

Následovníci Jana Švankmajera v animovaném filmu

BcA. Jiří Novák

Diplomová práce
2010



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta multimediálních komunikací

Ústav animace a audiovize

akademický rok: 2009/2010

ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **BcA. Jiří NOVÁK**

Studijní program: **N 8209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby**

Studijní obor: **Animovaná tvorba**

Téma práce: **1. Teoretická část:
Následovníci Jana Švankmajera v animovaném filmu**

**2. Praktická část:
Poslední blboun – kombinovaný animovaný film**

Zásady pro vypracování:

1. Teoretická práce:

Rozsah práce a pokyny k vypracování: minimálně 30 normostran textu + přílohy, odevzdejte v elektronické podobě 1 ks na CD nosiči ve formátu PDF; 1 ks pevné vazby v tištěné podobě (barevně), 2 ks v kroužkové vazbě (čb). Vypracujte výtvarné návrhy, obrázkový a pracovní technický scénář audiovizuálního díla jako přílohu teoretické části.

2. Praktická práce:

Film realizujte v minimální délce 3 min a 30 vt. a práci odevzdejte:

1) 1x na médiu DVD – výstup soubor avi ze stříhového programu Premiere Pro 1.5: file-export-movie-settings: general: Microsoft DV AVI, video: DV PAL, 720x576, 25fps, pixel aspect ratio – dle formátu obrazu – D1/DV PAL (1.067). tj.4:3 nebo 16:9, audio: uncompressed, 48000 Hz

2) 1x na médiu CD-R ve formátu mpeg

3) 1x na médiu DVD – formát DVD – pro stolní DVD přehrávač.

Součástí prezentace praktické části je výtvarný návrh plakátu formát 70x100 cm, v digitální podobě PDF (příprava pro tisk–rozlišení: 300 dpi, režim: CMYK barva).

Pro přijetí práce je nutné odevzdat vyplněné formuláře pro OSA a NFA a licenční smlouva k audiovizuálnímu dílu.

Rozsah práce:

Rozsah příloh:

Forma zpracování diplomové práce: **tištěná/umělecké dílo**

Seznam odborné literatury:

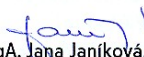
Ulver S., ed., 2000: Animace a doba, Sdružení přátel odborného filmového tisku, ISSN: 0015-1068
Urc R., 1999: Dějiny animovaného filmu II., VŠMU Bratislava Jak číst film
Monaco James, Albatros Plus, Praha 2004, ISBN 80-00-01410-6 Jak napsat dobrý scénář, Field Syd, ISBN 80-87067-65-7
Umberto Eco 2005: Dějiny krásy, Argo, ISBN: 80-7203-677-7
Umberto Eco 2007: Dějiny ošklivosti, Argo, ISBN: 978-80-7203-893-0
Filmové dokumenty, databáze a internetové stránky zkoumaných autorů.

Vedoucí diplomové práce: **prof. Ondřej Slivka, ArtD.**
Ústav animace a audiovize

Datum zadání diplomové práce: **11. ledna 2010**

Termín odevzdání diplomové práce: **17. května 2010**

Ve Zlíně dne 11. ledna 2010


doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.
děkanka




doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.
ředitel ústavu

ABSTRAKT

Práce se věnuje surrealismu v českém i zahraničním animovaném filmu od 2. poloviny 20. století do současnosti. V několika ukázkových příkladech se rovněž dotýká surrealismu v hraném filmu.

Klíčová slova: Švankmajer, animace, pokračovatelé, následovníci, surrealismus, trikový film, alchymie, filmografie, přírodozpyt

ABSTRACT

This work deals with theme of surrealismus in both Czech and foreign animated motion pictures in the second half of the 20th century until the present days.

Keywords: Švankmajer, animation, followers, continuators, surrealismus, special effects, alchemy, filmography, natural history

Motto:

Ora, lege, lege, lege, relege, labora et invenies.

Liber Mutus, alchymistický „komix“ ze 17. století

OBSAH

ÚVOD.....	7
1 JAN ŠVANKMAJER.....	8
1.1 ŠVANKMAJEROVA FILMOVÁ TVORBA.....	10
1.2 FILMY JINÝCH REŽISÉRŮ, NA KTERÝCH JAN ŠVANKMAJER SPOLUPRACOVAL JAKO VÝTVARNÍK A ANIMÁTOR:.....	26
2 SURREALISMUS V ČESKÉ ANIMACI.....	28
2.1 JIŘÍ BARTA.....	28
2.1.1 Filmografie.....	30
2.2 VÁCLAV ŠVANKMAJER.....	30
2.2.1 Filmografie.....	32
2.3 JAN BALEJ.....	33
2.3.1 Filmografie.....	34
3 SURREALISMUS VE SVĚTOVÉ ANIMACI.....	35
3.1 BRATŘI QUAYOVÉ.....	35
3.1.1 Filmografie (výběr ze společné tvorby).....	36
3.2 DAVID ANDERSON.....	37
3.2.1 Filmografie.....	38
3.3 JAPONSKÁ SURREALISTICKÁ ANIMACE.....	38
3.3.1 Kočičí polévka.....	38
3.3.2 Andělské vejce.....	39
3.3.3 Cesta do fantazie.....	40
3.3.4 Ghost in the Shell a japonský cyberpunk obecně.....	40
3.3.5 Tetsuo.....	42
4 SURREALISMUS V HRANÉM TRIKOVÉM FILMU.....	44
4.1 H. R. GIGER A JEHO VETŘELEC.....	44
4.2 EXISTENZ DAVIDA CRONENBERGA.....	45
ZÁVĚR.....	46
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY.....	47

ÚVOD

Surrealismus se jako umělecký směr vyvinul z dadaismu v první polovině dvacátého století, udává se přibližně rok 1924. Surrealistická estetika¹ bezesporu podstatně ovlivnila celosvětové umění (a obecně kulturu) zbytku dvacátého století. Umělci, pracující v rámci tohoto směru, i když nenáleží v žádném případě k mainstreamu současné tvorby, tvoří dnes značné procento evropských výtvarníků. Bylo by tedy omylem domnívat se, že surrealismus je už uzavřenou kapitolou ve vývoji kultury evropské, resp. euroamerické civilizace.

Film, jakožto médium, surrealisté objevili velmi záhy. Připomeňme snímky Luise Buñuela *Andaluský pes* a *Zlatý věk*. Pokud surrealismus definujeme jako směr, zobrazující lidské podvědomí, sny, fantazii, halucinace a vůbec niterně psychologickou látku, oproštěnou od racionální (logické) složky lidského myšlení, je zřejmé, že k realizaci surrealistických filmů bylo vždy zapotřebí užití alespoň základních trikových technologií. Jako ideální se potom jeví animovaný film, jakožto médium (a umělecká forma), umožňující největší spektrum možností a nabízející (alespoň teoreticky) neomezené pole působnosti.

V této práci se budu zabývat surrealismem v animovaném filmu, a to především v éře Jana Švankmajera a jeho četných následovníků, obdivovatelů a epigonů. To znamená v období od 60. let 20. století dodnes. Uvedu nejdůležitější tvůrce animovaného filmu, které lze dle mého názoru a divácké zkušenosti zařadit mezi surrealisty a rozeberu příklady z jejich tvorby. Navíc uvedu i příklady surrealistické estetiky a filosofie v hraném trikovém filmu, neboť se domnívám, že animovaný a hraný film ve světle tohoto průzkumu nelze striktně oddělovat.²

Při psaní této práce se opírám nejen o odbornou literární zdroje, ale dávám přednost hlavně tomu, co o sobě a o své tvorbě prozradili sami autoři v dokumentárních filmech a televizních rozhovorech. Vlastní výpověď autora považuji v tomto ohledu za validnější, než teoretické filmově-historické a kritické studie.

1 Užívám pojem *estetika* u vědomí toho, že surrealismus nelze banalizovat jako pouhý estetický názor či umělecký směr. Jedná se o komplexní filosofii. Toto tvrdí rovněž Jan Švankmajer.

2 Sám Jan Švankmajer nečiní přílišné rozdíly mezi hraným a animovaným, krátkým a dlouhým filmem.

1 JAN ŠVANKMAJER

Jan Švankmajer je český režisér animovaného filmu, výtvarník a animátor. Narodil se v Praze 4. září 1934, kde dodnes žije a tvoří. Od malička ho bavila hra s rodinným loutkovým divadlem a tuto svou zálibu posléze transformoval i do profesionálního života: Vystudoval VŠUP v Praze a loutku na AMU. V letech 1960-1962 působil v Divadle masek v Semaforu.¹

Ve Švankmajerově tvorbě lze rozpoznat (přibližně) tři hlavní inspirační zdroje:

Prvním takovým zdrojem je pochopitelně divadlo, a to jak loutkové, tak divadlo černé. Dalším zdrojem je informel – estetický názor, inspirující se strukturami jak přírodními, tak umělými. Švankmajer hojně využívá sypké materiály, oprýskané zdi, struktury, vznikající pozvolným rozpadem veřejného majetku v neutěšených dobách socialismu. Tyto tendence jsou patrné především v jeho ranné tvorbě a rozebírám je u příslušných filmů (*Johann Sebastian Bach: Fantasia G-moll, Zánik domu Usherů*). Autora bylo v té době možno zastihnout na obchůzkách nejzdemolovanějších pražských čtvrtí, an zapisuje názvy ulic a čísla domů, aby zde posléze mohl natáčet zdi.

Třetí zdroj Švankmajerovy inspirace by se dal pojmenovat jako *přírodopyt*². Sem náležejí starobylé školní (zejm. biologické) pomůcky, preparáty, vědecké knihy, obrázky (rytiny, chromolitografie, ...). K tomuto si troufám přiřadit i autorovo zalíbení v alchymii, díle Arcimboldově a ve sbírkách Rudolfa II.

Prvním autorovým samostatným filmem, kde roli inspiračního zdroje sehrálo černé divadlo, se stal *Poslední trik pana Schwarcewalldea a pana Edgara*. Zde autor naplno využil své znalosti, získané při natáčení Radokova snímku *Johannes Doktor Faust* (1958). Zjistil, že film předčí divadlo díky vymoženosti stříhu. (V divadle si divák „stříhá“ obraz sám, tím, na kterou část jeviště se soustředí. Ve filmu stříh rychle přepne úhel a šířku „pohledu“ na filmovou „realitu“, kamera ukáže, kde se děje něco zajímavého a na co se má divák soustředit.) Švankmajer je okouzlen technikou rapidmontáže.

Film je podle Švankmajera prostředkem alchymistické transmutace reality. Triky jsou v jeho tvorbě vždy průhledné. Avšak nikoli ve smyslu *primitivní*, nýbrž *přehledné*. Všechny rekvizity, loutky a objekty jsou dobře viditelné, za plného osvětlení. Jedinou

¹ [Http://www.divadlo.cz](http://www.divadlo.cz)

² Archaický výraz *přírodopyt* problematiku vyjadřuje asi nejlépe: *Biologie* je seriózní věda, *přírodopis* je parodie na *biologii* na prvním stupni ZŠ, zatímco *přírodopyt* ještě voní romantikou a objevitelským nadšením prvních přírodopytců-gentlemanů, s užasým výrazem plenicích druhové bohatství planety Země od rovníku k pólům. Autor této magisterské práce se považuje za přírodopytce.

výjimkou je film *Tichý týden v domě*, kde jsou použity stroboskopické efekty. Jedná se však pouze o pokus, tento postup Švankmajer do budoucna zavrhuje.

Není bez zajímavosti, že Švankmajer považuje tvorbu filmu do značné míry za intuitivní proces. Osmdesát procent tvůrčího procesu přiřkl v jistém rozhovoru nevědomí a poze dvacet procent vědomé práci¹. Autor následně svoje vlastní filmy zpětně interpretuje.

Fantasia G-moll se vyznačuje, kromě unikátní animace opadané omýtky v ulicích, ještě jednou zvláštností, související s předcházejícím tvrzením o intuitivní tvorbě: Švankmajer nejprve natočil film a potom teprve hledal vhodnou hudbu. (Ačkoli u podobných projektů postupujeme zpravidla opačně). Teprve když si hudbu zvolil, dostíhal film do finální podoby².

Volná tvorba (loutky, totemy, fetiše, haptické experimenty, taktilní básně) je úzce propojená s užitou tvorbou – loutkami a rekvizitami do filmů. Často se propojují, prostupuje volná tvorba do filmu a filmové rekvizity jsou instalovány na výstavách³. (Švankmajerovy haptické experimenty sehrávají významnou roli ve filmu *Spiklenci slasti*)

V autorově tvorbě se rovněž setkáváme s politickými filmy (*Zahrada, Konec stalinismu v čechách*). Není divu – Švankmajerův postoj k totalitnímu režimu nejlépe vystihuje skutečnost, že se stal signatářem 2000 slov. Surrealisté byli disidenti, jejich výstavy byly zakázané a setkání byla monitorována tajnou policií⁴.

Švankmajerovo umění nachází uplatnění rovněž v hraném filmu jiných režisérů: V podobě filmových triků, výtvarného řešení prostředí a rekvizit. (Tajemství hradu v Karpatech, Adéla ještě nevečeřela, seriál *Návštěvníci*).

Švankmajer, jakožto jeden z předních českých umělců, dosáhnoucí světového věhlasu, ovlivnil nebyvale naši i světovou kinematografii. Subjektivně v něm spatřuji jednoho z posledních tvůrců, udržujících úroveň a umělecké hodnoty českého filmu nad kritickou mezí.

1 Podle výpovědi autora v rozhovoru v rámci cyklu *Zlatá šedesátá (12/26)*, televizní dokument, ČT2, So 21.3.2009, 20:00

2 Takovýto postup ovšem samozřejmě vyžaduje zkušenosti a cit pro rytmus animace – když se použije rytmus po vteřině, resp. ½ či ¼ vteřiny, obvykle to sedí do taktu.

Tady se jedná o mou skrovnou zkušenost s animací ve videoklipech, která prozatím vychází. Rozhodně to, čtenáři, neber jako nabádání, abys nejprve animoval a pak teprve sháněl hudbu! Opačně je to jednodušší.

3 Jedna za všechny: výstava, nazvaná *Salamandr* v Uherském Hradišti, červenec – srpen 2008.

4 Chiméry Jana a Evy Švankmajerových, B. Schnitt & M. Leclerc, filmový dokument, 2000

1.1 Švankmajerova filmová tvorba

1. *Poslední trik pana Schwarcewaldea a pana Edgara* (1964)

První Švankmajerův samostatný počín na poli animovaného (resp. trikového) filmu, inspirovaný jeho zkušenostmi s černým divadlem a s loutkou. V poměrně jednoduchém příběhu se odehrává zápas dvou kouzelníků – iluzionistů, snažících se vzájemně trumfnout kolegu dokonalejším trikem. Tento mlčenlivý, ale nanejvýš akční souboj trvá doslova až do roztrhání těla.

Film není přísně vzato animovaný. Vystupují zde dva živí herci, nesoucí na hlavách makety dřevěných hlav loutek. (Tento postup Švankmajer několikrát s úspěchem zopakoval – viz filmy *Don Šajn* a *Lekce faust*) Hlavy jsou otevírací (patrně zde bylo vytvořeno několik verzí – normální maska, otevírací, s mechanismem uvnitř...). Do herecké akce vstupuje navíc další aktér – střevlík (*Carabus sp.*), velký černý brouk, prolézající hlavami a působící zde jako ozvláštňující, oživující prvek¹.

Poslední trik stál na počátku Švankmajerovy kariéry. Ačkoli jde o autorovu prvotinu, jedná se o svébytné a umělecky hodnotné dílo. Prokázal autorův talent a schopnosti a otevřel mu cestu k realizaci dalších filmů.

2. *Johann Sebastian Bach: Fantasia G-moll* (1965)

První Švankmajerův film, inspirovaný tehdy čerstvě zrozeným výtvarným směrem – informelem. Jedná se o abstraktní podívanou, složenou ze struktur rozbitých zdí, oprýskaných dveří, rezavých mříží. Havarijní malebnost rozbitých (nejspíš ještě od války) baráků, které v té době nikdo neměl potřebu opravovat, se mění v jedinečné, výtvarně hodnotné prvky Švankmajerovy obrazové skladby. Autor tyto struktury navíc animuje – postupným ořukáváním omítky a prohlubováním děr do zdí², čímž dává celému snímku další rozměr – duši, život. Vzniká tak jakási filmová obdoba Boudníkovy performance.

Není bez zajímavosti, že Švankmajer zvolil hudební podklad až po natočení filmu, místo aby animoval na hudbu. Čistý střih potom upravoval až podle zvolené hudby.³

1 Nebo se možná jedná o slovní hříčku? Říká se - „Má brouka v hlavě“.

2 Kam se hrabou dnešní sprejeři! Dnes by Švankmajera za podobnou „záškodnickou činnost“ čekala pokuta nebo uvěznění. Asi jediná výhoda skutečnosti, že celé město je v havarijním stavu, spočívá v tom, že na pár dírách navíc už tolik nezáleží.

3 Podle výpovědi autora v rozhovoru v rámci cyklu *Zlatá šedesátá (12/26)*, televizní dokument, ČT2, So 21.3.2009, 20:00

3. *Hra s kameny* (1965)

První Švankmajerův film, který můžeme pokládat za čistě animovaný. Metodou poloplastické animace¹ vytváří pohyblivé se ornamenty, figurky, kostlivce... efekty podobné kaleidoskopu z kamínků různých barev a tvarů. Pro větší efekt se kamínky pohybují po svisle rozděleném, dvoubarevném (černá/bílá) pozadí.

Ve skutečnosti je celá hra součástí mechanismu, podivuhodného přístroje, snad časoměru, složeného z hodin, kohoutku a hrnce. Když ručička na hodinách urazí určitou vzdálenost, z kohoutku naroste kámen, případně několik kamenů, (tak jako z běžného vodovodu narůstá kapka vody) a spadne do hrnce. Zde se potom odehrává samotná animace kamínků.

Hra s kameny je zábavná a neotřelá hříčka, ukazující autorovu schopnost imaginace a hravost.

4. *Rakvičkárna* (1966)

Už jsem zmínil, že Jan Švankmajer si od malička hrál s loutkovým divadlem. Ve filmu *Rakvičkárna* takto získané zkušenosti zúročil. Snímek je inspirován starými loutkovými hrami, jak je hrála potulná divadélka nebo lidé doma v chalupách.

Příběh je téměř banální - hádka dvou maňáskových postaviček - prodavače a nakupujícího - o morče. Morče v tomto případě zpodobňuje jakékoli domácí zvíře, které se za starých časů běžně na trhu prodávalo. Prase, krávu, ovci... Morče – hloupé, klidné, snadno chovatelné zvíře z Jižní Ameriky - používali staří loutkoherci namísto zvířecích loutek. Mělo to hned několik výhod. Nebylo třeba vyrábět další loutky v měřítku. Morče scénu oživilo o další prvek, nefalšovaného živého tvora. Morče se animuje samo – není třeba dalšího loutkoherce, aby ho vedl. Stačilo nasypat na jeviště trochu zrní a morče k němu přistrčit – zvířátko klidně sedělo, chroupalo a nechalo si od maňásků všechno líbit.

Ale vraťme se k příběhu filmu. Prodavač se s nakupujícím pustí do hádky, a dojde ke rvačce. Rozběhne se celá plejáda odvetného násilí, přijde ke slovu i palička na maso a už se to mydlí! S geniálním hudebním podkresem Zdeňka Lišky, nahrazujícím hudbu, atmosféry a všechny ruchy zároveň.

¹ Objekty, v tomto případě kameny, jsou pokládány na skleněnou desku, případně několik skleněných desek pod sebou (čímž se dosáhne efektu animace ve vrstvách). Takto vzniklé fáze se potom snímají po okně, případně po dvou oknech, trikovou kamerou na filmový pás.

Zajímavý postřeh: když se figurky navzájem zatloukají do podlahy, vznikají černé kulaté díry v prkenném jevišti. Tento výjev se později objeví ve filmu *Něco z Alenky*, v části s housenkami-ponožkami.

Filmu jednoznačně prospívá přiznaná loutkovost: když si maňásci navzájem rozsekají hlavičky paličkami na maso, vidíme prsty loutkovodiče. Je po boji – holé ruce loutkovodiče se zasunují pod jeviště a morče, přesněji jeho vycpaná verze, odchází dírou v kulisách ze scény.

5. *Et Cetera* (1966)

Film se skládá ze tří na sobě nezávislých epizod, což je postup, se kterým se později u Švankmajera setkáváme poměrně často. Každá epizoda má navíc cyklický charakter, děj se opakuje v jakémsi animačním „rondu“, které lze zakončit (a je skutečně zakončeno) frází etc. - *et cetera* - a tak dále¹. Každá epizoda je vytvořena poněkud odlišnou animační technologií.

1) *Křídla* vznikla technologií animované frotáže – poměrně nezvyklého postupu, kdy je vystříhovaná papírová ploška přenesena technikou frotáže na další papír a následně snímaná trikovou kamerou. Postavička se chce dostat z jedné židle na druhou – nejprve jí stačí vlastní síly, aby vzdálenost přeskočila. Poté si vezme (vytvoří?, vynalezne?) pár malých křídel, díky nimž může překonat větší vzdálenost. Postupně si klade čím dál větší cíle (větší vzdálenosti židlí), až pomocí největších křídel dokáže obletět celý svět. Tím se ovšem židle k sobě přiblíží na původní vzdálenost a celá sekvence se opakuje.

Příběh lze dle mého názoru interpretovat jako symbol cyklického průběhu lidského poznání. S novými otázkami a problémy se věda vypořádává pomocí nových řešení, ta však spolu přinášejí opět další otázky či problémy. Ikarovská symbolika s křídly je rovněž čas od času používána lidmi, skeptickými vůči „samospasitelnému technickému pokroku“.

2) *Bič* je kreslená, přesněji řečeno malovaná animace, animovaný akvarel. Člověk tluče bičem zvíře, aby předvádělo různé kousky. V důsledku toho se zvíře transformuje v člověka a člověk ve zvíře. A prohodí si role až do další proměny. Zde se opět celá sekvence opakuje.

1 Hudebním doprovodem tohoto „předělu“ je lidová melodie „*Pes jitřničku sežral*“ - známá svým zacyklením.

Přímo se nabízí interpretace lidskosti, resp. nelidskosti totalitního systému – z tyranu se postupně vyvine oběť, z oběti tyran.¹

3) *Dům*. Figurka je v tomto případě ztvárněná neobvyklou formou animované vystřihovánky. Vytváří otvor v souvislé potištěné papírové ploše. Každá fáze je tím pádem samostatnou vystřihovánkou, ne jako u ploškového filmu, kdy jde vždy o tytéž plošky, jinak přeskládané.

Figurka si nakreslí domeček (fáze tvořivá – podkladem postavičky je přírodovědecká litografie s ptáky), do kterého se následně snaží dostat (fáze bořivá - v průřezu figurkou je rytina s válečnou tematikou). Domeček následně smaže a nakreslí nový, tentokrát kolem sebe. Ovšem zase se nemůže dostat ven. Fáze tvořivá je střídána fází bořivou a tak pořád dokola.

Pravděpodobně jde o analogii lidských dějin – fáze poklidného růstu, blahobytu a tvoření, střídané fázemi válek, revolucí, vzpour a podobně.

Et cetera je zajímavý příspěvek k technologiím klasické animace. Animovaná frotáž a vystřihovánka však, patrně pro svou pracnost, nenašly širší okruh tvůrců, kteří by tyto postupy používali. Přinejmenším animovaná vystřihovánka by šla výborně realizovat v digitální animaci; a to buďto pomocí animované masky, klíčováním či animovanou alfa-mapou. Nebo všema způsoby zároveň. Frotáž by se zase dala vsadit do prostředí prostřednictvím nejrůznějších blending-modů (multiply, darken...). Zde se zkrátka otevírá pole možností obdivovatelům a následníkům Švankmajerovy tvorby.

6. *Historia Naturae, Suita* (1967)

Jednoduchá ale naprosto uchvacující, spíše stříhová skladba než animace. Ulity, kostry, hmyz a podobné artefakty z rudolfínských přírodovědeckých sbírek³ ve filmu, věnovaném císaři Rudolfovi II.

Jednotlivé živočišné taxony (měkkýši, korýši, ryby, plazi, ptáci...), přesněji řečeno preparáty z nich pořízené, „tančí“ na hudbu. Rytmická animace je prokládána téměř videoklipovým stříhem. Kromě reálných předmětů Švankmajer používá též dobových knižních ilustrací, litografií, mědirytin. Každá epizodka končí detailem na lidská ústa,

¹ S odstupem času si uvědomuji, že podobná symbolika je přítomná ve vícero filmech. Sám jsem ji podvědomě zpracoval ve svém absolventském filmečku *Poslední blboun*.

³ Možná spíš původem ze sbírek autora a Národního muzea? Je známo, že Rudolfovy sbírky vyplenili a ukradli Švédové za třicetileté války.

konzumující maso. Na konci epizodky, věnované člověku, žere maso kostlivec, alegorie smrti. Připomíná to barokní symbol – smrt se nají naposled. A kdo se nají naposled, ten se nají nejlíp.

7.

8. **Zahrada** (1968)

Jeden ze dvou Švankmajerových politických filmů (tím druhým je *Konec stalinismu v Čechách*) a jediný, který je zcela hraný, bez jakéhokoli triku.

Vysoce postavený stranický funkcionář si pozve kamaráda z dětství k sobě na chatu. Chata je obehnána zvláštním živým plotem – lidmi, držícími se za ruce a stojícími v kruhu a zastupujícími plot i bránu do zahrady. Pro majitele pozemku věc zcela běžná, návštěvník ji ovšem pozoruje s krajním podezřením. Snaží se zjistit oč jde, ale funkcionář se vykrucuje, až nakonec mu to prozradí. Funkcionářův kamarád si sám stoupne na uvolněné místo v živém plotu.

Tento snímek je v autorově tvorbě zcela jedinečný. To, že se jedná o film Jana Švankmajera, rozezná jen zkušený divák podle stříhové skladby (pokud se zamozřejmě nepodívá do titulků) – a syrových dobových reálií.

9. **Picknick mit Weissmann** (1968)

Věci si užívají pikniku v zahradě. Gramofon hraje, oblek na ramínku se rozvaluje na dece a rukávem, jako plátěným chobotem, mlsá švestky. Židle si hrají s balónkem. Pouze lopatka neúnavně pracuje: hloubí jámu přede dveřmi skříně. Jak se blíží večer, věci končí piknik. Ještě několik závěrečných fotografií. Jáma se za tu dobu značně prohloubila. Otevrou se dveře skříně a do jámy se skutálí spoutaný muž v bílém – Weissman. Lopatka ho začne pomalu zahrabávat.

Zábavný minipříběh se skvělou pointou připomíná trochu Orwellovu *Farmu zvířat*. Některými postupy (animace předmětů denní potřeby, animovaný prázdný oblek na ramínku...) připomíná *Picknick s Weissmanem* pozdější snímek *Žvahlav, aneb Šatičky Slaměného Huberta*. Animace v exteriéru je vždycky poněkud náročná, protože světlo se v průběhu dne mění, jak se slunce posouvá po obloze. Navíc, vzhledem k tomu, že se děj odbývá na trávníku, musí si animátor pohlídat, aby v trávě nezanechával příliš

viditelné stopy. Obou úskalí se Švankmajer a jeho tým zhostili na výbornou a výsledek je i po technické i umělecké stránce vynikající.

10. *Byt* (1968)

Byt s Ivanem Krausem v hlavní roli můžeme považovat za další snímek, jehož výtvarné řešení vychází z informelu. Mladý muž se ubytuje v polorozpadlém bytě, kde se mu děje celá kanonáda absurdních schválností: Oděv se mu co chvíli přitlouká hřebíky ke zdem, nádobí se mění pod rukama, žárovka, rozhoupaná na kabelu, prorazí díru do zdi, odkud se nájemníkovi dostane rány mechanickou pěstí. Aby toho nebylo málo, polévka protéká „věčnou lžicí“ zpět do talíře a večeri v podobě buřtů sežere záplava psů, uniknuvších ze skříně.

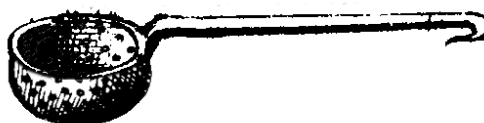
Nápaditá kombinace herecké akce s pixilací umožňuje autorovi realizovat (surrealizovat?) celou plejádu drobného sadismu (obraz doby?) ve svěží a nadmíru zábavné nadsázce.

11. *Tichý týden v domě* (1969)

Parodie na dobovou propagandu, prolezlou diverzanty, západními rozvědčíky a agenty-chodci. Diverzant se v sérii „dokumentárních“ záběrů, jejichž dokumentárnost je ještě umocněna stříhy s vloženými bílými okny, připlíží k opuštěnému domku na předměstí. V chodbě si rozloží spacák a „nádobíčko“ - výbušniny, vrták, budík, kalendář...

Každý den *tichého týdne* navrtá diverzant otvor do dveří a pozoruje některou z drobných animovaných epizod, odehrávajících se v opuštěných místnostech.

1 Děravá lžice, kterou nabraná polévka proteče dřív, než se dostane do úst jedlíka. Tento starý vynález nechyběl už ve středověké černé kuchyni, kde sloužil k vybírání kousků masa a zeleniny z vývarů jako jakási zmenšenina cedníku. V renesanční Itálii údajně jakýsi lakomec předložil hostům polévku, a aby jim na talířích déle vydržela, rozdal namísto klasických lžic děravé. V dekadentním romantismu se stala děravá lžice základním nástrojem pijáků absintu. Dodnes je tento všestranně užitečný nástroj průmyslově vyráběn a těší se všeobecné oblibě.



Obr. 1. Věčná lžice na rytině z kuchařské knihy Bartolomea Scappiho, šéfkuchaře papeže Pia V., Benátky, rok 1570

Švankmajer se tentokrát rozhodl k experimentu – použil stroboskopický efekt, znesnadňující identifikaci jednotlivých loutek a předmětů. Dle mého názoru tento postup filmu spíše uškodil. Švankmajer byl patrně téhož názoru, neboť ve veškeré své následující tvorbě od podobných efektů upouští.

Film je pro dnešního diváka už poněkud zdlouhavý a (až na závěrečnou pointu) neobsahuje příliš mnoho vizuálních „legráček“ jako ostatní Švankmajerova tvorba. Jedná se spíše o experiment, který zřejmě nevyšel tak docela podle autorových představ.

12. *Kostnice* (1970)

Experimentální černobílý dokument o kostnici v Sedlci u Kutné Hory a jeho zemité průvodkyni. Existují dvě verze – autorská s komentářem průvodkyně (distribuovaná až po revoluci), a totalitním systémem „očesaná“ verze bez komentáře, pouze s podkresovou hudbou, která šla do distribuce už za totality¹.

Pozoruhodná je kamera, která simuluje pohled návštěvníka – školou povinného dítěte, které se do kostnice dostalo se školním zájezdem. Těká po jednotlivých lebkách, erbu, lustrech... Do toho krákorá průvodkyně naučený komentář, okořeněný vlastními „nápadky“ a historkami. Komentář ovšem podléhá Švankmajerově autorskému sestřihu – vybírá jenom ty nejlepší kusy.

Rozhodně jeden z nejnápaditějších dokumentů, srovnatelný třeba s *Okny* Petera Greenawaye.

13. *Don Šajn (Don Sanche)* (1970)

V tomto snímku Švankmajer znovu zúročil svou znalost a oblibu loutkového divadla. Herci jsou zde navlečeni do historických kostýmů a opatřeni speciálními maskami, takže jsou k nerozeznání od dobových divadelních loutek. Švankmajer jde dokonce tak daleko, že hercům nasazuje dřevěné makety rukou a z hlav jim nechává trčet vodící dráty. Netrvá dlouho a herecká akce se z interiéru divadla přesune do exteriéru, jen sem tam doplněného divadelní dekorací. Film se natáčel v autentickém prostředí barokních zámeckých divadel v Litomyšli a Českém Krumlově (památky UNESCO).

¹ Přesto se autorská verze nějak musela šířit ještě před revolucí. Svědectví vedoucího této práce pana Slivky: „Osobně som videl pôvodnú verziu v pražskom filmovom klube (Hradební ulice) cca roku 1983“.

Jak je na loutkovém divadle zvykem, hlasy všem postavám, mužským i ženským, propůjčuje jediný loutkoherc. Občas dokonce uvidíme prostřih na dobový scénář, přesněji řečeno velký detail krasopisně napsané repliky, právě znějící z úst dané loutky. Brilantní nápad s herci, namaskovanými jako obrovské loutky, dotažený po technické i scénářistické stránce vyšel na sto procent. Jedná se o jeden z nejlepších Švankmajerových filmů.

14. *Žvahlav aneb Šatičky Slaměného Huberta* (1971)

Animovaná dětská hra, inspirovaná britskou nonsensovou poezií 19. století. Starým sadem přijíždí ke kameře skříň. Otevírá se, a rázem se ocitáme v dětském pokoji. Dřevěné kostky se samy skládají, cínoví vojáčky bojují, panenky se melou v mlýnku a požívají navzájem, dětský oblek na ramínku naskočí na houpacího koně... Refrén, obrázek, vyskládaný z kostek, rozboří černá kočka.

Bezuzdé dětské řádění skončí ve chvíli, kdy se za dveřmi šatní skříň objeví černý dospělácký oblek. Někdo si tento obraz vykládá jako příchod dospělosti a konec dětských her. Podle mého názoru jde o příchod rodiče, který ukončí dětské řádění. Tento můj názor zakládám na titulkové sekvenci, kde ve velkém detailu dostává dítě na zadek (jednalo by se potom o vyprávění s rámcem).

Film *Žvahlav aneb Šatičky Slaměného Huberta* rozebírám podrobněji ve své bakalářské práci¹.

15. *Leonardův deník* (1972)

Animace kreseb z deníků Leonarda da Vinciho. Portréty, bojové výjevy, plány strojů i schémata lidské anatomie se proplétají v působivé animované akci. Ponocí morfingů se prolínají kresby navzájem a vznikají dříve netušené interakce. Animované sekvence jsou navíc vtipně prostřihávány momentkami ze soudobých černobílých filmových záznamů.

Po uvedení tohoto snímku na zahraničním festival měl Jan Švankmajer na 5 let znemožněnu jakoukoli samostatnou tvorbu, neboť se údajně „podbízelskému vkusu“.

1 Novák J. (2007): *Žvahlav*, bakalářská práce, FMK UTB Zlín, str. 12

16. *Otrantský zámek* (1977)

Cimrmanovsky laděný paradokument, vycházející z prastarého „krejcarového románu“¹. Reportér natáčí rozhovor s amatérským archeologem (Jan Hraběta), který je posedlý přesvědčením, že román o Otrantském zámku – včetně pověsti o obrovském rytíři - má reálný základ. Vyprávění archeologa – nadšence je prokládáno ploškovými animacemi historických rytin (ilustrací k románu).

Autentičnost „výzkumu“ umocňuje účast tehdy známého televizního hlásatele socialistické televize Miloše Fríby. Klobouk dolů před jeho odvahou účinkovat ve filmu perzekuovaného Švankmajera!

17. *Zánik domu Usherů* (1981)

Švankmajerova adaptace známé povídky amerického básníka a spisovatele Ergara Allana Poea. Vypravěč navštíví sídlo svého dávného přítele Rodericka Ushera, polorozpadlý zámek rozkládající se (v obou významech toho slova) na břehu smrdutého močálu. Usher je zastižen hned dvěma pohromami – vleklou nervovou chorobou a smrtí vlastní sestry.

Švankmajer nahrazuje nejen jednající postavy, ale i hudbu a některé zvuky předměty. Nábytek, okna, rakev kráčející sama zahradou, aby se uložila do krypty. Souboj dvou vykotlaných pařezů v blátivé kaluži². Balada, improvizovaná na Usherovu loutnu se mění v čeřící se hliněnou strukturu. Literární předloha obsahuje přímé narážky na schopnost nerostů vnímat, což se prý projevuje strukturou lišejníků na zdech sídla Usherů. Je tedy logické, že Švankmajer opět sáhl po informelu, jakožto esteticky-inspiračním zdroji.

18. *Možnosti dialogu* (1982)

Film má tři na sobě nezávislé části. *Dialog věčný* je vytvořen metodou poloplastické animace, kde se střídavě setkávají a požívají tři hlavy, archiboldovsky poskládané z

1 Otrantský zámek, román Horace Walpoleho z roku 1764, předznamenává žánr tzv. gotického románu, vyznačujícího se romantickými prvky, nadpřirozenými bytostmi a jevy, jakož i svěbytným názorem na hrůzy středověku. Jeho obliba přetrvávala až do počátku 19. století, kdy byl gotický román vystřídán tzv. frenetickou literaturou (viz dílo Markýze de Sade) a posléze moderním hororem (jehož průkopníkem byl Švankmajerem, jakož i autorem tohoto textu oblíbený E. A. Poe)

2 V podstatě tytéž výjevy, tentokrát v barvě, recykloval Bedřich Glaser v klipu k písni *Zločin* pro kapelu Čechomor.

kuchyňských potřeb, z ovoce a zeleniny a v případě poslední hlavy ze školních potřeb. Vždy dvě hlavy se střetnou, jedna pozře druhou a předměty se promíchají. Navzájem spolu bojují, ničí se a rozmělnují na drobnější části. Vítězná hlava potom poraženou, přesněji její zbytky, vyvrhne a každá jde svou cestou.

Tak to pokračuje, dokud se navzájem všechny hlavy nerozmělní a nerozžvýkají na jednolitou hliněnou hmotu. Vypadají pak sice lidsky, ale ztratily každá svou vlastní individualitu.¹

V *Dialogu vášnivém* vystupují dvě hliněné postavy. Mužská a ženská. Nejprve doslova vášnivě splynou a propojí se v jednolitou hmotu. Avšak poté, co se zase rozdělí, zůstane před nimi na stole neidentifikovatelný kousek hlíny, o který nemá ani jedna z postav zájem. V souboji o tento kousek (alegorie nechtěného dítěte?) se obě loutky do sebe pustí a navzájem se rozškrábou a rozdrtí.

Dialog vyčerpávající je třetí a poslední částí tohoto filmu. Dvě hliněné hlavy, tentokrát animované v prostoru, vypouštějí z úst střídavě různé předměty, které se k sobě navzájem hodí. Posléze se k sobě hodit přestanou a dojde ke konfliktu. Ve finále se srážejí vždy dva stejné předměty a dialog přestává dávat smysl – vede jen k vyčerpání aktérů. Hlavy se změní ve dvě popraskané, oddychující, splasklé trosky.

Možnosti dialogu jsou jeden z nejlepších a nejznámějších Švankmajerových filmů. Je to animační koncert, který ukazuje široký rozptyl animačních a uměleckých technik na tak zdánlivě jednoduché téma, jako je dialog. A to všechno beze slov.

19. *Kyvadlo, jáma a naděje* (1983)

Druhý Švankmajerův film, adaptující pro filmové plátno stejnojmennou povídku Edgara Allana Poea, zkombinovanou s příběhem „Naděje“ od Augusta Villierse de l'Isle-Adam. Odsouzenec je španělskou inkvizicí vsazen do labyrintu, plného smrtících pastí a strojů, které ho mají pomalu připravit o život. Na výtvarném zpracování vražedných mechanismů se tentokrát podílela autorova manželka, malířka Eva Švankmajerová.

¹ I v tomto případě se podle slov autora jedná o politický film, který zástupci režimu dokonce pochopili (!) a samozřejmě zakázali. (Jan Švankmajer v seriálu BBC *Tales from Prague*)

20. *Do pivnice (Do sklepa)* (1983)

Z větší části hraný snímek. Příběh holčičky, která je vyslána na strastiplnou cestu do sklepa pro brambory. Přirozený dětský strach z temného sklepení vykresluje představy nejrůznějších hrůz: hryzajících bot, vykukujících jako krysy z děr ve zdech. Valících se puten na uhlí. Brambory samy vyskakují z košíku a vracejí se zpět do bedny. Šílení obyvatelé sklepa pečou uhelné brikety jako vánoční cukroví...

Film *Do pivnice* lze chápat jednak jako autorovu projekci dětské fobie z temného sklepa, jednak jako přípravnou práci pro budoucí film *Něco z Alenky*.

Film byl natočen na Slovensku, jelikož v Čechách měl Švankmajer přetrvávající problémy. Proto název *Pivnica* (česky sklep, nikoli pivní kořalna, jak by se snad mohl domnívat mladší čtenář, slovenského jazyka neznalý) zřejmě odstartoval spolupráci s kameramanem Jurajem Galvánkem, která trvá doteď¹.

1. *Mužné hry* (1988)

Krátký film o fotbalové mánii jednoho fanouška, faulech a „kultuře“ s fotbalem související.

V podivném fotbalovém zápase nejde o góly ale o to, jak co nejkreativnějším způsobem zlikvidovat soupeře. Jednou je hráč nacpán do mlýnku na maso, podruhé vykrájen formičkami na cukroví... Každý faul je poctivě ohodnocen a na tabuli naskakují body. Všechno sleduje fanoušek v televizi, napájející se pivem s několika zazdřenými rummy. Když se pak v půlce zápasu odebere zbavit se nadbytečných tekutin, přesouvá se zápas k fanouškovi do bytu.

Film oplývá vynikajícími nápady a černým humorem (různé druhy faulů) a narážkami na soudobé reálie (kořata v televizi, prostřihy na fanoušky z dobových televizních záznamů...).

¹ Poznámka vedoucího práce, pana Slivky: „Ja osobne chápem posledný záber filmu, keď dievčatko sa vracia späť pre rozsypané zemiaky do strašidelného podzemia jako odpoveď Švankmajera ďalej točiť svojské filmy napriek všetkým perzekúciám „Červených kmérov“.“

2. *Another Kind of Love* (1988)

První a jediný Švankmajerův videoklip. V rytmickém propletenci pixilace a animované hlíny dochází k „dialogu“ dvou postav – živého zpěváka a různými technologiemi animované ženy (hliněná hlava, reálné oblečení, kreslená linka...)

Nejedná se však o nic objeveného, autor v tomto snímku nepřekročil vlastní stín a lze tedy na toto dílo pohlížet toliko jako na experiment (Švankmajer + videoklip – co z toho vzejde?).

3. *Něco z Alenky* (1988)

První autorův celovečerní snímek, tentokrát na motivy prvního dílu celosvětově známého románu Lewise Carolla. V nápady a imaginací naceném snímku se to hemží fantastickou animací, nevidanými (tedy mimo Švankmajerovy filmy nevidanými) rekvizitami a loutkami a výtvarnostmi, které se skvěle doplňují s Carollovým textem. Dojem čteného textu je umocněn frázemi, které běžně v knize uvozují přímou řeč (*bědoval Bílý králík, pomyslela si Alenka,...*)

Příběh se zdá být pouze záminkou k rozehrání koncertu surrealistických překvapení a vtípků (potkan, tábořící na Alenčině hlavě, bobky v posteli Bílého králíka, vycpaniny, která všude trousí piliny...). Animace precizních, nádherně zpracovaných velkých loutek dává autorovi možnost převést úseky z Carollova literárního díla do filmové podoby.

Občas se autor bohužel nevyhne nudnějším pasážím (scéna s panem Žábou a panem Rybou, do omrzení opakovaná nehoda s madlem šuplíku). To jsou ovšem detaily, které nic nemění na tom, že *Něco z Alenky* je výborná, umělecky hodnotná podívaná.

4. *Tma/Světlo/Tma* (1989)

Krátký film s vynikající pointou – co se stane, když se sejdou jednotlivé části, aby dohromady vytvořily celého člověka?

Světlo se rozsvítí. Jednotlivé orgány se postupně scházejí v domečku pro panenky, propojují se ve snaze být co nejkompletnější, ačkoli některé „mezikroky“ jsou vyloženy provizorní (ruka s očima a ušima). Nakonec se okny i dveřmi vevalí do domku záplava hlíny, která jednotlivé části propojí a vytvoří mezi nimi tělo. Výsledná postava je ovšem příliš velká a domeček svým objemem málem rozvalí. Světlo zhasne.

Krátká taškařice, vytvořená technologií plastelínové animace poněkud připomíná svou pointou poslední epizodu z filmu *Et cetera*.

5. **Zamilované maso (Meat Love)** (1989)

Krátký filmeček s kuchařsko – erotickou tematikou. Dva zamilované kusy masa se postupně obalí moukou a skočí na pánev, kde se z nich stanou řízky. Animace byla patrně realizována tak, že animátor masem protáhl olověné drátky. Tento postup už Švankmajer několikrát použil v jiných filmech s dobrým výsledkem.

Filmeček byl použit jako fiktivní reklama na mouku v dlouhometrážním filmu *Otesánek*.

6. **Flora** (1989)

Podobně jako předchozí film, i zde se jedná o kratičký experiment. Arcimboldovská postava bohyně Flory, složená z ovoce a zeleniny, leží upoutána na nemocniční lůžko a natahuje se pro sklenici vody, která je však příliš daleko. Zelenina pozvolna vadne, hnije a za vydatného přispění červů se rozpadá.

Filmeček je zajímavým propojením klasické loutkové animace s časosběrnou technikou snímání.

7. **Animated Self-Portraits** (1989)

Série několikavteřinových animovaných autoportrétů, zpracovaných slavnými mistry světové animace. Švankmajer svůj autoportrét zpracoval formou animované hlíny.

8. **Konec stalinismu v Čechách** (1990)

Druhý Švankmajerův snímek s politickou tematikou, vytvořený tentokrát v už „bezpečné“ době záhy po listopadu 1989. Formou animovaných symbolů a narážek se probíráme 40 lety historie komunistickou stranou ovládaného státu.

Portréty vládců se mění na pouličních nástěnkách, válka je zobrazena průstřely ve zdi, Sovětskou okupaci znázorňuje hejno valících se válečků na nudle. Sametová revoluce je

v duchu natírání našich národních barev na všechno okolo, včetně Stalinovy busty. Pointa je skeptická a – s ohledem na dobu, kdy film vznikl – prorocká: rovněž nový režim se rodí z útroby stalinovy přebarvené hlavy.

9. *Jídlo* (1992)

Film sestává ze tří, obrazově na sebe do jisté míry navazujících epizod. Tyto jsou pojmenovány podle třech hlavních jídel dne: *snídaně, oběd a večeře*.

V první epizodě se odehrává scéna v jakési automatizované „samojídelně“. Dva pánové sedí u stolu naproti sobě. První pán je proměněn ve ztuhlý jídelní automat, zatímco druhý pán je v roli zákazníka. Postupuje podle návodu, dloubá do prvního pána určitým předepsaným způsobem, vhodí mu do úst mince a následně mu mechanismus, obsažený v prvním pánovi, vydá párek s hořčicí a pečivem. Když druhý pán dojde, sám se promění v automat a první pán odchází. Přichází další pán a celá scéna se opakuje. Na chodbě už mezitím čekají další netrpěliví strážníci.

Epizoda je zpracována technikou pixilace.

Ve druhé epizodě, *obědu*, se dostáváme do prostředí restaurace. Dva pánové, kteří tu sedí u stolu podobně jako ti v první epizodě (záběr má prakticky stejnou šířku a kompozici), se marně snaží upozornit na sebe číšníka. Ten vždy jen rychlým pixilovaným krokem prosvítí kolem a nevšímá si jejich naléhavých signálů. Postupně se oba strážníci, muž v obleku a špindíra, vrhnou na květinu ve váze, ubrus, oblečení, židle, stůl... Až zkonsumují všechno v dosahu, pojedí i příbory. Pán, který byl původně v obleku, ovšem přichystal lest: svůj příbor zase vytáhne z pusy a vrhne se s ním na nebohého špindíru.

Epizoda, která je opět pixilovaná, tentokrát vtípně využívá animace hliněných hlav, které jsou věrnými modely herců: To umožňuje postavám požívat předměty, které by živý herec nedokázal procpat do úst. Efekt je dokonalý a střídání živé hlavy s hliněnou je na první pohled nepostřehnutelné.

Večeře začíná nevinně: ruka pána v saku postupně koření jakési dosud neukázané jídlo celou řadou koření a omáček. Ve finále si pán ke své dřevěné ruce přitluče vidličku a pustí se do jídla – do vlastní čerstvě uříznuté ruky. Kamera ještě zabere dva další

hodovníky – dámu, mající na talíři vlastní poprsí a pána, chystajícího se pozřít vlastní penis, který stydlivě odhání kameramana.

V této epizodě Švankmajer dohání ad absurdum kanibalistické finále předchozí části. A celé téma jídla tím graduje: od „pouhé“ recyklace několikrát snědeného párku s hořčicí, přes vyhladovělé jedlíky, odhodlané sníst jeden druhého až po sebekanibalismus, který nám autor ve třetí epizodě servíruje doslova na stříbrném podnosu.

Jídlo je odvážná parodie na veřejné stravování, která ani dnes ve věku McDonaldů a asijských bister neztratila nic ze své aktuálnosti. Spíš naopak. Kdyby vznikla dnes, mohla být ještě o poznání drsnější. I tak je ovšem tento Švankmajerův film k sežráním...

10. *Faust* (1994)

Švankmajerovo osobité podání staré pražské legendy s vynikajícím Petrem Čepkem v hlavní roli. A také první snímek, kde se Švankmajer naplno otevřeně zabývá alchymistickou tematikou.

Prolíná se zde rovina „reálná“, Faust se pohybuje reálným světem, soudobou Prahou, navštěvuje restauraci, starou zříceninu hradu i zámeckou zahradu. Zároveň se ovšem nikdy nevzdaluje z divadelního jeviště – stává se loutkou (i symbolicky), sehrává svůj vlastní příběh ve světě, kde loutkovodiči jsou Bůh a Ďábel.

Zpracování filmu volně vychází z *Dona Šajna*: Řadu postupů, které autor dovádí k dokonalosti ve *Faustovi* si odzkoušel už v roce 1970. Daleko větší roli tu ovšem sehrává animace: stvoření homunkula je dle mého názoru jeden z nejpůsobivějších záběrů (resp. sekvence záběrů) ve Švankmajerově díle.

Je zde řada vtípků, které film nenásilně okořeňují. Epizoda se dvěma chlapy, chlemtajícími víno v zahradní restauraci, babka, vylekaná čertem, i jiná babka, sbírající po městě maso – v jejichž drápech nakonec zkončí i sám Faust.

O *Faustovi* by se daly popsat stohy papíru – sám rozbor filmu by snadno překročil rámeček této práce. Každopádně se jedná o jeden z nejlepších a nejznámějších Švankmajerových filmů.

11. *Spiklenci slasti* (1996)

V tomto snímku se autor odvážně pouští na pole autosexuality. Ve filmu vystupuje asi 5-6 „hlavních“ postav, jejichž neobvyklými slastmi se autor zabývá. K tématu různých fetišů, erotických figurin a taktilních experimentů ovšem nepřistupuje vulgárně, nýbrž vyzbrojen hlubokými znalostmi lidské psychologie. Švankmajer na toto téma publikoval knihu a vytvořil řadu objektů s tématem souvisejících: Fetišů, figurin, taktilních básní a podobně.

Na konci filmu si jednotlivé postavy své posedlosti vymění. Tento prvek, vnímaný některými jako zajímavé novum, ovšem sám autor uvádí jako z psychologického hlediska nepravdivé: Neurotici se totiž svých obsesí nezříkají a nevyměňují si je.¹

Spiklenci slasti jsou nepochybně autorův nejodvážnější film. A v našich konvenčních médiích tím pádem i nejméně vysílaný.

12. *Otesánek* (2000)

Pohádka pro dospělé na motivy pohádky pro děti. Bezdětný pár marně touží po potomkovi. Jednoho dne manžel – sběratel samorostů – objeví na chatě kořen, připomínající lidskou postavu a donese ho manželce. A tím to všechno začne...

Otesánkova adoptivní pološílená matka (bravurně zahráná Veronikou Žilkovou) nestačí vařit jednu kašičku za druhou, později dojde na buřty, půlky prasat, kočku, pošťáka, sociální pracovníci. To už je přespříliš. Rodiče se rozhodnou Otesánka zbavit – zavrou ho do bedny ve sklepě. Tam jej oběvi malá Alžbětka, dcera od sousedů, která zná Otesánka z pohádky a rozhodne se ho krmit...

Film je tentokrát z větší části postaven na živé herecké akci, přesto je podíl animace obrovský. Švankmajer tentokrát vyzkoušel zajímavý nový postup při animaci loutky Otesánka. S týmem pomocníků nasbíral kusy naplaveného dřeva a sestavil z nich různé fáze pohybu otesánkových končetin a hlavičky. Ve zvýšené míře rovněž používá maňásky a soušasti z (domnívám se) pěnového silikonu.

Film je skvělým příkladem Švankmajerova umění filmové řeči. Velké detaily úst, pokrmů (které ve velkém zvětšení vypadají dokonale odpudivě), dialogy plné černého

1 Ulver S. (ed., 2000): Animace a doba, sdružení přátel odborného filmového tisku, ISSN 0015-1068, str. 327

humoru či temné prostříhy na babku se zelím, zvukově podbarvené krákoráním havranů – to vše vytváří nezaměnitelnou atmosféru.

13. *Šílení* (2005)

Příběh na motivy románů E. A. Poea a Markýze de Sade zavede diváka (zdánlivě) do první poloviny 19. století. Hlavním protagonistou je mladý muž, trpící utkvělými nočními můrami. Tento mladík se dostane do drápů Markýze, šílence a rouhače, vedoucího v duchu liberálním, řeklo by se až anarchistickým, místní psychiatrickou léčebnu.

Postupně vyjde najevo, že Markýz je sám jedním z chovanců, kteří se vzepřeli despotickému řediteli a celý původní personál blázince uvěznili ve sklepě. Hlavní hrdina vězně osvobodí, dojde k „převratu“ a mladík, spolu s ostatními vzpurnými bláznými, se stane zajatcem sadistického ředitele.

Film se od předchozí Švankmajerovy tvorby poněkud odchyluje a těžko posoudit, nakolik je to dobře, nebo špatně. Oceňuji, že autor proplétá dobové reálie se současnými prvky – kompars nosí současné oblečení, starobylý kočár míjejí současná vozidla... Trochu to připomíná výtvarné vidění starých mistrů, zasazujících náboženské motivy (které se měly odehrát ve starověku) do jejich tehdejší reality.

Poněkud samoúčelně působí animované vsuvky se zvířecími orgány, prohánějícími se krajinou i různými zákoutími blázince, aby nakonec zakotvily v předpřipravených vepřových lebkách. Mám pocit, že film by se bez nich výborně obešel. Ale je dost dobře možné, že jenom nechápu autorem zvolenou symboliku, že mi uniká jakýsi tajemný význam těchto animovaných sekvencí. Nebo chtěl autor jen „sjednotit“ nový film se svou dosavadní tvorbou? Ujistit diváky že „ano, opravdu je to od Švankmajera“? Kdo ví?

Je vůbec víc co napsat? Film je veskrze „normální“. Ničím nepřekvapuje, nevybočuje ze současné tvorby ani zdaleka tak, jak by mohl. Snímek jakoby chtěl zapřít svého originálního a důmyslného tvůrce. Proč asi? Že by obava z nízké návštěvnosti? Z nepochopení současným pologramotným divákem, zmlsaným hollywoodskými megaprodukcemi a neschopným vnímat a přemýšlet nad jakoukoli složitější zápletkou? Nebo snad diktát produkce?

V úvodním proslovu vystupuje sám autor a pronáší několik nelichotivých výroků na adresu současného neutěšeného stavu, panujícího na umělecké scéně. Dozvídáme se (po kolikáté už?), že umění je mrtvé a že jej nahradila komerční tvorba a reklama. Otázkou není, zda Švankmajer má či nemá pravdu. Otázkou je, co s tím uděláme...

14. *Přežít svůj život (teorie a praxe)* (2010)

Připravovaný snímek o němž dnes (duben 2009) zatím není dostatek informací.

1.2 **Filmy jiných režisérů, na kterých Jan Švankmajer spolupracoval jako výtvarník a animátor:**

1. *Adéla ještě nevečeřela* (1977)

Komediální detektivka v režii Oldřicha Lipského nás zavede do Prahy na přelomu 19. a 20. století. Nick Carter vyšetřuje zmizení oblíbeného psa hraběnky Thunové a při tom se dostane na stopu „Zahradníka“ – zločinného vědce, plánujícího šílenou pomstu.

Švankmajerův vliv je evidentní ve výtvarném pojetí scén, rekvizit a loutek. Působivá je animace obrovské masožravé rostliny Adély (*Adelaide Kratzmarii*) ve vrcholné fázi filmu.

2. *Tajemství hradu v Karpatech* (1981)

Tentokrát ve filmu Oldřicha Lipského ožívá stejnojmenný román Julese Verna. Švankmajer zde vytvořil vybavení hradu: Přístroje, zbraně, hudební aparaturu a další vynálezy šíleného profesora Orfanika.

3. *Návštěvníci* (15 epizod, 1983)

V tomto nápady a vynikajícím humorem překypujícím seriálu režiséra Jindřicha Poláka vytvořil Jan Švankmajer animace amarounů – futuristické stravy ve formě žele se zajímavým způsobem přípravy. Z několika tablet a nevábného obsahu jakési tuby se

na dně hrnce zformují nejrůznější ingredience (okurky, kuře, koláče, dort, ...) navzájem se proplétající a sebou prolézající, bublající, formující se v nejrůznějších obrazcích i jinak spolu interagující, aby se ve finále složily v homogenní kostku (jehlan, válec...) barevného želé¹.

Rovněž *Dupy*, geneticky modifikovaný organismus, spojující v sobě slona, šneka a kdovíco dalšího, jakož i *slepička*, instantní slepice na dálkové ovládání, pocházejí ze Švankmajerovy dílny.

4. *Tři veteráni* (1984)

Snímek Oldřicha Lipského podle známé povídky Jana Wericha. Kromě výtvarné spolupráce se zde uplatnily i Švankmajerovy animace – zejména růst princeznina nosu.

¹ Zde se zřejmě režisérovi jednalo mimo jiné o to, aby se přepracovaný štáb pořádně najedl. Jednotlivé fáze animace, složené z reálných pokrmů, vypadají velmi chutně, a byly nepochybně výživné.

2 SURREALISMUS V ČESKÉ ANIMACI

2.1 Jiří Barta

Řada filmů Jiřího Barty, i když rozhodně ne všechny, patří svým výtvarným a scénaristickým pojetím nesporně mezi filmy surrealistické. Bárta ze Švankmajerova díla získal mnoho inspirace.

Podobnost filmů obou autorů je patrná už když srovnáme například záběrování. Pro Švankmajera i Bartu je typické časté používání velkých detailů živých herců, zejména úst, očí, jazyků, ale i rukou. Velké detaily jsou obecně ve filmu pouze spoře užívanou šířkou záběrů, ačkoli je jimi dá dosáhnout až „brutální“ expresivity vyjádření. Velkým detailem oka, chvějící se ruky, kapky potu na čele, lze vyjádřit emoce a atmosféru velmi čitelně a efektivně. (Výborným příkladem mohou být filmy Sergia Leoneho – *Pro hrst dolarů, Hodný, zlý a ošklivý, Muž s harmonikou...* Přestože Barta (a ovšem i Švankmajer) velké detaily používají poněkud jinak, než u Sergio Leone, neutilitárně, jsou si dobře vědomi jejich účinků na diváka a dokážou tuto svou znalost dobře zúročit ve svých filmech.)

Další zjevná podobnost mezi Brtovými a Švankmajerovými filmy tkví ve střídání hraných a animovaných sekvencí (evidentní zejména v traileru k filmu *Golem* (nedokončeno)). Střídání záběrů, vytvořených různými trikovými technologiemi je pro přední české animátory typické. Stačí se podívat na filmy Karla Zemana, Břetislava Pojara, či právě Barty a Švankmajera. Střídání technologií animace má řadu úskalí (technická náročnost, nutnost uhlídat světlo a barvy, skript a úhly kamery, aby se záběry spojily...). Na druhou stranu ovšem poskytuje neomezené pole působnosti při realizaci nejrůznějších scénaristických fantazií. Navíc, pokud se záběry prostřídají rychle, ztíží se pravděpodobnost, že divák trik „prokoukne“ a zjistí „jak je to udělané“.

Nezanedbatelná je i určitá úspora práce - pokud kombinujeme animaci s živými herci, odpadá značné množství zdlouhavé animace aktérů. Určitým extrémem je v tomto případě Bartův film *Poslední lup* (1987). Jedná se v podstatě o hraný film, kde Barta až v postprodukcii pracuje s barvami a vystřihává některá políčka filmu, aby docílil „trhavého“ pohybu postav.

Rekvizity. Oba režiséři s chutí využívají reálných předmětů. K jejich oblíbenému repertoáru náleží rukavice, panenky, sekýra, staré hračky na klíček... Předměty, které věkem získaly určitou svébytnou patinu. Je zjevné, že prošly rukama mnoha lidí, že po léta ležely odložené někde na půdě, prášilo se na ně, plesnivěly, žraly je myši. Taková „zaužívanost“ dobře koresponduje s prostředím (viz níže), kde se film odehrává. Mají přirozenou patinu, takže

působí „výtvarněji“, podněcují lidskou představivost a fantazii daleko víc, než by tomu bylo u předmětů nových, případně nějak uměle dopatinovaných. Druhým typem rekvizit jsou předměty prosté denní potřeby, řekl bych „typického vzhledu“, například sekýra, polínko (*Balada o zeleném dřevu*, Jiří Barta, 1983). Předměty, které jsou jakýmsi „archetypem“ svého druhu, takže není problém je identifikovat a ve filmu fungují jako „znaky“.

Prostředí. Barta i Švankmajer jsou fascinováni reálným prostředím oprýskaných činžáků, temných sklepů, úzkých středověkých uliček staré Prahy... Prostředí, v němž se tolik daří alchymické poetice příběhu o Faustovi (*Lekce Faust*, Jan Švankmajer, 1994), prostředí, kde může obživnout pohádka o Otesánkovi (*Otesánek*, Jan Švankmajer, 2000), stejně jako prastarý příběh o pražském Golemovi (*Golem*, Jiří Barta, nedokončeno), či temná podívaná ze světa odložených figurín (*Klub odložených*, Jiří Barta, 1989). Výběr prostředí se patrně řídí podobnými zákonitostmi, jako volba rekvizit. Vždy se jedná o lokace, nahodané zubem času, kde je zjevné, že se vystřídalo několik (desítek) generací obyvatel, kde přítomnost „genia loci“ je téměř hmatatelná. Takové prostředí hraje samo, aniž by se muselo nějak složitě upravovat, dodělávat či patinovat.

Vyjmenoval jsem odpozorované vztahy a podobnosti mezi dílem Jiřího Barty a Jana Švankmajera. Nabízí se otázka, zda v přístupu obou tvůrců existují nějaké markantní rozdíly v použitých postupech. Jsem si vědom dvou zásadních odlišností. V technickém zpracování a ve výtvarné jednotnosti.

Švankmajerovo výtvarno je jednotné. Lze přistoupit ke kterémukoli jeho dílu, ať už výtvarnému, nebo filmovému a poznáme, že je právě od Švankmajera. A to přesto, že se autor snaží svůj výtvarný rukopis co nejvíc potlačit¹. Barta naproti tomu svoje výtvarno přizpůsobuje zvolenému námětu. Sám o tom říká: „Můj „nestyl“ se naopak začíná objevovat a vznikat teprve ve spojení s konkrétním námětem. Vlastně potřebuji vždy tak trochu nápovědu a výzvu.“²

Co se týče technického zpracování: Jan Švankmajer ve svých filmech nikdy nedává prostor počítačové animaci, ani na úrovni drobných postprodukčních úprav³.

Barta se naproti tomu počítačové animaci nebrání. Přestože hlavní váha jeho díla stále leží na klasické animaci, je si Barta vědom výhod počítače jakožto pracovního nástroje a ve spolupráci např. s Borisem Masníkem počítačové postprodukce občas využije. Poněkud

1 Ulver S. (ed., 2000): Animace a doba, sdružení přátel odborného filmového tisku, ISSN 0015-1068, str. 357

2 Dtto, str. 328

3 Chiméry Jana a Evy Švankmajerových, B. Schnitt & M. Leclerc, filmový dokument, 2000

rozpačitým počinem je Bartův zatím jediný téměř kompletně ve 3D animovaný film *Domečku vař* (2007). Po typicky švankmajerovském záběru (ruce natahují kovový domeček na klíček) se rozpoutá poměrně nemastná neslaná počítačová animace „plechových“ figurek lidí, zvířat a předmětů, hemžících se prázdným prostorem jako molekuly ve vroucí vodě. Film by možná zasloužil poněkud zkrátit a vymyslet dobrou pointu, jakož i technicky propracovanější modely a textury. (Pro dobrého 3D animátora by Barta nemusel chodit daleko – studentské cvičení kolegy Oty Dostála *Cesta za vytčeným cílem* ukazuje dobrý příklad, jak by takové „plechové“ figurky mohly vypadat.) *Domečku vař* je dle mého názoru jediné slabé místo v Bartově tvorbě a beru ho spíše jako pokus než jako vážně míněný film.

2.1.1 Filmografie¹

1. Hádanky za bombón (1978)
2. Diskžokej (1980)
3. Zaniklý svět rukavic (1982)
4. Balada o zeleném dřevu (1983)
5. Krysař (1985)
6. Poslední lup (1987)
7. Klub odložených (1989)
8. Na půdě aneb Kdo má dneska narozeniny? (2009)

2.2 Václav Švankmajer

Václav Švankmajer je synem Jana a Evy Švankmajerových. Narodil se roku 1975 v Praze, od malička pomáhá rodičům při natáčení jejich filmů (např. r. 1988 jako nespecifikovaný asistent na filmu *Něco z Alenky*²), vystudoval na střední umělecko-průmyslové škole obor výstavnictví. Od roku 1994 studuje animovanou tvorbu na FAMU.

Václav Švankmajer se věnuje malbě, sochařství, grafice, koláži a animovanému (resp. Trikovému hranému) filmu. Doposud od tohoto autora známe tři surrealistické animované filmy.

¹ Seznamy filmů staveny zde i dále podle internetových databází IMDB a ČSFD (<http://www.imdb.com>, www.csfd.cz)

² Zdroj: Václav Švankmajer na IMDB, <http://www.imdb.com/name/nm0840906/>

R.Y.B.A. 073 (1998) je krátký film, spadající svým pojetím jak do surrealismu v pravém slova smyslu, tak i do žánru cyberpunku¹. Poměrně jednoduchý příběh nás zavede do industriálního světa, kde technika proniká vším, včetně živých tvorů. Muž najde na břehu řeky chciplou rybu a vezme si ji domů. Doma přijde na to, že ryba je vlastně mechanický robot na klíček, zašitý v rybí kůži. Muž mechanismus vyčistí, opraví a rybu si ponechá doma ve vaně. Příběh vyvrcholí ve chvíli, kdy se muž zraní na ruce: prořízlým otvorem v kůži vlastního předloktí uvidí ozubená soukolí a další podivné mechanismy. Zjistí, že on sám je robot.

Film je zajímavý nejen svou myšlenkou, ale především vztahy k jiným obdobným dílům současné kinematografie. Svým stylem připomíná rannou tvorbu Jana Švankmajera a Jiřího Barty (to se ovšem není čemu divit). Prvky námětu – osamělý člověk vystavený podivnému, surreálnému prostředí a myšlenka že dobrý skutek (záchrana ryby) musí být po zásluze potretán (ujištění o ztrátě vlastního lidství) jsou jako vystřižené z tvorby Švankmajera - otce. Rovněž vnímáme silnou ispyraci dvěma japonským filmem *Tetsuo*. A to jak v rovině výtvarné a myšlenkové, tak co do zpracování (černobílý film). V důsledku toho nelze *R.Y.B.U.* považovat za nějak zvlášť originální film. Přesto jde o vítaný příspěvek do poněkud zatuchlého rybníka českého cyberpunku.

Test (1999), to už je úplně jiná káva. Ačkoli i zde vnímáme na pozadí scénáře bedlivý dohled a téměř hmatatelnou přítomnost Jana Švankmajera, je tento film opravdu svébytným dílem a nikoho patrně během sledování nenapadne „Jo, to už jsem viděl tam a tam (např. v *Tetsuovi*)“.

Tentokrát se spolu s hlavním hrdinou, ztroskotavším řidičem, ocitáme ve starém, zdánlivě opuštěném autoservisu. Schátralá budova je přímo přecpaná autovraky a torzy použitých, zmrzačených figurin z crash-testů. V *Testu* se stáváme svědky neobvyklé pomsty těchto figurín na lidech, řidičích, kteří mohou nepřímo za jejich poškozování v továrnách.

Film kombinuje živou hereckou akci s animovanými loutkami v životní velikosti. Přestože rozdíl v pohybu, přesněji řečeno snímkování pohybu je v některých chvílích poměrně hodně znatelný, v celkovém vyznění filmu to nevádí: Pro obživlé pomstychtivé figuriny se trhaný pohyb hodí a dodává filmu zajímavou, hrůzyplnou atmosféru.

Test je zajímavý a veskrze originální krátký film, dal by se nazvat „černou anekdotou“ a jedná se jistě o zatím nejlepší film Václava Švankmajera.

Světloňoš (2005) je zatím jediným výhradně loutkovým filmem tohoto autora. V příběhu, spadajícím do žánru fantasy, či snad možná umělého mýtu, se ocitáme v království, kde

¹ Cyberpunku se v této práci věnuji podrobněji ve stati o japonském surrealistickém animovaném filmu.

jednoho dne přestane vycházet a zapadat slunce. Na scéně se objeví hrdina – *Světloňoš*, jenž má za úkol projít mnohá úskalí a nebezpečí, zrádnými pastmi přeplněný palác, hlídáný příšerami. Na konci cesty vítězný hrdina usedne na trůn a... je připojen na mechanismus, který z něj odsává krev – zdroj energie pro mechanismus, ovládající vycházení a zapadání slunce. Do království se vrátí střídání dne a noci a tím pádem život.

Světloňoš je opět úplně jiný film, než oba předcházející. Evidentní je inspirace Bartovým *Krysařem* (1985), jehož universum je taktéž hodinový stroj – něco na způsob staroměstského orloje. V *Krysaři* se s tímto nápadem ovšem už dál nepracuje. Pro Bartu je to jen nápad, umělecký prvek, dodávající další plusové hodnoty už tak naprosto dokonalému filmu.

Švankmajerův *Světloňoš* je ovšem na mechanické podstatě svého světa přímo postaven. A alegorie je dokonalá: Zemře král a „život, vesmír a vůbec“ se zastaví. Je ustanoven nový král a život se zase rozběhne. Hrdina - *Světloňoš* vykoupí svou krví několik let (?) normálního života pro obyvatele království, načež zemře, království se ponoří do tmy a usne v očekávání dalšího hrdiny – zachránce a zároveň oběti. Paradigma, sledované mýtem a převzaté pohádkou, totiž že hrdina je za svou odvahu symbolicky odměněn královstvím, přebírá Švankmajer velmi osobitě. Ale funguje to skvěle.

Je docela problematické hodnotit tvorbu Václava Švankmajera teď. Autor se evidentně nachází ve stadiu pátrání, experimentů. Hledá si vlastní uměleckou cestu, výtvarný a scénářistický názor. Je jistě úžasné, když člověk může čerpat ze znalostí a životních zkušeností rodičů a navíc se mu dostane vzdělání na FAMU od předních českých filmařů a animátorů. Na druhou stranu Václavu Švankmajerovi nezávidím – filmový svět v něj vkládá velká očekávání a navíc musí vystoupit ze stínu svých světově proslulých rodičů a najít si vlastní styl. Kéž se mu to povede.

2.2.1 Filmografie

1. Ryba 073 (1999)
2. Test (2000)
3. Světloňoš (2005)

2.3 Jan Balej

Jan Balej má na svém kontě zatím pouze jediný film, který lze nazvat surrealistickým. Jedná se o povídkovou koláž *Jedné noci v jednom městě* (2007). Estetika filmu staví na tajemných zákoutích a rekvizitách „jednoho města“, podobným způsobem, jak jsem to popsal u Barty a Švankmajera.

Prostředí „jednoho města“ by mohlo být archetypem všech větších evropských měst první poloviny dvacátého století. Špinavá zákoutí a nedostatečně osvětlené uličky – toď sázka na jistotu, pokud chceme na diváka zapůsobit atmosférou tajemství a neznáma. Viz Foglarova Stínadla, která na tomto přímo staví svou atmosféru.

Příběh. Tady je vlastně příběhů několik. Film je ve skutečnosti pestrou skládkou tajemných skazek, povídaček a opileckých historek. Právě scénář nám dává záminku posuzovat tento snímek optikou surrealismu. Fantaskní výjevy (slon na obloze, flašinetář si přišije cizí ucho, opilci se vozí v obrovských šálcích) by stejně dobře fungovaly ve filmech od Švankmajera, jako na obrazech od Dalího. Švankmajer ovšem ve své poslední tvorbě staví jen na prvcích, které má z minulosti ověřené a musím s politováním konstatovat, že Balejovy hravosti se mu začíná poněkud nedostávat.

Výtvarno je typické, autorské. Jan Balej se zde nijak zvlášť neodchyluje od své promyšlené stylizace, karikurního zobrazení lidské postavy a zejména obličejů, které jsou zde na rozdíl od *Fimfára2* (2006) ještě o něco deformovanější a asymetričtější. Asymetrie obličejů je vynikající způsob, jak dosáhnout určité promyšlené „nevzhlednosti“¹ loutek a tím dát loutkám určitou charakteristiku, vtisknout jim „duši“.

Po stránce animace se nejedná o nijak výjimečný film. Jde o čistě loutkovou animaci, která není kombinovaná s živými herci, ani žádnou jinou technologií. Zajímavá je toliko velikost loutek. Podle dostupných fotografií odhaduji jejich velikost na něco kolem jednoho metru. Animace s materiálem tohoto měřítka (neboť velikosti loutek musely odpovídat i rekvizity a dekorace) nebyla jistě nijak jednoduchá.

Takto rozměrných loutek se užívá v případě, že chceme kombinovat loutku s živým hercem, eventuálně s reálnými předměty (viz Švankmajerovy filmy *Lekce Faust, Jídlo, Tma, světlo, tma, Možnosti dialogu: Dialog vášnivý*, aj.). Další důvod k použití velkých loutek může být

1 Člověk podvědomě upřednostňuje symetrickou tvář a postavu a subjektivně tyto znaky považuje za jeden ze znaků fyzické krásy. Souměrnost těla ukazuje na správný průběh ontogenetického vývoje a je tedy jakýmsi indikátorem „dobrých genů“ (viz Zrzavý et al. (2004): *Jak se dělá evoluce*). Určité asymetričnosti se ovšem v přírodě vyhnout nikdy nelze a taková přehnaná nesouměrnost u loutek tudíž dle mého názoru vyvolává pocit nedokonalosti, která je ovšem každému člověku zcela přirozená a pro každého jednotlivého člověka charakteristická.

ryze výtvarný – pokud je loutka realizována technikou asambláže (tzn. sestavena z reálných předmětů, jako jsou kosti, části strojů, kuchyňské a psací potřeby a další materiály). V takovém případě se ovšem jedná o loutky speciální konstrukce, s kostrou a klouby vymyšlenými a sestrojenými speciálně pro každou loutku zvlášť což s sebou nese řadu obtíží převážně technologického charakteru.

Obecně byl Balejův film *Jedné noci v jednom městě* přijat diváckou obcí rozporuplně. Byly vytýkány nedostatky ve scénáři, na druhou stranu nekriticky vychvalováno výtvarno. Nebudu se pouštět do nějakých kategorických hodnocení: Film si své diváky našel a v budoucnu jistě ještě najde a já osobně ho beru s nadšením jako přínos české animované tvorbě, důstojný české filmové tradice.

2.3.1 Filmografie

1. Tom Paleček (1994), TV seriál
2. Jak to chodí u hrochů (2000), TV seriál
3. Uility (2004)
4. Fimfárum 2 (2006)
5. Jedné noci v jednom městě (2007)

3 SURREALISMUS VE SVĚTOVÉ ANIMACI

Téma surrealismu ve světovém animovaném filmu by vydalo na několik objemných svazků. Pro potřeby této práce si zvolím několik významných zástupců a jejich tvorbu, kterou podrobněji rozeberu. Doufaje, že toto téma, dotýkající se nejaktuálnějších novinek v současné animaci rozebere někdo povolanější.

3.1 Bratři Quayové

Bratry quayovy je možno považovat za studenty a přímé nástupce Jana Švankmajera. Je to z jejich tvorby natolik evidentní, že podle názoru některých znalců Švankmajerových filmů a jeho obdivovatelů jsou bratři Quayové toliko napodobitelé, kteří nic vlastního nevymysleli a bez Švankmajera by jejich samostatná tvorba nebyla možná. S takto příkrým hodnocením se ovšem autor této práce neztotožňuje.

Stephen a Timothy Quayovi přebírají celou řadu Švankmajerových postupů. ať už výtvarných (loutky jako asambláže z kostí, dřeva, různých fragmentů nástrojů a podobně, viz např. *Gilgameš*, 1985), tak i animačních (viz *Ulice krokodýlů*, 1986) Animace panenek v posledně jmenovaném filmu výrazně připomíná Švankmajerova *Žvahlava, aneb šatičky Slaměného Huberta* (1971). Quayové se ovšem vyhnuli panenčímu kanibalismu, jakož i líhnutí malých panenek z útroh větších. Animace šroubů a vrutů v *Ulici krokodýlů* zase neodbytně připomíná Švankmajerův *Tichý týden v domě* (1969), přesněji řečeno jednu z miniepizod v tomto filmu.

Bratři Quayové ovšem daleko víc pracují s prostředím. Kulisy pro ně nejsou jen místem, kde se film odehrává, protože se někde odehrávat musí (což někdy vnímáme u Švankmajera, viz *Možnosti dialogu*, *Historia Naturae*, a některé další. Zde je ovšem jednoduchost prostředí zcela záměrná, lépe tak vynikne děj a výtvarné zpracování loutek.). Kulisy jsou v tvorbě bratří Quayů skoro stejně důležité, jako aktéři. Jsou hlavním nositelem atmosféry filmu.

Quayové se rovněž v daleko větší míře věnují dokumentární tvorbě, a to zajímavou formou animovaného dokumentu (monografie o Leoši Janáčkovi, Franzovi Kafkovi, či právě Janu Švankmajerovi ¹). Dokumenty, stejně jako celá jejich tvorba, jsou striktně loutkové, bez použití živých herců nebo reálných artefaktů z tvorby dokumentovaných umělců. Ti jsou zde podáváni svébytnou expresivní formou, Švankmajer například jako rudolfínský alchymista.

1 Urc R. (1999): Dějiny animovaného filmu II. , VŠMU Bratislava, str. 62

Švankmajer naproti tomu vytvořil pouze jeden, dá s říci experimentální, dokument: *Kostnice* (1970) - koláž poutavých detailů z kostnice v Sedlci u Kutné Hory, doplněný komentářem průvodkyně¹.

Obecně můžeme říct, že bratři Quayové, ačkoli svým výtvarným i scénaristickým pojetím vycházejí ze Švankmajera, tvoří svébytná, samostatná a vysoce oceňovaná umělecká díla, kterými se zařadili na špičku (nejen) surrealistické světové animace.

3.1.1 Filmografie (výběr ze společné tvorby)

1. Nocturna Artificialia (1979)
2. Ein Brudermord (1981)
3. The Eternal Day Of Michel de Ghelderode (1981)
4. Stravinsky - The Paris Years (1983)
5. Leoš Janáček: Intimate Excursions (1983)
6. The Cabinet of Jan Švankmajer (1984)
7. The Epic of Gilgamesh, or This Unnameable Little Broom (Little Songs of the Chief Officer of Hunar Louse)(1985)
8. Street of Crocodiles (1986)
9. Stille Nacht I: Dramolet (1988)
10. Rehearsals For Extinct Anatomies (1988)
11. Ex-Voto (The Pond) (1989)
12. The Comb (From The Museums Of Sleep) (1990)
13. De Artificiali Perspectiva, or Anamorphosis (1991)
14. The Calligrapher (1991) (zakázka pro BBC, nevysíláno)
15. Stille Nacht II: Are We Still Married? (1991)
16. Long Way Down (Look What The Cat Drug In) (1992)
17. Stille Nacht III: Tales From Vienna Woods (1992)

¹ Právě verze s komentářem podléhala dlouhou dobu cenzuře, na veřejnosti se dala promítat pouze verze s podkresovou hudbou. Tím pádem byl divák ochuzen o řadu vtipných průpovědek, jako „Kdo sáhne na lebku, platí padesát korun pokuty“ nebo „Děti, víte, co je to dolar? Americký dolar?“ , které patrně doboví cenzori nedokázali „překousnout“.

18. Stille Nacht IV: Can't Go Wrong Without You (1993)
19. The Summit (1995)
20. In Absentia (2000)
21. The Sandman (2000)
22. Duet (2000)
23. Stille Nacht V: Dog Door (2001)

3.2 David Anderson

David Anderson patří k (u nás) méně známým mistrům světového animovaného filmu¹. Jeho tvorba by se dala snad zařadit na pomezí experimentu (představovaného např. Normanem McLarenem) a hravého surrealismu, reprezentovaného např. některými krátkými filmy Jana Švankmajera (*Et cetera*, *Flora*, *Zamilované maso*) a bratří Quayů.

Výtvarně je Andersonova tvorba značně rozpolcená. Nenajdeme tu konkrétní výtvarný rukopis, podle kterého bychom mohli autora jednoznačně rozpoznat. V jediném filmu vedle sebe objevíme inspiraci dětskou kresbou, pestrým výtvarnem *Žluté ponorky* (režie George Dunning, 1968), koláže jako z filmů Karla Zemana, hrané sekvence upravované digitální postprodukcí a v jednom případě dokonce loutku ve stylu bratří Quayů, v prostředí obrovské duté koule, známé z tvorby Petra Grica.

Co se týče animačních technik, ty jsou stejně pestré jako výtvarné názory autora, a nalezneme zde vedle loutky, kreslené a ploškové animace i rotoskopingu a reálnou hereckou akci. Anderson se ovšem nepouští do žádných velkých akcí s technicky náročnou animací, není experimentátorem v technologickém slova smyslu a neobjevuje nic, co by už tisíckrát před ním nepoužili jiní.

V tvorbě Davida Andersona je rovněž nutno upozornit na osobité pojetí scénáře. Proměna prostředí i aktérů, nezřídka v souvislosti s postupnou změnou animační techniky v kontinuální „polévce“ děje má blízko k halucinaci. Scénář lze charakterizovat jako absurdní, (podle vzoru „absurdního dramatu“). Andersonův absurdní scénář zcela upouští od klasické stavby (nejen) filmového příběhu², aby rozvinul plejádu nezávislé, ničím nespoutané imaginace. Andersonovu tvorbu tedy nemůžeme pokládat za nějaké „příběhy“, ale toliko abstraktní výjevy, rozpohybované obrazy, mající působit na divákovu představivost.

¹ Ukázky z prací viz stránku autora: <http://www.davidandersonfilms.com/>

² Expozice, kolize, krize, peripetie, katastrofa, katarze.

Stříhová skladba a vůbec dynamika Andersonových filmů má blízko k videoklipu. Rychlá montáž a nezvyklé úhly kamery celkový dojem jen podporují.

3.2.1 Filmografie

1. Dreamland express (1982)
2. Door (1990)
3. Deadsy and the Sexo-Chanjo (1990)
4. Motion controll (2001)

3.3 Japonská surrealistická animace

Surrealismus patrně můžeme chápat jako součást evropské, resp. euroamerické kultury, se kterou se ostatní kulturní oblasti většinou nedokázaly plně sžít a přijmout ji za svou. Hlubinná psychologie, evropská alchymistická tradice, stejně jako evropská mystika obecně, tedy prvky, ze kterých dnes surrealismus vychází, nejsou kompatibilní s asijskými tradičními hodnotami a jsou proto pro tuto kulturní oblast pochopitelné stejně nesnadno, jako pro evropany prvky asijské kultury.

Japonský animovaný film, anime, postrádá tím pádem na rozdíl od evropských kinematografií výrazně vyprofilované surrealistické umělce. Se surrealismem, respektive s prvky surrealismu, se v animovaném, jakož i hraném japonském filmu setkáváme pouze výjimečně, snad jen v podobě experimentů některých autorů.

Přesto zde nacházíme několik málo kvalitních surrealistických snímků které si dokázaly vydobít svoje místo na slunci v konkurenci běžných, často komerčních anime, kterých se pro trh v Asii i v Evropě a USA každoročně urodí jako hub po dešti.

3.3.1 Kočičí polévka

Kočičí polévka (Nekojiru-So, režie Tatsuo Sato, 2001) je svěže morbidní dílko, které se běžné japonské animaci vymyká tak, že snad víc už to ani nelze. Autor proslul jako tvůrce komerčních anime a film *Kočičí polévka* natočil patrně ve snaze vytvořit vlastní svěbytný umělecký film¹. V příběhu, který rezignuje na jakákoli pravidla výstavby scénáře, putujeme se dvěma roztomilými koťátky surrealistickým světem, kde rozum zůstává stát, logika si vzala dovolenou a příčiny jsou bez následků, jakož i následky bez příčin.

¹ Viz recenzi na www.manga.cz, autor: Ašitaka

Příběh začíná ve chvíli, kdy se jedno z kořat v zápalu hry začne topit ve vaně. Že se jedná o halucinaci, která se zdá topícímu se kotěti, je ostatně jeden z možných výkladů filmu. Jeden z mnoha možných výkladů, neboť autoři žádnou oficiální verzi, jak film dekodovat, neuvedli. Následující děj bychom mohli pravděpodobně rozdělit do několika úseků. Reálné prostředí japonské vesnice a kontakt s postavičkou *Jizu* (ochránce dětí ve světě mrtvých). Návštěva cirkusu, kde se představení s obřím bouřkovým ptákem vymkne kontrole a dojde k potopě světa. Kořata se zachraňují na člunu a putují po moři. Přistanou u břehu a putují pouští ve společnosti vodního slona. Návštěva u šíleného sadistického kuchaře, který se z kořat pokusí připravit *kočičí polévku*. Návrat do „reality“.

Celý film je pojatý jako sekvence výjevů – nočních můr či drogových halucinací, kde hlavním, ba snad jediným pravidlem je „sežer bližního svého, než sežere on tebe“. Korunu této gurmánské zběsilosti nasadí scéna, kdy se kořata plaví spolu s prasátkem na člunu širým mořem, když v tu dostanou hlad. Nemeškají a uříznou z živého prasátka notný kus masa. Prasátko to nevzrušeně pozoruje, načež se k hostině z vlastního masa rovněž přidá!

Sebekonzumace je v surrealismu poměrně běžný jev. Snad nejznámějším a nejmarkantnějším příkladem, když vynechám Dalího obraz *Kanibalismus podzim*, je Švankmajerovo *Jídlo* (1992).

Dekompozice živých či obživlých bytostí prochází celým filmem a skoro v každém filmovém obraze dojde nejméně k jedné. Bouřkovému ptákovi utrhnou v cirkuse nohu, kotě přijde o přední tlapku, samurajové rozsekají rybku svými meči, vodní slon se vypaří a vyschne na pláži jako čerstvě vyplavená medúza. Rovněž zde jsou evidentní analogie s tvorbou Salvadora Dalího, Maxe Ernsta a dalších surrealistů.

Celkově hodnotím film jako zajímavý a odvážný počín režiséra Tatsuo Sata, který snad do budoucna nezůstane bez odezvy. Snad se mezi současnými japonskými umělci najde několik, kteří budou mít podobně jako Sato odvalu nabourat stereotyp estetiky anime a přijít s novými, dosud netušenými nápady.

3.3.2 Andělské vejce

Andělské vejce (*Tenshi no Tamago*, 1985) režiséra Mamuoru Oshiiho je působivá surrealistická podívaná, zajímavá navíc tím, že existuje celá řada výkladů jejího obsahu. Příběh s nesporně křesťanskou symbolikou vypráví o malé holčičce, pečující o tajemné vejce. Ta se jednoho dne setká s neznámým cizincem, nosícím předmět (zbraň?) ve tvaru kříže.

Spolu se posléze vydají na cestu opuštěným městem, plným znepokojujících zjevení¹. Když po čase dospějí do jeskyně, kde holčička žije, muž počká až usne a potom její andělské vejce rozbije. Holčička se muže pokusí pronásledovat, ale spadne do rokle a zahyne.

Názory na tento snímek se různí divák od diváka. A jelikož neexistuje oficiální interpretace od autorů filmu, je vše jen otázkou divákovy fantazie. Může se jednat o dialog naivní nevinnosti dítěte s vypočítavou zákeřností dospělého. Nebo jde snad o varování před nenávisným monoteistickým náboženstvím, které pod rouškou ochrany slabých a bezbranných působí zánik ostatních kultur a jejich hodnot? Kdo ví.

3.3.3 Cesta do fantazie

Příběh vypráví o malé školačce, Chihiro, která se dostane do fantasijského světa japonských bohů a bůžků. V japonském náboženství – šintoismu – má každý přírodní jev, hora, řeka, chrám či významná rodina svého bůžka – kami. A tyto bůžkové po celodenním shonu navštěvují lázně, kde musí Chihiro pracovat, aby vysvobodila své rodiče, kteří se kvůli své nenažranosti proměnili v párek tučných vepřů.

Rozšířený a uznávaný výklad tohoto snímku Hajao Mijazakiho z roku 2001 praví, že se jedná o alegorii přestupu z dětského světa do světa dospělých. Tehdy prý mladému člověku hrozí ztráta vlastní identity, které se ubrání pouze v případě, že si zapamatuje, kým skutečně je, své skutečné jméno.

Film se stal nejvýdělečnějším snímkem v historii japonské kinematografie a v roce 2003 obdržel Oscara za nejlepší celovečerní animovaný film.

3.3.4 Ghost in the Shell a japonský cyberpunk obecně

Cyberpunk je jedním z nejdůležitějších subžánrů současné science – fiction. Ačkoli patří k tomu nejlepšímu a nejpodnětnějšímu, co můžeme v současné science – fiction najít, je cyberpunk mimo komunitu zasvěcených fanoušků prakticky neznámý. Bude tedy nutné, abych žánr nejprve v krátkosti představil.

Jedná se v první řadě o reakci na tradiční apoteózu vědy a techniky ve scifi a skeptický přístup k víře ve samospasitelnost lidstva prostřednictvím technického vývoje². Důležitým inspiračním zdrojem cyberpunku jsou současné sociální, civilizační, národnostní a

1 Stíny latimérií podivných, lovené přízraky mužů s harpunami...

2 Viz např. romány Julese Verne

ekonomické problémy lidstva, které jsou v tomto žánru extrapolovány - vystupňovány a dohnány do krajností.

K oblíbeným tématům cyberpunku naleží fylosofické otázky po objektivitě lidského poznání reality¹, propojení člověka a stroje a zejména propojení lidské mysli se strojově generovanou virtuální realitou². Je evidentní, že tato témata silně korelují se surrealismem a v mnoha ohledech se propojují v jeden funkční celek. Takové asambláže biologického a technického, reality skutečné a metareality simulované, lidské mysli s generovanou halucinací Matrixu jsou navíc blízké estetice obou Švankmajerů a můžeme zde vystopovat určitou vzájemnou inspiraci.

K základním pilířům cyberpunku patří knihy amerických spisovatelů P. K. Dicka (*Gattaca*, *Did androids dream of electronic sheep?*³, ...), Williama Gibsona (*Neuromancer*, *Count Zero*, *Idoru*, povídková sbírka *Burning chrome*, ...) Waltera J. Williamse (*Hardwired*) a v neposlední řadě Neala Stephensona (*The big U*, *Snowcrash*, *The Diamond Age*).

Zlatá éra cyberpunku probíhá od počátku osmdesátých let zhruba do poloviny devadesátých let dvacátého století. Od začátku devadesátých let se cyberpunk pomalu transformuje v postcyberpunk, jehož hlavní náplní je otevření se tzv. „měkkým vědám“ (historie, psychologie, etika, sociologie, ekologie) a změny ve společnosti prostřednictvím techniky a moderních technologií obecně⁴.

Japonsko prožívá od konce 2. světové války bouřlivý technologický rozvoj. Není proto divu, že japoňští tvůrci animovaného i hraného filmu brzy přijali cyberpunk za svůj a v rámci japonské anime vznikla celá řada působivých cyberpunkových děl. A to jak v oblasti animovaného filmu (anime), tak i v oblasti filmu hraného.

K nejznámějším anime tohoto žánru patří *Ghost in the Shell* (*Kókaku kidótai*, 1995) režiséra Mamuoru Oshiiho. Příběh filmu nás zavede do Japonska blízké budoucnosti, snad druhé poloviny tohoto století. Robotizace lidské společnosti je všudypřítomná a téměř každý má v těle nějakou úpravu nebo vylepšení technického rázu. Ať už „jenom“ úpravu funkcí mozku, nebo kompletní robotické tělo. A v této společnosti se objeví tajemná postava „Loutkaře“ - elitního hackera, schopného nabourat se prostřednictvím technických implantátů do lidských

1 *eXistenZ*, režie D. Cronenberg, 1999; *Matrix*, režie L. a A. Wachowští, 1999

2 Např.: *Johnny Mnemonic*, napsal William Gibson (1981), nepříliš povedeně zfilmoval Robert Longo (1995). Ale jako příklad by se dala jmenovat jakákoli jiná cyberpunková povídka, kniha či film.

3 Zfilmováno jako *Blade Runner* (1982, directors cut až v roce 2007), režie Ridley Scott. Jeden z nejslavnějších sci-fi filmů všech dob.

4 Průkopnickým románem postcyberpunku se stal *Diamantový věk* (*The Diamond age*), napsal Neal Stephenson, v současnosti probíhá natáčení románu do série krátkých filmových adaptací.

myslí stejně snadno, jako se dnešní hackeři nabourávají do počítačů. Příběh vypráví dobrodružství elitních policistů, majorky Motoko a jejího kolegy Batoua, pověřených Loutkaře vypátrat a zneškodnit.

Výtvarné zpracování odpovídá japonské formě anime, ovšem s prvky euroamerického kulturního vlivu, což je patrné zejména na městském prostředí, architektuře a designu některých figur a strojů. Surrealistický vliv je patrný především na filosofickém pozadí snímku, výtvarnou složku ovlivnilo vyžívání se v dekompozici umělých těl, k nimž jejich majitelé přistupují jako ke spotřebnímu zboží, na němž konec konců tolik nezáleží. Rovněž konstrukce implantátů (prsty se vysouvají a zdvojují, což umožňuje rychlejší ovládání klávesnice, část obličeje s očima se odklopuje, aby umožnila připojit mikroskop rovnou k nervovým zakončením mozku, robotické tělo v pitevně odhaluje svou prázdnotu mezi smotky vroubkovaných hadic...) jakož i některé techniky (tank v podobě obrovského pavouka) a především úvodní titulková sekvence - sestavování kiborga - je jednoznačně surrealistická a upomíná na výtvarno umělců, jako jsou H. R. Giger, Pierre Matter, Kris Kuksi či známý vnaálezce a performátor Stelarc.

Technologie animace odpovídá době, kdy film vznikl: Na rozdíl od druhého dílu zde není tak patrný podíl počítačových technologií a jedná se především o prostou kreslenou animaci s velkým množstvím „stařáků“ a „opakovaček“ na dokonale propracovaném pozadí. Výtvarné řešení scény je kapitola sama pro sebe. Pokračováním tohoto snímku je film *Ghost in the shell 2: Innoecne*.

3.3.5 Tetsuo

Film *Tetsuo* (1989) patří k nejslavnějším filmům režiséra Shinya Tsukamota a zároveň k nejznámějším kouskům z japonského fimového undergroundu. V úvodu se bezejmenný muž snaží „vylepšit“ své tělo vložением kovové trubky do vlastnoučně vyříznutého otvoru ve vlastní noze. Experimentátor ovšem dopadne přesně tak, jak by divák předpokládal: rána se zanítí a v naturalistickém detailu uvidíme rodinku v ráně hodujících červů¹. Muž v úleku vyběhne z domu a je na ulici sražen automobilem. Řidič tělo ukryje. Od té doby ho ovšem pronásleduje „kletba“: jeho tělo pozvolna prorůstá kovovými strukturami, až se zcela změní v tanku podobnou hromadu šrotu.

¹ Podobnost s experimentem českého performerera Petra Štembery možná není náhodná. Tento si vetknul do zářezu v paži větvičku keře v domění, že větvička z jeho těla sama poroste. Prudká reakce imunitního systému, následovaná nevyhnutelnou otravou krve, ovšem přesvědčila performerera o opaku. O Štemberově naturelu vypovídají i experimenty s kyselinou, kterou se údajně poléval a nechal ji po sobě vzlínat.

Tetsuo svou neskryvanou morbiditou představuje značně kontroverzní film, který si ovšem našel i početnou komunitu fanoušků. Z českých surrealistů byl tímto snímkem nepochybně ovlivněn Václav Švankmajer (viz jeho *R.Y.B.U. 073*)

4 SURREALISMUS V HRANÉM TRIKOVÉM FILMU

Hraný film byl vůbec první z „nových médií“, které surrealisté zapojili do své tvorby. V současnosti se surrealismus uplatňuje ve filmu několika způsoby. V menší míře vznikají filmy vyloženě surrealistické, nejen svou výtvarností, ale i celkovým obsahem včetně scénáře.

V daleko větší míře se surrealistické výtvarno, jakož i některé prvky scénáristické, objevují ve filmech žánrů fantasy a scifi. Je to poměrně pochopitelné, když uvážíme, jaké filmy jsou jakou měrou přijímány u divácké obce. Takové fantasy nebo scifi dílko typu *Faunův labyrynt*¹ nebo *Vetřelec* si dnes najde diváka snáze, než, řekněme Cronenbergova *eXistenZ*.

4.1 H. R. Giger a jeho *Vetřelec*

Švýcarský výtvarník H. R. Giger patří ke zřejmě nejznámějším současným surrealistickým umělcům. Giger poznal osobně Salvadora Dalího, seznámil se s tvorbou ranných surrealistů a vyvinul si vlastní, osobitý a nezaměnitelný styl, nacházející inspiraci v anatomii, stejně jako v technologii². Giger navrhnul výtvarno několika filmů, jmenujme alespoň snímky *Vetřelec* (*Alien*, 1979), mutant (*Species*, 1995), či nerealizovanou adaptaci románu F. Herberta Duna (*Dune*), původně připravovanou režisérem Jodorowským, a zfilmovanou až D. Lynchem v roce 1984, ovšem už bez Gigerových výtvarností.

Ve filmu *Vetřelec* režiséra Ridleyho Scotta působil Giger jako výtvarník příšery *vetřelce*, skafandru a dekorací (zejména interiér mimozemské kosmické lodi).

Především design mimozemských technologií nese jasně rozpoznatelný Gigerův rukopis. Tvary jsou organické, zakulacené. Evidentní je segmentace (zejména podélná) všech větších ploch, napovídající organický³ původ mimozemského stroje. Časté je užití trubicovitých struktur, připomínajících „husí krky“. Vnitřek lodi je jakoby vlhký, zahalený v páře.

-
- 1 Ačkoli tento film se natolik odlišuje od běžné produkce, že kdoví.... Guillermo del Toro, režisér filmu, se údajně otevřeně hlásí ke Švankmajerovu odkazu. Osobně bych del Torrův styl přirovnal spíše k dílům Neila Gainmana.
 - 2 Gigerův styl vešel do všeobecného povědomí jako *biomechanika* (angl.: *biomechanics*). Nezaměňovat se stejnojmennou mezioborovou vědeckou disciplínou, zabývající se aplikací mechanických zákonitostí v živých systémech.
Gigerův umělecký názor dal vzniknout směru, zvanému *darkart*, jenž je situován na hranici surrealismu a horroru.
 - 3 Segmentace je pro anatomii mnohobuněčných živočichů typická, jak může potvrdit každý, kdo někdy na vánoce kuchal kapra. Tělesné plány většiny živočichů spočívají, zjednodušeně řečeno, jenom v rozdělování a splývání jednotlivých segmentů, ovládaných geny homeoboxu.

Gigerův koncept je vpravdě přelomový: Do té doby se mimozemské technologie ve filmu zobrazovaly jako jakási obdoba lidské techniky, kovové stroje s jasně definovanou strukturou – kabina, křídla, podvozek, pohonná jednotka. Viz Lucasovy *Hvězdné války*, nebo neobyčejně odporné a laciné výtvarné řešení *Star Treku*.

Gigerova podkovovitá loď jakoby sama narostla, ba přímo srostla s posádkou v jeden funkční celek. Jedná se o něco zcela cizího, nečekaného a přitom působícího naprosto přirozeně a logicky. Obdobu snad můžeme najít jen u H. G. Wellse a jeho *Války světů* (ilustroval Alvim Corrêa, opakovaně zfilmováno).

Giger rovněž navrhl postavu vetřelce, včetně celého vývojového (ontogenetického) cyklu od vejce, přes larvu až po dospělého jedince. Není divu, že za tento umělecký počín obdržel od americké filmové akademie Oscara.

4.2 *eXistenZ* Davida Cronenberga

EXistenZ lze jednoznačně zařadit mezi čistě surrealistické filmy. Zasazení děje do kabátu science-fiction je jenom lišácká záminka a trik pana Cronenberga, jak film protlačit mezi širší diváckou obec. *EXistenZ* (1999) přišla do kin zhruba v době, kdy ještě doznávalo šílení okolo *Matrixu* (1999) bratří Wachovských a není proto divu, že byla s *Matixem* často srovnávána. Z toho taky plyne řada nesrovnalostí, projevujících se v hodnocení filmu diváky. Divák zkrátka často nedovedl překousnout absenci velkolepých akčních scén, pseudofilosofických odkazů a dalších veskrze postmoderních atributů současného filmu, kterými se *Matrix* jen hemží.

Na rozdíl od *Matrixu*, kultovního, avšak při vší úctě filmu toliko mainstreamového, se *eXistenZ* dokázala odpoutat od prvoplánovosti a scénářistických klišé. Virtuální realita *eXistence* je mnohvrstevná a tříští relativně jednoduchý příběh do několika vnořených úrovní. Je tak členitá, že nikdo, postavami počínaje a divákem konče, nepozná, kde jedna úroveň začíná a jiná končí. Co je iluze a co už skutečnost. Funguje to výborně.

Prostředí filmu, svět, kde biotechnologie nahradily techniku současnou, anorganickou, je propracované až do absurdních podrobností. Farma, zabývající se chovem mutovaných obojživelníků na součástky, výrobní linka, připomínající jatka, počítačový virus, šířící se ve formě výtrusů a v neposlední řadě kostěná pistole, střílející lidské zuby. Ujistění, že „zubaři dnes dělají do zbrojního průmyslu“ je jenom surreálnou třešinkou na geneticky modifikovaném dortu.

Výtvarno je výsledkem práce tvůrčího týmu (Elinor Galbraith, Tamara Deverell, Atilla-Frenczfy Kovacs), ale zemitý styl Cronenbergův¹ (režiroval mj. filmy *Videodrome*, *Moucha*, ...) je patrný na každém dvouhlavém žaboryboještěrovi, který se ve filmu byt' jen mihne. Právě díky výtvarnému pojetí je tento film mnohokrát oceňovaným dílem.

1 Zde se dostáváme od čistého surrealismu na hranici darkartu.

ZÁVĚR

O Janu Švankmajerovi, bratřech Quayových, H. R. Gigerovi a dalších současných surrealistech byly popsány štosy papíru, informace o nich a o jejich tvorbě zaplňují disky počítačů, a staly se předmětem řady sáhodlouhých odborných i laických diskusí. V této práci jsem se pokusil dát tvorbu vybraných autorů do vzájemných souvislostí a ukázat ji ve světle vlastních diváckých zkušeností a z vlastního pohledu, jakožto aktivního surrealisty. Předmětem této práce nebylo předložit ucelený a vyčerpávající seznam současných surrealistů a jejich tvorby. To by mohlo být námětem leda komplexního souborného díla, dalece překračující rámec zadání této práce. Z toho důvodu jsem se soustředil (vzhledem k povaze mého studia) pouze na některé umělce, jejichž tvorba je nějak spjata s (animovaným) filmem.

Na základě mnou provedených pozorování a úvah lze postulovat tato tvrzení:

- Surrealismus jakožto svébytná filosofie a výtvarný názor je celosvětově rozšířen. Na rozdíl od většiny ostatních meziválečných uměleckých směrů proniká daleko za hranice rodné Evropy, nejen do Ameriky ale i do Asie, zejména do Japonska.
- Na rozdíl od většiny ostatních meziválečných uměleckých směrů surrealismus přežívá kontinuálně dodnes. V každém okamžiku mezi lety 1924 a 2009, navzdory měnícímu se vkusu společnosti, nepochopení či přímé persekuci ze strany státu, existovala komunita umělců, zabývajících se surrealismem.
- Řada z těchto umělců se zabývala hraným či animovaným filmem, případně oběma.
- Surrealismus dal vzniknout několika hraničním uměleckým názorům, jakými jsou cyberpunk či darkart. Rovněž tyto našly uplatnění ve filmové tvorbě.
- Ve světě postmoderního zmatení umělců i umělecké kritiky, pokračující tendence v komercializaci umění a rostoucího nezájmu o umění ze strany veřejnosti lze surrealismus považovat za pevnou hodnotu, která už osmdesát let nachází uplatnění ve volné i užitě tvorbě. Nezdá se, že by se na tomto trendu do budoucna něco měnilo.
- Jana Švankmajera lze považovat za *guru* našeho i světového surrealismu s celou řadou následovníků. Jeho práce jsou ukázkou pevného výtvarného názoru a vysoké umělecké hodnoty.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

Tištěné zdroje:

Giger H. R. (1971): A Rh+, Taschen, 96pp.

Giger H. R. (2006): Giger in Wien, Kunsthaus Wien, retrospektivní katalog

Scappi B. (1570): Opera, in Venetia

Švankmajer J. (2004): Transmutace smyslů, 2. rozšířené vydání, Středoevropská galerie a nakladatelství, 132 pp.

Ulver S. (ed., 2000): Animace a doba, sdružení přátel odborného filmového tisku, ISSN 0015-1068

Urc R. (1999): Dějiny animovaného filmu II. , VŠMU Bratislava, str. 62

Novák J. (2007): Žvahlav, bakalářská práce, FMK UTB Zlín, str. 12

Zrzavý et al. (2004): Jak se dělá evoluce

Internet:

Brothers Quay home page, http://www.awn.com/heaven_and_hell/QUAY/quay1.htm

ČSFD, filmová databáze, <http://www.csfd.cz>

Divadlo.cz, <Http://www.divadlo.cz>

IMDB, filmová databáze, <http://www.imdb.com>

Manga.cz, <http://www.manga.cz>

Filmové dokumenty:

Zlatá šedesátá (12/26), televizní dokument, ČT2, odvysíláno So 21.3.2009 , 20:00

Chiméry Jana a Evy Švankmajerových, B. Schnitt & M. Leclerc, filmový dokument, 2000

Tales from Prague, seriál BBC

+ všechny filmy, rozebírané v textu

Seznam obrázků

Obr. 1. Věčná lžíce na rytině z kuchařské knihy Bartolomea Scappiho, šéfkuchaře papeže Pia

V., Benátky, rok 1570..... 13