

POHNUTÁ ESTETIKA V ANIMOVANÉM FILMU

PAVEL ŽÁČEK

DIPLOMOVÁ PRÁCE
2013



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ/DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

- odevzdáním bakalářské/diplomové práce souhlasím se zveřejněním své práce podle zákona č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, bez ohledu na výsledek obhajoby ¹⁾;
- beru na vědomí, že bakalářská/diplomová práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitním informačním systému a bude dostupná k nahlédnutí;
- na moji bakalářskou/diplomovou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, zejm. § 35 odst. 3 ²⁾;
- podle § 60 ³⁾ odst. 1 autorského zákona má UTB ve Zlíně právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla v rozsahu § 12 odst. 4 autorského zákona;
- podle § 60 ³⁾ odst. 2 a 3 mohu užít své dílo – bakalářskou/diplomovou práci - nebo poskytnout licenci k jejímu využití jen s předchozím písemným souhlasem Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně, která je oprávněna v takovém případě ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které byly Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně na vytvoření díla vynaloženy (až do jejich skutečné výše);
- pokud bylo k vypracování bakalářské/diplomové práce využito softwaru poskytnutého Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně nebo jinými subjekty pouze ke studijním a výzkumným účelům (tj. k nekomerčnímu využití), nelze výsledky bakalářské/diplomové práce využít ke komerčním účelům.

Ve Zlíně

.....
Jméno, příjmení, podpis

1) zákon č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, § 47b Zveřejňování závěrečných prací:

(1) Vysoká škola nevydělečně zveřejňuje disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce, u kterých proběhla obhajoba, včetně posudků oponentů a výsledku obhajoby prostřednictvím databáze kvalifikačních prací, kterou spravuje. Způsob zveřejnění stanoví vnitřní předpis vysoké školy.

(2) Disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce odevzdané uchazečem k obhajobě musí být též nejméně pět pracovních dnů před konáním obhajoby zveřejněny k nahlížení veřejnosti v místě určeném vnitřním předpisem vysoké školy nebo není-li tak určeno, v místě pracoviště vysoké školy, kde se má konat obhajoba práce. Každý si může ze zveřejněné práce pořizovat na své náklady výpisy, opisy nebo rozmnoženiny.

(3) Platí, že odevzdáním práce autor souhlasí se zveřejněním své práce podle tohoto zákona, bez ohledu na výsledek obhajoby.

2) zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, § 35 odst. 3:

(3) Do práva autorského také nezasahuje škola nebo školské či vzdělávací zařízení, užije-li nikoli za účelem přímého nebo nepřímého hospodářského nebo obchodního prospěchu k výuce nebo k vlastní potřebě dílo vytvořené žákem nebo studentem ke splnění školních nebo studijních povinností vyplývajících z jeho právního vztahu ke škole nebo školskému či vzdělávacího zařízení (školní dílo).

3) zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, § 60 Školní dílo:

(1) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení mají za obvyklých podmínek právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla (§ 35 odst. 3). Odpírá-li autor takového díla udělit svolení bez vážného důvodu, mohou se tyto osoby domáhat nahrazení chybějícího projevu jeho vůle u soudu. Ustanovení § 35 odst. 3 zůstává nedotčeno.

(2) Není-li sjednáno jinak, může autor školního díla své dílo užít či poskytnout jinému licenci, není-li to v rozporu s oprávněnými zájmy školy nebo školského či vzdělávacího zařízení.

(3) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení jsou oprávněny požadovat, aby jim autor školního díla z výdělků jim dosaženého v souvislosti s užitím díla či poskytnutím licence podle odstavce 2 přiměřeně přispěl na úhradu nákladů, které na vytvoření díla vynaložily, a to podle okolností až do jejich skutečné výše; přitom se přihlídnou k výši výdělků dosaženého školou nebo školským či vzdělávacím zařízením z užití školního díla podle odstavce 1.

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací
Ústav animace a audiovize
akademický rok: 2012/2013

ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **BcA. Pavel ŽÁČEK**
Osobní číslo: **K10372**
Studijní program: **N8209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby**
Studijní obor: **Animovaná tvorba**
Forma studia: **prezenční**

Téma práce: **1. teoretická část:**
Pohnutá estetika v animovaném filmu

2. praktická část:
Kámen – kreslený animovaný film

Zásady pro vypracování:

1. teoretická část:

Rozsah práce a pokyny k vypracování: minimálně 30 normostran textu + přílohy, odevzdat v elektronické podobě 1 ks na CD nosiči ve formátu PDF, 1 ks pevná vazba 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. teoretická část:

Film realizujte v minimální délce 3 min a 30 vt. Praktickou část práce odevzdejte:

1) 1x data na médiu CD-R nebo DVD, výstup ze stříhového programu Premiere Pro 1.5: file-export-movie-settings: general: Microsoft DV AVI, video: pixel aspect ratio, dle formátu obrazu 720x576 D1/DV PAL 4:3 (1.067) nebo 720x576 D1/DV PAL 16:9 (1,422) 25fps anebo formát HDV codec mpeg2, 1280x720 HDV 720p 16:9 (1,0) 25fps; audio: uncompressed, 48000 Hz

2) 1x 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.

Na samostatném nosiči CD-ROM odevzdejte v minimálním počtu 10 kusů obrazovou dokumentaci praktické části závěrečné práce pro využití publikací FMK. Formát pro bitmapové podklady: JPEG, barevný prostor RGB, rozlišení 300 dpi, 250 mm delší strana. Formáty pro vektory: AI, EPS, PDF. Loga a texty v křivkách. V samostatném textovém souboru uveďte jméno a příjmení, login do Portálu UTB, obor (ateliér), typ práce, přesný název práce v češtině i angličtině, rok obhajoby, osobní mail, osobní web, telefon. Přiložte svou osobní fotografii v tiskovém rozlišení.

Rozsah diplomové práce:

Rozsah příloh:

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

Seznam odborné literatury:

Tajemství obrazu a jazyk umění, Gombrich Ernst Hans, Barrister 2010, ISBN 978-80-87029-86-2

ECO, Umberto. Bludiště seznamů. Vyd. 1. Praha : Argo, 2009. 408 s. ISBN 978-80-257-0164-5

ECO, Umberto. Dějiny ošklivosti. Vyd. 1. Praha : Argo, 2007. 455 s. ISBN 978-80-7203-893-0

ECO, Umberto; CHALUPSKÁ, Gabriela. Dějiny krásy. Vyd. 1. Praha : Argo, 2005. 439 s. ISBN 80-7203-677-7

DUTKA, Edgar. Scenáristika animovaného filmu : minimum z historie české animace. 2., rozš. vyd. V Praze : Akademie múzických umění, 2006. 137 s. ISBN 80-7331-069-4

Vedoucí diplomové práce:

Mgr. Lukáš Gregor

Kabinet teoretických studií

Datum zadání diplomové práce:

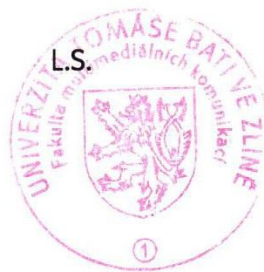
3. prosince 2012

Termín odevzdání diplomové práce:

17. května 2013

Ve Zlíně dne 3. prosince 2012


doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.
děkanka




MgA. Libor Nemeškal
ředitel ústavu

Prohlášení:

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci na téma *Pohnutá estetika v animovaném filmu* vypracoval samostatně a že jsem použil literaturu a prameny uvedené v seznamu.

Také prohlašuji, že tištěná odevzdaná verze diplomové práce je totožná s elektronickou verzí nahranou do univerzitního systému IS/STAG.

Ve Zlíně dne 10. 5. 2013

.....
PAVEL ŽÁČEK

ABSTRAKT

Diplomová práce zkoumá a dává do souvislostí jevy, které narušují, rozměňují, ohýbají či přímo boří zaběhnutá schémata na poli animovaného filmu. Zamýšlí se nad východisky a směřováním těchto deformací a snaží se uchopit v rámci tradic estetiky.

Klíčová slova: *pohnutá estetika, ošklivost, výtvarná stylizace, animace, forma, glitch, avantgarda*

ABSTRACT

This thesis examines and correlates events that disrupt, diffract, bend or even breaks the established schemes in the field of animation. The text contemplates about the starting points and the direction of deformation / distortion and it tries to grasp these phenomenas in traditions of aesthetics.

Keywords: *riotous aesthetics, ugliness, artistic stylization, animation, form, glitch, avantgarde*

PODĚKOVÁNÍ

Děkuji vedoucímu této práce, Mgr. Lukáši Gregorovi, za pozitivní energii a přístup, který byl pro mě inspirací. Děkuji mu zde i za veškerou pedagogickou činnost, které jsem byl během studia na UTB účasten.

Velice děkuji mojí rodině, která mi byla skutečně kvalitním zázemím jak při tvorbě této práce, tak i během celého mého studia.

OBSAH

ÚVOD	10
1. POJEM POHNUTÁ ESTETIKA.....	12
1.1 UVEDENÍ DO PROBLEMATIKY ESTETIKY	12
1.2 CO ROZUMĚT POD TERMÍNEM POHNUTÁ ESTETIKA.....	17
1.3 KDE SE VZALA, TU SE VZALA – PO JEJÍCH STOPÁCH V HISTORII ANIMOVANÉHO FILMU	24
1.4 PROČ ANIMOVANÝ FILM „POHNOUT“?	34
1.5 JAK ANIMOVANÝ FILM „POHNOUT“	36
1.6 SVÉRÁZNOST AUTORSKÉHO PROJEVU JAKO ZÁKLADNÍ KÁMEN VYTVOŘENÍ KULTU	38
1.7 POHNUTÁ ESTETIKA V ČESKÉ KOTLINĚ.....	41
2. VÝRAZNÍ AUTOŘI POHNUTÉ ESTETIKY.....	45
2.1 DON HERTZFELDT	45
2.1.1. <i>Kdo je Don Hertzfeldt</i>	45
2.1.2. <i>Cesta k autorskému projevu</i>	45
2.1.3. <i>Rozbor díla Rejected (2000)</i>	47
2.2 DEVIN FLYNN.....	50
2.2.1 <i>Kdo je Devin Flynn</i>	50
2.2.2 <i>Neumětelství jako základ autorského projevu</i>	50
2.2.3 <i>Super Deluxe, Adultswim, Y'all All So Stupid</i>	51
2.3 IAN CHENG	52
2.3.1 <i>Kdo je Ian Cheng</i>	52
2.3.2 <i>Zmatenost a narušená kauzalita jako prvky autorského projevu</i>	52
2.3.3 <i>This Papaya Tastes Perfect</i>	52
2.4 DALŠÍ VÝRAZNÍ JEDINCI	54
2.4.1 <i>Ben Wheele</i>	54
2.4.2 <i>Chad VanGalen</i>	55
2.4.3 <i>Kathleen Daniel</i>	56
ZÁVĚR	58
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY	59
SEZNAM CITOVANÝCH FILMŮ	61
SEZNAM OBRÁZKŮ	62
SEZNAM PŘÍLOH	63

ÚVOD

V diplomové práci se budu snažit zmapovat současný fenomén účelného *zošklivení* animovaného filmu. K výběru tématu mě přiměla skutečnost, že stále více animovaných filmů a vůbec veškerých proudů současného umění se již nesnaží podat zvěst o vysokých etických a estetických hodnotách – tedy *krásných*, právě krásnou, čistou, harmonickou cestou. Skutečnost, že od formální dokonalosti se upouští. Tento fakt ovšem nerovná se tvrzení, že žijeme v době naprostého úpadku, ztráty ideálu a opravdových hodnot a tedy že aktuální umění tyto události pouze reflektuje. Ono se stále snaží - možná ne v tak zjevné míře, jak tomu bylo kdysi - nalézt cestu ke kráse, k dosažení či poznání absolutna, pravdy, nyní k tomu ale volí jiné cesty, postranní uličky, nezřídka i podzemní kanály. A díky tomuto uvolnění se z otěží pravidel a řádů je možné sledovat pestrost formálních výrazů a jejich vývoj.

Budu se tedy pohybovat na poli estetiky v animovaném filmu, zkoumat ji, hodnotit. Pokusím se zmapovat její vývoj a uvést podstatné milníky.

V textu se soustředím především na formální stránku animovaného filmu, výtvarnou stylizaci, čitelnost informací. Stránka vizuální má samozřejmě spojitost s obsahovou, básnickou, tedy příběhem, východiska pro formální *posun* často plynou ze samotného díla, ze sdělení, záměru autora. Proto nastíním i vývoj a problematiku kategorizace ošklivosti. Budu vycházet především z knih *Dějiny ošklivosti* a *Dějiny krásy* autora Umberta Eca, které mi budou průvodci estetického vnímání dějinami výtvarného umění. Nastíním také situaci *neestetiky* v grafickém designu (ve vztahu k animaci), kterou se snažil uchopit Zdeněk Kvasnica¹, ve své diplomové práci - *Grafický design, konečné řešení*.

Dalším materiálem mi budou publikace věnující se současnému výtvarnému umění, články, eseje a texty, které se nějakým způsobem mnou zvoleného tématu týkají. Stejně tak tištěné jako webové.

V druhé části práce představím selekci autorských tvůrců, které považuji za kvalitní, výrazné, originální a kteří se v neprobádaných vodách *pohnuté* estetiky pohybují. Někteří z těchto autorů jsou považováni za kultovní, u jiných si troufám tvrdit, že potenciál *kultovnosti* splňují ve všech ohledech. Součástí práce tedy bude i úvaha nad tím, jak se autor či dílo může kultovním stát.

¹ Student ateliéru Grafického designu, Fakulta multimediálních komunikací, Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Hlavním zdrojem při výběru filmů mi bude především internet, protože obsahuje v podstatě vše, o čem chci hovořit. Podkladem pro estetickou analýzu mi budou filmy samotné, divácké povědomí, diskuze a rozhovory s tvůrci.

Celá práce si klade za cíl podat zprávu o tom, jakými způsoby se pohnutá estetika projevuje, co je jejím principem, jak s ní tvůrci pracují, kam animovaný film *posouvá* a zda má pozitivní či spíše negativní přínos.

1. POJEM POHNUTÁ ESTETIKA

1.1 UVEDENÍ DO PROBLEMATIKY ESTETIKY

Estetika (z řec. *aisthetikos* - vnímavost, cit (pro krásu)) je filosofická disciplína zabývající se krásnem, jeho působením na člověka, lidským vnímáním pocitů a dojmů z uměleckých i přírodních výtvorů.²

Tato definice nám jasně sděluje, o co v estetice běží. Jejím hlavním cílem a zájmem je krása a její působení. Ovšem existuje také něco jako estetika ošklivosti? Vždyť jen zkoumáním krásna těžko komplexněji zjistíme, co znamená ošklivost a pokud bychom ji ignorovali, ochudili bychom se možná o to, co budí dojmy a prožitky nejzajímavější. Skutečností, že uvažování o ošklivosti pouze jako o negaci krásy je nedostatečné si byl vědom žák C.G. Junga Karl Rosenkratz, který sepsal knihu *Estetika ošklivosti* v roce 1853. Toto byla první práce v historii, která se zabývala přímo ošklivostí a která ji nezmiňovala jen jako antitezi při pátrání po kráse. Dostalo se na ni tedy opravdu pozdě, když uvážíme, že už ve starověkém Řecku bylo přemýšlení a spisy o kráse na denním pořádku.

Pro přehlednost problematiky a dalšího textu je dobré si říci, že při zkoumání ošklivosti je třeba rozlišit ji na formální (nesourodost, neúplnost, nevyváženost, škaredost), ošklivost o sobě (ekrement, hnijjící zdechlina) a umělecké znázornění obou předchozích.³

Uvažujíc o uměleckém znázornění Eco píše, že téměř ve všech estetických teoriích, se uznávalo, že jakákoliv forma ošklivosti může být vykoupena svým věrným a působivým uměleckým znázorněním. Že z umělcova mistrovství přijme zobrazovaná ošklivost odlesk krásy.⁴

V průběhu dějin se lidstvo a myslitelé v jejím čele snažili jít vsříc kráse, činit věci krásnými, ve starověkém Řecku byla *kalokagathia*⁵ nejvyšším cílem.⁶ V této společnosti měli za to, že krásné je neoddělitelné od dobrého, tedy co krásné není, bylo opakem, tedy zlé, ošklivé. Toto tvrzení ovšem nebylo definitivní, v nazírání na krásu je a byl neustálý vývoj. I když Sokrates byl fyzicky ošklivý⁷, považovali jej za velice moudrého a dobrého člověka.

² Estetika. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2013-04-30]. Dostupné z: <http://cs.wikipedia.org/wiki/Estetika>

³ ECO, Umberto. *Dějiny ošklivosti*. s. 19.

⁴ Tamtéž, s. 19.

⁵ Z řeckého *kalos*(dobrý) *kai*(spojka) *agathos*(dobrý)

⁶ Tamtéž, s. 23.

⁷ Tamtéž, s. 28.

Platón považoval za absolutní krásu pouze svět idejí⁸, určitou ošklivost identifikoval s naším světem jako nutnost, neboť náš svět je pouze odrazem dokonalosti světa idejí, tuto ošklivost také připisoval rovině vnímání našich smyslů. Pokud se mělo mluvit o kráse předmětů, pak krásné bylo to, co plnilo svoji funkci. Tedy i tak *nížká* věc, jakou je hrnec, můžeme nazývat krásnou.

S nástupem křesťanství přišla určitá změna, zbičovaný a ukřižovaný Kristus, tedy zohavený a ošklivý byl uznán za Boha. Jeho dobrota a láska byla rovna té Boží, i když vysel a umřel na kříži. Křesťanský středověk tedy nutně nespojuje ošklivost vnější se zlým duchem. V uměleckých zpodobeních pekla a ďábla samozřejmě ošklivost zásadní místo má, můžeme říct funkční, aby odstrašovala a děsila smrtelníka od hříchů, ovšem tato ošklivost byla naprosto znásobena a byli jí přisouzeny další atributy než jen pouze fyzická nevzhlednost. Obrazy zohaveného Krista Spasitele se staly všudypřítomnými a lidé k nim vzhlíželi a klekali před nimi. Skrze ně s vírou a určitou transcendencí uctívali a prosili svého Spasitele. Postupem času přibýlo mnoho kultů světců, především ranně křesťanských mučedníků, a tak v kapličkách na polích a v kostelech bylo možné vidět zohavená, zakrvácená, probodená těla. Toto se dělo především v západní Evropě, která se stala kolébkou v podstatě pro celý civilizovaný svět, jak jej v 21. století chápeme. Východní Evropa nepropadla, můžeme říci, fascinaci utrpení a touhou po reálném zobrazení, obávala se možnosti modloslužebnictví a vytvořila vlastní princip zobrazování svatých, ikony. Ten nepřipouštěl, aby se pozemská ošklivost dostala do zobrazení těch, jež jsou ve společnosti Boží.

Celý vývoj křesťanského umění byl samozřejmě mnohem složitější a utvářelo se především z filosofických úvah praotců církve, než z pohnutek jednotlivých tvůrců. Ač byli světcí jakkoliv umučeni, například jim byla useknuta hlava, ošklivost zde byla přítomna v námětu, forma se snažila být vždy hodnotná, krásná, dobře řemeslně zvládnutá. Stejně tak ztýrané osoby neměli působit odpudivě, ale jejich vzhled měl být v podstatě běžný, později až sympatický. Je také otázka, zda si byl chudý negramotný lid vědom, že socha/obraz na kterou hledí není zároveň jejich cílem. Pro tuto práci je ale podstatné, že skrze staletí trvajícím zobrazování utrpení, ošklivosti a krve se lidské chápání a reakce na ně dostali do běžně vnímané každodennosti.

V renesanci se vedle sakrálního výtvarného umění rozšiřuje také proud světského, do popředí se dostává člověk, jako střed zájmu. Inspirací jí bylo antické umění. Renesanční

⁸ ECO, Umberto. *Dějiny ošklivosti*. s. 24.

umělci dosáhnou v podstatě formální dokonalosti při zobrazování skutečnosti. V obrazech studují skutečnost, perspektivu, světlo, materiály. Zájem o bezchybnost zachycení výjevu se stává ještě důležitějším, než výjev sám. Byla překonána ilustrativnost středověkého umění.

Baroko pokračovalo ve formální dokonalosti zobrazovaného. Hlavním cílem nebylo podat věrný obraz předlohy, ale vyvolat emoci, povědět příběh, vytvořit atmosféru. Proto mezi hlavní znaky můžeme zařadit nápaditou práci se světlem, dynamiku těla a gesta. Tematicky se objevovaly sakrální umělecké artefakty ve větší míře, než tomu bylo v renesanci, ale rostoucí bohatá šlechta si žádala, řekněme, pochlebování. Určitý narcismus a sebeláska jako důsledek toho, že se dostali *výše než ostatní*, je vedla k úkolování tvůrců, aby jejich denní život mapovali. Jsme svědky hostin, procházek a velmi oblíbených honů, ve kterých můžeme spatřit zastřelená a vykuchaná zvířata, smečky psů nahánějící krásné laně, kaluže krve a smích honáků.

Posun od baroka krásně shrnula Tereza Stará ve své bakalářské práci *Estetika ošklivosti*:

„Romantismus postavil řadu esteticky ošklivých věcí do nové podoby. Zde mohla být i smrt krásná, zkoumá se temná tvář světa, ošklivé a krásné se považuje za zcela nerozdělitelné koreláty. Victor Hugo přichází s teorií, že v umění je ošklivé i krásné dáno pouze provedením, a že ošklivost umění nabízí nevyčerpatelné formální bohatství.“⁹

Dostali jsme se tedy do situace, kdy krása a ošklivost může fungovat spolu a navzájem se *umocňovat*. Krása už není jedinou nezvratnou estetickou hodnotou. Ošklivost získává na svém postavení a stává se v tomto světě nesmírně důležitým elementem.¹⁰ Eco píše o historické avantgardě¹¹ jako o *triumfu ošklivosti*.¹²

Lidé v dílech avantgardistů viděli především ošklivost uměleckou, považovali je za mazanice a jejich autory za amatéry, mazali a neschopné tvůrce, to proto, že doposud jim dějiny předkládaly, že jakkoliv ošklivé věci lze zachytit krásně, s mistrovským umem. Nedokázali pochopit, že se umělci již nesnaží o zachycení skutečnosti tak, jak ji vnímáme zrakem.

„Picassovi malby jsou hrozné a ty od Dalího nesmírně ošklivé[...]Pokud násilná hnutí nakonec osvobodí lidskou bytost od hluboké nudy, pak to bude proto, že jakýmsi

⁹ STARÁ, Tereza. *Estetika ošklivosti*. s. 38.

¹⁰ Tamtéž, s. 39.

¹¹ kulturní a umělecké hnutí první poloviny 20. století

¹² ECO, Umberto. *Dějiny ošklivosti*. s. 365.

nepochopitelným, tajemným omylem umožňují přiblížit se k děsivé ošklivosti, která přináší uspokojení.“¹³

Nicméně tato děsivá ošklivost k sobě opravdu poutala a uspokojovala, protože jak píše Umberto Eco: „Ošklivost avantgardy byla přijata za nový model krásy a dala tak vzniknout novému obchodu s uměním.“¹⁴

“O tom, co je ošklivé, často rozhodují kritéria nikoli estetická, ale politická a společenská.“¹⁵

Člověk je tedy fascinován tvárností a tajuplností nečistého, nejasného. Krása, ladnost a čistota forem nedokáže nabídnout tolik vjemů jako záhyby, díry a svaštělost nevzhledného. Ošklivost se rozvinula do obrovského spektra variací, teoretici se různí v názorech a tak snaha uchopit či definovat ošklivost jasnými hranicemi mizí ve ztracenu. Někteří dokonce existenci ošklivosti popírají, například Sv. Augustin¹⁶ a W. Kandinsky. Ten považuje ošklivost pouze za konvenční pojem.

„Krásná proto může být v malířství každá barva, protože každá vyvolává duševní vibraci, a každá duševní vibrace duši obohacuje. Krásné tedy může být nakonec i to, co je z hlediska vnějšího vlastně *ošklivé*. Tak je tomu v umění, tak je tomu také v životě. V konečném důsledku, z hlediska působení na jinou duši, nic ošklivého v podstatě neexistuje.“¹⁷

Pokud přijmeme tvrzení, že ošklivost neexistuje, nestane se ovšem, že se pocit znechucení z ošklivého obrazu, činu, události či zápachu nedostaví, že budeme pociťovat buď jen krásno, nebo nic. Znamená to, že ač třeba jakékoliv jsoucno či jev či schopnost nejsou v principu ošklivé/zlé, pro nás jako lidské bytosti se tak jeví. Pociťujeme je tak a tedy hodnotový soud ošklivé/nechutné/ohavné/zlé z lidského vnímání nikdy nezmizí. Nezbyvá tedy, než akceptovat ošklivost jako zcela nepostihnutelnou skutečnost, která neustále uniká a vše, co kdy bylo o tomto fenoménu řečeno a veškerá kritéria, kterými byla snaha ji definovat, jsou nestálá, diskutabilní a poplatná době a místa svého vzniku.

¹³ Bataille Georges, Truchlivá hra: Ošklivost avantgardy, 1929 In Eco, Umberto. 2007, s. 384

¹⁴ ECO, Umberto. *Dějiny ošklivosti*. s. 372.

¹⁵ Tamtéž, s. 12.

¹⁶ Viz kapitola 1.5. Proč animovaný film pohnout

¹⁷ KANDINSKY, Wassily: *O duchovnosti v umění*. s. 108.

Budoucnost tohoto fenoménu ale vidí moderní filosofové a estetiци pozitivně, neboť současné studium ošklivosti se zdá být konečně oproštěné od jejího chápání jako pouhého protikladu krásy a celá její problematika se tak dostává do nových, širších rozměrů zkoumání.

Od počátku uvažování o estetice jsme se tedy dostali do situace, kdy jsme si vědomi, že pouze zkoumáním krásna, jeho jevů a působení bychom opomenuli ještě širší a co do množství výrazů bohatší spektrum, jež vnímáme pod souhrnným pojmenováním ošklivé. Esteticky tedy můžeme cítit jak směrem do pozitivních oblastí krásy, tak do negativních hlubin ošklivosti. V dnešní době se nás valí neskutečné množství obrazových informací. Především reklam, které se snaží zaujmout, snaží se být krásné, protože pouze po krásném produktu lidé touží, ač více jsou fascinováni ošklivostí či zvráceností. Tuto fascinaci naopak stačí naplňovat televize, virtuální realita, filmová produkce ale i společnost sama svým jednáním.

Krásna i ošklivost se tedy staly všedními, jsou přítomny všude, degenerace estetického požitku zapříčinila to, že krásné ani ošklivé už si jaksí moc nepřipouštíme, proto je třeba vydat se jiným směrem, narušit formy, stejně tak zjevované světy, tím je možné vytvořit něco nového. Něco, co přinese současnému člověku nový estetický požitek. Co jím *pohne*.

1.2 CO ROZUMĚT POD TERMÍNEM POHNUTÁ ESTETIKA

Slovní spojení pohnutá estetika¹⁸ jsem poprvé viděl na papíře v bakalářské práci Zdeňka Kvasnici.¹⁹ Při zadání sousloví do vyhledávače Google se mi dostalo jen 296 odkazů²⁰, z toho pouze 4 byly relevantní, kde bylo přesně toto sousloví použito. Všechny odkazovaly na výše zmíněnou bakalářskou práci. Není to tím, že by bylo toto sousloví nelogické, bezpředmětné, že by neexistovalo nic, k čemu by odkazovalo. Právě naopak, ve vizuálním povědomí odborné i široké veřejnosti jsou jevy, které nedokážeme dost dobře uchopit, a tedy ani pojmenovat. Myslím, že slovní spojení pohnutá estetika je geniální a výstižné, protože právě problém s pojmenováním skvěle řeší. Každý si pod tím dokáže *něco* představit a to *něco* tam s největší pravděpodobností opravdu patří.

Není to tak, že by si byl těchto *proudů* vědom pouze Kvasnica, povědomí je opravdu široké a dlouhotrvající, ovšem bylo potřeba lokální výrazové sebeurčení v tak globálním fenoménu. Ve světě můžeme pochytit mnoho pojmenování toho, o čem dále budu hovořit jako o PE, například *pretty ugly, new aesthetics, dada-design, visual rebellion, contemporary graphics*. Jde především o hesla z oblasti grafického designu, jehož esence spočívá ve srozumitelnosti, čitelnosti, předání informace, čistoty formy. A právě designéři se vskutku znatelně chopili toho něčeho neurčitého, co vyselo ve vzduchu, čeho jsme si všichni byli díky provázanosti internetem vědomi. Narušili řád a pořádek tak vlastní jejich oboru a úžasně si užívají možnost *nesdělovat, neinformovat*, chtějí jen bavit. Sebe i ostatní.

„PE tedy není posměchem, není ani ironií na společnost, jedná se o postoj grafických designerů i reakcí na okolí. Estetika, tento termín je jasný, vysvětluje dojem, prožitek a smysl, ale i tyto rozměry se dají měnit a deformovat. Deformace není v rukách designérů. Deformační činitel v tomto pojmu je společnost sama. Nemíním zde dělat rozbor, ale uvědomme si, v čem žijeme. Jak tedy na tento fakt reagovat vizuálně? Cílem a formou PE se staly výtvarné opisy nejrůznějších zadání se zacílením na včlenění do deformovaného prostředí. PE je tedy opisem reálu, jeho reflexe. Dá se mluvit i o společenském sebepoznání. PE tedy není výtvozem malé skupiny designérů, ale celku, designéři se stali pouhým realizátorem těchto podnětů.“²¹

¹⁸ Dále jako PE

¹⁹ KVASNICA, Zdeněk. *Grafický design - Konečné řešení - Pohnutá Estetika*.

²⁰ Google. [online]. [cit. 2013-04-29]

²¹ KVASNICA, Zdeněk. *Grafický design - Konečné řešení - Pohnutá Estetika*. s. 11.

Zde Kvasnica naráží na skutečnost, že demokratizace v oblasti uměleckých oborů dokázala naprosto zdeformovat povědomí široké veřejnosti o tom, co je a není dobrý design, malba, film, animace, hudba. Dokud bylo vše při starém, dokud byla potřeba znalosti tradičních technik, sazby tisku, plakátu, litografie a tak dále, jen malá skupina lidí, které o daný obor měli opravdu zájem, věděli, jak dílo vytvořit. Byli pro věc nejprve zapálení, prokázali určité schopnosti, talent a poté se vzdělávali, většinou pod vedením mistra oboru. Výsledkem pak byli práce, které reflektovaly znalost pravidel a zákonitostí. Nebáli se s nimi také pracovat, sem tam narušit, ovšem přehled o oblasti působení měli a tím pádem nedocházelo k tristním výsledkům, produktům. Stejně tak to bylo ve všech dalších oborech, také animaci. K vytvoření filmu potřeboval člověk trikovou kameru, filmovou surovinu, možnost vyvolat si film, postříhat. Jen opravdu zapálení jedinci pro věc se jí věnovali, měli nastudováno a nakoukáno co funguje, co nefunguje, měli jednoduše vizi a za tou s odhodláním šli.

Tím, že na začátku 21. století již má skoro každý jedinec v globální civilizaci přístup k počítači, jsme se dostali do situace, kdy vzniká neskutečně mnoho *zbytečných* vizuálních kreací, já říkám odpadu. Píši zbytečných, protože jde o žalostně bídné kreace, bez ducha, bez nápadu, neopodstatňující svoji existenci, na tisíckrát překopírované. Díky počítači a internetu se může každý velice snadno dostat k profesionálním softwarům na tvorbu 3D, na střih, ilustraci, úpravu fotek, editaci videa, hudební software atd. Dnes v podstatě jakkoliv elitní software je nabízen svými výrobci na webu jako třicetidenní nekomerční verze zdarma, tím pádem se může každý, kdo si jen trochu usmyslí, stát na tuto krátkou dobu *tvůrcem*. Internet je také plný tutoriálů, takže každý, kdo s daným softwarem začíná, pochlubí se na YouTube.com či jinde na webu svým odpadem, který je totožný se všemi ostatními, jenž následovali postup tvorby krok za krokem podle instrukcí.

Tyto kvanta obrazového materiálu zahltily postupně celý internet. Sítě, které byly určeny pro sdílení a inspiraci tvůrců různých oborů, se postupně staly místem, kde exhibují amatéři a sebevědomí neumětelové. Nesoudnost mnoha jedinců, kteří slepě následují zajetý vzor, donutila skutečné osobnosti vymezit se vůči nim. Neschopnost společnosti rozeznat kvalitu, krásu či ošklivost, její imunita vůči prozření, tedy vytvořila prostor, kde se musí začít hrát s jinými kartami, než těmi známými. A právě toho se v každé době chopí skutečně osobití tvůrci, můžeme říci avantgarda – ve své objevitelské funkci – která se staví do opozice a hledá nové, neotřelé postupy.

„Deviantní. Proti stanoveným kritériím ohledně toho, co je dobrý design. Přijímá, co se nelíbí a co je považováno za nesprávné. Chyby se stali ctnostmi, vytvořily autentičnost a lidskost.“²²

Toto úvodní slovo ke knize *Pretty Ugly*²³ vystihuje, o čem PE může být. Chyby jsou považovány za ctnosti, spoluvytvářejí autentičnost a lidskost díla, jeho tvář. Jde hlavně o určitou poetiku, která působí nově, svěže. Tedy ne přesně podle pravidel a technické dokonalosti, kterou zastupuje počítač. Tuto strojovou preciznost tvůrce narušuje a vnuká jí lidský prvek. Snaží se o cosi, co lze nazvat podivnou sympatickou tvář uměleckého díla. Auguste Rodin v roce 1912 řekl, že, v umění není nic ošklivého, tedy kromě děl, které nemají žádný charakter, to znamená, které nenabízí žádnou vnější nebo vnitřní pravdu.²⁴ Současná produkce ať už hudební, herní, grafická, televizní či filmová zdá se být ve svém středním proudu právě takto bez charakteru, ošklivá. Současná produkce animovaných filmu chrlí jeden velký trhák za druhým, ale jaksi jsou všechny se stejnou mdlou tvář, technologie se u většiny z nich neliší a zaseté koleje jsou příliš pohodlné a ověřené na to, aby se někdo z velkých hráčů odhodlal k vytvoření nějakého spontánního, neobvyklého snímku. Vznikají i menší projekty, které se snaží o nové přístupy, ale tím, že jsou pod hlavičkou klasických animačních studií, nemohou se extrémně *posouvat*.

Právě Rodinova slova také přibližují, o co v PE jde, tedy aby dílo či umělec našel svoji tvář, svoji pravdu. Raději méně, ale zapamatovatelnějšího, silnějšího osobitějšího. Jako příklad bych uvedl úžasný film *MIND GAME*²⁵, během něhož se jeho tvůrci nebáli několikrát změnit celé výtvarno i styl animace. Výsledek je opravdu ohromující a film hutný jak se patří.



obrázek 1: MIND GAME (2004)

²² „Deviant. Against established criteria of what good design is. Embracing what is disliked and considered incorrect. Mistakes become virtues, create authenticity and humanity.“ (*TwoPoints.net: Visual Identities & Editorial Projects* [online]. 2012 [cit. 2013-04-28]. Dostupné z: <http://twopoints.net/en/project/pretty-ugly-on-design-week>)

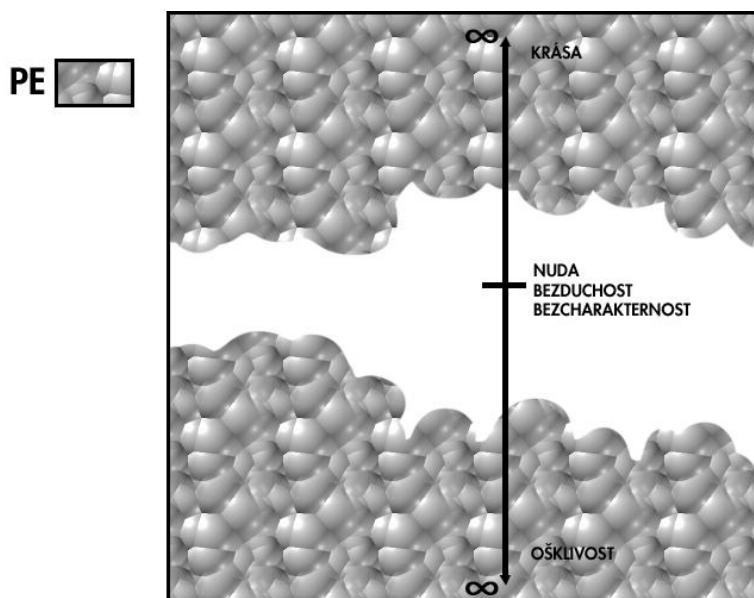
²³ TWOPOINTSNET., [edited. *Pretty ugly: visual rebellion in design*. Berlin: Gestalten. ISBN 978-389-9554-236.

²⁴ "Nothing Ugly in Art". [online]. [cit. 2013-04-30]. Dostupné z: <http://jeanninecook.blogspot.cz/2012/09/nothing-ugly-in.html>

²⁵ Studio 4°C, 2004

Říct, ale že PE je pouze o osobitosti by bylo opravdu málo. To by nestačilo k tomu, abych se snažil rozšířit o ní povědomí, zmapovat ji a vlastně i přívlastek *pohnutá* by nebyl vůbec na místě. PE je tedy víc. Je to únik z každodenních stereotypů, ze strnulého uvažování, ze šablonovitosti. PE ruší pořádek. Je nemístná, neočekávaná, nepatřičná, ale přesto má svůj šarm. Neomalenost výrazu je jí vlastní. Není ani krásná ani ošklivá, ne vyloženě šokující ale jaksí *zaskakující*.

Pokud bychom se snažili tyto pojmy ilustrativně zasadit do grafu, který je ale vždy jaksí omezující, viděli bychom, že PE neleží někde přímo na ose krása ošklivost, snaží se být mimo ni, zároveň v sobě ale zahrnuje krásné i ošklivé, tyto dvě se snaží propojit, skloubit. A tak se PE v tomto grafu rozprostírá všude, kromě nulového bodu, který zastupuje bezduchost, nudu, bezvýznamnost, mdlost, tedy kromě místa, které je definováno nezajímavostí. Tomu se snaží co nejvíce vzdálit.



obrázek 2: ilustrativní graf, kde se PE pohybuje

„Jeden z největších problémů v současném přijímání a vnímání umění je právě bezvýznamnost. Laická společnost není schopna přijmout moderní umění tak, aby mohla určit, zda je krásné nebo ošklivé a stává se pro ně zcela bezvýznamné.“ (Stará, 2008, s. 55). Bezvýznamnost nemá žádný vývoj – nikam nevede, k ničemu neinspiruje, nemá žádný smysl, a právě pohnuté estetiky je užíváno k podpoření významnosti, nevšednosti díla.

Jak už víme, vnímání krásna a ošklivosti se mění v průběhu času a tak se i PE mění a to mnohem rapidněji. Není jí vlastní strnulost. Snaží se vytvářet nové formy, hledat nové cesty, způsoby stylizace. Bere si trošku od každého, může *parazitovat* v podstatě na všem, aktuálním i neaktuálním, důležité je, že třeba již jednou ustavené formy/znaky staví do nových pozic, přetváří je, využívá k neobvyklému, překrucuje je. A tak jak grafičtí designéři přetváří a těží *odpad/nudu* a posouvání ji do zajímavých poloh, tak podobně činí i animátoři.

Uvažujíc o animovaném filmu jako médiu, které je součástí výtvarného umění a vlastně jeho syntézou s operou, divadlem, básní, hudbou, dalo by se říci, že je nejvíce ze všech těchto tradic předurčeno k tomu, aby neustále reflektovalo vývoj ve všech oblastech a posouvalo a rozšiřovalo hranice zajetých estetických vzorců. Tím, že je tak mladé, že kloubí v sobě tyto mnohé disciplíny, může tančit po celém nekonečném parketu kreativity.

Každý animovaný snímek má potenciál být jeden nový svět, nový vesmír, vlastně i několik vesmírů, pokud si tvůrce usmyslí, dokonce nekonečno, jde o to, zda jej dokáže skrze médium anim. filmu oživit, či divákovi alespoň nechat vytušit, že existují. S každým takovým novým vesmírem vzniká jeho vlastní estetika, která má potenciál vytvořit úplně nové kategorie krásy a ošklivosti, jejich ambivalenci či úplně jiné kategorie. Animovanému filmu je tedy tvoření netušených estetických poloh vlastní stejně tak jako malířství, avšak tím, že funguje v čase, podává komplexnější zprávu o těchto nových dimenzích a může tedy nabídnout naprosto nové estetické požitky a dojmy. Můžeme říci, že jakékoli animované dílo, pokud je tvořeno jako nový svět a nepracuje pouze s obecnou realitou, je dílem na poli pohnuté estetiky. Nabízí totiž nové požitky, které jsou posunuté, pohnuté, mimo obecně zakoušené dojmy. Tyto jiné estetiky jsme při pozorování filmu nuceni nazírat jejich vlastním stylem a tak se naše estetické cítění morfuje do nových poloh tak moc, jak se cítíme být do filmu vtaženi.

Tedy může tomu tak být, potenciál média je ohromný, avšak právě jakási pohodlnost, samolibost, láska ke známému, tvůrcovu představivost často drží v zajetí a tuto možnost nevyužívá. Jistě, k vytvoření naprosto nových světů je potřeba ohromná imaginace a v krátkém filmu je těžké podat informaci tak, aby ji divák dokázal dekódovat, pokud nemá být pouze nápodobou toho, co už divák dobře zná. Problémem je, že na definování nových světů a k jejich pochopení je složitá komunikace a tedy volí se raději ověřené poznané, zaběhnuté vzorce s jemnými obměnami, aby byly přijaty a pochopeny

samozřejměji. To ale ve výsledku znamená, že divákovi je předkládáno stále to samé a tvůrci svoji objevitelskou schopnost a invenci ztratili.

„Ústřední postavy musejí být pro diváky přitažlivé, ve výsledku však využívají stereotypu krásy, která nepracuje s jinakostí a originalitou.“²⁶

„Lze vyzorovat snahu, aby diváka bavilo sledovat i negativní hrdiny, protože v případě, že by dětští diváci zlo ve filmu neakceptovali (a nedívali by se na něj), neměli by s kým kladné postavy konfrontovat. Výtvarné uchopení zlých macech, sudiček a královen využívá podlouhlé stavby těla, uhrančivých stínů a s chladnými barvami pracuje tak, aby současně šat či maska působily vizuálně zajímavě – a de facto přitažlivě. Není proto překvapení, že po výtvarné stránce jsou tyto postavy mnohem originálnější a film od filmu se, alespoň v jistých aspektech, liší.“²⁷

Z těchto dvou úryvků z knihy, která se zabývá typologií postav v Disneyho filmech, je zřejmé, že opakování vzorů je opravdu dlouhodobá praxe, provádí Disneyho filmy (a nejen jeho) od doby, kdy se dostal na stříbrná plátna. Zároveň je zde naznačeno, co jsem psal výše: ošklivost má mnoho podob a deformace je svým způsobem fascinací.

„...umělci se nebojí převést na své plátno ošklivé prvky. Rozpuštěny v malířském (...), filmovém, (...) celku tyto samy o sobě odpuzující prvky se zabarvují četnými půvaby. A přesto jimi umělec zobrazil ošklivost.“²⁸

Tak jak kýč znásilňuje krásu, tak PE znásilňuje kýč, může jej využít, přetvořit, používá a zneužívá cokoli, aby nám to následně představila v nových, nečekaných polohách. Působí hlavně ve formální rovině, ale je svázána také s obsahem. Spojuje krásu s ošklivostí a naopak ale vyhýbá se nudě, bezvýznamnosti, mnohosti a stereotypy a vzory pokud využívá, tak tím, že je deformuje.

„Jakýkoliv umělecký artefakt je specifickým druhem esoterického poznání, komunikující specifickým jazykem odlišným od komunikační tradice.“²⁹

- Jindřich Chalupský

²⁶ GREGOR, Lukáš. *Typologie a chování postav v animovaných filmech Walt Disney Company*. s. 61.

²⁷ Tamtéž, s. 74.

²⁸ Murielle Gagnebin, *Dějiny ošklivého*. In: Vlastimil Zuska, *Umění, krása, šeredno*. Praha: Karolinum 2003, s.322

²⁹ CHALUPECKÝ, Jindřich: *Evropa a umění*.

Tuto stať bych uzavřel shrnutím, že tak jak byl Picasso nazván bláznem, když vystavil svůj obraz mladé dámy z Avignonu, tak se díla pohnuté estetiky dávají na odiv jako bláznovství. Tyto díla ale čekají, některé se již dočkaly, přijetí jako krásné, unikátní a kouzelné. A protože jak se říká: *krása tkví v očích pozorovatele*, divák, který díla s charakterem pohnuté estetiky přijímá a obdivuje, se dá nazvat *pohnutým estétem*.

1.3 KDE SE VZALA, TU SE VZALA – PO JEJÍCH STOPÁCH V HISTORII ANIMOVANÉHO FILMU

Při výběru tématu této práce jsem si byl vědom, že při zkoumání vývoje popisovaného fenoménu může nastat problém, že z obrovského množství animovaných filmů, které za více než 100 let existence oboru animace vzniklo, bude potřeba vyhledat snímky, které rozšiřovaly povědomí o možnostech *pohnutí* animovaného filmu. A že tyto díla možná nebude v mé moci najít a shlédnout je. Že ty nejzajímavější díla jsou někde zapomenuta, ztracena. Vždyť jak jsem psal výše: etablovaní současníci novátorství a avantgardu často nechápali/nechápu a snaží se ji degradovat, odsunout, uklidit. Takto tomu pravděpodobně bylo i mnohokrát v historii animace. Protože není žádná kniha či pojednání, které by shrnovalo snímky, které mají zkoumaný charakter, výběr zůstal na mě.

Při studiu vývoje estetiky animovaných filmů jsem nenarazil na žádné filmy, které bych chtěl učinit dogmatickými milníky, takové ani podle mě nejsou. Vždyť animace, film, hudba, literatura, divadlo, ilustrace, malba, atd. o sobě ví a ovlivňují se. Jde vždy o ducha doby a povědomí společnosti, tedy i animátorů, kteří z ní vzešli a jsou její součástí. Uvedu tedy jmenovitě pár příkladů, které jsou charakteristické pro daný *posun* animace, spíše se ale zaměřím na situaci, ze které tyto díla vzešli.

Pionýři anim. filmu byli nadšenci do nové technologie, nikoli etablovaní umělci. Možnost rozpohybovat, oživit něco, vdechnout tomu duši, se stala jejich vášní. Avšak o kvalitách jejich estetického cítění můžeme mít díky dochovaným pracím značně skeptický názor. Nicméně každá technika a médium má svůj vývoj a dochované práce pro zmapování vývoje fenoménu animovaného filmu jsou z historického pohledu k nezaplacení, i když jejich estetická složka nám může připadat tristní. Jejich první pokusy s animací neměli za cíl pozdvihnout ducha diváka estetickými dojmy. Byli fascinováni samotným principem animace, tedy že z řady nehybných obrazů vytvoří obraz živý.

Na počátku dvacátých let můžeme sledovat dvě linie způsobu využití animace. Nazval bych je *užitkový* a *umělecký*. Jeden pro zábavu a druhý chápán jako vznešený, silný výtvarný prostředek. V této době se teprve tvořila estetika vlastní médiu animace, a proto bych zde o funkci principů PE ještě nehovořil.

Umělecká linie byla na začátku dvacátých let reprezentovaná hnutím Absolute film.³⁰ Chápala animaci jako malbu v čase, jako vizuální analogii hudby, jako absolutní jazyk forem, o který se snažilo abstraktní umění. Toto hnutí vytvořili právě malíři Hans Richter, Walter Ruttmann, Viking Eggeling a Oskar Fischinger. Více než reprodukování vzorů přírody je zajímavý možnosti působení světla a forem v čase. Často také používali techniku přímé animace, tedy na filmový pás bez použití kamery. Nebál bych se říci, že tato větev svým směřováním unikla měřítkům hodnocení a zkoumání. Tím, že nenapodobuje, stává se absolutní, můžeme ji na sebe pouze nechat působit. Jde vlastně o hudbu pro oči. Tato větev pokračuje stále a myslím, že jako způsob silné vizuální stimulace bude přítomna neustále. Jako další významné autory bych zmínil Lena Lyela a Johna Whitneyho, který jako jede z prvních používal k animaci počítač.



obrázek 3: Walter Ruttmann - Lichtspiel: Opus I (1921)

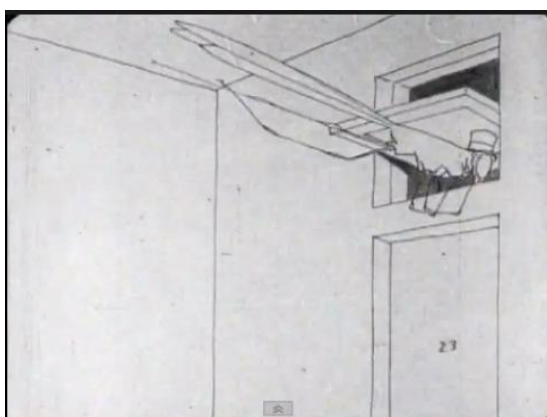
Užitková linie je mnohem obsáhlejší a v jejím rámci se pokusím na zkoumaný fenomén poukázat. Když jsem podrobněji studoval díla počátků animace a snažil se nalézt nové výrazy, formy či styly, které by zdatně posouvali hranice animovaného, byl jsem zklamán. Od roku 1885 kdy zatancoval kostlivec ve filmu bratří Lumièrů³¹ a roku 1906 a 1910, kde Émile Cohl ve svých *filmech*³² využil karikaturu, metamorfózu a nadsázku, nikdo z tvůrců nepřišel s výrazným nápadem *šáhnout* na výtvarnou stránku a formu obrazu až do propagandy druhé světové války. Třibil se styl pohybů, animační postupy, technologie se vyvíjela – snímání, barevný film, zvuk atd. – ale vizuál jakoby byl *posvátný*, jen jeden ten správný. V roce 1915 Max Fleischer vynalezl techniku rotoskopie a tím dosáhl dokonalosti a plynulosti pohybu svých postav – nejdříve klaun Koko z kalamáře a poté i Superman a další. Této dokonalosti se chtěli přiblížit i další tvůrci a jakoby netušili,

³⁰ Zdroj: http://en.wikipedia.org/wiki/Absolute_Film

³¹ Auguste & Louis Lumière: *Le Squelette joyeux* (1885): kostlivec chvíli tančí jako loutka na provázku, poté rozsypaný poskakuje na zemi, až se opět složí a odtančí.

³² FANTASMAGORIE (1906), THE HASHER'S DELIRIUM (1910)

že animovat lze cokoli a nadsázka a *neuvěřitelnost* jsou její hlavní zbraně. Jakoby se animace chopili jedinci, kteří v novém mediu vycítili možnost zisku a právě díky těm se počala vlna sladké, líbivé animace, která byla určena zejména pro děti a širší publikum a zapomínala na své možnosti. Po celých cca 50 let byli všude polidštěná zvířátka nebo bez nápadu stylizovaní lidé a animovaný film rovnal se grotesce. Disney Company tvořila hlavně pro děti, bratři Fleischerové byli dospělejší, ale ve výsledku roztancovali kostlivce stejně a pokračovali neinvencivně na poli animace dál. Žádný ze snímků do doby propagandy mi nepřipadal tísnivější a hrozivější, či *pohnutější*, než *Jak operuje komár* od Winsora McCaye (1912).



obrázek 4: Winsor McCay - How a Mosquito Operates (1912)

Že byla animace chápána hlavně jako prostor pro humor a vtíp dokazuje také groteskní animovaná pornografie *Buried Treasure* asi z roku 1928. Zde nebyl cíl autorů poskytnout zakázanou podívanou či vzrušovat, jak tomu bylo například ve fotografii či filmu. Jednoduše jim připadlo směšné, že pán *Vždypřipravený*³³ se bude snažit *obskákat* cokoli mu přijde do cesty. Tento snímek byl prý vytvořen pro narozeninovou oslavu Winsora McCaye a poté koloval po tehdejších pánských klubech New Yorku. V začátcích se tedy v animaci objevily témata jako halucinace³⁴, zesměšnění smrti³⁵ a sexuální akt i bestialita³⁶. Americká legislativa začátkem 30tých let vytvořila kodex, který měl zabránit explicitě obecně ve filmu a tím pravděpodobně také tematický vývoj zbrzdila.

³³ Eveready Harton

³⁴ Emile Cohl - *The Hasher's Delirium* (1910)

³⁵ Auguste & Louis Lumiere: *Le Squelette joyeux* (1905), Walt Disney - *The Skeleton Dance* (1929), Walt Disney - *Mickey Mouse Haunted House* (1929)

³⁶ *Buried Treasure* (cca 1928)

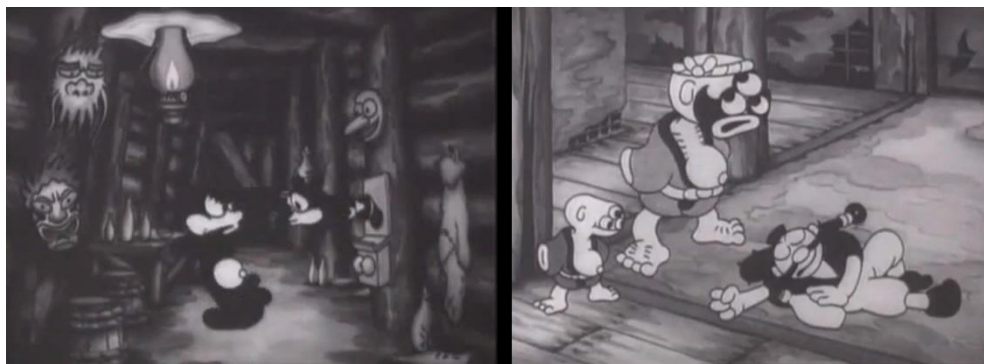


obrázek 5: Buried Treasure (cca 1928)

Sovětská, japonská i čínská animace jakoby všechny přebraly vzor Mickey Mouse a Kocoura Felixe a žádnou větší invenci také neprovedly, pokud jde o kreslenou animaci. V loutkové se vycházelo částečně z již zaběhlých a ustálených podob loutek národních legend a hrdinů, a tak v tomto směru se také spíše pokračovalo, než objevovalo. Je třeba zde ale zmínit Vladislava Stareviche, který byl pionýrem loutkového filmu a vytvořil obrovské množství animovaných filmů. Jeho loutky byli především vypreparovaný hmyz či jiní drobní živočichové, které přiváděl opět k životu, můžeme tak považovat tyto filmy jako dobrou zvěst pro pohnutou estetiku, i když forma filmů je klasická.

U japonské animace bych čekal opravdová zvěrstva a naprosto jiný přístup, pokud uvážím dřevoryty, ilustrace té doby a odlišný způsob textové komunikace, pravděpodobně ale stejně jako u sovětského svazu ovládla tvůrce soutěživost a chtěli dokázat, že zvládnou to samé, co Američané. Na jeden zajímavý případ jsem narazil a to ve snímku Fox and Asian racoon's cheat on each other³⁷ od japonského pionýra animace Ikuo Oishi, jde o jakousi hru, kdo koho přelstí. Hlavní postavy jsou samuraj a mýval, ten vypadá jako kocour Felix, avšak v průběhu snímku se změní do jakéhosi tříokého podivného stvoření, tak ohavné/zvláštní stvoření jsem v žádném z amerických kreslených filmů neviděl. Když se ohlédneme za prvním půlstoletím animace, zdá se, že animátoři nebyli schopni pustit svoji imaginaci z řetězů a neustále jen kopírovali grotesky se zvířecími protagonisty. Ovlivnění výtvarnými směry v této linii jakoby bylo zapovězené.

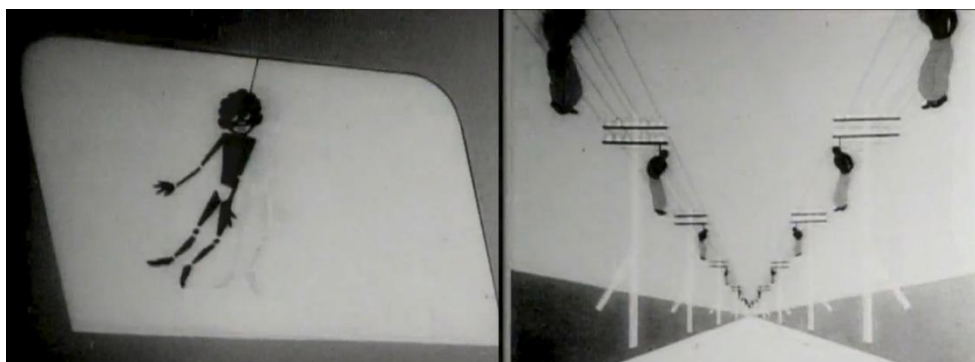
³⁷ UGOKIE-KO-RI-NO-TATEHIKI (1933)



obrázek 6: Ikuo Oishi - UGOKIE-KO-RI-NO-TATEHIKI (1933)



obrázek 7: Yoshitsugu Tanaka - Dai-3-Wa Ehon 1936 (1934)



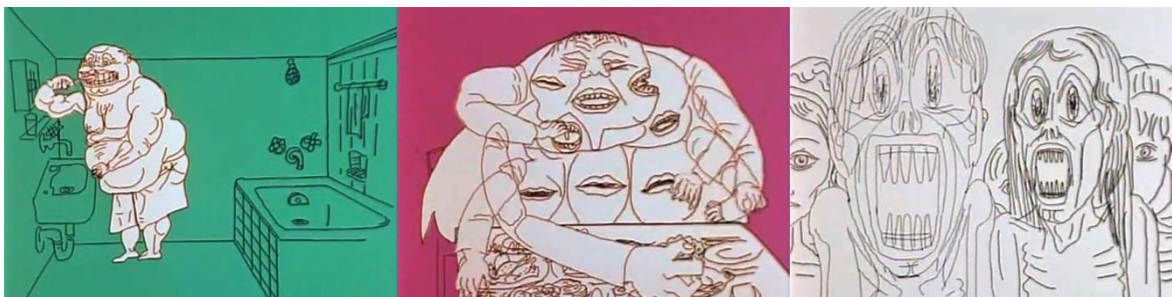
obrázek 8: Ivan Ivanov-Vano - BLACK AND WHITE (1933)

V době druhé světové války byla animace také prostředkem propagandy. Pokračovalo se tedy stále v linii grotesky, přitvrdilo se ale v karikatuře, satíře a černém humoru. Výtvarná stránka už začala být na straně SSSR zajímavější a snímky řekl bych temnější. V Americe byl ale stále hlavním účelem animace smích.



obrázek 9: Peter and Joan Foldes - A Short Vision (1956)

Poválečná atmosféra a období studené války s sebou dále neslo vlnu propagandy, ale filmy začaly být mnohem více zajímavé. Pravděpodobně také díky zakládání filmových škol a animačních studií. 60tá léta byla v Americe dobou politických a sociálních nepokojů, propaganda pokračovala. Vietnam, drogy, volná láska, psychedelická hudba, pochody černých panterů a zrovnoprávnění Afroameričanů. Animované filmy přestali být pouze pro děti, vznikaly nezávislé projekty, které nebyly zatíženy tradicí a pověstí známých studií. Psychedelické jízdy, metamorfózy, surrealistické principy, nespoutaná barevnost, akčnost a zejména autorský přístup, tím vším se začali plnit filmové pásy. 70tá léta čerpali a pokračovali z let 60tých a animovaný film měl již obrovské množství podob, žádné téma mu již nebylo cizí. V roce 1969 byl uveden japonský film *One Thousand and One Arabian Nights 1969*, který byl zamýšlen pro dospělé publikum. V tomto filmu byly naanimovány sexuální fantazie a nahota zde podána naprosto samozřejmě. Ralph Bakshi uvedl v roce 1972 svůj první film – své produkční společnosti - *Fritz the Cat*, byl to první animovaný film, který dostal rating X, tedy přístup na něj byl pouze pro plnoleté. Byla to satira na uvolněnost 60tých let, šlo o klasické antropomorfní zobrazení zvířat, žijí ve městě, užívají si drogy, sex, skupinový sex, násilí atd. Zásadní průlom tento film provedl tím, že ukázal animaci jako prostředek k vyprávění jakéhokoliv příběhu spíše než pouze médium určené dětem. Komerčně byl taky velice úspěšný a tak Bashki pokračoval dalšími snímky pro dospělé publikum. Jeho invence a nebojácnost, co se týče obsahu, se bohužel neprojevila ve výtvarné stylizaci a možnostech animace, zde se držel ustálených vzorců. V 70tých letech se také začíná využívat prvních možností animace na počítači, zatím jen na půdě univerzit a ve vývojových střediscích. Pěknou ukázkou, co počítače v té době dokáží, vytvořil Brit Peter Foldes ve filmu *Hlad* (1974).



obrázek 10: Peter Foldes – Hunger (1974)



obrázek 11: Vince Collins - MALICE (1982)

80tá léta pokračovala a rozvíjela předchozí *zkoumání* možností animace, autoři se nebáli jakýchkoli experimentů. Snažili se o vlastní rukopis. Autorské filmy jsou tísnivé, bláznivé, hypnotické, snaží se rozšiřovat výtvarné možnosti animace. Dětský divák není v jejich zájmu, pro něj tvoří velká i malá studia programy do televizí a kin. Dle mého názoru je v tuto dobu naprostá většina autorských filmů tvořena jako díla pohnuté estetiky. Chtějí se odlišit, vědí, co jim předcházelo a v jakém kontextu nové práce vznikají. Deformace je často stěžejním principem, díky kterému je příběh vyprávěn. Strach a hnus, tíseň a dezorientace se kloubí s veselými barvami a melodiemi. Objevují se počítačově animované filmy, ale počáteční strnulost je identická se začátky kresleného filmu. Testují se možnosti technologie.

V 90tých letech se dařilo šířit vlnu neforemnosti a jakési ošklivosti hlavně z východního bloku, Estonska, Ukrajiny, Ruska. Velice zajímavé filmy tvořilo první soukromé animační studio v Rusku, studio Pilot. Tamější atmosféra nahrávala ponurým absurdním snímkům. Jako výrazné osobnosti bych zmínil Igora Kovalyova a Andreje Svislotskeho, jejichž filmy mají neskutečnou atmosféru a které bych považoval jako příkladné ukázky PE. Tito dva autoři byli pozváni do Hollywoodu a zde ve společnosti Klasky Csupo, která produkovala prvních 34 krátkých snímků The Simpsons – ty, kde Simpsonovi vypadali ještě velice *nemocně, špatně nakresleně, pokřiveně a děsivě* - začali pracovat na seriálu pro děti Lumpíci/Rugrats a Aaahh!!! Real Monsters, což byl asi

nejstrašidelnější kreslený seriál určený pro děti, jeho hlavními postavami byli příšery, které vypadali opravdu děsivě a zvraceli například své vnitřnosti.



obrázek 12: The Simpsons at Tracey Ullman Show (1988)



obrázek 13: Igor Kovalyov - Yego zhen kuritsa (1989)

V Americe byla situace naopak naprosto uvolněná a tak v hlavním zájmu tvůrců bylo i nadále bavit diváky. Malé stejně jako dospělé. Animovaná groteska dosáhla svého vrcholu v *The Ren & Stimpy Show*, které se začalo vysílat v roce 1991. Postavy vytvořil John Kricfalusi, který dříve spolupracoval s Ralphem Bashkim. Tento seriál svou animovanou hrubostí, agresivitou a *nechutností* vydláždil cestu do televizního vysílání sériím jako *Beavis & Butthead* či *South Parku*. Všechny tyto se staly kultovními sériemi.



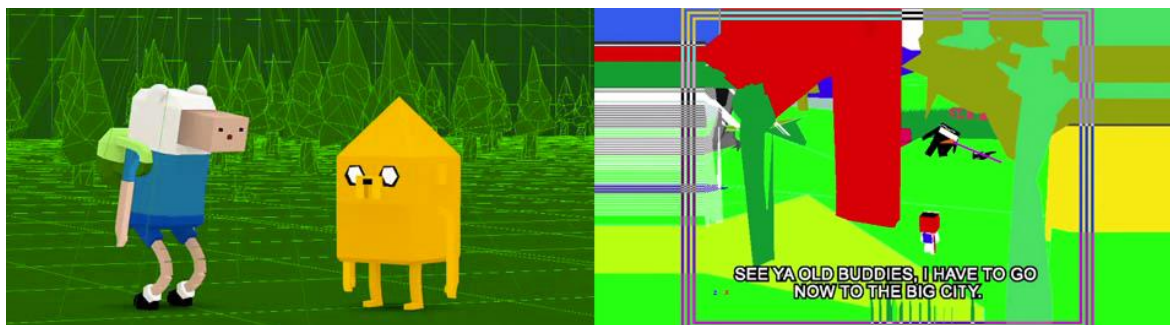
obrázek 14: The Ren & Stimpy Show (od 1991)

Na konci 90tých let je již počítač médiem, díky kterému začíná více lidí tvořit. Jiné postupy tvorby animace rozšířili také estetické možnosti, které se naplno rozvinuly až v novém tisíciletí. Internet se stává samozřejmostí a vznikají projekty jednotlivců jen tak, pro zábavu. Tito tvůrci se neohlízejí na nikoho, neboť na internet, hlavní komunikační kanál mohou dát, co se jim zamane. Neexistuje cenzura. Bohužel tyto projekty často postrádají propracovanost, od které se ale vždy, pokud je cíl pobavit, upouští.

Virtuální realita má vlastní estetická měřítká a i když se snažila o věrnou nápodobu skutečnosti, tak jak ji *dosáhla* – berme s rezervou – začali ji zajímat jiné cesty a výrazové možnosti. To je doba, ve které se nacházíme teď. Mladí tvůrci, kteří vyrůstali v *počítačové estetice*, dřívější rastrované, poté pixelované a umělé renderované, mají rozšířené estetické vnímání. Je jim vlastní estetické hodnocení skutečného stejně tak jako estetické hodnocení umělého. Jejich tvorba je ovlivněna hrami a internetem, jeho všudypřítomností a vševědoudností. S virtuálním prostorem pracují podobně jako v historii animátoři se světem skutečným, otevřelo se tak pole pro další variace estetických kategorií. Své místo v digitálním světě má glitch, čili chyba. Této chybovosti autoři invenčně využívají a stala se jakýmsi fenoménem digitálního světa. Zamýšlená preciznost nul a jedniček není stoprocentní. Tak jak se může vyskytnout deformace v kódu DNA, tak se může vyskytnout chyba v kódu binárním. Na rozdíl od chyby v DNA, která zůstává trvale, je glitch krátkodobý, vyvolaný nestandardním postupem či chybou v elektronickém obvodu. Tato deformace se stala novou hrou, kterou někteří využívají jako výrazový prostředek. Například Ian Chang³⁸, Takeshi Murata a David O'Reilly, ten je v současnosti velice výraznou osobností, která využívá milé, infantilní postavičky inspirované hrami pro děti a vůbec herní estetiku, které ale staví do absurdních vztahů. Byl první z tvůrců, který uspěl s dekonstrukcí umělého 3D světa u širšího publika. V jeho tvorbě, stejně tak jako u Iana Chenga se ruší kauzalita, pevnost forem, tradiční přístup ke tvorbě 3D. Cartoon Network jej dokonce požádal, aby režíroval jeden díl jejich seriálu Adventure Time. Ten O'Reilly pojal právě jako *chybový*.

Tolik tedy k nahlédnutí a tázání se po pohnuté estetice v historii animovaného filmu. Většina zmíněných děl byly dobře přijaty a také oceněny mnoha cenami, je tedy zřejmé, snaha o posunutí není marná a má své opodstatnění. Myslím, že rezervy animovaného filmu jsou ještě pořád obrovské. Většina produkce je neustále opakování už vytvořeného, ale věřím, že PE může tvůrcům ukázat širší pole působení.

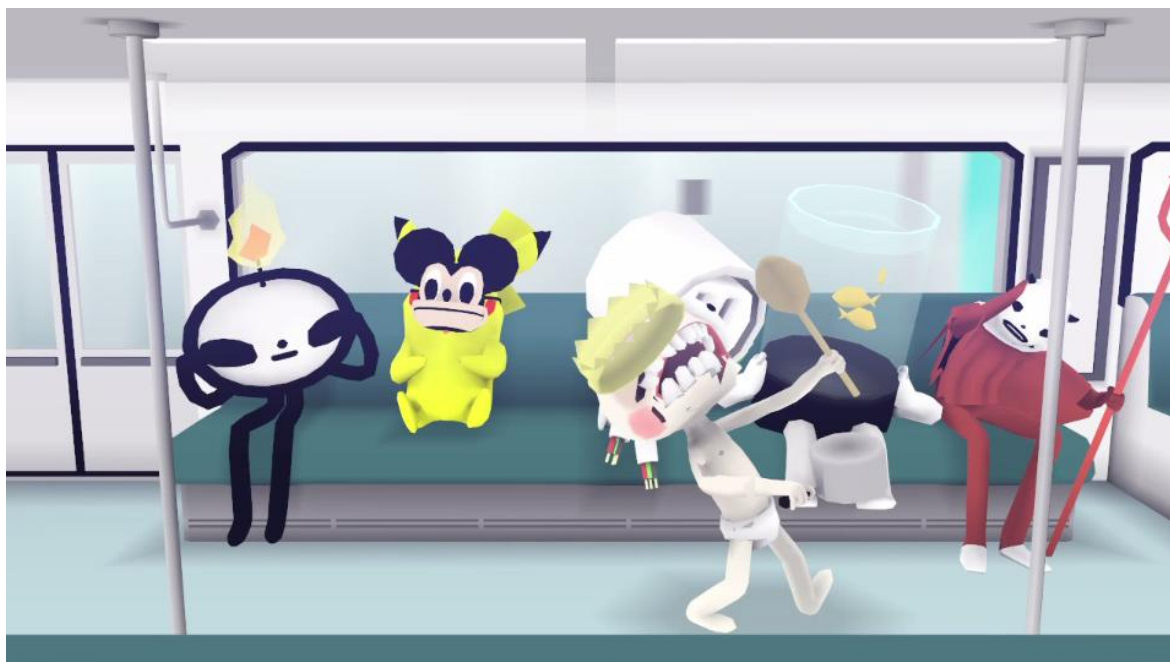
³⁸ Více o něm v bodě 2.4 Ian Chang



obrázek 15: David O'Reilly - Adventure Time : A glitch is a glitch (2013); RGBXYZ (2007)



obrázek 16: David O'Reilly - Octocat (2009)



obrázek 17: David O'Reilly - The External World (2011)

1.4 PROČ ANIMOVANÝ FILM „POHNOUT“?

Na tomto místě se pokusím nastínit několik důvodů, proč věnovat čas a tvořit něco, co se má evidentně ošklivit většinovému publiku a odrazovat jej. Co mu nejde svou líbivostí vstříc. Něco, co primárně nemá za úkol oslovit široké publikum.

Svatý Augustin na přelomu 4. a 5. Století ve svých *Vyznáních* přemítá nad přítomností ošklivosti ve světě, tedy Božím stvoření, které by mělo být dokonalé (podle Gen 2:31 – veškerenstvo stvořil Bůh a hle, viděl, že je to dobré). Zamýšlí se nad *žádostivostí očí*. Příčinu přitažlivosti ošklivosti shledává v lidské zvědavosti.³⁹ A právě na tuto strunu zvědavosti se snaží PE hrát. Nikdy to nebude veliký vyprodaný koncert na Strahově, ale věrné upřímné fanoušky si najde.

Divák animovaného filmu je člověkem velice zvědavým, vždyť vyhledává nové prožitky, vesmíry a světy. Tím, že film dostatečně *pohneme* z obrazu reality, nabídneme mu právě to, po čem touží, čím více bude tento posun znatelnější a proveden vhodným směrem, tím má větší možnost dosáhnout svého cíle, většinou tedy pobavit, vytvořit unikátní prožitek, či zvěstovat zprávu. Tím, že tvůrce vytvoří film dostatečně vzdálený realitě a nezávislý na ní, má toto dílo větší šanci okouzlit. A tuto vlastnost by mělo mít každé umělecké dílo, pokud ji nemá, nejspíše jí není. Široká veřejnost ale není divák animovaného filmu a tak pouze pokud je tento *posun* proveden opravdu mistrovsky, dokáže oslovit i zde.

„Historické avantgardy se dovolávaly ideálů rozrušování smyslů. Které zastávali už Rimbaud nebo Lautréamont. Zvlášť se vyslovovaly proti naturalistickému a „utěšitelskému“ umění své doby (které ocejšovali jako pompier a kýč)“⁴⁰

Tento pocit přítomnosti pompy a kýče je mezi tvůrci stále aktuální. Po *nastolení ideálu krásy* v kresleném animovaném filmu společností Disney došlo stejně tak k *unifikaci* nových filmů tvořených 3D technologií. Snad v loutkovém filmu se dá ještě mluvit o přítomnosti tradice originální výtvarné stylizace. Silné individuality mezi tvůrci se tedy logicky snaží vymezovat a nabízet nové, neotřelé polohy animovaného filmu. Dá se říci, že každý tvůrce hledá své místo ve světě a snaží se zaujmout, aby byl vidět, a právě k tomu je mu prostor PE nápomocen.

³⁹ SVOBODA, Karel, AUGUSTIN, a AUGUSTIN, . *Estetika svatého Augustina a její zdroje*. s. 112.

⁴⁰ ECO, Umberto. *Dějiny ošklivosti*. s. 365.

Také deziluze a zklamání z nepochopení může být impuls ke změně formy. Pokud společnost nedokáže dekódovat sdělení umělců, kteří se snaží předat zvěst, zprávu, ideu, čitelně a přímo, avšak ne *polopaticky*, pak se tito *proroci*⁴¹ dostanou do situace, kdy přestanou považovat formální čistotu za nutnou, protože ani touto čistotou se jejich zprávě nedostává pochopení. Účel její přítomnosti tedy zůstává nenaplněn. Tvůrce tedy rezignujíc na tradici, intelekt a raciono obrací se na podvědomí, útočí na smysly, mate je, snaží se je přimět k pozornosti, upoutat. Tvoří tak tím způsobem hru, kdy se divák snadno chytí do pastí. Tvůrce sdělení natolik *zašpiní*, že přirozená lidská zvědavost nutí diváka *vyzrát/vyhrát* nad dílem, věnuje mu čas, dokud jej nepokoří, tedy nedekóduje. Je zde důležitý rozdíl mezi složitostí symboliky a metafor příběhu a složitostí (*pohnutím*) formální, která ztěžuje čtení samotného obrazu, ne dění syžetu. Zatímco složitost příběhu může diváka odradit z důvodů jeho nedostatečného kulturního přehledu, intelektu, sociálního vnímání, složitost/pohnutost formální jej spíše přitahuje, cítí jaksí, že se přes ni dokáže dostat. A že je za ní pro něj nachystaná nějaká odměna. Není zde blok ve schopnosti pochopit děj, číst intertextuálně, ale spíše percepční, který závisí na správném přečtení, zachycení vysílaného obrazu. V době všudypřítomné online interaktivity, tedy i interaktivity anim. filmu, i když jen té nejzákladnější – tedy možnost zastavit snímek, přetočit, pustit si jej znovu – je tento přístup možný, diváky dokonce vítaný. Takto pohnutý snímek divák bere jako hádanku, je to takové dobrodružství, hra. A hra je člověku vlastní, díky jejím principům si nejrychleji dokáže osvojit obsah hraného a tak sdělení přijmout.⁴²

Na otázku: *proč animovaný film pohnout?* Jako odpověď považuji fakt, že pokud jím tvůrce dostatečně nepohne, není důvod, aby byl tento film animovaný. Animace se zde stává pouze jakýmsi rozmarem, který má zvýšit jeho atraktivitu, avšak tím spíše se stává snímek neopodstatněným. Důvod k *estetickému posunu* je tedy samotná skutečnost, že se tvůrce chystá vytvořit dílo v oboru animace. Čím více jej *pohne*, tím větší kouzlo a originalitu může film předvést a vyvolat tak zcela nové estetické požitky.

⁴¹ JELÍNKOVÁ, Soňa. *Spiritualita v animovaném filmu*. s. 13.

⁴² viz Homo Ludens, Člověk hrající si: HUIZINGA, J. Homo ludens: o původu kultury ve hře.

1.5 JAK ANIMOVANÝ FILM „POHNOUT“

Jakým způsobem tedy můžeme animované dílo pohnout do nových poloh? Možností je toliko, jak konečná je kreativita tvůrců animace. Pokud budeme uvažovat o animaci jako možnosti vytvořit iluzi pohybu či jakékoliv vizuální transformace, nemusíme brát v potaz žádné hranice. Podobně jako v malířství můžeme využívat barev, kompozic, rytmů a to vše nehledě na srozumitelnost narativní. Pokud není cílem animace podat příběh nebo zprávu, veškerá omezení padají ve prospěch expresivity tvůrce. I zde lze vyvolat dojmy netradičně v duchu PE.

Ovšem tato práce má v hledáčku animovaný film, a od filmu se očekává, že bude vyprávět příběh. Ten lze sdělit i pohybem barev a kompozic ale přece jen člověk vnímá svět antropocentricky a tak i v jeho dílech je soustředěn na příběhy, které jsou člověku blízké.

„Chci, aby mé ulice byli bláznivé, chci, aby moje aleje, obchody, budovy vešli v bláznivý tanec a proto deformuji a narušuji jejich obrysy a barvy. Ale vždycky se vyjeví ta samá obtíž, pokud každý element jeden po druhém zdeformuji a naruším přespříliš, nakonec nezůstane nic z jejich skutečných obrysů a vlastně totálně smažu místo, které jsem měl v úmyslu ukázat, které jsem si přál transformovat.“⁴³

- *Jean Dubuffet*

Obdivovatel, sběratel a teoretik art brutu, umění v surové podobě, Jean Dubuffet si byl vědom, že pokud chce podat konkrétní zprávu, musí ji podat čitelnou formou. I outsideři, jak jsou nazýváni umělci art brutu, navzdory svým mentálním deformacím se snažili svoje ilustrované zprávy podat co nejčitelněji. Animátoři si tedy při sdělování příběhu v plynoucím čase musí být vědomi toho, že alespoň sem a tam by měla být možnost pro diváka se zachytit obrazu (slova/věty/písmena), aby dokázal zjevanou zprávu uchopit. Pokud toto zvládnou, mohou libovolně deformovat a křivit charaktery, prostředí, formy a třeba i časoprostor, jak jsme naučeni jej vnímat.

Střihač z FAMU Josef Valušiak ve své drobné práci *Střihovou skladbou k n-té dimenzi*, naznačuje východiska pro rozšíření možností hraného filmu.

⁴³ „I want my street to be crazy, I want my avenues, shops and buildings, to enter into a crazy dance, and this is why I deform and distort their outlines and colours. However I always come up against the same difficulty, that if all the elements were one by one deformed and distorted excessively, if in the end nothing remained of their real outlines, I would have totally effaced the location that I intended to suggest, that I wished to transform.“

„Spiritualita ve filmu je otázkou stylu. Filmové médium se však takovému zadání brání, neboť je zatíženo realitou předsnímací skutečnosti. Má-li být hlavním smyslem filmu „reflexe, pocit vytržení (či jak mám nazvat ono stoupání),“ píše Valušiak, je třeba „principiálně proměnit celou strukturu filmového jazyka.“⁴⁴ Jedním z řešení je připodobnit filmovou strukturu proudu vědomí či snu, soustředit se na zobrazení nereálna či nadreálna, což znamená „zřít se časových, prostorových, fyzikálních pravidel a logických zákonitostí“⁴⁵

Přímou cestou k dosažení takového efektu je pro Valušiaka zkrocení fenoménu času, například zrušení jeho linearity: „V určitém kontextu může zrušení příběhu – a tedy absence kauzality – vést až ke zrušení dění, tj. ke ztrátě pocitu uplyvajícího času. Neplynou události, neubíhá čas, zůstává proud vědomí, asociací, emocí“⁴⁶

Deformace jakéhokoliv aspektu animovaného filmu může vést ke skvostným výsledkům a novým estetickým dojmům. Autor má v tomto médiu pod vlastní kontrolou naprosto vše, a tak *jak pohne film*, záleží jen na něm a jím zamýšleném dopadu jeho díla na publikum.

⁴⁴ VALUŠIAK, Josef. *Stříhovou skladbou k n-té dimenzi*. S. 49.

⁴⁵ Tamtéž, s. 54.

⁴⁶ Tamtéž, s. 49.

1.6 SVÉRÁZNOST AUTORSKÉHO PROJEVU JAKO ZÁKLADNÍ KÁMEN VYTVOŘENÍ KULTU

Čím to, že nepěkné, škaredé či zoufale trapné výtvarné projevy anim. filmů přitahují skupiny lidí, kteří jim dokáží totálně propadnout a jsou schopni platonické lásky k nim a k jejich tvůrcům? Odpověď najdeme rovnou v otázce. Jsou prostě jiné, než univerzálně líbivé, ladné a samozřejmě uhlazené. Jsou unikátní. A tedy žádostivost očí po nich prahne.

Kultovní film, kapela, režisér je takový, který si vytvoří specifickou skupinu fanoušků, následníku kultu, kteří jej vzývají jako něco mimořádného, stěžejního, šíří o něm povědomí, odkazují na něj, a neustále se k němu vrací s vidinou stále stejného uspokojení. Kultovní díla jsou často excentrická, nenásledují tradiční postupy mainstreamu a zabývají se tématy, které jsou většinou okrajové (či by nás vůbec nenapadlo, že by se tématy mohli stát). Mnoho je jich považováno za kontroverzní, protože fungují mimo zavedené konvence. Také mají vždy svůj způsob humoru, který prostupuje celým dílem. Kultovním se osoba stává ne z vlastního rozhodnutí a dílo ne proto, že si to tvůrce přál, ale nějak nepozorovaně, zásluhou fanoušků, prostě se to stane.

„Zrod díla “z umělce” je obestřen tajemstvím, záhadou, mystériem. Právě tak, jako je mystériem skutečnost, že dílo se svému tvůrci po dokončení vymkne, začne žít vlastním životem, stane se autonomní osobností, subjektem s reálným materiálním životem vyzařující vlastního ducha, stane se bytostí.“

- *Wassily Kandinsky*

Když jsem na internetu hledal seznamy kultovních filmů, očekával jsem, co by se v žebříčcích mohlo objevit. O kultu má povědomí i člověk, který není jeho součástí, protože jeho fanoušci se ho snaží udržovat stále aktuální nehledě na dobu jeho vzniku. Zde je krátký výčet filmů, které se opakovali v několika seznamech:⁴⁷

⁴⁷ Žebříček Kultovní filmy serveru Kinobox: <http://www.kinobox.cz/zebricek/90-kultovni-filmy>

The 34 greatest cult movies of all time: <http://www.totalfilm.com/features/the-34-greatest-cult-movies-of-all-time/>

The fifty greatest cult movies of all time: <http://www.nerve.com/movies/the-fifty-greatest-cult-movies-of-all-time>

101 Cult Movies You Must See Before You Die by Steven Jay Schneider: <http://www.imdb.com/list/bmGufBrVipQ/>

Nejkultovnější filmy podle: Entertainment Weekly Magazine: <http://smf.pspace.cz/index.php?topic=1352.0>

Rottentomatoes - Top 100: http://www.rottentomatoes.com/top/bestofrt/top_100_cult_movies_movies/?category=7

The Big Lebowski (1998), The Rocky Horror Picture Show (1975), Pink Flamingos (1972), Easy Rider (1969), Brazil (1985), Life of Brian (1978), Eraserhead (1977), Plan 9 From Outer Space (1959), Pink Floyd The Wall (1982), The Toxic Avenger (1985), Donnie darko(2001), Clerks (1994), Fight Club (1999), Trainspotting (1996), Barbarella (1968), Blade Runner(1982)

Společně mají to, že fungují jakoby naprosto mimo naši skutečnost a přesto v ní. Následníci kultu by si přáli v takové jiné skutečnosti být, a proto se k ní stále vrací, jdou si na chvíli prožít jiný svět. Tyto filmy mají svoji neoddiskutovatelnou poetiku, styl, plynutí času. Tyto vlastnosti vychází z osobnosti režiséra a tak pokud se mu podaří vytvořit několik takovýchto snímků, vytvoří se jeho kult a každý další jeho snímek je obrovsky očekáván. Jako o kultovním můžeme mluvit o Johnu Carpenterovi, Terryem Gilliamovi, Stanley Kubrickovi, Davidu Lynchovi, Quentinu Tarantinovi a také o Monty Pythonech.

V oblasti animovaného filmu můžeme pozorovat kultů opravdu mnoho. Především v animovaných sériích, které nabízí veškeré výše popsané vlastnosti kultovních filmů a navíc jejich cíl je především bavit. Styl humoru je tedy v tomto případě jednou z hlavních příčin kultovnosti. Zábavným sériím je vlastní animace a tedy i díky dlouhodobosti a pravidelnosti *působení* si jej diváci postupem času zamilují. Simpsonovi, Family Guy, South Park, Futurama, Beavis and Butthead, King of the hill, The Ren & Stimpy Show, toto jsou některé příklady sérií, jejichž kult, troufám si tvrdit, zůstane přítomný ještě několik desetiletí.

Možnost úniku do *jiného světa* a vlastní poetika je hlavním předpokladem pro dílo či autora, aby mu vznikl následnický kult (Akira (1988), Katsuhiro Otomoto; Princess Mononoke(1997), Hayao Miyazaki). Avšak další aspekt, který výrazně rozhoduje a má své zásadní místo právě v animaci je stylizace výtvarná. Díky ní dokáže animovaný film už na první snímek/pohled zlákat či odradit diváka ke zhlédnutí. V anim. filmu může mít nabízený svět mnoho podob a stejně tak tematické omezení neexistuje. Čím svéráznější je autorský projev, tím unikátnější, novější a neotřelejší vzniká animované dílo a s ním i možnost nového kultu (za přítomnosti jisté poetiky a sympatičnosti díla).

„Díla psychotiků je třeba brát vážněji než všechna muzea krásných umění, neboť právě zde jde o reformu současného umění.“

– Paul Klee

Pod vlivem tohoto citátu jsem vybral několik příkladů *svérázných psychotiků* animátorů, kterým se podařilo více či méně získat od divácké komunity přívěsko kultovní. Tyto jedince podrobněji představím v druhé části této práce.⁴⁸

⁴⁸ Viz. 2. VÝRAZNÍ AUTOŘI POHNUTÉ ESTETIKY

1.7 POHNUTÁ ESTETIKA V ČESKÉ KOTLINĚ

Pohnutá estetika tak, jak jsme si ji popsali, je přítomna i v české animaci. Máme tradici, která tak jako jinde ve světě jde hlavně vstříc dětskému publiku, díla Trnky, Zemana, Pojara a Týrlové jsou dobrým příkladem. Kromě nich máme ale také výrazné osobnosti, které jsou možná stejně tak vyhlášené a tvoří v rámci vlastní, dá se říct poněkud pohnuté estetiky. Díla těchto autorů posbírali desítky festivalových cen po celém světě a některé z nich se staly zásadními pojmy na poli animace. I toto tedy můžeme považovat za důkaz, že principy PE jsou vítány a jejich uplatněním je možné dodat dílu na atraktivitě. Těmito autory jsou Jan Švankmajer, Jiří Barta, Jan Balej a je třeba zmínit výtvarníka Martina Velíška, který stojí za skvěle *deformovanými a ošklivými* vizuály loutkových filmů z posledních let. Michaela Pavlátová ve svém filmu *Řeči, řeči, řeči* (1991) také krásně předvedla, jak může být ošklivost zajímavá, a troufám si tvrdit, že právě díky výtvarné stránce získal tento snímek mnoho festivalových cen a byl dokonce nominovaný na Oscara. Z nejmladší, nastupující generace tu jsou potom výrazné osobnosti Jan Vytiska a Pavel Pernický.

Níže je uvedeno několik obrázků z českých animovaných děl, které dle mého názorně ilustrují, že v Česku mají tvůrci PE v krvi. Tísňivost, škaredost či jinakost a ponuré atmosféry jsou zásadní pro celé Švankmajerovo dílo. Tím, že se snaží oživit v podstatě cokoli (kus masa), staví nezvyklé předměty do úplně nových pozic a asociací, jak manifest surrealismu káže. Švankmajer je mistr ve svém oboru a důkladné zkoumání jeho díla by vydalo opravdu na mnoho, proto se zde musíme spokojit pouze s nástinem přítomnosti PE v jeho díle, které si je každý divák jeho tvorby určitě vědom. Zde jako příklad uvádím snímek z filmu *Něco z Alenky* (1988), kde vytvořil nové charaktery z kostí mrtvých zvířat. Celá scéna tak v kontrastu k živé herečce, dívence Alence působí opravdu existenciálně tísnivě a nabízí tak nové možnosti estetického hodnocení.



obrázek 18: Jan Švankmajer: *Něco z Alenky* (1988)

Stejně tak Jiří Bárta, jehož ztvárnění legendy o Krysaři se stalo fenoménem loutkového filmu po celém světě a posbíral mnoho cen. Ostrost, hranatost a protáhlost vyřezávaných loutek působí ještě tísnivěji a nebezpečněji než rané expresionistické německé filmy.



obrázek 19: Jiří Barta: Krysař (1985)

Martin Velíšek má vskutku rozpoznatelný autorský rukopis, který se mu daří šířit do různých animovaných filmů. Zásadně ovlivnil vizuály projektů Aurela Klimta a mnoho dalších, díky němu bylo Fimfárům Jana Wericha (2002) a Fimfárům 2 (2006) tak výtvarně originální a jeho postavy tak *pomačkané*, jak jejich charaktery. V jednom rozhovoru⁴⁹ poznamenal, že měl ateliér vždy v suterénu a výhled z okýnka maximálně na chodník a boty kolemjdoucích, pracuje pouze při *žlutém* světle wolframových žárovek, to má nejraději. Myslím, že takový pracovní prostor se v jeho dílech odráží v podobě groteskního nazírání na člověka. Velíšek spolu s dalšími výtvarníky, kteří pracovali na Fimfáru 1 a 2, byli oceněni Českým lvem v roce 2002 a 2006 v kategorii Výtvarný počin.

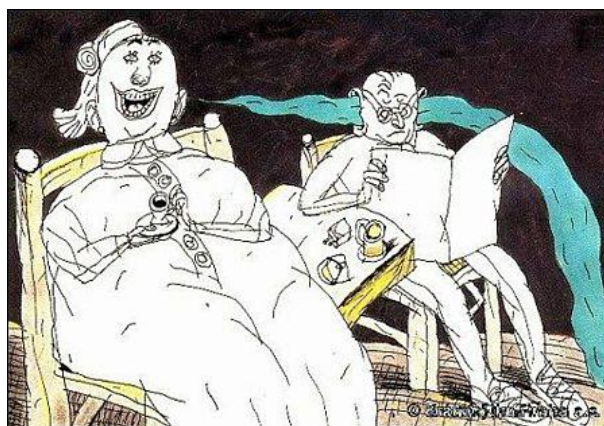


obrázek 20: Aurel Klimt Fimfárům Jana Wericha (2002), výtvarník M. Velíšek

⁴⁹ Ruka je pouze nástroj, rozhovor Petra Volfa s Martinem Velíškem: <http://www.jednak.cz/stranky/txtvelisek.html>



obrázek 21: Aurel Klímt Fimfárum 2 (2006), výtvarník M. Velíšek



obrázek 22: Michaela Pavlátová: Řeči, řeči, řeči (1991)



obrázek 23: Jan Vytiska; Redneck Land(2010), Torure chamber (2010), Chodící hora (2011)



obrázek 24: Pavel Pernický alias Marius Konvoj; Injekce vášně (2009), Křesťanská párty (2008)

Jan Vytiska i Pavel Pernický studovali Fakultu umění na Ostravské Univerzitě. Jan v ateliéru Nová media a Pavel Intermedia. K animaci tedy nepřistupovali prvotně jako k médiu, kterým chtějí tvořit film, vykládat příběh. To se odráží na jejich přístupu a způsobu využívání média, pracují mnohem volněji a svobodněji, než studenti filmových škol.

Jan Vytiska bere animaci jako možnost rozšíření obrazu, malby. Proto také krátké animované smyčky *rámuje* do klasického obrazového rámu. V jeho dílech nedostáváme nové informace, obraz je v podstatě stejný, rozšiřuje jeho působení ale tím, že jej rozlévá do času. Působí jakoby nikdy nekončící trpká vizuální zkušenost, neustálým opakováním diváka hypnotizuje a ten se stává součástí obrazu, i když si to v tomto případě vůbec nepřeje.

Pavel Pernický alias Marius Konvoj, poslední žijící mutant, si přisvojil post-teletextovou, raně počítačovou 8bit grafiku. Animace je v jeho rukou médiem, skrze které se snaží předat poselství. Marius Konvoj je jeho hudební projekt, pro který vytvořil 5 videoklipů stejného vizuálu. Neohrabanost animace a nulové časování zde diváka vrací, zhruba do roku 1996 kdy nebyl internet a představivost potřebná k řádnému požitku z počítačové hry byla stejně potřebná jako při čtení knihy.

Toto je tedy můj domácí výběr, o kterém si myslím, že pěkně reprezentuje přítomnost pohnuté estetiky v české animaci a možnosti jejího přínosu, který má vždy potenciál odlišit a zvýraznit animované dílo.

2. VÝRAZNÍ AUTOŘI POHNUTÉ ESTETIKY

V této části diplomové práce uvedu několik autorů, které považuji za aktivní na poli pohnuté estetiky. Výběr je čistě subjektivní a zvolený tak, aby reprezentoval jak známější, tak méně známé tvůrce. Důraz jsem kladl na rozličnost autorských projevů a jejich originalitu. Je mnoho dalších tvůrců, kteří by sem patřili zařadit, některé z nich zmíním pouze jménem a ty další nechám na Vás, ať si je vyhledáte, pokud Vás toto téma natolik zaujalo. Kromě jmen zmíněných v textu první části uvádím tedy ještě tyto pro mě zajímavé tvůrce: Phil Mulloy, David Firth, Vince Collins, Cyriak Harris, Yoji Kuri, David O'reilly, Studio RubberHouse, Globodigital home video, Thunder Horse Video, Tabor Robak,

2.1 DON HERTZFELDT

2.1.1. KDO JE DON HERTZFELDT – Don je 36ti letý muž původem Fremontu, Californie, USA. V 15 začal zkoušet animovat, dostal se na University of California v Sana Barbaře. Zde vytvořil několik filmů tradiční technikou, každý z nich měl úspěch. Některé se odvysílalo i MTV, tak se povědomí o něm rozšířilo a dokázal si sehnat financování pro jeho první film po dokončení studia, jímž byl Rejected(2000). Zdá se, že od samého začátku, prvního filmu, který někam poslal - L'Amour (1995) - v osmnácti letech, se mu daří s každým dalším filmem získávat více a více cen. Dohromady jich obdržel již více než 200 po celém světě. Jde o kultovního režiséra, jednoho z mála nezávislých animátorů, kteří se živí pouze animací. Konkrétně Hertzfeldt tvrdí, že v životě nepracoval, pouze animoval a za to se mu dostávalo odměn. Od roku 1999 si vede blog www.bitterfilms.com, kde je zmapováno v podstatě vše, o čem chce, aby se vědělo.

2.1.2. CESTA K AUTORSKÉMU PROJEVU – Don nastoupil na univerzitu ještě před dobou počítačového boomu a tak si osvojil tradiční techniku. U té zůstal a do dnešní doby nepoužívá k tvorbě počítač. Animačně neexhibuje, opakuje pohyby, recykluje a odkazuje na svá předchozí díla - například tančení-vlnění rukama v Rejected u mráčku je stejné jako v Genre. Důležitá je pro něj informace, ne proanimovaná exhibice, je pragmatický animátor. Mnohem více přemýšlí nad stříhem, zvukem než animací samotnou. Při své tvorbě nepoužívá žádnou moderní techniku - kreslí tužkou na papír a všechno snímá klasickým způsobem na 35mm film. V poslední době zkouší staré trikové postupy. Je pro

něj typická jednoduchá až dětsky vypadající kresba, má svůj typický černý humor, násilí, absurdnost, jeho filmy ale mají i filosofická témata.

1995 – *L'amour* – první film z Univerzity. Don se zde nesnažil o krásný vizuál, přivlastnil si surovou kresbu malého dítěte a pustil se do vyprávění příběhu, je zřejmé, že už zde se cítil být více vypravěčem a bavičem než výtvarníkem a animátorem. Z obsahu můžeme vytušit frustrace a znechucení z principů, které fungují v partnerských vztazích, jejich navazování.

1996 – *Genre*, v době vytvoření asi sedmnáctiletý Don variuje *Kalamář* bratří Fleisherů. Zde také jeho postava, králík, předvede tanec, který se několikrát opakuje v následující tvorbě, *dementní* točení rukama. Je pro něj tedy důležitá informace, kterou gesto vysílá, mnohem více, než rozanimovaná estráda. Výtvarné řešení je v podstatě stejné, jako předchozí snímek.

1997 – *Lili and Jim* – Zde je celý film postavený na *lipsyncu*, interview s mužem a ženou, kteří spolu jdou na slepé rande. Zde můžeme vidět vyzkoušení si papírkové animace, vrstvené, ne totální. Snímek by ale mohl být v podstatě hraný, vůbec nevyužívá možnosti anim. filmu. Pouze neinvenčně ilustruje nijak originální děj. Zdá se, že tyto první 3 filmy, kterými se Don prezentoval, vznikly v rozpoložení mladíka, kterému nevycházelo vše, jak by chtěl, který pravděpodobně svoji ostýchavosti neměl u dívek mnoho úspěchu, o to více potom exhiboval v krutostech a tragice následujících děl. Zkusil detailnější animaci, více nástrojů - tloušťka kresby různé, fixky, několik barev, ultramarínová obloha akrylem. Tímto směrem ale nepokračoval. Považuji tento film za jeho nejslabší a myslím, že i on si byl vědom, že chce směřovat jiným směrem.

1998 - *Billy's ballon* - vrácení se k jednoduchosti postav, zde i bez kapky krve dokáže divákovi sevřít hrdlo nevýslovnou krutostí balóneků. Výtvarně Don snímek naprosto vyčistil, pouze tenká černá linka, velká bílá plocha *prázdná* – papíru – a veselé plošky barev krutých balóneků. Celý film má geniální časování, což je asi nejsilnější Donova stránka. Bezvýchodné ladění a bezdůvodný teror, kterému se nelze vzepřít, pociťují i diváci. V jednoduchém výrazu dokáže Don mistrovsky naladit diváka na svoji notu.

2000 – *Rejected* – viz. 2.1.3.

2005 – *The meaning of life* – Po obrovském úspěchu *Rejected* si byl Don jistý, že *hůlkové* postavičky stačí k vyprávění čehokoli. Viděl také, že osvěžení výtvarné stylizace v podobě

zapojení reálného materiálu a světla – konec *Rejected* – působí skvěle v kontrastu s jednoduchostí kresby. V tomto snímku se tedy pustil do pokusů s barevnými gradienty a světly. Tím dokázal velice jednoduchým způsobem a okamžitě měnit atmosféry jednotlivých záběrů. Snímek tedy už nebyl mdlý svou barevností, ale působí přitažlivě jemnými přechody barev na velké ploše celého formátu filmu. Animačně zde Don dokázal v naprosté jednoduchosti linek zpodobnit kosmické bytosti rozmanitých tvarů, pohybů i hmotností. Celý snímek vyznívá jako oslava na existenci bytostí, ale zároveň jako tíživá filosofická meditace na téma život: Kde se vzal? Kam směřuje? Proč tu vlastně je?

2009 – *Wisdom Teeth* – Tento snímek je v podstatě obdoba *Billy's Ballon*, na 9ti minutách sledujeme absurdní utrpení muže, kterému tahá přítel steh z dásně. Celá situace ovšem ve své neuvěřitelnosti budí výbuchy smíchu. Don dokáže vykonstruovat velice rychle nezvyklou situaci, která graduje dále, než by si kdokoli dovedl představit. Tento snímek vznikl jako odreagování se od náročné animace na trilogii, která vznikala od roku 2006. Zde jde o snímání papír, zatímco na trilogii don pracoval s několika expozicemi, optickými efekty a kolážovitým stylem.

2006 - *Everything Will Be Ok*, 2008 – *I am So Proud of You*, 2011 – *It is such a beautiful day* – Tyto 3 snímky dohromady tvoří celovečerní film a postavě jménem Bill, která trpí paranoií a poruchou paměti. Celé dílo působí ohromujícím dojmem, Don sice zůstal u svých *hůlkových* hrdinů, avšak triková práce na filmu je neuvěřitelná. Pracuje stylem koláží, kdy do jednoho záběru vkládá další a další *bublíny* s postavami. Vše je snímáno na několik expozic, pracuje zde také s vytisknutými fotografiemi, které nasnímáním tvoří video. Náročnost tohoto projektu je obdivuhodná. Díky ní ale vzniklo dílo, které nemá v historii obdoby. Film byl již oceněn mnoha festivalovými cenami a někteří kritici o něm mluví jako o nejlepším filmu roku 2012 – to byly uvedeny všechny tři díly poprvé spolu.

2.1.3. ROZBOR DÍLA *REJECTED* (2000) - Stejně jako u každého uměleckého díla, i zde se publikum po seznámení s filmem rozdělí na rozdílné skupiny. Jedna část subjekt obdivuje, a zastává se ho. Druhá ho kritizuje a zavrhuje. Další naprosto nechápe a až čas ukáže, jaké stanovisko zaujali.

Po spuštění snímku ještě není jasné, ke které skupině se nový divák připojí, každý reaguje podobně, je zvědavý a cítí se lehce rozčarovaný výtvarným pojetím, jenž se v době nynějších počítačových technologií zdá být samo o sobě směšné, až ubohé. Při

sledování snímku, má divák pocit, že jde pouze o nesouvislé scény s absurdním, mnohdy brutálním obsahem, které jsou prokládány obrazovkami upozorňující na to, že jde o "rodinný výukový kanál". Po první až druhé obrazovce oznamující tuto skutečnost, je již jasné, do které skupiny se divák zařadí. Už po tak krátké chvíli si dokáže toto dílo buď získat nové obdivovatele, nebo nesmiřitelné nepřátele. Vizualní styl dnes často rozhoduje vůbec o tom, jestli chce divák čas snímku věnovat. Obdivovatelé jsou po zbytek filmu unešení jednoduchostí a výrazovou přesností postav. Ty druhé výtvarná stránka naopak odrazuje. Při bližším pozorování filmu je jasné, že autor rozhodně není amatér, který neumí kreslit ani animovat. Základní stavební kámen animace, jímž je timing – časování – zvládá bravurně, a díky tomu je narativní stránka díla velice poutavá i při použití téměř primitivní animace i stylizace. Většina lidí se podiví, když se dozví, že tento načmáraný krátký film byl nominován na Oscara, ale pokud se nad snímkem pozastavíme a zamyslíme a podaří se nám jaksí uchopit skutečnosti, které chtěl touto zvláštní formou autor sdělit, připadne nám toto dílo svým způsobem geniální a velice silné. Zhroucení imaginárního světa kvůli tvůrčově neschopnosti nabídnou *krásné práce*, tedy zařadit se do společnosti a být za každou cenu užitečný je opravdu silné téma když ho čteme na obecné rovině. Snímek *Rejected* nakonec Oscara nevyhrál, ale skutečnost, že byl nominován, Donu určitě pomohla a utvrdila v tom, že jeho tvůrčí svět se nemusí hroutit, že má s obyčejnou tužkou pokračovat dál.

Ohledně tohoto snímku je také známo několik zajímavostí.⁵⁰ A to že produkce filmu pro uvedení na DVD stála více, než film samotný. Zvukový mix trval pro tento 9 a půl minutový snímek více než 80 hodin. I když film na svém konci působí dokonale promyšleně a komplexně, Don neměl žádný scénář, improvizoval z toho, co časem naanimoval. Práce bez scénáře je poměrně obvyklá věc v tvorbě PE, jak uvidíme u dalších zmíněných autorů.

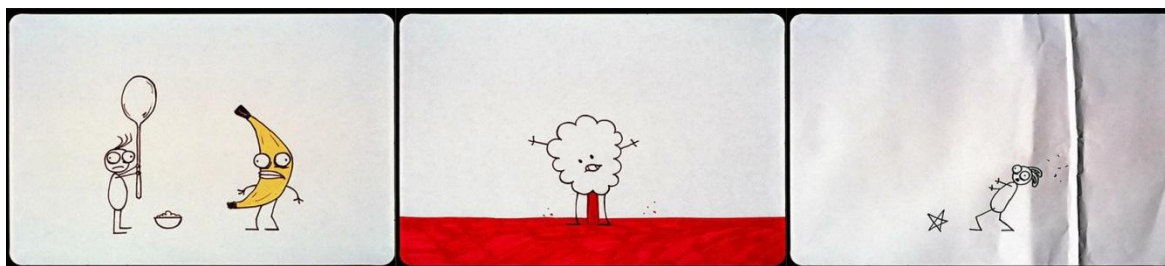
⁵⁰ http://www.imdb.com/title/tt0234588/trivia?ref_=tt_ql_2



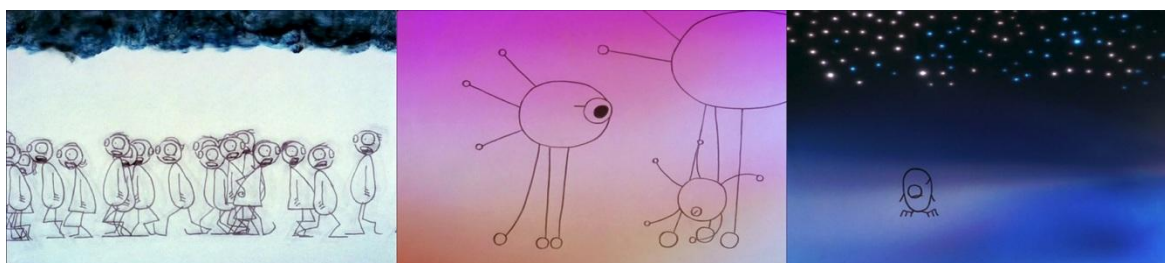
obrázek 26: Don Hertzfeldt - Lily and Jim (1997)



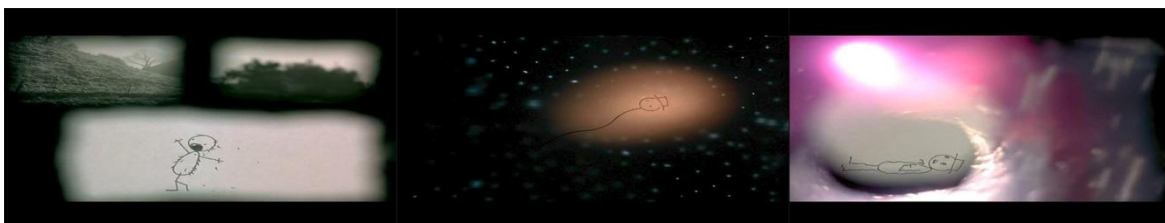
obrázek 25: Don Hertzfeldt - Billy's Ballon (1988)



obrázek 27: Don Hertzfeldt - REJECTED (2000)



obrázek 28: Don Hertzfeldt - The Meaning of Life (2005)



obrázek 29: Don Hertzfeldt - I am so proud of you (2008)

2.2 DEVIN FLYNN

2.2.1 KDO JE DEVIN FLYNN – Devin je americký animátor spjatý se serverem a vysílacím kanálem AdultSwim, který je určený pro mládež která kouká v pozdních hodinách na televizi. Od roku 1998 působí jako režisér animovaných spotů a sérií. Také vyučuje animaci, hraje v kapele a dělá komixy. Zeptal jsem se ho na pár otázek a on mi velice moudře a rozsáhle odpovídal. Vzhledem k jeho autorskému projevu se tyto moudré odpovědi zdají být jako od úplně někoho jiného. Jako nejvyšší projev inteligence považuje dobrý smysl pro humor, možná právě proto je jeho tvorba už na první pohled *legrační*.

2.2.2 NEUMĚTELSTVÍ JAKO ZÁKLAD AUTORSKÉHO PROJEVU – Většina komentářů pod jeho videi na YouTube.com obsahují slova jako marihuana, LSD, acid a podobně v kombinaci s otazníkem “?”. Stejně jako u dalších autorů, o kterých se v této části zmiňuji. Pravda ovšem je, že jde o ryzí spontánní kreativitu. Devin potřebuje tvořit, je jedno co, jenom ví, že má to nutkání a touhu a tak pravdivě *pouští* ven co si jeho imaginace zamane. Snaží se být jako právě narozené neviňátko, které skládá různé poznatky dohromady – viz rozhovor. Proto jsou jeho práce tak skicovitě a animace nahodilě a primitivní. Tato primitivnost ale útočí na základní percepční schopnosti diváka, je úderná. Nehraje si s detaily, přímo podává informaci, které se člověk nedokáže bránit. V rychlém sledu střídá krátké skeče a tak divák nemá čas dumat nad zobrazeným, ale pouze asociačně přijímá, co je zrovna zobrazeno. Z těchto krátkých skečů poté vytváří delší, komplexnější sekvence. Jeho kresba neprozrazuje nic o skutečnosti, že kreslit opravdu umí, stejně tak smysl pro barevnost a jakákoliv soudnost jakoby chyběla. Ale právě tyto všechny aspekty jeho díla činí zajímavými a neotřelými.

„Vzdal jsem se jakýchkoli ambicí - kolem roku 1950 - dělat kariéru jako umělec...
...ztratil jsem veškerý zájem v umění předváděném v galeriích a museích a již se dále
nesnažím zapadnout do jejich světa. Miloval jsem malůvky, které tvoří děti a moji jedinou
touhou bylo, abych dělal to samé pro své vlastní potěšení.“⁵¹

- Jean Dubuffet

⁵¹ I had given up (around 1950, fh) any ambition of making a career as an artist... ...I had lost all interest in the art shown in galleries and museums, and I no longer aspired to fit in that world. I loved the paintings done by children, and my only desire was to do the same for my own pleasure.

2.2.3 SUPER DELUXE, ADULTSWIM, Y'ALL ALL SO STUPID – Devin spoluzakládal nebo sám vymyslel několik opravdu zajímavých sérií. Pracoval například na Wondershowzen pro MTV, Aquateen Hunger Force, Xavier: Renegade Angel. Sám potom tvořil show Y'all So Stupid, která se stala v kruzích nezávislé internetové animace kultovní, nyní tvoří sérii Superstupid. Je součástí komunity tvůrců AdultSwim, což je součást Cartoon Network zaměřená na *mládež* od 16-30 let, jejich hlavním posláním je bavit a můžeme zde najít série jako Robot Chicken, King of the Hill, Tim and Eric Awesome show, Superjail, Family Guy a další. Vytvořil také několik hudebních klipů, nejde nezmínit legendární Parisian Goldfish pro Flying Lotuse, který kdo jednou shlédne, už nikdy nezapomene.



obrázek 30: Devin Flynn - Y'All So Stupid (2008)



obrázek 31: Devin Flynn - Superstupid (2009), Parisian Goldfish (2010)

2.3 IAN CHENG

2.3.1 KDO JE IAN CHENG – Původem z Los Angeles, nyní působí v New Yorku. V roce 2009 dostudoval na Columbijské Univerzitě kognitivní vědy, věnoval se digitálním technologiím a to jej přivedlo do Industrial Light & Magic. Nestudoval animaci, ale jako možnost výrazu ho velice zaujala. Díky jeho vědecké orientaci přistupuje k animaci jako k médiu, kterým může zkoumat schopnosti lidského vnímání a chování. Jeho práce jsou uznávány jako konceptuální umělecké.

2.3.2 ZMATENOST A NARUŠENÁ KAUZALITA JAKO PRVKY AUTORSKÉHO PROJEVU – charakteristickým prvkem v jeho pracích je narušení kauzality. Pracuje s ní a zkouší, kdy je ještě divák schopen spojit zdánlivě nahodilě akce bez reakce, či reakce bez akce. Využívá technologie motioncapture ale získaná data schválně deformuje a tak místo přenesení dokonalých pohybů herců vnáší do virtuálního prostoru chaotickou změň pohybů. Experimentuje také s dalšími technologiemi přenosu informací ze skutečného světa do virtuálně simulovaného. Posouvá události na časové ose libovolně vpřed a vzad, stejně tak nakládá i s objekty v prostoru.

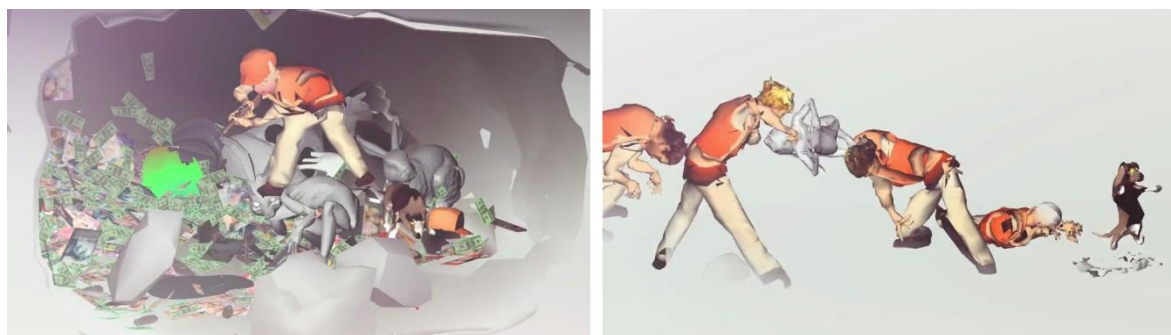
2.3.3 THIS PAPAYA TASTES PERFECT – Je projekt sedmi minutový projekt, ve kterém Ian zkoumá možnosti vyprávění příběhu při narušené kauzalitě. Divák je svědkem události, kdy se žena objeví před autem a začne do něj tlouct a nadávat, připojí se muž, o kterém hádáme, že je její partner a chce řidiče auta zbit. Řidič se snaží utéci a začíná zvláště chaotická honička jako z klasických cartoons. Tito dva neustále řidiče nahánějí kolem a skrz auto až se rozhodne v zoufalosti celou situaci vyřešit, vezme kladívko a udeří s ním ženu do hlavy. V tu chvíli se objeví skupina více postav a začne řidiče pacifikovat. Muž, který byl na začátku se ženou, je opět na scéně a řidiče brutálním způsobem zlikviduje. Tento příběh je pouze tušený. V zobrazeném chaosu kde je kamera, tedy divákův pohled, neustále v pohybu a zabírán z několika úhlů zaráz je těžká orientace, zdá se ale, že jde o přehrání nějaké situace, co se opravdu stala. Nyní ale v deformované, neúplné podobě. Jako domyšlený příběh ze vzpomínek z opilosti.

Ian nechal celý příběh v šedé barvě, jenž se často používá právě pro simulace a ve vědeckých projektech. Zuřivé postavy rozlišil pouze barvou vlasů, která ale perfektně zapadá do drobného se chybového světa. Snímek nemá žádné ruchy ani hudbu, postavy ale vykřikují a hekají, nejde jim nic rozumět a tak má divák pocit zoufalosti

a bezvýchodnosti celé situace, jakoby aktéři byli divocí psy v rauši, k nezastavení. Na konci snímku se zbité postavy zvednou a vrátí místa, kde situace započala, tak se tedy ve smyčce neustále opakuje trýznivá bezvýchodná role řidiče, jako hnané zvěře. Vyznění tohoto snímku bych nazval jako *Lynchovské*.



obrázek 32: Ian Chang - THIS PAPAYA TASTES PERFECT(2011)

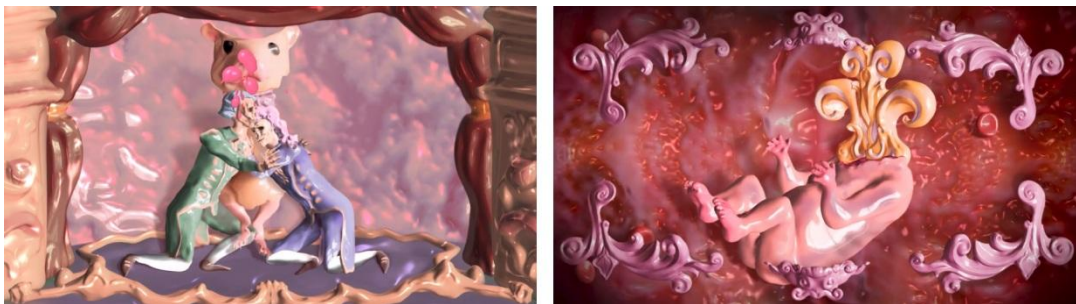


obrázek 33: Ian Chang - music video for Liars - Brats (2012)

2.4 DALŠÍ VÝRAZNÍ JEDINCI

2.4.1 BEN WHEELLE

Čerstvě vystudovaný mladý Angličan z Londýnské Royal Accademy of Arts. Jeho tvorba podává naprosto absurdní příběhy. Ty jsou ovšem v *Monty Pythonovském* duchu velice vtipné. Mluvené slovo je jeho hlavní oporou, pod kterou se nebojí experimentovat s vizuální formou. Jeho obrazotvornost je na pokraji snesitelnosti, vše působí jaksi znepokojivě, neklidně, mazlavě. Často zobrazuje a je fascinován světem vnitřností, jejich vzhledem a nechutností, neforemností. Jeho představa *vnitřností internetu* nenásleduje fakt, že jde o informační technologie, ale představuje si je jako zapomenuté a skryté, mrtvé odkazy na webu, jako organismus vytvořený z obrázků, textů a dat. Tyto vnitřnosti pak převrací rub v líc a zobrazuje ve svých pracích. Divák sice nedokáže definovat, co vidí, ale je tím jaksi znepokojen, ba se cítí uražen – například animace *Tropical Cake Boutique* (2011), *Those crazy insides* (2010). Zároveň je ve vší té změti vizuálního chaosu a absurdního děje zakódováno morální poselství. V jeho diplomovém filmu *Decoration* (2011) je hlavní postavou váza, která přebývá v těle holčičky, kde se celý tento příběh odehrává. Tento film považuji za jeden z nejoriginálnějších, jaké jsem kdy viděl. Děj je naprosto ohromující a vizuál lůna dívky, jako barokního divadla vytvořeného ze střev a porcelánu opravdu nelibý. Jako příloha II. této práce je uveden rozhovor s autorem.



obrázek 34: Ben Wheelle - Decoration (2011)



obrázek 35: Ben Wheelle - Tropical Cake Boutique (2011); Plastic Drone Chamber(2011)

2.4.2 CHAD VANGAALEN

Tento talentovaný muž se narodil v roce 1977, nyní je mu 36 let. Je ženatý, bydlí v Kanadě, ve městě Calgary a stále dělá pouze to, co ho baví. Sám se považuje za výtvarníka, protože od útlého věku kreslí a tvrdí, že kresba je jediné v čem si věří. Proslavil se ale v celosvětovém měřítku jako písničkář, což považuje za dobrý vtip. Také jeho animace se staly fenoménem, díky kterému je zván na různé festivaly – například blok jeho videoklipů byl k vidění na festivalu PAF 2012 v Olomouci.

Chad vydal své první album v roce 2004 a od té doby zvládl vydat dalších 5 dlouhohrajících desek. K hudbě si dělá vlastní kreslené animované klipy. Začal animovat bez přípravy, z kreseb, které měl na papíře. Pokračoval a překresloval je, základem jeho stylu se tak stalo neustálé morfování tvarů. V roce 2008 vytvořil klip k písni Molten Light. Ten zamýšlel jako krátký film s uceleným příběhem, který odzpívá on sám v písni. Tento klip je jeden z mých nejoblíbenějších animovaných snímků, je zde také možné pozorovat výtvarný vliv Igora Kovalyeva. Možnost vyprávění příběhu obrazem ho zaujala a tak vytvořil klip k písni Peace is on the rise (2011). Zde uplatňuje svoje zkušenosti s transformací forem tím, že humanoidi ve vesmíru se snaží poznávat nové světy díky zařízení, které jim umožňuje silnou empatii a to natolik, že se mohou stát tím *vcitovaným*, zapomínají při tom ale, kdo opravdu jsou. V tomto humanoidním vesmíru chce pokračovat i v dalších snímcích a plánuje také krátký film spolu s dalšími kanadskými animátory.



obrázek 36: Chad VanGaal - Black Mold: Metal spiderwebs(2008), Molten Light (2008)

2.4.3 KATHLEEN DANIEL

Kathleen Daniel je žena ve středním věku, která funguje pouze na internetu. Pochází z Minneapolis, Minnesoty, je napůl indiánka, ale vdala do Německa, zde tvoří na svém počítači. Cítí se být od narození umělkyní, nahrávala a produkovala svoji hudbu a pro případ, že by ji někdy chtělo hrát MTV, začala vytvářet animované videoklipy, aby její hudba měla vizuální doprovod. Tak se tedy dostala k animaci, jako samouk. Živě se svým repertoárem ovšem nevystupuje a ani nechce.

Cítí se být umělkyní a vílou a miluje Salvatora Dalího. Její tvorba by se dala charakterizovat větou z prvního manifestu surrealismu:

„Diktát myšlení za nepřítomnosti jakékoliv kontroly prováděné rozumem, mimo jakýkoli zřetel estetický nebo morální.“⁵²

Její zpěv je proud myšlení, asociací, stejně jako její animace. Jejím cílem je *opravdovost*, které se snaží dosáhnout prostředky uměle vytvořené reality, což působí jako dokonalý paradox. Za 6 let vytvořila více než 40 animovaných děl, většina z nich jsou příběhy k jejím písním. Reaguje ale také na aktuální dění a její způsob *rychl animace* ji to umožňuje. Vytvořila například příběh *The Bank* (2009), kde svým autorským stylem vypráví skutečnou událost, kdy si nemohla v Německu otevřít bankovní účet, protože jako umělkyně neměla pevnou pracovní dobu, tato tristní situace působí v jejím animovaném podání jako opravdu hororová existenciální záležitost. Rozmělňuje vytvořený svět, vrství jak zvukové složky, tak vizuální. Hlavní postavy jsou v neustálém pohybu časoprostorem, zákonitosti fyziky tak jak jsme na ně zvyklí, zde ale neznamenaají nic. Její svět je přímo parodií na časovou linearitu jak jsme naučeni ji vnímat. Zdi rotují a dýchají, postavy se zjevují a mizí, transformují. Podobně přistoupila k aktuálnímu dění ve snímcích *Our Destiny* (2007), *The Mafia* (2009). Její písně jsou surrealistické texty kladené přes sebe, většinou na všem známá témata přátelství, lásky, ekologie, spirituality, humanity. Tyto audiovizuální díla působí neskutečně plně až přepřácaně a to hlavně díky několika vrstveným stopám zvukovým i obrazovým. Kathleen používá stále ty samé programy, které se začala učit ještě v na konci 90tých let a které byli zdarma. Její estetika je tak jakoby zaseknutá v roce 93-96 a tím se dost odlišuje od nové 3D produkce už jen tím, že dřívější technologie a algoritmy byly mnohem jednodušší a jejich výpočet obrazu mnohem *nedokonalejší*.

⁵² Breton, Andre. *Manifeste du surréalisme*, Éditions du Sagittaire, 1924, réédité en 1929

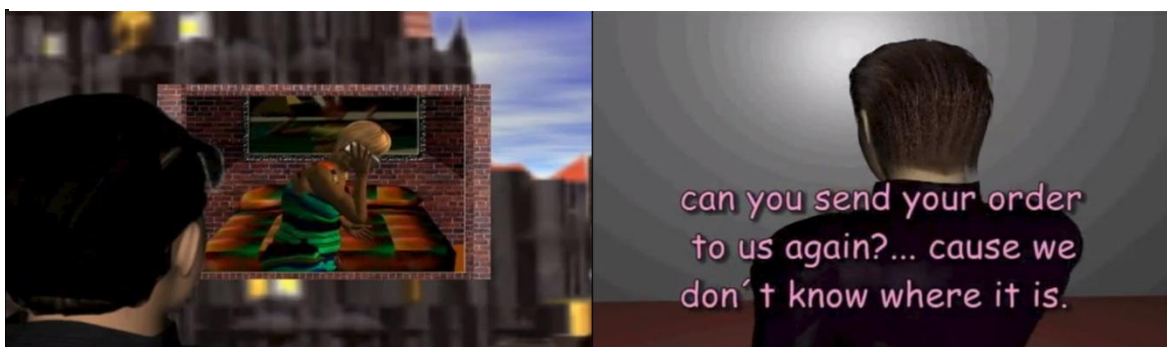
Počítač je sice náročný na *obsahu*, pokud o něm uvažujeme jako o médiu, s nímž se má pracovat surrealistickými principy, Kathleen těchto principů ale využívá stejně, jak jich využíval Dalí, nechává se vést proudem myšlenek a asociací a rozumu pouze dovoluje tyto myšlenky zaznamenávat pomocí animačních programů. Proto se objevují stále ty samé efekty v jemných změnách, animace není propracovaná, snaha o preciznost nepřítomná. Právě díky tomu jsou možná její práce tak *nové*. Kathleen je také členem computersclub.org, což je stránka, která sdružuje tvůrce fascinované počátky počítačové grafiky a animace.



obrázek 37: Kathleen Daniel - Getto Life 2 (2010); The Mafia (2009)



obrázek 38: Kathleen Daniel - Realness (2012)



obrázek 39: Kathleen Daniel - The Bank (2009)

ZÁVĚR

Jako cíl práce jsem určil podat zprávu o pohnuté estetice, zkusit ji popsat, vystihnout její východiska, principy, odůvodnit její existenci a nastínit její směřování. To vše v rámci animovaného filmu. Také jsem se tázal po tom, zda je její přínos negativní či pozitivní.

Myslím, že z obsahu celé mé práce je zřejmé, že to, co jsem se pokoušel vystihnout jak teorií, tak názornými příklady, má právem v animovaném filmu své místo a může se to stát také hlavním hybatelem tohoto média, jak jsem uvedl na několika příkladech v druhé části mé práce. Přínos pohnuté estetiky hodnotím jako rozhodně pozitivní a její principy jako nepostradatelné, pokud mají vznikat nové, originální animované díla.

Na závěr krátce ještě tedy shrnu charakter PE:

Pohnutá estetika se snaží vytvářet prostor pro nové dojmy a pozitivky z pozorovaného, snaží se najít nové polohy animovaného filmu, ve které divák nebude moci jednoznačně hodnotit podle zažitých kategorií krásné/ošklivé, ale spíše se snaží tyto dvě pozice kloubit dohromady a vytvářet tak pokud možno úplně nové kategorie, pro jejichž hodnocení si divák bude muset vytvořit vlastní vztahové kategorie a ne reagovat automatizovaně z naučených vzorců z běžného života.

Celou práci bych uzavřel citátem známého českého architekta Stanislava Fialy, který vystihl skutečnost, jenž s obecnou platností funguje a přímo se dotýká děl pohnuté estetiky a vůbec všeho nového a neobvyklého:

„Každá doba přináší nové vrstvy, a když se dělají poctivě, časem vždy vstoupí do struktury města a stanou se její součástí jako největší klenoty. Ve své době mohly být doslova vředem, který hyzdil město, ale dnes se u nich modlíme...Neexistuje případ, že by některá stavba, kterou dnes lidé obdivují, byla ihned - v čase svého vzniku - přijata. Lidstvo nebylo nikdy, v žádné době, připraveno na nový, dosud nevídaný útvar a vždy reagovalo prvotním opovržením.“⁵³

⁵³ *HN na víkend: příloha Hospodářských novin*. Praha: Economica, 2013, 3.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

- BLAŽEJOVSKÝ, Jaromír. *Spiritualita ve filmu*. 1. vyd. Brno: Centrum pro studium demokracie a kultury, 2007. 287 s. ISBN 978-80-7325-132-1.
- ECO, Umberto. *Bludiště seznamů*. Vyd. 1. Praha : Argo, 2009. 408 s. ISBN 978-80-257-0164-5
- ECO, Umberto. *Dějiny ošklivosti*. Vyd. 1. Praha : Argo, 2007. 455 s. ISBN 978-80-7203-893-0
- ECO, Umberto; CHALUPSKÁ, Gabriela. *Dějiny krásy*. Vyd. 1. Praha: Argo, 2005. 439 s. ISBN 80-7203-677-7
- DUBUFFET, Jean. *Prospekt et tous Écrits suivants, vol. "III"*, Paris , Gallimard, 1967, s. 483
- DUTKA, Edgar. *Scenáristika animovaného filmu : minimum z historie české animace*. 2., rozš. vyd. V Praze : Akademie múzických umění, 2006. 137 s. ISBN 80-7331-069-4
- GOMBRICH, Ernst Hans. *Tajemství obrazu a jazyk umění*, Barrister 2010, ISBN 978-80-87029-86-2
- GREGOR, Lukáš. *Typologie a chování postav v animovaných filmech Walt Disney Company: visual rebellion in design*. 1. vyd. Zlín: VerBuM, 2011, 90 s. ISBN 978-80-87500-06-4.
- GREGOR, Lukáš. *Základy analýzy animovaného filmu*, Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně, 2011, ISBN: 978-80-7454-112-4.
- HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o původu kultury ve hře*. Vyd. 1. Praha: Mladá fronta, 1971, 226 s. Ypsilon (Mladá fronta), sv. 13.
- CHALUPECKÝ, Jindřich: *Evropa a umění* (Torst) 1. vydání, Praha 2005, str. 553, ISBN 80-7215-264-5
- JELÍNKOVÁ, Soňa. *Spiritualita v animovaném filmu*. Zlín, 2010. Bakalářská práce. Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně, Fakulta multimediálních komunikací, str. 49
- KVASNICA, Zdeněk. *Gafický design - Konečné řešení - Pohnutá Estetika*. Zlín, 2012. Bakalářská práce (BcA.). Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně. Fakulta multimediálních komunikací, str. 80
- KANDINSKY, Wassily: *O duchovnosti v umění* (Traidá) 2. vydání, Praha 2009, str. 136, ISBN 978-80-87256-08-4
- SUCHÁNEK, Vladimír: *A vdechl duši živou...aneb malé zamyšlení nad duchovními souvislostmi animovaného a trikového filmu jako umělecké tvorby* (Mgr. Jiří Burget), 1. vydání, Olomouc 2004, str. 347, ISBN 80-902798-6-4
- SVOBODA, Karel, AUGUSTIN, a AUGUSTIN,. *Estetika svatého Augustina a její zdroje*. 1. vyd. V Brně: Masarykova univerzita, 1996, 272 s. ISBN 80-210-1368-0.
- ŠPIDLÍK, Tomáš. *Vědy - umění - náboženství: protiklad nebo soulad?*. Vyd. 1. Olomouc: Refugium Velehrad-Roma, 2009, 145 s. Současné otázky, 31. ISBN 978-807-4120-374.
- STARÁ, Tereza. *Estetika ošklivosti*. Brno, 2008. Bakalářská práce. Masarykova Univerzita v Brně. Vedoucí práce Mgr. Rostislav Niederle, Ph.D.
- SZEMLOVÁ, Veronika. *Víra v animovaném filmu*. Zlín, 2011. Diplomová práce. Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně, Fakulta multimediálních komunikací, str. 49
- VALUŠIAK, Josef. *Střihovou skladbou k n-té dimenzi*. 2., opr. vyd. Praha: Akademie múzických umění, 2000, 59 s. Studijní texty (Akademie múzických umění). ISBN 80-858-8358-9.

Internet:

www.wikipedia.com

www.csfd.cz

www.imdb.com

www.bitterfilms.com

www.computersclub.org

www.youtube.com

www.vimeo.com

www.yallsostupid.com

www.google.com

www.vice.com

www.iancheng.com

www.duh-real.com

SEZNAM CITOVANÝCH FILMŮ

- A Colour Box (1935)
 A Short Vision (1956)
 Adventure Time : A glitch is a glitch (2013)
 Akira(1988), Katsuhiro Otomoto
 Bank, The (2009)
 Barbarella (1968)
 Beavis and Butthead series
 Big Lebowski, The (1998)
 Billy's Ballon (1998)
 BLACK AND WHITE (1933)
 Black Mold: Metal spiderwebs(2008)
 Blade Runner(1982)
 Brats – Liars music video (2012)
 Brazil (1985)
 Buried Treasure (cca 1928)
 Clerks (1994)
 Dai-3-Wa Ehon 1936 (1934)
 Decoration (2011)
 Donnie darko(2001)
 Easy Rider (1969)
 Eraserhead (1977)
 Everything Will Be Ok (2006)
 External World, The (2011)
 MIND GAME (2004)
 Molten Light, Chad VanGaalén music video (2008)
 Něco z Alenky (1988)
 Octocat (2009)
 One Thousand and One Arabian Nights (1969)
 Parisian Goldfish, Flying Lotus music video (2010)
 Pink Flamingos (1972)
 Pink Floyd The Wall (1982)
 Plan 9 From Outer Space (1959)
 Plastic Drone Chamber(2011)
 Princess Mononoke(1997), Hayao Miyazaki
 Realness (2012)
 Redneck Land(2010)
 Rejected (2000)
 RGBXYZ (2007)
 Family Guy series
 Fantasmagorie (1906)
 Fight Club (1999)
 Genre (1996)
 Getto Life 2 (2010)
 Hasher's Delirium, The (1910)
 How a Mosquito Operates (1912)
 Hunger (1974)
 Chodící hora (2011)
 I Am So Proud of You (2008)
 INJEKCE VASNE (2012)
 It's Such a Beautiful Day (2011)
 King of the hill series
 Krysař (1985)
 Křesťanská párty (2008)
 L'amour (1995)
 Le Squelette joyeux (1985)
 Life of Brian (1978)
 Lichtspiel: Opus I (1921)
 Lili and Jim (1997)
 Mafia, Thee (2009)
 MALICE (1982)
 Meaning of Life, The (2005)
 Rocky Horror Picture Show, The (1975)
 Řeči, řeči, řeči (1991)
 THIS PAPAYA TASTES PERFECT(2011)
 The Ren & Stimpy Show series
 The Simpsons series
 Torure chamber (2010)
 Toxic Avenger, The (1985)
 Trainspotting (1996)
 Tropical Cake Boutique (2011)
 South Park series
 Superstupid (2009)
 UGOKIE-KO-RI-NO-TATEHIKI (1933)
 Wisdom Teeth (2009)
 Y'All So Stupid (2008)
 Yego zhena kuritsa (1989)

SEZNAM OBRÁZKŮ

OBRÁZEK 1: MIND GAME (2004).....	19
OBRÁZEK 2: ILUSTRATIVNÍ GRAF, KDE SE PE POHYBUJE.....	20
OBRÁZEK 3: WALTER RUTTMANN - LICHTSPIEL: OPUS I (1921).....	25
OBRÁZEK 4: WINSOR MCCAY - HOW A MOSQUITO OPERATES (1912).....	26
OBRÁZEK 5: BURIED TREASURE (CCA 1928)	27
OBRÁZEK 6: IKUO OISHI - UGOKIE-KO-RI-NO-TATEHIKI (1933).....	28
OBRÁZEK 7:YOSHITSUGU TANAKA - DAI-3-WA EHON 1936 (1934).....	28
OBRÁZEK 8: IVAN IVANOV-VANO - BLACK AND WHITE (1933)	28
OBRÁZEK 9: PETER AND JOAN FOLDES - A SHORT VISION (1956).....	29
OBRÁZEK 10: PETER FOLDES – HUNGER (1974)	30
OBRÁZEK 11: VINCE COLLINS - MALICE (1982)	30
OBRÁZEK 12: THE SIMPSONS AT TRACEY ULLMAN SHOW (1988)	31
OBRÁZEK 13: IGOR KOVALYOV - YEGO ZHENA KURITSA (1989)	31
OBRÁZEK 14: THE REN & STIMPY SHOW (OD 1991).....	31
OBRÁZEK 15: DAVID O'REILLY - ADVENTURE TIME : A GLITCH IS A GLITCH (2013); RGBXYZ (2007)	33
OBRÁZEK 16: DAVID O'REILLY - OCTOCAT (2009)	33
OBRÁZEK 17: DAVID O'REILLY - THE EXTERNAL WORLD (2011)	33
OBRÁZEK 18: JAN ŠVANKMAJER: NĚCO Z ALENKY (1988).....	41
OBRÁZEK 19: JIŘÍ BÁRTA: KRYSAŘ (1985)	42
OBRÁZEK 20: AUREL KLIMT FIMFÁRUM JANA WERICHA (2002), VÝTVARNÍK M. VELÍŠEK.....	42
OBRÁZEK 21: AUREL KLIMT FIMFÁRUM 2 (2006), VÝTVARNÍK M. VELÍŠEK.....	43
OBRÁZEK 22: MICHAELA PAVLÁTOVÁ: ŘEČI, ŘEČI, ŘEČI (1991)	43
OBRÁZEK 23: JAN VYTISKA; REDNECK LAND(2010), TORURE CHAMBER (2010), CHODICI HORA (2011)	43
OBRÁZEK 24: PAVEL PERNICKÝ ALIAS MARIUS KONVOJ; INJEKCE VÁŠNĚ (2009), KŘESŤANSKÁ PÁRTY (2008).....	43
OBRÁZEK 27: DON HERTZFELDT - REJECTED (2000).....	49
OBRÁZEK 26: DON HERTZFELDT - BILLY'S BALLON (1988).....	49
OBRÁZEK 25: DON HERTZFELDT - LILY AND JIM (1997).....	49
OBRÁZEK 29: DON HERTZFELDT - I AM SO PROUD OF YOU (2008)	49
OBRÁZEK 28: DON HERTZFELDT - THE MEANING OF LIFE (2005).....	49
OBRÁZEK 30: DEVIN FLYNN - Y'ALL SO STUPID (2008).....	51
OBRÁZEK 31: DEVIN FLYNN - SUPERSTUPID (2009), PARISIAN GOLDFISH (2010).....	51
OBRÁZEK 32: IAN CHANG - THIS PAPAYA TASTES PERFECT(2011).....	53
OBRÁZEK 33: IAN CHANG - MUSIC VIDEO FOR LIARS - BRATS (2012)	53
OBRÁZEK 34: BEN WHEELER - DECORATION (2011).....	54
OBRÁZEK 35: BEN WHEELER - TROPICAL CAKE BOUTIQUE (2011); PLASTIC DRONE CHAMBER(2011).....	54
OBRÁZEK 36: CHAD VANGAALLEN - BLACK MOLD:METAL SPIDERWEBS(2008), MOLTEN LIGHT (2008)	55
OBRÁZEK 37: KATHLEEN DANIEL - GETTO LIFE 2 (2010); THE MAFIA (2009).....	57
OBRÁZEK 39: KATHLEEN DANIEL - THE BANK (2009)	57
OBRÁZEK 38: KATHLEEN DANIEL - REALNESS (2012).....	57

SEZNAM PŘÍLOH

Příloha P I: Rozhovor s Devinem Flynnem

Příloha P II: Rozhovor s Benem Wheellem

Příloha P III: Rozhovor s Kathleen Daniel

Příloha P IV: Výtvarné návrhy

Příloha P V: Technický scénář

PŘÍLOHA P I: ROZHOVOR S DEVINEM FLYNNEM

Mohl byste, dokázal byste vy sám vystihnout charakter vlastní tvorby?

Intuitivní reflexe. Ezoterická satira. Osobitý pop

Mohl byste vystihnout východiska či jádro vaší tvorby?

Humor. Vizuální stimulace. Kontradikce. Jednoduchost výrazu. Šetrnost linky. Vzpomínky a porozumění jim, je jedno, jestli nesprávné nebo správné. Přesnost mého kognitivního chápání je méně důležitá než nové myšlenky, které mohou pramenit z narušení.

Jaké jsou vaše základní postupy, přístup, co je ve vašich dílech vždy přítomno?

Můj přístup je 100% intuitivní. Jakmile se kreativní proces udál, analyzuji a studuji moje výsledky z pohledu třetí osoby, jako kdybych při tvorbě nerozhodoval sám.

Co se zdá být vždy přítomno je smysl či tušení karmy.

Co se pokoušíte díky animaci vytvořit?

Moje vnímání minulých, současných, budoucích vnějších světů i vnitřních světů, snů a hudby. Primitivní rudimentární zkušenost. Rovnováha a poezie rozporů a kontrastů, které tvoří to, co činí život zajímavým.

Myslíte si, že diváci dokážou vaše práce rozpoznat od prací ostatních autorů?

Snažím se na takové věci už nemyslet. Jde o záležitost založenou na vlastním egu, které se chci vyvarovat. Dříve jsem byl podobně laděný a zkoušel jsem se odlišit, odpojit se tím, že jsem nenechal žádné vnější vlivy ovlivnit moji práci. Uvědomil jsem si ale, že je ještě horší aktivně blokovat tyto vlivy. Vaše práce je potom jen reakce na strach stát se neoriginálním. Je lepší přijmout a akceptovat věci, než odmítat. To může mít negativní vliv na váš růst jako tvůrčí bytost.

Pokud budete pracovat z inspirace a ne povinnosti, najdete svůj hlas.

Jak jste se dostal k Vašemu výtvarnému projevu?

Mnoho cest mě k němu přivedlo. Vždy jsem byl syntetizér stylů. Všechny moje zájmy jsou zkombinované se vším možným a rovnoměrně přispívají k mým současným formám výrazu. Bohužel jsem nevěděl, že to je životaschopná, schůdná cesta až do posledního roku na vysoké... Cítil jsem se popuzeně kvůli tehdejšími standardům, které učitelé vyžadovali, a cítil jsem, že vytváří prostředí elitářství a exkluzivity, které nepovolovalo "nižší" formy výrazu, ke kterým mě to přirozeně táhlo.

Nic, co jsem tehdy vytvořil, nebylo vůbec sebejisté, protože prostředí to nechápal. To způsobovalo, že jsem se cítil jako bych neměl žádné dobré nápady a byl jsem velice zoufalý, když jsem se pokoušel přinutit, abych *dosáhl* jejich standardů.

Tehdy jsem si uvědomil, že vysoká není svět a že jsem plýtvat svým časem a vzdaloval se od svého tvořivého centra. Nejlepší věc, kterou jsem kdy udělal, byla, že jsem si přiznal, že se neproměním v nějakého avantgardního umělce a vrátil jsem se ke svým kořenům.

Potom bylo přehodnocení kresby, tvorby hudby, animace, poetického výrazu jakéhokoli druhu za hranicemi *pravidel* jen otázkou času a to vše čekalo na mě. Když jsem toto přijal, bylo to osvobozující. Byl to instinkt k přežití, jinak bych musel přijmout neúspěch.

Kupodivu, čím více jsem věřil v sebe, tím více lidí reagovalo na to, co jsem dělal.

Dokážete, třeba na základě dosavadních zkušeností či intuice odhadnout, zda (a případně kudy) se bude váš výtvarný projev časem ubírat?

Je nemožné odpovědět na tuto otázku, protože to je, jak kdybyste se ptali někoho: "Co si myslíš, že se v budoucnu naučíš?"

Nemám totální kontrolu nad vývojem mé práce. Mohu ji usměrňovat, jakmile se dá inspirace do pohybu, ale princip náhody a osudu hrají obrovskou roli ve všech mých nápadech. Když se ohlédnu, vidím smysl ve všem, co jsem vytvořil, ale ve chvíli tvůrčího aktu jsem jako zrovna narozené dítě chápající věci poprvé v životě. Dívám se, abych spařil to, co ještě není zřejmé.

Jako umělec bych měl prozkoumávat nová teritoria. Ne znovu opakovat existující memy atd...To považuji za samolibé a cynické a plýtvá to drahocenným časem.

Máte mezi ostatními výtvarníky, animátory či obecně umělci své oblíbence? Nebo snad i inspiraci?

Samotná animace je mi inspirací. Miluju autory: Priit Parn, The Hubleys, Sally Cruikshank, Oscar Fischinger, Mike Judge, Bruce Bickford, Yuri Norstein, Ralph Bakshi, Amy Lockhart, Myles Langlois, Ward Kimball (můj nejoblíbenější z *9 starých mužů* Disneyho) to je jen pár jmen, které mě hned napadli...

Umělci a tvůrci všech druhů mě velice inspirují každý den, hudba obzvláště, ale zmíním ještě dva, kteří jsou zásadními postavami už po mnoho let.

Gary Panter je první na mém seznamu, jako můj mentor a dobrý přítel a konstantní inspirace. Jako někdo, kdo pracuje s mnoha médii včetně komixu, malby, muziky, psaní, učení a také jako člověk, který je vzorem pro stále pokračující tvůrčí život v jeho šedesátinách aniž by kdykoli zpomalil.

Další osoba, která mě výrazně ovlivnila, je Mark Kramer, hudebník, producent a bývalý majitel Shimmy Disc records. Další motor a model dlouhověkosti a stálosti. Působil v několika mých oblíbených skupinách a představil mi mnohé další skrz jeho nahrávací studio. Všechno to utvářelo moje cítění po 25 let.

Víc než jen hudba, jeho rukopis jako originálního umělce je přítomen ve všem, co dělá.

Tito dva lidé jsou jen špetka z těch, kteří měnili a utvářeli kulturu tak, jak ji dnes známe. Opravdu tak činili. Měli obrovský dopad na tak mnoho lidí, že je můžeme považovat za autory trvajících zeitgeistu.

A konečně, jsou to dva z NEJSRANDOVNĚJŠÍCH lidí, které jsem kdy potkal a to je pro mě nejvyšší forma inteligence.

Hodně štěstí s tvou prací a díky za kladení dobrých otázek. Při jejich zodpovídání jsem se o sobě něco naučil.

Devin

PŘÍLOHA P II: ROZHOVOR S BENEM WHEELEREM

Mohl byste, dokázal byste vy sám vystihnout charakter vlastní tvorby? Mohl byste vystihnout východiska či jádro vaší tvorby? Jaké jsou vaše základní postupy, přístup, co je ve vašich dílech vždy přítomno?

Myslím, že můj film Dekorace je poměrně nestabilní, morální poselství, které je základem filmu, je dost zahalené, tajemné. Myslím, že jsem to možná přehnal... mnoho lidí považuje za docela obtížné to dokoukat. Vždy se snažím rozšiřovat svoji práci, snažím se objevovat nové oblasti ve vesmíru. Pevně věřím, že vytváření umění je v podstatě jen další způsob, jak prozkoumávat vesmír, protože lidé sami o sobě jsou složeni z vesmírné hmoty. Tato myšlenka je vždy v mé mysli. Nechci prozkoumávat část vesmíru, která již byla prozkoumána. Digitální animace, jako médium, se mi zdá vhodná pro takové prozkoumávání, protože umělec může vytvořit novou realitu od nuly a obydlet ji.

Co se pokoušíte díky animaci vytvořit?

Na určité úrovni se snažím vzbudit reakce u lidí. Všichni umělci mají společenský 'cit' – dokonce i outsideři. Pokud vytvořím něco, co ve mně vyvolává nepříjemný pocit, vím, že jsem na správné cestě a že to pravděpodobně bude působit také na ostatní lidi stejným způsobem. Ale jsem taky posedlý krásou. Chci vytvářet věci, které mají silný magnetismus, tvoje oči jsou přitahovány, ale zároveň také odpuzovány.

Myslíte si, že diváci dokážou vaše práce rozpoznat od prací ostatních autorů?

Nejsem si jistý, tvořil jsem v několika 'stylech', ale předpokládám, že moje práce jsou obecně nějak divně koherentní.

Jak jste se dostal k Vašemu výtvarnému projevu?

Jsem hodně přemýšlivý. Opravdu uvažuji hodně nad různými věcmi. Jak jsem stárnul, uvědomil jsem si, že jediná opravdová cesta, jak odhalit 'pravdu' o světě je skrz vědecké metody. Bohužel je pravděpodobně moc pozdě na to, abych začal kariéru vědce a učinil nějaký smysluplný vědecký objev. Naštěstí jsem ale vždy měl ohromnou představivost a tak si můžu užívat objevování vesmíru sám skrze můj umělecký rozměr.

Chtěl jste se cíleně odlišit nebo jste měl osobitý styl vložený do vínku?

Myslím si, že to nebylo vědomé rozhodnutí, ale často jsem se přichytil, že mě přitahují obskurní práce starých mistrů mnohem více než uměleckých hnutí. Myslím, že to jde docela poznat, pokud mají současní umělci a animátoři nakoukány jen práce z posledních 30ti nebo kolika let a jen povrchový zájem v čemkoli historickém. Osobně si myslím, že každý umělec je originál – ani dvě umělecká díla nejsou naprosto stejná (alespoň na molekulární úrovni). Žádné dva mozky nejsou stejné. Pro mě jsou ti nejlepší umělci hluboce 'neoriginální' – recyklují hustou změť existujících zdrojů a vytváří fraktály, které rezonují s určitými 'konstantami' lidské kultury.

Dokážete, třeba na základě dosavadních zkušeností či intuice odhadnout, zda (a případně kudy) se bude váš výtvarný projev časem ubírat?

Rád bych, kdyby moje díla začaly být více dotažená v určitém směru. Snad se zlepší moje technologické porozumění softwaru ještě více, už teď jsem na tom lépe, než když jsem dělal Decoration. Musím také zapracovat na řemesle animátora, neustále si osvojujete cesty jak vyprávět příběhy skrze animaci.

Máte mezi ostatními výtvarníky, animátory či obecně umělci své oblíbené? Nebo snad i inspiraci?

Vím, že je to trochu znát, ale opravdu miluju surrealismus. Moji oblíbení animátoři jsou Jan Švankmajer, Walerian Borowczyk, Raoul Servais, Piotr Kamler, David O' Reilly, Ryan Trecartin... taky miluju videohry. Nedávno jsem hrál Bioshock Infinite a byl jsem naprosto ohromený

Ben Wheele

PŘÍLOHA P III: ROZHOVOR S KATHLEEN DANIEL

Mohla byste, dokázala byste vy sama vystihnout charakter vlastní tvorby? Mohla byste vystihnout východiska či jádro vaší tvorby? Jaké jsou vaše základní postupy, přístup, co je ve vašich dílech vždy přítomno?

Moje tvorba nese zprávu, vidění, protože jsem byla poslána na tuto zem jako posel.

Co se pokoušíte díky animaci vytvořit?

Já se 'nepokouším', já tvořím animaci. Prostě následuji tok energie, záleží na hudbě nebo zprávě, kterou chci předat.

Myslíte si, že diváci dokážou vaše práce rozpoznat od prací ostatních autorů?

Myslím, že někteří dokáží rozlišit moje práce od ostatních.

Jak jste se dostala k Vašemu výtvarnému projevu?

Jde to ze mě, byla jsem umělkyní odjakživa, potom jsem jen přidala hudbu.

Chtěla jste se cíleně odlišit nebo jste měla osobitý styl vložený do vínku?

Nerozhodla jsem se být odlišná... jen prostě jsem, protože jinak myslím, což je jako hipísácký Salvator Dalí.

Dokážete, třeba na základě dosavadních zkušeností či intuice odhadnout, zda (a případně kudy) se bude váš výtvarný projev časem ubírat?

Nepřemýšlím tímto způsobem, protože je mi jedno co dělají ostatní.

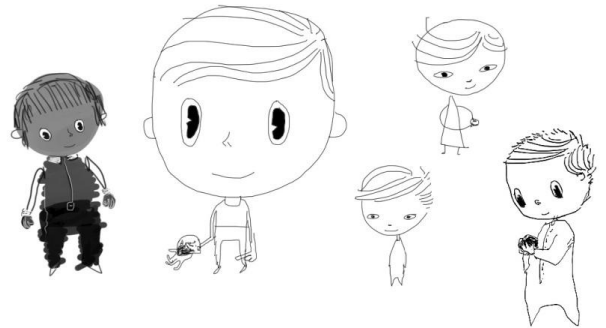
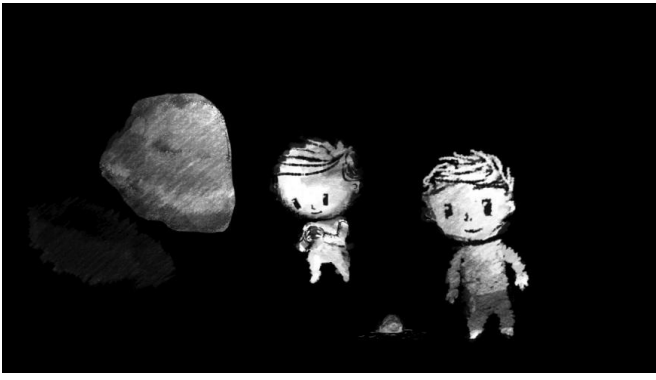
Máte mezi ostatními výtvarníky, animátory či obecně umělci své oblíbence? Nebo snad i inspiraci?

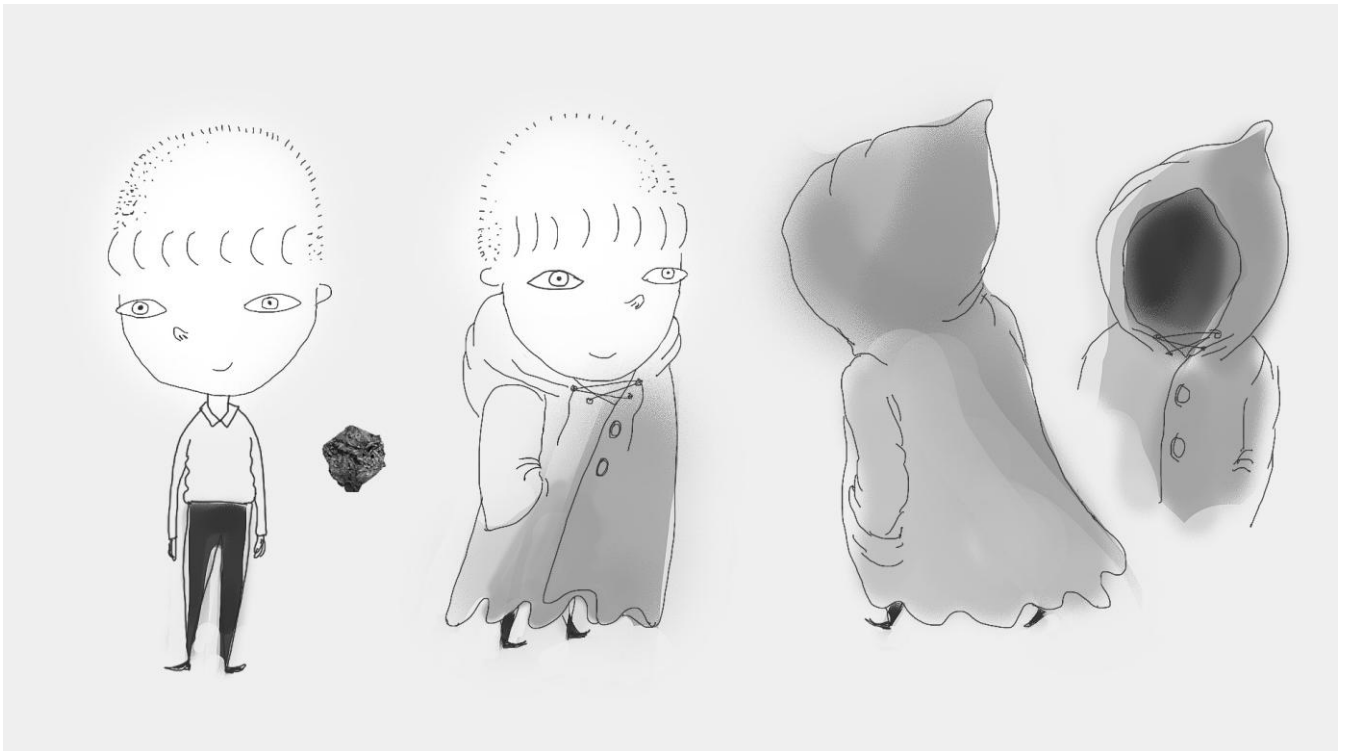
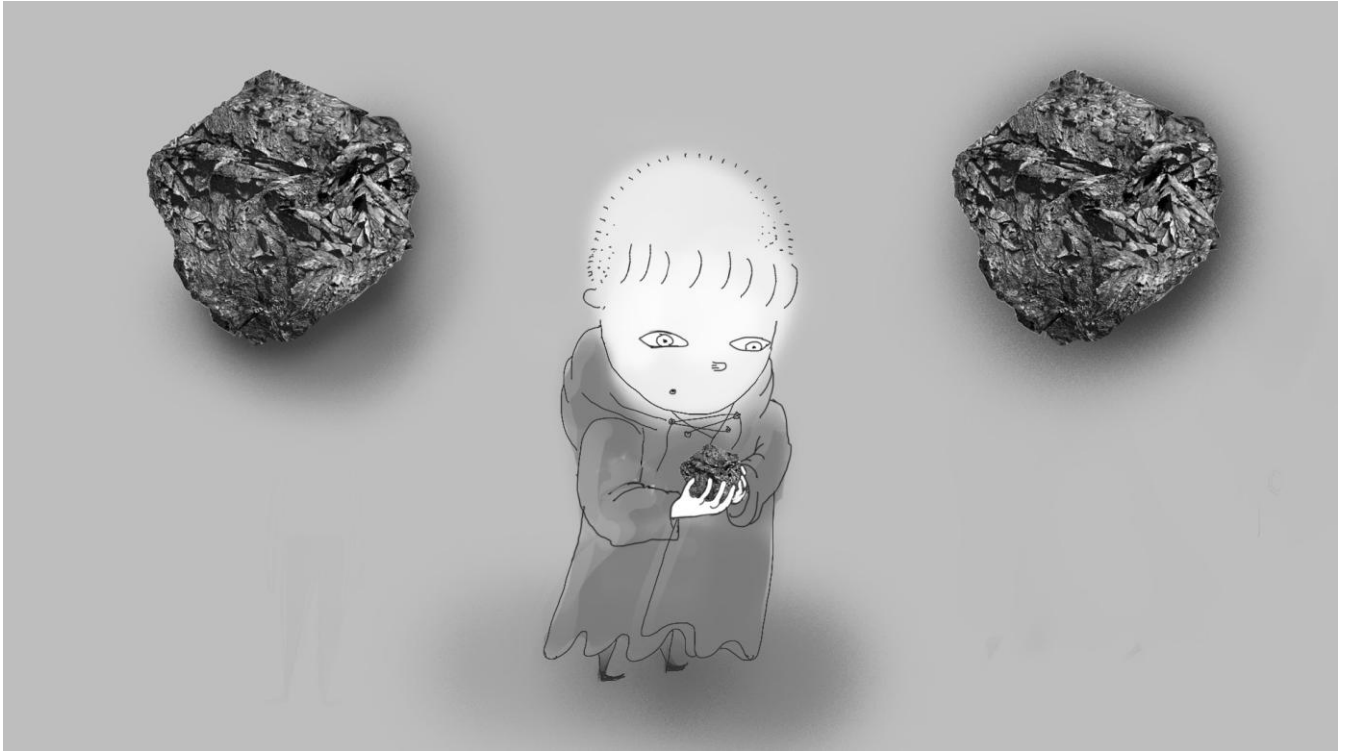
Salvator Dalí

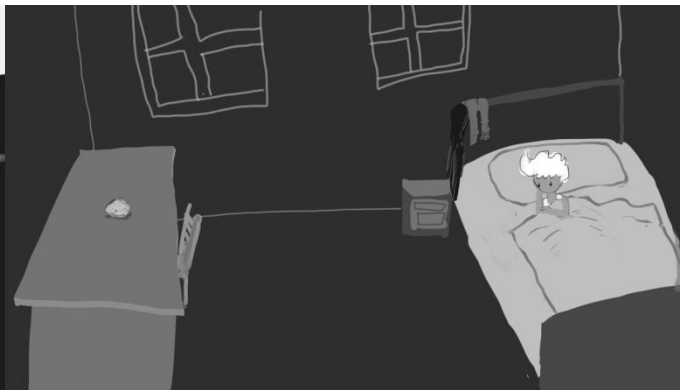
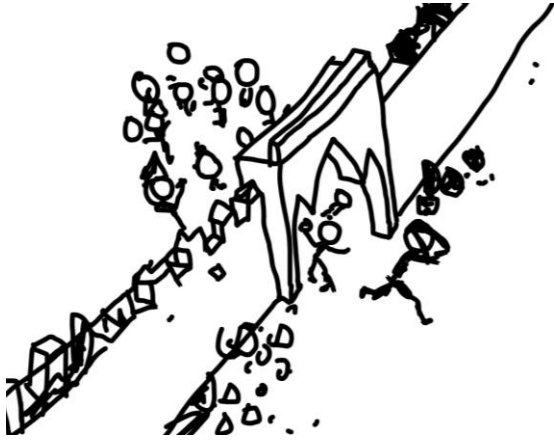
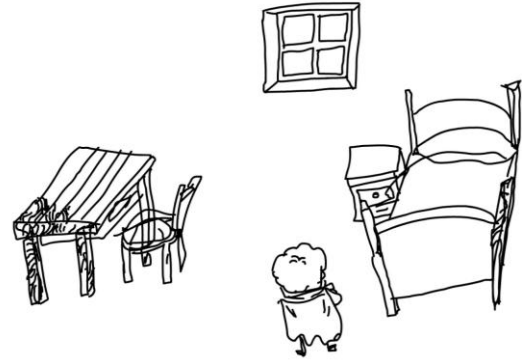
Kathleen

PŘÍLOHA P IV: VÝTVARNÉ NÁVRHY

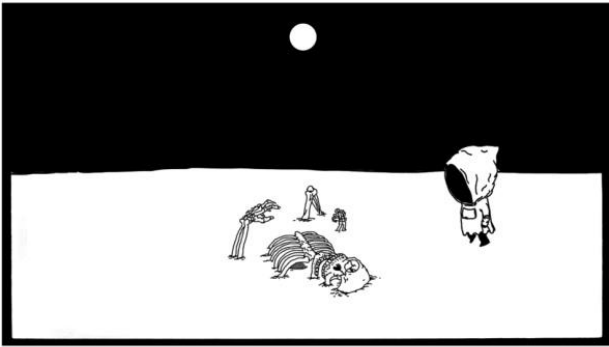






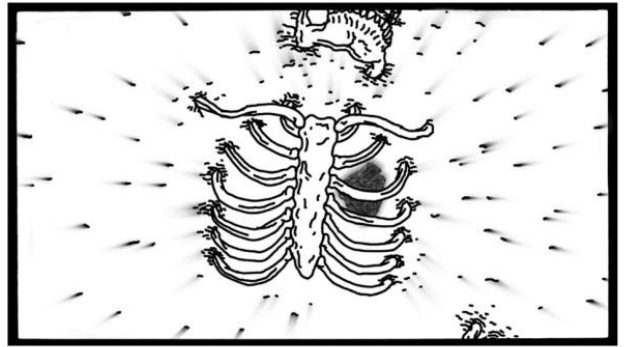


PŘÍLOHA P V: TECHNICKÝ SCÉNÁŘ



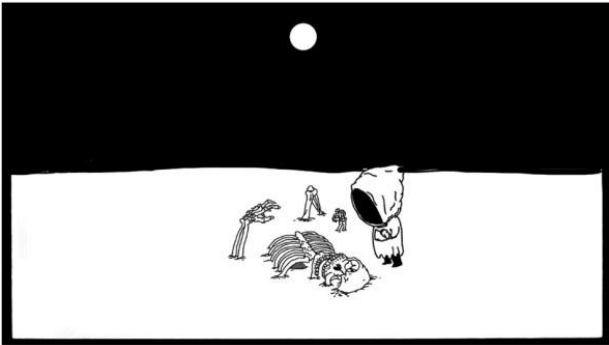
S01Z01 00:00-00:19

obraz: C: vidíme kostru v zemi (písečná zem), přichází k ní postava v kápí
audio: tichá poklidná atmosféra néznáma, mystična (např), tajemna.
Jak postava vejde do záběru slyšíme její kroky



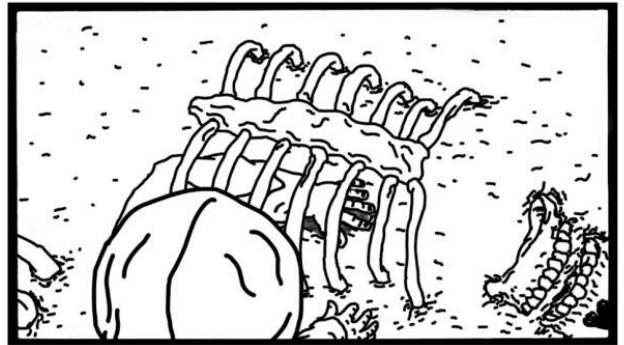
S01Z02 00:19-00:23

obraz: PD: nájezd na hrudní koš kostry z vrchu, vidíme kámen na místě srdce
audio: trvá atmosféra, žádné ruchy postavy



S01Z03 00:23-00:26

obraz: C: postava se zamýšlí nad tím, co vidí
audio: trvá atmosféra, ruchy podle uvázení



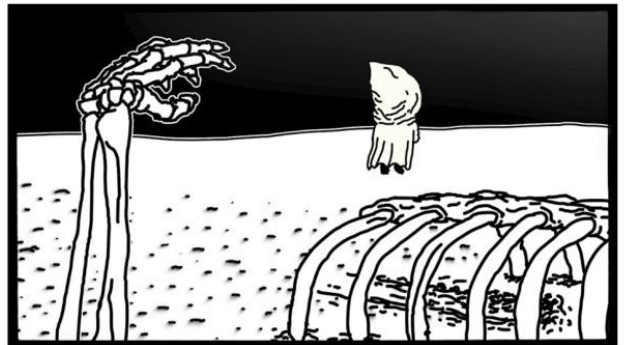
S01Z04 00:26-00:34

obraz: D: postava si klekla na zem aby vzala kámen
audio: atmosféra trvá, oruchované kleknutí, zapření pravé ruky, pohyb na zemi, uchopení kamene a jeho tažení pískem/zemí



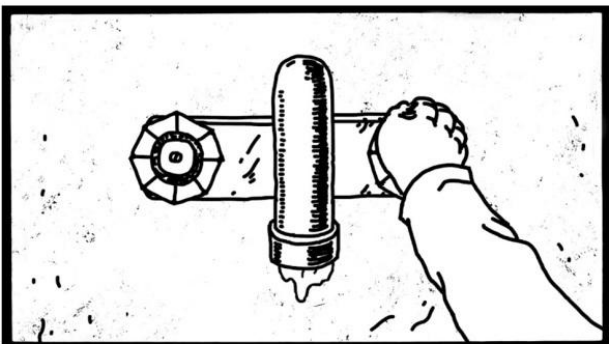
S01Z05 00:34-00:42

obraz: PD: Postava si kámen prohlíží
audio: trvá atmosféra, ruchy decentní pohyby pláště



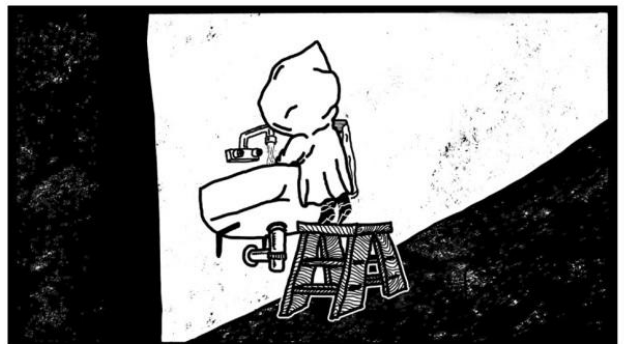
S01Z06 00:42-00:51

obraz: C: postava odchází směrem k horizontu, v přední plánu je detail kostry
audio: trvá atmosféra, oruchované kroky a pohyb pláště



S02Z01 00:51-00:57

obraz: D: detail jak ruka otočí kohoutkem vodovodu, jízda na tekoucí vodu
audio: atmosféra domova, bezpečí/ ruchy otočení kohoutkem, cesta vody kohoutkem a její tok, plášť



S02Z02 00:57-01:01

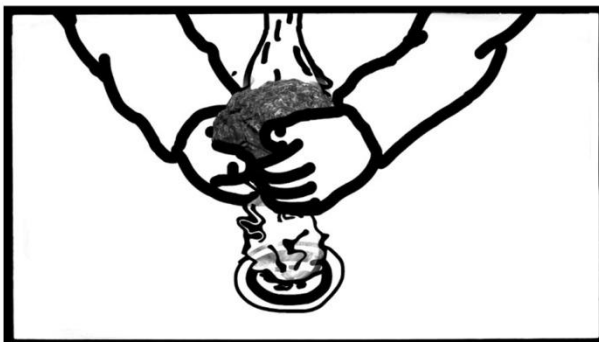
obraz: C: postava umývá kámen v umyvadle, bráno z pohledu
audio: tekoucí voda, kámen bude omýván takže variace kapání vody a odtikání



S02Z03 01:01-01:06

obraz: D: detail na hlavu postavy jak hledí dolů do umyvadla

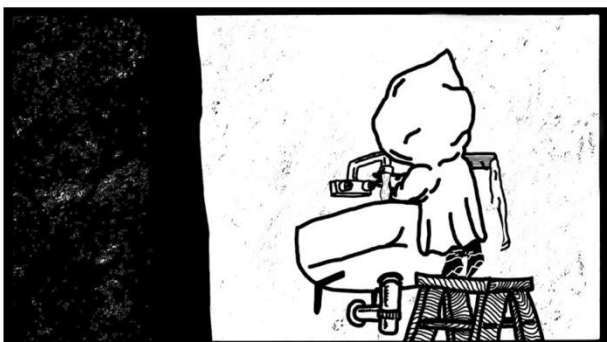
audio: stále tekoucí voda, kontinuálně všemi záběry, zde asi i oručovav pohyb pláště-tření nějaké jemné



S02Z04 01:06-01:11

obraz: D: otáčení a umývání kamene

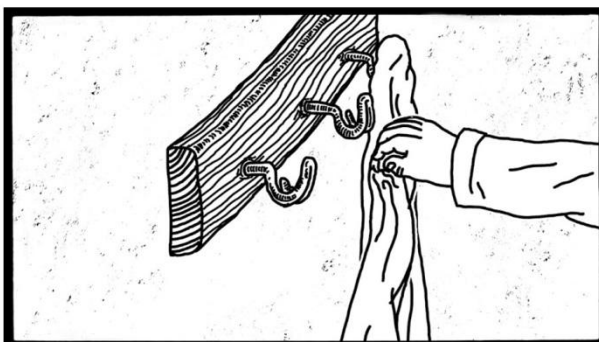
audio: stále tekoucí voda, variace odstříkávání kapek, odtikání vody



S02Z05 01:11-01:14

obraz: C: zavírá vodu, natáhne se pro ručník

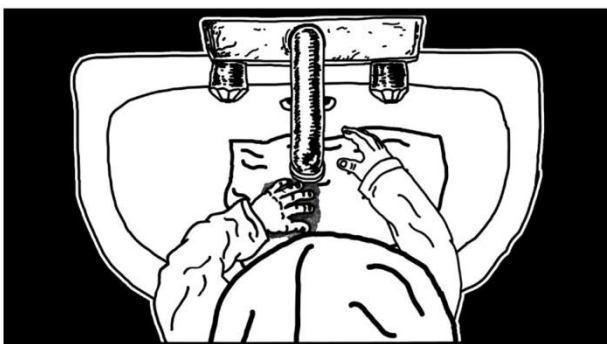
audio: zavření kohoutku, voda doteče, dokape, možná vrznutí stoličky na které postava je, plášť



S02Z06 01:14-01:17

obraz: D: Bere ručník

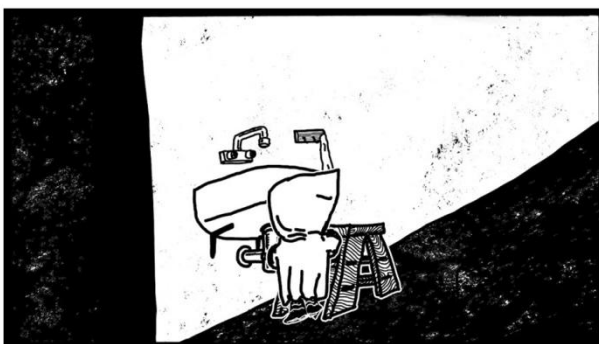
audio: bere ručník



S02Z07 01:17-01:23

obraz: PD: Dá ručník do umyvadla, do něj položí kámen, zabalí a utírá

audio: ilustrativně oručovav co se děje v záběru



S02Z08 01:24-01:30

obraz: C: Postava doutírala kámen a jde do pokoje

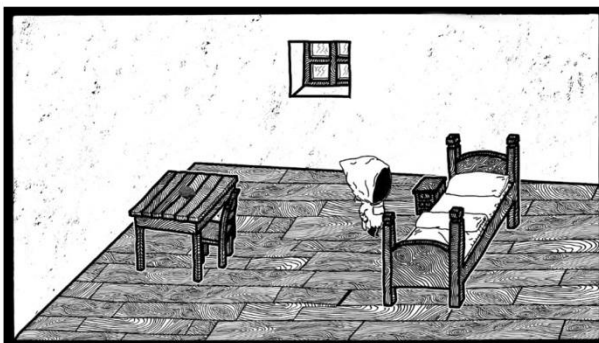
audio: zavržání stoličky, kroky postavy



S02Z09 01:30-01:36

obraz: C: Stůl z vrchu, na něm papíry a tužky, které postava shodí, položí na stůl kámen, odchází ze záběru

audio: kroky po dřevěné podlaze, posunutí židle, shovení věci ze stolu a jejich pád na zem (tužky, papír by asi měl šustit ve vzduchu), položení kamene na stůl



S02Z10 01:36-01:41

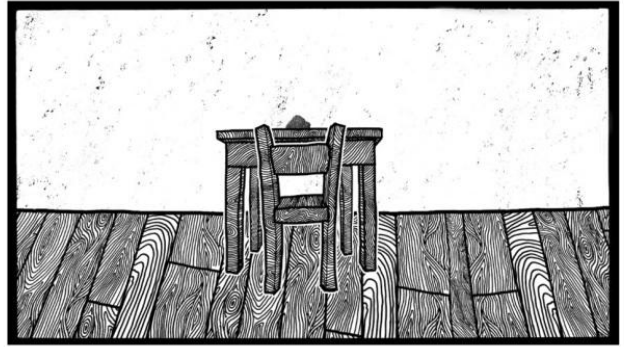
obraz: C: postava jde přes pokoj k posteli a vyskočí si na ni

audio: kroky po dřevěné podlaze, sednutí na natraci, jemné zapérování



S02Z11 01:41-01:48

obraz: PD: postava kouká na kámen, sundá si kapucu a vidíme, že je to dítě
audio: atmosféra domova se tady ještě sklídí bude jakoby ticho zatímco dítě zírá, ozvučit sundání kapuce, šustění pláště



S02Z12 01:48-01:50

obraz: C: kámen na stole
audio: stále ticho



S02Z13 01:51-02:03

obraz: PD: dítě se dívá, vyslékne se a ulehá do postele, zaspí
audio: domácí ticho, ruchování přijde při sundávání bot, ty dopadnou na zem, sdělení pláště, zakrytí peřinou, ilustrativně nazvučit co se děje v záběru, pohyb na natraci



S02 Z13 02:03-02:08

obraz: PD: dítě už ulehlo, dostáváme se skrze tlukot srdce do prvního obrazu
audio: zde z ticha domova a klidu usnutého dítěte zatím nejhlasitější zvuk celého filmu, tlukotem srdce či podobným zvukem, klidně deformovaným s ozvěnou, prostě nějak vycítaným, hutným tak, aby odpovídal animovanému přechodu, se dostanem do prvního obrazu



Ob1Z01 02:08-02:11

obraz: T: loď na burácejícím moři, bouře, vlnobytí
audio: Celý obraz bude mnohem hlasitější než předchozí část filmu, musí být cítit agrese, neklid, tísnivost. Atmosféra bouře na lodi, burácejícího moře, ruchy: vrzání paluby, skřípení stěžejí, burácení pokrřikování hulákání pirátů



Ob1Z02 02:11-02:17

obraz: D: sputaná oběť je na palubě v úděsu, kouká kolem sebe, zkusí se z pout dostat
audio: stále stejná atmosféra po celý obraz, zesílí ruchy vrzání prken, plachet, pirátů, dech a vzdech oběti může být



Ob1Z03 02:16-02:20

obraz: PD: Horda pirátů poskakuje a hrozí
audio: zde jako nejhlasitější zvuk rámus a bordel co dělají piráti, poskakování po palubě, řvání, hukot, třeba i zvuk řinčení šavle, seknutí sekery



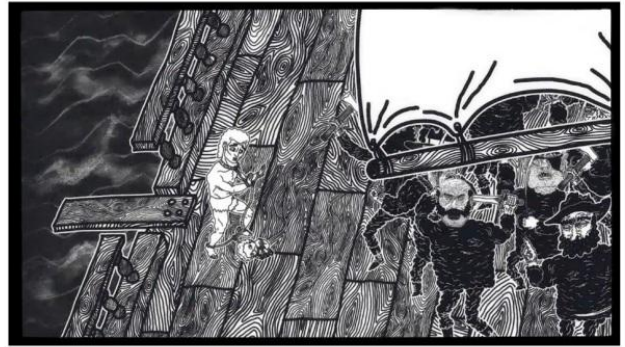
Ob1Z04 02:20-02:24

obraz: D: Horda pirátů poskakuje a hrozí, něco žvltajjí
audio: to samé jako předchozí záběr, nějaké deformované temné žvltání třeba



Ob1Z05 02:24-02:32

obraz: VD: jízda po poutech oběti až k dítěti, které má uvázané jako kámen u nohy
audio: stále hukot na lodi, ale možná nějak utlumený a zesílený dech oběti



Ob1Z06 02:32-02:38

obraz: C: celá paluba, piráti tlačí oběť z lodi
audio: hukot hukot hukot, vrzání stěžejí, burácení plachet



Ob1Z07 02:38-02:51

obraz: VD: oběť ustupuje po lávce, jdou vidět jen sputané nohy a dítě
audio: piráti jakoby v dále, moře vlny blízko, nějaký zvuk prohýbajícího se dřeva a táhnutí dítěte-je zde nehybné jako kámen i tak těžké, dobré by bylo aby byl přítomen i zvuk, který by vyvolal dojem sunutí těžkého kamene po dřevěné lávce, na



Ob1Z08 02:51-03:01

obraz: C: oběť spadne do vody, dítě/kámen ji táhne ke dnu
audio: konec předchozí atmosféry, z chvilkového ticha kdy se dostaneme do tohoto záběru bude silný zvuk spadnutí pod hladinu, hodně úderný, poté nastane klid a ticho podvodní věčnosti



Ob1Z09 03:01-03:11

obraz: D: dítě/kámen klesá pod vodu hloub
audio: stále takový ten klid podvodní, proudy vody v dále, šum, klídek do ztracena se zatmívačkou



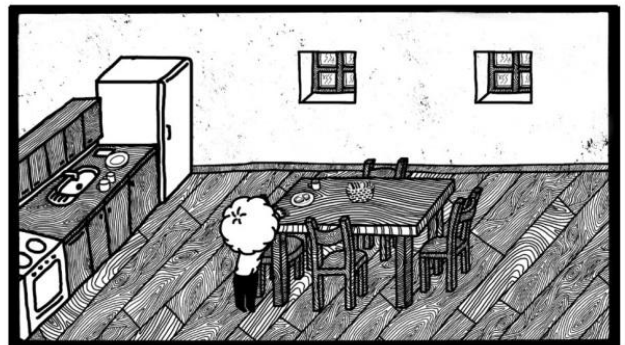
S03Z01 03:13-03:26

obraz: PD: dítě se probudí
audio: poklidná atmosféra domova pro celou sekvenci doma, ruchy: pohyb přiny, natrace, možná i nějaký pobroukání dítěte, jak seskočí tak zase kroky po dřevě podlahy a vrzání, jde ke stolu



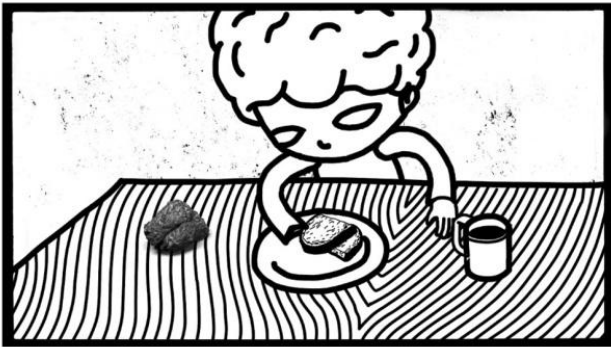
S03Z02 03:26-03:30

obraz: C: dítě dojde ke stolu a vezme kámen
audio: poklidná atmosféra domova, ruchy: kráčí po podlaze, zvedne kámen



S04Z01 03:30-03:38

obraz: C: Dítě jde ke stolu pro snídani
audio: kroky, položení kamene na stůl, odsunutí židle, vyskočení na ní



S04Z02 03:38-04:05

obraz: D: Dítě snídá, snaží se také nakrmit kámen, poté jej očistí a jde od stolu pryč
audio: oruchovat vše co se děje v obraze, žvýkání, polknutí, pohyb kamene po stole, t'uknutí o talíř, rozlítí čaje, pití, položení hrnku, nakonec utření kamene a seskočení na zem ze židličky



S05Z02 04:11-04:12

obraz: D: Dítě uloží kámen do košíku
audio: pošlápnutí, kámen do košíku



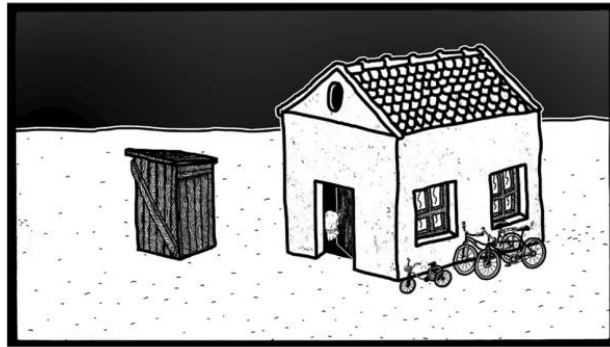
S05Z04 04:18-04:24

obraz: C: Dítě záběr z vrchu, projížďka na kole, kámen se povaluje v košíku
audio: atmosféra taková pozitivní, líbivá, dítě chce udělat kamenu projížďkou radost,
ruchy: šlapátka, kola, řetěz, nerovnosti na cestě a cinkání kamene v košíku.



S05Z06 04:29-04:35

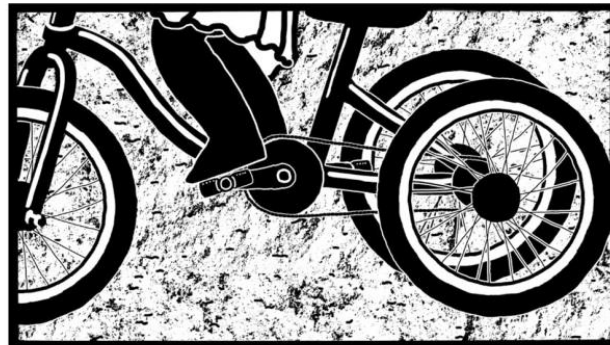
obraz: D: kámen v košíku a přední kolo, kámen se kutálí v koši kvůli nerovné cestě
audio: stejné jako předchozí záběry, jen cinkání kamene hlasitější



S05Z01 04:05-04:11

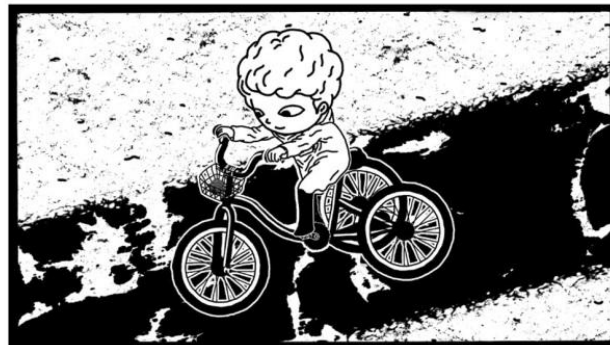
obraz: T: Domeček, otočí se klika, otevřou dveře, dítě vyjde s kamenem a vydá se ke kolu

audio: atmosféra venku, ne tak tajemná jako úvod, ruchy: otočení kličky, otevření dveří/zavření, kroky



S05Z03 04:12-04:18

obraz: D: dítě našlápně a rozedě se na kole
audio: našlápnutí, rozjetí, pohyb kol po zemi, řetázek, plášť



S05Z05 04:24-04:29

obraz: PD: Dítě jede na kole, kouká na kámen
audio: -||-



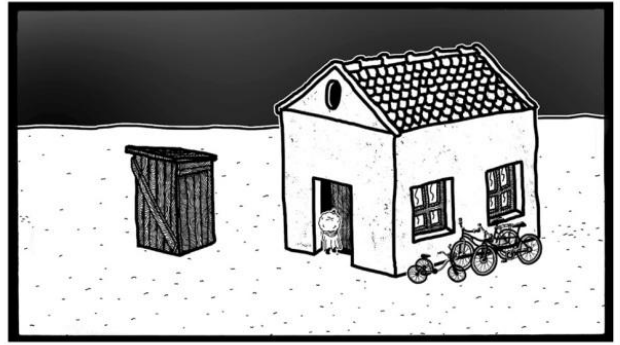
S05Z07 04:35-04:42 o

braz: D: Dítě kontroluje kámen, doufá a věří, že se mu projížďka líbí, je šťastné
audio: -||-



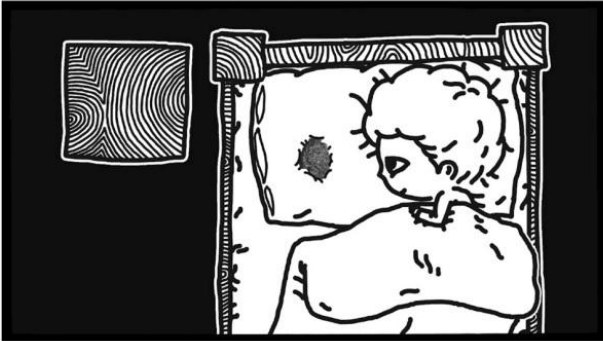
S05Z08 04:42-04:58

obraz: C: Dítě sedí s kamenem na lavičce a koukají do údolí, fouká vítr
audio: atmosféra meditace, klidu, vítr fouká ale neagresivně, jakoby koukali na celý svět, který ale spí, ruchy (na moc výrazné): plášt', přisednutí na lavičce ke kamenu



S05Z09 04:58-05:06

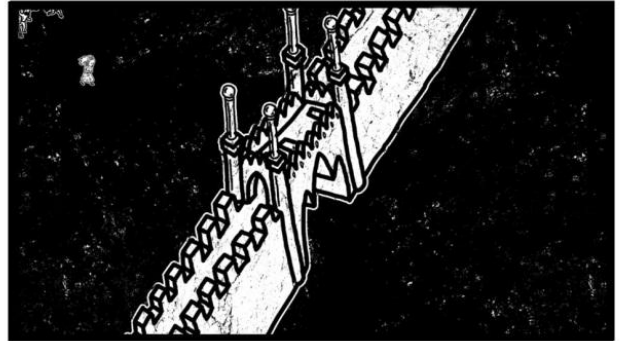
obraz: T: Dítě se vrací domů, otevře si dveře a jde ulehnout do pokoje
audio: atmosféra venku, ruchy: pohyb kliky, kroky (jak vkročí domů, kroky na dřevě aby bylo poznat že není už venku, dveře, zavření



S05Z10 05:06-05:16

obraz: PD: Dítě leží spokojeně v posteli, kámen vedle něj, takto zaspí, nastane pro Inuti do druhého obrazu

audio: pohyb polštáře, peřiny, dítě klidně dýchá, usnulo, potom ta samá transformace do obrazu jak v prvním případě, opět z klidu hutně hlasitě přejít do obrazu



Ob2Z01 05:17-05:21

obraz: T: Žena utíká před rozběsněným davem, který jí chce ukamenovat, běží směrem k bráně

audio: Atmosféra neklidu, agrese, hodně hlasitě, ruchy: běh, dusot, pokřiky, dech ženy



Ob2Z02 05:21-05:25

obraz: D: nohy ženy, jak běží

audio: atmo pokračuje, ruchy: kroky, šust sukně, dech ženy, řev a povyk v pozadí



Ob2Z03 05:25-05:28

obraz: D: záběr na nohy běžících mužů

audio: atmo pokračuje, dusot nohou, křiky



Ob2Z04 05:28-05:34

obraz: D: jízda na ženin obličej, ohlédne se

audio: nejvýraznější zde udýchaná vyčerpaná žena, její kroky slabší, řev opodál



Ob2Z05 05:34-05:36

obraz: D: záběr na nohy běžících mužů

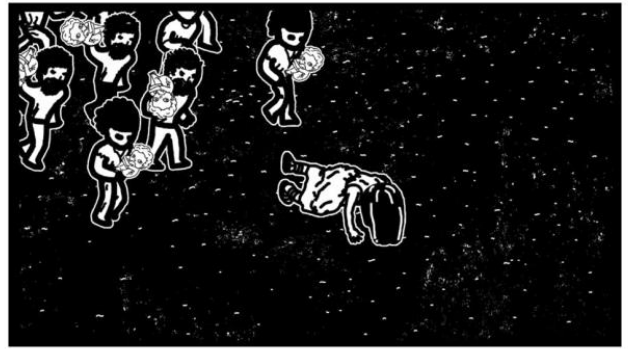
audio: opět dusot nohou, křiky



Ob2Z06 05:36-05:40

obraz: D: Žena utíká už skoro nemůže, zakopne a upadne

audio: dech ženy, vyčerpanost, kroky se zastaví a s úlekem upadne



Ob2Z07 05:40-05:42

obraz: C: Muži doběhnou, žena klečí na zemi, zvedá se

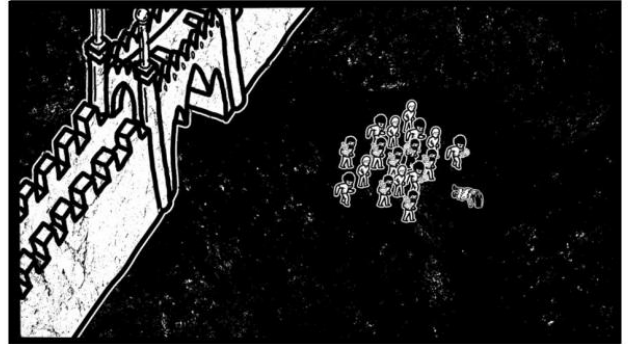
audio: muži s křikem doběhnou, zastaví se a zklidní se, jde slyšet ženin dech



Ob2Z08 05:42-05:44

obraz: D: Žena je an rukou, snaží se popadnout dech

audio: dech ženy jako hlavní zvukový prvek



Ob2Z09 05:44-05:46

obraz: T: žena obestoupena skupinou

audio: atmosféra temna, smutna, ruchy skupina mužů se začíná zas hlasitěji projevat, funět, vrčet, žena stále popadá dech



Ob2Z10 05:46-05:48

obraz: D: žena stále udýchaná ohlédne

audio: dech ženy, atmo, "vrčení" skupiny



Ob2Z11 05:48-05:52

obraz: PC: skupina parchantů se blíží

audio: zlověstný smích, vrčení, pokřiky



Ob2Z11 05:52-05:56

obraz: D: žena ohlízejíc se se snaží krýt

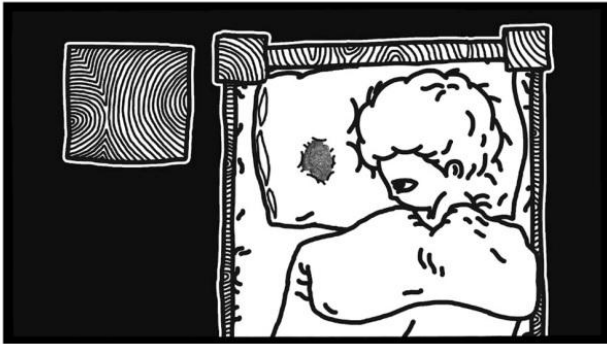
audio: dech ženy, zrychlující rytmus asi, s nádechem, zajiknutím zhrozena kouká na skupinu, to bude chtít asi sehnat nějaké děvče a nahrát, prostě vyděšení a vokální projev zoufalosti/vzdoru/prosby



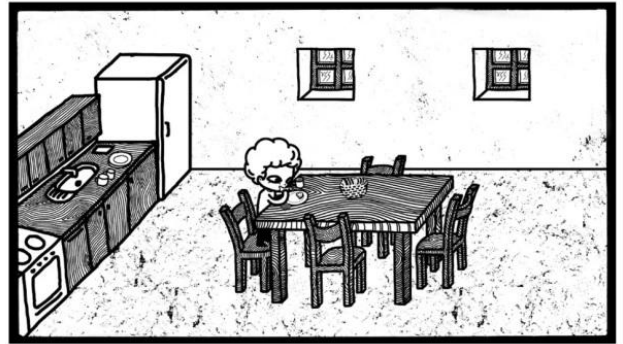
Ob2Z11 05:56-05:58

obraz: PC: Skupina mužů jako temných stínů drží v rukou kopie dítěte/kamenu a chystají se kamenovat, jeden už začne

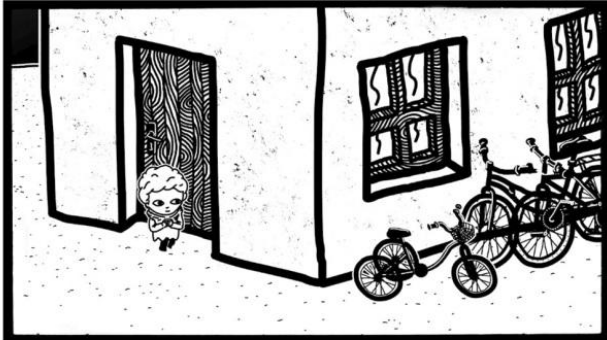
audio: zlověstný smích, vrčení, pokřiky ve větší míře než předtím, švih rukou a úder kamenem(možná jen dutá rána do ztracena, cokoli aby podpořilo dojem úderu dítětem do divákových očí/uší



S06Z01 06:01-06:07
obraz: D: Dítě se probudí, koukne na kámen a usměje se
audio: poklidná atmosféra domova, pohyb peřiny/hlavy na polštáři



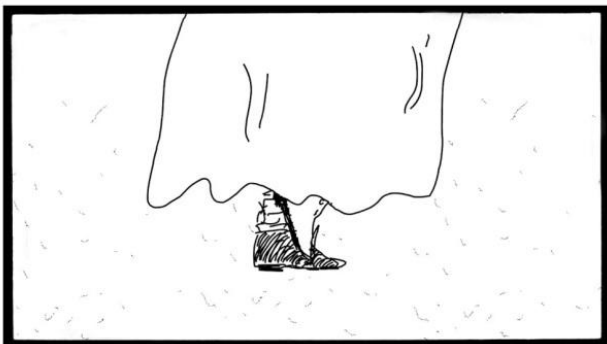
S06Z02 06:07-06:13
obraz: C: Dítě snídá, kámen vedle sebe
audio: poklidná atmosféra domova, ruchy žvýkání, napití se, polknutí, postavení hmku



S06Z03 06:13-06:20
obraz: C: Dítě otvírá dveře a jde z domu
audio: atmosféra venku, pohodička, kroky, klika, dveře, zavřít a kroky po zemi



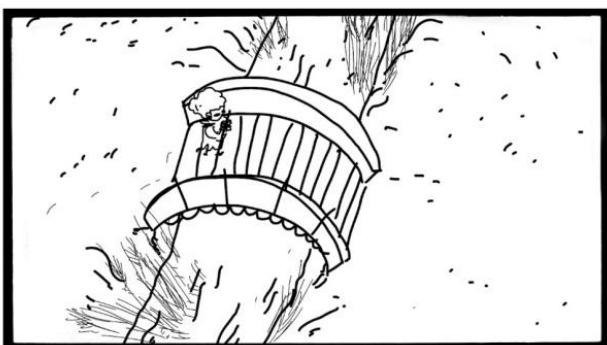
S06Z04 06:20-06:24
obraz: T: Dítě si poskakuje po pláni s kamenem
audio: atmosféra venku, pohodička



S06Z05 06:24-06:27
obraz: D: Detail kroků a poskakování
audio: atmosféra venku, pohodička



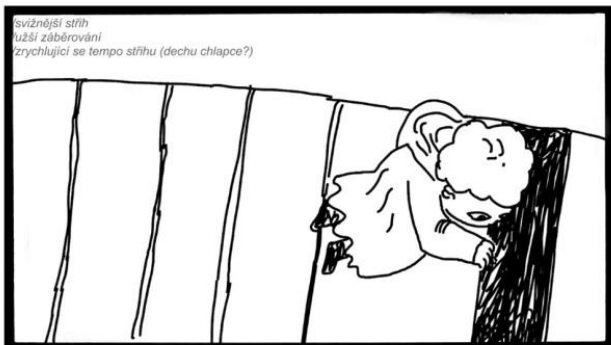
S06Z06 06:28-06:33
obraz: D: Dítě jde a podívá se spokojeně na kámen
audio: atmosféra venku, pohodička



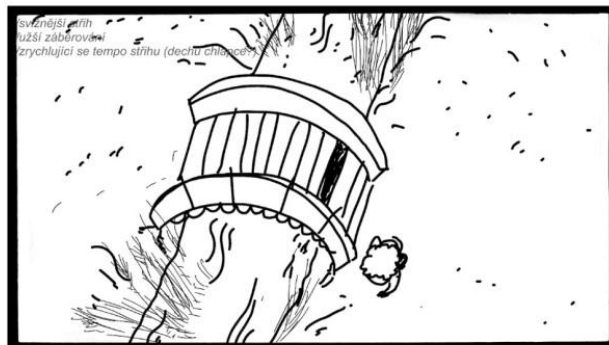
S06Z07 06:33-06:36
obraz: C: Dítě jde přes mostek, zakopne a padá
audio: atmosféra venku, pohodička, po zakopnutí klid.



S06Z08 06:36-06:42
obraz: D: Detail na zakopnutí, jízda přes obličej dítěte na jeho ruce jak vypadl kámen a letí vzduchem, až spadne do mezery na mostu
audio: atmosféra klid, ruchy:potůček, pád dítěte, vzdych, dopad kamene na mostek a dolů do potoka žbluňk



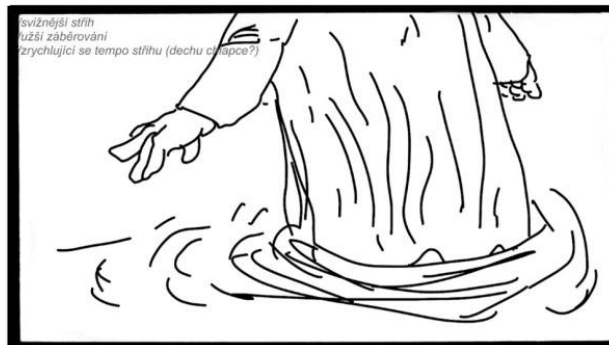
06Z09 06:42-06:47
 obraz: D: Dítě se zvedne a běží k díře v mostě, kouká, kam kámen spadnul, poté se rozběhne k potoku
 audio: atmosféra neklidu, napětí; ruchy: dřevěný most, potůček, kroky



S06Z10 06:47-06:49
 obraz: C: Dítě utíká do potůčku pro kámen
 audio: atmosféra neklidu, slyšíme tlukot srdce dítěte, ten se při hledání bude zrychlovat. Skok, dopad, dech



S06Z11 06:50-06:53
 obraz: PC: Dítě seje po břehu do potůčku, brodí se ním najít kámen, zakopne a zajede pod hladinu
 audio: atmosféra neklidu, slyšíme tlukot srdce dítěte; ruchy cákání vody, voda v potůčku



S06Z12 06:53-06:55
 obraz: D: Dítě se vynoří z vody, nadechne se a jde hledat kámen
 audio: atmosféra neklidu, slyšíme tlukot srdce dítěte; ruchy cákání vody, voda v potůčku



S06Z13 06:55-06:57
 obraz: D: Detail na hlavu dítěte, to je mokré a sklání se do k hladině
 audio: -/-



S06Z14 06:58-07:00
 obraz: D: Pohled dítěte jak hledá kámen ve vodě
 audio: -/-



S06Z14 07:00-07:01
 obraz: C: Dítě se sklání a hledá v potůčku
 audio: -/- stupňující se dramaticčnost, hlasitost



S06Z14 07:01-07:03
 obraz: D: Dítě šátrá rukou ve vodě
 audio: -/-



S06Z14 07:04-07:07

obraz: D: pohled dítěte, nahmatá kámen a vytáhne ho
audio: zvuk se zklidní, srdce také, chytne pomalejší rytmus, potůček už zní také klidněji



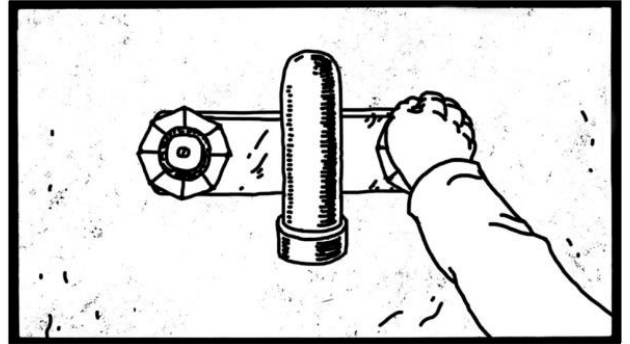
S06Z14 07:07-07:14

obraz: PC: Dítě má radost, že kámen našlo, utře jej zběžně a dá si jej na srdce do kapsičky
audio: atmosféra klidu, potůček, plášť během utírání



S06Z14 07:14-07:17

obraz: C: Dítě odchází z potůčku na břech, jde do zatmívačky
audio: -/-



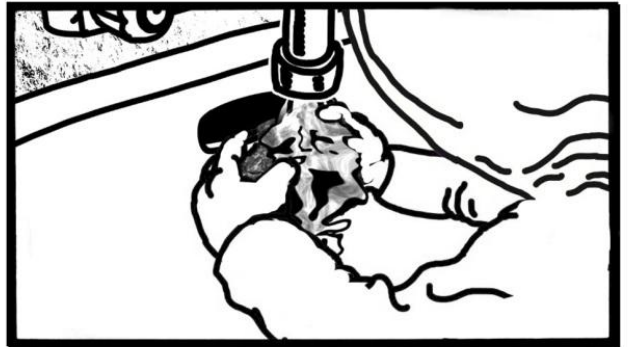
S07Z01 07:17-07:23

obraz: D: detail jak ruka otočí kohoutkem vodovodu, jízda na tekoucí vodu
audio: atmosféra domova, bezpečí, zároveň trochu tajemná, mystická
ruchy otočení kohoutkem, cesta vody kohoutkem a její tok, plášť



S07Z02 07:23-07:29

obraz: D: detail na hlavu dítěte jak hledí dolů do umyvadla
audio: tekoucí voda, kámen bude omýván takže variace kapání vody a odtikání



S07Z03 07:30-07:34

obraz: D: Detail na ruce, jak umývají kámen
audio: stále tekoucí voda, kontinuálně všemi záběry



S07Z04 07:34-07:38

obraz: C: Dítě umívá kámen
audio: stále tekoucí voda, variace odstříkávání kapek, odtikání vody



S07Z05 07:38-07:42

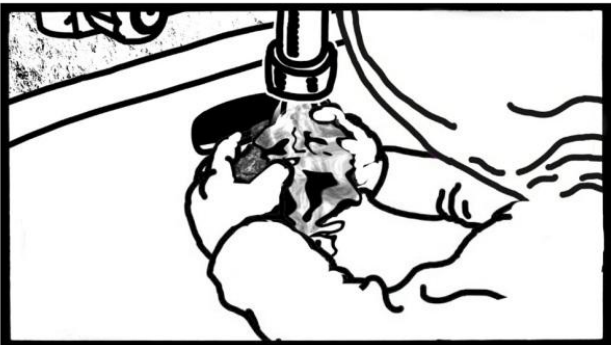
obraz: D: detail na hlavu dítěte jak hledí dolů do umyvadla
audio: stále tekoucí voda, variace odstříkávání kapek, odtikání vody



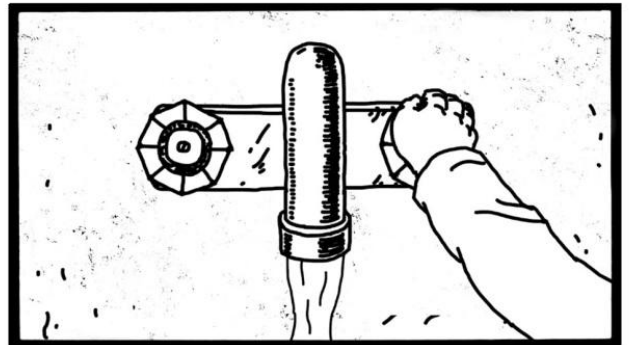
S07Z06 07:42-07:49
obraz: D: Ruce otáčejí s kamenem
audio: -/-



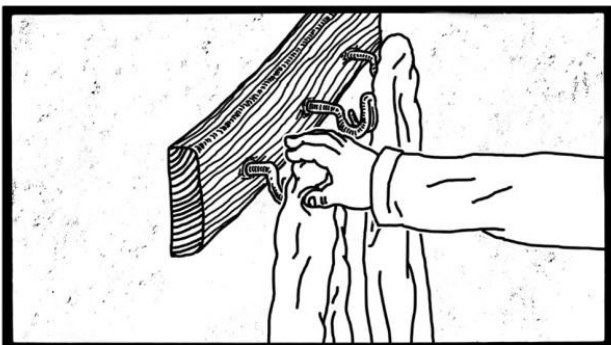
S07Z07 07:48-07:59
obraz: D: Dítě z boku, soustředí se na umývání
audio: -/-



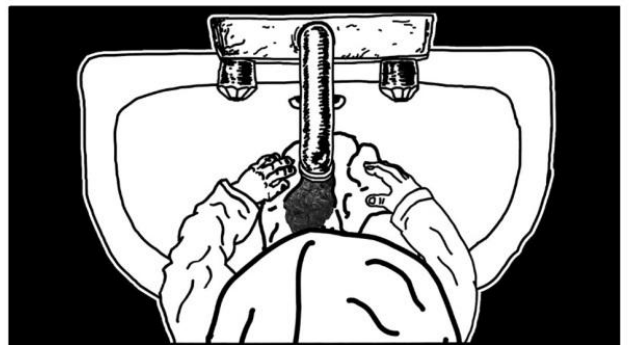
S07Z08 07:51-07:55
obraz: D: Detail na ruce, jak umývají kámen, oddělení kamene z proudu vody
audio: -/-



S07Z09 07:55-07:59
obraz: D: Dítě otočí kohoutkem a voda přestane téct
audio: tekoucí voda, otočení kohoutkem, dokapává vody



S07Z10 07:59-08:01
obraz: D: Dítě bere ručník
audio: ilustrativně oručovav co se děje v záběru



S07Z11 08:01-08:09
obraz: PD: Dá ručník do umyvadla, do něj položí kámen, zabalí a utírá
audio: ilustrativně oručovav co se děje v záběru



S07Z12 08:09-08:14
obraz: D: Dítě se kouká na kámen do umyvadla
audio: utírání kamene, tření ručníku



S07Z13 08:14-08:17
obraz: D: Utírání kamene, detail na ruce
audio: pohyb ručníku



S07Z14 08:17-08:19

obraz: D: Dítě kouká dolů do umyvadla kde suší kámen
audio: čištění



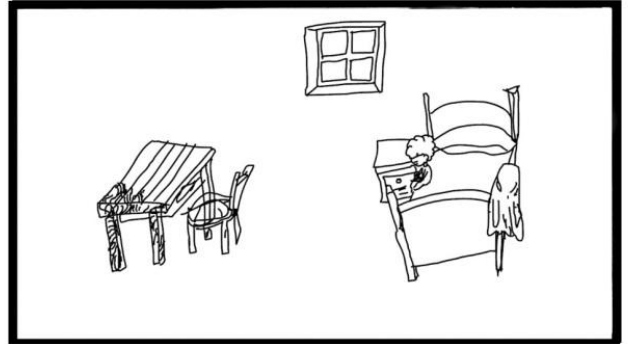
S07Z15 08:18-08:21

obraz: D: Utírání kamene, detail na ruce
audio: pohyb ručniku



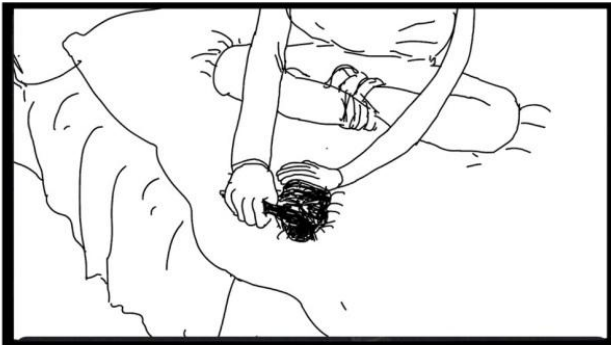
S07Z16 08:21-08:26

obraz: PD: Dítě zvedá kámen a kontroluje jej
audio: ticho a klid



S08Z01 08:26-08:29

obraz: C: Dítě sedí na posteli v pokoji a opečovává kámen
audio: Ticho a klid, laskyplná atmosféra, dítě kartáčkem čistí kámen



S08Z02 08:29-08:33

obraz: D: Dítě kartáčkem čistí kámen
audio: -//-



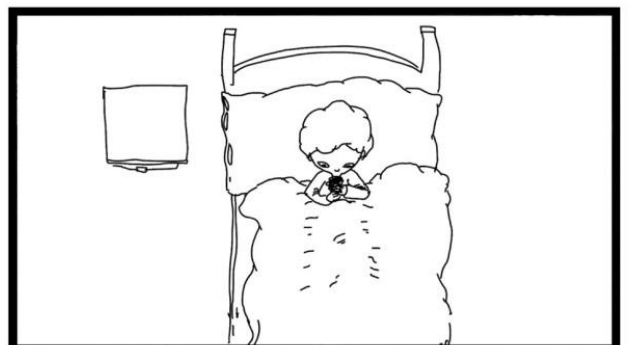
S08Z03 08:33-08:37

obraz: D: Dítě leští kámen rukávem
audio: leštění



S08Z04 08:37-08:41

obraz: PD: Dítě ofukuje kámen
audio: foukání



S08Z05 08:41-08:51

obraz: PC: Dítě leží na posteli a hladí kámen, políbí ho a usne, obraz se zatmaví kromě kamene
audio: atmosféra naprostého klidu a míru, souznění, hlazení a políbení



S08Z06 08:51-09:59

obraz: Jízda do kamene, do jeho molekulárních struktur, pokrivené mřížky se budou narovnávat až budou pravidelné a začnou bít v rytmu srdce, tak jako svalová tkáň. Toto bítí bude pokračovat ale obraz půjde do zatmívačky

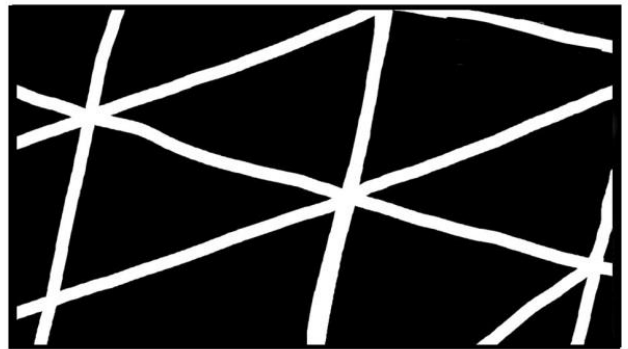
audio: atmosféra neznáma, jakoby hluboce v materií, šum, ruch, praskání, dunění, postupně se budou zvuky čistit a zeslabovat, při dosažení pravidelnosti bude slyšet tlukot srdce v rytmu tlukoucích struktur. Tento tlukot by měl být mohutný, jakoby to byl tlukot celé země, možná i s ozvěnou. Se zatmívačkou se tento tlukot bude poklidně vzdalovat až do neslyšena



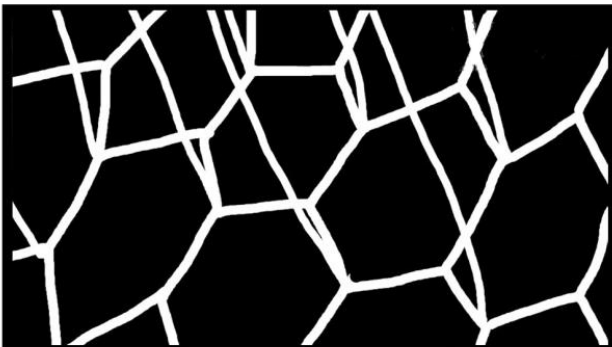
S08Z06



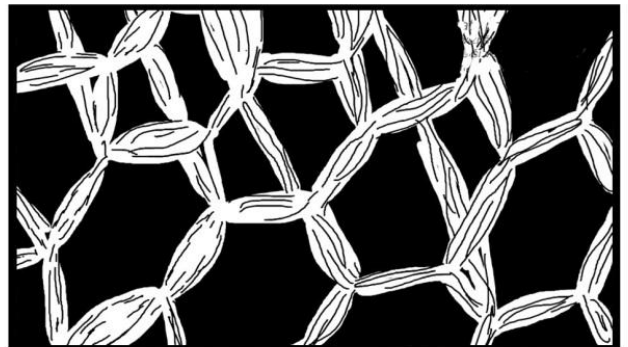
S08Z06



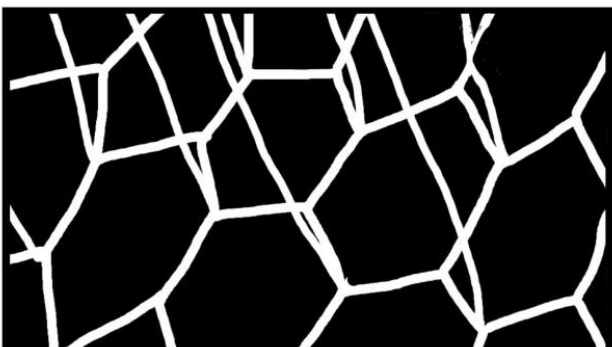
S08Z06



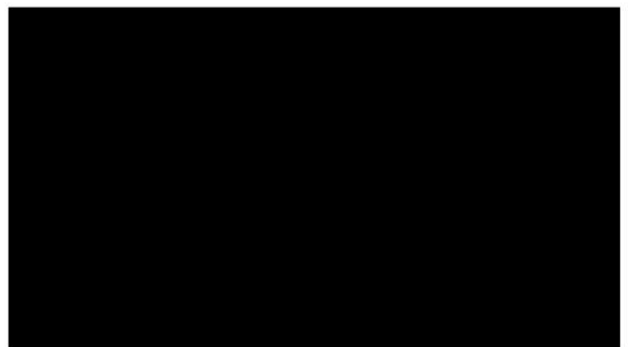
S08Z06



S08Z06



S08Z06



S09Z01 10:00-10:36

obraz: titulková sekvence: scénář, animace, výtvarná stylizace, režie - Pavel Žáček;

Zvuk - Josef Šenkýř, Hudba - Petr Šenkýř, Supervize - Lukáš Gregor; UTB

FMK 2013 ateliér animace

audio: tlukot a chvění v dále, šum

