

Jiří Havlíček se před časem zaměřil na animování skečů a krátkých, narativně komponovaných útvarů. Hned zraje je vhodné přiznat, že Havlíček upřednostňuje týmovou práci. Řádně tím komplikuje pátrání po autorském rukopise, pokud jej zcela nezabavuje smyslu. Přesto: o všech Havlíčkových pracích lze obecně říci, že operují s generačními pamětovými segmenty.

Výzkumy oboru kognitivní psychologie naznačují, že dlouhodobá paměť se skládá z mezi sebou sesíťovaných komplexů pojmů a významů. Zdá se, tyto komplexy nemají zákonitě obrazovou nebo jazykovou podobu, takže na jednu viděný obrazec se nemusejí vázat další obrazce, ale například časoprostorové souřadnice, určité slovní sestavy, tóniny zvuků, pachové vjemy, hormonální úrovně (emoce) v těle aj., prakticky nepředstavitelný soubor biologických, smyslových a myšlenkových prvků. Připomínání některých z nich, v našem případě mluvíme o vizuálních znacích, uvádí v chod celou danou síť. V omezeném freudiánském diskurzu toho využívali surrealisté, Jiří Havlíček si na rozdíl od nich vytahuje prvky z pamětového „kompostu“ generace, kterou čím dál víc definují mediálně zprostředkované znakové soustavy.

Proto jsou jeho animace často složeny ze sekvencí a znaků z jiných filmů nebo na ně alespoň odkazují. V animaci *Tip et Tap* zrekonstruoval společně s Filipem Cenkem nejvýznamnější sekvenci z belgické pohádkové série o dvou béžových, navlas stejných stěňatech. Originál proslul v Československu během 80. let. Štěňata a jejich strýček Fido se zařadili do panteonu večerníkových bohů generace 80. let (a pozor: také se přenesli do panteonu rodičů, protože jen málokterý rodič je schopen nereagovat na dětskou posedlost). Podobnou pamětovou konsekvenci zastupují také další ikony v dalších filmech: herečka Aťka Janoušková (dabovala Típa a Tapa i německou Včelku Máju) nebo Fifinka ze Čtyřlístku. Videoanimace *Melanie envoie des fusées des yeux et sauve le soleil* pro změnu nepřípomene konkrétní filmovou předlohu, uvede nás spíš před jakousi nafilmovanou hru na sci-fi. Chtělo by se říct, že jde jen o vykostění filmových klišé, kdyby v hlubší rovině nešlo o výsledek myšlenkového procesu, který lze připodobnit této činnosti: Na pauzáky nakreslíme všechny možné přileté mimozemšťanů z áčkových, béčkových i céčkových filmů, na něž si vzpomene. Na každý pauzák jednu. Pak je přiložíme na sebe a na novém prázdném pauzáku vybarvíme ty části, které se na všech pauzácích překrývají. Vznikne opět přileté mimozemšťanů, jakýsi průsečík možných vzpomínek, paradoxně však zcela nový útvar. Každá „hra na něco“ tak uvádí do světa odlišnou, jinak zatíženou soustavu, subjektivní pouze do chvíle, kdy je „vyslovena“. Pak se již stává hybatelem pamětových soustav „posluchačů“ a akcelerátorem obohacené interpersonální reality. Havlíček s Cenkem k tomuto vybuzení směřují.

Přijmeme-li, že zkušenost je nepřenositelná, pak právě nalezení znaků, které nám něco připomenou, je způsob, jak vpadnout do myslí jedince a oslovit ji. Jedná se o metanaraci, jejímž přednostním cílem není zprostředkovat vyprávění, ale rozhybat cizí paměť.

Krátce před napsáním tohoto textu jsem navštívil Lucembursko. Protože se zde právě konal velký umělecký workshop, potkal jsem spoustu lidí stejného věku, ale z rozdílných kulturních oblastí. Dalo se předpokládat, že „největovější“ představitelé Havlíčkových animací

# Jiří Havlíček

„Častým líhništěm užovek bývají hromady hnoje či kompostu.“

(www.biodiverzita.arnika.org)

budou znát. Ptal jsem se tedy na Típa s Tapem. Překvapivě pouze u slovenské účastnice jsem se setkal s odezvou. Zdá se tedy, že možným produktem Havlíčkových filmů je rovněž uvědomění si vzájemné blízkosti či vzdálenosti našich pamětových soustav, tedy zjišťování, do jaké míry jsme součástí toho kterého významového světa, a kdy už jsme odděleni tak, že si třeba pomyslíme, že naši autoři Típa s Tapem sami vymysleli. Stejně tak už Keiko Sei upozornila, že u animace *Bez názvu* Havlíček s Cenkem použili postavičky, které si přivezli z pobytu v Maroku a ty „mohou fungovat jen na nižší úrovni čitelnosti“.<sup>2)</sup>

Tak třeba krátký snímek *Druhý díl prvního dílu* je pomalý, digitální švenk přes černobilou fixovou kresbu. V temnotě naznačeného prostoru si povšimneme drobných zvířátek. Digitální médium, napodobující filmovou kameru, i zkratkovitě nakreslené a strmulé civějící postavičky, se podobají některým „záběrům“ z japonského anime. Nejzajímavější je ovšem sledovat, jakým způsobem na nás tyto podobnosti dolehnu, zda nám anime připomenou, zda si uvědomíme, že naši emotivně-pamětovou reakci určují filmové postupy, atd. V každém případě je i *Druhý díl prvního dílu* součástí působení na diferencovaný pamětový fond každého z nás, v jeho jednoduchosti však vystupují do popředí přenos impulzu skrze vžitou řeč určitého populárního animačního média přelomu tisíciletí.

Masáž mediálními obrazy probíhá masivně a na tolika frontách, že vůbec nelze říci, jak by jí někdo mohl unikat. Dá se říci, že nemusíte nutně vidět *Matrix*, abyste začali uvažovat podle jeho doktríny. Ale právě na slovo „podle“ bych rád vkládal důraz. Jiří Havlíček nám ukazuje toto „podle“ a snad naznačuje i východisko z katastrofické prognózy o jednom globálním jazyce. I kdybychom mluvili stejnými slovy, nebudeme vyslovovat stejnou zkušenost a nebudeme tím způsobovat stejnou reakci. Na to je paměť příliš našim vlastním gordickým uzlem.

Poznámky:

1. Omezím se na dlouhodobou paměť, přestože bychom se stejně tak mohli zabývat analýzou záměrného využívání její krátkodobé sestry. Mimořádně zajímavé by bylo zamyslet se nad tím, co se děje, když jsou staré Havlíčkovy skeče puštěny ve smyčcích nebo nad přenašením symbolu lotosu z jednoho snímku do druhého, což se zvyčnamnilo, když Havlíček a Cenek shmuli svou společnou práci do dvd kolekce *Lotus3 a Solaris*.
2. Sei, Keiko: *Jiří Havlíček a Filip Cenek: Lotus3 a Solaris*. Posudek k bakalářské práci na FaVU v Brně, 2003.

Jiří Ptáček

## Jiří Havlíček

narozen/born: 1977 Brandýs nad Labem – Stará Boleslav  
adresa/address: Máchova 354, Stráž pod Ralskem, 47127  
e-mail: lotus3@centrum.cz

### skupinové výstavy od roku 2000 collective exhibitions since 2000

2000 - „Pěkná výstava“, Galerie Milana Zezuly, Brno  
2002 - „Fórum nezávislých galerií“, Dům U Zlatého prstenu, Praha  
„Hedonistická abstrakce“, Moravská galerie, Brno  
„Bez názvu/2.1D“, (s F. Cenkem a M. Hrubou), Galerie Jelení, NCSU, Praha  
2003 - „Za jiných okolností by to mohla být pravda“, Dům pánů z Kunštátu, Brno  
„3. Zlínský salon mladých“, Státní galerie Zlín  
„Filmy bez kina“, Dům pánů z Kunštátu, Brno  
2004 - „It’s a Question of Lust“, Galerie Mladých, Brno

### studia/education

SUPŠS Kamenický Šenov 1992-1996  
IVK Ústí nad Labem 1996-1998  
FaVU VUT Brno 1998-2004

### samostatné výstavy/solo exhibitions

„Tip et Tap“, (s F. Cenkem), Galerie Eskort, Brno, 2001  
„Lotus3 a Solaris“, (s F. Cenkem), Galerie Jelení, NCSU, Praha, 2003

# Jiří Havlíček

“A frequent breeding ground for grass snakes is a pile of manure or compost“

(www.biodiverzita.arnika.org)

Jiří Havlíček has for a long time concentrated on animated sketches and short, narrative-based forms. It is noticeable at once from the borders that Havlíček gives precedence to teamwork. This properly complicates the hunt for the artist’s handwriting, if such a search is not totally without sense. Nevertheless: we can generally say about all of Havlíček’s work that it operates with the memory segments of a generation.

Research specialists in cognitive psychology have demonstrated that long-term memory<sup>1)</sup> is made up from its own complex network of constructs and meanings. It seems that these complexes do not have set pictorial or linguistic form, so that they need not hang further pictures on a once-seen picture, but can use, for instance, space-time co-ordinates, certain sets of words, sound tones, olfactory perceptions, hormonal levels (emotions) in the body, etc.; a practically unimaginable set of biological, sensory and intellectual elements. Recording some of these (in our case we are talking of visual signs) shows the way in to a whole given network. This limited Freudian discourse was used by the surrealists; Jiří Havlíček is unlike them in that he pulls elements out of the memory “compost” of a generation, which increasingly defines the medial arrangement of sign systems.

That is why his animations are often based on sequences and signs from other films, or they at least refer to them. In the animation *Tip et Tap*, together with Filip Cenek, he reconstructed the most characteristic sequences from a Belgian series of fairy tales about two identical, beige puppies. The original became famous in Czechoslovakia in the 80s. The puppies and their Uncle Fido entered the pantheon of bed-time fairy tale gods of the 80s generation (and attention: they also joined the parents’ pantheon, because very few parents are able not to react to children’s obsessions). Similar memory consequences are represented by other icons in other films: the actress Aťka Janoušková (she dubbed Tip and Tap and the German Mája the Bee) or Fifinka of the Four-leafed Clover. The video animation *Melanie envoie des fusées des yeux et sauve le soleil* on the other hand does not recall a specific film template, but rather lays out before us some filmed game about sci-fi. It should be mentioned that it is only a matter of stripping film clichés, if at a deeper level it does not deal with the result of an intellectual process which can be brought into line with this activity: On tracing paper we can draw all possible arrivals by aliens from A, B and C films, that we can remember. One on each piece of tracing paper. Then we enclose them within and on the new, empty tracing paper we can colour in those parts which are overlap on all pieces of

Nora & Petýja, 5:20 min, 2004

Filip Cenek/Jiří Havlíček/Magdalena Hrubá/Jakub Nečas/Filip Nerad



tracing paper. The arrival of aliens comes up again, a kind of point of intersection of all possible memories, paradoxically though, a wholly new formation. Each “game about something” then ushers into the world a different, otherwise encumbered set, subjectively only for the moment when it is “expressed”. Then it has already become a mover of the set of memories of the “listener” and an accelerator in the enriching of interpersonal reality. Havlíček and Cenek are oriented towards this awakening.

If we accept that experience is not transferable, then it is just the finding of signs which remind us of something that is the way to invade the thoughts of an individual and address them. It is a question of meta-narration, whose aim is not to mediate the telling, but to bestir a foreign memory.

Shortly after writing this text I visited Luxembourg. Because a large artistic workshop was being held here, I met a lot of people of the same age, but from different cultural fields. It was possible to predict that the most “worldly-wise” representatives would know Havlíček’s animation. I asked them about Tip and Tap. Surprisingly, I met with a response only from the Slovak participants. It seems then, that the possible products of Havlíček’s films are similarly mutually realised according to the closeness or distance of our memory systems, thus found, and to what extent we are part of this which it signifies to the world, and when we are so divided that we may think that our authors of Tip and Tap thought it up themselves. In the same way Keiko Sei alerted us to the fact that in the animation *Untitled* Havlíček and Cenek used characters which they brought back from their stay in Morocco, and these “can operate only on the lowest level of readability”.<sup>2)</sup>

The short piece *The second Part of the First Part* is for instance a slow, digital pan in a black and white felt tip drawing. In the darkness of the implied space we can see small animals. The digital medium emulates a film camera, and even the concisely drawn and gaping, wooden little characters are similar to some “shots” from Japanese animation. It is most interesting of course to follow the way in which these parallels strike home on us, whether the animation remind us, whether we realise that our emotive-memory reaction is determined by the film’s technique, etc. In any case, even *The Second Part of the First Part* partly affects the differentiated memory funds of each of us, while in its simplicity it extends the transfer of impulses through the established speech of certain popular animated media at the turn of the millennium.

The message of media images is under way on a massive scale and on so many fronts that it is not at all possible to say how anybody could escape it. We can say that you do not have to see *Matrix* in order to start thinking in terms of its doctrine. But I would like to emphasise the phrase “in terms of”. Jiří Havlíček shows us this “in terms of” and maybe also foreshadows the starting point away from a catastrophic prognosis of one global language. And even if we spoke the same words, we will not speak about the same experience and we will not have the same reactions to it. Our memory is too much our own Gordian knot for that.

Notes:

1. I limit myself to the long-term memory although I could similarly undertake an analysis centred on the use of its short-term sister. It would be extraordinarily interesting to consider what happens when Havlíček’s old sketches are placed on a loop, or on the transfer of the lotus symbol from one piece to another, which became important when Havlíček and Cenek condensed their collective work onto the DVD collection *Lotus3 a Solaris*.
2. Sei, Keiko: *Jiří Havlíček a Filip Cenek: Lotus3 a Solaris*. Review of Bachelor work at the Faculty of Fine Arts, Brno, 2003.

Jiří Ptáček