

K DOKUMENTÁRNÍ AUDIOVIZUÁLNÍ TVORBĚ V ARCHEOLOGII

Luboš Chroustovský

*Katedra archeologie, Fakulta filozofická, Západočeská univerzita v Plzni
chrousto@kar.zcu.cz*

On documentary audiovisual creativity in archaeology

Abstract—Modern digital technologies and devices challenge our attitudes toward engaging with audiovisual creativity and production in archaeology. There is a broad range of topics, situations and contexts in which filmmaking knowledge and skills are useful, in both academic archaeology and heritage (e. g., research projects, conferences, interviews, personal memories). This brief introduction to theoretical and methodological issues related to the whole process, from the initial idea and intent through pre-production (topic, script, locations), production (available hardware and basic principles for shooting), post-production (available editing software and video formats) and sharing (e. g., festivals, conferences, web, education), aims to support not only (amateur) archaeological filmmaking but interdisciplinary collaboration as well.

Keywords—Audio-visual archaeology, filmmaking, video-making, documentary film, digital multimedia

MOTTO

FILMMAKERS make films that viewers „attend to. Anthropologists make films that are informed. When one learns the skill of the other, chances for good filmic ethnography improve. It is as unproductive to make an un-viewable film as it is to

publish an unreadable book. It is as undefensible to make a misleading filmic utterance as it is to make a written one.“ (Hubert Smith, osobní sdělení citované v Collier a Collier 1986, 160)

ÚVOD

Rychlý vývoj digitálních technologií otevírá široké možnosti jejich využití v různých oblastech lidské činnosti. Ani ve společenských vědách nezůstávají diskuze o roli digitálních technologií jakožto nového prvku metodologie opomíjeny (např. Burdick et al. 2012). Také technologie audiovizuální tvorby podstoupily obrovské změny směrem k digitálním formám, a význam pojmu „film“ tak postupně pozbývá konotace k technické stránce věci (tzn. k pamětovému médiu filmového pásu). Filmová tvorba má v rámci společenských věd své opodstatněné místo. Dokládají to nejen filmy samotné, ale též narůstající objem související literatury rozmanitého druhu a zaměření od teoretických esejí o roli a významu audiovizuálních děl až po praktické manuály k jejich tvorbě (např. Aumont 2005; Barbash a Taylor 1997; Burzová, Hirt a Lupták 2015; Collier a Collier 1986; Čeněk a Porybná 2010; Heider 2006; Petrář 2011; Sturken a Cartwright 2009; Sztompka 2007).

Byť vizuální rovina studia a prezentace v archeologii převažuje již od jejích počátků, teorie a metoda zapojení filmové tvorby je diskutována spíše ojediněle. Více textu je věnováno reflexi filmové tvorby (profesionální, komerční, populární), zejména obrazů a představ o archeologii, potažmo minulosti (např. Beale a Healy 1975, Borkowski 2003; Hall 2004; Holtorf 2007; Piccini 1996), nežli účelu, teorii a metodě filmování a využívání filmů (např. Beale a Healy 1975, 889–893; Fish 2011; Van Dyke 2006; Witmore 2005). Jelikož institucí specializovaných na vizuální archeologii je zatím jako šafránu,¹ nabízejí velmi cennou inspiraci ostatní obory (např. vizuální studia, vizuální antropologie, etnografie, sociologie). Rozvoj filmové tvorby v rámci vizuální archeologie může kromě interdisciplinárního kontaktu badatelů urychlit též studijní specializace, které se již na některých univerzitách objevují.²

Adepti archeologie neprocházejí systematickým teoretickým ani praktickým výcvikem v oblasti vizuálních studií, ale neexistuje důvod, proč by nemohli audiovizuální záznamy pořizovat, archivovat a sdílet. Archeologové se navíc ocitají v rolích svědků neopakovatelných událostí, jakými mohou být např. destrukce unikátních archeologických kontextů, vzpomínání pamětníků apod. Soubor cenných záznamů zničeného kontextu formou kresby, fotografie, verbálního popisu, geodetických souřadnic, trojrozměrného modelu apod., může bezpochyby doplnit i záznam audiovizuální. Bude-li pořízen s jistou dávkou informovanosti a praxe, pak jeho výpovědní hodnota, a s ní i význam pro obor (případně širší okruh zájemců), nemusí s rostoucím časovým odstupem nikterak klesat.

Nové digitální technologie kladou na jedné straně vyšší nároky na uživatele a vedou ke specializaci, komerční zájmy jejich producentů vedou často k jejich zjednodušování a zpřístupnění širokému využití i v řadách amatérských zájemců. Jelikož hardwarové i softwarové vybavení archeologických pracovišť pro digitální fotografii

se výrazně zlepšuje, není k audiovizuální tvorbě již tak daleko jako kdysi. I spolupráce s profesionálními filmaři vyžaduje na straně archeologa určitou míru informovanosti o filmové tvorbě (v případě antropologie či etnografie blíže např. Barbash a Taylor 1997, 75–86; Heider 2006, 1–10; Petráň 2011; 2014). Proto se domnívám, že jsou diskuze o těchto tématech na místě.

OBECNÉ TEORETICKÉ CÍLE A OTÁZKY

Chceme-li audiovizuální tvorbu uchopit jako vědomý a intencionální proces ukotvený v teoretických základech oboru, je vhodné stanovit si základní cíle a otázky, neboť ty nám pomohou volit patřičné objekty, prostředí a metody záznamu, zpracování i prezentace finálního díla. Ačkoliv podnět může přijít z různých zdrojů (např. poptávka určité instituce či jiných zájemců), záleží na autorech, s jakým zájmem k tvorbě přistoupí.

Tvorba audiovizuálních děl, nebo součást poznávacího procesu?

Stane se hlavním cílem naší tvorby konkrétní audiovizuální výstup/dílo? Pak je třeba si položit otázku, jaké charakteristiky a možnosti pohyblivých obrazů nás přitahují. Inspirovat nás mohou některé obecné módy dokumentární tvorby – např. výkladový (divák je přímo oslovován prostřednictvím komentáře; např. reportáž), poetický/impresivní (zaměřen spíše na alternativní způsoby poznávání, umění, estetiky, poetiku, spoléhá na celkovou strukturu, formu a rytmus), observační (pozoruje chování subjektů v jejich prostředí, bez komentářů, interpretaci ponechává divákovi), participační (interakce mezi subjekty a tvůrci formou dotazů, rozhovorů, spolupráce či konfrontace, též interakce s diváky), reflexivní (soustředí se na uvědomění či kritiku standardů dokumentární tvorby nebo i společnosti, které předkládá divákovi), performativní (důraz na subjektivitu, emoce, situaci, blízko fenomenologii;

podrobněji k těmto módům např. Barbash a Taylor 1997, 17–33; Nichols 2010, 158–227).

Naše pozornost se však může paralelně zabývat i samotným procesem tvorby – jak se postupně mění vznikající dílo i my. V tomto smyslu se samotná tvorba, nikoliv jen finální výstup (film jako kulturní obraz a text, včetně materiálního nosiče), stává atraktivním předmětem výzkumu v rámci vizuálních studií i v rámci archeologie (např. Fish 2011; Petrůň 2011; Sturken a Carthwright 2009). Audiovizuální tvorbu lze využít i jako metodický krok v procesu výuky k přenosu specifických zkušeností a poznání (záměr na vizualitu ve vnímání i ztvárnění; např. Burzová 2015), aniž bychom usilovali o trénink budoucích filmařů. Při tvorbě pojeté jako poznávací proces můžeme též zjistit, že invence nemusí být jen na straně autora. Obrazy, scény, události, výpovědi k nám mohou také (metaforicky řečeno) promlouvat, a to někdy velmi nečekaně (Chroustovský 2011) a přivést nás na netušenou stopu budoucího výzkumu.

Pohled odkud?

Kdo se bude aktivně podílet na natáčení, postprodukcii a prezentaci? Budeme pracovat sami, nebo v rámci kolektivu? Bude jím interdisciplinární tým? Budeme spolupracovat s profesionálními filmaři? Bude to film „o něčem/někom“ (o nás, o vás, o nich), nebo „s někým“ (např. Heider 2006, 60–64; Nichols 2010, 76–83; Ruby 1991)?

Čí hlas zazní (vedoucí projektu, technický pracovník, brigádník, návštěvník expozice, vyučující, student, respondent...) a jaký diskurz bude formovat dílo? Podpoříme dominantní diskurz naší instituce, badatelské komunity (orientované na akademický výzkum či ochranu památek), místní politické autority, nebo všeobecné kultury? Anebo se vydáme cestou experimentování a dekonstrukce zažitých stereotypů a mýtů?

Jde nám o přenesení subjektivních pohledů a zkušeností (našich nebo zaznamenaných aktérů)? Nebo se snažíme určitým způsobem objektivizovat? Zobecnění v sobě nese vždy určité riziko, například chceme-li skrze konkrétní příklady/jedince/události prezentovat charakter určitého prostředí či situace, hrozí vytváření stereotypních modelů (např. Hall 2004; Holtorf 2007, 62–104; McGeough 2006; Petrůň 2011, 40; Piccini 1996).

Pohled kam?

Ačkoliv nemůžeme zaznamenávat jevy, které probíhaly v minulé živé kultuře, můžeme dokumentovat současný stav památek na minulé světy, (re-)konstruovat jejich podobu, interpretovat jejich roli, význam a smysl v minulosti i současnosti pro různé okruhy zájemců. Svou zvědavost můžeme směřovat i na badatelské prostředí nás samotných a naší vědecké komunity. Dokumentovat lze současné archeologické projekty, metody, koncepty, ale také doklady historie a vývoje oboru. Zaměřit se můžeme též na rozmanitá současná specifická společenství, komunity a subkultury a jejich vztah k oboru, jeho pramenům (památkám) a protagonistům (vědci, technici, popularizátoři) v rámci veřejné či více konkrétní komunitní archeologie.

Pohled na konkrétní a viditelné?

K dokumentování se nabízí (ne-)movité kulturní dědictví (lokality, památky, nálezy, sbírky) nebo jeho rekonstruované podoby (archooskazený, archooparky). Dokumentovat lze výzkumné činnosti a projekty (záběry z exkavací známy již z 20. a 30. let, viz Beale a Healy 1975; laboratorní či experimentální činnosti), ale též interakci s veřejností na lokalitě, i ve formě archeologického divadla (např. Atalay 2010; Costa a Ripanti 2013). Zdařilé zahraniční profesionální příklady lze nalézt např. v produkci National Geographic,³ History Channel,⁴ Time Team,⁵ z domácí

produkce zmiňme např. dokument o letecké archeologii (Lety do minulosti 2007). Avšak i bez nároku na vytvoření filmového díla lze dokumentovat např. důležité či výjimečné situace a události během terénního průzkumu a výzkumu.

Avšak i důležité události kratšího trvání stojí za zaznamenání. Stále častěji se setkáváme s audiovizuálními záznamy přednášek, rozhovorů, workshopů či konferenčních příspěvků.⁶ Výjimečný počín představuje The Personal Histories Project,⁷ v jehož rámci jsou různí badatelé zváni k setkání a sdílení osobních pohledů a vzpomínek na určité téma. Zaznamenat lze však též další druhy standardních či mimořádných událostí, jako jsou exkurze,⁸ návštěvy, rozhovory, jednání, kulturní akce v rámci popularizace (ukázky archeologické práce či dobových řemesel) a podobně.

Reprezentace neviditelného?

Hodláme zobrazit též „neviditelné“ prvky, vazby, struktury, vzorce, procesy, významy? Jakým způsobem budou reprezentovány? Řeč obrazu může být zcela prostá a konkrétní (dokumentace jevu) až výrazně symbolická a abstraktní (ztvárnění ideje, vzorce, struktury, trendu).

Obecně lze rozlišit tři základní kategorie – ikonické, indexové a symbolické zobrazení (Peirce 1997). V rámci ikonického zobrazení mají formy objektů a jevů vypovídat především o sobě (viz předchozí otázka). Indexové znaky jsou stále ještě propojeny se svým nositelem, alespoň po určitou dobu (např. specializované terénní či laboratorní nářadí a vybavení odkazuje na archeology a jejich činnosti, např. Edgeworth 2003, 87–111). Symbolické zobrazení nese větší míru arbitrárnosti, tzn. že vazba mezi zobrazujícím (symbolem) a zobrazovaným (znakem) podléhá mnoha faktorům sociálního a kulturního prostředí (např. původní svastiky na pravěkých artefaktech nelze spojovat s nacistickou ideologií, ale ty dotvořené ve 30. letech ano; artefakty vystavené v rámci muzejní expozice mohou symboli-

zovat dominantní diskurz muzejních institucí, tzn. vystavit to, co je považováno za hodné zraku veřejnosti, umožnit jen pohled nebo i dotek a interakci s exponáty apod.).

Pohled pro koho?

Komu bude film primárně určen? Bude záznam pořizován jen pro badatelské či evidenční účely autora (např. jako doplněk k deníku a dalším paměťovým prostředkům, může pomoci objevit/všimnout si věcí, na které pozorovatele jeho praxe, ani ostatní dokumentační techniky, nepozorní)? Bude cílová skupina něčím specifická (specialisté na téma, domácí vědecká komunita, interdisciplinární audience), nebo zamýšlíme popularizovat pro informovanou či širokou veřejnost? Veřejnost se však skládá z rozmanitých společenství, subkultur i vzhledem k věku (dospělí, mládež, děti) – budeme některou z nich preferovat? Tvoříme pro anonymní vágní audienci, nebo se pokoušíme zaujmout individuálního diváka tak, aby našel prvky, které jej vtáhnou do děje či příběhu (např. záběry z hlediska subjektivního vnímání)?

Se zamýšlenou cílovou skupinou souvisí též kompozice – využijeme tradičními známé postupy, nebo hodláme v menší či větší míře též experimentovat, případně riskovat? Hodláme vypovědět příběh a nabídnout interpretaci, nebo jen předložit části, se kterými má pracovat především divák? Divákovi film nabízí podněty a prostor k jeho vlastní interakci s obsahem a jeho interpretace. I když vyvineme ohromné úsilí ve směru vyjasnění námi zamýšleného sdělení, konečné uchopení závisí na divákovi, který se stává aktivním elementem v utváření významu daného díla (např. Aumont 2005). To nejpodstatnější pro nás může být pro diváka zcela marginální a naopak. Postmoderní přístupy charakterizují tuto skutečnost koncepty smrti autora, producenta a dalšími (blíže např. Barthes 1978; Foucault 1994; Sturken Carthwright 2009, 62–65, 81–97; recentní archeologické reflexe viz Bintliff a Pearce 2011).

Podívaná kde?

Vytvořením díla poznávací proces nekončí, neboť stejně důležitým krokem je nalezení patřičného prostředí pro jeho umístění, kde dojde ke komplexnímu procesu podívané, který zahrnuje vědomé i nevědomé procesy vnímání, uchopení i reakce diváka vzhledem k jeho dosavadnímu životu i aktuální situaci (blíže např. Sturken a Carthwright 2009, 101–148). Otázky ohledně způsobu sdílení a distribuce (např. formáty, nosiče, kompatibilita, autorská práva), prostředí a příležitosti (stojíme o interakci a zpětnou vazbu?) mohou tedy vstoupit již do procesu tvorby.

VYBRANÁ SPECIFIKA AUDIOVIZUÁLNÍ
TVORBY A JEJICH VZTAH K ARCHEOLOGII
*Dokumentace, sběr informací, konkrétnost,
bezprostřednost*

Vizuální rovina vnímání a uchopování světa hraje v archeologii jednu z hlavních rolí již od jejich počátků. Nejde jen o to, že památky dob minulých bývaly objevovány zrakem zaujatých badatelů či náhodných objevitelů a nálezců. Svým specifickým zaměřením na fyzické objekty se archeologie zapojila mezi ostatní disciplíny, u nichž vedle textu hrály obrovskou roli v dokumentaci a sdílení informací též vizuální reprezentace (náčrty, kresby, malby, plány; např. Piggot 1978).

Uvědomění si teoretických východisek formujících konkrétní způsob uchopení tématu se nalézá zpravidla na škále mezi implicitními představami a explicitními vstupními předpoklady a modely. Jejich působení, spolu s metodickou a technickou stránkou selekce, redukce, důrazu a interpretace při převodu mnohorozměrné skutečnosti na dvoj- až trojrozměrnou reprezentaci je platné též pro fotografické a audio-vizuální záznamy. Výběr tématu a souvisejících objektů a jevů hodných záznamu záleží především na jeho tvůrci. Hlavním analytickým prostředkem se zde stává *rám obrazu*, který zaměřuje pozor-

nost na subjekt/objekt zájmu, a *interval času*, během něhož zaznamenáváme informace, jež hodláme využít při studiu daného subjektu/objektu – např. jeho specifické charakteristiky nebo působení a vazby na prostředí, ve kterém se nalézá. Avšak nelze opomenout fakt, že přítomnost pozorovatele (kamera-man) může ovlivnit průběh událostí, a zejména chování a reakce živých bytostí (např. Nichols 2010, 188–195; Petrář 2011, 91–99; Ruby 1991).

Kromě vizuální slouží k poznávání, uchopování, orientaci a komunikaci ve světě též akustická vrstva skutečnosti, a to nejen pro jedince, kterým zrak neslouží. Také v archeologii se specializace na akustické vlastnosti předmětů, interiérů i exteriérů zdárně rozvíjí, o čemž svědčí množství publikací i aktivit mezinárodních organizací (ITCM,⁹ SGMA¹⁰). Zvuková stopa, podobně jako vizuální, představuje také redukovaný záznam. Náš záměr určí vybavení i metody na snímání různých druhů zvuku (lidský hlas, mluvené slovo, různé zvuky v popředí, ambientní zvuky na pozadí).

Volba audiovizuálního způsobu zaznamenání spočívá zejména v možnosti *pracovat s dynamikou, pohybem, časem*. Film umožňuje nejen zachytit určitý pohyb, událost, (inter-)akci, děj, ale též jejich následnost a souvislost v rámci procesu, rytmu či změn a vyvolat stejné procesy i v našem vnímání. Kromě událostí zaznamenaná film dobře i prostředí, ve kterém probíhají, a to včetně proměnlivých prvků, jakými jsou nálada, emoce, atmosféra apod. Film umožňuje zrychlení (např. časosběrných snímků) i zpomalení (např. velmi rychlých interakcí), přenášení pozornosti od popředí k pozadí, od celku k detailu a naopak. V rámci procesu snímání však můžeme (ne-)záměrně zachytit též ostatní jevy (na pozadí záběru nebo náhodně vstupující i do popředí), jejichž role a význam může vyplýnout teprve v následných fázích poznávacího procesu.

Vnímání dynamiky, toku a pohybu způsobené rychlým sledem statických fotografií, stejně jako konkrétnost a míra detailu

může vést k dojmu, že vnímáme autentický záznam skutečnosti. Žádný technický záznam však nedokumentuje realitu v její celistvosti, ale způsobuje její redukci, transformaci až deformaci do určitých vzorků a je na tvůrcích, nakolik tyto procesy vědomě využijí. V rámci poznávacích procesů proto využíváme především kombinace různých druhů metod a záznamů. Ani od kamery nelze tedy očekávat, že zachytí úplně vše (nebo alespoň vše podstatné), a již vůbec ne, že tak učiní sama od sebe (např. stanovisko, že informační hodnota materiálu roste s jeho kvantitou, může platit vždy jen do určité hranice). Explicitní pochopení rozdílu mezi studovanou skutečností (archeologické prameny¹¹ jakožto *vzorky současného světa*) a cílem takového studia (poznávání minulých světů prostřednictvím abstraktních předpokladů a modelů) se v archeologii obecněji rozšířilo zejména s nástupem procesuálního paradigmatu (např. Binford 1977; Clarke 1968; Schiffer 1976; souhrnně Trigger 2007). V této souvislosti lze připomenout též diskuze o limitech autenticity a informační hodnoty etnografických pramenů, které se rozvířily se vznikající etnoarcheologickou specializací (souhrnně např. Binford 2001; David a Kramer 2001, 33–62).

Kreativita

Kreativita nabývá na důležitosti zejména při potřebě *rekonstruovat* původní podobu památky, artefaktu, jevu, události nebo prostředí (srov. zkušenosti s rekonstrukční kresbou popsané v Balák 2006), a tím daný jev přiblížit divákově zážitku a zkušenosti (ve smyslu reprezentace skutečnosti až přenosu zkušenosti, blíže např. Witmore 2005). Náplň pojmu rekonstrukce podlehlá značným otřesům zejména nástupem postmoderních (postprocesuálních) přístupů, přičemž někteří zastánci již otevřeně odejímají předponu „re-“ a hovoří naplno o „konstrukci“ minulosti (např. Shanks a Tilley 1987). Otvírají se témata kreati-

vity, vztahu vědy a umění, fenomenologie, ideologie, symbolických systémů, genderu, a především důraz na proces *interpretace* moderní vědy i minulých společností (např. Hodder 1989; 1992; Moser 2001; Sørensen 2000; Tilley 1994).

Dokumentární film, v jehož rámci vytváříme nové (selektivní) prostředí a (zkrácený) čas, je též protkán interpretačními procesy svých tvůrců a další vrstvy (byť i nečekané) interpretace získává ve vědomí diváků. Zatímco běžná komerční audiovizuální produkce, která nás stále intenzivněji obklopuje i ve veřejných prostorech, se snaží především o maximální časovou zkratku a zjednodušení sdělení v podobě srozumitelných stereotypních vzorců (jednoduchých příběhů) nás může inspirovat v případě popularizačních až propagačních potřeb, z odborného hlediska a zájmu o divákovu reflexi mnoho inspirace nenese (blíže např. Petrůň 2014). Velmi zajímavým interdisciplinárním počinem je zejména 3D dokument *Cave of Forgotten Dreams* 2010 Wernera Herzoga, který za účasti odborníků zprostředkovává mladopaleolitické skalní umění v jeskyni Chauvet pomalým tempem a dlouhými záběry, které respektují přirozené vnímání diváka.

Re-konstruovat lze filmem pravděpodobně snadněji než skrze ostatní druhy komunikačních médií, neboť dokáže účinně kombinovat podněty pro plynulé zrakové i sluchové vnímání (úskalí filmové rekonstrukce tradičních aktivit např. Petrůň 2011, 149–152). Ačkoliv naše pozornost nemusí být trénovaná na vnímání (případně analýzu) zvukového prostředí a my si jeho vliv nemusíme plně uvědomovat, naše tělo jej velmi dobře vnímá a reaguje na něj i při sledování filmu. Sonosféra (soundscape) může v některých případech být tím nejcharakterističtějším prvkem daného prostředí. Využít lze navíc asynchronní zvukové stopy, které nevznikly současně s natáčením, ačkoliv je vždy třeba zvážit jejich roli vzhledem k záměru filmování (např. mluvené slovo lze přetočit v lepší kvalitě a podmínkách; dále lze zapo-

jit jiné verbální výpovědi, ambientní zvuky, ruchy, hudbu). Využití synchronní (či asynchronní) zvukové stopy však umožní nejen zhustit náš popis, ale též prohloubit zážitek i porozumění diváka (Henley 2015). Další zvukové vrstvy umožní zvýraznit určité pasáže, ale na druhou stranu dokáží značně posunout též vnímání a významy některých prvků, sekvencí či díla jako celku (např. Henley 2015, Ruoff 1992).

Samostatnou kapitolu tvoří komentáře, které mohou vhodně podpořit dynamiku či srozumitelnost děje, na druhou stranu mohou diváka zcela odradit např. komentováním zjevného, podsouváním příliš rigidních interpretací apod. (Heider 2006, 54–57). Nové záběry lze též kombinovat s archivními i dalšími prvky, výtvarnými díly, fotografiemi, digitálními modely, animacemi, simulacemi apod.

Význam se utváří nejen na základě zobrazeného, ale též prostřednictvím toho, co zobrazeno není, což platí i pro zvuk, který také dokáže komunikovat zkušenostní a konotativní významy (příklady např. Henley 2015). Uchopení vztahu mezi denotativní (explicitní, přirozenou) a konotativní (interpretativní až fiktivní) složkou díla však závisí nejen na tvůrcích, ale též na recipientech. Značnou roli však hraje způsob, jakým je zobrazené komponováno a prezentováno. Film umožňuje mnohem více experimentování s kompozicí jednotlivého záběru i jejich celkovou skladbou než tradiční odborné texty plynoucí v racionální lineární návaznosti. Ačkoliv i v oblasti psaní textů se v archeologii objevily tendence experimentovat s hledáním nových forem, zejména pod vlivem umění v rámci postprocesuálních přístupů. V dokumentárním filmu jsou známy již mnohé přístupy a žánry, které si však zasluhují bližší prostudování (např. Barbash a Taylor 1997; Gauthier 2004; Heider 2006; Nichols 2010; Petrůň 2011).

PŘED VLASTNÍM NATÁČENÍM

Velmi výhodné rozhodnutí v počátečních fázích přípravy se týká toho, které z běžných rolí hodláme obstarat sami a které přenecháme ostatním členům týmu (produkční, scénárista, režisér, kameraman, zvukař, střihač). Počáteční námět je vhodné převést do literární (scénáře) či výtvarné podoby (fotografie, kresby, detailní sled náčrtů zamýšlených záběrů, včetně pohybu kamery). Propracovaný a detailní scénář nemusí být vždy nutností, přesto bychom měli mít řadu aspektů již vyjasněných (alespoň základní strukturu díla). Současně je třeba hledat a seznamovat se s vhodnými lokacemi. Čím lépe prostředí poznáme, tím lépe jej dokážeme využít (ve vizuální i akustické rovině, ale též z hlediska očekávaných standardních či situačních faktorů). Pak vstupují do hry především organizační aspekty (rozvrh natáčení, lidé, rozpočet atd., podrobněji např. Barbash a Taylor 1997, 35–88, 281–324).

Technické aspekty a vybavení

Z terminologického hlediska je třeba upozornit na fakt, že mezi pojmy filmová a videotvorba jsou podstatné rozdíly, ačkoliv v běžné mluvě jejich obsahy často splývají. Liší se nejen v materiálních médiích, na které se ukládá audiovizuální záznam (klasický filmový pás ve filmové kameře; magnetický pásek či hard disk ve videokameře), ale též v rozlišení nasnímaného obrazu (analogový filmový záznam není omezen digitálním formátem a i při promítání na větší plátna si uchovává jemnější vzhled oproti ostřejším digitálním pixelům). Nicméně, s rychlým vývojem digitálních technologií se rozdíly mezi analogovým a digitálním HD (high definition, tabulka 1) záznamem pomalu stírají. Další rozdíly spočívají v možnostech manipulace a zpracování záznamu, tedy úpravy obrazu

Formát (mode)	Rozlišení (resolution)	Velikost obrazu v pixelech (frame size)	Poměr stran (aspect ratio)	Počet pixelů (pixels per image)	Řádkování (scanning type)
SD (PAL)	576	720 × 576	5 : 4	414720	prokládané (interlaced)
HD	720p	1280 × 720	16 : 9	921,6	neprokládané (progressive)
Full HD	1080i	1920 × 1080	16 : 9	2,073,600	prokládané (interlaced)
Full HD	1080p	1920 × 1080	16 : 9	2,073,600	neprokládané (progressive)
Ultra HD (2k)	2000p	2048 × 1536	4 : 3	3,145,728	neprokládané (progressive)
Ultra HD (2k)	2160p	3840 × 2160	16 : 9	8,294,400	neprokládané (progressive)
Ultra HD (2k)	2540p	4520 × 2540	16 : 9	11,480,800	neprokládané (progressive)
Ultra HD (4k)	4000p	4096 × 3072	4 : 3	12,582,912	neprokládané (progressive)
Ultra HD (4k)	4320p	7680 × 4320	16 : 9	33,177,600	neprokládané (progressive)

Tabulka 1: Příklady formátů pro snímání audiovizuálního záznamu

a zvuku, střihu, kombinací s dalšími prvky a především exportu, přičemž vše je v současnosti mnohem snazší v digitální formě. Nesrovnatelné jsou také výsledné finanční náklady, mnohem příznivější pro užití videotvorby.

Volba zařízení závisí především na záměru, zkušenostech, technických možnostech a též finanční dostupnosti (podrobněji k technickým aspektům např. Barbash a Taylor 1997, 96–242). Začátečnickům bude pravděpodobně více vyhovovat digitální kamera, se kterou lze trénovat i s nízkými náklady. Jestliže je naším cílem kvalitní záznam, pak rozhodující roli hraje *kvalita obrazu*, která je ovlivněna objektivem a snímacími čipy a nejlépe ji posoudíme na statických fotografiích. Již při snímání videa je dobré myslet na možnosti jeho zpracování. Proto je *kompatibilita mezi zařízením a softwarovým prostředím*, ve kterém hodláme materiál zpracovat, velmi výhodná. Důležitým kritériem je *formát obrazu*, který je definován velikostí obrazu (frame size; udávané v poměru stran v pixelech nebo v relativním poměru – aspect ratio) a počtem snímků za vteřinu (frame rate). Starší digitální formát SD (standard-definition; tabulka 1) je blízký tradičním analogovým TV normám/standardům (SD TV), mezi které patří především NTSC a PAL, podle nichž je také v softwarech často označován.¹² Problémy spojené s rozdíly mezi normami PAL a NTSC odpadají při užívání HD formátů (high-definition; tzn. mnohem vyšší rozlišení než SD) a full HD, v posledních letech též ultra HD (viz tabulka 1).

Důležitý je též *formát datových souborů*, přičemž nejlepší je pracovat, stejně jako u digitální fotografie, s nekomprimovaným (raw či lossless) materiálem. V rámci kompatibility natáčení a zpracování hraje roli i *paměťové médium*. Digitální data lze nahrávat na tradiční magnetické pásky (např. mini DV kazety), optické disky, paměťové karty nebo pevné disky (SSD). Speciální rozhraní pro sdílení DV dat (IEEE 1394 FireWire, i.LINK) postupně nahrazuje univerzální rozhraní USB.

Pro vlastní natáčení je třeba věnovat pozornost i dalším kritériím, mezi něž řadíme především manipulaci, provozní dobu a kombinaci s dalšími prvky. S ohledem na téma, a zejména prostředí, ve kterém hodláme natáčet, je třeba zvolit takové zařízení, se kterým můžeme vhodně manipulovat. Manipulace by měla být jednoduchá, s možností snadno ovládat funkce potřebné při natáčení, včetně např. speciálních efektů. Ačkoliv v souvislosti s druhem zařízení je někdy lepší různé speciální efekty a softwarové zoomování nepoužívat, neboť obojí ovlivňuje kvalitu obrazu a lze je přidat i v rámci postprodukce.

Zohlednit bychom měli např. to, hodláme-li natáčet jen z ruky (hmotnost, ergonomie), jen ze stativu, nebo obojí. Při natáčení z ruky je největším problémem roztřesený obraz. Třes lze zmenšit použitím stabilizátoru obrazu (optický výslednou kvalitu příliš nezhorší, digitální může), hrudní opěrkou nebo monopodem. Výhodný až nepostradatelný se může stát otočný display. V extrémních podmínkách

(např. pod vodou) lze využít speciální outdoorové nebo sportovní kamery. K filmování z výšky pak různá dálkově ovládaná létající zařízení (tzv. drony, multikoptéry), která kamery vynesou do požadované polohy či umožní experimentovat i s přelety.

Možnosti napájení a provozní doba (výdrž baterií) je důležitá především při natáčení v exteriérech bez přístupu k elektřině. Výrobci samozřejmě tyto informace uvádějí, vlastní zkušenost, předcházející vlastní natáčení, je však nenahraditelná. Opomíjet nelze ani *základní vybavení* (baterie, kabeláž, software) a možnosti *kombinace s dalším příslušenstvím* – např. jinými druhy objektivů (amatérské ruční „handheld“ kamery jsou zpravidla kompaktní a objektivy nelze měnit), připojení externího mikrofону, externího monitoru (pro lepší sledování záběrů režisérem) či možnost upevnění na monopod, hrudní opěrku, stativ (a ten např. na pojezd).

Mimo vlastní kamery je třeba rozmyslet další zásadní prvky, jakými jsou osvětlení a záznam zvuku (mikrofony na kameře nemusí stačit při komentářích nebo rozhovorech v exteriéru; zato lze efektivně využít mikroporty apod.).

Kromě různých druhů videokamer (kamkordéry apod.) a digitálních fotoaparátů (DSLR zrcadlovek) lze dnes pořizovat audiovizuální záznamy pomocí tabletů či smartphonů.¹³ V současnosti i k tabletům a telefonům existuje širší výběr různých druhů doplňků, s nimiž lze snadněji či efektivněji natáčet videozáznamy (různé druhy přídatných objektivů, stativy, držadla pro lepší uchopení do jedné či obou rukou, výsuvná držadla pro záběry seshora). Některá mobilní zařízení již umožňují nahrávat delší časové úseky i v HD kvalitě, zpravidla však mají omezenou kapacitu jednoho souboru. V praxi to znamená, že automaticky rozdělí delší nahrávaný záběr na několik souborů. Technicky to nepředstavuje problém, ve stříhovém softwaru lze soubory snadno sesadit.

NATÁČENÍ – POŘÍZENÍ ZÁZNAMU

Filmová tvorba má svá pravidla, která vedou k dobrým výsledkům. Některá obecná pravidla ohledně etických pravidel, rámování a kompozice obrazu (např. od celkového k detailnímu záběru, vztah popředí a pozadí), osvětlení (přirozené, umělé) apod. jsou společná s blízkým uměním fotografie; zatímco práci s kamerou (statická či pohyblivá, zlatý řez, pravidlo osy...), zvukem (synchronní stopy, ale i zásoba asynchronních záznamů dané lokace), štábem a aktéry je žádoucí konzultovat s odborníky či alespoň literaturou (např. Aumont 2005; Barbash a Taylor 1997; Collier a Collier 1986; Gauthier 2004; Heider 2006; Henley 2015; Nichols 2010; Petrůň 2011; 2014; Ruoff 1992; Sztompka 2007).

ZPRACOVÁNÍ ZÁZNAMU (POSTPRODUKCE)

Filmová skladba a stříh představuje další ohromné téma a při pronikání do jeho tajů jsou na místě opět konzultace s odborníky či alespoň literaturou (např. Barbash a Taylor 1997, 371–460; Gauthier 2004, 201–218; Kučera 2002, Petrůň 2014; Ruoff 1992). Ohledně softwaru jsme na tom také nesrovnatelně lépe než v minulosti a videa lze vytvářet i jen z klasických výtvarných děl rozmanitého charakteru¹⁴ nebo digitálních modelů a simulací. Výběr bude pravděpodobně ovlivněn naším záměrem, způsobem ovládnání, kompatibilitou (s operačním systémem) či speciálními možnostmi, které jednotlivé aplikace nabízejí. Pozornost je třeba věnovat zejména formátu a velikosti obrazu nasnímaných záběrů. Pokud stříhový software nepracuje s velikostí, kterou jsme natočili, dochází ke zkreslení (např. záběry v širokoúhlém formátu 16 : 9 budou v poměru 4 : 3 značně oříznuty). Vzhledem k zachování maximální kvality obrazu i zvuku je dobré během celého procesu stříhu a postprodukce pracovat s nekomprimovaným formátem. Digitální soubory neztrácejí na kvalitě (obrazu i zvuku) kopírováním, ale komprimací ano.

Datový formát (container)	Zkratka souboru	Vyvinul	Poznámka
Audio Video Interleave	.avi	Microsoft	široce využívaný formát
Advanced Systems Format / Windows Media Video	.asf, .wma, .wmv	Microsoft	široce využívaný formát
QuickTime	.mov, .qt	Apple	široce využívaný formát
Advanced Video Coding, High Definition	AVCHD	Sony, Panasonic	vyvinuto pro kamery
Flash Video	.flv, .swf	Adobe	nekompatibilní s iOS zařízeními (iPad, iPhone...)
F4V	.flv	Adobe	náhrada za Flash Video
MPEG-1	.mpg, .mp2, .mpeg, .mpe, .mpv	MPEG (Moving Picture Experts Group)	využíván pro Video Compact Disks (VCV), nižší kvalita než DVD
MPEG-2	.mpg, .mpeg, .m2v	MPEG	využíván zpravidla pro DVD či Blu-ray Discs
MPEG-4	...	MPEG	má řadu standardů (parts)
MPEG-4 Part 12, M4V	.m4v	MPEG	formát pro Mac OS a iOS firmy Apple
MPEG-4 Part12, 3GPP, 3GPP2	.3gp, .3g2	MPEG	běžný formát pro mobilní telefony
MPEG-4 Part 14 MP4	.mp4, .m4v, .m4a	MPEG	
Matroska (video, audio, subtitles, stereoscopic/3D video)	.mkv, .mka, .mks, .mk3d	CoreCodec, Inc.	
WebM	.webm	WebM	free formát vytvořen na základě Matroska pro HTML5 video
DivX Media Format	.divx	DivX, Inc.	

Tabulka 2: Přehled hojně užívaných formátů multimediálních kontejnerů

Účel	Software	Linux	Mac OS (Apple)	Windows (Microsoft)	Android (Google)	iOS (Apple)	Open source / freeware
editace	Adobe – Premiere	ne	ano	ano	ne	ne	ne
	Apple – Final Cut	ne	ano	ne	ne	ne	ne
	Apple – iMovie	ne	nativní	ne	ne	ano	ne
	Avid studio	ne	ano	ano	ne	ne	ne
	Corel – VideoStudio Pro	ne	ne	ano	ne	ne	ne
	CyberLink – PowerDirector	ne	ne	ano	ne	ne	ne
	Filmic (Classic nebo Pro)	ne	ne	ne	ne	ano	ne
	KineMaster	ne	ne	ne	ano	ne	ne
	Magix – Movie Edit Pro	ne	ne	ano	ne	ne	ne
	Microsoft Movie Maker	ne	ne	nativní	ne	ne	ano
	Sony – Movie Studio (Video Maker)	ne	ne	ano	ne	ne	ne
Sony – Movie Studio (Platinum Suite 12)	ne	ne	ano	ne	ne	ne	
převod formátů	Adobe Encoder	ne	ano	ano	ne	ano	ne
	Handbrake (free)	ano	ano	ano	ne	ne	ano
	Virtual Dub (free)	ne	ne	ano	ne	ne	ano

Tabulka 3: Příklady současného softwaru pro zpracování videa, včetně operačních systémů tabletů a smartphonů

Proto je výhodné uložit/exportovat dokončené dílo v nekomprimovaném (bezztrátovém) formátu čili multimediálním kontejneru (container je výsledný soubor zahrnující různé druhy multimediálních dat, existuje řada různých formátů těchto kontejnerů, ty hojně využívané jsou uvedeny v tabulce 2). Profesionální stříhový software toto zpravidla umožňuje, ačkoliv ne vždy umožňuje exportovat komprimované formáty. Komprimovat je pak nutné v dalších programech (např. Adobe Encoder, Handbrake). Volba výstupního formátu podléhá také tomu, jak a kde hodláme film prezentovat (např. klasická projekce, DVD, blu-ray disk či sdílení na webu).

A v neposlední řadě hraje svou roli též finanční dostupnost. Kromě komerčního softwaru dnes existují též nativní, open source či free aplikace. Přehled vybraných

softwarů s ohledem na operační systém, kvalitu zpracovávaného záznamu a dostupnost znázorňuje tabulka 3. Začátečníci mohou zkusit nativní aplikace (např. iMovie u Mac OS či Movie Maker u Windows, nebo různé nativní aplikace mobilních telefonů). Dalším krokem může být oblíbená a „user friendly“ Adobe Premiere. Než se však pustíme do vlastního stříhu, vyplatí se seznámit se nejdříve s konkrétní aplikací a jejími možnostmi, zejména co se týče úpravy obrazu, exportu, vkládání titulků, kapitol a všeho, co hodláme do výsledného videa zapojit.

Pokud film nevytváříme jen jako určitý druh přílohy textových výstupů (odborných publikací), ale jako hlavní finální dílo, můžeme uvažovat o tom, zda sám nevyžaduje nějaké přílohy – např. texty s komentáři k procesu vzniku díla či k jednotlivým

Festival	Od	Město	Země
AGON – International Meeting of Archaeological Film of Area the Mediterranean (www.archaiologia.gr/agon)	1996	Atény	Řecko
ARCHEO–Film–Fest	2005	Bonn	Německo
Capitello d’Oro Festival Internazionale Del Cinema Archeologico	2006	Rím, Rovereto	Itálie
CINARCHEA International Archaeology–Film–Festival (www.cinarchea.com)	1994	Kiel	Německo
Festival du Film d’archéologie in Amiens (www.associationciras.org/pages/Le_Festival_du_Film_d’archéologie_d’Amiens-4674335.html)	1989	Amiens	Francie
Festival international du Film archéologique de Bruxelles (Kinéon) (www.kineon.be)	(1980–88), od 1995	Brusel	Belgie
Festival Internacional de Cine Arqueológico del Bidasoa (www.irun.org/oiasso/home.aspx?tabid=317)	2000	Irun	Španělsko
Festival international du film archeologique de Nyon (www.mrn.ch/fr/festival/)	1999	Nyon u Ženevy	Švýcarsko
Festival International du Filme d’Archéologie de Besançon	2005	Besançon	Francie
International Archaeology Film Festival in Split (www.mhas-split.hr)	2010	Split	Chorvatsko
The Archaeology Channel International Film and Video Festival (www.archaeologychannel.org/events-guide/international-film-and-video-festival)	2003	Eugene	Oregon, USA

Tabulka 4: Přehled vybraných mezinárodních festivalů archeologického filmu

sekvencím a záběrům, případně fotografiemi z natáčení (např. v lepší kvalitě než videozáznam), nevyužitými, ale z nějakého hlediska důležitými záběry apod. Zejména jde-li o (rozsáhlejší) počín vycházející ze specifických teoretických základů, mohou jeho roli a význam paralelně doplňovat i odborné texty, stejně jako přednášky a veřejné projekce.

SDÍLENÍ, PROJEKCE, INTERAKCE S DIVÁKY

Na vnímání a interpretaci významu obrazů působí řada rozmanitých faktorů – nejen znalosti, stanoviska, zkušenosti a životní situace diváka, ale též podmínky, okolnosti a prostředí, které proces dívání se doprovázejí (Sturken a Cartwright 2009). Proto je dobré věnovat výběru prostředí a okolností projekce pozornost. Řada tvůrců zřejmě dá přednost tomu, aby mohla společně s diváky zažít prostředí a okolnosti projekce, vnímat jejich reakce, zodpovídat případné dotazy nebo debatovat nad zhlédnutým dílem a dalšími asociacemi a souvislostmi. Tím se k dílu připojuje další vrstva, která se stává součástí poznávacího procesu využívajícího filmování. Tyto aspekty se netýkají pouze tvůrců, ale kohokoliv jiného,

kdo chce projekci filmu (na jehož vzniku se nepodílel) podnítit veřejnou (byť třeba komorní) debatu o určitém tématu.

Tradiční prostředí pro projekci a diskuze se zainteresovanými diváky nabízejí především *festivals*, zejména orientované na dokumentární tvorbu. V současnosti jsou významné evropské archeologické festivaly sdruženy v Evropské federaci festivalů FEDARCINE.¹⁵ Kromě specificky archeologických festivalů (tabulka 4) lze navštívit další setkání s blízkými obory vizuální antropologie a dokumentárního filmu (např. domácí Antropofest;¹⁶ blíže např. Barbash a Taylor 1997, 480–485).

Film si postupně razí svou cestu i na archeologické *konference*, ať již jako součást příspěvku, v rámci doprovodných akcí, nebo specializovaných, filmu věnovaných sekcí.¹⁷ Lze předpokládat, že zájem archeologických, památkových, muzejních či vzdělávacích institucí o dokumentární (nikoliv propagační) film se také zvýší. Kratší (audio-)vizuální díla se mohou stát součástí muzejních či archeologických expozic nejen jako další stabilní prvek,¹⁸ ale též ve své mobilní podobě audiovizuálních procházek, kde již tvoří integrální součást návštěvníkova pobytu, pohybu a vnímání (tzv. video walks; např. Tringham 2012, 514–516; Witmore 2005).

Další možnosti sdílení nabízí *web*. Nárůst různých druhů rozhraní určených ke sdílení videa (You Tube, Vimeo, iTunes apod.) i formou sociálních sítí, které umožňují zpětnou vazbu od diváků, svědčí ve prospěch toho, že lidé mají o tvorbu a její sdílení obrovský zájem. Zejména z hlediska popularizace oboru a komunikace s veřejností není záhodno tyto příležitosti opomíjet (např. Richardson 2013). Sociální sítě nabízejí možnost informovat kolegy nebo širokou veřejnost o aktuálně probíhajících projektech, včetně terénních výzkumů, a připojit odkaz nebo vlastní videozáznam je stále snazší. Jednoduchost sdílení a s ní související zahlcení videem však může vést také k tříštění pozornosti (nedokončení, „přepínání“), a tedy k tomu, že sdílení filmu jako celku (včetně času na vlastní reflexi) může řadu diváků také „snadno“ minout.

Založení kanálu specializovaného na dokument však na druhou stranu může řadu zainteresovaných diváků k filmu přivést. V rámci archeologie zaujímá ojedinělé místo The Archaeology Channel spuštěný roku 2000 a specializovaný na prezentaci audiálních i audiovizuálních děl s tematikou archeologie a původních kultur, s nímž od roku 2003 souvisí též každoroční mezinárodní filmový festival TAC.¹⁹ Lze též očekávat širší uplatnění videa v oblasti prezentace kulturního dědictví v rámci virtuálních archivů, muzejních sbírek, digitálních (multimediálních) knih²⁰ a elektronických periodik (např. Internet Archaeology).²¹

Výukové či popularizační materiály, podobně jako rozhovory, jsou k dispozici na webech univerzitních pracovišť,²² osobních stránkách badatelů²³ nebo též prostřednictvím specializovaných služeb, např. iTunes U,²⁴ kde již některé univerzity své videocasty prezentují (např. University of Pennsylvania – podcast „Archaeology: Europe“; dále např. Yale či Open University). Výhoda spočívá nejen v možnosti sdělit informační obsah mnohem širšímu publiku, a to v čase, který si samo zvolí. Záznam umožňuje také opakované sledování

za účelem lepšího porozumění celku i podrobností, ať již z osobního zájmu diváka, nebo jako součást výuky (nabízí se zapojení takových prvků do e-learningu). A nejde zde jen o obsah sdělení, ale též o formu (dobré a špatné příklady) a živý projev lidských bytostí v rovině verbální (řeč, intonace) i neverbální (např. gesta, reakce, chování). V tomto ohledu by se takové záznamy mohly stát prameny ostatních disciplín (např. antropologie,²⁵ sociologie, psychologie).

Obrovské uplatnění mohou dokumentární filmy nalézt v kontaktní *výuce*, přičemž nemám nyní na mysli pouze vlastní autorskou tvorbu. Kromě různých druhů metodických až instruktážních filmů lze zapojit i díla orientovaná na teoretická témata a otázky (včetně antropologie, etnografie). Nicméně efektivitu jejich sledování (zejména když se film promítne pouze jednou) snižují různé faktory (např. zvyk na zcela odlišné žánry hraného filmu, televizních pořadů, reklam, videoklipů apod.; nemožnost zhlédnout část filmu během domácí přípravy; Heider 2006, 118). Proto je dobré na film (který nelze zhlédnout během domácí přípravy (na webu) studenty připravit četbou a diskuzemi o tématech, která jsou ve filmu zpracována, případně promítnout film vícekrát s následnou reflektující diskuzí (na příkladu etnografie viz Heider 2006, 119–122). Z vlastní zkušenosti s projekcí krátkých dobových reportáží s archeologickou tematikou v rámci výkladu vývoje teorie oboru mohu potvrdit, že sledování poskytuje studentům nejen vítané přerušení a změnu, ale též obohacení o řadu vizuálních podnětů a detailů, které výklad ani fotografie nezprostředkují. Technická kvalita, kompozice, rétorika a styl navíc umožní konkrétní setkání s jinakostí minulé doby, kontrast umožní snazší uvědomění odlišnosti od současnosti, včetně dobové ideologie, propagandy a dalších vlivů.

Není bez zajímavosti, že v průzkumech veřejného mínění představovalo ještě nedávno dominantní zdroj informací o archeologii zpravidla televizní vysílání,²⁶

spolu s tiskem a rozhlasem (např. Holtorf 2007, 51–61; Chroustovský a Janíček 2013, 18; Kožešníkova 2014, 113–114; Pokotylo a Guppy 1999, 404–405; Ramos a Duganne 2000, 16–18). Spolupráce s televizním štábem vyústí pravděpodobně do „televizního“ ztvárnění pro „ideálního“ diváka (Petráň 2011, 29), což může být výhodné u krátkých aktuálních reportáží, ale pro archeologicky zajímavější počiny tudy cesta vést nemusí.

ZÁVĚREM

O tom, že filmová tvorba má v archeologii své místo, již svědčí dosavadní produkce (se svými počátky již v první polovině minulého století, např. Beale a Healy 1975, a dnešními možnostmi sdílení např. prostřednictvím webu Archaeology Channel). V souvislosti s narůstající dostupností technického vybavení, odborné literatury, filmových děl samotných a potenciálně i specializovaného vzdělání a narůstajícím množstvím zájemců se blíží diskuze nad specificitou filmové tvorby a její role v oboru. Zůstaneme v situaci odpůrců média, které je vhodné spíše pro zábavu než opravdovou vědu? Případně v situaci náhodných pořizovatelů amatérských (audio)vizuálních záznamů, které uloženy na paměťovém médiu již světlo v očích diváka nespátří? Nebo obohatíme současnou audiovizuální záplavu o další proud pohyblivých obrazů lokalit, virtuálních simulací, hlasů badatelů či archeo-marketingu (archeologie stále platí za „dobrou“ značku, viz Holtorf 2007)?

Díky kombinaci různých faktorů představuje film jeden z velmi účinných prostředků komunikace (přenosu obrazů, sdělení, významů) nejen mezi odborníky, ale i směrem k veřejnosti. Avšak stejnou měrou, jakou dokáže sdělení efektivně přenášet (obraz vydá za desítky slov a pohyblivý ještě za víc) a uložit do paměti (kombinace zvukové a vizuální složky informace usnadňuje zahustit síť asociací a zlepšuje schopnost zapamatování), umožňují s nimi i roz-

sáhle manipulovat. Zaujmeme tedy klasickou roli odborníků, kteří seznamují veřejnost se svými (či institucionálními) výsledky, nebo využijeme filmové médium ke vzájemné komunikaci o rozmanitých perspektivách studia a poznávání světa?

Jako autoři neseme zodpovědnost za záměr, se kterým dílo vzniklo, i za dominantní sdělení, která obsahuje, ačkoliv nemůžeme obsáhnout či regulovat rozmanité potenciální využití finálních děl, jakmile se dostanou do rukou jiným uživatelům. Podobně jako u ostatních digitálních technologií se i filmu týká otázka distribuce, archivace a budoucí compatibility. O tom, co ze současné tvorby získá hodnotu uchování jako součásti kolektivní paměti, rozhodnou budoucí generace.

Tvorba kvalitního dokumentu zůstane zřejmě doménou spolupráce s profesionály. Jako každá jiná interdisciplinární spolupráce vyžaduje vzájemnou komunikaci, přičemž rozumět si potřebují obě strany. Rozhodnutí o formě spolupráce však může velmi konstruktivně podpořit vlastní amatérské experimentování. Domnívám se, že uvažování o důležitých aspektech využití filmu v archeologii je záležitostí badatelské komunity, nikoliv několika nadšených jedinců. Pokud tedy tento úvodní a povrchní příspěvek probudí zájem o experimentování s kamerou, nebo diskuze mířící do hloubi teorie a metody tohoto druhu tvorby, pak z mého pohledu naplňuje svůj účel.

PODĚKOVÁNÍ

Mé poděkování patří zejména organizátorům konference *Počítačová podpora v archeologii 11* konané 23.–25. 5. 2012 v Lokti nad Ohří, kteří mi umožnili přednést prvotní verzi tohoto příspěvku, a vyslechnout tak cenné komentáře publika. Stejně tak děkuji recenzentům za podněty, které mne přiměly přijít s verzí konečnou.

ZDROJE PODPORY

Vznik textu byl podpořen projektem OP VK „Archeologické strategie“ (CZ.1.07/2.3.00/20.0036), který je spolufinancován z Evropského sociálního fondu a státního rozpočtu České republiky.

POZNÁMKY

¹ Např. Centre for Audio-Visual Study and Practice in Archaeology (CASPAR), Institute of Archaeology, University College London, <http://www.ucl.ac.uk/archaeology/research/projects/caspar>; nebo laboratoř vizuálních studií Metamedia při Stanford University, jejíž postmoderní východiska jsou aplikována již ve formě interakce s obsahem webových stránek – návštěvník prochází polem textů a děl formou konkrétní cesty vedené jeho volbami, nemá možnost zhlédnout a použít celkovou strukturu/mapu stránek, <http://metamedia.stanford.edu>. Na audiovizuální dokumentaci v archeologii se zaměřuje dále např. Archaeological Legacy Institute (<http://archaeologychannel.org>); The Sustainable Heritage Network (<http://sustainableheritagenetwork.org>).

² Např. University of California v Berkeley; University of York; v letech 2004–2007 pořádala kurz Dokumentárního filmu v archeologii pod vedením Tomáše Petráně též KAR ZČU. Marginálně se vizuální archeologie zmiňuje ve specializovaných učebnicích (např. Zimmerman 2003, 57–58). K situaci filmu v antropologii a etnografii srov. např. Petrán 2011; dále např. Granada Centre for Visual Anthropology, University of Manchester (<http://granadacentre.co.uk>); u nás např. Studio vizuální etnografie KSA ZČU (<http://www.antropologie.org/cs/sviet>).

³ National Geographic; <http://video.nationalgeographic.com/video/history-civilization>.

⁴ Kanál věnovaný filmům s historickou tematikou; <http://www.history.com/news/history-lists>.

⁵ Popularizační pořad; <http://www.channel4.com/programmes/time-team>; <http://www.timeteamdigital.com>.

⁶ Např. The Archaeology Channel (<http://archaeologychannel.org>); metodická přednáška *Publishing your research in archaeology journals* 2012; domácí platforma FreshEye (<http://www.fresh-eye.cz>); tematicky blízká je zejména diskuze Pavla Boreckého s Tomášem Hirtem, Tomášem Petráněm a Štěpánkou Plachou *Obraz versus vizuální antropologie* 2013.

⁷ Setkání jsou zaznamenána a volně zpřístupněna na webu Cambridge University (<http://www2.arch.cam.ac.uk/personal-histories>.) či v originální kvalitě na DVD na požádání autorky projektu Pamelý Jane Smith, která věří, že osobní vy-

právění je elegantním nástrojem pro výuku historie archeologie.

⁸ Před lety jsme natočili běžnou exkurzi v rámci výuky KAR ZČU (*Archeologický skanzen Březno u Loun* 2008) s výkladem PhDr. Ivany Pleinerové, CSc., legendy v oboru experimentální archeologie, která se již v té době na výuce v rámci KAR nepodílela. Nedlouho poté se do Března přestalo jezdit úplně a dnes lze podobu místa a atmosféru události přiblížit studentům prostřednictvím krátkého filmu. A tím je snad k návštěvě skanzenu nalákat.

⁹ International Council for Traditional Music (<http://www.itcmusic.org/ictm>).

¹⁰ Study Group on Music Archaeology (<http://www.dainst.org/music>).

¹¹ Např. v angličtině to vystihuje obecně používaný pojem archaeological record (tj. záznam).

¹² NTSC (National Television System Committee) standard užívaný donedávna (před přechodem na digitální TV) především na americkém kontinentu a v Japonsku má frekvenci 29,97 snímků za vteřinu a 486 pixelů (řádků, kterým odpovídá zhruba 720 pixelů na šířku monitoru). Naproti tomu PAL (Phase Alternating Line), užívaný v Evropě, Austrálii, na Středním východě a v Asii, pracuje s frekvencí 25 snímků za sekundu a zahrnuje rozlišení 720x576 pixelů. Rozdíly mezi nimi vyrovnával DV (digital video) formát, který umožnil přehrávání souboru v obou systémech.

¹³ Např. <http://www.videomaker.com/courses/17314-shooting-with-a-smartphonea>.

¹⁴ Např. fotografie a kresby, *Obrazy v kameni* 2011.

¹⁵ European Federation of Film Festivals on Archaeology and Cultural Heritage; viz <http://www.fedarcine.com>.

¹⁶ Viz <http://antropofest.cz>.

¹⁷ Např. během konference Theoretical Archaeology Group roku 2010 v Bristolu proběhl též minifestival krátkých filmů a workshop videotvorby; viz <http://diva.berkeley.edu/projects/tag2010>.

¹⁸ Např. stereoskopický film *Aiře* 2006 a další animace, interaktivní prezentace a projekce v rámci multimediální expozice v Informačním centru keltské kultury na zámku v Nižboru. Nebo film *Lety do minulosti* 2007 v rámci stejnojmenné výstavy Národního muzea v Praze od 24. 10. 2007 do 13. 1. 2008.

¹⁹ Viz <http://www.archaeologychannel.org>.

²⁰ Např. multimediální webová verze monografie Tringham a Stefanović 2012 (<http://lasthouseonthehill.org>).

²¹ Viz <http://intarch.ac.uk>.

²² V rámci FF ZČU již např. Videoarchiv Katedry archeologie (<http://kar.zcu.cz/videoarchiv>) či Studio vizuální etnografie při Katedře antropologie (<http://www.antropologie.org/cs/sviet>).

²³ Např. Alan Macfarlane a jeho rozhovory se známými vědeckými osobnostmi, včetně archeologie (Colin Renfrew), antropologie, etnografie apod. (<http://www.alanmacfarlane.com/ancestors/audiovisual.html>).

²⁴ Viz <http://www.apple.com/apps/itunes-u>.

²⁵ K pohledu kulturní a sociální antropologie na fenomén archeologických výzkumů viz Edgeworth 2003.

²⁶ Přehled zahraničních TV relací a filmů s archeologickou tematikou publikoval před lety např. M. A. Hall (2004), K. McGeough (2006) či C. Holtorf (2007, Appendix 149–154); slibnou publikaci Day 1997 jsem bohužel osobně neviděl. Další soupis filmů s archeologickou tematikou shromáždil také nedávno např. M. Neuman (2011, 100–113, tabulka „ukrytá“ pod označením obr. 47).

POUŽITÉ ZDROJE

Aïne. 2006. Režie Tomáš Petráň. Cinepoint, 2006. Film.

Archeologický skanzen Březno u Loun: Exkurze KAR ZČU v Plzni. 2008. Režie Luboš Chroustovský. Katedra archeologie ZČU v Plzni. Krátký film.

Atalay, Sonya. 2010. „We don't talk about Çatalhöyük we live it: Sustainable archaeological practice through community-based participatory research.“ *World Archaeology* 42 (3): 418–429. doi: 10.1080/00438243.2010.497394.

Aumont, Jacques. [1990] 2005. *Obraz*. Praha: Akademie múzických umění.

Balák, Libor. 2006. „Úvod do rekonstrukční paleoetnologie: Rukopis studijního textu pro vysoké školy.“ Rekonstrukce pravěku (osobní web). Viděno 10. listopadu 2015. <http://www.rekonstrukcepravěku.wz.cz>.

Barbash, Ilisa a Lucien Taylor. 1997. *Cross-cultural filmmaking: A handbook for making documentary and ethnographic films and videos*. Berkeley: University of California Press.

Barthes, Roland. 1978. „The death of the author.“ In *Image, music, text*, ed. Roland Barthes a Stephen Heath, 142–148. New York: Hill and Wang.

Beale, Thomas W. a Paul F. Healy. 1975. „Archaeological films: The past as present.“ *American Anthropologist* 77 (4): 889–897.

Binford, Lewis R., ed. 1977. *For theory building in archaeology*. New York, San Francisco, London: Academic Press.

Binford, Lewis R. 2001. *Constructing frames of reference*. Berkeley, Los Angeles, London: University of California Press.

Bintliff, John a Mark Pearce, eds. 2011. *The death of archaeological theory?* Oxford: Oxbow Books.

Borkowski, Wojciech. 2003. „Experimental archaeology in the media.“ *Rekonstrukce a experiment v archeologii* 4: 178–180.

Burdick, Anne, Johanna Drucker, Peter Lunenfeld, Todd Presner a Jeffrey Schnapp. 2012. *Digital humanities*. Cambridge, Mass., London: The MIT Press. Viděno 10. listopadu 2015. http://mitpress.mit.edu/sites/default/files/titles/content/9780262018470_Open_Access_Edition.pdf.

Burzová, Petra. 2015. „Interpretační a intervenční možnosti audiovizuální antropologie aneb co oči vidí (a co ucho slyší), to srdce bolí.“ In *Vizuální antropologie: Klíčové studie a texty*, ed. Petra Burzová, Tomáš Hirt, a Lubomír Lupták, 9–23. Plzeň: Katedra antropologie FF ZČU.

Burzová, Petra, Tomáš Hirt a Lubomír Lupták, eds. 2015. *Vizuální antropologie: Klíčové studie a texty*. Plzeň: Katedra antropologie FF ZČU.

Cave of forgotten dreams (Jeskyně zapomenutých snů). 2010. Režie Werner Herzog, Creative Differences Productions, Inc. 2010. Film.

Clarke, David L. 1968. *Analytical archaeology*. London: Methuen.

Collier, John Jr. a Malcolm Collier. 1986. *Visual anthropology: Photography as a research method*. Revised and expanded edition. Albuquerque: University of New Mexico Press.

Costa, Stefano a Francesco Ripanti. 2013. „Excava(c)tion in Vignale: Archaeology on stage, archaeology on the web.“ *Arqueologia Publica Journal* 3: 97–109. Viděno 10. listopadu 2015. <http://www.arqueologiapublica.es/descargas/1382780527.pdf>.

Čeněk, David a Tereza Porybná, ed. 2010. *Vizuální antropologie: Kultura žitá a viděná*. Červený Kostelec: Pavel Mervart.

David, Nicholas a Carol Kramer. 2001. *Ethnoarchaeology in action*. Cambridge: Cambridge University Press.

Day, David H. 1997. *A treasure hard to attain: Images of archaeology in popular film, with a filmography*. Lanham, MD., London: Scarecrow Press.

Edgeworth, Matt. 2003. *Acts of discovery: An ethnography of archaeological practice*. British Archaeological Reports S1131. Oxford: Archaeopress.

Fish, Adam. 2011. „Film and archaeology in the indigenous and industrial American West.“ *Visual Anthropology* 24: 246–265. doi: 10.1080/08949468.2010.508938.

Foucault, Michele. [1969] 1994. „Co je to autor?“ In *Diskurs, autor, genealogie*, Michele Foucault, 41–73. Praha: Svoboda.

Gauthier, Guy. [2003] 2004. *Dokumentární film, jiná kinematografie*. Praha: Akademie múzických umění.

- Hall, Mark A. 2004. „Romancing the stones: Archaeology in popular cinema.“ *European Journal of Archaeology* 7 (2): 159–176. doi: <http://dx.doi.org/10.1177/1461957104053713>.
- Heider, Karl G. 2006. *Ethnographic film*. Revised edition. Austin: University of Texas Press.
- Henley, Paul. 2015. „Vidět, slyšet, cítit: Zvuk a krutovláda oka ve vizuální antropologii.“ In *Vizuální antropologie: Klíčové studie a texty*, ed. Petra Burzová, Tomáš Hirt a Lubomír Lupták, 71–82. Plzeň: Katedra antropologie FF ZČU.
- Hodder, Ian, ed. 1989. *The meanings of things*. London, New York: Routledge.
- Hodder, Ian. 1992. *Theory and practice in archaeology*. London, New York: Routledge.
- Holtorf, Cornelius. 2007. *Archaeology is a brand: The meaning of archaeology in contemporary popular culture*. Walnut Creek: Left Coast Press.
- Chroustovský, Luboš. 2011. „Obrazy v kameni – příklad z vrchu Tuhošť na Švihovsku“ (Images in rock – an example from the Tuhost hill near Svihov). *Acta Fakulty filozofické ZČU v Plzni* 4: 87–98.
- Chroustovský, Luboš a Libor Janíček. 2013. „Veřejnost a archeologie“ (Public and archaeology). In *Veřejná archeologie IV.*, ed. Renata Šmidtová, Miroslav Popelka, Miroslava Šmolíková a Michal Bureš, 11–27. Praha: Ústav pro archeologii Filozofické fakulty Univerzity Karlovy, Veřejná archeologie, o. s.
- Kožešníková, Dominika. 2014. *Komunikace archeologie s veřejností*. Diplomová práce. Plzeň: Katedra archeologie ZČU.
- Kučera, Jan. 2002. *Stríhová skladba ve filmu a v televizi*. Praha: Akademie múzických umění.
- Lety do minulosti* (Flights into the past). 2007. Režie Tomáš Petráň. Cinepoint, 2007. Film. Viděno 10. listopadu 2015. <http://kar.zcu.cz/videoarchiv>.
- McGeough, Kevin. 2006. „Heroes, mummies, and treasure: Near Eastern archaeology in the movies.“ *Near Eastern Archaeology* 69 (3–4): 174–185.
- Moser, Stephanie. 2001. „Archaeological representation: The visual conventions for constructing knowledge about the past.“ In *Archaeological theory today*, ed. Ian Hodder, 263–283. Cambridge: Polity Press.
- Neuman, Milan. 2011. *Film v archeologii*. Diplomová práce. Plzeň: Katedra archeologie ZČU.
- Nichols, Bill. 2010. *Úvod do dokumentárního filmu*. Praha: Akademie múzických umění.
- Obraz versus vizuální antropologie*. 2013. Video, 1:40:11. „FreshEye“, 27. května 2013. Viděno 10. listopadu 2015. <https://vimeo.com/67042234>.
- Obrazy v kameni: Příklad z vrchu Tuhošť na Švihovsku* (Images in rock: An example from the Tuhost hill near Svihov). 2011. Režie Luboš Chroustovský. Katedra archeologie ZČU v Plzni. Krátký film.
- Peirce, Charles Sanders. 1997. *Sémiotika*. Praha: Karolinum.
- Petráň, Tomáš. 2011. *Ecce Homo: Esej o vizuální antropologii*. Pardubice: Univerzita Pardubice.
- Petráň, Tomáš. 2014. „Etnografický film: Průnik vědeckého a uměleckého světa.“ *Národopisná revue* 2014 (1): 15–31. Viděno 10. listopadu 2015. <http://revue.nul.kz/pdf/r1-2014.pdf>.
- Piccini, Angela. 1996. „Filming through the mists of time: Celtic constructions and the documentary.“ *Current Anthropology* 37 (1): 87–111.
- Piggot, Stuart. 1978. *Antiquity depicted: Aspects of archaeological illustration*. London: Thames and Hudson.
- Pokotylo, David a Neil Guppy. 1999. „Public opinion and archaeological heritage: Views from outside the profession.“ *American Antiquity* 64 (3): 400–416. doi: 10.2307/2694141.
- Publishing your research in archaeology journals: Practical advice from the European Journal of Archaeology editorial team*. 2012. YouTube video, 46:32. „ManeyPublishing“, 24. září 2012. Viděno 10. listopadu 2015. <http://www.youtube.com/watch?v=ySj1wsWJxz8&list=PL0823E79DC2F4082A>.
- Ramos, Maria a David Duganne. 2000. *Exploring public perceptions and attitudes about archaeology*. Report prepared by Harris Interactive for Society for American Archaeology. Viděno 10. listopadu 2015. <http://www.saa.org/portals/0/SAA/pubedu/nrptdraft4.pdf>.
- Richardson, Lorna. 2013. „A digital public archaeology?“ *Papers from the Institute of Archaeology* 23 (1): 1–12. doi: <http://dx.doi.org/10.5334/pia.431>.
- Ruby, Jay. 1991. „Speaking for, speaking about, speaking with, or speaking alongside: An anthropological and documentary dilemma.“ *Visual Anthropology Review* 7 (2): 50–66. doi: 10.1525/var.1991.7.2.50.
- Ruoff, Jeffrey. 1992. „Conventions of Sound in Documentary.“ In *Sound Theory/Sound Practice*, ed. Rick Altman, 217–234. New York: Routledge, Chapman and Hall. Viděno 10. listopadu 2015. <http://www.dartmouth.edu/~jruff/Articles/ConventionsofSound.htm>.
- Shanks, Michael a Christopher Tilley. 1987. *Reconstructing archaeology: Theory and practice*. Cambridge: Cambridge University Press.

- Schiffer, Michael B. 1976. *Behavioral archeology*. New York, London: Academic Press.
- Sørensen, Marie Louise Stig. 2000. *Gender archaeology*. Cambridge: Polity Press.
- Sturken, Marita a Lisa Cartwright. 2009. *Studia vizuální kultury*. Praha: Portál.
- Sztompka, Piotr. 2007. *Vizuální sociologie: Fotografie jako výzkumná metoda*. Praha: Slon.
- Tilley, Christopher. 1994. *A phenomenology of landscape*. Oxford: Berg.
- Trigger, Bruce G. [1989] 2007. *A history of archaeological thought*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Tringham, Ruth. 2012. „The public face of archaeology at Çatalhöyük.“ In *Last house on the hill: BAÇH area reports from Çatalhöyük, Turkey*, eds. Ruth Tringham a Mirjana Stevanović, 503–529. Los Angeles: Cotsen Institute of Archaeology (UCLA) Press.
- Van Dyke, Ruth M. 2006. „Seeing the past: Visual media in archaeology.“ *American Anthropologist* 108 (2): 370–384.
- Witmore, Christopher L. 2005. „Four archaeological engagements with place mediating bodily experience through peripatetic video.“ *Visual Anthropology Review* 20 (2): 57–71.
- Zimmerman, Larry J. 2003. *Presenting the past: Archaeologist's Toolkit 7*. Walnut Creek, CA: AltaMira Press.

