákmi, už nemusia či nechcú reagovať; a toľko chcú "vidieť", o čo v situácii ide."* Dalo by sa povedať, že ide o vytváranie klamu. Vyprávanie prestáva byť pravdivé a stáva sa klamným, pretože predkladá nezlučiteľné prítomnosti alebo koexistenciu nie nutne pravdivých minulostí. Kryštalický popis

[70] DELEUZE, Gilles.: *Film 2. Obraz-čas.* Národní filmový archiv, Praha, 2006., str. 100-101
[71] DELEUZE, Gilles.: *Film 2. Obraz-čas.* Národní filmový archiv, Praha, 2006., str. 150
[72] DELEUZE, Gilles.: *Film 2. Obraz-čas.* Národní filmový archiv, Praha, 2006., str. 150-151

dosiahol nerozlíšiteľnosti medzi reálnym a imaginárnym. Do prítomnosti kladie nevysvetliteľné rozdiely a do minulosti nerozhodnuteľné alternatívy medzi pravdou a lžou.[73]

Túto vlastnosť filmu opisuje z trochu iného hľadiska aj Jurij Lotman. Dôveryhodnosť filmu zakladá uvažovanie o filme ako o vernom modeli sveta. Film je okrem semiotického systému aj systémom modelujúcim a teda sa na neho musí neskôr vzťahovať esteticko-poznávacia funkcia, ktorá existuje vo vzájomnom vzťahu so skutočnosťou. Film nemá ukazovať objekty s automatickou závislosťou, ale umeleckým pretváraním objektov na znaky. To prebieha pomocou binárnej opozície príznakových a bezpríznakových prvkov filmu. *"Hľadisko diváka teda predstavuje paradox. Divák pristupuje k filmu s dôverou vlastnou vnímaniu skutočnosti, no pomocou príznakových a bezpríznakových prvkov je táto dôvera striedavo oslabovaná alebo zosilňovaná a naopak semiotizácia posilňovaná, respektíve oslabovaná. Tento motív sa napokon odohráva aj na vyššej úrovni v sujete filmu. Sujet alebo rozprávanie nie je len vyjadrením hybnosti rozprávania, ale každá sujetová udalosť narúša konštrukciu sveta tendujúcu k pomenovanej nehybnosti.""*[74]

Umenie Deleuze chápe ako zápas s chaosom. Chaos nie je definovaný neusporiadanosťou, ale nekonečnou rýchlosťou, s ktorou mizne každá forma, ktorá sa v jeho rámci utvára. Je to prázdno, ktoré nie je ničotou, ale virtuálnom, ktoré v sebe zahrňuje všetky možné častice a vytvára všetky možné formy, ktoré sa ukazujú len preto aby zanikali, pretože sú nekonzistentné, bez referencie a konsekvencie. Myslenie Deleuze člení na filozofiu, vedu a umenie, ako tri základné oblasti zápasu s chaosom. *"Filozofia však dokáže zachrániť nekonečno tým, že mu dáva konzistenciu : rysuje rovinu imanencie, ktorá pôsobením pojmových osôb otvára konzistentné udalosti či pojmy pre nekonečno. Veda sa naopak nekonečna vzdáva, aby získala referenciu : rozvrhuje rovinu aspoň neurčitých súradníc, ktorá pôsobením čiastočných pozorovateľov vždy definuje stavy vecí, funkcie či referenčné výroky. Umenie chce tvoriť konečnosť, ktorá vracia nekonečno: vytyčuje rovinu kompozície, ktorá pôsobením estetických figúr nesie monumenty či zložené vnemy."*[75] Toto trojité myslenie medzi sebou neustále reaguje a prepája sa, ale nikdy sa nestotožní. Filozofia svojimi pojmami umožňuje vynárať sa udalostiam, veda svojimi funkciami konštruuje stavy vecí a umenie svojimi vnemami stavia monumenty. Umelec z chaosu prichádza znalý možných variet, ktoré nie sú reprodukciou zmyslového orgánu, no zostavujú súcnosť zmyslového, vnemovú bytosť a to na rovine anorganickej kompozície, ktorá je schopná obnoviť nekonečno. Umelec pri tvorbe nezápasí iba s chaosom, ale skôr zo šablónami mienenia, ako ich nazýva Deleuze. Maliar nemaľuje na panenské plátno, rovnako ako spisovateľ nepíše na bielu stranu. Tieto plochy, ktoré sa chystajú premeniť podľa svojho umeleckého

[73] DELEUZE, Gilles.: *Film 2. Obraz-čas.* Národní filmový archiv, Praha, 2006., str. 158-161
[74] LOTMAN, J. M.: *Semiotika filmu a problémy filmovej estetiky;* Filozofia, 2009, vol. 64, No 5, pp. 503-505
[75] DELEUZE, G., GUATTARI, F.; *Co je filosofie?* Praha: OIKOYMENH, 2001. str. 104

cítenia sú už dopredu natoľko pokryté už existujúcimi a stanovenými šablónami, ktoré je najskôr potrebné zničiť či vyčistiť, aby mohli prepustiť prúd chaosu, ktorý prináša videnie. *"Umenie zápasí priamo s chaosom, ale robí to preto, aby ukázalo videnie, ktoré osvetľuje okamžik, vnem (...) Umenie vloží kus chaosu do rámu, sformuje komponovaný chaos, ktorý sa stáva zmyslovo citeľným."*[76] Kinematografia ako typ umenia vyberá z chaosu, rámuje, pracuje s časom a pomocou pohybu vytvára časovú perspektívu, ktorá ale nie je na pohybe závislá. Spočiatku je film obraz-pohyb, no nová kinematografia povojnového obdobia priniesla do filmu myšlienku, diváka ako súčasť filmu a film sa tak stáva obrazom-časom. Moderný film vťahuje diváka do deja, pôsobí na jeho vnútorný svet, dáva život novým myšlienkam, ktoré sú spojené s filmom, no ostávajú v mysli aj po skončení filmu. Pracuje s citmi, emóciami a loví spomienky z dna pamäte recipienta. Moderný film ukazuje obraz času, ktorý vyjadruje mnohosť a nejednoznačnosť. Deleuze hovorí, že film vytvára operácie medzi obrazmi a znakmi konštituujúc celú psychomechaniku či duchovný automat. To je jedna z najcharakteristickejších čŕt moderného filmového obrazu. Na konci svojho druhého diela o filmovom obraze sa vyjadruje aj k novým technológiám, ktoré by sa podľa neho mali spojiť s filmom pre objavenie nových foriem obrazu a kreatívneho spracovania audiovizuálnych dát, za cieľom tvorby nového umenia. Sám Deleuze ale svoju teóriu rozpracováva len na úrovni filmu hraného, no opomína film animovaný, respektíve ho považuje za obraz pracujúci na totožných princípoch ako pohyblivý obraz hraný.

Prístup Gillesa Deleuza k filmu je viac filozofický, zatiaľ čo Jurij Lotman na neho nahliada z čisto semiotického hľadiska. Lotman vychádza z konceptu semiosféry, ktorá je tým semiotickým priestorom, za ktorej okrajmi samotná semióza nemôže existovať. Semiotické univerzum môže byť považované za totalitu individuálnych textov a izolovaných jazykov a ich vzťahmi. Je to pevný a jednotný mechanizmus, ak nie organizmus, kde primát neleží v jednom zo znakov, ale vo "vyššom systéme", ktorý sa nazýva semiosféra. Hranica semiotického priestoru je najdôležitejšou funkčnou a štrukturálnou pozíciou, ktorá dáva semiotickému mechanizmu tvar a funguje ako bilingválny mechanizmus prekladajúci vonkajšie komunikačné podnety do interného jazyka semiosféry a naopak. V kultúrno-semiotickom zmysle hranica slúži jednotlivým sféram na pochopenie ich špecifického charakteru vo význame opozície k ostatným sféram. Aktívna interakcia medzi jednotlivými levelmi je ale koreňom dynamického procesu semiosféry. Štrukturálna heterogenita semiotického priestoru vytvára dynamické procesy, čím dochádza k mechanizmu tvorby nových informácii vnútri určitej sféry. Táto heterogenita zapríčiňuje, že semiosféra sa vyvíja v rôznych rýchlostiach na rôznych miestach. Rôzne jazyky patriace rôznym časom a kvantitatívnym cyklom spôsobujú pomalší vývoj prirodzeného jazyka v porovnaní s mentálno-ideologickými štruktúrami. Dialóg medzi týmto jazykmi

[76] DELEUZE, G., GUATTARI, F.; *Co je filosofie?* Praha: OIKOYMENH, 2001. str. 172-180

musí ale stále obsahovať ďalšiu vlastnosti. Preložený jazyk a jeho odozva musí produkovať tretí uhol pohľadu, ktorý sa nestáva len oddeleným textom, ale tiež tendenciou stať sa textom v inom jazyku. *"Preložený text, anticipujúc odpoveď, musí v sebe zachovať element transferencie do druhého jazyka. Inak dialóg nie je možný.(...) Význam bez komunikácie nie je možný. Z tohto hľadiska môžeme povedať, že dialóg predchádza jazyk a dáva mu zrod."* [77] Niet jazyka bez semiosféry, ako niet jazyka bez dialógu. Rôzne štruktúry sú semiosféry sú navzájom prepojené v interakcii a nemôžu fungovať bez vzájomnej podpory. Jedným z jazykov je jazyk filmu, ktorý sa líši od jazyka filmu animovaného. Na úspešný preklad jedného typu filmu do druhého je nutné rozumieť obom jazykom, aby tak bolo možné ich oddeliť a udržať ich čistotu. Deleuzov filozofický pohľad na film za zameriava viac na umelecké vyjadrenie času a pohybu, no Lotman sa pozerá na film ako na určitý jazykový systém so špecifickými vlastnosťami v rámci semiosféry.[78]

Animovaný film mal od svojho vzniku v oblasti kinematografického umenia okrajové postavenie, no televízne vysielanie, ktoré zvyšuje význam krátkych a stredometrážnych snímkov zvýšilo jeho spoločenské postavenie. Lotman sa vo svojom článku *O jazyku animovaných filmov* snaží poukázať, že animovaný film hovorí špecifickým jazykom a nie je len akousi odrodou filmu hraného, ktorý vznikol z fotografie. Animovaný film podľa neho predstavuje samostatný druh umenia, ktoré disponuje vlastným špecifickým umeleckým jazykom, ktorý sa od hraného či dokumentárneho filmu líši. *"Rozdiel medzi jazykom fotografického a animovaného filmu spočíva predovšetkým v tom, že uplatnenie základného princípu "pohyblivého zobrazenia" vo vzťahu k fotografii a kresbe vedie k diametrálne odlišným výsledkom."*[79] Fotografia sa v kultúrnom vedomí ustálila ako identické zobrazenie reality, čo síce nezodpovedá reálnym vlastnostiam fotografie, no v systéme kultúrnych znakov jej prislúcha táto vlastnosť. Je všeobecné známe, že dobrý maliar, či karikaturista dokáže vyhotoviť vyobrazenie blízkej osoby hodnovernejšie a presnejšie ako fotografia. Keď sa jedná o dokumentárnu presnosť, napríklad za účelom použitia v tlači, je presnejšia fotografia.[80] Je pravda, že technický pokrok a prechod od výtvarného umenia k fotografii výrazným spôsobom zvýšil presnosť reprodukcie zobrazovaného objektu, no prudko znížil informatívnosť zobrazenia. Kým umelec si môže vybrať z takmer nekonečného množstva možností zobrazenia objektu, fotografia stanovuje len jedinú, automatickú závislosť s realitou. *"Informácia je v protiklade s automatizmom: tam, kde jedna udalosť automaticky nasleduje za druhou, informácia nevzniká."* Čo je podmienené súvislosťami

[77] LOTMAN, J.: *On semiosphere*, Sign Systems Studies 33.1, 2005, str. 218; from original Lotman, Yuri M. *"O semiosfere"*. Sign Systems Studies (Trudy po znakovym sistemam) vol. 17 pp. 5-23. (1984)
[78] LOTMAN, J.: *On semiosphere*, Sign Systems Studies 33.1, 2005, str. 207-220; from original Lotman, Yuri M. *"O semiosfere"*. Sign Systems Studies (Trudy po znakovym sistemam) vol. 17 pp. 5-23. (1984)
[79] LOTMAN, M. J.: *Semiotika filmu a problémy filmovej estetiky*. Slovenský filmový ústav, Bratislava, 2008., str. 22
[80] LOTMAN, M. J.: *O jazyku animovaných filmů,* str. 77

materiálneho sveta je v umení výsledkom nezávislej a kreatívnej voľby umelca, a tým nadobúda hodnotu informácie. Cieľom umenia je urobiť z objektu nositeľa významu, nie ho len jednoducho zobraziť. [81]

Pokiaľ ide o film - pohyblivú fotografiu, vlastnosť dokumentárnej presnosti sa zachováva a ilúzia reálnosti sa tak stáva jednou z najpodstatnejších vlastností hraného filmu. V porovnaní s fotografiou pôsobí namaľovaný obraz štylizovane, no na plátne sa stáva antitézou fotografie. *"Človeku zvyknutému na obrazy musí ich pohyb pripadať rovnako neprirodzený ako pohyb sôch (...) pohyb základného materiálu, ktorý využíva umelecká animácia, nezmenšuje mieru jeho štylizácie ako tomu bolo v prípade fotografie, ale naopak ju zväčšuje."*[82]
Základná vlastnosť jazyka animácie spočíva vo vyobrazovaní znakov znakov a to čo divák sleduje na plátne je zobrazenie zobrazenia. Animovaný film najmä vo svojich začiatkoch, no aj dnes, často využíva karikatúru, fresku či detskú kresbu a divákovi tak nepredkladá obraz reality či vonkajšieho sveta, ale poskytuje mu jeho obraz v jazyku animácie. Lotman uvádza ako príklad animovanú rozprávku *Sklenená harfa* od Andreja Chržanovskijho z roku 1968, kde je celý námet je postavený na obrazoch svetoznámych maliarov ako Salvador Dalí či Bosche. Prostredníctvom týchto obrazov autor zobrazuje škaredý svet otroctva a premieňa ich v jednotlivých častiach filmu, čím ukazuje že v každom človeku je určitým spôsobom skrytá postava z diel renesančných maliarov. Podobne je to vidieť aj na príklade bábkového divadla, kde sú bábky prirodzené a neutrálne vyjadrujú zhody bábok a ľudí, no keď sa ocitnú na filmovom plátne, výrazne sa tak posúva ich zmysel, pretože predstavujú živých hercov.

Animované filmy sú často spájané výhradne s žánrom určeným detskému divákovi, no v skutočnosti dosiahol kreslený a bábkový film v minulosti najväčšieho úspechu najmä ako rozprávka pre dospelých. Animovaný film je mimo iného veľmi vhodným prostriedkom na vyjadrenie irónie. Napríklad smrť môže byť v animovanom filme či bábkovom divadle komickou udalosťou, no v reálnom filme tak ponímaná vo väčšine prípadov nie je. *"Ľudia, ktorí nerozumejú povahe a špecifickým rysom jazyka animovaného filmu, ho chcú podriadiť normám filmu fotografického, pretože je akoby "realistickejší a "vážnejší". Samotný jazyk žiadneho umenia nie je možné hodnotiť. Nemôžeme povedať, že jazyk drámy je "lepší" než jazyk opery či baletu. Každý z nich má svoje*

[81] LOTMAN, M. J.: *Semiotika filmu a problémy filmovej estetiky*. Slovenský filmový ústav, Bratislava, 2008., str. 22-23
[82] LOTMAN, M. J.: *O jazyku animovaných filmů,* str. 78

špecifiká, ktoré ovplyvňujú miesto, ktoré dané umenie zaujíma v hierarchii kultúrnych hodnôt tej či onej epochy."[83]

Animovaný a hraný film spája technika distribúcie, podobne ako baletné a operné predstavenie zjednocuje medze jednej organizačnej formy, bez ohľadu na to akým umeleckým jazykom tieto dve formy umenia komunikujú s publikom. Organizačná jednota ale nie je jednota umelecká a tú tieto dva typy pohyblivého obrazu nezdieľajú. Pri analýze konkrétnych dvojíc filmov, z ktorých bude vždy jeden animovaný a jeden hraný a pri ktorých bude totožný ich námet, sa pokúsim ukázať najpodstatnejšie rozdiely medzi dvoma typmi pohyblivého obrazu. Hlavné rozdiely pred začiatkom analýzy predpokladám v detailnosti zobrazenia, práci s emóciami a dynamike deja. Detailnosť zobrazenia, ako je zrejmé z tejto kapitoly, je daná technickými náležitosťami fotografie a kresby. Fotografický film, ako kultúrne ustálené a verné zobrazenie reálnych objektov bude mať oproti animovanému filmu viac detailov zo svojej podstaty, no animácia bude pracovať s dôležitými rysmi či kontúrami zobrazovaného objektu nesúc tým pádom väčšiu informačnú hodnotu. Menej detailov bude mať za následok i menšie rozptýlenie diváka pri sledovaní animovaného filmu. Ako hraný, tak aj animovaný film si môže zo scény vyberať presne to, čo chce zobraziť, môže využiť detail, polocelok či plnú šírku záberu, má možnosť aranžovať scénu podľa svojich možností, no hraný film oproti animovanému nemá možnosť fyzicky transformovať realitu a napríklad urobiť kôru stromu menej štruktúrovanú ako v skutočnosti je. Táto vlastnosť hraného filmu súvisí so spomenutou dokumentárnou presnosťou jeho zobrazenia. Predpokladom je menšia detailnosť zobrazenia v animovanom filme, no v dôležitých častiach či objektoch filmu môže byť daná vlastnosť respektíve informácia umocnená, pracujúc s väčším množstvom detailov akým v skutočnosti objekt oplýva.
Z toho vyplýva ďalší predpokladaný rozdiel medzi hraným a animovaným pohyblivým obrazom, a to práca s emóciami. Najpodstatnejšou časťou filmovej teórie Gillesa Deleuza je prechod od obrazu-pohybu k obrazu-času. Ide o prechod k modernému filmu tak ako ho poznáme dnes. Hlavnou vlastnosťou moderného filmu je práca s časom, ktorý z plátna filmu preniká von a pracuje s časom vnútri diváka. Čas v kombinácii s dokumentárnou presnosťou hraného filmu preniká do vnútra diváka, necháva v ňom ožívať spomienky zodpovedné za nárast emócii. Osobné stotožnenie s dejom filmu je v porovnaní s animovaným filmom neporovnateľne vyššie v prípade filmu hraného. Predstavme si pomalú romantickú scénu z filmu, kde muž bozkáva ženu pri západe slnka. Za prítomnosti hudby plnej vášne a nádeje sa muž približuje k žene a ide ju pobozkať. Postupne prichádza detail očí, potom detail pier, až sa pery páru dotknú a všetko je zrazu krásne. Predstavme si teraz túto istú scénu v animovanej verzii kde všetky tieto úkony robia kreslené postavičky. Netvrdím, že scéna by nemala svoju gradáciu a bola by nezmyselná, no určite by sme sa viac stotožnili so scénou

[83] LOTMAN, M. J.: *O jazyku animovaných filmů,* str. 78-79

hraného filmu, pretože sa na plátne pozeráme na reálnych hercov. Emočnú stránku hraného pohyblivého obrazu predpokladám za výraznejšiu v porovnaní s pohyblivým obrazom animovaným. V prípade dynamiky deja, respektíve výberu scén, ich dĺžky a relevantnosti k deju, predpokladám vyššiu dynamiku v prípade filmu animovaného. Súvisí to opäť so stotožnením. Spomenutá romantická scéna bude v prípade fotografického filmu využívať viac dlhých a pomalých záberov, práve v tých miestach, kde pôjde o vygradovanie emócii či citov medzi postavami daného filmu. Predpokladám, že animovaný film bude využívať väčšiu dynamiku usporiadania dejotvorných scén, za účelom vyjadrenia informácii, ktoré sú potrebné pre chod deja a ktoré sú kľúčové pre informačnú hodnotu filmu. Celkovo si myslím, že animovaný film postavený oproti hranému, nebude pracovať s emóciami do takej miery ako film hraný, predpokladám totiž, že to nie je jeho náplňou. Emócie nás často odvádzajú od podstaty zdelenia, no naopak animovaný film nás priamo vedie k informácii, či podstate, ktorú sa dej snaží vyjadriť.

4. Analýza

Nasledujúca kapitola sa bude zaoberať porovnaním a analýzou dvojíc filmov s rovnakým námetom, z ktorých bude vždy jeden film animovaný a druhý hraný. Pre analýzu som zvolil dvojice s rovnakým námetom z dôvodu objektívnosti porovnania. Rozdielny námet, žáner, či cieľová skupina pre ktorú sú filmy určené, by mohli znížiť relevanciu celej analýzy. Predstavené teórie filmu popísané v predchádzajúcej kapitole budem v rámci porovnania a analýzy pohyblivých obrazov konfrontovať s hypotézami, ktoré znejú:

1. Animovaný film pracuje v porovnaní s hraným filmom s menším počtom detailov, ktoré ale majú vyššiu informačnú hodnotu.

2. Animovaný film v porovnaní s hraným pracuje v rámci dejovej línie filmu s menším počtom emócii.

3. Animovaný film pracuje s dejom dynamickejšie ako film hraný.

4.1. Batman vs. Superman

Ako prvú dvojicu som zvolil námety od amerického komixového vydavateľstva DC Comics založeného v roku 1934, čo ho robí jedným z najstarších v tomto odvetví. Postava Supermana sa po prvý krát objavila na stránkach časopisov v roku 1938. Ide o superhrdinu, ktorého z umierajúcej planéty Krypton poslal jeho otec na Zem, kde ho našiel farmársky pár, ktorý chlapca pomenoval Clark Kent. Po objavení jeho neskutočnej sily ho vychovali na silných morálnych zásadách a inšpirovali ho k tomu byť hrdinom a využívať svoju silu v dobro. Jeho najväčšími zbraňami sú super sila, schopnosť lietať, nezraniteľnosť, super rýchlosť, tepelné videnie, mrazivý dych, röntgenové videnie, nadľudský sluch a schopnosť liečiť. Postava Batmana sa po prvý krát objavila o rok neskôr, v roku 1939. Milionár Bruce Wayne bol iba malé dieťa keď mu cestou domov z kina pred jeho očami zabili oboch rodičov počas lúpežného prepadnutia. Tento čin definoval jeho život a Bruce sa stal najväčším bojovníkom proti zločinu v jeho meste Gotham pod maskou netopiera - Batmanom. Medzi jeho najväčšie prednosti patrí výnimočná schopnosť bojových umení, bojová stratégia, nevyčerpateľné bohatstvo, brilantné deduktívne schopnosti a pokročilá technológia.

Animovaný film z americkej produkcie s názvom *Batman Superman Movie: The World's Finest,* vznikol v roku 1998 a jeho čas je 64 minút. Film je prechodom[84] animovaných seriálov Batman (1992) a Superman (1996). Úhlavný nepriateľ Batmana v meste Gotham, Joker, sa s vidinou veľkého zisku presúva do mesta Metropolis, za účelom zabiť Supermana. Svoje služby ponúkne Lexovi Luthorovi, jednému z najvplyvnejších ľudí v meste, ktorému Superman prekazil množstvo plánov pre jeho nekalé podnikateľské aktivity. Do mesta Metropolis ale prichádza taktiež Bruce Wayne, aby uzavrel obchod s Lexom Luthorom. Diabolskému plánu Jokera sa bude ale musieť Superman postaviť po boku Batmana a zachrániť tak spoločne celé mesto a jeho obyvateľov. Prvá a zatiaľ jediná filmová adaptácia na tento príbeh vznikla v roku 2016 s názvom *Batman vs. Superman: The Dawn of Justice,* ktorý je zároveň druhým z dvojice filmov, ktoré podrobím analýze. Príbeh tejto adaptácie sa v niektorých ohľadoch líši od jeho animovanej predlohy, no pre samotnú podstatu deja sú tie odlišnosti irelevantné.

Základným rozdielom medzi animovaným a hraným filmom je obraz z ktorého vznikajú. Kresba je oproti fotografii neporovnateľne voľnejším obrazom, čo sa tvorby a umeleckého individuálneho vkladu umelca týka. Túto devízu animovaný film samozrejme využíva a je to dobre vidieť už na samotnom štýle grafického zobrazenia. V kapitole o filme bolo zmienené, že kresba má schopnosť svojou takmer nekonečnou voľnosťou vyjadriť informáciu, ktorá by na prvý pohľad

[84] z anglického "crossover"

nemusela byť z fotografie zrejmá. Presne táto vlastnosť sa prejavuje aj na zobrazení postáv, ktorých vlastnosti sú vyjadrené prostredníctvom ich fyzického vzhľadu. Superman a Batman, ako hlavní hrdinovia filmu, sú zobrazení ako vysokí muži s neuveriteľne neproporčnou šírkou ramien v porovnaní s veľkosťou hlavy, majú výrazne zväčšené lícne kosti a oplývajú pôvabom pre ženy. Superman má navyše svoj charakteristický účes v podobe malej vlnky v strede čela. Sú to v podstate typické alfa samce. Podobne je zobrazený aj Lex Luthor, bohatá a vplyvná záporná postava filmu, s tým rozdielom, že je plešatý. Všetci traja majú pri tom skoro stále na sebe oblek, nech ide o hocijakú situáciu. Veľkosť, široké ramená a vkusný šatník tu predstavujú silu a spoločenský vplyv, a krása zase dobro, práve preto je Lex Luthor plešatý. Dobre pozorovateľný rozdiel je tu vidieť v zobrazení Jokera. Ten ako záporná, šialená a nevyspytateľná postava plná prekvapení a podlých plánov, na ktorých zosnovanie používa svojho vysokého intelektu a humoru, je vyobrazený ako štíhlejší muž s extravagantným účesom nosiaci zvláštne ba až komické obleky. Vďaka svojmu menšiemu spoločenskému vplyvu a mentálnej nestabilite je vyobrazený ako útlejší v porovnaní so spomenutými troma. Jeho charakter trefne dopĺňa jeho nažltlý šialený úsmev cez celú tvár. Lois Lane, žurnalistka denníka Daily Planet a hlavná ženská postava filmu, je zobrazená ako prehnane štíhla vysoká žena s veľkými očami, dlhými vlasmi, vkusným konzervatívnym šatníkom. Jej zobrazenie opäť odpovedá jej vlastnostiam. Jej oblečenie vyjadruje jej bystrosť, statočnosť a novinársku zodpovednosť a vonkajšia krása je doplnkom kombinácie kladných vlastností.[85]

V prípade hranej adaptácie sú postavy do filmu volené podľa opísaných vlastností. Postavu Supermana stvárnil Henry Cavill a Batmana si zahral Ben Affleck. Pokiaľ ide o ich fyzickú stránku, zhoduje sa s ich zobrazením v animovanom filme. Obaja sú to vysokí svalnatí muži lahodiaci ženskému oku, čo ale nie je prekvapivé, keďže obaja predstavujú superhrdinov oplývajúcich nadmernou silou. Čo sa týka ich bežného oblečenia, zodpovedá ich skrytej druhej identite. Batman ako biznisman Bruce Wayne nosí drahé obleky a Superman ako novinár Clark Kent využíva voľnejší, všestrannejší šatník. Tu sa prejavuje prvá odlišná vlastnosť medzi hraným a animovaným filmom, a to detailnosť zobrazenia. V prípade hraného filmu je prirodzené, že postava nestrávi celú dobu filmu v jednom či dvoch kusoch oblečenia. Animovaný film nevyužíva tento inak prirodzený fakt a vlastnosti a spoločenské postavenie vyjadruje jedným typom ošatenstva. Nie je to spôsobené tým, že by sa tvorcom filmu nechcelo kresliť, ale to, koľko krát denne sa Superman či Batman prezlečie jednoducho nie je pre dej tohto animovaného filmu dôležité. Postava Jokera sa v hranej verzii filmu nevyskytuje, no ako by táto absencia bola premietnutá do charakteristických čŕt Lexa Luthora. Jesse Eisenberg, ktorý bol vybraný do tejto role, je mladý 33 ročný útly, vzrastom nižší muž s dlhými ryšavými vlasmi. Lex nosí komické tričká so zvieratami, či rôzne extravagantné kombinácie oblečenia. Dalo by sa

[85] viď príloha č. 3, 4 a 5

povedať, že ide o prirodzene inteligentného dediča impéria, ktorému rodičia v detstve nevenovali dostatok pozornosti, čo spôsobilo jeho nevyrovnanú osobnosť a sklon k deštrukcii. Jeho vlastnosti podobne ako v prípade Jokera dopĺňa šialený smiech a chaotický prejav. V porovnaní s animovanou verziou filmu jeho spoločenský vplyv nie je potrebné vyjadrovať mužnou postavou. Jeho špecifickosť je v hranej verzii doplnená akoby niektorými z Jokerových vlastností. Výrazné rozdiely medzi dvoma typmi pohyblivého obrazu je možné pozorovať aj v prípade Lois Lane, ktorú stvárnila Amy Adams. Vo filme má Lois kratšie vlasy, priemernú postavu a jej bežný šatník pozostáva skôr z pohodlných kusov oblečenia, ktoré jej umožňujú pohodlne zvládať náročnú prácu žurnalistky. Jej vlastnosti sú pozitívne a zhodujú sa s tými z filmu animovaného, no ten ich vyjadruje prostredníctvom konzervatívnej vkusne oblečenej ženy pripomínajúc skôr modelku ako žurnalistku. To v prípade animovaného filmu na odovzdanie informácie nesúcej kladné vlastnosti Lois Lane úplne stačí.

Informačná hodnota ktorú v sebe kresba nesie je tu zrejmá od začiatku filmu. V jednej z úvodných scén animovaného filmu, kde polícia kontroluje miesto činu sa objaví Batman a vezme si odtiaľ jeden z dôkazov. Hlavný detektív na to žiadnym spôsobom nereaguje, čo zjavne znepokojí jeho neskúsenejšieho kolegu a s prekvapeným výrazom sa ho pýta prečo mu to dovolil. Na tom by nebolo nič zvláštne, no spôsob, akým tvorcovia kresieb zobrazili prekvapený výraz mladého detektíva je neuveriteľne prehnaný až komický. V hranom filme je na schopnostiach herca, aby vyjadril danú mimickú reakciu adekvátne k situácii. Jeho um je potom možné hodnotiť kladne či záporne. V prípade kresby zvolili tvorcovia prehnanú reakciu zámerne na jednoznačné vyjadrenie toho, že nie je vôbec normálne aby si ktokoľvek niečo bral z miesta činu. Komické vyjadrenie je podľa mňa zámerné a súvisí so štýlom podania celého filmu, kde sú najmä záporné, či nepodstatné postavy naschvál zosmiešňované. Podobný jav je možné pozorovať aj v prípade prepadu lietadla, kde sa zločinec pýta Lois, či ju vždy zachráni Superman. Po kladnej odpovedi na jeho otázku je na jeho komickom prekvapenom pohľade vidieť, že akoby už vie, že jeho prepad pravdepodobne nedopadne tak ako očakával. Vzápätí sa objavuje Superman a zachraňuje situáciu.

Všeobecne animovaný film disponuje menším množstvom detailov práve preto, že ich použitie nie je potrebné, no niekedy sa vyskytne situácia, kde je ich nutné doplniť iným elementom, za cieľom úspešne vyjadriť danú atmosféru. V ôsmej minúte, keď Joker sadá do auta Lexa Luthora, prejde rukou po poťahu Lexovho luxusného auta a povie: "rich corinthian leather". Na obraze je možné pozorovať v podstate len jednoduchú siluetu vyjadrujúcu sedačky v hnedej farbe. Nie je možné pozorovať samotnú textúru kože. Existujú situácie, kde je dokonca detailov v animovanom filme v porovnaní s dokumentárnou presnosťou fotografického filmu viac. V 46. minúte filmu, pri akčnej naháňačke áut na moste prichádza najskôr široký záber zhora na most a idúce autá, no v zobrazení chýbajú deliace čiary. Most má pritom 3 jazdné pruhy. Niečo podobné by sa v hranom

filme asi nemohlo stať a ak áno, bolo by to považované za zvláštne. Následne za tým prichádza záber na detail vozovky z pohľadu kolies, ktorý zachycuje rýchlosť pohybu áut. Tento rýchly pohyb je na kolese auta vyjadrený menším množstvom detailov formou jednej bielej čiary, no rýchlosť pohybu vozovky je zobrazený pomocou hrubých čiernych čiar, ktoré sú v rámci reality nepredstaviteľné. Tieto čierne čiary pravdepodobne zobrazujú akým rýchlym spôsobom sa vozovka pod kolesami míňa. Podobný jav je možné pozorovať v prípade bojových scén. Často vo filme vidíme, že Batmanova sila úderu je znázornená akoby tlakovou vlnou okolo dopadu úderu, ktorá je zobrazená podobne ako hviezda. Taktiež rýchly švih ruky sprevádzajú čiarky okolo, ktoré akoby znázorňujú ako ruka rozráža vzduch pred sebou. Toto je vo fyzickom reálnom svete voľným okom nepozorovateľné. Podobne v inej scéne je Lois zelektrizovaná paralyzérom, ktorý okolo nej vytvorí elektrický výboj väčší ako ona. V realite by ju takýto úder elektriny pravdepodobne zabil, v rámci reality kresby je tu zreteľne vyjadrené zelektrizovanie a nepôsobí to vôbec zvláštne.

Zákony fyzickej reality sú jednoducho dané a hraný film s nimi môže pracovať, no zase len na základe zákonov reality. Keď chce zobraziť čokoľvek nadprirodzené, musí k tomu prispôsobiť celú realitu filmu. Chyby vo filme sa z nepozornosti vyskytujú v oboch typoch pohyblivého obrazu. V jednej z posledných scén Joker stláča jedno o štyroch tlačidiel ktoré má spustiť deštrukciu. Na zábere potom sú na stroji zrazu už len tri tlačidlá. V kreslenej realite nič zvláštne, čo by akokoľvek narušalo dej či oko diváka. V hranom filme by to bolo označené ako chyba filmu a pôsobilo by to na diváka rušivo odvádzajúc jeho pozornosť od podstaty filmu.

Ďalšou vlastnosťou, ktorá možno najviac odlišuje animovaný a hraný film je práca s emóciami. Reálny obraz hraného filmu je človeku bližší a považuje ho v porovnaní s animovaným prevedením za vážnejší. Preto jeho vlastnosti je pre diváka jednoduchšie sa s ním stotožniť. Prvým javom, ktorý som si všimol na začiatku animovanej verziu filmu o Batmanovi a Supermanovi je záber polocelok na odhalené štíhle nohy Lois Lane. Záber úspešne splnil svoju funkciu vyjadriť ženskosť a krásu Lois, no v žiadnom prípade to divák nepovažuje za vyzývavé či vzrušujúce z animalistického hľadiska. Naopak dnešná kinematografia hraného filmu s týmito prirodzenými ľudskými pudmi pracuje niekedy viac ako by bolo potrebné. Toto súvisí ako s detailnosťou zobrazenia, tak s mierou stotožnenia s filmom.

Hneď prvá scéna na začiatku hranej verziu filmu zobrazuje tragickú situáciu zo života Brucea Waynea, ktorá definovala jeho neskorší život. Po ceste z kina mu pred očami zabijú otca aj matku. Celá scéna je plná pomalých záberov, ktoré ukazujú detaily aktu vraždy. Vyskytuje sa tu množstvo detailov tváre, vyjadrujúc bolesť a beznádej, ktoré sprevádza smutná hudba. Scéna končí detailom tváre otca vyslovujúc posledné slová svojho života hľadiac pri tom na svoju zakrvavenú manželku. Od

samého začiatku filmu tu dochádza k apelu na city diváka, ktorý akoby už od začiatku filmu súcití s bolesťou Brucea Wayna. Po prvej akčnej scéne, kde bojuje Superman proti mimozemšťanom, hru s emóciami dopĺňa pohľad na trosky zničenej budovy, kde z popola a prachu kráča žena, ktorú nasleduje početný rad detí držiacich sa za ruku. V ďalšom zábere zachraňuje Batman malé dievčatko z popod padajúceho železobetónového trámu, objíma ju a ubezpečuje, že už je v bezpečí a nič sa jej nestane. Scéna pôsobí akoby v budove boli poväčšine len deti. Možno išlo o mrakodrap škôlku, no skôr si myslím, že tvorcovia chceli týmto apelovať na city diváka skrz deti a vyjadriť v nich sympatie pre hlavného hrdinu zachraňujúceho budúcnosť amerického národa. Podobná scéna sa odohráva pri ďalšej deštrukcii, kde tentoraz ženy, či matky zúfalo prosia vojakov o záchranu a pomoc. Opäť je tu dôraz na city diváka, ktorý si má uvedomiť serióznosť situácie a potrebu zachrániť ženy a matky. V 43. minúte hranej verzie filmu Bruce pomaly kráča s kvetmi v ruke k hrobke svojich rodičov. Celá scéna je veľmi pomalá a dlhá plná emotívnych detailov vyjadrujúc Bruceove naviazanie na zosnulých rodičov. Scéna sa nakoniec ukazuje byť snom, či nočnou morou Brucea. Opäť tu dochádza k prelínaniu časov s odkazom do minulosti, kedy sa scéna snaží umocniť dôvod, prečo sa Bruce Wayne stal Batmanom a čo ho ženie dopredu v boji proti zločinu. Celý film je akoby viac zameraný na vzťahy medzi ľuďmi vo filme. Existuje tu množstvo postáv, z ktorých každá je svojim spôsobom dôležitá a má vlastný príbeh, ktorý je vo filme vyjadrený. Počas sledovania filmu si k postavám fiktívneho deja budujeme vzťah, dokonca kričíme "choď odtiaľ preč" akoby sme sa chceli zdvihnúť zo sedačky a vlastnoručne zachrániť vymyslenú postavu filmového deja.

Zaujímavým javom, ktorý potvrdzuje mieru stotožnenia v prípade reálneho filmu a jeho spojenie s reálnym svetom v ktorom žijeme, je herecké obsadenie Neila de Grasseho Tysona. De Grasse Tyson nie je herec, no jeden z najuznávanejších astrológov na svete, ktorý sa snaží spopularizovať vedecký prístup k životu širokej verejnosti. Táto verejnosti dobre známa osoba vystupuje v diskusnej relácii v rámci filmu pod svojím reálnym menom, kde vedie polemiku o Supermanovi. De Grasse sa zamýšľa nad tým odkiaľ Superman pochádza, či je to boh alebo diabol a spomína tiež Darwinovú evolúciu. Spojenie reality a reality fiktívneho deja je tu viac než zreteľné, dokonca až umocnené vedeckým názorom uznávaného odborníka na vesmír. V divákovi sa týmto tvorcovia snažia ešte umocniť pocit, že sa pozerá na reálnu situáciu. A táto snaha pokračuje hneď v ďalšej scéne, kde Superman, po zhliadnutí relácie volá svojej mame a prosí ju o radu. Vyjadruje to, že aj Superman, nezničiteľný superhrdina je človek s citmi, ktorý si v niektorých situáciách nevie rady a potrebuje oporu svojej matky. Takto sa postupom celého filmu budujú charaktery postáv skrz komunikáciu, ktorá vo animovanom filme nebola až tak výrazná. K emóciám a citovosti patrí aj romantika, ktorú v tomto filme nájdeme samozrejme tiež a to niekoľko krát. Vybral som si konkrétne scénu hraného filmu v čase 1 hodina 53 minút, kde Lex Luthor zhadzuje Lois Lane z budovy.

Superman ju samozrejme zachráni počas jej pádu a položí ju na zem. Divák by čakal, že ju zanesie do bezpečia a vráti sa späť na vrchol budovy zajať zločinca a vraha v osobe Lexa Luthora. Namiesto toho sa divákovi ale naskytuje pohľad ako Superman pomaly pokladá Lois na parkovisko a začína sa romantická scéna plná sladkých rečí, pomalej hudby a citových výlevov. V animovanej verzii filmu sa vyskytla podobná scéna kde Superman zachránil Lois a zletel s ňou na zem. Lois začala rozprávať o svojich citoch, no Superman spozoroval nebezpečenstvo v neďalekom meste a bol preč skôr kým Lois stihla dokončiť vetu. Na konci príbehu hraného filmu je dôraz na morálne ponaučenie, keď porazeného Lexa zatvárajú do väzenia, holia mu hlavu, má väzenský úbor. Scéna končí záberom na detail jeho smutnej tváre. Koniec filmu sprevádza množstvo smutných a emotívnych scén po smrti hlavného hrdinu - Supermana. Vo filme je zobrazený jeho vojenský pohreb počas ktorého kamera strieda detaily smutných tvárí pozostalých a priateľov za sprievodu pomalej hudby. Posledný záber na hrob hlavného hrdinu trvá nadmerne dlho, pomalé približovanie kamery naznačuje neurčitosť a vyvoláva v divákovi otázku o pokračovaní deja, čím film odkazuje do budúcnosti.

Posledným faktorom, ktorý chápem ako jeden z tých, čo odlišujú animovaný a hraný pohyblivý obraz najvýraznejšie, je dynamika deja. Tento rozdiel dopĺňa prvé dve odlišnosti, detailnosť zobrazenia a prácu s emóciami a súvisí s podstatou jazyka animovaného filmu. Emočné scény sa v animovanom filme vyskytujú len vo veľmi malom počte, sú veľmi krátke a vo filme sú v podstate len doplnkom, ktorým sa snaží animovaný film priblížiť reálnemu svetu. V hranej verzii filmu Batman vs. Superman sa vyskytuje oveľa viac romantických scén, či scén pracujúcich s citovou stránkou diváka. Tento rozdiel medzi dvoma typmi filmov je dobre pozorovateľný pri akčných scénach. V animovanej realite filmu môžeme v 13. minúte pozorovať scénu, kde Joker sleduje svoje špinavé zámery a vraždí pre to niekoľko pre neho nevhodných ľudí, ktorých po krátkej šarvátke ich odhodí do koša vzdialeného približne päť metrov ako by ich telá vážili dve kilá. Hneď po tom nasleduje posun deja, kedy Joker získava ďalšiu výhodu a pokračuje vo svojich nekalých plánoch. Podobné scény sa odohrávajú samozrejme aj vo filme hranom, no sú v rámci nároku na reálnosť riešené iným, rafinovanejším či viac uveriteľným spôsobom. Keď chce Lex Luthor poukázať na sociálnu nevhodnosť Supermana vo filme hranom, čo by mu uľahčilo cestu za svojim cieľom, využíva podlého spôsobu, keď namontuje bombu do invalidného vozíka muža, ktorý plánuje konfrontovať Supermana s otázkami jeho pôsobenia v meste. Bombu schováva do vozíka, ktorý dal sám Lex vyrobiť z materiálu, cez ktorý Superman nevidí a necháva ju vybuchnúť na radnici plnej ľudí. Toto súvisí taktiež s realitou vnútri dvoch typov filmov. V hranom filme je realita totožná s tou žitou a skutočnosti, ktoré sú nadprirodzené, sú obohatené o celý rad odôvodnení prečo je daná skutočnosť možná. V animovanom filme toto nepozorujeme. Scény kde rad za radom vybuchujú celé budovy len zakončujú scénu dejovej línie, kde hlavný hrdina víťazí nad protivníkom a posúva dej do ďalšej fázy. Nikto sa

nezamýšľa nad tým, že za cenu porazenia jedného zločinca zomrie v zničenej budove nepomerné množstvo ľudí. Presne pre deštrukciu množstva budov a pre vyhasnuté života je naopak vo filme hranom Superman terčom nenávisti pozostalých, pre ktorých nie je hrdina ale vrah. Je na tom dokonca postavená podstatná časť deja. V podstate všetky scény hraného filmu musia určitým spôsobom odpovedať zákonom reality, zatiaľ čo v animovanom filme sa skutočnosti nepodstatné pre vývoj deja vynechávajú. Nijako to pri tom neruší divákovu pozornosť. Boj o celé mesto sa môže odohrávať v strede mesta, kde môže umrieť množstvo ľudí. V hranom filme môžeme pozorovať, že posledná, najdeštruktívnejšia scéna sa odohráva mimo mesta, práve z dôvodu bezpečnosti jej obyvateľov. Nie je dôležité iba zvíťaziť, ale zvíťaziť efektívne s ohľadom na realitu.

Po porovnaní dvoch typov filmov o Supermanovi a Batmanovi je zrejmé, že aj keď oba prezentujú skoro totožný príbeh, majú odlišné vlastnosti. Animovaný film sa v tomto porovnaní sústredí na jasné a efektívne vyjadrenie dejovej línie využívajúc poväčšine menej detailov, na za to umocnených, nesúc informačnú hodnotu do veľkej miery determinovanú grafickým zobrazením objektov vo filme. Túto vlastnosť, či súčasť filmového obrazu animovaného filmu je možné prirovnať k Deleuzovskému obrazu-vnemu. Keď obraz-pohyb vzťahujeme k určitému stredu neurčitosti, stáva sa obrazom-vnemom. To, že animovaný pohyblivý obraz používa v porovnaní s hraným menší počet detailov vyúsťuje v jeho vyššiu informačnú hodnotu na určitý obraz-vnem. Význam určitého obrazu je tým pádom ľahšie a rýchlejšie pochopiteľný. Hraný typ analyzovaného filmu pracuje v porovnaní s animovaným v podstatne väčšej miere s prelínaním času, prostredníctvom ktorého vyjadruje ľudské príbehy pôsobiace na citovú stránku diváka. Ten je úspešne zaujatý týmto faktorom hraného filmu v tom momente, keď sa s postavami filmu stotožňuje, súcití s nimi a prežíva ich príbehy. Tento moment obrazu je možné prirovnať k Deleuzovskému obrazu-afekcii. Ten je zhodou subjektu a objektu alebo spôsobom, akým subjekt vníma sám seba, alebo skôr ako sa prežíva a pociťuje zvnútra. Hraný film v porovnaní s animovaným v tomto prípade využíva dlhšie pasáže zamerané na emócie a dejová línia filmu je popreplietaná a ovplyvnená citovými hrami, pôsobiacimi na diváka. Obraz-afekcia v prípade animovaného filmu využíva emócie len v malej miere, aby tak kreslené postavy mali podobné vlastnosti ako tie reálne. Sú to akoby spojenia deja z "ríše" reálneho sveta, ktoré nie sú v rámci dejovej línie významné. Práve tento fakt determinuje dynamiku akou sa dej filmu uberá. V hranom filme môžeme pozorovať dlhé, niektoré pre postupnosť deja veľmi zbytočné scény, ktoré sú ale potrebné pre pocit stotožnenia a pre zachovanie zákonov reality. Tento moment obrazu je opäť možné prirovnať k tretiemu typu obrazu v taxonómii od Gillesa Deleuza, obrazu-akcii, teda expresívnej kvalite, ktorá je prechodom od vnímania k jednaniu. Animovaný pohyblivý obraz-akcia postupuje v tomto ohľade dejovou líniou dynamickejšie ako v prípade filmu hraného. Je to spôsobené rozdielnou formou obrazu-vnemu a obrazu-afekcie v dvoch typoch pohyblivých obrazov.

4.2. The Avengers

Druhou dvojicou filmov, ktoré som si vybral pre analýzu je príbeh o Avengeroch - pomstiteľoch. Najmocnejší hrdinovia sveta spojili sily, aby tak bojovali proti svetovým hrozbám, ktoré sú moc veľkým sústom pre každého na vlastnú päsť. Tento tím superhrdinov je zložený z mien ako Kapitán Amerika, Iron Man, Ant-Man, Hulk, Thor, Wasp a niekoľko ďalších, ktorí sa k nim pridali počas rokov ich existenice. Svojou prácou ochraňujú planétu Zem a sú najmocnejšími bojovníkmi za jej bezpečnosť. Po prvý krát sa príbeh Avengerov objavil na stránkach komiksov od vydavateľstva Marvel Comics v roku 1963.

Animovaná verzia tohto príbehu je americkej produkcie a vznikla ako celovečerný snímok po prvý krát v roku 2006 trvajúc sedemdesiatdva minút. Dej filmu začína v roku 1945, počas konca druhej svetovej vojny. Nacisti v spojení s mimozemšťanmi útočia na Washington a Kapitán Amerika je nútený obetovať sa a zachrániť svoju vlasť. Po heroickom výkone úspešne ničí jadrovú strelu mieriacu na hlavné mesto Spojených štátov a končí uväznený v hlbinách oceánu. Dej sa presúva do súčasnosti, kedy generál vládnej organizácie S.H.I.E.L.D., ktorá riadi program boja proti mimozemským civilizáciám, nachádza strateného hrdinu zamrznutého v oceáne. Planéta Zem je pod novou hrozbou z vesmíru a Kapitán Amerika sa pridáva k tímu ďalších superhrdinov, vytvárajúc tak skupinu Ultimate Avengers s jediným cieľom - zachrániť planétu a jej obyvateľov od vyhladenia. Filmová adaptácia na tento príbeh vznikla v roku 2012 s názvom The Avengers a v analýze bude použitá ako hraná verzia námetu tohto pohyblivého obrazu.

V porovnaní filmu o Batmanovi a Supermanovi bolo dobre vidieť, akým spôsobom funguje kresba svojou informačnou hodnotou. Postavy mali v prípade animovaného obrazu umocnené charakteristické črty, ktoré jednoznačným spôsobom vyjadrovali ich vlastnosti. Grafické zobrazenie jednotlivých hlavných hrdinov filmu bolo jasné a čitateľné. Kresba v prípade animovaného príbehu o Avengeroch využívala na vyjadrenie vlastností postáv filmu podobnú logiku ako v prechádzajúcej dvojici filmov. Hlavní hrdinovia filmu, ktorí oplývajú nadľudskou fyzickou silou majú široké ramená, sú vysokí a majú vypracovanú postavu. Zobrazenie je ale rôznorodejšie a každá jednotlivá postava je niečím špecifická. Použitá kresba je dokonalejšia a bohatšia na detaily, snažiac sa čo najviac priblížiť realite. Grafické znázornenie neobsahuje skoro žiadne detaily, ktoré by odporovali zákonom reality fyzickej, samozrejme vynímajúc nadľudské schopnosti a fakty, ktoré sú základom fiktívnej reality animovaného filmu. V porovnaní s hraným filmom je teda zobrazenie v animovanom pohyblivom obraze veľmi podobné[86]. Jediný takýto jav predstavuje rozmazanie okrajov objektov na znázornenie rýchlosti, ktorý sa objavuje niekoľkokrát v rôznych scénach počas celej dĺžky filmu. Ako bolo

[86] viď príloha č. 6 a 7

spomenuté v porovnaní dvojice filmov o Batmanovi a Supermanovi, chyby vo filme sú zreteľnejšie a rušivejšie v prípade hraného pohyblivého obrazu, vďaka vyššej naviazanosti na reálny žitý svet a jeho danosti. V prípade hranej verzie filmu Avengers sa objavila scéna, kde prichádza jeden z nepriateľských polobohov - Loki, na noblesný večierok, aby si zoskenoval oko jedného z hostí a bol sa tak schopný dostať do dôležitej budovy. Jeho príchod sprevádza v záberoch živá hudba na husliach, ktorá pokračuje aj vtedy, keď Loki doslova vyrezáva oko z očnej jamky a všetci ostatní návštevníci večierku utekajú plní strachu preč. V realite by sa asi nič podobné nestalo a muzikanti by začali utekať tiež, no vo filme je to urobené zámerne a popri množstve vtipných scénok to nepôsobí až tak neprirodzene, respektíve je divák ochotný to prehliadnuť bez väčšieho rozrušenia.

Druhým skúmaným javom po detailnosti zobrazenia je práca s emóciami. Hneď v úvode animovanej verzie filmu je možné pozorovať scénu, kde hlas v rádiu rozpráva o statočnosti amerických vojakov a ich dôležitosti pre bezpečnosť vlasti. Nasleduje záber, kde sa vojaci pripravujú na zoskok z lietadla nad nepriateľským územím. Medzi nimi je aj Kapitán Amerika, ktorý vyťahuje z uniformy fotku svojej lásky, prezerá si ju a skáče do boja. Po pomerne dlhej a detailnej scéne bitky, ktorú zvádzajú americkí vojaci proti nacistom a mimozemšťanom, Kapitán Amerika ničí jadrovú raketu po ktorej výbuchu padá do oceánu. Počas jeho pomalého pádu v bezvedomí rozmýšľa jeho hlas, akoby jeho vnútro, nad jeho láskou a spomína nad spoločnými zážitkami. V celej úvodnej pasáži filmu je vysoký dôraz na emócie a citovú stránku jedného z hlavných hrdinov - Kapitána Ameriku. Jeho osobný príbeh a dôraz na jeho osobnosť je rozvinutá aj v ďalších častiach filmu, kde je v 13. minúte filmu scéna o jeho vylovení z ľadovca, rozmrazení po päťdesiatich rokoch až po prekvapenie a boj s faktom, že sa práve prebudil z niekoľko desaťročného spánku. Jav z rovnakej kategórie sa objavuje aj o niekoľko minút neskôr, keď Kapitán Amerika ide za starým kamarátom z vojny. Prichádza do jeho domu a pri pohľade na starú vojnovú fotku svojho pluku sa pýta na svojich kolegov v zbrani. Kamarát mu oznamuje, že už sú všetci mŕtvi a nasleduje scéna kde za nimi smútia na vojenskom cintoríne. Ľudské emócie a strata blízkych a všetkých milovaných je dotvorením obrazu o životnom boji, ktorý Kapitán Amerika zvádza. Ako dej plynie, scenár kladie veľký dôraz aj na vykreslenie ďalších postáv prostredníctvom deja. Dr. Benner, nadmieru inteligentný vedec v oblasti nukleárnej fyziky bol v minulosti vystavený vysokému množstvu rádioaktivity, čo na ňom zanechalo nemalé zmeny. Keď neužíva predpísanú medicínu a niečo ho veľmi rozruší, zmení sa na nekontrolovateľné zelené monštrum, ktoré zastaví zase len dávka špecifickej anti-stresovej medicíny. V jednej z pasáží filmu je vykreslený príbeh Dr. Bennera, kde je poukázané na jeho minulosť a nestabilitu práve vďaka svojej kondícii. Spomínaná je aj jeho ohrozená kariéra, ktorú sa snaží napraviť práve prácou na programe Avengerov vývinom látky, ktorá by mu umožnila kontrolovať zelené monštrum na ktoré sa mení - Hulka. Tento cieľ je pre Dr. Bennera v živote všetkým, čo je skrz jeho

osobné emócie vysvetlené veľmi podrobne. V záverečnej bitke filmu, kde Dr. Benner po požití ním vytvoreného séra ovláda svoje konanie pod motiváciou napravenia svojej reputácie bojuje proti mimozemšťanom útočiacich na zem. Po ťažkej víťaznej bitke je ale natoľko zničený, že prestáva vnímať realitu a bojuje proti všetkým Avengerom. Kľudným ho nakoniec spraví až žena, ktorú miluje. Pohľad do jej očí ho upokojuje a film končí šťastným koncom opäť prostredníctvom citu a ľudskosti. Je zrejmé, že oproti animovanej verzii filmu o Batmanovi a Supermanovi má tento film veľmi odlišnú prácu s emóciami a využíva ich vlastnosti vo veľkej miere počas celého filmu. Naopak v hranej verzii príbehu o Avengeroch je možné emočných scén pozorovať v porovnaní s filmom animovaným menej. V 23. minúte filmu je rovnaký príbeh Kapitána Ameiku vykreslený len v jednej scéne ako spomienka, kde si Kapitán v hlave prehráva na jeho vylovenie z ľadu a oživenie. Celý príbeh je tu spomenutý v rámci budovania deja, keď generál vládnej organizácie S.H.I.E.L.D. ponúkne Kapitánovi miesto v tíme Avengerov čím ho prosí o pomoc v boji proti mimozemskému nebezpečenstvu. Doktor Benner je v tomto type filmu zobrazený len ako veľmi nebezpečný jedinec a dôraz na jeho ľudskú stránku, ktorá by úplne nesúvisela s jeho rolou vo filme, tu dej opomína. Scenár poukazuje len na jeho nekontrolovateľnú silu, keď pri ponuke k nástupu do misie prichádza na miesto stretnutia celé komando ozbrojených vojakov. Asi najvážnejšiu emočnú scénu môžeme pozorovať v čase 1 hodina 29 minút, keď po jednej z bitiek všetci Avengeri smútia nad zosnulým agentom, ktorý položil život za záchranu lietajúcej lode. Generál programu Avengerov pokladá na stôl zakrvavené zberateľské karty s vyobrazením Kapitána Ameriku, ktoré ním nestihli byť podpísané. Nasleduje smútok v tvárach všetkých hrdinov.

Tie scény, ktoré boli v prípade Batmana a Supermana prerývané zbytočnými emóciami, akoby nahrádza v prípade Avengerov humor. Hneď v jednej z úvodných scén hraného typu filmu sa Čierna Vdova, špiónka, agentka a hlavná ženská hrdinka filmu v jednej osobe, pokúša získať informácie od jedného z ruských generálov. V strede toho ako je priviazaná na stoličku a scéna zdanlivo ukazuje, že agentka je v nevýhode, zazvoní ruskému generálovi telefón, ktorý jej podáva. Agent organizácie S.H.I.E.L.D. jej do telefónu vysvetľuje, že ju potrebujú a nech okamžite vyrieši čo robí a dorazí. Čierna Vdova hovorí agentovi nech počká na linke. Nasleduje pomerne dlhá akčná scéna ktorá je prešpikovaná humornými situáciu, ktoré ju odľahčujú. Jeden úder je dokonca prevedený agentkinými vlasmi, ktoré pri dotyku s hlavou nepriateľa vytvoria zvuk päste dopadajúcej na tvár. Okrem toho, počas celého súboja dochádza k prestrihom na agenta, ktorý s úsmevným pohľadom čaká na telefóne a počúva zvuky súboja a uškiera sa akoby vediac, že Čierna Vdova bez väčších problémov vyhráva aj v početnej nevýhode. Vtipné konverzácie hlavných hrdinov sprevádzajú celý film a zámerne ho odľahčujú od vážnosti a dramatickosti. V 56. minúte prichádza generál organizácie na riaditeľské

stanovisko misie a prihovára sa ku všetkým zúčastneným poukazujúc na vážnosť situácie. Po prebratí dôležitých informácii a rozdaní rozkazov jednotlivým členom misie ráznym krokom odchádza. Scéna necháva v divákovi dojem napätia a očakávania. Hneď v nasledujúcom zábere sa ale jeden z členov tímu po pozornom počúvaní otočí k svojmu počítaču a začne hrať hru Packman. Mimo toho, že je to samozrejme nereálne v konkrétnej situácii, je ešte použitá hra Packman, ktorá je neuveriteľne stará a na najnovších počítačoch by určite neexistovala respektíve ju už pravdepodobne nikto nehráva. Celá táto humorná vložka akoby sama o sebe priznáva, že je tam len na pobavenie a úplne ruší napätie danej situácie. Podobné javy môžeme pozorovať počas celého filmu. V ďalšej scéne Hulk spolu s Thorom, polobohom z inej planéty, ktorý bojuje po boku Avengerov, ničia všetko čo im príde do cesty v jednej z akčných scén. Po úspešnom pobití všetkých naokolo nasleduje záber na udýchané a nahnevané tváre Thora i Hulka, ktorý prvého spomínaného ako čerešničku na torte celej scény komickým úderom posiela von zo záberu. Opäť bola efektnosť a dramatickosť celého boja vystriedaná humornou vsuvkou, ktorá akoby posúva dynamiku celého deja ďalej.

A práve dynamika deja je opäť poslednou vlastnosťou, ktorú budem v rámci dvojice filmov porovnávať. Napriek tomu, že animovaný film je časovo kratší, dynamika deja a celkového pocitu plynutia filmu je na pomerne porovnateľnej úrovni s filmom hraným. Scény, ktoré sú v hranej verzii navyše nerobia dej pomalým a zbytočne zdĺhavým, ako tomu bolo v prípade predchádzajúcej skúmanej dvojice filmov. Dlhé emočné pasáže plné drámy striedajú humorné scény, ktoré dodávajú filmu odľahčený charakter a vhodne dopĺňajú prebiehajúcu akciu. Dej je dynamický a púta a zabáva oko diváka počas celého filmu. Animovaný pohyblivý obraz je v porovnaní s hraným v dynamike deja síce porovnateľný, no je na animovaný obraz príliš prepletený emočnými scénami a spomienkami na citové väzby, že oproti jeho vtipnej a trefnej hranej adaptácii pôsobí ťažkopádne a miestami nudne. Kreslené grafické zobrazenie filmu akoby zabudlo čo je jeho najväčšou devízou a snažilo sa dokonale podobať na film hraný preberaním čo najviac jeho vlastností. Miestami animovaný film pôsobil ako dokonalý moderný film, ktorý pracuje s časom podobným spôsobom, len s nedokonalejším detailným zobrazením. Naopak v prípade hraného filmu, ktorý bol adaptáciou na ten kreslený, akoby sa tvorcovia snažili presne tomuto efektu vyhnúť. Vynechali zbytočné emócie a namiesto nich pridali vtip, ktorý berie celú vážnosť reálneho sveta a necháva plynúť samotný dej bez akýchkoľvek rozrušení od podstaty deja.

4.3. Spojenie hraného a animovaného

Na príklade dvoch dvojíc animovaných a hraných filmov som si všímal 3 hlavné vlastnosti, podľa ktorých som formuloval jednotlivé hypotézy, za cieľom objektívneho porovnania. Na výsledku porovnania je možné pozorovať, akoby prvá dvojica filmov o Batmanovi a Supermanovi mala opačné vlastnosti oproti tým v prípade filmov o Avengeroch.

Oba hrané filmy neboli čisto hrané, ale obsahovali digitálnu animáciu CGI,[87] ktorá je prelomovou technikou v rámci filmovej animácie. Dokáže zobraziť objekty reality s porovnateľnou presnosťou a dokáže modifikovať zákony fyziky podľa vlastnej vôle. Ide o techniku, kde je snímok točený v štúdiu so zeleným pozadím, ktoré sa vo fáze postprodukcie filmu digitalizáciou mení na ľubovoľnú atmosféru. V prípade pohybujúcich sa objektov sú črty tváre a siluety postáv označené bodmi, ktoré sníma počítač a ktoré slúžia ako základné krivky v modifikovanom zobrazení digitálnom.[88] Spojenie hraného a animovaného obrazu predznamenal aj Jurij Lotman. Ten je názoru, že animovaný film by si mal uvedomiť a rozvíjať zvláštnosti svojho jazyka, nie ich zakrývať a snažiť sa ich podmaniť jazyku inému. Spojenie rôznych typov umeleckých jazykov, ich prepojenie a vzájomná štylizácia podľa umeleckého myslenia dvadsiateho storočia by mohli pomôcť definovať odlišnosti animovaného filmu ako samostatného umenia. *"Značné umelecké možnosti sa skrývajú v kombinácii fotografického a animovaného sveta, avšak iba pod podmienkou, že si oba zachovajú svoje špecifické rysy. Zmes rôznych umeleckých jazykov umožní rozšíriť významovú škálu ironického rozprávania od ľahkej komediálnosti až k smutnej, tragickej, alebo dokonca melodramatickej irónii."*[89] O možnom vývoji filmu a elektronického obrazu hovoril aj Gilles Deleuze. Po zmene od obrazu-pohybu k obrazu-času, ktorá predstavuje pôvodnú vôľu k umeniu v rámci kinematografie, je nutné, aby sa elektronické obrazy zakladali ešte na inej vôli k umenia, či skôr na doposiaľ neznámych aspektoch obrazu-času. *"Umelec je vždy v situácii, kedy hovorí súčasne: požadujem nové prostriedky a obávam sa, aby nové prostriedky nezničili všetku vôľu k umeniu, alebo ju nepremenili v komerciu, pornografiu, hitlerizmus... Dôležité je to, že kinematografický obraz dosiahol efektov, ktoré sa už nepodobajú efektom elektronickým, ale majú anticipujúcu autonómnu funkciu v obraze-čase ako vôli k umeniu."*[90]

Ako je vidieť na analýze dvojíc filmov, obaja mali v určitom zmysle pravdu. I keď je hraný film o Batmanovi a Supermanovi novší ako hraný film o Avengeroch, je v ňom použitej menej digitálnej animácie z dôvodu väčšej náväznosti na realitu. Kým v prvom spomenutom filme je jediným hrdinom s nadprirodzenými schopnosťami len Superman, v prípade Avengerov je ich niekoľkonásobne viac, čo

[87] z anglického Computer-generated imagery
[88] viď príloha č. 8
[89] LOTMAN, M. J.: *O jazyku animovaných filmů,* str. 79-80 in niečo
[90] DELEUZE, Gilles.: *Film 2. Obraz-čas.* Národní filmový archiv, Praha, 2006., str. 316

sa prejavuje aj vo forme mimozemšťanov.

Batman a Superman vo svojej animovanej verzii je viac obrazom-pohybom, ako obrazom-časom a jeho grafické zobrazenie využíva svoju vlastnosť nositeľa informačnej hodnoty vo vysokej miere. Hraný pohyblivý obraz tohto príbehu je typickým obrazom-časom, kde sa navzájom prelína množstvo realít, ktorým udáva podľa citov chronológiu myslenie. Obraz síce obsahuje prvky digitálnej animácie, ktoré majú za úlohu verne dotvoriť reálne prostredie filmu tak, aby nadprirodzené a fyzicky nemožné vyzeralo ako realita, no film pre to neprestáva byť typickým moderným obrazom-časom. Jednotlivé obrazy-vnemy, obrazy-afekcie a obrazy-akcie majú charakter, ktorý bol spomenutý v prípade ich porovnania. Opačný pohľad je možné pozorovať v prípade dvojice filmov o Avengeroch. V prípade animovaného pohyblivého obrazu je možné pozorovať skôr obraz-čas, ako obraz-pohyb, no v kreslenej verzii. Ide o prvý animovaný celovečerný film od vydavateľstva Marvel, ktorým sa akoby až moc chceli priblížiť kvalitám filmu hraného. Ako som spomenul vyššie, podľa Lotmana si má animovaný film uvedomiť, udržať a rozvíjať svoj špecifický jazyk, nie ho zastierať. Niečo podobné sa podľa môjho názoru stalo v prípade animovanej verzie filmu o Avengeroch. Tvorcovia nenechali v dostatočnej miere vyniknúť voľnosti kresby a bez trefného doplnenia humorom využívali najmä citové stotožnenie, či už skrz postavy žien, priateľov, či lásku k vlasti. Obraz-vnem v animovanej verzii filmu obsahuje síce menej detailov, ktoré ale často nevynikajú žiadnou, kresbe tak vlastnou, špecifickou formou zobrazenia charakterizujúcou postavy a vlastnosti zobrazených objektov. Obraz-afekcia tu vo svojej animovanej forme pracuje s emóciami vo vysokej miere javia sa byť pre dejovú líniu významné. Obraz-akcia si ponecháva svoj animovaný charakter a aj napriek vyššiemu počtu citových hier dejová línia postupuje dynamicky.

Hraná verzia filmu akoby vzala všetky vlastnosti animovanému filmu. V prípade zobrazenia prostredníctvom digitálnej animácie, ktorá je oproti kresbe v podstate vždy prepracovanejšou verziou tohto typu pohyblivého obrazu, je tento fakt zrejmý, no obraz-vnem digitálnou presnosťou animácie posúva detaily na úroveň reality, ktoré však všetky nesú vysokú informačnú hodnotu. Oproti kreslenej animácii pred digitalizáciou je toto dôležitý prelom. Film má ale taktiež menej časových prelínaní, menej dôrazu na emócie a cit a väčší dôraz na ironiu a humor v porovnaní s animovanou verziou tohto filmu, tak s hranou verziou filmu o Batmanovi a Supermanovi. Obraz-afekcia v prípade zmiešania hraného filmu a digitálnej animácie vytvára spojenie, ktoré v sebe nesie ironický humor vlastný ľuďom zasadený do reálneho času prítomnosti, v ktorej bol vytvorený, na strane obrazu hraného a dynamický pohyb dejovej línie spôsobený vysokou informačnou hodnotou každého animovaného obrazu na strane druhej. Toto spojenie charakteristík digitálno-hraného pohyblivého obrazu vytvára nadmieru pútavú, rýchlu a efektívnu dynamiku obrazu-akcie. The Avengers je film,

ktorý je výsledkom vývoja a spojenia na poli hraného a animovaného pohyblivého obrazu, ktorý Deleuze aj Lotman predpovedali. Digitálna animácia CGI je v rámci kinematografie významnou zmenou, vďaka ktorej je možné spojiť kľúčové vlastnosti animovaného a hraného filmu v jeden celok. Na jednej strane efektívnosť a voľnosť digitálnej animácie, ktorá oplýva nekonečnou voľnosťou zobrazenia a na druhej strane modelová reálnosť, citovosť a pocit stotožnenia, ktorým oplýva film hraný, dohromady vytvárajú jeden fungujúci a zmysluplný celok, ktorý sa stáva najmodernejším filmovým prevedením súčasnosti. Tento fakt dopĺňajú samotné svetové tržby filmov. Napríklad film Avatar, ktorý je takmer počas celej dĺžky filmu digitálne spracovaný, je najúspešnejší film všetkých čias, čo sa tržieb týka. Film The Avengers je v tomto poradí na piatej priečke. Medzi prvými piatimi filmami s najvyššími tržbami sa neumiestnil ani jeden film, ktorý by digitálnu animáciu, či už v menšej alebo väčšej miere nevyužíval. Je teda veľmi dobre vidno, ako pretvorenie reálneho sveta pomocou animácie jemu totožnej je presne to, čo štatisticky dnešného diváka zaujíma a uchvacuje najviac. Ak je moderný hraný film obraz-čas, ktorý funguje na princípoch stávania sa obrazu-pohybu, animovaný film môžeme nazvať obraz-efekt, kde rýchly jednoduchý vnem a nízka neemotívna afekcia spôsobujú dynamickejšiu akciu a efektívnejšie vyjadrenie obsahu.

5. Záver

Hlavnou úlohou tejto práce bolo konfrontovať filozofický filmový prístup Gillesa Deleuza s animovaným kresleným typom filmu. V práci boli preto postupne predstavené základné technické obrazy hraného filmu, ktorým je fotografia a tiež animovaného filmu, ktorým je kresba. Po stanovení najtypickejších vlastností oboch typov a najvýraznejších rozdielov nasleduje predstavenie filmovej teórie Gillesa Deleuza, ktorý vníma film ako stávanie sa obrazu, ktoré je obrazom-pohybom. Vo svojej teórii rozpracováva variety obrazov: obraz-vnem, obraz-afekcia a obraz-akcia, ktorých jednotlivé vlastnosti sú smerodajné pre charakter konkrétneho filmu. Moderný film sa neskôr stáva obrazom-časom, kedy sa vo filme začína objavovať prelínanie minulosti, budúcnosti a prítomnosti a moderný obraz začína pracovať s divákom. Keďže Deleuze sa v svojej teórii venoval iba filmu hranému, je jeho teória doplnená o pohľad na animovaný film podľa Jurijho Lotmana. Ten vidí kresbu na rozdiel od fotografie ako nositeľa informačnej hodnoty, a jazyk animovaného filmu považuje za odlišný a špecifický v porovnaní s hraným filmom.

Po predstavení filmu sú v práci stanovené 3 hypotézy, ktoré predpokladajú základné rozdiely medzi dvoma typmi filmov, hľadajúc tak rozdiely vo varietach obrazu. Na týchto teoretických základoch a zo zreteľom na stanovené hypotézy ďalej prebieha analýza konkrétnych dvojíc filmov, animovaného a hraného, ktoré zdieľajú totožný námet. Po prevedenej analýze prichádzam k záveru, že ak je hraný film obrazom-pohybom so všetkými varietami obrazu a jeho vlastnosťami, animovaný film je obraz-efekt, kde pôsobí jednoduchšia forma vnemu, nízka neemotívna afekcia, ktorých spojenie spôsobuje dynamickejšiu akciu a efektívnejšie vyjadrenie obsahu. Tento obraz-efekt je v prípade spojenia animácie a hraného filmu v jeden celok novým typom obrazu, ktorý je najúspešnejším medzi divákmi dnešného sveta. Gilles Deleuze bol názoru, že elektronický obraz kinematografiu buď transformuje alebo predpovedá jej smrť. So svojim filozoficko-umeleckým prístupom k filmu by pravdepodobne s jeho dnešným vývojom nebol spokojný a spojenie hraného obrazu s animáciou by asi nazval transformáciou k smrti. Hraný film je z tohto pohľadu už vlastne zastaraný, keďže animácia dokáže "to isté" a oveľa viac.

Väčšina animovaných filmov je v dnešnej dobe tvorená práve digitálnou animáciou. Je to najmodernejší a najvyvinutejší nástroj animácie, ktorý dokáže s vernou presnosťou vytvárať ako reálne, tak nereálne objekty. Existujú samozrejme aj kreslené animované snímky, no tie sú taktiež poväčšine upravované digitálne, za cieľom dokonalejšej čistoty obrazu. Animovaný pohyblivý obraz je efektívnejším nástrojom vyjadrenia obsahu ako pohyblivý obraz hraný. Prehĺbiť svoje znalosti a úspešne využiť svoje danosti by animácia mohla v prípade tutoriálov, návodov, inštruktážnych videí,

prezentácii, či zobrazení možných budúcich prírodných úkazov. V prípade fiktívnych svetov je animácia dokonalým nástrojom na vyjadrenie viacerých významov irónie a humoru.

Použitá literatúra:

BARTHES, Roland.; *Rétorika obrazu*, in: Karel Císař (ed.), Co je to fotografie, Praha: Hermann & synové 2004.

BARTHES, Roland.; *Světlá komora*. Poznámka k fotografii. Praha: Fra, 2005.

BARTHES, Roland.; *"The Reality Effect".* In: Tzvetan Todorov (ed.), French Literary Theory Today. Cambridge: Cambridge University Press, 1982

BARTHES, Roland.; *Třetí smysl*, In: Iluminace 6, 1994. č.1, str.

BARTHES, Roland.; *The Photographic Message*, in Roland Barthes, Image, Music, Text. Londýn: Fontana Press 1977. str.

BERGSON, Henri.: *Hmota a paměť*. OIKOYMENH. Praha, 2003

COLIN, M.: *Film*, Warszava, 1992., str. 160

DELEUZE, Gilles.: *Rokovania 1972 – 1990*. Bratislava: Archa, 1998., str. 70

DELEUZE, Gilles.: *Film 1. Obraz-pohyb*. Národní filmový archiv, Praha, 2000., str. 10

DELEUZE, Gilles.: *Film 2. Obraz-čas*. Národní filmový archiv, Praha, 2006., str. 12

DELEUZE, G., GUATTARI, F.; *Co je filosofie?* Praha: OIKOYMENH, 2001. str. 103-104

ECO, Umberto.; *Teorie semiotiky*. Brno: JAMU 2004. str.

HORNÝ, Stanislav.; *Digitální fotografie a její zpracování*. Praha: nakladatelství Oeconomica, 2008.

LOTMAN, M. J.: *O jazyku animovaných filmů*, str. 77

LOTMAN, J.: *On semiosphere*, Sign Systems Studies 33.1, 2005, str. 218; from original Lotman, Yuri M. "O semiosfere". Sign Systems Studies (Trudy po znakovym sistemam) vol. 17 pp. 5-23. (1984)

LOTMAN, M. J.: *Semiotika filmu a problémy filmovej estetiky*. Slovenský filmový ústav, Bratislava, 2008., str. 36

PEIRCE Ch. S.; *Collected Papers of Charles Sanders Peirce*, Harvard University Press 1974.

SONTAGOVÁ, Susan.; *O fotografii*. Praha, Brno: Barrister & Principal, Paseka, 2002.

Odkazy:

Batman Superman Movie: The World's Finest, 1998:

https://www.youtube.com/watch?v=47aEME-QFg0&t=6s

Batman vs. Superman: The Dawn of Justice, 2016:

https://www.youtube.com/watch?v=NhWg7AQLI_8

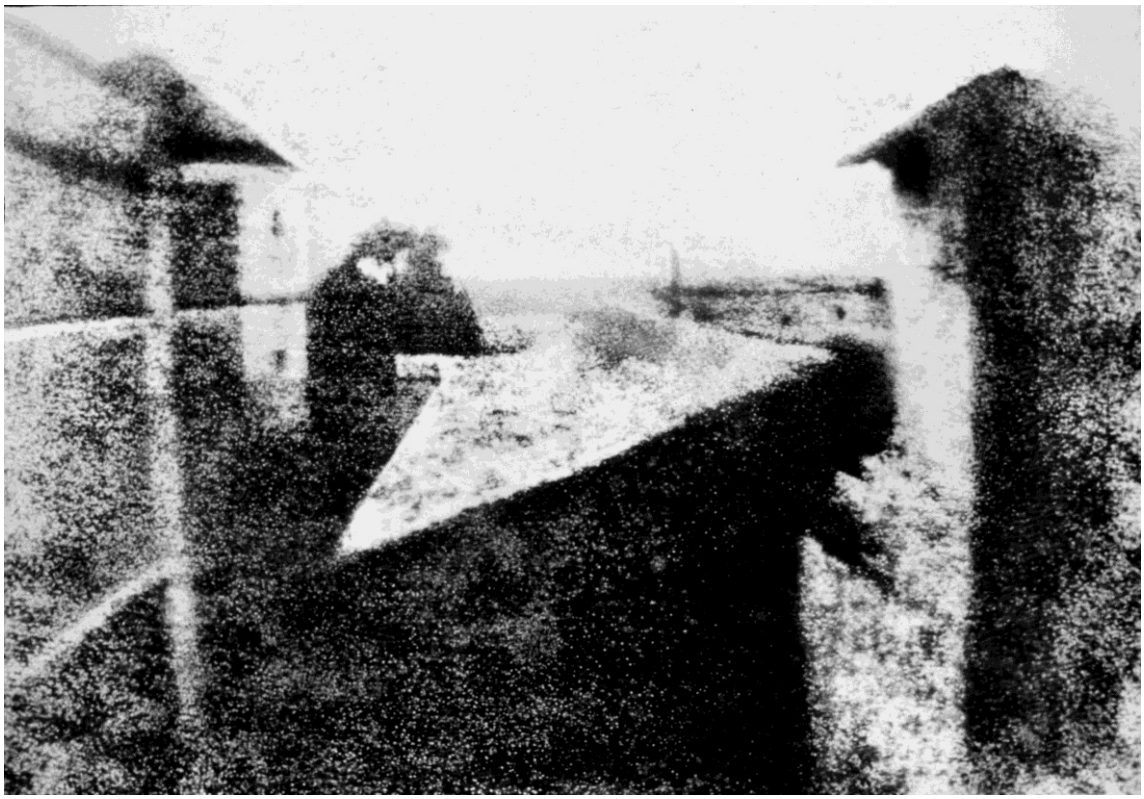
Ultimate Avengers, 2006:

https://www.youtube.com/watch?v=FNToKvMKn9c

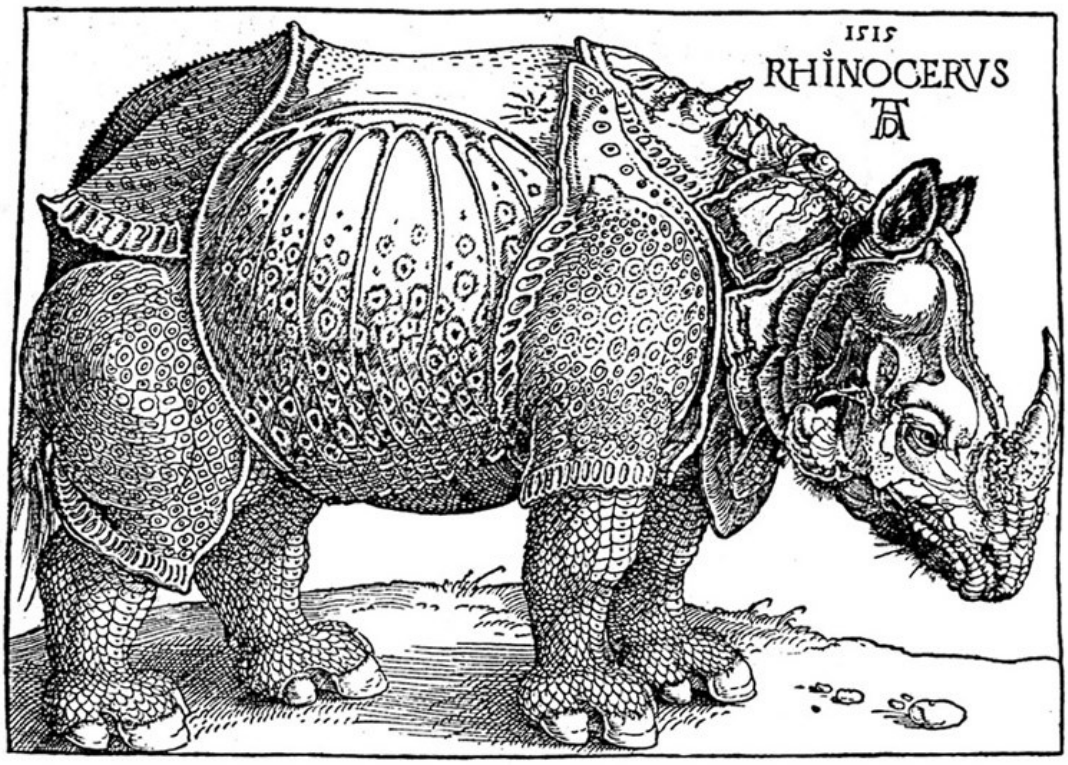
The Avengers, 2012:

https://www.youtube.com/watch?v=eOrNdBpGMv8&t=42s

Prílohy:



príloha č. 1: Pohľad z okna v Le Gras (prvá úspešne zhotovená fotografia)



príloha č.2: kresba nosorožca od nemeckého maliara Albrechta Dürera

príloha č.3: grafické zobrazenie postavy Supermana z filmu *Batman Superman Movie: The World's Finest, 1998*

príloha č. 4: grafické zobrazenie postavy Batmana z filmu *Batman Superman Movie: The World's Finest, 1998*

príloha č. 5: postavy Supermana a Batmana v filme *Batman vs. Superman: The Dawn of Justice, 2016*

príloha č. 6: grafické zobrazenie niekoľkých hlavných hrdinov (zľava generál Fury, Iron-Man, Kapitán Amerika a Čirena Vdova) z animovaného filmu *Ultimate Avengers, 2006*

príloha č. 7: hlavní hrdinovia (zľava Kapitán Amerika, generál Fury, Iron-Man a v popredí medzi mužmi Čierna Vdova) z filmu *The Avengers, 2012*

príloha č. 8: ukážka procesu natáčania a používania techniky digitálnej animácie CGI vo filme *The Avengers, 2012*