

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE
FILMOVÁ a TELEVIZNÍ FAKULTA

Filmové, televizní a fotografické umění a nová média
Audiovizuální studia

DIPLOMOVÁ PRÁCE

Erotika v loutkovém animovaném filmu

Vojtěch Žák

Vedoucí práce: Mgr. Eliška Děcká

Oponent práce: PhDr. Matěj Vaněček

Datum obhajoby: 27. 9. 2016

Přidělovaný akademický titul: MgA.

Praha, 2016

ACADEMY OF PERFORMING ARTS IN PRAGUE
FILM AND TELEVISION FACULTY

Film, Television and Photographic Arts and New Media
Audiovisual Studies

DIPLOMA THESIS

Erotica in a Puppet Animated Film

Vojtěch Žák

Thesis advisor: Mgr. Eliška Děcká

Examiner: PhDr. Matěj Vaněček

Date of defense: 27 September 2016

Academic degree to be assigned: MgA.

Prague, 2016

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem magisterskou práci na téma

Erotika v loutkovém animovaném filmu

vypracoval samostatně pod odborným vedením vedoucího práce a s použitím uvedené literatury a pramenů.

Praha, dne

.....

podpis diplomanta

Upozornění

Využití a společenské uplatnění výsledků diplomové práce nebo jakékoliv nakládání s nimi je možné pouze na základě licenční smlouvy, tj. souhlasu autora a AMU v Praze.

Abstrakt

Erotika a pornografie v animovaném loutkovém filmu je okrajový žánr. Přesto si zaslouží pozornost díky svým jedinečným výrazovým prostředkům. Předmětem práce je zamyšlení nad vztahem tělesnosti a loutky ve filmu. Její součástí je rovněž autorský výběr a analýza konkrétních nezávislých filmů, ve kterých je převažujícím námětem sexuální chování nebo které obsahují scény s erotickým obsahem.

Loutka funguje jako zobrazení lidského těla, v kontextu této práce pak konkrétně těla v erotických situacích. Tělo loutky se tak stává obrazem našeho těla. S nástupem nových technologií se i my můžeme stát obrazem loutky, která se tak stává loutkářem, animátorem. Pro pochopení funkce loutky ve filmu je důležitý i princip identifikace s hrdinou jako jeden z klíčových nástrojů pro interpretaci role loutky ve filmu. Zvolené téma doprovází definice klíčových pojmů a krátký přehled legislativy, která se dotýká pornografického animovaného filmu.

Abstract

Eroticism and pornography in animated puppet film is a niche genre. Nevertheless, it deserves attention for its unique means of expression. The subject matter of this thesis is a reflection on the relationship between corporeality and the puppet in film. It also includes selected *auteur* independent films and their analysis, in which sexual behavior is the prevalent topic or which contain explicit erotic scenes.

The puppet functions as a representation of human body; specifically, within the context of this thesis, of the body in erotic situations. The body of the puppet becomes a representation of our own body. With the emergence of new technologies, we can become a representation of the puppet, which in turn becomes a puppeteer, an animator. The principle of identification with the main protagonist is essential for interpretation of the role and function of the puppet in film. The chosen theme is accompanied by definitions of key terms and a brief overview of legislation concerning pornographic animated film.

Poděkování

Rád bych na tomto místě poděkoval své vedoucí diplomové práce Elišce Děcké a oponentovi Matěji Vaněčkovi za ochotu se prací zabývat. Mé poděkování za konzultace a motivaci rovněž patří Miloši Vojtěchovskému, Šimonu Bornovi a Matyáši Bornovi, Clementine Tamisiér a Evě Žákové. Zvláštní poděkování za pomoc s korekturou textu patří Vladimíře Šefrance Žákové. Díky přátelům a kolegům z Centra audiovizuálních studií FAMU!

Obsah

1. Úvod	1
2. Definice animovaného filmu	2
3. Definice pornografie	6
4. Právní rámec pornografie	8
5. Masová porno produkce	12
6. Loutka a tělesnost	14
7. Přesahy loutky a herectví	21
8. Identifikace s hrdinou	24
9. Vybrané filmy	28
I. Úvod a rané filmy	28
II. Panenky	31
III. Drama	33
IV. Roboti	35
V. Plastelína a Gore	37
VI. Surrealismus	38
VII. New Aesthetics	42
10. Závěr	43
11. Použitá literatura	45

1. Úvod

Cílem této práce je zmapovat situaci nezávislého animovaného loutkového filmu s erotickou, případně pornografickou tematikou a podívat se na loutkovou animaci z pohledu tělesnosti. Loutkový film má tu výhodu, že nutně pracuje s prostorovým tělem, ke kterému můžeme naši vlastní tělesnost vztáhnout. Mým předpokladem je, že se loutka může stát obrazem našeho těla. Tedy že cítíme, co *cítí* loutka. Míra a kontext vcítění se do loutky je pro její ztvárnění ve filmu zcela zásadní a pochopení její erotické funkce pak může tvůrcům pomoci cíleně pracovat s výrazovými prostředky, které tento specifický žánr nabízí.

Další tezí, se kterou pracuji, je, že animace není vázána jazykem, a díky tomu může prozkoumávat nevědomé pohnutky, city a myšlenky, které se těžko artikulují, stejně jako je těžké vyjádřit slovy téma sexuality a erotiky. Rád bych také vyjasnil, že tento text není primárně o roli pohlaví a genderovou studií, ačkoliv role pohlaví hraje důležitou úlohu.

Vedle tohoto teoretického textu je součástí diplomové práce i praktická část, která mimo jiné využívá loutkovou erotickou animaci a webovou prezentaci. Proto jsem přirozeně cítil potřebu rozšířit si vlastní znalosti a kontext tohoto žánru v dnešní době, abych jednak mohl s povědomím o této problematice vytvořit umělecky hodnotnější dílo, a jednak abych mohl dílo kvalifikovaně obhájit.

Co mě na loutkové erotické animaci zajímá, je předpoklad, že se skrze loutku můžeme identifikovat s postavou, která v sobě ukrývá nové pohledy na sexualitu a na role v sexualitě. Z bezpečí plátna nebo monitoru můžeme objevovat nové, dosud nepoznané perspektivy a touhy, které nám nejsou vlastní, někdy nás mohou i odpuzovat, ale radost z poznávání nového většinou převáží. Je to zkoumání vlastních hranic a limitů, úchylek, které jsou latentně obsaženy v každém z nás, a pakliže si je uvědomíme, můžeme s nimi kreativně pracovat, využít je jako inspiraci pro naši vlastní tvorbu nebo se jen lépe vyrovnat sami se sebou.

Pro moji generaci přátel je mnou vybrané téma vnímáno většinou bez předsudků. Pro starší kolegy, přátele i moji rodinu však v sobě téma nese i jistou kontroverzi spojenou s explicitní sexualitou, kterou vnímají jako tabu. Myslím, že rozdílné vnímání morálky starší a mladší generací, toho, co je přípustné a co ne, je přirozené. K tématu se snažím přistupovat s čistými úmysly a vírou, že ačkoliv se

tvorba, které se věnuji, nebude všem líbit, naše společnost je připravená se o tomto tématu otevřeně bavit. Přesto jsem si vědom, že pro někoho může být téma již za hranicí přijatelného vkusu. Mým záměrem je především snaha o hledání umělecké autenticity.

Při tvorbě praktické části diplomové práce jsem oslovil zástupkyni portálu Pornhub s žádostí o zprostředkování místa na serveru pro prezentaci svého videa, která však byla zamítnuta s odůvodněním, že o tento žánr videí nemají zájem. Chybějící kategorie animovaných loutkových filmů na webu jednoho z největších online poskytovatelů porno filmů, zatímco kreslený film a 3D film své kategorie mají, může být daná finanční náročností techniky stop-motion, nedostatku nabídky ze strany animátorů nebo prostě jen slabou poptávkou. Jaká je však role loutky v nahrazení lidského těla při milostných hrátkách v nezávislé umělecké tvorbě? Jaké jsou podoby a praxe výroby loutek pro animovaný erotický film? Pevně věřím, že v tomto textu spolu s Vámi najdu odpověď a snad též poslouží i dalším animátorům, kteří by chtěli navázat na tradici českého animovaného filmu, erotiku nevyjímaje.

Jsem toho názoru, že animovaná erotika a pornografie je etičtější než hraná, protože nepotřebuje ke svému vzniku živé herce, a nelze tedy hovořit o jejich zneužívání. Také se domnívám, že umělecky a řemeslně kvalitní pornografii je v záplavě nekvalitní produkce velmi obtížné najít, a proto je většinový názor na tento žánr převážně utvářen na základě děl nevalné kvality, což bych chtěl změnit poukázáním na umělecky hodnotné filmy, kterými se zabývám v příslušné kapitole.

Tato práce je tedy především rešerší tělesnosti erotické loutky na pozadí vybraných filmů opomíjeného žánru. Věřím, že ucelený soubor informací, které s tématem souvisejí, a můj vlastní pohled na věc budou dostatečným a autentickým přínosem pro akademickou obec.

2. Definice animovaného filmu

Animaci Edgar Dutka stručně definuje jako „iluzi pohybu“¹ a vztahuje ji jak na rozpohybované fáze pohybu na filmovém pásu nebo v digitální podobě, tak i na statické obrázky, které jsou matricí pro tuto iluzi nebo přesněji doznívání zrakového vjemu. Sluší se zde uvést, že animace je z latinského slova anima, duše. Animování

¹ DUTKA, Edgar. *Minimum z dějin světové animace*. Praha, Akademie múzických umění, Filmová a televizní fakulta, Katedra animované tvorby, 2004. ISBN 978-807-3310-127.

pak lze volně chápat jako ožívování a animátor je ten, kdo ožívuje, jak to popisují ruští animátoři Chitruk s Norštejnem. S trochou nadsázky by šlo říct, že animátor dává život mrtvým předmětům. Na čem se Dutka a výše zmínění Rusové shodnou je, že animace by měla mít charakter. Tedy, že bychom neměli nazývat animací pouhé fáze pohybu dané za sebe, ale že je třeba, aby animovaný objekt měl osobitý výraz. V opačném případě Milan Svatoš,² spolupracovník Jiřího Barty, používá trefné označení „pošupo“, mechanický pohyb bez výrazu. S jiným výkladem se setkáme v anglickém slovníku Merriam-Webster:

„způsob vytváření filmu sérií kreseb, počítačové grafiky nebo fotografií objektů (jako jsou loutky nebo modely), které jsou mírně odlišné jedna od druhé a které, viděny jedna za sebou v rychlém sledu, vytvoří iluzi pohybu.“³

Gene Deitch,⁴ člen původního Hollywoodského studia UPA s dlouholetou pracovní zkušeností z českého studia Krátký film, tuto slovníkovou definici uvádí i v zajímavém článku⁵ na webu Animation World Network, ve kterém vysvětluje, co ho vedlo k vytvoření jeho definice animace pro ASIFA:⁶

² Milan Svatoš. In: *Filmová databáze* [online]. Praha: POMO Media Group s.r.o., c2003-2016 [cit. 2016-07-16]. Dostupné z: <http://www.fdb.cz/lidi/106227-milan-svatos.html>

³“animation”. In: *Merriam-Webster* [online]. Springfield, Massachusetts: An Encyclopædia Britannica Company, c2015 [cit. 2016-07-16]. Dostupné z: <http://www.merriam-webster.com/dictionary/animation>

a way of making a movie by using a series of drawings, computer graphics, or photographs of objects (such as puppets or models) that are slightly different from one another and that when viewed quickly one after another create the appearance of movement (přeloženo autorem)

⁴ Gene Deitch. In: *Československá filmová databáze* [online]. Praha: POMO Media Group s.r.o., c2001-2016 [cit. 2016-07-16]. Dostupné z: <http://www.csfd.cz/tvurce/17779-gene-deitch/>

⁵ DEITSCH, Gene. Animation – What The Heck Is It? In: *Animation World Network* [online]. Los Angeles: Animation World Network, 2001 [cit. 2016-07-16]. Dostupné z: <http://www.awn.com/animationworld/animation-what-heck-it>

⁶ *The International Animated Film Society* [online]. Burbank, CA: ASIFA-Hollywood, c2016 [cit. 2016-07-16]. Dostupné z: <http://www.asifa-hollywood.org/>

„FILMOVÁ ANIMACE: Nahrávka jednotlivě vytvořených fází smýšlené akce takovým způsobem, který vytvoří iluzi pohybu, pakliže je přehrávána konstantní, předem určenou rychlostí, jež přesahuje rychlost lidského doznívání zrakového vjemu.“⁷

Dále ještě dodává, že klíčovým pro animaci je rozměr plynutí času; když animaci zastavíme, přestane existovat.

I hranice mezi animací, hraným filmem a loutkářstvím není jasně definovatelná. Tím narážím na rozmach zvláštních efektů, technologie motion capture, počítačově vytvářenou grafiku (dále jen CGI) a jejich masivní nasazení ve všech stádiích tvorby hraného filmu, v televizi, v počítačových hrách nebo třeba jako interaktivní instalace v zábavních parcích. Někdy jsou rostoucí možnosti CGI a snímacích technologií použité k dosažení co nejvěrnější simulace reálného pohybu; v takovém případě se však tvůrci ochuzují o specifické výhody média animace a uměňují tak kreativní potenciál média.

Do jaké míry je tedy animací motion capture technologie, která digitálně zaznamenává pohyb herce a následně je použije pro rozpořbování digitální grafiky? Tato technologie byla použita pro postavu Gluma⁸ ve filmu *Lord of the Rings (Pán prstenů)* Petera Jacksona,⁹ draka a umrlce v seriálu *Game of Thrones (Hra o trůny)*,¹⁰ render 3D vytištěných částí těla ve videoklipu *Chemical Brothers Promo Wide Open*

⁷ DEITSCH, Gene. Animation - What The Heck Is It? In: *Animation World Network* [online]. Los Angeles: Animation World Network, 2001 [cit. 2016-07-16]. Dostupné z:

<http://www.awn.com/animationworld/animation-what-heck-it>

CINEMATIC ANIMATION: The recording of individually created phases of imagined action in such a way as to achieve the illusion of motion when shown at a constant, predetermined rate, exceeding that of human persistence of vision. (přeloženo autorem)

⁸ Creating Gollum. In: *Youtube* [online]. San Bruno, CA: Youtube, 2013 [cit. 2016-07-16]. Dostupné z: https://www.youtube.com/watch?v=w_Z7YUyCEGE

⁹ The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring (2001). In: *International movie database* [online]. Seattle, WA: IMDb, c1990-2016 [cit. 2016-07-16]. Dostupné z: http://www.imdb.com/title/tt0120737/?ref_=nm_knf_t1

¹⁰ Game of Thrones: Using CGI & Live Action.. In: *Youtube* [online]. San Bruno, CA: Youtube, 2013 [cit. 2016-07-16]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=aQbQrB3S48o>

(featuring Beck)¹¹ a bezpočtu dalších. V posledně zmiňovaném je prolínání animace a zvláštních efektů obzvlášť markantní tím, že tvůrci vytvořili dokonalou repliku těla tanečnice ve 3D díky Photogrammetry scanu, trekovacím obleku a dalším technologiím, nicméně pohyby i objem těla zůstanou ve finálním videu zachovány. Jediná úprava je stylizace materiálu lidského těla, který se však fyzikálně chová stejně jako lidské tělo, alespoň co se týče pohybu. Z toho je vidět, že míra efektů, reálného herce a představitelství animátora je proměnlivá a záleží na tom, jaký dojem v divákovi převládá.

Dokonce i v definici Gene Deitsche neodráží pasáž „jednotlivě vytvořené fáze“ dnešní realitu, kdy drtivá většina animátorů využívá i pro ruční animaci software, který dopočítává snímky mezi dvěma fázemi, jež vytvoří animátor, a šetří tak čas. Když zadám dva klíčové snímky, každé druhé políčko filmu, jedná se ve výsledku o individuálně vytvořené fáze? A co když jsou od sebe klíčové snímky vzdálené políček deset, minutu, jsou dva v celém filmu? Co když jsou klíčové snímky určené na základě pohybu myši rukou animátora v reálném čase?¹² Co když je animátorem umělá neurální síť,¹³ která se trénovala na filmech Walta Disneyho?¹⁴ A co když se trénuje na hraných filmech nebo třeba Myubridgových fotografických sériích?¹⁵ Kódem generovaná animace, machinima (film vytvořený v enginu počítačové hry), časosběrná fotografie – to vše jsou technologie, které posouvají hranice formy kupředu a zároveň je činí nejasné.

¹¹ So, just how was that Chemical Brothers video made? In: *Fxguide* [online]. Chicago: fxguide, 2016 [cit. 2016-07-16]. Dostupné z: <https://www.fxguide.com/featured/so-just-how-was-that-chemical-brothers-video-made/>

¹² Sketch a motion path with Motion Sketch. In: *Adobe Support* [online]. San Jose: Adobe, c2016 [cit. 2016-07-16]. Dostupné z: https://helpx.adobe.com/after-effects/using/assorted-animation-tools.html#sketch_a_motion_path_with_motion_sketch

¹³ LANGER, Mark. Artificial Neural Network (ANN). In: *Techopedia* [online]. Alberta: Techopedia, c2016 [cit. 2016-07-16]. Dostupné z: <https://www.techopedia.com/definition/5967/artificial-neural-network-ann>

¹⁴ LANGER, Mark. Disney, Walt. In: *American National Biography Online* [online]. Oxford: Oxford University Press, 2000 [cit. 2016-07-16]. Dostupné z: <http://www.anb.org/articles/18/18-00309.html>

¹⁵ MUYBRIDGE, Eadweard. *Descriptive Zoopraxography: An Elementary Treatise on Animal Locomotion* [online]. Chicago: The Lakeside Press R. R. DONNELLEY & SONS CO., 1893 [cit. 2016-07-13]. Dostupné z: <http://www.archives.upenn.edu/primdocs/upt/upt50/upt50m993/upt50m993b052f01.pdf>

Nicméně Giannalberto Bendazzi pojímá animaci mnohem obecněji, když parafrázuje Dina Formaggia s relativistickou definicí v (Kon) textech Přehlídky animovaných filmů Olomouc:

„Animace je vše, co lidé animací nazývali v různých historických obdobích.“¹⁶

Pakliže bychom přijali tuto definici, pak si pod pojem animace můžeme zařadit i filmy, ve kterých jsou loutky ovládány loutkáři v reálném čase, nebo bychom tak mohli koneckonců nazvat i pohyb haluzí ve větru. I v definici animace se musíme spokojit se subjektivním vnímáním hranic pojmů a kvality, jak je to v umění a kreativních průmyslech běžné.

3. Definice pornografie

Lingvisticky pornografie pochází z řečtiny, „pornographos“ je přídavné jméno popisující prostitutky. „Porné“ znamená prostitutka (původně koupit, nejspíše ve smyslu koupit ženskou otrokyni). „Grafein“ přeložíme jako sloveso psát. Příbuzným slovem je „pernanai“, prodat. Vykřičený dům ve starém Řecku se nazýval „poneion“.¹⁷ Český slovník cizích slov uvádí pornografii jako

„necudné, oplzlé, jednostranné užití motivů sexu a pohlaví, porno“¹⁸

Anglický slovník Merriam-Webster pak definuje pornografii jako

„filmy, obrázky, magazíny apod., které explicitně a přímo ukazují nebo popisují

¹⁶ BENDAZZI, Giannalberto. Defining animation - a proposal. In: Přehlídka animovaného filmu Olomouc [online]. Olomouc: PAF - Festival of Film Animation, 2007 [cit. 2016-07-16]. Dostupné z: <http://www.pifpaf.cz/cs/defining-animation-a-proposal>

Animation is everything that people have called animation in the different historical periods.
(přeloženo autorem)

¹⁷ Pornography (n.). In: *Online Etymology Dictionary* [online]. Douglas Harper, c2001-2016 [cit. 2016-07-16]. Dostupné z: <http://www.etymonline.com/index.php?term=pornography>

¹⁸ Pojem pornografie. In: *Slovník cizích slov* [online]. Ostrava: ABZ knihy, c2005-2016 [cit. 2016-07-16]. Dostupné z: <http://slovník-cizich-slov.abz.cz/web.php/slovo/pornografie>

nahé lidi či soulož, aby vyvolaly sexuální vzrušení“¹⁹

Shledáme tedy, že pornografie (též porno) je zobrazení lidského těla tak, aby se dostavilo sexuální vzrušení. Jako pornografická nazýváme díla, která tak činí velmi otevřeně a přímo, slabší projevy pak obecně nazýváme erotikou. V důvodové zprávě k trestnímu zákoníku České republiky najdeme zajímavou pasáž o tom, co pornografie není:

„Pouhé zobrazení nahého lidského těla, např. při koupání, modelu v ateliéru nebo v exteriéru, k reklamním účelům apod., není pornografií. Za pornografii nelze považovat ani umělecké dílo, byť by zobrazovalo nejintimnější chvíle lidí, příp. i vyvolávalo sexuální vzrušení či vzbuzovalo pocit studu nebo ošklivosti. Předměty historicky cenné, byť by jinak měly pornografický charakter, sem též nelze zařadit. Předměty svou povahou určené k vědeckým, uměleckým, osvětovým cílům nelze považovat za pornografická díla...“²⁰

Tamtéž se pak hovoří o tom, že pro posouzení, zda dílo je či není pornografické, je zásadní celý obsah díla, nikoliv pouze jeho část. Zajímavý argument uvádí soudce Potter Stewart v roce 1964 v případě *Jacobellis v. Ohio*²¹ v USA, kde říká, že součástí návrhu není definice pornografie, protože její určení v praxi nepovažuje za problém:

„Nebudu se pokoušet dále definovat tento typ médií, který jak ho chápu, je uváděn pod tímto zkráceným označením [„tvrdá pornografie“], a nejspíš ani

¹⁹ "pornography". In: *Merriam-Webster* [online]. Springfield, Massachusetts: An Encyclopædia Britannica Company, c2015 [cit. 2016-07-16]. Dostupné z: <http://www.merriam-webster.com/dictionary/pornography>
movies, pictures, magazines, etc., that show or describe naked people or sex in a very open and direct way in order to cause sexual excitement (přeloženo autorem)

²⁰ Zákon č. 40/2009 Sb. Důvodová zpráva k návrhu nového trestního zákoníku. In: Sběrka zákonů České republiky. 2009, s. 146 (Část druhá, Zvláštní část, hlava III). Dostupné z: http://svobodas.cz/data/zakony/trestni_zakonik_a_duvodova_zprava.pdf

²¹ LATTMAN, Peter. The Origins of Justice Stewart's "I Know It When I See It". In: *Wall Street Journal* [online]. Londýn: Dow Jones & Company, 2007 [cit. 2016-07-16]. Dostupné z: <http://blogs.wsj.com/law/2007/09/27/the-origins-of-justice-stewarts-i-know-it-when-i-see-it/>

nemohu v této snaze nikdy rozumně uspět. Ale poznám ji, když ji vidím a film, jenž je předmětem tohoto sporu, jí není.“²²

Z výše uvedeného je patrné, že problém to je, nicméně pornografie je natolik kulturně podmíněná, že limity, k určení toho, co je pornografie, se zpravidla řídí nepsanou společenskou normou. S tímto vědomím se pak můžeme pokusit o definici animovaného loutkového porno filmu:

Animovaný loutkový porno film je sled vybraných vulgárních fází jednání loutky vytvářející iluzi pohybu, který vyvolá sexuální vzrušení.

4. Právní rámec pornografie

Bohužel neexistuje jasná hranice, kdy je pornografie považována za legální. Vychází to z toho, že pornografie je chráněna právem svobody projevu podle Listiny základních práv a svobod:

„Každý má právo vyjadřovat své názory slovem, písmem, tiskem, obrazem nebo jiným způsobem, jakož i svobodně vyhledávat, přijímat a rozšiřovat ideje a informace bez ohledu na hranice státu.“²³

Nicméně toto právo je zpochybněno v určitých případech, jak si ukážeme později. Pornografické dílo je z pohledu autorského zákona uměleckým dílem, přesněji:

„Předmětem práva autorského je dílo literární a jiné dílo umělecké a dílo vědecké, které je jedinečným výsledkem tvůrčí činnosti autora a je vyjádřeno v jakékoli objektivně vnímatelné podobě včetně podoby elektronické, trvale

²² 378 U.S. 184: *Jacobellis v. Ohio*. Ohio: Supreme Court, 1964. Dostupné z:

<https://www.law.cornell.edu/supremecourt/text/378/184>

“I shall not today attempt further to define the kinds of material I understand to be embraced within that shorthand description [“hard-core pornography”], and perhaps I could never succeed in intelligibly doing so. But I know it when I see it, and the motion picture involved in this case is not that.” (přeloženo autorem)

²³ Listina základních práv a svobod. In: [Http://www.psp.cz/docs/laws/listina.html](http://www.psp.cz/docs/laws/listina.html). Česká Republika: Česká národní rada, 1992, článek 17 odstavec 1, ročník 1993, číslo 2.

nebo dočasně, bez ohledu na jeho rozsah, účel nebo význam (dále jen ‚dílo‘).“²⁴

Trestní zákoník České republiky pak stanoví, že:

„...nebo jiné pornografické dílo, v němž se projevuje násilí či neúcta k člověku, nebo které popisuje, zobrazuje nebo jinak znázorňuje pohlavní styk se zvířetem, bude potrestán...“²⁵

Neúcta k člověku však dále není nijak definována a v daném kontextu se váže k pojmu mravnosti, který se zmiňuje v Listině základních práv a svobod v naší ústavě. V odstavci 3 článku 17 je sice uvedeno, že cenzura je nepřípustná, ovšem hned následující odstavec stanoví, že:

„Svobodu projevu a právo vyhledávat a šířit informace lze omezit zákonem, jde-li o opatření v demokratické společnosti nezbytná pro ochranu práv a svobod druhých, bezpečnost státu, veřejnou bezpečnost, ochranu veřejného zdraví a mravnosti.“²⁶

Nicméně lidé nejsou stejní a každý si definuje mravné nebo nemravné jinak. Zákon v tomto víceméně spoléhá na to, co přijde mravné většině v danou chvíli.²⁷ Pakliže tedy společnost shledá dílo mravným v danou chvíli, i zákon ho shledává mravným, a naopak. Jak je vidět, pornografie je zároveň všudypřítomná a zároveň je její trestní povaha vytlačena do šedé zóny společenské debaty, která je zatížena prudérností, výchovou a náboženstvím. Neexistuje tedy žádná záruka ani mantinely, které by pomohly předvídat soudní rozhodnutí v případě sporu, což činí podnikání

²⁴ zák. č. 121/2000 Sb. In: <http://www.zakonyprolidi.cz/cs/2000-121>. Česká Republika: Parlament, 2000, § 2 odst. 1, ročník 2000, částka 36.

²⁵ zák. č. 40/2009 Sb. In: <http://www.zakonyprolidi.cz/cs/2009-40>. Česká Republika: Parlament, 2009, § 191 odst. 1, ročník 2009, částka 11.

²⁶ Listina základních práv a svobod. In: <http://www.psp.cz/docs/laws/listina.html>. Česká Republika: Česká národní rada, 1992, článek 17 odstavec 4, ročník 1993, číslo 2.

²⁷ ČÍRTEK, Andrej. Porno na Internetu: Vatikán, Uzel a zákon. In: *Lupa.cz* [online]. Praha: Internet Info, 2002 [cit. 2016-07-16]. Dostupné z: <http://www.lupa.cz/clanky/porno-na-internetu-vatikan-uzel-a-zakon/>

v této oblasti značně nejisté. Dále pak i pornografie, která je seznána mravnou je trestná v případě, že je zpřístupňována dětem, jak se o tom hovoří v trestním zákoníku,²⁸ který pak jako trestnou dále definuje i tu, ve které jsou děti přímo zobrazeny.²⁹

Zde se však problém dále komplikuje, protože zdánlivý věk herců je věc názoru a míry stylizace. To obzvlášť platí v oblasti animované pornografie, kde je skutečný věk herců bezpředmětný. Nicméně celá kategorie teen (adolescentní) pornografie je z tohoto pohledu sporná, dále narazíme i na kulturní rozdíly, které znesnadňují odhadování věku u jiných ras, a v případě animované tvorby dokonce bytostí mimozemských či nadpřirozených, jejichž míra podobnosti s lidskými dětmi je předmětem sporu.

Odborníci na dětskou pornografii se pak neshodují ani v tom, zda animovaná dětská pornografie, která žádné děti nezneužívá, spíše pomáhá latentním nebo dosud beztrestným pedofilům bezpečně ukojit a zvládat svoji potřebu,³⁰ nebo zda naopak provokuje latentní pedofily ke skutečnému útoku,³¹ případně nenacházejí žádnou příčinnou souvislost mezi zneužíváním dětí a dětskou animovanou pornografií.³²

Ve Spojených státech amerických je situace podobná. První článek ústavy³³ stanovuje právo svobody projevu, kam můžeme zařadit i pornografii. Obscénost

²⁸ Zák. č. 40/2009 Sb. In: <http://www.zakonyprolidi.cz/cs/2009-40>. Česká Republika: Parlament, 2009, § 191 odst. 2, ročník 2009, částka 11.

²⁹ Zák. č. 40/2009 Sb. In: <http://www.zakonyprolidi.cz/cs/2009-40>. Česká Republika: Parlament, 2009, § 192 odst. 1 (§ 205a, 205), ročník 2009, částka 11.

³⁰ Study finds no link between child porn and sex abuse. In: *The Australian* [online]. Sydney: The Australian, 2009 [cit. 2016-07-16]. Dostupné z: <http://www.theaustralian.com.au/news/latest-news/study-finds-no-link-between-child-porn-and-sex-abuse/story-fn3dxity-1225749645592?nk=27f6b496829b2d0e0e7be0e5e906c28e-1468695634>

³¹ GOLDBLATT, Brian. Virtual Child Pornography: The Children Aren't Real, But the Dangers Are. In: Law School Student Scholarship Paper 41[online]. South Orange: Seton Hall University, 2012 [cit. 2016-07-16]. Dostupné z: http://scholarship.shu.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1040&context=student_scholarship

³² WEISSLER, Emily. Head Versus Heart: Applying Empirical Evidence About the Connection Between Child Pornography and Child Molestation to Probable Cause Analyses, 82 *Fordham L. Rev.* 1487, 2013 [cit. 2016-07-16]. Dostupné z: <http://ir.lawnet.fordham.edu/flr/vol82/iss3/9>

³³ U.S. Const. art. I. Dostupné z: <http://constitutionus.com/>

nicméně této ústavní ochrany nepoživá,³⁴ a tak je autoritou, která rozhoduje případ od případu, Nejvyšší soud USA (Supreme Court).

V roce 1957 byl precedent stanoven případem Roth v. Spojené státy,³⁵ který vyústil v takzvaný Rothův test a dnes slavné prohlášení soudce Pottera Stewarta:

„[Zjišťuji, že je obtížné definovat obscenitu, ale...] Poznám ji, když ji vidím.“³⁶

Dále tento výrok zmiňuji v kapitole Definice animovaného filmu. Tento verdikt zároveň zrušil platnost předešlého Hicklinova testu, založeného britským Obscene Publications Act³⁷ přijatém v roce 1857, který Spojené státy přejaly roku 1873 v podobě Comstock Act³⁸. Takzvané Comstockovy zákony (Comstock Chastity Laws) zakazovaly distribuci erotické literatury, sexuálních pomůcek, prostředků pro kontrolu plodnosti a dalších pod trestem odnětí svobody až pět let a peněžitého trestu dvou tisíc dolarů. Do této kategorie by mohla spadat například tvorba Jamese Joyce.³⁹ Rothův test na rozdíl od Hicklinova testu posuzoval dílo jako celek a neumožňoval tak soudit pouze na základě vytržených pasáží.

Od roku 1973 se užívá takzvaného Millerova testu,⁴⁰ který vznikl na základě případu Miller v. California (ibid.). Ten stanoví, že dílo je považováno za obscénní (a nehodné ústavní ochrany), pokud jsou splněny všechny tři následující podmínky:

³⁴ Roth v. United States. (n.d.). In: Oyez [online]. Chicago: Oyez.[cit. 2016-07-16]. Dostupné z: <https://www.oyez.org/cases/1956/582>

³⁵ 354 U.S. 476 (1957): Roth v. United States. US: Supreme Court. 1957. Dostupné z: <https://supreme.justia.com/cases/federal/us/354/476/case.html>

³⁶ "[I find it difficult to define obscenity, but] I know it when I see it." (Přeloženo autorem)

³⁷ Obscene Publications Act: Lord Campbell's Act. In: *Encyclopædia Britannica* [online]. Chicago: Encyclopædia Britannica, c2016 [cit. 2016-07-16]. Dostupné z: <https://www.britannica.com/event/Obscene-Publications-Act>

³⁸ Comstock Act. In: *Encyclopædia Britannica* [online]. Chicago: Encyclopædia Britannica, c2016 [cit. 2016-07-16]. Dostupné z: <https://www.britannica.com/event/Comstock-Act>

³⁹ The 17 Dirtiest Excerpts From James Joyce's Letters. In: Buzz Feed Books [online]. New York: Buzz Feed, 2013 [cit. 2016-07-16]. Dostupné z: <https://www.buzzfeed.com/alexnaidus/the-dirtiest-excerpts-from-james-joyces-letters>

⁴⁰ No. 70-73 (1973): Miller v. California. US: Supreme Court. 1973. Dostupné z: <http://caselaw.findlaw.com/us-supreme-court/413/15.html>

1. Jestliže „průměrná osoba, která uplatňuje současné společenské normy,“ sezná práci jako celek chlípnou,⁴¹
2. Jestliže práce zobrazuje či popisuje zjevně urážlivým způsobem sexuální chování nebo vyměšování definované platným státním zákonem,⁴²
3. Jestliže práce, vnímána jako celek, postrádá vážnou literární, uměleckou, politickou nebo vědeckou hodnotu.⁴³

Z výše napsaného je zřejmé, že Nejvyšší soud USA vedl diskusi o definici právního statusu pornografie⁴⁴ stejně jako tomu bylo v právním řádu České republiky.

5. Masová porno produkce

Nejprve je třeba pro účely tohoto zamyšlení rozlišit pojmy libido, přitažlivost, touha a vzrušení. Libidem rozumíme jak často a do jaké míry máme individuální potřebu se sexuálně uspokojit. Uspokojení přitom může být dosaženo masturbací nebo souloží (případně dalším sexuálním jednáním). Přitažlivost je jednoduše známkou, že se nám někdo nebo něco líbí. Důvod, proč jsme k objektu přitahováni, se může různit. Touhou rozumíme přání mít s objektem pohlavní styk. Vzrušení je pak fyzická reakce našeho těla na sexuální podněty, která u mužů vede například k erekci. Vzrušení se může dostavit bez ohledu na to, zda se nám situace líbí či nelíbí, dokonce se může dostavit orgasmus proti naší vůli. Kromě psychologického faktoru je to také chování našeho těla, nad kterým nemáme úplnou kontrolu.

Jsem toho názoru, že běžnou masovou porno produkcí můžeme přirovnat k rychlému občerstvení. Je mastná, hodně kořeněná, umělá a chvilkově zažene pocit hladu. Po chvíli však máme hlad znovu, přestože jsme spořádali ohromné množství kalorií. Tvrdit, že pornografie je návyková, je asi příliš silné tvrzení, nicméně je zde možnost, že si vytvoříme návyk. Dívám-li se na porno, mám orgasmus, tedy mám pocit

⁴¹ *Whether "the average person, applying contemporary community standards", would find that the work, taken as a whole, appeals to the prurient interest,*

⁴² *Whether the work depicts or describes, in a patently offensive way, sexual conduct or excretory functions specifically defined by applicable state law,*

⁴³ *Whether the work, taken as a whole, lacks serious literary, artistic, political, or scientific value*
(přeloženo autorem)

⁴⁴ "pornography." Burton's Legal Thesaurus, 4E. 2007. William C. Burton 2016 Dostupné z:
<http://legal-dictionary.thefreedictionary.com/pornography>

uspokojení, který si spojují právě s porno videem. Přesto nás však takové jídlo neuspokojuje po dalších stránkách, jako je kultura stolování, psychické naladění před jídlem, vizuální zážitek apod. Může nám však posloužit pro kontrolu libida. I to je ovšem dvojsečné, protože vystavením se sexuálnímu stimulům můžeme libido naopak posilovat.⁴⁵

Pornografie nejspíše snadněji cílí na muže, mimo jiné proto, že je lze snadněji vzrušit vizuálními podněty než ženy.⁴⁶ Jejich vzrušivost je také více závislá na času, konkrétně menstruační fázi. Celkově fyzické vzrušení je více spojeno s psychologií, atmosférou a kontextem situace. Zároveň ale víme, že mozková aktivita žen i mužů při vzrušení je velmi podobná (ibid.). Proto se domnívám, že i přes sebeuspokojení při sledování porno videa se můžeme cítit psychicky vyprahlí. Myslím, že je to způsobeno tím, že většinová porno produkce cílí na nejnižší společný jmenovatel. K hercům můžeme být přitahováni, můžeme po nich i toužit, ale tušíme, že se jedná o povrchní, dětskou touhu. Porno průmysl nám nabízí to, co si myslíme, že chceme. Jenže když to dostaneme, zjistíme, že to není ono, a chceme víc.

Myslím, že důvodem může být právě dostupnost tohoto potěšení. Porno průmysl je skrze monitory počítačů, laptopů, chytrých hodinek a mobilů všudypřítomný a přitom velmi jednoduchý. Když jsme vystaveni překážkám v podobě nepředvídatelného, přípravou nebo synchronizací náročného aktu, ať již sami se sebou nebo s jinou osobou, je tato zkušenost mnohem bohatší v míře a především komplexnosti podnětů. Film je odsouzen k plochému vizuálnímu zážitku. Tento nedostatek je možné překonat právě mírou vtažení do děje, autenticitou a uvěřitelností zobrazovaného. Do jisté míry můžeme další podněty simulovat díky novým technologiím, ty však mohou časem zevšednět stejně jako médium filmu, a je tedy především na fantazii a obrazotvornosti tvůrců, aby nás dokázali přesvědčit, že máme přistoupit na jejich hru. Pornografický průmysl toto odhalení rutiny účinně oddaluje publikováním stále nových herců, nových prostředí, nových hraček, které ovšem

⁴⁵ Is pornography addictive? *American Psychological Association* [online]. Washington: American Psychological Association, 2014 [cit. 2016-08-23]. Dostupné z: <http://www.apa.org/monitor/2014/04/pornography.aspx>

⁴⁶ NEUROSCIENCE & NEUROLOGY 10 Comments Brain Sex in Men and Women – From Arousal to Orgasm. In: *Brain Blogger* [online]. Global Neuroscience Initiative Foundation, 2014 [cit. 2016-08-23]. Dostupné z: <http://brainblogger.com/2014/05/20/brain-sex-in-men-and-women-from-arousal-to-orgasm/>

v principu fungují stále stejně a nepřinášejí nám žádné skutečně nové poznatky nebo porozumění. V záplavě videí není čas na reflexi našeho zážitku. Film má v prostředí interaktivního internetu nebývalé možnosti, pornografická produkce bez osobitosti, i přes jakýkoliv technologický pokrok, však zůstane jen způsobem, jak se rychle a levně nasytit. Přesto je díky finančnímu významu jedním z hnacích sil pokroku a experimentování s novými způsoby distribuce a forem, které může následně využít i nezávislá produkce pro své vlastní cíle.

6. Loutka a tělesnost

Stejně jako malířství a astrologie, i loutka má nejspíše původ hluboko v pravěku a představuje archetypální, mystický proces personifikace neživého předmětu. Takové chování důvěrně známe od holčiček mezi šesti a devíti lety věku, když si hrají s panenkami. Tomu, že se jedná o něco hluboce zakořeněného a univerzálního, nasvědčuje i pozorované chování malých pěti až osmiletých samic šimpanzů publikovaný v magazínu *National Geographic*.⁴⁷ Šimpanzí mláďata ženského pohlaví v Národním parku Kibala v Ugandě si hrají s klacíky, které nosí stejně jako matky novorozeňata a někdy s nimi i spí v hnízdě. Toto chování bylo pozorováno jen u ženské části místní komunity a nepřímo tak podporuje jiné studie,⁴⁸ které nasvědčují, že existují vrozené predispozice pro určitý typ hraček podle pohlaví. Zásadní na tomto pozorování je, že dospělí jedinci si takto s klacky nehrají. Na toto chování se tak můžeme dívat z evolučního pohledu tak, že je má připravit na roli matky, ovšem je otázkou, nakolik je toto chování rozšířené, aby mělo nějaký praktický efekt. Nebo můžeme tuto praxi vnímat jako demonstraci kognitivních schopností šimpanzů vytvořit duševní obraz, animovat neživý objekt, který ve skutečnosti takové atributy nemá. Klacík se tak stává tělem, které může být zraněno a také umřít.

Vztah mezi animátorem a loutkou je obousměrný a může se stát

⁴⁷ HANDWERK, Brian. Chimp "Girls" Play With "Dolls" Too. In: *National Geographic* [online].

Washington, DC: National Geographic News, 2010 [cit. 2016-07-13]. Dostupné z:

<http://nationalgeographic.com/>

⁴⁸ HASSETT, Janice M., Erin R. SIEBERT a Kim WALLEN. Sex differences in rhesus monkey toy preferences parallel those of children. *Hormones and Behavior* [online]. 2008, 54(3), 359-364 [cit. 2016-07-13]. DOI: 10.1016/j.yhbeh.2008.03.008. ISSN 0018506x. Dostupné z:

<http://linkinghub.elsevier.com/retrieve/pii/S0018506X08000949>

až patologickým, když je narušen jejich vzájemný odstup. Loutka se stává animátorem a převezme vládu nad tělem animátora či tělem cizím. Tato myšlenka není nová a potkávají se v ní koncept fantomové končetiny, teorie Marshalla McLuhana a tradice voodoo panenek, na jejichž pozadí si lépe uvědomíme propojení loutky a lidského těla.

Fantomová bolest⁴⁹ je jev, který se objevuje u většiny lidí nejčastěji po amputacích končetin, kdy pacient má bolesti v místě neexistujícího údu. Rozlišujeme také mezi fantomovou bolestí a jinými pocity z neexistujících částí těla. Například pacient, který po odstranění penisu stále pociťuje erekci, nebo žena, která po odstranění dělohy stále trpí menstruačními symptomy. Novější výzkum nepotvrdil teorii, že by za bolestí stály zanícená nervová zakončení v místě amputace nebo nervové kanály ústící do míchy, jejichž odstranění nepřineslo prokazatelnou úlevu, ale spíše jde o komplexní proces reorganizace propojení neuronů v mozku a mentální projekce stavu končetiny. Zdá se, že tato projekce šablony vlastního těla, potažmo končetiny zůstává i po amputaci a k bolestem dochází, když je tento mentální obraz zdeformován.

Tomu nasvědčuje i částečný úspěch léčebné metody vyvinuté Vilayanurem Ramachandranem a kol.⁵⁰ V zásadě se jedná o krabici se zrcadlem, které odráží existující zdravou končetinu na místo chybějícího údu. Pacient se snaží spojit mentální obraz amputovaného údu se zdravým protějškem a přes něj ovládat fantomovou končetinu a vyprostit ji z nepříjemné pozice či umožnit, aby“ dorostla” do správného tvaru. To souvisí s tím, že postižení často mluví o tom, že jejich fantomový úd je kratší nebo jinak zdeformovaný. V kontextu této práce pak můžeme mluvit o tom, že reálná, zdravá končetina se stává animátorem domnělé končetiny, tedy loutky. Terapie je pak v podstatě animátorským cvičením na mentální projekci vlastního těla. Obdobný efekt dosahuje i trénink podle virtuální počítačové reprezentace fantomové končetiny, které také přispívá k obnově mentálního obrazu vlastního těla do přirozeného stavu, což

⁴⁹ ROKYTA, Richard. Fantomová bolest. *Vesmír*. 2000, 2000(9), 490.

⁵⁰ RAMACHANDRAN, V. S. a D. ROGERS-RAMACHANDRAN. Synaesthesia in Phantom Limbs Induced with Mirrors. *Proceedings of the Royal Society B: Biological Sciences* [online]. 1996, 263(1369), 377-386 [cit. 2016-07-14]. DOI: 10.1098/rspb.1996.0058. ISSN 0962-8452. Dostupné z: <http://rspb.royalsocietypublishing.org/cgi/doi/10.1098/rspb.1996.0058>

odpovídá i fyzickým změnám v mozku.⁵¹ S vědomím tohoto jevu můžeme navázat na tvrzení Marshalla McLuhana, že:

„Všechna média jsou rozšířením lidských vlastností – psychických či fyzických.“⁵²

V tomto smyslu jsou chytré telefony, externí paměti nebo třeba rozhraní pro virtuální realitu jen dalšími končetinami, které moje generace získala v útlém mládí a generace po mně následující se s nimi již narodila. Jak píše McLuhan, frustrace pramení z toho, že se snažíme dnešní technologie ovládat včerejšími nástroji a s povědomím včerejších konceptů. Používáním technologií vzniká v našem mozku i jejich mentální obraz. Z medicínského pohledu zcela odlišná závislost a úzkost či deprese ze ztráty možnosti používat mobilní zařízení⁵³ je konceptuálně velmi podobná fantomové bolesti ve smyslu McLuhanova tvrzení. Byla by ovšem chyba zaměřit se na samotné přístroje jen proto, že jsou nejviditelnějším symptomem. Závislost na mobilním zařízení má mnoho různých důvodů, ale nejdůležitějším je povaha média, tedy internetu. Jak v článku pro *The Atlantic* napsal Bill Davidov, internet nabízí nekonečnou stimulaci novými informacemi, které spouští tvorbu dopaminu, tedy látky která nám signalizuje odměnu⁵⁴ a je spojená s příjemnými pocity. Vydavatelé a tvůrci aplikací, kteří mají motivaci generovat na internetu zisk, jsou si toho vědomi a využívají poznatků o obsesivním chování k vytvoření ještě silnější závislosti. Toto obsesivní

⁵¹ GIRAUX, P a A SIRIGU. Illusory movements of the paralyzed limb restore motor cortex activity. *NeuroImage* [online]. 2003, 20, S107-S111 [cit. 2016-07-14]. DOI: 10.1016/j.neuroimage.2003.09.024. ISSN 10538119. Dostupné z: <http://linkinghub.elsevier.com/retrieve/pii/S1053811903005329>

⁵² The medium is the message: an inventory of effects. 1. Corte Madera: Gingko Press, 1967, s. 26. ISBN 1-58423-070-3.

All media are extensions of some human faculty— psychic or physical. (přeloženo autorem)

⁵³ Singh Bhatia, M. (2008). Cell Phone Dependence — a new diagnostic entity. *Delhi Psychiatry Journal*, 11(2), 123-124. Retrieved November 30, 2015, from <http://medind.nic.in/daa/t08/i2/daat08i2p123.pdf>

⁵⁴ DAVIDOV, Bill. Exploiting the Neuroscience of Internet Addiction. In: *The Atlantic* [online]. Washington, DC: Atlantic Media Company, 2012 [cit. 2016-07-14]. Dostupné z: <http://www.theatlantic.com/health/archive/2012/07/exploiting-the-neuroscience-of-internet-addiction/259820/>

chování se snadno může změnit v patologické, rozkládající vztahy s rodinou, v práci a s čím dál více zařízeními připojenými na internet ho bude přibývat.

Robinson Meyer tamtéž pak shrnuje poznatky z několika studií, které se zabývají takzvaným „fantomovým vyzváněním“. ⁵⁵ Jde o pocit, že vám v kapse zavibroval mobil indikující nově příchozí zprávu, ovšem po ověření se ukáže, že nic takového se nestalo. Fenomén znám z vlastní zkušenosti a nemusí se nutně omezovat jen na vibrace, ale mohou se objevit i slyšiny mobilního vyzvánění. Obsesivního chování okolo mobilních zařízení se dá najít celá řada a nepopíratelně se pro mnoho lidí staly jejich nedílnou součástí.

Propojení technologií a vlastního těla tak nahrává animaci loutky, která se objevuje jako personifikace osobního asistenta v počítači, na mobilu, ve výkladní skříni. Zároveň se i my stáváme rozšířením funkce loutky představující zájmy média samotného. V akademické práci to pořád zní fantasticky, ale jde o zcela běžnou realitu, kterou pro mě personifikuje herní konzole tamagoči (tamagotchi)⁵⁶, se kterou jsem se setkal poprvé na základní škole a která je rozšířením konceptu dřevěného klacíku, se kterým si hrají malí šimpanzi v parku Kibala. Na rozdíl od klacíku za ní ale stojí spotřební kultura a meta-program výrobce podobně, jak to dešifruje Vilém Flusser⁵⁷ v případě fotoaparátu. Nástup digitálních technologií spojení mezi loutkou, animátorem a jeho tělem dále prohloubil a přidal ještě jednoho aktéra – ideologii programu média.

Loutka od svého vzniku byla také součástí magických rituálů, případně ona sama byla zdrojem magie. To je i případ voodoo panenek, jejichž tradice je živá do dnešního dne a o níž se rozepisuje antropoložka a psycholožka Denise Alvarado ve

⁵⁵ MEYER, Robinson. The Phone That Wasn't There: 11 Things You Need to Know About Phantom Vibrations. In: *The Atlantic* [online]. Washington, DC: Atlantic Media Company, 2012 [cit. 2016-07-14]. Dostupné z: <http://www.theatlantic.com/technology/archive/2012/07/the-phone-that-wasnt-there-11-things-you-need-to-know-about-phantom-vibrations/259638/>

⁵⁶ Hit zvaný Tamagotchi. Kdo ho neměl? *Asian style* [online]. Jindřichův hradeč: Asian style, 2013 [cit. 2016-07-14]. Dostupné z: <http://www.asianstyle.cz/zajimavosti/9948-hit-zvany-tamagotchi-kdo-ho-nemel>

⁵⁷ FLUSSER, Vilém. *Za filosofii fotografie*. Vyd. 2., upr. Přeložil Josef KOSEK, přeložil Božena KOSEKOVÁ. Praha: Fra, 2013. Vizuální teorie. ISBN 978-80-86603-79-7.

své knize *Voodoo Dolls in Magic and Ritual (Vúdú magie a náboženství)*.⁵⁸ Jedním z typů voodoo panenky je „poppet“. Slovo je starší variantou hláskování slova „puppet“, anglicky loutka, projev lásky nebo malé dítě. Dnes je slovo „poppet“ spojováno s lidovou magií a čarodějnictvím, kde je loutka personifikací konkrétní osoby, s níž sdílí její charakteristické vizuální rysy. K výrobě loutky v tradici živé v New Orleans se používá vyřezávané dřevo, obilí, kukuřičné klasy, ovoce, papír, vosku, brambory, hlína a mnoho dalších přírodních materiálů. Předpokladem v magickém uvažování je, že cokoliv se stane loutce, stane se i osobě, podle níž je loutka vyrobena. Pakliže se jí má stát něco zlého, na loutku se lije horký vosk, věší se za hlavu, propichuje se špendlíky, svazuje se drátem apod. Jestliže je záměrem předat dané osobě pozitivní energii a ochranu, pak je na loutku směřováno požehnání, modlitby, je hlazena a projevuje se jí úcta.

Jedním z mnoha typů loutek jsou pak takzvané dědičné loutky, tedy voodoo loutky předávané z generaci na generaci, často za účelem zajištění plodnosti. Specifickým případem je pak loutka, která měla nalákat do rodiny druhé dítě a která se dávala tomu prvnímu. Ta je spojená v rameni nebo v hýždí stejně jako siamská dvojčata, něco na způsob papírové vystřihovánky řetězu panenek, které se drží za ruce.

Vidíme, že loutka se stává loutkářem a člověk animovaným avatarem, a odtud také pramení síla loutky v animovaném filmu.

Nemůžeme se vyhnout ani tématu genderu, který v sobě loutka nese. Možnost proměny z jednoho pohlaví na druhé a zároveň pocit ztráty kontroly v sobě spojuje odnož transvestitismu „female masking“,⁵⁹ tedy když se muž převlékne za ženu – panenku, o kterém pojednává dokument v magazínu *Vice* „Living Dolls“ (ibid.). Tento trend se rozšířil v osmdesátých letech v Německu a týká se především starších heterosexuálních mužů, kteří z nějakého důvodu cítí potřebu ztělesnit svojí stylizovanou představu ženskosti. Ta může být formována tíhnutím k latexovému materiálu (latex fetiš), touhou nechat se ovládat (power play), masochistickými tendencemi, propojením přitažlivosti dětského a sexuálního uspokojení nebo jen

⁵⁸ ALVARADO, Denise. *Voodoo Dolls in Magic and Ritual*. s.l: [Createspace], 2009. ISBN 9781441485076.

⁵⁹ The Men Who Transform into Living Latex Female Dolls. In: *Vice* [online]. New York: Vice, c2016 [cit. 2016-07-20]. Dostupné z: <http://www.vice.com/video/living-dolls-female-masking-vice-intl>

idealizovaným obrazem tělesnosti, který se pojí s „dokonalou“ panenkou. Panenka pro ně představuje archetyp krásy, nevinnosti, něžnosti. Lidi, kteří se převlékají do kostýmu, se nechtějí stát konkrétní ženou, ale spíše stát se ženou zastupující všechny ženy. K transformaci jim pomohou silikonové prsní implantáty nošené pod druhou vrstvou latexové kůže, nápodoba vagíny, latexová maska, paruka a pochopitelně odpovídající kostým. Muž se nejenom promění v ženu, ale stane se zcela jinou osobností, slovy samotného transvestity na otázku, kde je on, když je oblečený jako svoje panenkovské alter ego Thessa: „Goetz [jeho vlastní jméno] je teď někde daleko odsud.“ Síla personifikace při použití masky je dokonalá; jeden z dalších protagonistů filmu *Hank*, převlečený za silikonovou francouzskou služku, si takto zpestřuje každodenní úkony a úklid domu se tak stává napínavou hrou. Důležitou roli v životě živých panenek hraje internet, respektive mezinárodní komunita, ve které mohou členové navzájem sdílet svoji proměnu přes web kameru a fotografie, protože odhalení jejich skutečné identity by pro mnohé nutně znamenalo přerušení jejich současných sociálních vazeb, případně perzekuce. To, co tito lidé dělají z osobních pohnutek, a co by většina lidí označila přinejmenším za bizarní, dělají herci profesionálně, když animují virtuální charakter skrze technologii motion capture. Překryvem animace a herectví se zabývám ve zvláštní kapitole; zde postačí říct, že i panenkoví transvestité musejí do jisté míry svojí loutku animovat, hrát si s ní.

Možná to bude ještě lépe vidět na lidech, kteří se rozhodli svůj život strávit raději s latexovou nápodobou než s živým partnerem, jako třeba muž s přezdívkou Davecat. Ten v rozhovoru⁶⁰ shrnuje výhody třináctiletého soužití s umělou ženou, kterou pojmenoval Sidore: „Když chceš být sám, můžeš být sám. Když chceš společnost, můžeš mít společnost. Můžeš mít, cokoli chceš a kdekoli to chceš.“ Zajímavější je pro nás pasáž, kde Davecat popisuje, jak vytvořil její osobnost. V zásadě jsou to jeho vlastní záliby a nátura. Davecat má rád Anglii a Japonsko a Sidore je napůl Japonka a napůl Angličanka. Je to přesvědčení, že láska je v nás samotných obsažená celá, a když ji projektujeme do loutky, ta funguje jako zrcadlo, a my pocítujeme vlastní city jako city druhé osoby. Na druhou stranu mezi oběma jsou drobné rozdíly, které se projevují třeba v rozdílném pohledu na spiritualitu loutky a jejího partnera. Loutka také

⁶⁰ MORIN, Roc. Silicone Love: Davecat's Life with a Synthetic Wife and Mistress. In: *Vice* [online].

New York: Vice, 2014 [cit. 2016-07-20]. Dostupné z: <http://www.vice.com/read/silicone-love-davecats-life-with-his-synthetic-wife-and-mistress>

otevřela tomuto muži nové příležitosti a možnosti realizace. Davecat by nebyl slavným v komunitě dávající přednost umělým partnerům, kdyby nežil se Sidore, a ani by s ním nevznikl rozhovor, z kterého čerpám. V jeho očích tak Sidore přinesla do jeho života něco, co on sám neměl. Nepřímo však Davecat přiznává, že umělá žena je snadným řešením vlastních strachů, strachu z toho, že vás opustí přítelkyně kvůli jinému muži, a zklamání při konfrontaci s druhou osobou po pomnutí zamilovanosti. Nejreálněji působí jejich vztah, když se Davecat probudí a může Sidore hledět do očí, obejmout ji a políbit. Tedy stejná intimní chvíle i ve vztahu s živým člověkem. Je příznačné, že je to právě pohled do umělých očí, který v nás probouzí empatii s neživým.

Dalším, kdo může o tématu umělých žen fundovaně mluvit,⁶¹ je přímo výrobce značky MICDOLL Zang Han z Číny. Ten jako hlavní tři důvody pro pořízení umělé ženy uvádí fyziologickou potřebu, možnost sdílet společné fotografie s ostatními a cosplay, tedy hraní rolí. V Číně svoji roli hraje i fakt, že panny mají obličej západního typu, případně při volbě jiné značky jako třeba HITDOLL i obličej dělaný na zakázku dle přání zákazníka. Vyhřívání, které Davecat se Sidore řeší elektrickou dečkou, je u těchto loutek řešeno interně železnou vyhřívanou kostrou. Pro některé zákaznice je loutka prostě jen možnost realizace vztahu, který by jinak nebyl možný, k čemuž přispěla politika jednoho dítěte v osmdesátých letech a dominantně mužská populace. Statisticky tak loutka může být pro někoho logickou volbou. Existují ale i jiné pohnutky, jak naznačuje studie z roku 2013 publikovaná Tianjin Normal University a podpořená OSN,⁶² která uvádí, že padesát procent mužů přiznalo fyzické nebo psychologické zneužívání své partnerky, dvacet procent pak nutilo svou partnerku k sexu. Vlastnictví loutky, která se nemůže bránit, tak otvírá dveře sadistickým praktikám. Nicméně jak plyne již z výše zmíněného případu třináctiletého manželství s loutkou, sex nemusí být hlavním a jediným důvodem pro koupi. Jak naznačuje průzkum na tematickém on-line

⁶¹ WHELAN, David. Why Are Sex Dolls So Popular with Men in China? In: *Vice* [online]. New York: Vice, 2015 [cit. 2016-07-20]. Dostupné z: <http://www.vice.com/read/chinese-men-are-bang-into-sex-dolls-583>

⁶² Survey: Half of Chinese men abuse their partners. In: *Shanghaiist* [online]. Shanghai: Gothamist, 2013 [cit. 2016-07-21]. Dostupné z: http://shanghaiist.com/2013/05/10/50_percent_of_chinese_men_abuse_partners_1_in_4_admit_to_rape.php

fóru Doll Forum,⁶³ účelů, kterým tyto panny slouží, je celá řada, jako je například lehká erotika, hlazení a objímání, doplněk ke vztahu s živou partnerkou, hraní, náhražka reálného partnera, již zmíněné focení nebo jako plnocenná partnerka, kde sex je jen součástí vztahu stejně jako v reálném životě. Pro některé uživatele, jako je třeba Puma Uma, může mít umělá partnerka i terapeutický přínos⁶⁴ v tom, že po návratu domů na něj někdo čeká a necítí se tak osamělý.

7. Přesahy loutky a herectví

Jak již bylo naznačeno v kapitole Definice animovaného filmu, ve zvláštní efektech, CGI a snímácích technologiích se prolíná loutkářství, herectví a animace. Co mají společného animace a voděné loutky, to jsou principy jednoty a odstupu, kterými dosahují iluze věrohodnosti, ačkoliv obě disciplíny vyžadují jiné schopnosti a liší se v působení na publikum.

Princip jednoty v zásadě znamená, že je třeba dbát na to, aby se vytvořené postavy pohybovaly z jednoho políčka do druhého konzistentně. Iluze života je dosažena, když se jakkoliv fantastické stvoření chová podle stejných zákonů, které platí univerzálně a na které jsme zvyklí z naší každodenní zkušenosti. Sem spadá například zachování objemu, působení gravitace apod. Slovy loutkáře a režiséra Erica Basse.⁶⁵

„...každá produkce si stanoví vlastní pravidla; já pouze trvám na tom, aby produkce byla v těchto pravidlech konzistentní a aby tato pravidla byla přirozená v rámci celkové estetiky produkce.“⁶⁶

⁶³ POLL: What is the primary purpose of your love doll ? In: *Doll Forum* [online]. c2011 [cit. 2016-07-21]. Dostupné z: <http://dollforum.com/forum/viewtopic.php?f=20&t=31460>

⁶⁴ CALLIL, Jack. The Surprisingly Sensitive World of Men who Own Sex Dolls. In: *Vice*[online]. New York: Vice, 2015 [cit. 2016-07-20]. Dostupné z: <http://www.vice.com/read/the-surprisingly-sensitive-world-of-men-who-own-sex-dolls>

⁶⁵ BASS, Eric. Notes on puppetry as a theatrical art: Response to an interview. *Contemporary Theatre Review* [online]. 1999, 10(1), 35-39 [cit. 2016-07-13]. DOI: 10.1080/10486809908568572. ISSN 1048-6801. Dostupné z: <http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/10486809908568572>

⁶⁶ ...each production sets its own rules; I only insist that the production be consistent within its rules, and that the rules be organic to the complete aesthetic of the production (Bass 1999: 39).
(přeloženo autorem)

Druhým principem je odstup, který zásadně odlišuje loutkářství a animaci od herectví. Pakliže herec hraje nějakou postavu, pak se jí skutečně stává. Jeho emoce jsou emocemi zosobňovaného hrdiny. Naproti tomu hlavním úkolem animátora či loutkáře je právě vytvořit iluzi života. Slovy Basila Jonese:

„Herec či herečka jsou živé bytosti, pročež automaticky disponují životem... Jejich *živost* je zřejmá a jistě nemusí být ‚hraná‘... základní úkolem loutky je *hraní* života, zatímco pro herce je tato prvotní bitva předem vyhraná...“⁶⁷

V případě hraného loutkového divadla a stop-motion animace je tento rozdíl zřejmý, při použití nových technologií není patrný, ovšem je stále platný. Právě neporozumění těmto principům pak stojí za selháním přenést na diváka emoce a vytvořit iluzi života.

To je třeba případ filmu *What the Wild Things Are (Max a Maxipříšerky)*⁶⁸ z roku 2009 režírovaný Spikem Jonzem, kde nefunguje princip jednoty. CGI animované obličejové příšer vytvořené simulací na základě analýzy lidského hlasu jsou mnohem detailnější než zbytek těla tvořený voděnou loutkou a celková iluze je tak narušena. Většinu filmu se pohybují stejně jako pozemská zvířata, když víří vodu a překonávají překážky, na jiných místech ale skáčou jako na měsíci bez podrobnějšího vysvětlení v rámci příběhu, a stávají se tedy nevěrohodnými. Stejně tak je problematické jejich jemné slovní vyjadřování, které ale postrádá potřebná gesta a neodpovídá pohybu jejich zevnějšku.

Podcenění principu odstupu je pak použití motion capture pro dosažení lidského vzhledu. S nedokonalou CGI byly výsledky otřesné jako v případě filmu *The Polar*

⁶⁷ *Handspring Puppet Company*. Parkwood, South Africa: David Krut Pub., c 2009, s. 294. ISBN 0981432859.

The actor is a living person and therefore automatically possesses life ... His or her livingness is obvious and certainly doesn't need to be "performed" ... the primary work of the puppet is the performance of life, whilst for the actor this fundamental battle is already won...(přeloženo autorem)

⁶⁸ Where the wild things are. In: *International Movie database* [online]. Seattle: IMDb, c1990-2016 [cit. 2016-07-21]. Dostupné z: <http://www.imdb.com/title/tt0386117/>

*Express (Polární expres)*⁶⁹ z roku 2004 od Roberta Zemeckise, kdy dětští hrdinové narážejí na fenomén „uncanny valley“ (více v kapitole Vybrané filmy, film *Anomalisa*) a připomínají roztomilé zombie. V pozdějších filmech jako třeba Zemeckisův *Beowulf (Vlkodlak)*⁷⁰ z roku 2007 nebo *The Adventures of Tintin (Tintinova dobrodružství)*⁷¹ z roku 2011 od Stevena Spielberga již technologie umožnila věrohodnější grafické zpracování, nicméně problém přetrvává. Nejen že jsme ochuzeni o herecův výkon, který nutně není přenesen dokonale, ale navíc přicházíme i o svět fantazie a tvořivé představivosti, která je vlastní animaci. Ač může zobrazení lidí počítačem dávat finanční a logistický smysl (jeden herec může být recyklován, hrát naráz různé repliky pro jiné uživatele), pro diváky nepřináší žádnou přidanou hodnotu. Mimetické napodobení člověka v animaci je nepochopení specifík média. Je třeba si uvědomit, že by byla chyba dívat se na herecký výkon v animaci prismaťem herectví reálného. Funkční ilustrací může být postava Gluma voděná Andym Serkisem ve filmu *Lord of the Rings (Pán prstenů)*⁷² z roku 2001 od Petera Jacksona. Serkis není Glum a je si toho vědom; motion capture technologie slouží jako vodící lanka a počítačová animace posunuje Serkisův výkon do postavy, která lidskost dávno ztratila.

Díky těmto technologiím může animovaná loutka být více spontánní a realistická ve smyslu jednoty. Stejně tak má tato technologie možnost divákům zprostředkovat sexuální zážitky kvalitativně odlišné těm lidským. Lze proto usuzovat, že pornografie bude významnou hnací silou pokroku v použití nových technologií pro vytvoření autonomní loutky.⁷³

⁶⁹ The polar Express. In: *International Movie database* [online]. Seattle: IMDb, c1990-2016 [cit. 2016-07-21]. Dostupné z: <http://www.imdb.com/title/tt0338348/>

⁷⁰ Beowulf. In: *International Movie database* [online]. Seattle: IMDb, c1990-2016 [cit. 2016-07-21]. Dostupné z: <http://www.imdb.com/title/tt0442933/>

⁷¹ The Adventures of Tintin. In: *International Movie database* [online]. Seattle: IMDb, c1990-2016 [cit. 2016-07-21]. Dostupné z: <http://www.imdb.com/title/tt0983193/>

⁷² The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring. In: *International Movie database* [online]. Seattle: IMDb, c1990-2016 [cit. 2016-07-21]. Dostupné z: http://www.imdb.com/title/tt0120737/?ref_=nm_knf_t1

⁷³ VANĚČEK, Matěj. Vliv pornografie na rozvoj nových technologií [The influence of pornography on the development of new technology]. Praha, 2012. 91 s. Diplomová práce. Univerzita Karlova v Praze, Filozofická fakulta, Ústav informačních studií a knihovnictví. Vedoucí diplomové práce Mgr. Josef Šlerka

8. Identifikace s hrdinou

Proč soucítíme s fiktivními hrdiny? Čím to je, že u filmů brečíme, když se smyšleným postavám stane něco zlého a máme radost z jejich radosti? Tak se ptá Abby Norman ve svém článku o fenoménu fanouškovství.⁷⁴ Suše řečeno za to může empatie, o které se soudí, že je za ní v mozku především odpovědný⁷⁵ pravý gyrus supramarginalis.⁷⁶ Při komunikaci s ostatními se snažíme přijít na to, jak se cítí, abychom dokázali lépe předvídat jejich reakci. Při narušení výše zmíněného centra v mozku dochází k tomu, že si do ostatních lidí projektujeme příliš vlastního emocionálního stavu.⁷⁷ Pravděpodobně můžeme také empatii vědomě podpořit pohledem do očí, stiskem ruky, častými rozhovory s cizími lidmi o tom, jak se cítí nebo právě sledováním filmů a čtením knih o lidech a jejich pocitech a pohledech na svět. Do určité míry je nám však empatie vrozená, to vidíme třeba na sociopatech, jejichž možnost vcítění se do druhého člověka je značně limitována. Zároveň se do toho druhého dokážeme lépe vcítit, máme-li k dispozici informace o jeho životní situaci, zálibách, minulosti apod. A právě ve filmech jsou nám tyto informace často poskytnuty v rámci expozice, dokonce jsou někdy mnohem podrobnější a osobnější než ty, které máme o našich známých.

Při sledování filmů dochází k podobné simulaci, jako kdyby se situace skutečně odehrávala, jak o tom píše Jeffrey Zacks.⁷⁸ Máme tendenci uhýbat ranám, které dopadají na postavu Rockyho ve stejnojmenném filmu, jako kdyby byly mířeny na nás.

⁷⁴ The Psychology of Fandom: Why We Get Attached to Fictional Characters. *The Mary Sue* [online]. New York: The Mary Sue, 2015 [cit. 2016-07-13]. Dostupné z: <http://www.themarysue.com/the-psychology-of-fandom/>

⁷⁵ I'm ok, you're not ok: The right supramarginal gyrus plays an important role in empathy. *Max-Planck-Gesellschaft* [online]. Leipzig: Max-Planck-Gesellschaft, 2013 [cit. 2016-07-13]. Dostupné z: <https://www.mpg.de/research/supramarginal-gyrus-empathy>

⁷⁶ SILANI, G., C. LAMM, C. C. RUFF a T. SINGER. Right Supramarginal Gyrus Is Crucial to Overcome Emotional Egocentricity Bias in Social Judgments. *Journal of Neuroscience* [online]. 2013, 33(39), 15466-15476 [cit. 2016-07-13]. DOI: 10.1523/JNEUROSCI.1488-13.2013. ISSN 0270-6474. Dostupné z: <http://www.jneurosci.org/cgi/doi/10.1523/JNEUROSCI.1488-13.2013>

⁷⁷ The Neuroscience of Empathy. *Psychology of Today* [online]. New York: Sussex Publishers, LLC, 2013 [cit. 2016-07-13]. Dostupné z: <https://www.psychologytoday.com/blog/the-athletes-way/201310/the-neuroscience-empathy>

⁷⁸ ZACKS, Jeffrey M. *Flicker: your brain on movies*. New York: Oxford University Press, 2015. ISBN 9780199982875.

Stejně tak zažíváme čichové vjemy, které sice ve skutečnosti necítíme, ale protože je známe, tak je náš mozek dotvoří. Tento mechanismus funguje díky metafoře a na smysly zaměřenými výrazovými prostředky s jakými pracuje třeba Švankmajer ve filmu *Spiklenci slasti* (viz kapitola Vybrané filmy).

Zajímavý pohled na vcítění se do fiktivních postav přináší kniha Scotta McClouda *Understanding Comics (Jak rozumět komiksu)*,⁷⁹ kde autor staví na dvou předpokladech, na kterých podle něj stojí úspěch komiksového média. Abstrakce charakteru je zásadní pro identifikaci s hrdinou a identifikace diváka je zásadní pro jeho zaujetí. Tedy že zjednodušená a stylizovaná podoba postav v komiksu, jako jsou třeba Rychlé šípy, usnadňuje vcítění se diváka do těchto hrdinů, přičemž kdyby jejich tváře byly podány fotorealisticky, toto vcítění by bylo ztíženo. Jeho vlastními slovy:

„Když se podíváte na fotografii nebo na realistickou kresbu obličeje – vidíte cizí obličej. Když se ale podíváte na karikaturu, vidíte sami sebe.“⁸⁰(ibid.)

Podle McClouda jsou naše představy obličejů jiných lidí velmi konkrétní, ale náš vlastní mentální obraz je abstraktní a stylizovaný stejně jako obraz komiksových hrdinů. Podobným tématem v animovaném filmu se zabývá i Edgar Dutka v knize *Scénaristika animovaného filmu*:

„...zatímco živý herec vždy omezuje vytvářený charakter na fotografický obraz sebe sama, animovaný aktér je vždy jenom nakreslený či uměle vymodelovaný, kódovaný, tedy čtený obráceně, a svou ‚umělou‘ (výtvarně odvozenou) podobou je již obecným typem a stejně jako animovaná akce je zkratkovou stylizací akce reálné.“⁸¹

Tomu odpovídá i zkušenost herečky Jennifer Jason Leigh, která namlouvala

⁷⁹ MCCLOUD, Scott. *Understanding Comics: The Invisible Art*. New York: William Morrow, 1994. ISBN 9780060976255.

⁸⁰ *When you look at a photo or realistic drawing of a face—you see another face. But when you enter the world of the cartoon you see yourself* (přeloženo autorem)

⁸¹ DUTKA, Edgar. *Scénaristika animovaného filmu ; Minimum z historie české animace: [the invisible art. 2., rozš. vyd. V Praze: Akademie múzických umění, 2006. ISBN 978-807-3310-691.*

postavu Lisy ve filmu *Anomalisa*⁸² (viz kapitola Vybrané filmy) od Charlieho Kaufmanna:

„Na loutkách je něco, co každému umožňuje se do nich určitým způsobem promítnout. Je to více intimní a stanete se více emocionálně zainteresovaní. Zažijete to velmi reálným způsobem.“⁸³

S tím souvisí dvojitě kódování animovaného filmu. Již selekcí jednotlivých fází pohybu dochází k abstrakci nebo také kódování, a to je abstrahováno znovu při přepisu na filmové médium, odtud dvojitě kódování. Animovaný film je tak ze své povahy vždy abstraktní a metaforický. Dutka pak dále mluví o dvou základních principech stavby scénáře pro animaci, a to jsou narativně-dramatický a hra. Narativně-dramatický přístup spoléhá na vcítění se diváka do hrdiny, ztotožnění se s jeho vlastnostmi, náladou, minulostí. Sem by patřil jeden z prvních animovaných filmů od Winsora McCaya *Gertie the Dinosaur (Dinosaur Gertička)*⁸⁴ z roku 1914, ve kterém McCay nejenže vytvořil animaci roztomilého diplodoka, ale přímo před plátnem pak film osobně uváděl, komentoval a s dinosaurem „Gertičkou“ komunikoval, čímž vytvořil dokonalou iluzi živého tvora. Novodobějším příkladem budiž film *Hello Bambi (Ahoj Bambi)*⁸⁵ z roku 2011 od Fryaze Jafriho, ve kterém je umírající Sněhurka za doprovodu pohřební hudby odnášena v rakvi nejprve sportovním vozem, a poté mašinkou Tomášem do snové krajiny skrze zadek nevinného kolouška Bambiho. Hra je pak objevování pravidel, podle kterých se akce ve filmu nebo film samotný odehrává.

⁸² *Anomalisa*. In: *International Movie database* [online]. Seattle: IMDb, c1990-2016 [cit. 2016-07-21]. Dostupné z: <http://www.imdb.com/title/tt2401878/>

⁸³ Jennifer Jason Leigh Thought Her Career Was Over Until Quentin Tarantino “Resurrected” Her. *Yahoo Style Staff* [online]. New York: Yahoo Style Staff [cit. 2016-07-13]. Dostupné z: <http://ystyle-staff.tumblr.com/post/136188056526/jennifer-jason-leigh-thought-her-career-was-over>
There’s something about the puppets that allows everyone to project themselves on to them in a certain way. It becomes more intimate and you become more emotionally involved. You experience it in a very real way. (přeloženo autorem)

⁸⁴ *Gertie the Dinosaur*. In: *International Movie database* [online]. Seattle: IMDb, c1990-2016 [cit. 2016-07-21]. Dostupné z: <http://www.imdb.com/title/tt0004008/>

⁸⁵ *Hello Bambi*. In: *International Movie database* [online]. Seattle: IMDb, c1990-2016 [cit. 2016-07-21]. Dostupné z: http://www.imdb.com/title/tt1961341/?ref_=fn_al_tt_1

Do této kategorie můžeme zařadit třeba filmy *Balanc*⁸⁶ od režisérů Wolfganga a Christoha Lauensteina z roku 1989, který je založen na jednoduchém principu protiváhy a několika aktérů, kteří balancují na nakloněné rovině, a nebo film *Rubicon*⁸⁷ od Gila Alcabetze z roku 1997. Ten dokola parafrázuje hádanku o koze, vlkovi a zelí a rozvádí absurdní scénáře řešení, které tak ztrácí svojí důležitost právě ve prospěch samotné hry. Většinou však můžeme vysledovat oba principy zároveň, například v lehce perverzním loutkovém filmu *Bobby Yeah*⁸⁸ od Roberta Morgena z roku 2011, kde je hra reprezentovaná čudlíkem, který mají roztodivné příšery i hlavní hrdina přirostlý na svém těle, a který spouští neočekávané transformace. Zároveň ve filmu figuruje hlavní hrdina, kterému můžeme fandit, aby se mu podařilo v podivném světě přežít v přijatelné podobě.

Jak je vidět ztotožnění se s hrdinou není jediným způsobem jak vtáhnout diváka do děje. Kritiku McCloudova tvrzení o souvislosti míry stylizace a ztotožnění se s hrdinou nabízí Aaron Meskin⁸⁹ v magazínu *Pencil Panel Page*. Ten namítá, že míra zájmu diváka je spíše dána atmosférou, stylem a žánrem. Na příběh se dívá z perspektivy pozorovatele, nikoliv hrdiny. Quianna Witted⁹⁰ tamtéž se pak zamýšlí nad specifickou situací, kdy je hrdinou antropomorfizované zvíře. Jako příklad uvádí komiks *Blacksad*,⁹¹ poprvé publikovaný v roce 2010, ve kterém kreslíř Juanjo Guarnido zpodobňuje obličej zvířat v realistickém stylu. Quianna si pokládá řečnickou otázku, zda jsou pro nás zvířata apriori abstraktní, když i přes míru realistického

⁸⁶ Balance. In: *International Movie database* [online]. Seattle: IMDb, c1990-2016 [cit. 2016-07-21].
Dostupné z: <http://www.imdb.com/title/tt0096880/>

⁸⁷ Rubicon. In: *International Movie database* [online]. Seattle: IMDb, c1990-2016 [cit. 2016-07-21].
Dostupné z: <http://www.imdb.com/title/tt0120040/>

⁸⁸ Bobby Yeah. In: *International Movie database* [online]. Seattle: IMDb, c1990-2016 [cit. 2016-07-21].
Dostupné z: <http://www.imdb.com/title/tt2006697/>

⁸⁹ What Are the Secrets of Identification and the Icon We Call the Cartoon? *Pencil panel page* [online]. San Francisco: Pencil panel page, 2012 [cit. 2016-07-13].
Dostupné z: <https://pencilpanelpage.wordpress.com/2012/05/04/what-are-the-secrets-of-identification-and-the-icon-we-call-the-cartoon/>

⁹⁰ How Do We Talk About Animals That Talk? *Pencil panel page* [online]. San Francisco: Pencil panel page, 2012 [cit. 2016-07-13]. Dostupné z: <https://pencilpanelpage.wordpress.com/2012/03/15/how-do-we-talk-about-animals-that-talk/>

⁹¹ JUAN DIAZ CANALES. *Blacksad*. Illustrated by Juanjo Guarnido. Milwaukee, Dark Horse Books, 2010. ISBN 978-159-5823-939.

ztvárnění jsme schopni se do nich velmi snadno vžít. To může být dáno mnohvrstevnatou abstrakcí, tedy tím, že antropomorfizované zvíře je abstrakcí zvířete, která je zobecněna na lidský charakter, který slouží jako nositel této představy. Obsahově jde tedy o ještě abstraktnější postavu než kresba hlavonožce,⁹² kterou kreslí děti jako první zpodobnění lidské postavy zhruba ve třech letech věku (kolečko znázorňující trup a současně hlavu a dvě čárky pro nohy, případně další dvě pro ruce).

9. Vybrané filmy

I. Úvod a rané filmy

Věřím, že pohled na různé filmy v tomto žánru nám pomůže objevit, proč je animace vhodná pro zpracování témat erotiky, sexuality a pornografie, a podhalit různé přístupy ve zpracování. Kvalita vybraných filmů je stejně jako všechno umění vnímána subjektivně a také je tak hodnocena. Co je umělecky cenné pro jednoho, nemusí mít nutně stejnou cenu pro druhého. U každého filmu se proto snažím popsat, proč jej považuji za hodnotný. Kromě mého vlastního názoru mi byl inspirací pro sestavení tohoto výběru úvod ke knize *Animating the Unconscious*,⁹³ která se zabývá tělesností v animovaném filmu obecně. Důraz je kladen především na krátké, autorské, umělecké a nezávislé filmy, které jsou zpravidla odvážnější a nekompromisní ve formě i sdělení oproti komerční produkci. Další devizou nezávislých filmů je, že mohou být zaměřeny i na užší, specifický okruh diváků, který by pro komerční mainstreamovou produkci nebyl zajímavý. Krátké animované filmy snesou přirovnání k rozdílu mezi prózou a poezií v tom smyslu, že poezie umožňuje metaforu, kondenzaci sdělení a mnohovýznamovost vlastní animovaným filmům. Krátký formát je navíc vhodný i pro spontánní, nelogické vyprávění stejně jako bývají spontánní a nelogické sexuální pohnutky. Pro diváky a čtenáře je navíc snadnější se k takovým filmům dostat díky rozmachu sdílení a úložišť na internetu, ať již legálních nebo nelegálních. Na tomto místě bych se chtěl zároveň přimluvit za to, aby všechny filmy vzniklé na státních uměleckých školách byly povinně zpřístupňovány na internetu všem bez rozdílu, což

⁹² BARTOŠOVÁ, LINDA. *Vývoj dětské kresby postavy*. Olomouc, 2014. Diplomová práce.

UNIVERZITA PALACKÉHO V OLOMOUCI. Vedoucí práce Doc. PhDr. Irena Plevová.

⁹³ PILLING, Jayne. *Animating the Unconscious: Desire, Sexuality and Animation*. New York: Wallflower Press, 2012. ISBN 0231161999.

zatím bohužel není pravidlem.

Filmy v tomto výčtu jsem kromě této práce postupně zveřejnil také pod alter egem, loutkou Pussypuppet Simba (animovaná postava z praktické části diplomové práce) na jejím Facebookovém účtu. Díky spojení na sociální síti v odborných skupinách se tak tento ucelený soubor filmů a tedy i povědomí o tomto okrajovém žánru dostalo ke studentům uměleckých škol oboru animace a audiovizuálních studií. Kromě studentů profil oslovil i profesionály, amatéry i laiky, které téma zaujalo z osobního hlediska. V dalším textu filmy uvádím pod původním názvem a překlad názvu do češtiny následuje v závorce. Bohužel u většiny nezávislých filmů neexistuje oficiální překlad, v takovém případě uvádím vlastní překlad.

Při zkoumání historie krátkých animovaných filmů můžeme vidět posun od univerzálního sdělení ke sdělení konkrétnějšímu, což vedlo i k osobnějším filmům na téma sexuality. K tomu svým dílem přispěl feminismus a vznik žánru animovaného dokumentu, který častěji sahal po věrohodnějším lidském hlasu oproti tomu cartoonovému jako třeba ve filmu *Down and Out (Jednou dole jednou nahoře)*⁹⁴ ze série *Animated Conversations* studia Aardman v osmdesátých letech pro BBC Channel Four. Univerzálním sdělením filmů máme na mysli předpoklad, že animace je univerzálním jazykem, který sděluje univerzální sdělení, tedy alegorie, bajky, pohádky a pozorování, kde dochází v závěru k zobecnění příběhu na širší celek. Tím nezpochybnuji jejich jedinečnost ve vizuálním stylu, rukopisu autora nebo příběhů. Dnešní filmy nicméně již nutně nemají tuto ambici činit své sdělení univerzálně platným. V tomto kontextu jsou důležité i historické souvislosti, především období po druhé světové válce, kdy došlo k rozmachu animace díky vzniku institucí podporujících jejich výrobu na západě, například National Film Board of Canada,⁹⁵ ve východním bloku pak jednotlivé státní instituce jako byl Krátký film u nás. Tyto instituce pochopitelně sledovaly podporou filmů různé cíle a většinou šlo více či méně o propagandu, jak to ukázal výběr na festivalu Přehlídka animovaného filmu Olomouc v roce 2007.⁹⁶ Přesto

⁹⁴ *Down and Out*. In: *International Movie database* [online]. Seattle: IMDb, c1990-2016 [cit. 2016-07-21]. Dostupné z: <http://www.imdb.com/title/tt0488010/>

⁹⁵ *National film board of Canada* [online]. Montreal: NFB, c2016 [cit. 2016-07-22]. Dostupné z: <https://www.nfb.ca/>

⁹⁶ DĚCKÁ, Eliška. Animace ve všech svých podobách. In: *A2* [online]. Praha: Mediaprint & Kapa Pressegrasso, 2008, s. 1 [cit. 2016-08-22]. ISSN 1803-663. Dostupné z: <http://www.advojka.cz/archiv/2008/1/animace-ve-vsech-svych-podobach>

umožnily vznik mnoha do velké míry svobodných krátkých filmů co do formy a obsahu. Častým námětem z této doby bylo protiválečné sdělení, existenciální drama, odcizení byrokratického aparátu a konflikt mezi pohlavími. Tyto filmy také často byly bez mluveného slova, což je dělalo přístupnějšími na mezinárodních festivalech a pro cizí publikum. V sedmdesátých a osmdesátých letech pak feministické hnutí otevřelo cestu pro animátorky, které se vyjadřovaly nejen k ženským tématům, ale nebály se i ukazovat osobní příběhy, které se dotýkaly sexuality jako takové.

S tím souvisí i celkové politické a společenské klima v oblasti sexuality, které se tomuto tématu výrazně otevřelo. Od roku 1930 až do roku 1968 v Americe platil Hayes Code (Motion Picture Production Code), což byla cenzura všeho, co bylo dle tehdejších měřítek nemravné. V šedesátých letech pak byla cenzura hollywoodské produkce nahrazena systémem MPAA,⁹⁷ který dodnes určuje, pro jakou věkovou skupinu diváků je obsah určen (např. označení PG 13 omezující diváky na ty starší třinácti let). Dnes můžeme na billboardech vidět téměř nahá těla modelů a modelek, a i když jistá kontroverze třeba v zobrazení ženských bradavek na Facebooku nebo otázka ženské menstruace v profesionálním sportu pokračuje, debata se minimálně otevřela kromě komunity akademiků, spiklenců a dekadentních klubů i široké veřejnosti. Svůj podíl na tom má fenomén sociálních sítí, veřejné zpovědi a neustálé zpřístupňování aspektů vlastního života, jakkoliv médií a autocenzurou pokroucených, které byly donedávna považovány za soukromé.

V tomto krátkém přehledu se soustředím především na loutkové filmy, které jsou animované v užším slova smyslu, vypouštím tedy filmy s marionetami, maňásky a dalšími loutkáři v reálném čase ovládanými objekty, které by si zasloužily vlastní kapitolu. V období němého filmu byly snímky v drtivé většině určeny všem divákům bez rozdílu a byly převážně kreslené, nicméně i v nich se objevují vtipy mířené na dospělé, jako například v jednom z prvních animovaných filmů *Humorous Phases of Funny Faces (Humorné fáze směšných tváří)*⁹⁸ z roku 1906 Jamese S. Blacktona, kde pán v cylindru fouká kouř z doutníku do obličeje mladé dámy, což bylo v té době považováno za nepřístojné. Jedním z nejstarších porno animovaných filmů na

⁹⁷ Film ratings. *Motion Picture Association of America* [online]. Washington: MPAA, c2016 [cit. 2016-07-22]. Dostupné z: <http://www.mpa.org/film-ratings/>

⁹⁸ Humorous Phases of Funny Faces. In: *International Movie database* [online]. Seattle: IMDb, c1990-2016 [cit. 2016-07-21]. Dostupné z: <http://www.imdb.com/title/tt0000554/>

filmovém pásu je pak *Buried Treasure (Zakopaný poklad)* přibližně z roku 1928,⁹⁹ který si však zachovává charakter grotesky.

Po druhé světové válce se porno kreslené filmy dočkaly rozmachu především v podkategorii hentai,¹⁰⁰ která je běžnou součástí nabídky porno portálů. Ani těmto filmům vyrobeným 2D technologií se nebudeme věnovat. Zajímají nás výhradně filmy, které využívají prostorové loutky. Takových filmů s erotickou nebo porno tematikou v umělecky hodnotném zpracování mnoho nenajdeme. Boom nastal až s příchodem 3D animace, která se rychle stala jednou z hlavních kategorií i na největších porno portálech značek RedTube nebo Pornhub.

Za jeden z raných animovaných loutkových filmů můžeme považovat *Cameraman's Revenge (Pomsta kameramana)* od Ladislawa Starewicze z roku 1912.¹⁰¹ Námět filmu je na svou dobu mimořádně odvážný. Jako loutky používá antropomorfizovaný hmyz, vše se točí kolem nevěry. Scény soulože mezi broukem a kobylkou nejsou nijak zakrývány, nicméně kamera nezabírá detail, ať už je to kvůli technickým důvodům, jako jsou možnosti objektivu a rozměry loutek, nebo prostě proto, že filmový jazyk v té době spíše kopíroval divadlo. Téměř až postmoderní rozměr film nabývá postavou mstící se kobylky kameramana, která milostné scény pana Brouka natočí a poté pustí v kině, kam vezme pan Brouk svou ženu poté, co odhalí její nevěru. Rovnocenný přístup k gendrovým rolím, užití hmyzu jako protagonistů a rok výroby činí z tohoto filmu jedinečné umělecké dílo. Film nicméně staví spíše na komediálním rozměru než na předpokladu, že by někoho výjevy souložícího hmyzu mohli vzrušovat.

II. Panenky

Za zmínku rozhodně stojí stop-motion filmy *No Strings Attached (Bez závazků)*¹⁰² a *Le Toy shop (Hračkářství)* z roku 1980 produkované Chuckem

⁹⁹ Eveready Harton in *Buried Treasure*. In: *International Movie database* [online]. Seattle: IMDb, c1990-2016 [cit. 2016-07-21]. Dostupné z: <http://www.imdb.com/title/tt0306606/>

¹⁰⁰ Hentai: What is it, really? *Japan Powered* [online]. Japan Powered, 2014 [cit. 2016-08-19]. Dostupné z: <http://www.japanpowered.com/anime-articles/hentai-what-is-it>

¹⁰¹ *The Revenge of a Kinematograph Cameraman*. In: *International Movie database* [online]. Seattle: IMDb, c1990-2016 [cit. 2016-07-21]. Dostupné z: <http://www.imdb.com/title/tt0001527/>

¹⁰² *No Strings Attached*. In: *Atomic TV* [online]. Baltimore: Atomic books, 2010 [cit. 2016-07-21]. Dostupné z: <http://www.atomicteevee.com/2010/10/no-strings-attached/>

Vincentem¹⁰³ ve Spojených státech, filmy nicméně téměř jistě vytvořil někdo jiný¹⁰⁴, nejspíše je můžeme připsat Robertu Pattenovi.¹⁰⁵ Chuck Vincent vytvořil v sedmdesátých a osmdesátých letech přes desítku filmů pro dospělé, ve kterých mimo jiné nastartoval kariéru Samantha Fox¹⁰⁶. Kromě hard-core filmů stál i za vznikem přístupnějších bijáků, především komedií pro teenagery. Nás však bude nejvíce zajímat jeho animovaná produkce, v níž nápaditost a sexuální fantazie neznají hranic. Autor filmů pracuje s běžnými hračkami pro děti, které však obohatil o patřičnou sexuální výbavu nebo je přímo kombinuje s erotickými pomůckami, přičemž se nezastaví ani u plastelíny. Zkrátka využívá vše co je po ruce, k transformaci dětského univerza na perverzní svět obydlený indiány, skauty, barbínami, mimozemšťany, černochoy, koňmi, postavami ze *Star Treku* nebo ožvlými varlaty, které myslí pouze na jediné, jak co nejnápaditěji uspokojit svoje či cizí sexuální touhy. Tyto dva filmy, ač technicky nedokonalé, jsou skutečnou oslavou animace, která nezná hranice hraného filmu. Filmy stojí na pomezí žánru gore, v němž probíhají tělesné transformace, především se však jedná o princip hry a proudu volných asociací.

Zaujetí pro panenky a posunutí dětského zkoumání sexuality v dospělé sny a fantazie je jedna z nejpočetnějších podkategorií stop-motion loutkové pornografie, a různé více či méně zdařilé amatérské animace s barbínami najdeme na internetu bezpočet. Jedno z těch zajímavějších je video jednoduše nazvané *Wheelchair Barbie (Barbie na vozíčku)*¹⁰⁷ nahrané na server YouTube v roce 2009, které začíná výstižným podnázvem „She’s fun! She’s handicapped!“ (S ní si užiješ! Je postižená!). Video pracuje se satirou na sexuální výchovu, když nabízí zamyšlení nad tím, jak mohla panenka ochrnout následkem příliš brutálního sadosochistického sexu.

¹⁰³ Chuck Vincent. In: *International Movie database* [online]. Seattle: IMDb, c1990-2016 [cit. 2016-07-21]. Dostupné z: <http://www.imdb.com/name/nm0227661/>

¹⁰⁴ Chuck Vincent's Erotic Animation Festival dvd. In: *Just For the Hell of It!* [online]. USA: j4hi, c2016 [cit. 2016-07-21]. Dostupné z: http://www.j4hi.com/page5/page441/Chuck_Vincent_Erotic_Animation_Festival_dvd.html

¹⁰⁵ Le Toy Shop. In: *Cinematrices* [online]. Cinematrices, 2009 [cit. 2016-07-21]. Dostupné z: <https://cinematrices.wordpress.com/2009/12/19/le-toy-shop-chuck-vincent-1980/>

¹⁰⁶ Samantha Fox. In: *International Movie database* [online]. Seattle: IMDb, c1990-2016 [cit. 2016-07-21]. Dostupné z: http://www.imdb.com/name/nm0001237/bio?ref_=nm_ov_bio_sm

¹⁰⁷ Wheelchair Rebecca. In: *Youtube* [online]. San Bruno: Youtube, 2009 [cit. 2016-07-16]. Dostupné z: https://www.youtube.com/watch?v=my5r_QFDhN8

Tohoto poučení se dostane malé holčičce od její maminky, a ta se pravděpodobně už příště ptát nebude.

Švédský snímek z roku 2000 *Der Schlangemann (Hadí muž)*¹⁰⁸ od Andrease Hanssona and Björna Renberga také využívá postav Kena a Barbie společně s břitkým humorem a satirou na perverzní německví. Film paroduje produktovou reklamu a adoruje Schlangemanna, který je především držákem na tři vyměňovací penisy ohromujících rozměrů a vždy s nimi dokáže zachránit situaci.

Profesionální ukázkou z tohoto soudku najdeme u animované série *Robot Chicken (Kuře robot)*,¹⁰⁹ která na používání dětských panenek a akčních figurek staví gag „Bedroom dysfunction“ (Postelová impotence),¹¹⁰ ve kterém se Ken omlouvá za erekci, která se nedostaví, přičemž, jak je všeobecně známo, jeho figurka nemá vymodelovaný penis. Celá série se neštítí nízkého humoru a odkazů na sex v ní najdeme celou řadu.

III. Drama

V roce 1995 se Barry Purves pustil do Homérovi *Illiady* a ukázal všem, že animace má koule v příběhu explicitní lásky mezi Achillem a Patroklem ve filmu *Achilles (Achilleus)*.¹¹¹ V rozhovoru¹¹² s Clivem Hicks-Jenkinsem poukazuje na to, že většina animátorů se vzdala vážného přístupu k látce a sex, potažmo tělesnost používají spíše jako humorný námět. A právě v *Achillovi* si chtěl Purves ověřit, že dokáže ztvárnit vážný romantický vztah dvou velkých mužů včetně aktu samotného technikou stop-motion. Barry Purves je současníkem staršího Raymonda Haryhousea, jehož znázornění Talose ve filmu *Jason and the Argonauts (Jáson a*

¹⁰⁸ Der Schlangemann. In: *The Swedish Film Database* [online]. Stockholm: Swedish film institute, c2016 [cit. 2016-07-22]. Dostupné z: <http://www.sfi.se/en-GB/Swedish-film-database/Item/?type=MOVIE&itemid=49695>

¹⁰⁹ Robot Chicken. In: *International Movie database* [online]. Seattle: IMDb, c1990-2016 [cit. 2016-07-21]. Dostupné z: <http://www.imdb.com/title/tt0437745/>

¹¹⁰ Bedroom Dysfunction. In: Youtube [online]. San Bruno: Youtube, 2009 [cit. 2016-07-16]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=ApvngXoiung>

¹¹¹ Achilles. In: *International Movie database* [online]. Seattle: IMDb, c1990-2016 [cit. 2016-07-21]. Dostupné z: <http://www.imdb.com/title/tt0164317/>

¹¹² Interview with Barry Purves.. *Clive Hicks-Jenkins' Artlog* [online]. c2016 [cit. 2016-07-22]. Dostupné z: <https://clivehicksjenkins.wordpress.com/2013/07/16/interview-with-barry-purves-part-2-in-the-realm-of-the-senses/>

Argonauti)¹¹³ z roku 1963 mohla být inspirací pro postavu Achilla. Ovšem Barry Purves se nezastavil jen u filmu; ač v rozhovoru nemluví přímo o sobě, naznačuje, že pracovat nahý při animování figur je způsob, jak se otevřít a námět si prožít. Purvesovi je vlastní divadelní styl a již dříve zazářil s operou *Rigolletto*, ve které měl problémy s cenzurou. Ve filmu jsou vidět ňadra včetně bradavek a vévodův zlatý poklopec prý údajně připomínal penis, což vyústilo v pracnou retuš nutnou pro distribuci filmu. V *Achillovi* by nicméně taková cenzura znamenala, že by z filmu nezbylo nic, čehož jsme jako diváci byli naštěstí ušetřeni.

Film *Amourette. Lust to Dust (Amourette. Z vášně do hrobu)*¹¹⁴ z roku 2009 autorky jménem Maja Gehrig zpracovává téma animality a překročení vlastních limitů v zápalu sebezničující vášně. Lidské postavy jsou vyobrazeny pomocí archetypálních dřevěných panáků, na jakých se učí kreslit lidská figura, které jsou obohacené o abstraktní, téměř bauhausové tvarosloví, které mi připomnělo film *Das Triadische ballet (Balet triád)*¹¹⁵ z roku 1970 a stejnou měrou tvary Věstonické Venuše. Je s podivem jak moc mohou být abstraktní tvary smyslné v kombinaci s detailem červené rtěnky, která podvědomě odkazuje k nateklým sliznicím, to vše v divadelním svícení. Divadelní scéna obecně v sexuálním kontextu navíc připomíná rituálnost scény, která je přehrávána, a spojujeme si ji s asociacemi vzrušení, které přináší představa voyerství nás diváků nebo v případě identifikace s figurami nás samých pozorovanými diváky. *Amourette* pro metaforu sebepoškozování pro uspokojení a ztrátu kontroly využívá prostředky vlastní animaci, které by v hrané podobě nebyly možné, a současně chytře evokuje „hoblování“, anglicky „grinding“,¹¹⁶ tedy tření vyvolávající vzrušení.

V rámci dramatu zobrazujícího sexuální akt můžeme zařadit i film *Aria (Árie)*¹¹⁷

¹¹³ Jason and the Argonauts. In: *International Movie database* [online]. Seattle: IMDb, c1990-2016 [cit. 2016-07-21]. Dostupné z: <http://www.imdb.com/title/tt0057197/>

¹¹⁴ Amourette. In: *International Movie database* [online]. Seattle: IMDb, c1990-2016 [cit. 2016-07-21]. Dostupné z: <http://www.imdb.com/title/tt4650056/>

¹¹⁵ Das triadische Ballett. In: *International Movie database* [online]. Seattle: IMDb, c1990-2016 [cit. 2016-07-21]. Dostupné z: <http://www.imdb.com/title/tt1073547/>

¹¹⁶ Grinding. *Urban dictionary* [online]. San Francisco: Urban dictionary, c1999-2016 [cit. 2016-08-19]. Dostupné z: <http://cs.urbandictionary.com/define.php?term=Grinding>

¹¹⁷ Aria. In: *International Movie database* [online]. Seattle: IMDb, c1990-2016 [cit. 2016-07-21]. Dostupné z: <http://www.imdb.com/title/tt0302274/>

z roku 2001 od Pjotra Sapegina. Ten si bere inspiraci z opery *Madama Butterfly* od Pucciniho a vznikl s podporou National Film Board of Canada.¹¹⁸ Postava námořníka je daleko blíže komerční postavice Kena než domorodá dívka, jejíž tělo je členitější. Již konstrukcí loutek tak divák dostává informaci o charakteru postav. Závěr filmu spěje k destrukci hrdinky, je ale možné, aby tělo loutky zemřelo? Nejprve se zbaví masa, tedy pěnového materiálu, ze kterého je vymodelován objem těla a před divákem se tak odhalí železná kostra. Ani to však nestačí k ukončení utrpení, postupně se zbavuje končetin a pohyblivých částí, které by mohly vyjadřovat lidské gesto až je nakonec již jako součástky odváta do temnoty.

IV. Roboti

Dalším bizarním kouskem je nedokončený stop-motion porno film *Sex Life of Robots (Sexuální život robotů)*¹¹⁹ od Matta Sulivana. Původně měl být film o boji mezi digitálními a analogovými roboty o nadvládu nad světem, později se stále více a více zaměřoval na sexuální život robotů jako takových. Matt Sullivan sám mluví o filmu jako o pornu vzhledem k všudypřítomnému znázornění umělých penisů a vagín, nicméně v rozhovoru pro magazín *Wired* říká, že si nemyslí, že by to bylo sexy.¹²⁰ V ukázce z filmu je vidět, jak se robo děti učí a sledují sexuální scény na monitoru. Kromě androidů ve filmu figurují i další stroje nebo třeba robokůň. Sullivan loutky vyrábí obráběním industriálně vyráběných panenek koupených na bleších trzích a nanášením textur a dalším modelováním ve své dílně, a tak využívá původních kloubů, které v sobě mají průmyslově vyrobené panenky. Představu sexuálních robotů ve filmech můžeme vidět už v *Metropolis (Metropole)*¹²¹ Fritze Langa, co je však na Sullivanově filmu jedinečné je koncept robotů, kteří si vystačí bez lidí.

V roce 2010 toto téma prozkoumala i islandská zpěvačka Björk¹²² ve svém klipu

¹¹⁸ Aria. *National film board* [online]. Montreal: N.F.B., c2016 [cit. 2016-08-19]. Dostupné z: https://www.nfb.ca/film/aria_en/

¹¹⁹ The robots. *Robo Mike* [online]. Robo Mike, c2012 [cit. 2016-08-19]. Dostupné z: http://www.robomike.com/1-Sex_Life_of_Robots.html

¹²⁰ Wired interview. *Robo Mike* [online]. Robo Mike, c2013 [cit. 2016-08-19]. Dostupné z: http://www.robomike.com/2-Michael_Sullivan_Documentaries.html#INTERVIEW

¹²¹ Metropolis. In: *International Movie database* [online]. Seattle: IMDb, c1990-2016 [cit. 2016-07-21]. Dostupné z: <http://www.imdb.com/title/tt0017136/>

¹²² *Bjork* [online]. Bjork [cit. 2016-08-21]. Dostupné z: <http://bjork.com/>

All is Full of Love (Vše je plné lásky) režírovaném Chrisem Cunninghamem.¹²³ V něm je použitá kombinace živé akce a 3D animace, díky čemuž vidíme Björk jako robota, který je postupně sestavován na výrobní lince připomínající nebe a následně se miluje s dalším, identickým robotem.

*Anomalisa*¹²⁴ Charlieho Kaufmana otvírá téma takzvaného „uncanny valley“,¹²⁵ což je fenomén popsany robotikem Masahiro Morim v sedmdesátých letech. Zabývá se závislostí lidských emocí na míře věrnosti napodobení lidské podoby robotem od industriální robota přes divadelní loutku, protězu až ke zdravému člověku, tedy míře antropomorfismu. Na pomyslném grafu člověk robota vnímá tím pozitivněji, čím je mu podobnější, ke konci křivky však dochází k propadu do negativních emocí, než opět dojde k růstu až k maximu při dokonalé antropomorfizaci. Právě tento propad je nazýván „uncanny valley“. Tato teorie není vědecky prokázána a jedná se spíše o akademický diskurs. Pro naše účely si můžeme tento jev představit jako strach z nemrtvých - lidí, kteří jsou stejní téměř ve všech ohledech, ale cítíme, že jsou „mrtví“. 3D tisknuté loutky ve filmu *Anomalisa* jsou „až příliš“ realistické, a někteří diváci tak zažívají nepříjemné pocity způsobené jejich podobou, což je řadí v oblasti pomyslného grafu sympatií „uncanny valley“ níže než maňásky z filmu *The Muppets (Mupeti)*¹²⁶ Walta Disneyho. To je obzvlášť patrné při explicitní milostné scéně po první hodině kolem sedmé minuty. Pro Kaufmanna to má však své odůvodnění.

Celá scéna je velmi realistická i v provedení od nesmělého rozhovoru přes nervozitu, výraz obličeje, orální sex a samotnou kopulaci až po obligátní cigaretu, kdy oba leží v posteli vedle sebe. Zároveň je scéna odehrána bez jediného střihu. Tedy úplný opak estetizované show, která převládá v nejrozšířenějších hraných porno videích na internetu. Charlie Kaufman se nechce zalíbit obrazem dokonalých těl se synchronizovanými pohyby a na povel vydávanými vzdechy, ale nechat nás zakusit intimnost a trapnost, která divákovi může být až nepříjemná, protože cítí, že společně

¹²³ Chris Cunningham. In: *International Movie database* [online]. Seattle: IMDb, c1990-2016 [cit. 2016-07-21]. Dostupné z: <http://www.imdb.com/name/nm0192260/>

¹²⁴ *Anomalisa*. In: *International Movie database* [online]. Seattle: IMDb, c1990-2016 [cit. 2016-07-21]. Dostupné z: <http://www.imdb.com/title/tt2401878/>

¹²⁵ The Uncanny Valley. *Institute of Electrical and Electronics Engineers* [online]. IEEE, 2012 [cit. 2016-08-21]. Dostupné z: <http://spectrum.ieee.org/automaton/robotics/humanoids/the-uncanny-valley>

¹²⁶ *The Muppets*. In: *International Movie database* [online]. Seattle: IMDb, c1990-2016 [cit. 2016-07-21]. Dostupné z: <http://www.imdb.com/title/tt1204342/>

s loutkou je obnažen i on. Zároveň však diváci těžce nesou, když jsou nuceni se dívat na těla, která mají sem tam nějaký faldík jako oni, protože jim to příliš připomíná vlastní nedokonalost, na kterou ve filmu nejsme zvyklí, a automaticky tak vyvstává otázka, zda to má být vtip. Stylizovanou loutku však přijmou mnohem lépe. Scéna je tak divákem mnohem více prožívána, na rozdíl od hrané tvorby si totiž neklademe otázky, které v rozhovoru formuloval sám režisér Charlie Kaufman:

„Jaké to je předstírat, když je okolo štáb? [...] Stydí se? [...] Mají na sobě speciální zakrytí genitálií?“¹²⁷

Ani jednu loutku z ničeho takového nemůžeme podezírat, a díky tomu, že nepředstavují konkrétní lidi a jsou metaforou lidských postav, si do nich můžeme lépe promítnout vlastní ego (více na toto téma v kapitole Identifikace s hrdinou). Vlastně celá pointa filmu stojí na faktu, že všichni herci jsou ve skutečnosti jedna a táž osoba a vynořivší se individualita v podobě Lisy je jen chvilkový přelud.

V. *Plastelína a Gore*

Jeden z filmů z poslední doby (2008) využívající animaci plastelíny je *Pussycat (Kočička)*¹²⁸ japonského režiséra a animátora Takena Nagao¹²⁹. Výrazné barevné kontrasty, minimalistická scéna a výborná práce s časováním akce jdou ruku v ruce s černým humorem, smyslem pro gore žánr a nadsázkou. *Pussycat* zpracovává téma věznění, mučení a sadismu se sexy hrdinkou v hlavní roli. Ačkoliv se nejedná vyloženě o porno snímek, najdeme v něm důraz na tělesnost, krev a prvky BDSM. Těžší kalibr je pak *Pinky (Růžovka)*, odkazující k žánru snuff film (film, v němž je protagonista skutečně zavražděn) a sadismu. Ten už za komedii i při dobré vůli označit na rozdíl od

¹²⁷ How Puppets Have Sex: a Five Step Process: Step Four: The Tone. *Complex* [online]. New York: Complex media, 2012 [cit. 2016-08-21]. Dostupné z: <http://www.complex.com/pop-culture/2015/12/puppet-sex-anomalisa/toner>

What's it like to be pretending do that if there's a crew around? [...] Are they embarrassed? [...] Are they wearing special little genitalia covers? (přeloženo autorem)

¹²⁸ *Pussycat*. In: *International Movie database* [online]. Seattle: IMDb, c1990-2016 [cit. 2016-07-21]. Dostupné z: <http://www.imdb.com/title/tt1391622/>

¹²⁹ Takena Nagao. In: *International Movie database* [online]. Seattle: IMDb, c1990-2016 [cit. 2016-07-21]. Dostupné z: <http://www.imdb.com/name/nm3356119/>

Pussycat nelze. Je to právě kontrast roztomilosti a předpoklad toho, že si divák s plastelínovou technikou spojí filmy pro děti, který Nagaovi filmy dělají ještě působivější. V roce 2015 pak Nagao vyzkoušel 3D animaci filmem *Kohaku*¹³⁰ a o rok později navázal filmem *Love Bites (Cucfleky)*¹³¹, ve kterém je zdánlivá láska ve skutečnosti upířskou touhou po krvi. V Nagaově tvorbě můžeme vysledovat opakující se motiv idylického vztahu, který je vzápětí následován spirálou násilí a končí opět vyobrazením idyly, o které však již víme, že je falešná, stejně jako byla ta původní. Jeho filmy nám ukazují naše skrývané úchytky, touhu po krvi a násilí. Volně pak na Nagaův plastelínový snímek *Chainsaw Maid (Služebná s motorovou pilou)*¹³² navázal Lee Hardcastle *Chainsaw Maid 2 (Služebná s motorovou pilou 2)*.¹³³

Krátký film *Sexy Laundry (Sexy prádlo)*¹³⁴ v německo-polsko-kanadské koprodukcí se dotýká rutiny sexuálního života po pětadvaceti letech manželství a ptá se, jak je možné ho oživit na pozadí rokokového hotelového pokoje. Animace plastelíny na skle umožnila autorům pracovat s hmatem a zdůraznit dynamické chování tuku, masa a kůže. Film se nevyhne BDSM praktikám, které stejně jako zbytek osobního života páru pojednává s nadsázkou a intimitou, která je režisérce Izabele Plucinské vlastní, jak je vidět v jejím starším snímku *Exterhazy*,¹³⁵ který pojednává o hledání králičí lásky na pozadí historických událostí.

VI. Surrealismus

Spiklenci slasti Jana Švankmajera jsou zvláštní kapitolou. Švankmajer svou tvorbou často vybočoval ze žánrů a kategorií a tento film není výjimkou. Pro autora typická kombinace animace, živé akce a voděných loutek vytváří obraz našeho světa

¹³⁰ 【MMD ホラー】 コクハク. In: Youtube [online]. San Bruno: Youtube, 2009 [cit. 2016-07-16].

Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=XVAcXqV8Rsl>

¹³¹ Love Bites. In: Youtube [online]. San Bruno: Youtube, 2009 [cit. 2016-07-16]. Dostupné z:

<https://www.youtube.com/watch?v=nh-9IB2he40>

¹³² Chainsaw Maid. In: *International Movie database* [online]. Seattle: IMDb, c1990-2016 [cit. 2016-07-21]. Dostupné z: http://www.imdb.com/title/tt2197863/?ref_=fn_al_tt_1

¹³³ Chainsaw Maid 2. In: *International Movie database* [online]. Seattle: IMDb, c1990-2016 [cit. 2016-07-21]. Dostupné z: http://www.imdb.com/title/tt1918732/?ref_=fn_al_tt_5

¹³⁴ Sexy prádlo. *Česko-Slovenská filmová databáze* [online]. Praha: POMO Media Group, c2001-2016 [cit. 2016-08-21]. Dostupné z: <http://www.csfd.cz/film/434630-sexy-pradlo/>

¹³⁵ Esterhazy. *Česko-Slovenská filmová databáze* [online]. Praha: POMO Media Group, c2001-2016 [cit. 2016-08-21]. Dostupné z: <http://www.csfd.cz/film/288733-esterhazy/>

ne tak, jak ho vidíme, ale jak ho cítíme. V úvodu filmu vidíme staré rytiny znázorňující kopulujícího muže s koněm, prodej realistických robertků a podobné výjevy, které symbolizují nejenom dekadenci, ale i mystické, archetypální, cyklické prožívání, které je naplňováno skrze animaci Bedřicha Glasera a Martina Kubláka, formu, ve které se magické setkává s reálným.

Ve filmu se objevuje mnoho klasických erotických námětů inspirovaných Sigmundem Freudem, Leopoldem von Sacher-Masoch, markýzem de Sade, Maxem Ernstem a dalšími. Zajímavé je, že většina sexuálních aktů probíhá v soukromí domova protagonistů, kde si realizují vlastní touhy, které skrývají před okolím. Toto skrývání pak násobí dosažený pocit vzrušení ze strachu z prozrazení. Zároveň se jedná o jakýsi kult kutilství, domácí dílny v garáži, ve které vzniká geniální Gesamtkunstwerk. Nejvíce je ve filmu zpracován sadomasochistický vztah nebo spíše mocenská hra mezi partnery.

Muž si staví loutku sousedky od vedle, která zase vytvoří loutku jeho. Oba dva tak získají nad druhým magickou moc, která jemu umožňuje létat a získat nadlidskou sílu demonstrovanou házením ohromných kamenů. Ona v něm zase vzbuzuje nábožnou hrůzu, respekt a strach. Navzájem jsou si vydáni na pospas. Jedná se o rituál, který vyžaduje pracnou přípravu a správné ingredience pro výrobu loutek jejich protějšků, které chtějí opanovat. Při samotné realizaci aktu vidíme rozšířený fetiš dušení, bičování a animálního kroužení dravce okolo oběti. Mimo tento rituál je komunikace mezi partnery omezena na jedinou situaci, kdy muž potřebuje od sousedky zabít kohouta, protože se bojí krve, jinak se raději komunikaci se sousedkou vyhýbá. To může být dáno povahou rituálu, který nesmí být druhému vyrazen před jeho vykonáním.

Dalším námětem je proměna ve zvíře. Muž na sebe bere podobu kohouta jako symbolu potence a moci, rituální význam je zdůrazněn použitím pornografických fotografií jako materiálu pro papírmaš k výrobě masky, posléze překryté pírky. Přestože fotografie nejsou vidět, sehrávají důležitou magickou úlohu. Sousedka se pro změnu mění v kočku. Sexuální hru na zvířata či v kontextu BDSM redukci člověka na zvíře lze vystopovat až k starým řeckým bájím, kde Zeus (Jupiter) souloží s Ledou jako labuť a s Europou jako býk, a pak ještě dál k pravěkým jeskynním malbám¹³⁶. Přitom není

¹³⁶ SCHEJBALOVÁ, Andrea. *Prevalence zoofilního chování v české sadomasochistické komunitě*.

Praha, 2013. Univerzita Karlova v Praze. Vedoucí práce Mgr. Jakub Binter.

podstatné, zda se jedná pouze o hru na zvíře nebo o bestialitu, zoofilii s reálným zvířetem. V mystickém prožívání se oba herci skutečně stávají zvířetem, stejně jako jejich činy uskutečněné při rituálu mají reálné existenciální dopady v normálním životě. Masky, které se staly realitou, jsou spáleny. Zajímavé je, že i smrt v důsledku rituálu proběhne soukromě, doma.

To samé pak platí i pro dalšího hrdinu filmu, který si sestrojí stroj k sebeukájení, přičemž objektem jeho zájmu je hlasatelka na monitoru televize při vysílání. Na první pohled zvláštní úchylku si není těžké představit v době rozšířené závislosti na mobilních zařízeních.¹³⁷ Při interakci s televizním monitorem se prvky z obrazu dostávají do reálného světa a zdá se, že i společný orgasmus hlasatelky a muže jsou propojené, i když později vidíme, že žena je stimulována kapry přímo ve studiu. Stejně jako BDSM dvojice i muž s hlasatelkou se na rituální sex nejprve připravují, a díky funkčnímu střihu mezi líčením moderátorky a holením muže máme pocit, že probíhají společné námluvy.

Tělesnost je ve filmu podpořená i střihy detailů, například mezi pozadím v pornografickém časopisu a utíráním sople z nosu, detaily na sliz, lepidlo při přípravě masky, trychtýř, kterým protéká krev připomínající penetraci, stejně jako bořící se prsty do chleba či sochařské hlíny, bublající šumák apod. Společným jmenovatelem těchto záběrů je důraz na texturu, těžko postižitelnou lepkavost, čich a hmat. K osobnímu vhledu do děje přispívá i pozorující kamera, obligátní záběry skrz klíčovou díрку, herci, kteří se stále ohlížejí, a detaily na jejich podezřívající oči. Tyto postupy nám neustále připomínají, že i my, když se díváme na film, děláme něco nepřístojného, vzrušujícího. Napětí je budováno kontrastem mezi pocitem viny, kontroly a oddání se animální vášni. Postavy vědí, že musejí fungovat ve společnosti, chodit do práce a naplňovat společenská očekávání, která přísluší jejich sociálnímu statutu. To je nejlépe vidět ve scéně sexuálního rituálu, kdy hrdina proměněný v kohouta zakopne (opět důraz na tělesnost), uvědomí si sám sebe a rituál je přerušen, aby se hrdina mohl najíst z připraveného kastrůlku. I tady je však zachován mystický princip, kdy muž připraví jídlo na zvláštní talíř i pro loutku znázorňující sousedku.

¹³⁷ Lisa J. Merlo, Amanda M. Stone, and Alex Bibbey, "Measuring Problematic Mobile Phone Use: Development and Preliminary Psychometric Properties of the PUMP Scale," *Journal of Addiction*, vol. 2013, Article ID 912807, 7 pages, 2013. doi:10.1155/2013/912807; <http://www.hindawi.com/journals/jad/2013/912807/cta/>

Zároveň jejich vášně komplikují život nejenom jim samotným, ale třeba i manželce posledního protagonisty, jenž je obdobou frotéra. Frustrovaná žena pozoruje manžela zavřeného v garáži z okna své ložnice, neschopná ho zaujmout. Ten se uspokojuje třením o hmatově zajímavé objekty a tajně odřezává ženám kožešinou boa. Z různých materiálů pak tvoří erotické pomůcky. Manželka je pak zatížená na stimulaci prstů u nohou, takzvanou podofilii.¹³⁸

V závěru filmu si dva přeživší z klubu spiklenců vymění úchyly a honba za sexuálním uspokojením pokračuje.

Sunnet Sethi z Kalifornského institutu umění (California Institute of Arts) prozkoumává témata sexuality a erotiky v několika krátkých videích vytvořených ploškovou animací, technikou na pomezí loutky a kresleného filmu. Ve filmu *I Dream in Kafka (Sním Kafkou 2014)*¹³⁹ je předmětem vzrušení ženské hrdinky brouk z Kafkovi povídky *Proměna*.¹⁴⁰ Sethi ve filmu využívá kreslené loutky na ručním papíře, které podtrhují křehkou snovou atmosféru filmu. Scéna se odehrává pod peřinou v posteli, soukromém intimním prostoru, kde můžeme být sami sebou.

V popisu k filmu *Smart Girl Porn (Porno chytrých dívek)*¹⁴¹ z roku 2014 tato autorka uvádí:

„...Začalo to mým vlastním objevováním porna a posléze pokračovalo objevováním jiného typu heterosexuálních vztahů.“¹⁴²

V tomto snímku je znázorněna asi nejvíce klasicky soulož muže se ženou v naturalistickém duchu, ale bez zbytečných detailů.

¹³⁸ Podofilia. *Urban dictionary* [online]. San Francisco: Urban dictionary, c1999-2016 [cit. 2016-08-19]. Dostupné z: <http://cs.urbandictionary.com/define.php?term=podofilia>

¹³⁹ I dream in Kafka. *Vimeo* [online]. New York: Vimeo, 2014 [cit. 2016-08-21]. Dostupné z: <https://vimeo.com/98852652>

¹⁴⁰ KAFKA, Franz. *Proměna*. Ilustroval Luis SCAFATI. Brno: B4U, 2007. ISBN 978-80-903850-5-4.

¹⁴¹ Smart Girl Porn. *Vimeo* [online]. New York: Vimeo, 2014 [cit. 2016-08-21]. Dostupné z: <https://vimeo.com/83284941>

¹⁴² *It began with my own exploration with porn and moved toward a different type of exploration of heterosexual relationships.* (přeloženo autorem)

V dalším jejím snímku *Le Petit Mort (Orgasmus neboli malá smrt)*¹⁴³ vidíme lehce absurdní představu soulože ve vesmíru, která se ukáže být pro ženu fatální, čímž se autorka nejspíš odkazuje k názvu filmu. Kresbu na papíře zde doplňují písek a lesklé fólie jako povrch skafandrů společně s plastovými prostorovými přilbami. Různorodější materiály dodávají snímku futuristický nádech, ale tvorba Sunnet Sethi si stále zachovává křehkost a decentnost stejně jako ve filmu *Mermaid Sex (Sex s mořskou pannou)*¹⁴⁴ z roku 2014. U něj autorka čerpá inspiraci z dětské fascinace mořskými pannami a zaujetím pro herečku Daryl Hannah¹⁴⁵ známou třeba z role jednooké vražedkyně ve filmu *Kill Bill*.¹⁴⁶

VII. *New Aesthetics*

Videoklip¹⁴⁷ k písni „Je pars“ (Odcházím) od kapely HNN režírovaný Hugem Arcierem¹⁴⁸ spadá technikou počítačového 3D rendru k novější vlně animovaných loutkových filmů a zároveň ho můžeme volně označit jako žánr „New Aesthetics“ (Nová estetika)¹⁴⁹ propagovaný Jamesem Bridlem.¹⁵⁰ Navrch se dotýká i pro nás klíčové tělesnosti v loutkové animaci. „New Aesthetics“ je termín, který popisuje vizuální uplatnění prvků digitálních rozhraní a symbolů užívaných na internetu. Ty jsou zdůrazněny a použity samy o sobě, čímž je změněn jejich kontext, a často ztrácejí nebo naopak parafrázuji svoji původní funkci. V případě videoklipu „Je pars“ se jedná

¹⁴³ *Le Petit Mort*. *Vimeo* [online]. New York: Vimeo, 2014 [cit. 2016-08-21]. Dostupné z: <https://vimeo.com/98852652>

¹⁴⁴ *Mermaid sex*. *Vimeo* [online]. New York: Vimeo, 2014 [cit. 2016-08-21]. Dostupné z: <https://vimeo.com/83253200>

¹⁴⁵ Daryl Hannah. In: *International Movie database* [online]. Seattle: IMDb, c1990-2016 [cit. 2016-07-21]. Dostupné z: <http://www.imdb.com/name/nm0000435/>

¹⁴⁶ *Kill Bill: Vol. 1*. In: *International Movie database* [online]. Seattle: IMDb, c1990-2016 [cit. 2016-07-21]. Dostupné z: http://www.imdb.com/title/tt0266697/?ref_=fn_al_tt_1

¹⁴⁷ HNN „je pars“. Directed by Hugo Arcier. *Vimeo* [online]. New York: Vimeo, 2014 [cit. 2016-08-21]. Dostupné z: <https://vimeo.com/100463632>

¹⁴⁸ HNN *Je pars*. In: *International Movie database* [online]. Seattle: IMDb, c1990-2016 [cit. 2016-07-21]. Dostupné z: <http://www.imdb.com/title/tt4108172/>

¹⁴⁹ About. *The New Aesthetics* [online]. James Bridle [cit. 2016-08-21]. Dostupné z: <http://new-aesthetic.tumblr.com/about>

¹⁵⁰ James Bridle – *Waving at the Machines*. *Webdirections* [online]. Sydney: Web Directions, 2011 [cit. 2016-08-21]. Dostupné z: <http://www.webdirections.org/resources/james-bridle-waving-at-the-machines/>

o aplikaci simulace látky v 3D softwaru na tvar a texturu lidské postavy, které se tak stává neforemnou a je deformována aplikací fyzikálních sil jako tlak a vítr. Na portále YouTube najdeme celou řadu simulací látky v dedikovaných 3D softwarech jako součást testů, skic a tutoriálů. Právě použitím této simulace na lidskou postavu dochází k posunutí významu směrem k „New Aesthetics“. Fenomén deformace pomocí 3D simulace na internetu proslavil videem *Late for Meeting*¹⁵¹ David Lewandowski, nicméně jeho video je výsledkem nepřesného procesu motion capture každopádně může posloužit jako ilustrace New Aesthetics v tělesnosti. Hugo Arcier nechává dvě postavy zaplétat do sebe tak, že téměř nedokážeme rozlišit, kde začíná jedna a kde končí druhá. Máme téměř pocit, že se rozplynou. 3D manipulace zde překvapivě funguje jako metafora prožívaných emocí a ztráta povědomí o sobě samém při sexuálním aktu.

V závěru této kapitoly bych ještě rád zmínil film, který nepatří do žádné z výše uvedených kategorií – *Harold & Mabel Watch Television* (*Harold a Mabel sledují televizi*) od Eda Fostera z roku 2014. Vymyká se zpracováním tématu sexu mezi staršími lidmi, o kterém se u nás v médiích mluvilo třeba v souvislosti s projektem sexuální asistence.¹⁵² Film je minimalistický stopáží (necelá minuta a půl) i animací a psanými titulky místo dialogů, přesto vyznívá velmi silně.

10. Závěr

Původní předpoklad, že se můžeme vcítit do těla loutky jako svého vlastního, se potvrdil. Z výše uvedeného je patrné, že tělesnost v animovaném loutkovém filmu čerpá z loutky jako odvěkého symbolu pro lidské tělo. Abstrakce loutky v médiu animovaného filmu z ní pak vytváří archetyp a metaforu našich idealizovaných představ. Sexualita loutky je přirozenou reflexí našich vlastních pudů a zároveň i vyjádřením skrytých tužeb, fantazií a sdílených ideálů. Skrze loutku můžeme také pracovat s obrazem vlastního těla, jak to ukazuje třeba léčba fantomové bolesti končetin. V průběhu práce vyšlo najevo, že stejně jako my můžeme do loutky

¹⁵¹ *Late for meeting*. In: *International Movie database* [online]. Seattle: IMDb, c1990-2016 [cit. 2016-07-21]. Dostupné z: <http://www.imdb.com/title/tt3633722/>

¹⁵² *Sexuální asistence* [online]. Moravská Ostrava: Růžový slon, 2016 [cit. 2016-08-23]. Dostupné z: <http://www.sexualniasistence.cz/>

promítnout svoje představy; po jejím oživení ve filmu má loutka na nás vliv.

Ačkoliv je loutka většinou řízena loutkářem, případně animátorem, díky novým technologiím se svébytnost loutky stává čím dál více viditelnou a hmatatelnou. Zároveň se objevily limity použití loutky v pornografii. Pouze novými technologiemi vcítění do filmu a potažmo do loutky nedosáhneme. K tomu, aby byla postava dostatečně uvěřitelná, je třeba, aby měla vlastní charakteristiky, které jsou alespoň mírně odlišné od očekávání diváka. Právě konfrontace očekávání a viděného pomáhá vytvořit iluzi života.

Loutka a loutkář může být i tatáž osoba, jak je to vidět na transvestitech, kteří se stylizují do podoby panenky. Ve chvíli, kdy jsou oblečeni jako panenka, stávají se ideálem, archetypem podobně jako loutka v animovaném filmu, která také představuje zobecnění, abstrakci konkrétního těla. Loutka díky této abstrakci umožňuje snadnější vcítění do hrdiny. Můžeme tak prožívat emotivní scénu bez detailů konkrétních herců, které nás mohou odvádět od ponoření se do imaginace filmového světa.

Ačkoliv můžeme vybrané filmy označit za erotické nebo přímo pornografické vzhledem k explicitním sexuálním scénám, je třeba si uvědomit, že skutečně sexuálně vzrušivé budou jen pro některé diváky. Troufám si tvrdit, že sexuální vzrušení bude primárním důvodem pro sledování těchto filmů jen pro naprosté minimum diváků. Ti většinou dají přednost hrané pornografii. Diváci těchto filmů budou spíše hledat jedinečné vizuální ztvárnění, nadsázku, metaforu a fantazii, aniž by se vzdávali přímého zobrazení sexu. Věřím, že moje práce pomůže podnítit nový trend erotiky v loutkové animaci.

11. Použitá literatura

Všechny zdroje jsou uváděny přímo v textu ve formě poznámek pod čarou, zde uvádím pouze vybrané, nejvíce relevantní prameny:

POSNER, Dassia N., Claudia ORENSTEIN a John BELL (eds.). *The Routledge companion to puppetry and material performance*. London: Routledge, 2014. Routledge companions. ISBN 978-1-315-85011-5.

PILLING, Jayne. *Animating the Unconscious: Desire, Sexuality and Animation*. New York: Wallflower Press, 2012. ISBN 0231161999. Dostupné z: <http://cup.columbia.edu/book/animating-the-unconscious/9780231161985>

VANĚČEK, Matěj. Vliv pornografie na rozvoj nových technologií [The influence of pornography on the development of new technology]. Praha, 2012. 91 s. Diplomová práce. Univerzita Karlova v Praze, Filozofická fakulta, Ústav informačních studií a knihovnictví. Vedoucí diplomové práce Mgr. Josef Šlerka

DUTKA, Edgar. *Minimum z dějin světové animace*. Praha, Akademie múzických umění, Filmová a televizní fakulta, Katedra animované tvorby, 2004. ISBN 978-807-3310-127.

DUTKA, Edgar. *Scenáristika animovaného filmu; Minimum z historie české animace*. Praha, Akademie múzických umění, 2006. ISBN 978-807-3310-691.

MCLUHAN, Marshall a Quentin FIORE. *The Medium is the Massage: an Inventory of Effects*. Corte Madera: Gingko Press, 1967. ISBN 1-58423-070-3.

ROKYTA, Richard. Fantomová bolest. *Vesmír*. 2000, 2000 (9), 490.

FLUSSER, Vilém. *Za filosofii fotografie*. Vyd. 2., upr. Přeložil Josef KOSEK, přeložil Božena KOSEKOVÁ. Praha: Fra, 2013. Vizuální teorie. ISBN 978-80-86603-79-7.

ALVARADO, Denise. *Voodoo Dolls in Magic and Ritual*. s.l.: [Createspace], 2009. ISBN 9781441485076.

MCCLOUD, Scott. *Understanding Comics: The Invisible Art*. New York: William Morrow, 1994. ISBN 9780060976255.

The Uncanny Valley. *Institute of Electrical and Electronics Engineers* [online]. IEEE, 2012 [cit. 2016-08-21]. Dostupné z:

<http://spectrum.ieee.org/automaton/robotics/humanoids/the-uncanny-valley>

BENDAZZI, Giannalberto. Defining Animation – a Proposal. In: Přehlídka animovaného filmu Olomouc [online]. Olomouc: PAF - Festival of Film Animation, 2007 [cit. 2016-07-16]. Dostupné z: <http://www.pifpaf.cz/cs/defining-animation-a-proposal>

Zákon č. 40/2009 Sb. Důvodová zpráva k návrhu nového trestního zákoníku. In: Sbírka zákonů České republiky. 2009, s. 146 (Část druhá, Zvláštní část, hlava III). Dostupné z: http://svobodas.cz/data/zakony/trestni_zakonik_a_duvodova_zprava.pdf

Trestní aspekty dětské pornografie. Brno, 2011. Diplomová práce. Právnická fakulta Masarykovy univerzity. Dostupné z:

https://is.muni.cz/th/206995/pravf_m/Diplomova_prace_finalni_verze.txt

Emily Weissler, *Head Versus Heart: Applying Empirical Evidence About the Connection Between Child Pornography and Child Molestation to Probable Cause Analyses*, 82 Fordham L. Rev. 1487 (2013).

Available at: <http://ir.lawnet.fordham.edu/flr/vol82/iss3/9>

GOLDBLATT, Brian. Virtual Child Pornography: The Children Aren't Real, But the Dangers Are. In: Law School Student Scholarship Paper 41 [online]. South Orange: Seton Hall University, 2012 [cit. 2016-07-16]. Dostupné z:

http://scholarship.shu.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1040&context=student_scholarship

MUYBRIDGE, Eadweard. *Descriptive Zoopraxography: An Elementary Treatise on Animal Locomotion* [online]. Chicago: The Lakeside Press R. R. DONNELLEY & SONS CO., 1893 [cit. 2016-07-13]. Dostupné z:

<http://www.archives.upenn.edu/primdocs/upt/upt50/upt50m993/upt50m993b052f01.pdf>

Zák. č. 121/2000 Sb. In: <http://www.zakonyprolidi.cz/cs/2000-121>. Česká Republika: Parlament, 2000, § 2 odst. 1, ročník 2000, částka 36.

Zák. č. 40/2009 Sb. In: <http://www.zakonyprolidi.cz/cs/2009-40>. Česká Republika: Parlament, 2009, § 191 odst. 1, ročník 2009, částka 11.

378 U.S. 184: *Jacobellis v. Ohio*. Ohio: Supreme Court, 1964. Dostupné z: <https://www.law.cornell.edu/supremecourt/text/378/184>

Obscene Publications Act: Lord Campbell's Act. In: *Encyclopædia Britannica* [online]. Chicago: Encyclopædia Britannica, c2016 [cit. 2016-07-16]. Dostupné z: <https://www.britannica.com/event/Obscene-Publications-Act>

Is pornography addictive? *American Psychological Association* [online]. Washington: American Psychological Association, 2014 [cit. 2016-08-23]. Dostupné z: <http://www.apa.org/monitor/2014/04/pornography.aspx>

DAVIDOV, Bill. Exploiting the Neuroscience of Internet Addiction. In: *The Atlantic* [online]. Washington, DC: Atlantic Media Company, 2012 [cit. 2016-07-14]. Dostupné z: <http://www.theatlantic.com/health/archive/2012/07/exploiting-the-neuroscience-of-internet-addiction/259820/>

NEUROSCIENCE & NEUROLOGY 10 Comments Brain Sex in Men and Women – From Arousal to Orgasm. In: *Brain Blogger* [online]. Global Neuroscience Initiative Foundation, 2014 [cit. 2016-08-23]. Dostupné z: <http://brainblogger.com/2014/05/20/brain-sex-in-men-and-women-from-arousal-to-orgasm/>

The Neuroscience of Empathy. *Psychology of Today* [online]. New York: Sussex Publishers, LLC, 2013 [cit. 2016-07-13]. Dostupné z:

<https://www.psychologytoday.com/blog/the-athletes-way/201310/the-neuroscience-empathy>

I'm ok, you're not ok: The right supramarginal gyrus plays an important role in empathy. *Max-Planck-Gesellschaft* [online]. Leipzig: Max-Planck-Gesellschaft, 2013 [cit. 2016-07-13]. Dostupné z: <https://www.mpg.de/research/supramarginal-gyrus-empathy>

SILANI, G., C. LAMM, C. C. RUFF a T. SINGER. Right Supramarginal Gyrus Is Crucial to Overcome Emotional Egocentricity Bias in Social Judgments. *Journal of Neuroscience* [online]. 2013, 33 (39), 15466-15476 [cit. 2016-07-13]. DOI: 10.1523/JNEUROSCI.1488-13.2013. ISSN 0270-6474. Dostupné z: <http://www.jneurosci.org/cgi/doi/10.1523/JNEUROSCI.1488-13.2013>

The Men Who Transform into Living Latex Female Dolls. In: *Vice* [online]. New York: Vice, c2016 [cit. 2016-07-20]. Dostupné z: <http://www.vice.com/video/living-dolls-female-masking-vice-intl>

MORIN, Roc. Silicone Love: Davecat's Life with a Synthetic Wife and Mistress. In: *Vice*[online]. New York: Vice, 2014 [cit. 2016-07-20]. Dostupné z: <http://www.vice.com/read/silicone-love-davecats-life-with-his-synthetic-wife-and-mistress>

WHELAN, David. Why Are Sex Dolls So Popular with Men in China? In: *Vice* [online]. New York: Vice, 2015 [cit. 2016-07-20]. Dostupné z: <http://www.vice.com/read/chinese-men-are-bang-into-sex-dolls-583>

CALLIL, Jack. The Surprisingly Sensitive World of Men who Own Sex Dolls. In: *Vice*[online]. New York: Vice, 2015 [cit. 2016-07-20]. Dostupné z: <http://www.vice.com/read/the-surprisingly-sensitive-world-of-men-who-own-sex-dolls>