

UNIVERZITA KARLOVA V PRAZE
FAKULTA SOCIÁLNÍCH VĚD
Institut komunikačních studií a žurnalistiky
Katedra mediálních studií

Bakalářská práce

UNIVERZITA KARLOVA V PRAZE
FAKULTA SOCIÁLNÍCH VĚD
Institut komunikačních studií a žurnalistiky
Katedra mediálních studií

Fenomén Kinoautomat v kontextu interaktivní kinematografie

Bakalářská práce

Autor práce: Aneta Bašková

Studijní program: Katedra mediálních studií

Vedoucí práce: prof. MgA. Martin Štoll, Ph.D.

Rok obhajoby: 2024

Prohlášení

1. Prohlašuji, že jsem předkládanou práci zpracovala samostatně a použila jen uvedené prameny a literaturu.
2. Prohlašuji, že práce nebyla využita k získání jiného titulu.
3. Souhlasím s tím, aby práce byla zpřístupněna pro studijní a výzkumné účely.

V Praze dne 22.4.2024

Aneta Bašková

Bibliografický záznam

BAŠKOVÁ, Aneta. *Fenomén Kinoautomat v kontextu interaktivní kinematografie*. Praha, 2024, 25s. Bakalářská práce (Bc.). Univerzita Karlova, Fakulta sociálních věd, Institut komunikačních studií a žurnalistiky, Katedra mediálních studií. Vedoucí bakalářské práce: prof. MgA. Martin Štoll, Ph.D.

Rozsah práce: 55 655 znaků s mezerami (včetně poznámek pod čarou)

Abstrakt

Práce pojednává o fenoménu *Kinoautomat: Člověk a jeho dům*, zabývá se zasazením díla do kontextu kinematografie a dalších interaktivních médií, interaktivitou jako pojmem a samostatným žánrem. Zkoumá, jaké jsou mezi uvedenými díly souvislosti, snaží se popsat interaktivní umění co nejkompaktněji. Text přibližuje různé teorie, pomocí kterých se pokouší definovat interaktivitu, v rámci další literatury zkoumá děj a principy samotného *Kinoautomatu: Člověk a jeho dům*. Detailněji se zabývá i systémem hlasování a potenciálně skrytými významy v díle. Dále se snaží *Kinoautomat* zasadit do stručného historického kontextu interaktivního umění, které tomuto dílu předcházelo. Zároveň stručně řeší i současný kontext interaktivní kinematografie. Díla uvedená v kontextu interaktivních děl jsou zároveň porovnána s *Kinoautomatem*. Práce využívá zejména literárních a online zdrojů, zásadním zdrojem informací je i rozhovor s Alenou Činčerovou, který proběhl přímo pro účely této práce pomocí kvalitativního polostrukturovaného rozhovoru. Přepis audiozáznamu je v příloze této práce. V práci byl utvořen stručný kontext interaktivní kinematografie se zmínkou dalšího interaktivního umění, který byl propojen s principy *Kinoautomatu*. Rozhovor s Alenou Činčerovou je přínosný i na poli filmových věd, přináší důvěrné a osobní svědectví dcery režiséra Radúze Činčery, autora celého *Kinoautomatu* a jeho principů.

Abstract

The thesis deals with the phenomenon of *Kinoautomat: Man and His House*, it explains the setting of the work in the context of cinema and other interactive media and interactivity as a concept and a genre in its own right. It explores the connections between these works, trying to describe interactive art as comprehensively as possible. The text introduces the various theories through which it seeks to define interactivity, examines the plot and principles of *Kinoautomat: The Man and His House* itself within other literature, and looks in detail at the voting system and the potentially hidden meanings within the work. It also discusses a brief historical context of the interactive art that preceded *Kinoautomat*. It also briefly addresses the contemporary context of interactive cinema. The works presented in the context of interactive art are also compared with *Kinoautomat*. The thesis makes use of mainly literary and online sources, and an interview with Alena Činčerová, conducted specifically for the purposes of this thesis using a qualitative semi-structured interview, which is also an essential source of information. A transcript of the audio recording is included in the appendix of this thesis. A brief context of interactive cinema has been formed in this thesis, with mention of other interactive art that has been linked to the principles of *Kinoautomat*. The interview with Alena Činčerová is also beneficial in the field of film studies, providing an intimate and personal testimony of the daughter of the director Radúz Činčera, the author of the entire *Kinoautomat* and its principles.

Klíčová slova

Kinoautomat, interaktivita, Radúz Činčera, interaktivní film, interaktivní umění

Keywords

Kinoautomat, interactivity, Radúz Činčera, interactive film, interactive art

Title

The Kinoautomat phenomenon in the context of interactive cinema

Poděkování

Ráda bych poděkovala panu profesorovi Martinu Štollovi za cenné rady a konzultaci při psaní této práce, poděkování patří také hlavně Aleně Činčerové, za její čas a ochotu vyprávět o svých zážitcích a vzpomínkách na Kinoautomat a práci svého otce.

Obsah

ÚVOD	9
1 INTERAKTIVITA JAKO POJEM	10
2 FENOMÉN KINOAUTOMAT	13
2.1 Metoda a scénář rozhovoru	13
2.2 Seznámení s Alenou Činčerovou	15
2.3 Historie <i>Kinoautomatu: Člověk a jeho dům</i>	15
2.4 Děj a principy <i>Kinoautomatu: Člověk a jeho dům</i>	17
2.5 Skryté významy v <i>Kinoautomatu</i>	22
3 PŘÍKLADY INTERAKTIVITY V MÉDIÍCH A UMĚNÍ	23
3.1 <i>Theatergraph</i> jako předloha <i>Kinoautomatu</i>	23
3.2 Interaktivní umění minulého století.....	25
3.3 Princip <i>Kinoautomatu</i> v televizní tvorbě.....	28
3.4 Princip <i>Kinoautomatu</i> v moderní kinematografii.....	30
ZÁVĚR	33
SUMMARY	34
<i>Seznam příloh a obrázků</i>	36
<i>Literatura a zdroje</i>	37

ÚVOD

Tato práce pojednává o fenoménu *Kinoautomat: Člověk a jeho dům*, prvním interaktivním filmu, který byl představen na Světové výstavě Expo 1967 československou výpravou pod vedením Radúze Činčery. Součástí práce je představení samotného fenoménu, zasazení *Kinoautomatu* do historického i současného kontextu interaktivní kinematografie, zároveň je součástí i samotná interaktivita jako pojem a žánr. V rámci práce proběhl i rozhovor s dcerou režiséra Alenou Činčerovou, jehož cílem bylo přinést osobní poznatky a svědectví, případně doplnit poznatky ze zkoumané literatury. Rozhovor byl prováděn pomocí metody kvalitativního polostrukturovaného rozhovoru, v příloze je k dispozici přepis kompletního rozhovoru z audiozáznamu.

Cílem práce je rozšířit povědomí o fenoménu *Kinoautomat*, představit předchůdce, ze kterých *Kinoautomat* přímo nebo nepřímo vychází, přinést další poznatky na poli interaktivního filmu a utvořit komplexnější pohled na kontext tuzemské (i zahraniční) interaktivní kinematografie. Zároveň by práce mohla sloužit i laickému publiku, pro které je *Kinoautomat* velkou neznámou. Účelem textu je i shrnutí veškerých principů a souvisejícího kontextu díla tak, aby se laická veřejnost s *Kinoautomatem* a díly, které patří mezi interaktivní kinematografii mohla jednoduše seznámit. Snahou je i uchovat osobní svědectví Aleny Činčerové v podobě rozhovoru a přispět k zachování odkazu jejího otce. Dílo *Kinoautomat* je dodnes aktuální zejména proto, že mnoho interaktivních děl je nepřímo inspirováno principy filmu. *Kinoautomat* položil základní kámen interaktivní kinematografii a napomohl rozvoji komplexnějších a složitějších hlasovacích systémů v moderním interaktivním filmu.

Práce se nejprve zabývá interaktivitou jako samostatným žánrem, následně je v práci popsán a přiblížen samotný *Kinoautomat*, detailněji jsou popsány principy, na kterých dílo funguje. Dále práce usiluje o ukotvení *Kinoautomat* do obecnějšího historického a současného kontextu kinematografie.

V rámci práce došlo ke změně názvu oproti tezi tak, aby název odpovídal celkovému záměru práce. Ke změnám došlo oproti tezi i v případě jednotlivých kapitol a podkapitol, práce se odchýlila v některých případech od názvů a pořadí, zcela byla vyřazena metodologická a analytická část, vzhledem k formě a obsahu rozhovoru nebylo vhodné ho považovat za výzkum. Metoda vedení rozhovoru, obsah kapitol a cíl práce se shoduje s tezí.

1 INTERAKTIVITA JAKO POJEM

Abychom pochopili, v čem spočívá interaktivní kinematografie, jakých využívá principů a jaké může mít podoby, je potřeba definovat interaktivitu jako takovou.

Aaron Smuts v článku definuje interaktivitu na 5 teoriích. První teorií, kterou Smuts pro definici interaktivity využívá je teorie Terrence Raffertyho – filmového kritika. Podle Raffertyho je interaktivita „forma kontroly ze strany publika, které se nedokáže nebo nechce podřídit samotnému umělci“ (2003). Autor dává příklad interaktivity na možnosti výběru kapitol na DVD, kdy si divák může sám zvolit, kterou kapitolu filmu si pustí jako první, přičemž svým způsobem zasahuje do kontinuity příběhu a vize autora, částečně zasahuje i do samotného konce (Rafferty, 2003). Další teorií, kterou Smuts zmiňuje, je teorie Marie-Laure Ryanové, která definuje interaktivitu jako „využití vstupů od uživatelů“ (2001) (diváků), to ale Smuts považuje za nedostatečné vysvětlení. Podle Ryanové patří mezi interaktivní média i televize, Smuts se nad tímto tvrzením pozastavuje a ukotvuje tuto myšlenku v McLuhanově teorii o *chladných médiích*, která vyžadují větší zásah a aktivitu od uživatele než *média horká*. Třetí teorii, kterou Smuts ve svém článku zmiňuje, je teorie vstupů/výstupů Davida Saltze. V rámci tohoto konceptu uvádí několik podmínek vztahujících se zejména na počítačové umění. Saltz tvrdí, že „aby bylo dílo interaktivní, musí v reálném čase probíhat následující události:

1. „Vstupní zařízení převádí určité aspekty chování člověka do takové digitální podoby, aby byla srozumitelná počítači.
2. Počítač vydává data, která souvisejí se vstupem – tzn. vstup ovlivňuje výstup.
3. Výstupní data jsou zpětně převedena na jevy reálného světa, které mohou lidé vnímat.“
(Saltz, 1997)

Smuts ale považuje Saltzova kritéria pro interaktivitu zásadně nedostatečná a dokonce zbytečná. Zdůrazňuje fakt, že ne všechna interaktivní umělecká díla musí být nutně založena na počítačové bázi. (2009)

Jako další koncept interaktivity, kterou Smuts zmiňuje je teorie modifikovatelných struktur Dominica McIver Lopese. Podle Lopese jsou „interaktivní média taková, u nichž mohou uživatelé řídit pořadí, v jakém přistupují k obsahu.“ (2009) Smuts zdůrazňuje, že sám Lopes tuto definici považuje za nedostatečnou (vzhledem k tomu, že dle této definice můžeme považovat za interaktivní i kapitoly na DVD nebo poznámky pod čarou). Svůj koncept

interaktivity ale úplně neodmítá a definuje nižší formu interaktivity, která se vyskytuje ve *slabě interaktivních médiích* (Smuts, 2009). Lopes definuje i *silně interaktivní média*, „jejichž strukturální vlastnosti jsou částečně určeny činnostmi osoby, která s obsahem interaguje“ (Lopes, 2001). Smuts ale Lopesovu teorii kritizuje zejména proto, že chybí detailní definice zmiňovaných silně a slabě interaktivních médií.

Smuts klade důraz na fakt, že divácký zážitek a celé naše vnímání díla je často závislé na posloupnosti děje (Smuts dává příkladem film *Memento* režiséra Christophera Nolana, ve kterém je příběh záměrně vyprávěn pozpátku). Interaktivitu pak podle Lopesovi teorie můžeme najít i v televizi (pokud změňme jas, kontrast nebo třeba barevnost). (Smuts, 2009)

Poslední teorií, kterou Aaron Smuts zmiňuje při definování pojmu interaktivita, je teorie Janet Murrayové, teorie procedurální/participativní. Procedurální část teorie říká, že „procedura je jakýkoliv proces, který jedinec následuje pod danými podmínkami“, dále argumentuje, že „je důležité nezaměřovat implementaci interaktivity s její podstatou.“ (Smuts, 2009) Dílo tedy může mít nějakou proceduru, neznamená to ale, že je nutně interaktivní. Klíčovou částí této teorie je část participativní, participace (tedy účast diváka) je totiž důležitou součástí definice interaktivity. Teorie nenabízí komplexní definici participace, podle Smutse se ale participace dá nejlépe vystihnout jako chování jedince, které nám pomáhá dosáhnout nějakého cíle. (2009) Všechny tyto teorie jsou podle Smutse nedostatečné nebo neúplné, předkládá tedy svou definici interaktivity částečně založenou na poznatcích z výše zmíněných teoriích.

Podle Smutse je důležité nejprve vydefinovat interakci, pro tu nabízí nejprve tuto analýzu:

„X a Y na sebe vzájemně působí tehdy a jen tehdy, když (1) jsou vzájemně citlivé a (2) ani X, ani Y zcela neovládají druhé a (3) ani X, ani Y nereagují zcela náhodně.“ (Smuts, 2009)

Na základě této analýzy samotné interakce jsme schopni vydefinovat pojem *interaktivní*:

„*Něco je interaktivní tehdy a jen tehdy, když (1) reaguje, (2) není zcela pod kontrolou, (3) není zcela ovládáno a (4) nereaguje zcela náhodně.*“ (Smuts, 2009)

Komplexní definice interaktivity závisí podle Smutse na mnoha faktorech, překvapivě ji ale Smuts vysvětluje vcelku jednoduše – jako něco, co „není pro jedince kompletně náhodné a zároveň ne téměř úplně kontrolovatelné“ (2009).

Definic interaktivity je ale mnohem víc, s další přichází i Downes a McMillanová, kteří interaktivitu definují v 5 zásadních vlastnostech:

„(1) směr komunikace, (2) časová flexibilita, (3) vnímání místa, (4) úroveň kontroly a (5) schopnost reakce a vnímaný účel komunikace.“ (Downes, McMillan, 2000)

Takovou definici, jakou uvádí Downes a McMillanová ale můžeme propojovat zejména na komunikaci zprostředkovanou skrze počítač (Kiouisis, 2002).

S jednou z dalších definic interaktivity přišla i Heeterová, která interaktivitu popisuje pomocí 6 zásadních pilířů:

„(1) složitost výběru, který je k dispozici; (2) úsilí, které musí uživatelé vynaložit; (3) schopnost reagovat na potřeby uživatele; (4) sledování používání informací (pokud systém může sledovat uživatele); (5) snadnost přidávání informací a (6) usnadnění mezilidské komunikace.“ (Heeterová v Kiouisis, 2002)

Ač není možné interaktivitu vysvětlit pomocí pouze jedné definice, obecně můžeme říci, že interaktivita je závislá na intervenci publika do posloupnosti příběhu, kdy s daným zásahem (nebo také vstupem od publika) určité dílo nějak dále pracuje a samotný zásah naruší původní strukturu obsahu a může tak ovlivnit jeho další vývoj.

Jak *Kinoautomat*, tak i další zmiňovaná díla s interaktivitou pracují po svém a volí různou míru zásahu do děje od diváka a celého průběhu samotného díla. I podoba interaktivity se značně různí, u děl jako byl *Cinelabyrinth* nebo *Theatergraph* (viz níže) vidíme, že interaktivita není dána přímým zásahem diváka do díla. Stejně tak i *Laterna Magika*, jejíž tvůrci stejně jako v případě *Cinelabyrinthu* a *Theatergraphu* položili základ interaktivnímu umění (také viz níže), pracovala spíše s kombinací různých uměleckých prvků. V těchto dílech tedy divák nezasáhne přímo do děje (jako je tomu například u *Kinoautomatu*, kdy diváci přímo vybírají mezi variantami příběhu), ale je spíše na něm, jak si dílo vyloží a co si z představení odnáší.

Zároveň zde můžeme využít i princip obrazové obsahové analýzy, která se primárně zajímá o výzkum novinářských fotografií a televizních zpravodajských záběrů, případně o rozbor reklamních sdělení. Obrazová analýza ale v rámci interaktivity funguje zejména v případě rozboru obsahu vizuálních sdělení, kdy zkoumá „jaké informace jsou prostřednictvím obrazů příjemcům předávány, jaké osoby, předměty nebo události jsou na nich vyobrazeny a jakým způsobem.“ Dále zkoumá „využití a symboliku typických znaků vizuální komunikace, jako je úhel pohledu, umístění, velikosti vyobrazení či barevnosti a jejich výkladu ve vztahu k zobrazovaným skutečnostem a k prostředí, ke kterým se obrazový materiál vztahuje.“ (Trampota, 2010) Právě tento princip obrazové obsahové analýzy může přiblížit, jaký další typ interaktivity určitá díla využívají. Míra interaktivity nemusí být vždy závislá na přímém zásahu od diváka, jako je např. hlasování, ale může spočívat i v tom, jak si divák určité obsahy konkrétního díla vyloží. Dále mohou divákův osobní výklad ovlivnit i výše zmiňované faktory, jako je úhel pohledu, umístění, velikost vyobrazení atd.

Někdy se interaktivita projevuje pouze tak, že si divák vybere, jakou cestou se vydá (viz *Cinelabyrinth*), u příkladu díla Johna Cage 4'33'' (viz dále) se interaktivita projevovала vysokou mírou představitivosti a kreativity samotného diváka, tedy v tom, jak si divák dílo vyložil a jak na něj působilo.

2 FENOMÉN KINOAUTOMAT

V této části práce bude přiblížen a popsán samotný fenomén *Kinoautomat: Člověk a jeho dům*. Pro účely tohoto textu byl veden i rozhovor s Alenou Činčerovou, dcerou režiséra Radúze Činčery. Cílem tohoto rozhovoru je zasadit výpověď a poznatky Aleny Činčerové do kontextu fenoménu a doplnit o její odpovědi text, který vychází z rešerše literatury. Cílem je tak rozšířit práci o její osobní vzpomínky a svědectví a uchovat tak její výpovědi i pro další generace.

2.1 Metoda a scénář rozhovoru

Pro rozhovor s Alenou Činčerovou byla vybrána metoda kvalitativního rozhovoru, a to zejména proto, že jde o porozumění perspektivy dotazované a významům, které přikládá světu. Kvalitativní rozhovor byl vhodný i z hlediska toho, že práce neusiluje o všeobecné závěry, které můžeme vztáhnout na větší vzorek populace. Rozhovor byl veden konkrétně metodou kvalitativního polostrukturovaného rozhovoru, který má částečně předem připravenou strukturu. Pro rozhovor byl předem připravený scénář, který obsahoval širší otázky, které bylo

možné v rámci rozhovoru rozvést, případně doplnit dalšími otázkami vztahujícími se k tématu. V tomto případě byl tento typ metody výhodný zejména pro to, že zde byl prostor pro reagování na konkrétní odpovědi respondentky a další přínosná témata, která vykryštovala až při samotném rozhovoru. Důležitým faktorem v tomto konkrétním rozhovoru byl osobní vztah respondentky ke zkoumanému tématu. (Novotná, Špaček, Šťovíčková, 2019)

V úvodu celého rozhovoru byl respondentce představen cíl práce a popsána metoda, kterou byl rozhovor veden. Proběhlo i představení tazatelky a její motivace k tomuto výzkumu.

Nejprve byly položeny zahřívací otázky, které jsou spíše osobnějšího rázu – sloužily k nastolení osobnější atmosféry a sblížení tazatelky a respondentky.

- **Zahřívací otázky:**

1. Když Váš otec jel na světovou výstavu EXPO 67, bylo Vám 13 let. Máte z tohoto období nějaké zásadní vzpomínky na otcovu práci?
2. Jak jste doma prožívali takto zásadní úspěch Vašeho otce?

Tyto otázky přiblížily, jaký vztah má respondentka k celému fenoménu, jak vzpomíná na období, kdy *Kinoautomat* vznikal a jak prožíval celé období její otec, režisér Radúz Činčera.

- **Získávání samotných informací**

3. O čem byl a v čem spočíval *Kinoautomat*: *Člověk a jeho dům*?
 - Tato otázka má za cíl případně doplnit text o další informace týkající se principů, děje a osudu *Kinoautomatu*.
4. Byl z Vašeho pohledu v *Kinoautomatu* v nějaké formě kritizován komunistický režim?
 - Ve zkoumané literatuře a zdrojích se objevují náznaky, že se jakási kritika režimu v díle vyskytuje, cílem této otázky je tedy takovou tezi potvrdit či případně vyvrátit.
5. Dokážete říci, zda se Váš otec inspiroval nějakými dřívějšími interaktivními díly, případně zda využil nějaké již známé technologie?
6. Myslíte si, že existují díla, která práce Vašeho otce nějak přímo ovlivnila, popřípadě nějakým způsobem využila nebo dokonce zneužila mechanismy, na kterých fungoval *Kinoautomat*?
7. Jak nahlížíte na novodobou kinematografii využívající interaktivní prvky?
(*Black Mirror*, *Sufferosa*)
8. Pokračovala jste nějak v odkazu svého otce v případě *Kinoautomatu*?

- Cílem této otázky je přiblížit, jak se respondentka podílela a podílí na budování fenoménu Kinoautomat.

2.2 Seznámení s Alenou Činčerovou

Alena Činčerová je dcerou režiséra Radúze Činčery, sama se kinematografii dlouhodobě věnuje – aktuálně pracuje na seriálovém cyklu *Modrá krev* pro Českou televizi, pro který píše scénář a zároveň ho i režiruje. Celý život se snaží rozšířit povědomí o práci jejího otce a zejména o *Kinoautomatu*, zasadila se i o to, aby se na *Kinoautomat* nezapomnělo díky nejedné projekci jak v českých, tak i zahraničních kinech. V době, kdy její otec pracoval na *Kinoautomatu* jí bylo 13 let, vzpomínala, že období, kdy byl otec téměř třičtvrtě roku pryč prožívaly společně se sestrou těžce. Intenzivně pociťovaly dlouhodobou absenci otce doma. Rozhovor s paní Činčerovou probíhal v jejím ateliéru ve Střešovicích, který se nachází v přízemí vilového domu v klidné čtvrti. Ateliér byl vyzdoben mnoha plakáty slavných filmů, např. s Charlie Chaplinem, na zdech visí i nejrůznější ocenění za její práci. I přes svůj velmi vytížený pracovní program jsme rozhovor vedly lehce přes hodinu. *Kinoautomatu* a práci jejího otce má v ateliéru věnovanou jednu celou skříň, kde uchovává nejrůznější artefakty, od technického scénáře *Kinoautomatu* (viz. foto) až po osobní korespondenci s otcem.

Na otázky respondentka odpovídala obsáhle, v rámci scénáře rozhovoru došlo k zodpovězení otázky č.8 již v počáteční části rozhovoru, když respondentka zodpovídala otázku č. 1.

Tazatelka doplnila rozhovor v průběhu o další otázky, viz. přepis rozhovoru v příloze.

2.3 Historie *Kinoautomatu*: Člověk a jeho dům

Kinoautomat: Člověk a jeho dům je světově první film, se kterým měli diváci možnost interagovat a ovlivnit jeho děj. Premiéry se dočkal v kanadském Montrealu na Světové výstavě Expo v roce 1967 v československém pavilonu, tehdy ho americký magazín *The New Yorker* považoval za zaručený hit světové výstavy. (Činčerová, 2024) Celý film režíroval zejména Radúz Činčera, na režii se ale podíleli i Ján Roháč a Vladimír Svitáček. Samotný Činčera natočil ještě před *Kinoautomatem* mnoho dokumentárních filmů (Štoll, 1997), za film *Mlha* o pražském Divadle Na Zábradlí dokonce získal ocenění na festivalu v italském Bergamu. Činčera se původně věnoval spíše divadlu, k filmu se podle slov své dcery dostal náhodou. U filmu ale Činčerovi chyběla možnost dílo v průběhu času měnit a adaptovat v návaznosti na diváky a jejich reakce. Proto přišel s nápadem filmu, o jehož ději budou moci rozhodovat diváci, nedílnou součástí byla samozřejmě i role moderátora. Ján Roháč byl scénárista a

pracoval v divadle ABC, Laterně Magice a divadlu Semafor, později působil i v barrandovských filmových studiích, kde režíroval např. *Kdyby tisíc klarinetů*. (Carpentier, 2011)

Vladimír Svitáček se společně s Roháčem zapojil do režie hry *Kdyby tisíc klarinetů* pro Československou televizi, kde sám pracoval, působil také v Laterně magice.

Činčerův návrh v tendru na světovou výstavu byl schválen a uveden do produkce roku 1966. Žádost o patent si ale Činčera na svůj nápad podal už v roce 1965, schválen byl v roce 1967. (Carpentier, 2011) Díky tomu, že tehdy se ve velké míře nerespektovalo právo na duševní vlastnictví, nebyla po Expu možnost prodat *Kinoautomat* zahraničním filmovým společností, které o film projevíly zájem jako např. Paramount Pictures nebo Universal Studios. O osudu filmu rozhodovaly nadřazené orgány socialistického Československa. Podle Činčerové byla filmová práva prodána jedné americké producentce (jméno neznámé, pozn. autorky), se kterou měly státní instituce „nevyřízené účty za film *Obchod na Korze*.“ (Činčerová, 2024) O několik let později ale o *Kinoautomat* projevil zájem jiný americký producent a chtěl film uvést. Podařilo se mu vysoudit práva na základě paragrafu smlouvy, který producentce ukládala povinnost film alespoň jednou uvést – to ale nikdy neudělala. Díky tomuto kroku se mohl *Kinoautomat* v roce 1971 (tedy čtyři roky po premiéře v Montrealu) uvést v Praze – i toto ale mělo svá úskalí. Film nebylo díky jeho technické náročnosti možné promítat bez větších obstrukcí, volba tehdy padla na Kino Světozor, které se *Kinoautomatu* kompletně přizpůsobilo. Díky snaze amerického producenta se dělala i barevná dotáčka, tehdy se točila v Monaku. (Činčerová, 2024)

Roku 1972 se ale film dostal do pomyslného filmového trezoru a jeho promítání bylo zakázáno, mnoho tvůrců podílejících se na tomto počínu bylo pro režim začínající tzv. normalizace nepohodlných. Na světlo světa se *Kinoautomat* dostal až o mnoho let později, podle Činčerovy dcery Aleny byl v tomto jeho osud velmi smutný. Ještě v roce 1974 měli diváci na výstavě Expo v americkém Spokane ve Washingtonu možnost toto unikátní filmové dílo shlédnout. Aktivně se začala Činčerová věnovat *Kinoautomatu* po sametové revoluci, na jeho obnovení jí byl přidělen grant. Dostat se k samotnému filmu nebyla jednoduchá cesta, kopii vlastnil Národní filmový archiv, díky již zmíněnému grantu se ale podařilo vytvořit kopii. Podle vzpomínek Činčerové si udělala soukromé promítání filmu v kině Ponrepo, aby si ověřila, že je film celý a nechybí žádná zásadní část. Mezitím se Činčerové ozvali zástupci z londýnského National Film Theater (dnes BFI Southbank, pozn. autorky), kteří projevíli zájem *Kinoautomat* uvádět v Londýně. (Činčerová, 2024)

Obnovené světové premiéry se *Kinoautomat* dočkal až v roce 2006 právě v Londýně, roli moderátora tehdy zastal komik Tom Hillenbrand. Londýnské publikum bylo z díla nadšené. Alena Činčerová vzpomínala, že měla z londýnské premiéry velkou trému, zda film opravdu stál za to a nebyla to jen pouhá iluze dcery nekriticky zamilované do díla svého otce. Po takovém úspěchu ale byla šťastná a dojatá, jaký úspěch *Kinoautomat* měl. Doufala, že to „táta z obláčku pozoroval.“ (Činčerová, 2024)

Po londýnském úspěchu v roce 2006 se Činčerová s pomocí své dcery Adély Sirotkové rozhodla, že chce *Kinoautomat* znovu uvést i v Čechách. Volba padla opět na Kino Světozor, které ji doporučila tehdejší hlavní dramaturgyně Karlovarského filmového festivalu Eva Zaoralová. Obnovená premiéra *Kinoautomatu* se opravdu uskutečnila v roce 2007. Dalším milníkem pro *Kinoautomat* bylo uvedení v rámci interaktivní sekce na chorvatském filmovém festivalu v Motovunu. Moderátorka, se kterou měla Činčerová tehdy podepsanou smlouvu moderování několik málo týdnů před festivalem odřekla. Činčerové tehdy nezbylo nic jiného, než se texty naučit a moderovat *Kinoautomat* sama. Sama ho moderuje dodnes. (Činčerová, 2024) Alena Činčerová se o pokračování v odkazu svého otce zasazuje neustále, poslední zásadní promítání se uskutečnilo začátkem března 2024 ve švýcarském Lucernu. Během rozhovoru si posteskla, že by ráda *Kinoautomat* opět promítala, nezbývá jí ale mnoho volného času kvůli své další práci. Ráda by film v budoucnu převedla do vyšší kvality, aby uspokojil i náročnějšího novodobého diváka. (Činčerová, 2024)

2.4 Děj a principy *Kinoautomatu*: *Člověk a jeho dům*

Kinoautomat: Člověk a jeho dům vypráví příběh pana Nováka, kterého ztvárnil Miroslav Horníček – i on sám se podílel na scénáři celého filmu. Další role ztvárnili přední herci tehdejší české kinematografie – svou roli si zahráli také Josef Somr, Libuše Švormová nebo Jiří Schmitzer.

Film je černou komedií o muži, který věří, že může za požár domu, ve kterém bydlí. Film je založen na sérii tzv. flashbacků¹, které nakonec vedou k požáru samotnému. (Naimark, 2011) Celé vyprávění začíná scénou, kdy u dveří protagonisty Nováka zvoní sousedka Svobodová, která je téměř nahá a omylem si zabouchla klíče. Prosí Nováka, aby ji vpustil do svého bytu. Během chvíle se ale má vrátit domů i Novákova manželka, která ten den slaví narozeniny.

¹ Flashback = záblesk minulosti, při kterém se člověk chová tak, jakoby se v minulosti prožítá situace činepřijemná událost znovu opakovala (zdroj: <https://slovník-cizich-slov.abz.cz/web.php/slovo/flashback>, [cit. 2024-04-22])

Hned na začátku filmu ale Novák ze založení požáru obviní sám sebe, moderátor se snaží diváky provést skrze flashbaky příběhem zpět a společně dojít k závěru, zda za požár může Novák nebo ne. V druhé půlce filmu se ale dozvídáme, že za požár nejspíše mohla Novákova sousedka Svobodová, která nechala v bytě zapojenou žehličku.



Obrázek 1 Scéna z filmu *Kinoautomat: Člověk a jeho dům* (© Filmové studio Barrandov)

V tuto chvíli se film stopne a na pódium před promítací plátno vstupuje moderátor a dává divákům prostor k hlasování. V této roli se vystříдалo hned několik herců a moderátorů – mezi ně patřili Eduard Hruběš, Saskia Burešová nebo Regina Rázlová. Na samotné světové premiéře v rámci Expa 1967 se role moderátora ujal sám Miroslav Horníček, který ale neměl žádnou znalost angličtiny – učil se tak své vstupy foneticky nazpaměť. Společně s ním *Kinoautomat* nakonec odmoderovala i Zuzana Neubauerová. Neubauerová uvedla v rozhovoru s *Carpentierem* (2011), že byla jednou z hostesek pavilonu v Montrealu, která se zúčastnila castingu uspořádaným Jánem Roháčem. Moderování bylo u původní („nemoderní“) verze náročné zejména proto, že filmový pás nešel zastavit – pokud by se zastavil, shoří. Ve filmu byla tedy vytvořena tzv. mrtvolka, což bylo „rozkopírované jedno okýnko filmu, které běželo pořád.“ (Činčerová, 2024) Herci byli nuceni umět texty naprosto přesně a nebyl prostor k improvizaci. Nové technologie ale umožnily, že moderátor může s publikem více komunikovat.

Kinoautomat: Člověk a jeho dům se na světové výstavě promítal v sále o 124 sedadlech třikrát denně, vstupenky na film byly sice zdarma, ale dostupné pouze 30 minut před začátkem (Siskind v Carpentierovi, 2011), většinou byly všechny projekce vyprodané (Horníček, 1968). Alena Činčerová uvedla v roce 2009 v rozhovoru s Carpentierem, že v rámci promítání byla vytvořena na principech *Kinoautomatu* i kreslená pohádka pro děti, kterou uváděli Jiří Šlitr a Sylvie Daníčková.

Diváci měli pro potřeby hlasování červené a zelené tlačítko u svých sedadel. Moderátor při každém zastavení filmu navrhl publiku dvě možnosti pokračování příběhu. Výsledky hlasování se po odhlasování všech diváků promítly na plátno a film pokračoval podle většinového rozhodnutí dál. Činčerova geniální myšlenka spočívala v tom, že ať se publikum rozhodlo jakkoliv, na celkový příběh to zásadní vliv nemělo. Výsledek hlasování byl zrealizován díky promítačům, kteří odkrývali krytku projektoru na dvou synchronizovaných strojích podle volby diváků.

Důležité je konstatovat, že diváci nikdy nemají rozhodovací moc nad tím, zda požár vypukne nebo ne. Implikuje to už začátek filmu, díky kterému je oheň nevyhnutelný. Diváci ale mohou ovlivnit prostřední část celého příběhu, během filmu mají možnost šestkrát zasáhnout do děje svým rozhodnutím. Mezitím, co moderátor vysvětluje publiku jeho možnosti, na plátně se mihnou krátké ukázky obou variant, ze kterých diváci vybírají. Díky šesti hlasováním mají diváci možnost shlédnout 64 různých variant filmu, nemohou ale nijak zásadně ovlivnit samotný konec a tedy samotný základní děj. (Carpentier, 2011)

Moderátor zahájí film pomocí tzv. testovacího hlasování – diváci nemají mačkat červené tlačítko, jinak způsobí požár. Hlasovací schéma a jeho následky můžeme ilustrovat na *Hlasování 2* (viz hlasovací schéma), kdy se diváci rozhodují z těchto možností: „Mohou se rozhodnout, že Novák Svobodové vstup odmítne, nebo ji do domu pustí. V prvním případě se Svobodová setká se svým manželem (Pavlem Svobodou) a je zamčena v bytě. Poté se setká s Martou Novákovou, která si myslí, že její manžel má se Svobodovou poměr, což má za následek, že Nováková ve vzteku odejde. V druhé variantě se události odehrávají v jiném pořadí, ale výsledek je stejný: Svobodová je vpuštěna dovnitř, Nováková přijde domů, najde Svobodovou v bytě, myslí si, že Svobodová má poměr s jejím manželem, a odejde. Pak přijde do bytu Svoboda, najde tam svou ženu, vyjdou ven a Svoboda svou ženu zamkne v bytě. Rozvětvené vyprávění se spojí v jedno, když Svobodová (znovu) vstoupí do Novákova bytu a Nováka zamkne.“ (Carpentier, 2011) V *Hlasování 3* vidíme, že diváci mají možnost se ke svému předešlému rozhodnutí vrátit a změnit ho – „filmové vyprávění je přerušeno moderátorem, který film zastaví a vyzve diváky, aby své předchozí rozhodnutí ještě jednou

zvážili: *"Vraťme se k předchozí volbě. Vraťte se zpět, pane Nováku"*. Poté vidíme rychlé přetočení, které nás přivádí zpět do výchozího bodu předchozí volby. Moderátor říká: *"Nyní máte možnost udělat něco, co by v reálném životě nebylo možné"*. Při novém hlasování o původním rozhodnutí je divákovi nabídnuta možnost "rozhodnout o tom, o čem již bylo rozhodnuto". Současně je moderátorem zdůrazněna i důkazní povaha tohoto postupu: *"Mimochodem, lidé někdy nevěří, že náš Kinoautomat opravdu dokáže zahrát to, co si vyberou. Zde je důkaz "*." (Carpentier, 2011)



Obrázek 2 Hlasovací schéma Kinoautomatu (© 2010 Kinoautomat)

Carpentier (2011) v práci *Media and Participation* popisuje kompletní hlasovací strukturu *Kinoautomatu*:

(Pozn. autorky: Černě označená hlasování jsou ta, která reálně ovlivní další odvíjení příběhu, šedě ta, která příběh nijak neovlivní. Žlutě je vyznačeno pokračování příběhu, které se odehraje bez ohledu na předchozí hlasování.)

Hlasování 1 – testovací hlasování

Požár a evakuace.

Počátek flashbacku. Svobodová si zabouchne kvůli Novákovi.

Hlasování 2 – Má Novák pustit Svobodovou do svého bytu?

Svobodová zamkne Nováka venku. Novákova žena odjíždí ke své matce.

Hlasování 3 – Má Novák jít za svou ženou nebo uklidnit Svobodovou?

Přetočení zpět.

Hlasování 4 - Má Novák jít za svou ženou nebo uklidnit Svobodovou?

Novák odchází a setkává se s kapitánem před svým domem. Rozhodnou se následovat Novákovu ženu, ale strážník je zastaví.

Hlasování 5 – Má Novák s kapitánem zastavit kvůli strážníkovi?

Pronásledování je neúspěšné a oni se vrátí. Zazvoní zvonek u dveří.

Hlasování 6 – Je to Novákova žena nebo manžel Svobodové?

Vejde Novákova rodina, Svobodová se schová na balkoně a do bytu vstoupí její manžel. Novák odvede manžela Svobodové k dalšímu svědkovi, který je odmítá pustit dovnitř.

Hlasování 7 – Má Novák vniknout dovnitř silou nebo ne?

Svědci nespolupracují a on se vrací do svého bytu. Rodina objeví Svobodovou na balkoně. Poté, co zjistí, že žehlička je stále zapojena do zásuvky, seběhne Novák dolů, aby vypnul elektřinu. Vrátný se tomu snaží zabránit.

Hlasování 8 – Má Novák uhodit vrátného nebo ne?

Požár.

Hlasování 9 – Má se Novák vzdát nebo ne?

Novák jde k telefonní budce, aby se ohlásil, ale nemůže do ní vstoupit. Dialog mezi moderátorem začíná a zobrazují se tři alternativní vysvětlení.

Hlasování 10 - Jaký konec si diváci přejí, šťastný nebo smutný?

Moderátor gratuluje divákům k nejlepší volbě. Na obrazovce se objeví postava Zemkové a přizná se, že požár založila ona.

2.5 Skryté významy v *Kinoautomatu*

I v případě *Kinoautomatu: Člověk a jeho dům* se tedy nabízí úvaha nad symbolikou celého filmu. Naimark (2011) popisuje systém hlasování jako satiru na demokratický systém, kde se všichni podílejí na volbě, výsledek je ale pořad stejný a samotné hlasování nemá žádný vliv na vývoj událostí. Carpentier popisuje hned několik skrytých odkazů, které kritizují tehdejší komunistický režim a celosvětové poměry. Jedním z takových skrytých odkazů, které můžeme podle Carpentiera ve filmu najít, je jakási metafora studené války. Samotný požár domu můžeme chápat jako „symbolický odkaz na hrozbu studené války, která zapálila celý svět.“ (Carpentier, 2011) Zároveň samotný moderátor tuto tezi podpoří výrokem "My všichni jsme pan Novák. A všichni jsme vinni" – Carpentier si toto spojení vykládá jako varování a výzvu ke kolektivní odpovědnosti. „Manichejská logika studené války, rozdělující svět na dva bloky, je navíc rozvedena a zkritizována, když se jedna z postav filmu, (bývalý) kapitán, pouští do monologu o potřebě větší struktury: "Všichni žijeme bez jakéhokoli systému. Potřebujeme pořádný systém. Systém je pro každého rozumného člověka nezbytný". S jistým fanatismem v očích kapitán navrhuje, že by se "celá budova" mohla "rozdělit přímo uprostřed. Řekněme, že bychom z ní mohli udělat východní a západní blok. Velmi by nám to určitě pomohlo v orientaci". Nejen, že rozdělení na východní a západní blok můžeme chápat jako skrytou kritiku studené války, ale lze ji číst i jako kritiku samotného komunistického režimu. I důraz na kolektivní odpovědnost lze vnímat jako „kritiku mlčící většiny v zemích východního (a západního) bloku.“ (Carpentier, 2011) Dalším odkazem, který si můžeme vyložit jako odkaz na tehdejší politické poměry v zemi je i vyobrazování autorit, které jsou ve filmu ponižovány a zesměšňovány. K zamyšlení, zda-li i sem autoři nenápadně skryli kritiku režimu nebo se jedná pouze o „náhodu“ je i samotné přijmení dvou hlavních postav, která mají kořen ve slově svoboda. (Carpentier, 2011) Činčerová ale žádnou zásadní zamýšlenou kritiku tehdejšího komunistického režimu ve filmu neshledává, zmiňuje pouze absurdnost některých postav – jednou z nich byl např. vrátný, který fungoval jako „ztělesnění nesmyslnosti zákazů a příkazů.“ Na tom se s ní shoduje i Carpentier, který popisuje vyobrazování autorit jako zesměšňující. Podle Činčerové byli ale spíše problémem filmu samotní tvůrci, kteří byli pro režim nepohodlnými, jinak o díle hovoří jen jako o „dobře napsané komedii.“ (Činčerová, 2024)

Kinoautomat byl na Světové výstavě Expo v roce 1967 prezentován jako zásadní počín celého komunistického režimu. Na Světové výstavě Expo 1958 v Bruselu tehdy sklídl projekt *Laterny Magiky* velký úspěch a cílem bylo tento úspěch zopakovat právě díky *Kinoautomatu*. Díky

těmto cílům byli tehdejší vedoucí ideologové KSČ k tvůrcům a všem, co se na díle podíleli velmi benevolentní, a to i přes to, že politické preference autorů a herců byla jiná, než tehdejší režim zosobňoval. Mnoho z nich bylo součástí tzv. československé nové vlny, která tehdejšími požadavkům socialistického realismu² nevyhověla a mnoho filmů díky tomu skončilo v pomyslném filmovém trezoru. Ze svědectví samotných tvůrců vyplývá, že se produkce ale i přes své politické předsvědčení nepotýkala s finančními nedostatky, stejně tak při stavbě celého pavilonu na výstavě nebyly finance omezené. (Carpentier, 2011) I tak ale osud Kinoautomatu nebyl jiný než osud filmů československé nové vlny. I ten skončil v trezoru. Kateřina Svatoňová ve svém textu pro časopis *Illuminace* zvažuje nad paradoxem, který vznikl po světových výstavách. Zatímco domácí, tzv. „povolená“ tvorba pro tuzemské publikum se striktně držela socialistického realismu a jeho stereotypů, v zahraničí, a zejména tedy na Světových výstavách Expo, byla československá kinematografie prezentována jako velmi novátorská a pokroková. Mechanismy, se kterými přišel Josef Svoboda ve své *Laterně Magice* nebo přímo Radúz Činčera s *Kinoautomatem*, byly určeny striktně pro zahraniční trh a domácí tvorbě se úplně vyhnuly. (Svatoňová, 2009)

3 PŘÍKLADY INTERAKTIVITY V MÉDIÍCH A UMĚNÍ

3.1 *Theatergraph* jako předloha *Kinoautomatu*

Za jakousi pomyslnou předlohu *Kinoautomatu* můžeme považovat například dílo Emila Františka Buriana a Miroslava Kouřila, které získalo název *Theatergraph* a hrálo se v Burianově Divadle D. Jedná se o propojení divadla a filmu – spočívá v prolnutí divadelní herecké akce s projekcí diapozitivů, filmem a obecně s kreativním využitím osvětlení. (Cindlerová, 2008) Ve formě *Theatergraphu* se zinscenovaly celkem čtyři divadelní hry: *Procitnutí jara* od Franka Wedekinda (1936), *Evžen Oněgin* od Alexandra Puškina (1937) a *Utrpení mladého Werthera* od Johanna Wolfganga Goetheho (1938). (Cindlerová, 2008) Čtvrtou hrou, kterou můžeme považovat za theatergraphickou inscenaci byl *Máj* od Karla Hynka Máchy (1935) – tato hra ale měla mnoho nedokonalostí, byla jakousi předlohou her výše zmíněných. Položila však solidní základ pro rozvoj *Theatergraphu*. Všechny zmíněné hry

² Socialistický realismus = Umělecké hnutí a metoda vycházející z ideologie marxismu-leninismu, nástroj kulturního útlaku. Jeho funkcí byla politická, morální a estetická výchova, která měla u člověka formovat jeho dělnické revoluční uvědomění. umělec byl přinucen tvořit díla popisující boj dělnické třídy a úspěchy dosažené pod vedením milované komunistické strany. (zdroj: https://www.totalita.cz/vysvetlivky/soc_real.php, [cit. 2024-04-22])

inscenoval sám Emil F. Burian. Film hrál v *Theatergraphu* klíčovou roli, zahajoval a uzavíral každou hereckou akci. Osvětlení se v této formě stalo rovnocenným partnerem dalších prvků a celkový akt ucelovalo, propojovalo a vnášelo do představení dynamičnost. (Cindlerová, 2008) Burian pracoval v *Theatergraphu* i s umístěním promítacích přístrojů. To, zda byly přístroje zabudovány do jeviště nebo ne ovlivňovalo, jak na diváka celé představení působilo. Samotné projekce nebyly jen jakýmsi doplňkem, byly nedílnou součástí celého představení, které obohacovaly a rozšiřovaly. (Chrástek, 2010)

Theatergraph položil základy i fenoménu *Laterna Magika*, který známe dodnes a tuto divadelní formu můžeme vidět na Nové scéně Národního divadla. Za autora konceptu *Laterny Magiky* je považován režisér Alfréd Radok, na jeho tvorbě se podílel i scénograf Josef Svoboda. (Paráčková, 2017)

Laterna Magika má svůj prvopočátek, stejně jako *Kinoautomat*, na Světové výstavě Expo, kde byla představena už roku 1958. Tehdy dostal Alfréd Radok nevídanou míru svobody a mohl společně se scénografem Josefem Svobodou vytvořit dílo hodné mezinárodní konkurence. Pro vytvoření díla mu byla stanovena jediná podmínka – ve svém díle, kde zkombinuje divadelní a filmové umění, využije oficiální dokumentární filmy, které ukazovaly život v Československu. Svoboda navrhl systém různě postavených zástěn, které se otáčely, případně se mohly i vysouvat, zasouvat nebo z pohledu diváka úplně zmizet. Zásadním prvkem *Laterny Magiky* byl kontrast mezi samotnými prvky představení – např. jednou částí bylo vystoupení baletek Národního divadla v doprovodu hudby Antonína Dvořáka a projekce dokumentu o strojích v ocelárnách. Točivé pohyby baletek a strojů ve výsledku působily synchronně a jednotně. (Crowley, 2012)

Obecně můžeme říci, že v představeních *Laterny Magiky* se kombinují prvky tance, filmové projekce, dramatické akce a hudebního doprovodu. Klíčovou součástí *Laterny Magiky* je scénář, který propojoval jednotlivé složky, *Laterna Magika* využívala modely technických scénářů³, které umožňovaly vytvořit „synchronizovaný a plně funkční mechanismus.“ (Česálková, Svatoňová, 2019) Mezi důležité součásti *Laterny Magiky* ale patří neodmyslitelně také tanec, „tanečník na scéně fungoval coby užitečný spojovník či prostředník mezi filmovým obrazem a živou jevištní akcí“ (Španihelová, 2019).

Ač ani *Theatergraph*, ani *Laterna Magika* nepracují se stejnými mechanismy interaktivity jako *Kinoautomat*, oba principy položily jakýsi základ pro rozvoj dalšího interaktivního umění,

³ Technický scénář je scénář určen zejména pro technické pracovníky filmového štábu, který obsahuje vedle samotného scénáře důležité poznámky týkající se techniky (umístění kamer, druh záběru atp.)

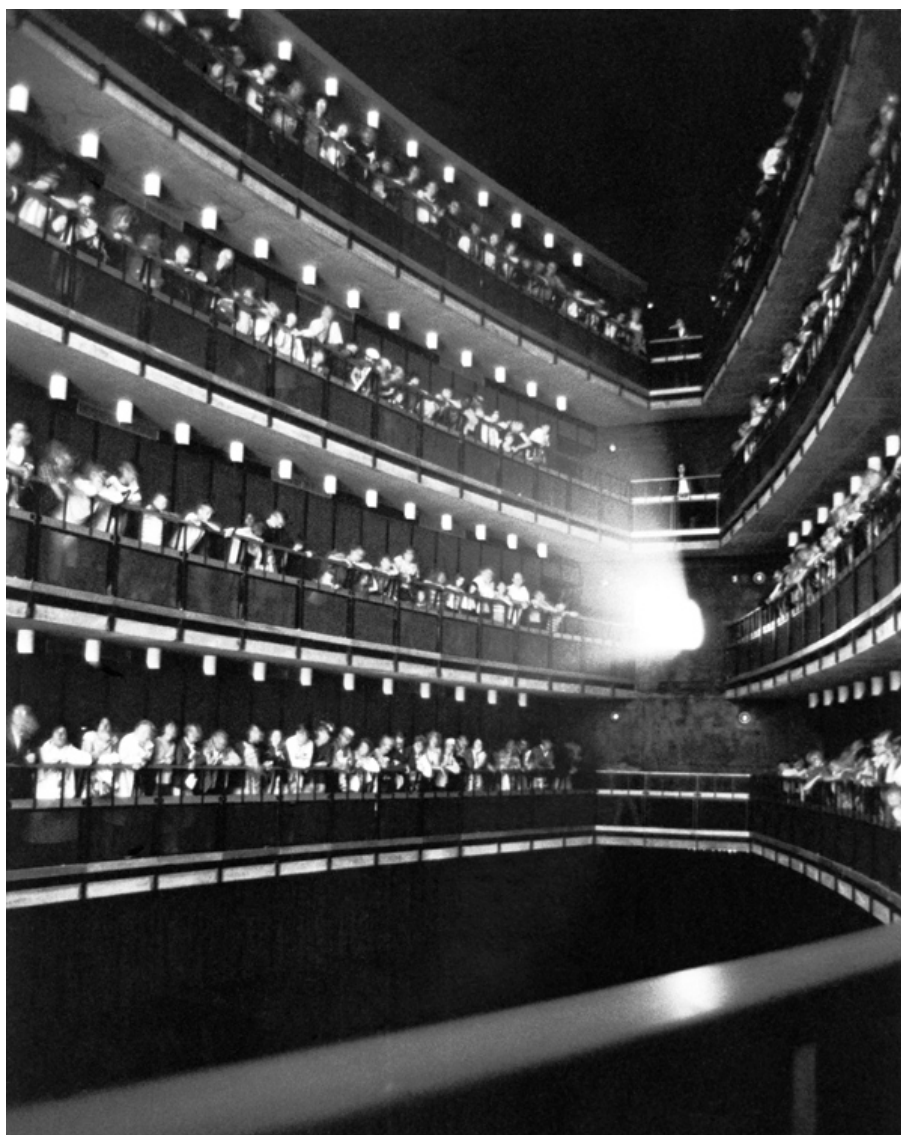
potażmo samotné kinematografie. Díla využila kombinaci více druhů umění a vytvořila tak umění nové.

3.2 Interaktivní umění minulého století

Za jeden z dalších příkladů interaktivního umění můžeme považovat i dílo skladatele Johna Cage, známé pod názvem *4'33''* z roku 1952, které „zahrál“ David Tudor, americký pianista. Tudor zasednul ke klavíru, zavřel víko a spustil stopky – začal vystoupení, kdy ale nezazněl jediný tón. Stopky Tudor vypnul a zapnul hned několikrát. Posluchači tedy tehdy neslyšeli hudbu takovou, jakou známe, při troše imaginace se ale odehrávala skladba úplně jiná. Posluchači se mohli zaposlouchat do vrzání židlí, na kterých seděli, zpěvu ptáků, štěkota psa v dáli, zvuků jejich dechu. Můžeme tedy říct, že bylo dílo svým způsobem interaktivní – vyžadovalo intervenci posluchače, aby se stalo skutečným. Pro Johna Cage to byla hudba a podle jeho slov to bylo nejzásadnější dílo, které kdy stvořil. (Pritchett, 2009)

Za zmínku stojí i počín televize CBS z roku 1953, která vysílala interaktivní pořad pro děti *Winky Dink and You*. Interaktivita zde spočívala v tom, že děti mohly díky speciální fólii nalepené na televizní obrazovku dokreslovat přímo na televizi obrázky podle pokynů moderátora (Novotný, 2018).

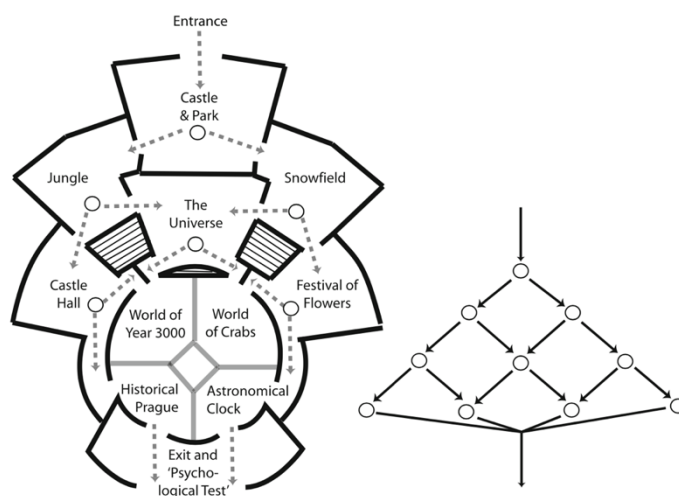
Světové výstavy Expo byly zásadním zdrojem interaktivního umění, nebylo tomu jinak ani v roce 1967, kdy taktéž v Montrealu představila Národní filmová rada Kanady film *Labyrint* (v originále *Labyrinthe*). *Labyrint* se promítal v budově připomínající gotickou katedrálu. Diváci byli v jedné z komor vyzdviženi na rampu ve výšce více než 12 metrů, souběžně sledovali dvě plátna o velikosti 60 metrů – jedno přímo před nimi a jedno pod nimi. V druhé komoře se filmy přehrávaly na pěti obrazovkách najednou. Rampy vedly do systému labyrintů, kde byla umístěna zrcadla a různě blikající světla. Jedna chodba měla skleněnou podlahu, strop i stěnu, vše bylo doplněno o zvukové efekty. Právě tyto labyrinty měly návštěvníkům zprostředkovat nový pohled na život v moderním světě. (Bantey v Highmore, 2020)



Obrázek 3 *Labyrinth* na světové výstavě Expo 1967 (© 2024 National Film Board of Canada)

Jedním z dalších zásadních milníků českého interaktivního umění bylo dílo *Cinelabyrinth*, které bylo také představeno na Světové výstavě Expo, ale až v roce 1990 v japonské Ósace. Nepřekvapivě byl i tento počín režírován Radúzem Činčerou (Naimark, 2011). Radúz Činčera nebyl, podle slov své dcery, ve své další práci nijak výrazně ovlivněn *Kinoautomatem*, spíše byl díky jeho úspěchu známější ve světě než doma a začali ho oslovovat zahraniční klienti s nabídkami spolupráce. To mělo v době totality jednu zásadní výhodu – Činčera (a následně i jeho dcera) měl možnost vycestovat za účelem natáčení – a právě jedním z takových počínů byl i *Cinelabyrinth aneb příběh o domku, který létal*. Byl vyrobený speciálně pro Expo v Ósace, Činčera na něj dostal zakázku od japonské umělecké agentury. Scénář byl podle svědectví Činčerové záměrně napsán tak, aby mohli společně cestovat po světě – domek totiž v příběhu opravdu létal po celém světě. V roce 1988 se podařilo Aleně Činčerové za účelem natáčení

mimo jiné navštívit i Vánoční ostrov v Indickém oceánu, kde točila obří migraci červených krabů, kterou je ostrov proslulý. (Činčerová, 2024) *Cinelabyrinth* vyprávěl příběh o dětech snažících se zachránit velký starý dubový strom před developery, kteří ho chtějí pokácet. V pavilonu *Cinelabyrinthu* byla jedna hlavní řídicí místnost s 22 přehrávači, která vedla do 11 oddělených místností, ve kterých bylo dalších 22 projekčních pláten. Každá z 11 místností (ve kterých měli diváci možnost zvolit, jakou cestou se bude příběh odvíjet dál) měla jedno hlavní plátno, moderátora a dvě menší boční plátna. Diváci měli při průchodu *Cinelabyrinthem* tři příležitosti se přesunout do jimi vybrané promítací místnosti a vidět tak jimi vybranou část celého filmu. V *Cinelabyrinthu* nebylo zapotřebí žádné složité technologie – každá místnost byla věnována jiné části, která byla přehrávána z vlastního přehrávače, šlo tedy pouze o správnou koordinaci a načasování. Samotné místnosti se logicky zmenšovali, měnily se i podkresové zvuky a jiné dekorace, aby vše odpovídalo dané scéně, která se v místnosti promítala. (Hales, 2017) Závěr filmu byl ale (stejně jako u *Kinoautomatu*) vždy stejný – dětem se podařilo strom zachránit a všichni diváci se nakonec sešli v jedné místnosti, (Naimark, 2011) – že všichni sledují stejný závěr ale zjistili až v momentě, kdy se rozestoupili stěny a všichni stáli v jednom kruhu (Činčerová, 2024). *Cinelabyrinth* byl náročný na přípravu i v dalším aspektu – japonská agentura chtěla vědět, jak dlouho bude divákům trvat průchod celého labyrintu. Činčerová tehdy zorganizovala „cvičení“ na Letenské pláni, kde byl *Cinelabyrinth* vyměřen v měřítku 1:1. Požádala o pomoc studenty z Gymnázia Nad Štolou, kde sama v mládí studovala. Při rozhovoru zmiňuje Činčerová úsměvnou náhodu – studenty z gymnázia vedl její bývalý učitel angličtiny, celé cvičení tehdy komentoval: „Aleno, nezdržujte nás, my jdeme odpoledne na Albertov.“ Cvičení se totiž odehrávalo 17. listopadu 1989.



Obrázek 4 Schéma *Cinelabyrinthu* (© Hales, 2017)

Všechna výše zmíněná audiovizuální díla spojuje interaktivita, i když u každého díla je míra interaktivity jiná a v jiné podobě. Můžeme pozorovat, že interaktivita má mnoho podob, často závisí na představivosti diváka, jako je tomu např. u performance Johna Cage, není tedy přímo podmíněná nějakou technologií, ale je závislá jen a pouze na divákovi. U *Labyrintu* a *Cinelabyrinthu* se princip interaktivity trochu liší, ale i zde můžeme vidět, že je stále závislý na divákovi a jeho osobním zásahu do díla. V případě těchto dvou děl ale závisí interaktivita hlavně na technických parametrech a odvíjí se od množství pláten nebo místností.

3.3 Princip *Kinoautomatu* v televizní tvorbě

Nepřehlédnutelným počinem interaktivní kinematografie byl nepochybně třináctidílný televizní seriál *Rozpaky kuchaře Svatopluka* z roku 1985, ve kterém ztvárnil hlavní roli kuchaře Svatopluka Josef Dvořák. Seriál zrežiroval František Filip, scénáře se ujal Jaroslav Dietl. Seriál se vysílal každý měsíc. Svatopluk Kuřátko zažíval různé strastiplné životní a profesní situace, seriál byl v zásadních okamžicích přerušován a Josef Dvořák (jako moderátor) dal divákům, kteří seděli v televizním studiu na výběr ze dvou možností. Dvořák ale do děje vstupoval nejen, když měli diváci hlasovat, někdy jen komentoval dění na obrazovce. Zde se tedy nabízí zmínit, že pořad v tuto chvíli nebyl interaktivní jen díky zapojení diváků, ale i díky interakci Josefa Dvořáka se Svatoplukem Kuřátkem, kterého ztvárnil. (Fuksová, 2011) Hlasování nebylo ale pouze na divácích přítomných ve studiu, *Rozpaky kuchaře Svatopluka* posunulo zapojení diváků ještě o krok dále. Hlasovat totiž mohli i diváci doma u televizních obrazovek, a to pouhým rozsvícením nebo zhasnutím světla v místnosti. Hlasování bylo založeno na sledování energetické spotřeby, živě pak byl do vysílání zapojen i přenos z pražského sídliště, kde měli diváci možnost sledovat, jak se rozsvěcí a zhasínají okna v panelovém domě. Ani v případě seriálu *Rozpaky kuchaře Svatopluka* diváci neměli žádný vliv na to, jak děj skončí. Můžeme tedy říci, že cílem bylo pouze zvýšit sledovanost pomocí převratného prvku a přinutit tak co největší počet lidí sledovat jeden program. Seriál se na televizní obrazovky vrátil v roce 1998, tentokrát pod názvem *Rozpaky kuchaře Svatopluka po 14 letech*, díly se tentokrát vysílaly každý týden, oproti původnímu vysílání jednou za měsíc. Systém hlasování se také změnil, diváci hlasovali pomocí telefonu – děj mohli ovlivnit zavoláním na telefonní linky, které byly uvedeny na začátku pořadu. Hlasování se ale účastnilo mnohem méně diváků (zejména také proto, že telefonát platili sami diváci), zároveň se někteří kvůli vytíženosti na linku ani nedovolali. Ve studiu se nenacházeli další hlasující diváci, jak tomu bylo při prvním uvedení seriálu. Tehdy ve studiu seděli původní tvůrci příběhu, kteří ale do děje žádným hlasováním

nezasahovali. Moderování této seriálové reprízy se opět ujal Josef Dvořák, tentokrát společně s českou herečkou Kateřinou Macháčkovou. (Fuksová, 2011)

Seriál *Rozpaky kuchaře Svatopluka* tedy zcela nepochybně využil principu hlasování *Kinoautomatu*. I zde měli totiž diváci možnost vybrat další pokračování příběhu ze dvou možností. Zejména v případě diváků sedících přímo v sále byl využit stejný princip hlasování se dvěma tlačítky jako v případě *Kinoautomatu*. Tato dvě díla spojuje ale i to, že konec příběhu diváci ovlivnit možnost neměli. Podle Činčerové je právě tento seriál další „smutnou historkou o *Kinoautomatu*“. Radúz Činčera společně s Jánem Roháčem podali návrh na takový program do státní televize (krátce před rokem 1980), která projekt přijala. V roce 1980 ale Ján Roháč zemřel, projekt tak v televizi zůstal neuskutečněný. Televize se po letech rozhodla projekt zrealizovat pod názvem *Rozpaky kuchaře Svatopluka*, ovšem bez jakékoliv součinnosti s Radúzem Činčerou. Ten se sice, podle slov své dcery, snažil bránit, tehdejší praktické nerespektování autorských práv celou situací ale významně ztěžovalo. Činčera chtěl právní cestou vymáhat alespoň to, aby hlasatelka před každou epizodou uvedla, že je pořad založen na autorském principu *Kinoautomatu* Radúze Činčery. Mezitím ale proběhl první díl a po jeho shlédnutí byl Činčera natolik znechucen, že se s dílem raději nechtěl nijak spojovat. Jednou ze zásadních věcí, které Činčera kritizoval byla absence napětí při hlasování. (Činčerová, 2024) Není tedy pochyb, že seriál *Rozpaky kuchaře Svatopluka* byl založen na principech ukradených *Kinoautomatu* a zároveň bez jakéhokoliv přiznání autorství Činčerovi i přes to, že principy a systém hlasování jsou v seriálu jasně prokazatelné. Tvůrci seriálu nikdy veřejně nepřiznali, že by principy *Kinoautomatu* využili a sérii na jeho principech postavili. Tato dvě díla spojuje ale i to, že konec příběhu diváci neměli možnost ovlivnit, stejně tak je spojuje i fakt, že byl vždy přítomný moderátor.

Dalším seriálem, který využíval principy interaktivity bylo tzv. detektivní divertimento *Hříchy pro pátera Knoxe* z roku 1992, které režíroval Dušan Klein na motivy knihy Josefa Škvoreckého. Deset příběhů bylo založeno na desateru přikázání od pátera Ronalda Arbuthnota Knoxe ze 30. let, které měl dodržovat každý autor detektivních příběhů. Škvorecký záměrně v každé povídce jedno přikázání porušil. Tento seriál se vyznačoval mimo jiné tím, že se vysílal živě, což bylo na tehdejší dobu nevídané – herci tedy v reálném čase přebíhali z místnosti do místnosti. Jeden díl zkoušeli 14 dnů, zkoušení vyvrcholilo den před samotným vysíláním, kdy proběhla generální zkouška. Ta se celá nahrávala, a to mělo zásadní výhody – celý štáb mohl díky záznamu odstranit při živém vysílání veškeré nedostatky, zároveň ale v případě jakýchkoliv technických problémů se živým vstupem měli možnost kdykoliv pustit záznam a

diváky tak o díl seriálu („který se stejně jako v případě *Rozpaků kuchaře Svatopluka* vysílal jen jednou měsíčně) nechodit. Hlavní roli Evy Adamové, barovou zpěvačku a amatérskou vyšetřovatelku, ztvárnila Zlata Adamovská. Právě její postava byla jakýmsi spojovacím článkem všech dílů. Interaktivita byla v případě tohoto seriálu odlišná. Diváci neměli možnost jakkoliv ovlivnit děj, jejich úkolem ale bylo přijít na to, kdo je vrah, případně jak byl zločin proveden. Diváci mohli telefonovat do studia, ten, který zavolal nejrychleji a odpověděl správně, vyhrál. Poté herci příběh dohráli dokonce, divákům byla následně položena další otázka – jaké příkázání pátera Knoxe bylo porušeno. Na druhou otázku již odpovídali pouze písemně, výherce se poté mohl účastnit natáčení dalšího dílu jako herec. Nepostradatelnou součástí celého seriálu byly i písně – proto je seriál označen za divertimento⁴. (Nováček, 2011)

3.4 Princip *Kinoautomatu* v moderní kinematografii

Filmový počín Radúze Činčery ze Světové výstavy Expo 1967 ovlivnil nejen počínání dalších tvůrců 20. století, systém interaktivity využívají filmaři ve svých dílech dodnes – i dnešní kinematografie nabízí hned několik děl využívajících interaktivitu. Nutno podotknout, že s rozvojem technologií se možnosti využití interaktivity ve filmu mnohonásobily a vznikající díla jsou mnohem složitější a míra vlivu interaktivity na děj je větší než u děl původních.

Jedním ze zásadních a velmi výrazných počínů moderní interaktivní kinematografie posledních let byla epizoda seriálu *Black Mirror: Bandersnatch*, která vyšla na streamovací platformě Netflix v roce 2018. Původním tvůrcem série *Black Mirror* je britský televizní tvůrce Charlie Brooker, který na seriálu po odkoupení společností Netflix spolupracoval s Annabel Jonesovou. S nápadem začlenit interaktivitu do série přišel v roce 2017 přímo Netflix. Brooker společně s Jonesovou tedy vyvíjeli technicky velmi náročnou systematiku větvení, dokonce díky tomuto počínu vznikl nový softwarový nástroj pod názvem Branch Manager, díky kterému měli producenti začlenit interaktivitu i do budoucích projektů (například epizoda seriálu *Unbreakable Kimmy Schmidt* z roku 2020). (Nee, 2021) *Black Mirror*, který je na platformě dostupný od roku 2011, vypráví v epizodě *Bandersnatch* příběh o vývojáři videoher z 80. let a jeho pokusech přetvořit videohru s názvem *Bandersnatch* do fantasy novely. Děj je velmi dystopický a svým způsobem odkazuje i na Orwellovo dílo 1984. (Wilkinson, 2018) Divák aktivně rozhoduje o tom, jak se bude příběh dále vyvíjet pomocí sérií hlasování na obrazovce. Samotná hlasování mají každé jinou míru důležitosti – divák

⁴ Divertimento = druh instrumentální hudební skladby, obvykle lehčího charakteru a zábavné, až legrační (zdroj <https://slovník-cizich-slov.abz.cz/web.php/slovo/divertimento>, [cit. 2024-04-22])

rozhoduje jednou o tom, které cereálie si má hlavní postava dát, podruhé ale rozhoduje o tom, zda má zabít otce či ustoupit. (Nee, 2021) Oproti *Kinoautomatu* má *Bandersnatch* opravdu několik možných konců, nestane se tedy, že konec příběhu je stejný při jakékoliv kombinaci odpovědí v hlasování. Tvůrci seriálu *Black Mirror* ale měli k dispozici mnohem vyspělejší technologie než tvůrci *Kinoautomatu*, díky tomu je tedy *Bandersnatch* o něco propracovanější a celý systém interaktivity mnohem složitější. Inspiraci právě *Kinoautomatem* a jeho interaktivním schématem ale rozhodně není možné přehlédnout (ač, stejně jako u dalších interaktivních děl nebyla veřejně přiznána). Jedním z nejzásadnějších rozdílů mezi těmito díly je ale to, že o pokračování děje *Kinoautomatu* rozhodoval celý sál. Rozhodnutí tedy nezáleželo pouze na jednom divákovi a mohlo se stát, že se příběh nevyvíjel tak, jak si divák představoval v závislosti na rozhodnutí ostatních. Naproti tomu o ději v epizodě *Bandersnatch* mohl každý divák rozhodovat podle svého a dostalo se mu i takového konce.

Dalším dílem hodným pozornosti interaktivní kinematografie je počín polských autorů vystupujících pod pseudonymem The Kissinger Twins (Katarzyna Kiefert a Dawid Marcinkowski), kteří společně vytvořili interaktivní filmovou sérii *Sufferosa*. Série vyšla v roce 2010 pouze jako webová stránka, o 10 let později, v roce 2020, ale Kiefertová a Marcinkowski posunuli interaktivitu ještě o krok dále a propojili celý děj se sociální sítí Instagram.

Děj vypráví o soukromém detektivovi Ivanu Johnsonovi, který hledá pohřešovanou ženu. Jeho vyšetřování ho zavede na kliniku profesora Carla von Brauna, který poskytuje speciální omlazovací kúru, na klinice je detektiv zdrogován a odvezen na ostrov. (Ng, 2011) Příběh je podle slov autorů komplexní satirou stárnutí a posedlostí mládím. (Kiefertová, Marcinkowski, 2023) Divák sleduje děj tak, jako kdyby byl v samotném příběhu s ostatními postavami, pomocí kurzoru se dostane k odkazům na další pokračování, interaktivita je ale i tady o něco komplexnější, než můžeme vidět u *Kinoautomatu*. Divák má možnost se pomocí kurzoru náhodně dostat na obrazovce k různým skrytým odkazům na další text nebo obrázky. Interaktivita tedy není nijak výrazně organizovaná a nemá přesně dané schéma, děj je postaven spíše na objevování nových možností namísto konání rozhodnutí. (Ng, 2011) Důležitou součástí série *Sufferosa* je i vizuální zpracování, které je, jak uvádí Correy Tate v článku o této filmové sérii, „úchvatným kusem umění; každá sekunda filmu je ohromující a hodná zarámování jako obraz.“ (Tate, 2010) Kiefertová s Marcinkowskim rozpracovali *Sufferosu* ještě dál a v roce 2020 vydali rozšířenou verzi – propojili sérii se sociální sítí Instagram tak, že každá

epizoda má svůj vlastní instagramový účet, kde divákovi nabízí různé indicie a další rozvoj dějové linky.

ZÁVĚR

V textu výše jsem se pokusila rozšířit povědomí o fenoménu *Kinoautomat: Člověk a jeho dům*, o dílech, která nepřímo *Kinoautomat* a jeho principy mohla ovlivnit, zasadit tak dílo do historického kontextu a zároveň přinést poznatky o dalších dílech na poli interaktivního umění. Mou snahou bylo i definovat interaktivitu jako takovou, jedná se ale o velmi komplexní pojem, které není snadné pojmut jako jednoduchou definici. Snažila jsem se nastínit, s jakými formami interaktivity se můžeme v umění (a následně zejména kinematografii) setkat a jaké může mít podoby. Do historického kontextu jsem měla snahu zanést díla jako byla *Laterna Magika* nebo *Theatergraph*, která obsahovala nějakou formu interaktivity a přiblížit tak, z čeho mohl *Kinoautomat* nepřímo vycházet nebo se inspirovat, případně jak *Kinoautomat* navazuje na koncept interaktivních děl a jak s interaktivitou v rámci filmu pracuje. Mou snahou bylo i rozšířit povědomí o současné interaktivní kinematografii, která je díky moderním technologiím velmi pokroková. Zároveň ale i u současných interaktivních filmů vidíme, že dodnes využívají principy *Kinoautomatu*. V rámci práce jsem se snažila přinést i osobní svědectví Aleny Činčerové, dcery režiséra *Kinoautomatu* Radúze Činčery a dát tak prostor i jejím osobním vzpomínkám a poznatkům týkající se nejen otcovy práce, ale i jejího pokračování v odkazu.

Kinoautomat byl bezpochyby revolučním dílem na poli kinematografie. Díky Radúzi Činčerovi se tehdejšímu Československu povedlo být pionýrem v odvětví interaktivního filmu a položit tak základní stavební kámen celému žánru. Světová výstava Expo 1967 přinesla ohromný úspěch, který inspiroval mnoho dalších tvůrců a dá se říci, že mnoho z nich inspiroje dodnes. Kdyby tehdejší politické poměry dovolovaly poskytnout práva na *Kinoautomat* zahraničním filmovým společnostem (a zejména amerických, jako jsou výše zmiňované Paramount Pictures nebo Universal Studios), mohla sláva *Kinoautomatu* daleko přesahovat československé hranice a jeho osud, ale i osud Radúze Činčery by byl pravděpodobně úplně odlišný. Činčera se výrazně velké slávy a uznání za svůj počin v tuzemsku nedočkal, jasným příkladem je i zneužití jeho konceptu státní televizí v případě seriálu *Rozpaky kuchaře Svatopluka*, která koncept neoddiskutovalně ukradla bez Činčerova vědomí.

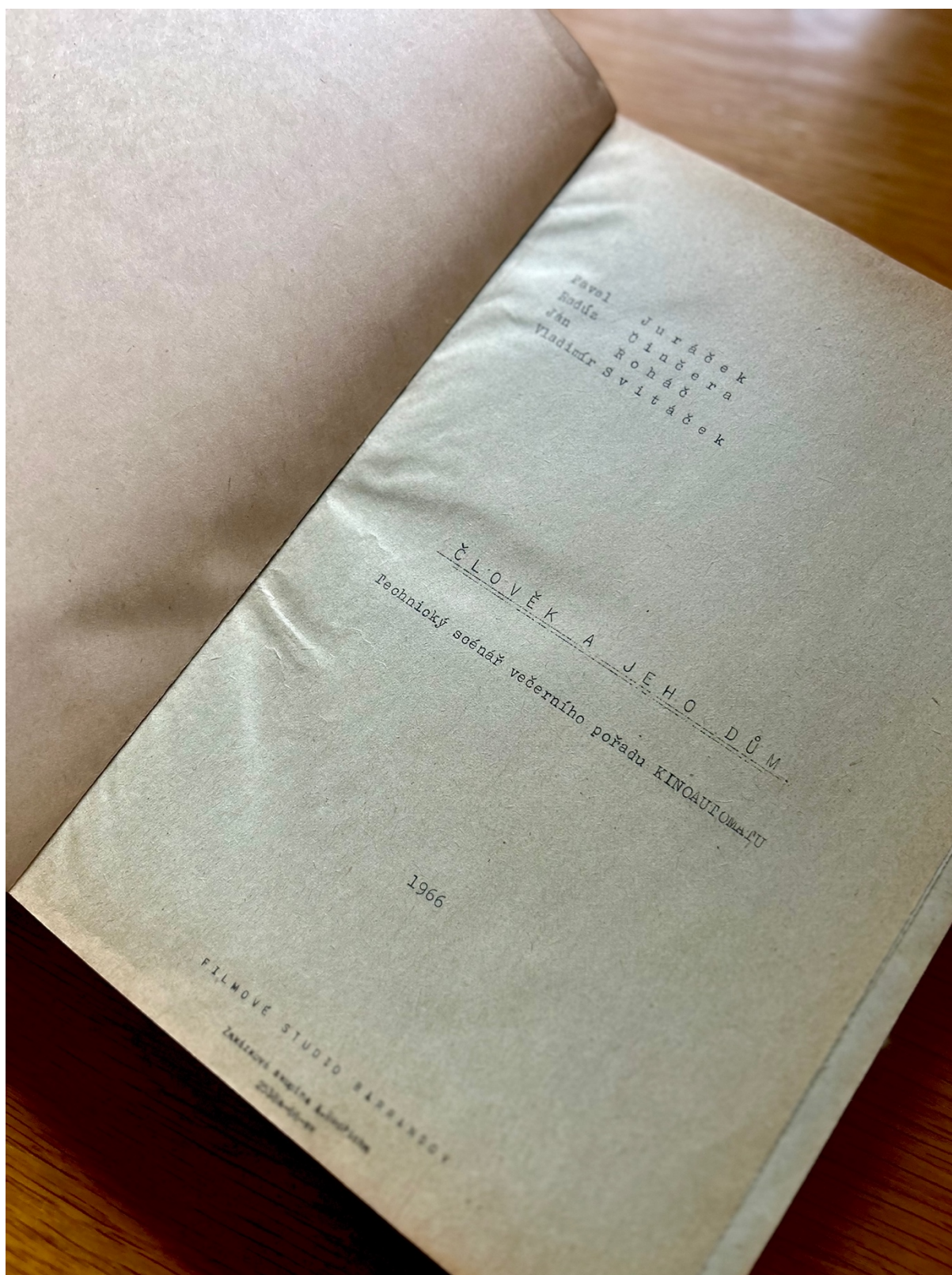
Svou zásluhu na popularizaci *Kinoautomatu* má i dcera režiséra Činčery Alena, která dodnes pracuje na tom, aby se na *Kinoautomat* nezapomnělo a odkaz jejího otce tak žil dál. *Kinoautomat* se právě díky iniciativě Aleny Činčerové dodnes promítá a práce jejího otce tak nezůstala v pomyslném trezoru navěky.

SUMMARY

In the text above, I have tried to broaden the awareness of the phenomenon of *Kinoautomat: Man and His House*, of the works that may have indirectly influenced *Kinoautomat* and its principles, to place the work in its historical context, and at the same time to bring knowledge of other works in the field of interactive art. My aim was also to define interactivity as such, but it is a very complex concept that is not easy to grasp as a simple definition. I have tried to outline what forms of interactivity we can encounter in art (and consequently cinema in particular) and what forms it can take. In a historical context, I have tried to place works such as *Laterna Magica* or *Theatergraph* that contained some form of interactivity, and to bring to light what *Kinoautomat* may have indirectly been based on or inspired by, or how *Kinoautomat* relates to the concept of interactive works and how it works with interactivity within film. My aim was also to spread awareness of contemporary interactive cinema, which is very advanced thanks to modern technology. But at the same time, we can also see in contemporary interactive films that they still use the principles of *Kinoautomat*. Within the thesis, I have also tried to bring in the personal testimony of Alena Činčerová, the daughter of the director of *Kinoautomat*, Radúz Činčera, giving space to her personal memories and insights regarding not only her father's work, but also its continued legacy.

Kinoautomat was undoubtedly a revolutionary work in the field of cinema. Thanks to Radúz Činčera, Czechoslovakia managed to be a pioneer in the field of interactive cinema, laying the foundation stone for the entire genre. The 1967 World Expo was a huge success, inspiring many other filmmakers, many of whom are still inspired today. If the political conditions of the time had allowed the rights to *Kinoautomat* to be granted to foreign film companies (and especially American ones, such as the aforementioned Paramount Pictures or Universal Studios), *Kinoautomat*'s fame could have extended far beyond Czechoslovak borders, and its fate, as well as that of Radúz Činčera, would probably have been very different. Činčera did not receive much fame and recognition for his work in the Czech Republic, a clear example being the misuse of his concept by state television in the case of the series *Rozpaky kuchaře Svatopluka*, which stole the concept without Činčera's knowledge.

The director's daughter Alena, who is still working to ensure that *Kinoautomat* is not forgotten and that her father's legacy lives on. It is thanks to the initiative of Alena Činčerová that *Kinoautomat* is still being screened today and her father's work has not remained in an imaginary vault forever.



Obrázek 5 Technický scénář Kinoautomatu (foto: autorka)

Seznam příloh a obrázků

Obrázek 1

In: Csfed.cz [online]. © 2001-2024 POMO Media Group s.r.o. [cit. 2024-04-22]. Dostupné z: <https://www.csfed.cz/film/118873-kinoautomat-clovek-a-jeho-dum/galerie/>

Obrázek 2

In: Kinoautomat.cz [online]. © 2010 Kinoautomat [cit. 2024-04-22]. Dostupné z: <http://www.kinoautomat.cz/foto.htm>

Obrázek 3

In: Blog.nfb.ca [online] © 2024 National Film Board of Canada [cit. 2024-04-22]. Dostupné z: <https://blog.nfb.ca/blog/2017/09/16/expo67-labyrinth-pavilion/>

Obrázek 4

In: HALES, Chris. Cinelabyrinth: The Pavilion of Forking Paths. 10690. Cham: Springer International Publishing, 2017. ISBN 9783319710266. ISSN 0302-9743. Dostupné z: https://doi.org/10.1007/978-3-319-71027-3_10. [cit. 2024-04-22]

Obrázek 5

Foto: autorka

Příloha 1

Rozhovor s Alenou Činčerovou ze dne 27.3.2024

Literatura a zdroje

BAYSINGER, Tim, Jennifer MAAS a Phil OWEN, 2020. 'Black Mirror: Bandersnatch' Has 5 Main Endings – Here's What They Are. The Wrap [online]. Los Angeles: TheWrap [cit. 2023-01-25]. Dostupné z: <https://www.thewrap.com/black-mirror-bandersnatch-netflix-5-main-endings-secret-kill-dad-movie-set-mom-pearl-ritman-coronavirus/>

CARPENTIER, Nico. Media and participation: a site of ideological-democratic struggle. Bristol: Intellect. ISBN 978-1-84150-407-0.

ČESÁLKOVÁ, L. a SVATOŇOVÁ, K. Laterna magika mezi médii, druhy a formáty. Illuminace, 2019, ročník 31, č. 3, s. 23-25.

CHRÁSTEK, Zdeněk, 2010. Kinoautomat - vznik a uvedení prvního českého interaktivního filmu [online]. Brno. [cit. 2023-01-25]. Dostupné z: <https://is.muni.cz/th/bvwhb/>. Bakalářská práce. Masarykova univerzita, Filozofická fakulta. Vedoucí práce Marika KUPKOVÁ.

CINDLEROVÁ, Jana, 2008. O theatergraphu. Avantgarda: České avantgardní divadlo. Online. Brno: Filozofická fakulta Masarykovy univerzity [cit. 2023-01-25]. Dostupné z: <https://www.phil.muni.cz/udim/avantgarda/index.php?pg=theatergraph>

CROWLEY, David. Humanity Rearranged: The Polish and Czechoslovak Pavilions at Expo 58. Online. West 86th. 2012, roč. 19, č. 1, s. 88-105. ISSN 2153-5531. Dostupné z: <https://doi.org/10.1086/665683>. [cit. 2024-02-21].

DOWNES, EDWARD J. a MCMILLAN, SALLY J. Defining Interactivity: A Qualitative Identification of Key Dimensions. Online. New media & society. 2000, roč. 2, č. 2, s. 157-179. ISSN 1461-4448. Dostupné z: <https://doi.org/10.1177/14614440022225751>. [cit. 2024-04-15].

FUKSOVÁ, Radka. Interaktivní televizní seriály České televize: Rozpaky kuchaře Svatopluka a Hřichy pro pátera Knoxe. Online. Bakalářská práce. Brno: Masarykova univerzita, Filozofická fakulta. 2011. Dostupné z: <https://theses.cz/id/d8rkai/>. [cit. 2024-04-15]

HALES, Chris. Cinelabyrinth: The Pavilion of Forking Paths. 10690. Cham: Springer International Publishing, 2017. ISBN 9783319710266. ISSN 0302-9743. Dostupné z: https://doi.org/10.1007/978-3-319-71027-3_10.

HALES, Chris. Cinematic interaction: From kinoautomat to cause and effect. Online. Digital creativity (Exeter). 2005, roč. 16, č. 1, s. 54-64. ISSN 1462-6268. Dostupné z: <https://doi.org/10.1080/14626260500147777>. [cit. 2024-02-21].

HALES, Chris. Customising the Interactive Film. In: ArtsIT, Interactivity and Game Creation. 479. Cham: Springer Nature Switzerland, 2023, s. 526-534. ISBN 9783031289927. ISSN 1867-8211. Dostupné z: https://doi.org/10.1007/978-3-031-28993-4_37.

HIGHMORE, Ben. Into the Labyrinth: Phantasmagoria at Expo 67. In: Into the Labyrinth: Phantasmagoria at Expo 67. Toronto: University of Toronto Press, 2020, s. 125-142. ISBN 1442660201. Dostupné z: <https://doi.org/10.3138/9781442660205-010>.

HORNÍČEK, Miroslav, 1968. Javorové listy. Praha: Olympia. ISBN 27-066-69.

HŮSEK, Tomáš. Vznik, vzestup, pád a znovuzrození interaktivního filmu [online]. Brno, 2014 [cit. 2024-02-21]. Dostupné z: <https://is.muni.cz/th/vzrbm/>. Bakalářská práce. Masarykova univerzita, Filozofická fakulta. Vedoucí práce Zuzana PANÁK HUSÁROVÁ.

KIOUSIS, Spiro. Interactivity: a concept explication. Online. New media & society. 2002, roč. 4, č. 3, s. 355-383. ISSN 1461-4448. Dostupné z: <https://doi.org/10.1177/146144480200400303>. [cit. 2024-04-15].

LOPES, Dmm. The Ontology of Interactive Art. Online. The Journal of aesthetic education. 2001, roč. 35, č. 4, s. 65-81. ISSN 0021-8510. Dostupné z: <https://doi.org/10.2307/3333787>. [cit. 2024-04-15].

LOVELL, Jonathan a BRENNAN, Annmarie. The Labyrinth as immersive multimedia environment: Marshall McLuhan at Expo 67. Online. Journal of architecture (London, England). 2021, roč. 26, č. 2, s. 147-173. ISSN 1360-2365. Dostupné z: <https://doi.org/10.1080/13602365.2021.1891949>. [cit. 2024-02-21].

MARCHESSAULT, Janine. Multi-Screens and Future Cinema: The Labyrinth Project at Expo 67. In: Fluid Screens, Expanded Cinema. Toronto: University of Toronto Press, 2019, s. 29-51. ISBN 9781442684355. Dostupné z: <https://doi.org/10.3138/9781442684355-003>.

NAIMARK, Michael, 2011. Interactive Art - Maybe It's a Bad Idea. Michael Naimark [online]. Vídeň, New York: Springer Press [cit. 2023-01-25]. Dostupné z: <http://www.naimark.net/writing/badidea.html>

NEE, Rebecca C. Wild, stressful, or stupid: Que es Bandersnatch? Exploring user outcomes of Netflix's interactive Black Mirror episode. Online. Convergence (London, England). 2021, roč. 27, č. 5, s. 1488-1506. ISSN 1354-8565. Dostupné z: <https://doi.org/10.1177/1354856521996557>. [cit. 2024-04-15].

NESIGNOVÁNO. Kinoautomat, 2010. Kinoautomat [online]. Praha: Kino Světozor [cit. 2023-01-25]. Dostupné z: <http://www.kinoautomat.cz/o-kinoautomatu.htm>

NG, Jenna, 2011. Fingers, Futures, Fates: Viewing Interactive Cinema in Kinoautomat and Sufferrosa. Screening the Past, (32). Dostupné z: <http://www.screeningthepast.com/issue-32-screen-attachment/fingers-futures-fates-viewing-interactive-cinema-in-kinoautomat-and-sufferrosa/>

NOVÁČEK, Ondřej, 2011. Hříchy pro pátera Knoxe - vraždy v přímém přenosu. In: Česká televize [online]. [cit. 2024-04-15]. Dostupné z: <https://ct24.ceskatelevize.cz/clanek/kultura/hrichy-pro-patera-knox-knoxe-vrazdy-v-primem-prenosu-245232>

NOVOTNÁ, Hedvika; ŠPAČEK, Ondřej a ŠTOVÍČKOVÁ, Magdaléna. Metody výzkumu ve společenských vědách. Praha: Fakulta humanitních studií Univerzity Karlovy, 2019. ISBN 978-80-7571-025-3.

NOVOTNÝ, Tomáš, 2018. Televizní obrazovka místo omalováněk, ovladač jako hlasovací zařízení. Média byla, jsou a budou interaktivní. In: Český rozhlas [online]. [cit. 2024-04-15]. Dostupné z: <https://vltava.rozhlas.cz/televizni-obrazovka-misto-omalovaneek-ovladac-jako-hlasovaci-zarizeni-media-byla-6928934>

PARÁČKOVÁ, Magdaléna, 2017. Od Theatergraphu po Laternu Magiku [online]. Brno. [cit. 2023-01-25]. Dostupné z: <https://is.muni.cz/th/jhlc6/>. Bakalářská práce. Masarykova univerzita, Filozofická fakulta. Vedoucí práce Veronika VALENTOVÁ.

PRITCHETT, James, 2009. What silence taught John Cage: The story of 4'33". The anarchy of silence: John Cage and experimental art, s. 166-177.

RAFFERTY, Terrence. Everybody Gets a Cut. The New York times magazine [online]. New York: The New York Times Company, 2003, 58-58 [cit. 2023-06-26]. ISSN 0028-7822.

RYAN, Marie-Laure. Narrative as virtual reality: immersion and interactivity in literature and electronic media. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2001. ISBN 0-8018-6487-9.

SALTZ, David Z. The art of interaction: Interactivity, performativity, and computers. Online. The Journal of aesthetics and art criticism. 1997, roč. 55, č. 2, s. 117-127. ISSN 0021-8529. Dostupné z: <https://doi.org/10.2307/431258>. [cit. 2024-04-15].

SMUTS, Aaron. What Is Interactivity? Online. The Journal of aesthetic education. 2009, roč. 43, č. 4, s. 53-73. ISSN 0021-8510. Dostupné z: <https://doi.org/10.1353/jae.0.0062>. [cit. 2024-04-15].

Socialistický realismus, © 1999-2024. In: VLČEK, Tomáš. Totalita.cz [online]. [cit. 2024-04-15]. Dostupné z: https://www.totalita.cz/vysvetlivky/soc_real.php

ST-PIERRE, Marc, 2017. The history of Expo 67's Labyrinth Pavilion. In: NATIONAL FILM BOARD OF CANADA. NFB Blog [online]. [cit. 2024-04-15]. Dostupné z: <https://blog.nfb.ca/blog/2017/09/16/expo67-labyrinth-pavilion/>

SVATOŇOVÁ, K. Odpoutané obrazy. Archeologie virtuálního prostoru v českém mediálním umění. Iluminace, 2009, ročník 21, č. 2, s. 227-235.

ŠPANIHELOVÁ, M. Mezi dominancí a absencí. Tanec (s médii) v Laterně magice. Iluminace, 2019, ročník 31, č. 3, s. 47-60.

ŠTOLL, Martin. Dokumentarista Radúz Činčera. Diplomová práce. Vedoucí práce: prof. Antonín navrátil. Katedra dokumentární tvorby FAMU. Praha, 1997.

TATE, Correy, 2010. Sufferrosa Movie Joins Interactivity, Music and Art [online]. Dostupné z: <http://www.thespacelab.tv/spaceLAB/2010/06June/MusicNews-05-Sufferrosa.htm>

TRAMPOTA, Tomáš a VOJTĚCHOVSKÁ, Martina. Metody výzkumu médií. Praha: Portál, 2010. ISBN 978-80-7367-683-4.

VITOVSKÁ, Ivana, 2022. Kuchař Kuřátko byl interaktivní už v minulém století. Stačilo rozsvítit Zdroj: <https://www.denik.cz/veda-a-technika/kuchar-kuratko-byl-interaktivni-uz-v-minulem-stoleti-stacilo-rozsvitit-21221006.html>. Deník.cz [online]. Praha: Vltava Labe Media [cit. 2023-01-25]. Dostupné z: <https://www.denik.cz/veda-a-technika/kuchar-kuratko-byl-interaktivni-uz-v-minulem-stoleti-stacilo-rozsvitit-21221006.html>

WILKINSON, Alissa, 2018. 3 non-spoilery things to know before you watch Black Mirror: Bandersnatch. Vox [online]. Washington, D.C., New York City: Vox Media [cit. 2023-01-25]. Dostupné z: <https://www.vox.com/culture/2018/12/28/18158908/black-mirror-bandersnatch-1984-no-spoilers-netflix-data>

SCHVÁLENO



Institut komunikačních studií a žurnalistiky FSV UK
Teze BAKALÁŘSKÉ diplomové práce

TUTO ČÁST VYPLŇUJE STUDENT/KA:									
Příjmení a jméno diplomantky/diplomanta: Bašková Aneta	Razítko podatelny: <table border="1"> <tr> <td colspan="2">Univerzita Karlova Fakulta sociálních věd</td> </tr> <tr> <td>Došlo dne:</td> <td>- 6 -03- 2023 -1-</td> </tr> <tr> <td>Čj:</td> <td>19 Příloh:</td> </tr> <tr> <td colspan="2">Přiděleno:</td> </tr> </table>	Univerzita Karlova Fakulta sociálních věd		Došlo dne:	- 6 -03- 2023 -1-	Čj:	19 Příloh:	Přiděleno:	
Univerzita Karlova Fakulta sociálních věd									
Došlo dne:		- 6 -03- 2023 -1-							
Čj:		19 Příloh:							
Přiděleno:									
Imatrikulační ročník diplomantky/diplomanta: 2020/2021									
E-mail diplomantky/diplomanta: [REDACTED]									
Studijní obor/forma studia: Mediální studia/prezenční									
Název práce v češtině: Fenomén Kinoautomat									
Název práce v angličtině: The Kinoautomat phenomenon									
Předpokládaný termín dokončení (semestr, akademický rok – vzor: ZS 2012/2013): (diplomovou práci je možné odevzdat <u>nejdříve po dvou semestrech</u> od schválení tezí) LS 2022/2023									
Základní charakteristika tématu a předpokládaný cíl práce (max. 1000 znaků): <p>V teoretické části práce se budu věnovat základnímu teoretickému vymezení fenoménu Kinoautomatu, budu se snažit definovat obecné mechanismy interaktivních filmů. Pokusím se fenomén zasadit nejen do historického kontextu interaktivního umění, ale i do současného uměleckého kontextu. Pozornosti budu věnovat mechanismům fungování Kinoautomatu, pokusím se přiblížit principy, na kterých film stojí, ze kterých vychází a jak tyto mechanismy využívá moderní kinematografie (potažmo umění). V metodologické části práce teoreticky ukotvím vybranou techniku výzkumu, popíšu průběh samotného výzkumu. V části analytické se budu věnovat zasazení respondentky Aleny Činčerové do kontextu celého fenoménu, dále rozhovor zanalyzuji. Cílem práce je přinést další poznatky na poli interaktivního filmu, včetně osobního vkladu paní Činčerové a rozšířit o tomto kulturním fenoménu povědomí.</p>									
Předpokládaná struktura práce (rozdělení do jednotlivých kapitol a podkapitol se stručnou charakteristikou jejich obsahu): <p>Úvod – cíle práce, představení tématu, zásadní zdroje, ze kterých bude práce vycházet, seznámení s fenoménem jako takovým</p> <ol style="list-style-type: none"> Teoretická část <ol style="list-style-type: none"> Vymezení fenoménu Kinoautomat – ukotvení v historii kinematografie, základní informace o mechanismech fungování, seznámení s pojmem interaktivní kinematografie Interaktivní kinematografie jako samostatný žánr – principy fungování interaktivních filmů, bližší popis mechanismů samotné interaktivity Historický vývoj interaktivního umění – ukotvení Kinoautomatu do historického kontextu tuzemského i zahraničního interaktivního umění Současný kontext v interaktivním umění (zejména kinematografii) Metodologická část <ol style="list-style-type: none"> Kvalitativní polostrukturovaný rozhovor – teoretické vymezení metody, kterou bude výzkum prováděn Vlastní výzkum – průběh samotného výzkumu Analytická část <ol style="list-style-type: none"> Seznámení s respondentkou Alenou Činčerovou – uvedení základních informací, přiblížení vztahu Činčerové ke Kinoautomatu Analýza rozhovoru Závěr 									

Vymezení zpracovávaného materiálu (např. konkrétní titul periodika a období jeho analýzy):

Práce bude vycházet z literatury a článků zabývajících se fenoménem Kinoautomatu a z dobových dokumentů. Zároveň bude klíčovou součástí práce rozhovor a jeho následná analýza s Alenou Činčerovou, která je dcerou Radúze Činčery, režiséra Kinoautomatu.

Postup (technika) při zpracování materiálu:

V práci budu analyzovat odbornou literaturu a dobové dokumenty týkající se fenoménu Kinoautomatu, dále využiji kvalitativní polostrukturovaný rozhovor.

Základní literatura (nejméně 5 nejdůležitějších titulů k tématu a způsobu jeho zpracování; u všech titulů je nutné uvést stručnou anotaci na 2-5 řádků):

HALES, Chris, 2005. Cinematic interaction: From *kinoautomat* to *cause and effect*, Digital Creativity, 16:1, 54-64, Dostupné z: DOI: [10.1080/14626260500147777](https://doi.org/10.1080/14626260500147777)

- Článek detailně rozebírá fenomén Kinoautomatu, věnuje se jeho historii. Autor zároveň fenomén Kinoautomat využil jako inspiraci pro svou vlastní práci v oblasti interaktivního filmu.

MANOVICH, Lev, 2018. Jazyk nových médií. 1. vyd. Praha: Univerzita Karlova, nakladatelství Karolinum, 2018. 378 s. Studia nových médií. ISBN 978-80-246-2961-2.

- Manovich ve své knize zasazuje nová média do širokého kontextu, věnuje se analýze základních principů a teorií, která se v nových médiích využívají. Jednu z kapitol věnoval filmu a jeho souvislostem s novými médií.

MONACO, James, 2004. Jak číst film: svět filmů, médií a multimédií: umění, technologie, jazyk, dějiny, teorie. 1. vyd.: Albatros. ISBN 80-00-01410-6

- Kniha Jamese Monaca je jednou ze zásadních děl týkající se kinematografie, definuje film ve všech možných podobách a věnuje se mu po všech stránkách. Pro tuto práci je nejzásadnější část, kde je film zasazen do souvislosti s digitálními médií.

NG, Jenna, 2011. Fingers, Futures, Fates: Viewing Interactive Cinema in Kinoautomat and Sufferrosa. *Screening the Past*, (32). Dostupné z: <http://www.screeningthepast.com/issue-32-screen-attachment/fingers-futures-fates-viewing-interactive-cinema-in-kinoautomat-and-sufferrosa/>

- Článek se věnuje Kinoautomatu jako interaktivnímu umění, zaměřuje se i na fenomén interaktivity jako takové, zmiňuje i díla současná a s Kinoautomatem je propojuje.

TRAMPOTA, Tomáš, 2010. Metody výzkumu médií. Vydání první: Portál. ISBN 978-89-262-0260-8

- Kniha je zásadní zejména pro přiblížení jednotlivých prvků, se kterými film pracuje a co nám tyto prvky (jako např. osvětlení, pohyb kamery, zvuk) v souvislosti s dílem říkají. Pro tuto práci jsou klíčové zejména kapitoly o narativní a obrazové analýze.

Diplomové práce k tématu (seznam bakalářských, magisterských a doktorských prací, které byly k tématu obhájeny na UK, případně dalších oborově blízkých fakultách či vysokých školách za posledních pět let)


MATOUŠEK, Petr. Interaktivní film a jeho stavební prvky. Praha, 2021. Diplomová práce (Mgr.). Univerzita Karlova, Fakulta sociálních věd, Institut komunikačních studií a žurnalistiky. Katedra mediálních studií. Vedoucí práce: Prof. MgA. Martin Štoll, Ph. D.

SÝKOROVÁ, Veronika. Vznik a vývoj Československého videoartu. Brno, 2020. Bakalářská práce. Masarykova univerzita, Filozofická fakulta, Ústav hudební vědy. Vedoucí práce: Mgr. Pavlína Míčová.

Datum / Podpis studenta/ky

6.3.2023



TUTO ČÁST VYPLŇUJE PEDAGOG/PEDAGOŽKA:	
Doporučení k tématu, struktuře a technice zpracování materiálu:	
Případné doporučení dalších titulů literatury předepsané ke zpracování tématu:	
Potvrzuji, že výše uvedené teze jsem s jejich autorem/kou konzultoval(a) a že téma odpovídá mému oborovému zaměření a oblasti odborné práce, kterou na FSV UK vykonávám.	
Souhlasím s tím, že budu vedoucí(m) této práce.	
MARTIN ŠTOLL	
Příjmení a jméno pedagožky/pedagoga	Datum / Podpis pedagožky/pedagoga

TEZE JE NUTNO ODEVZDAT VYTIŠTĚNÉ, PODEPSANÉ A VE DVOU VYHOTOVENÍCH DO TERMÍNU UVEDENÉHO V HARMONOGRAMU PŘÍSLUŠNÉHO AKADEMICKÉHO ROKU, A TO PROSTŘEDNICTVÍM PODATELNÝ FSV UK. PŘIJATÉ TEZE JE NUTNÉ SI VYZVEDNOUT V SEKRETARIÁTU PŘÍSLUŠNÉ KATEDRY A NECHAT VEVÁZAT DO OBOU VÝTISKU DIPLOMOVÉ PRÁCE.

TEZE SCHVALUJE GARANT PŘÍSLUŠNÉHO STUDIJNÍHO OBORU.

