

Přechody mezi hranými a animovanými pasážemi v krátkometrážních filmech Jana Švankmajera

Sára Tesfaye

Bakalářská práce
2019



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta multimediálních komunikací

Ateliér Audiovize

akademický rok: 2018/2019

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Sára Tesfaye**
Osobní číslo: **K15272**
Studijní program: **B8209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby**
Studijní obor: **Audiovizuální tvorba – Stříhová skladba**
Forma studia: **prezenční**

Téma práce: **1. Teoretická část:**
Přechody mezi hranými a animovanými pasážemi
v krátkometrážních filmech Jana Švankmajera

2. Praktická část:
Audiovizuální dílo nebo tematický soubor audiovizuálních děl,
délka minimálně 10 min., stříhová skladba.

Zásady pro vypracování:

1. Teoretická část:

Rozsah práce: minimálně 15 normostran textu bez započítání obsahu, rejstříku a obrazových příloh.

Formální podoba: 1 ks v pevné vazbě s popisem na hřbetu i horní desce spolu s CD-R. Dále 2 ks práce, které mohou být v kroužkové vazbě. Práci je třeba rovněž odeslat do knihovny UTB Zlín v elektronické podobě ve formátu pdf. a nahrát do příslušné složky na NAS-FMK.

Pokyny k vypracování: prostudujte a analyzujte dostupné materiály z profesního hlediska a formulujte závěry a získané vědomosti.

2. Praktická část: Výstupní dílo:

a) 2 ks DVD ve formátu DVD-video (PAL) s graficky upraveným bookletem.

b) Písemná explikace z pohledu dané specializace. Minimální rozsah: 2x normostrany.

c) V případě, že je dílo autorským počinem nebo není součástí praktické části SZZ studenta produkce, je nutné dodržet dále zásady: a – h (dle zadání praktické části práce na oboru Produkce). Tyto data odevzdává za projekt vždy jeden člověk – nutná konzultace s vedením AAV.

Všechny odevzdávané materiály musí splňovat vnitřní technické normy AAV pro odevzdávání prací a musí být řádně popsány (jméno, název, logo fakulty, formát, rozlišení). Součástí závěrečné práce je vytištěný a podepsaný formulář "Údaje o bakalářské práci studenta".

V samotné složce na AAV-NAS, označené "Podklady pro katalog FMK UTB ve Zlíně" odevzdejte v minimálním počtu 10 kusů obrazovou dokumentaci praktické části závěrečné práce pro využití v publikacích FMK. Formát pro bitmapové podklady: JPEG, barevný prostor RGB, rozlišení 300 dpi, 250mm 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 v angličtině, rok obhajoby, osobní e-mail, osobní web, telefon. Přiložte svou osobní fotografii v tiskovém rozlišení.

Rozsah bakalářské práce: **viz. Zásady pro vypracování**
Rozsah příloh: **viz. Zásady pro vypracování**
Forma zpracování bakalářské práce: **tištěná/umělecké dílo**

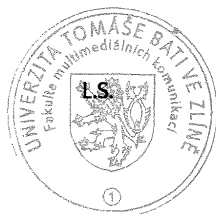
Seznam odborné literatury:

- ČIHÁK, Martin. Ponorná řeka kinematografie: The subterranean river of cinema = La rivi?re submersible du cinéma = Der Schlundfluss der Kinematographie = Podzemnoe techenie kinematografii = Río cinematográfico subterráneo. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2013. ISBN 8073312832.
- ŠVANKMAJER, Jan. Síla imaginace: režisér o své filmové tvorbě. Praha: Dauphin, 2001. ISBN 80-204-0922-X.

Vedoucí bakalářské práce: **MgA. Libor Nemeškal, PhD.**
Ateliér Audiovize
Datum zadání bakalářské práce: **3. prosince 2018**
Termín odevzdání bakalářské práce: **6. května 2019**

Ve Zlíně dne 3. prosince 2018

doc. Mgr. Irena Armutidisová
děkanka



Mgr. Pavel Bednařik
vedoucí ateliéru

**PROHLÁŠENÍ AUTORA
BAKALÁŘSKÉ / DIPLOMOVÉ PRÁCE**

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;
- podle § 60 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 odst. 2 a 3 mohu užit 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;
- pokud je výstupem bakalářské/diplomové práce jakýkoliv softwarový produkt, považuji se za součást práce rovněž i zdrojové kódy, popř. soubory, ze kterých se projekt skládá. Neodevzdání této součásti může být důvodem k neobhájení práce.

Prohlašuji, že:

- jsem na bakalářské/diplomové práci pracoval samostatně a použitou literaturu jsem citoval. V případě publikace výsledků budu uveden jako spoluautor.

Ve Zlíně dne: 18. 4. 2019.....

Jméno a příjmení studenta: SARA TESFAYE.....

ABSTRAKT

Bakalářská práce se zabývá analýzou krátkometrážních filmů Jana Švankmajera mezi lety 1968 - 1983. Řeší přechody mezi animovanými a hranými pasážemi u tří vybraných filmů. V teoretické části zasazuje tvorbu Švankmajera do uměleckého kontextu. V části analytické zkoumá konkrétní filmy a jejich výstavbu s ohledem na kombinaci různých technik využívaných ve filmové tvorbě.

Klíčová slova

Jan Švankmajer, krátkometrážní filmy, animace, střihová skladba, Byt, Leonarův deník 72, Do pivnice

ABSTRACT

The bachelor thesis deals with the analysis of short films by Jan Svankmajer between 1968 and 1983. It solves the transitions between animated and fictional parts in three selected films. In the theoretical part, thesis presents Svankmajer in an artistic context. In the analytical part, it examines specific films and their construction with an aspect of combining various techniques which are used in filmmaking.

Keywords

Jan Svankmajer, short films, animation, film editing, The Flat, Leonard's Diary 72, Down to the Cellar

Poděkování

Děkuji svému vedoucímu práce doc. MgA. Liboru Nemeškalovi, Ph.D. za podporu a trpělivost. Děkuji za připomínky a postřehy při konzultacích, které mi pomáhali formovat mou práci.

Dále děkuji své rodině a přátelům, kteří mi pomáhali a snažili se vytvářet pozitivní prostředí po celou dobu mého studia na Univerzitě Tomáše Bati ve Zlíně.

Prohlašuji, že odevzdaná verze bakalářské práce a verze elektronická nahraná do IS/STAG jsou totožné.

OBSAH

ÚVOD	1
1. JAN ŠVANKMAJER.....	2
1.1 Tvorba.....	2
1.2 Tvorba v 60. letech	3
1.3 Tvorba v 70. letech	4
1.4 Tvorba v 80. letech	5
1.5 Používané prostředky u tvorby filmů	7
2. Výběr filmů	11
3. Analýza stříhové skladby	12
4. Byt (1968)	14
5. Leonardův deník 72 (1974).....	22
6. Do pivnice (1983).....	28
ZÁVĚR.....	35
SEZNAM ZDROJŮ	36
SEZNAM OBRÁZKŮ	37

ÚVOD

Krátkometrážní film je všeobecně definován jako film s maximální stopáží do třiceti minut. Tyto filmy jsou v českém prostředí většinou vnímány jako neprofesionální odnož filmu. Diváci mají mylnou představu, že krátkometrážní film je tvořen pouze studenty filmových škol, což vyvolává pocit nedůvěry. Ale i tvůrci diváckých celovečerních filmů často tvoří filmy krátkometrážní. Čímž se také zabývá tato práce.

Předmětem zkoumání této bakalářské práce jsou krátkometrážní filmy Jana Švankmajera a to, jak pracuje s přechodem mezi animovanými a hranými pasážemi v rámci jednoho filmu. K analýze jsem si vybrala tři filmy, tvořeny mezi lety 1968 až 1983.

V teoretické části se zabývám celkovou tvorbou Jana Švankmajera od jeho divadelních zkušeností po publikaci knihy o taktilní studii. Všechny tyto vedlejší formy vyjádření ho inspirují a ovlivňují tak jeho filmovou tvorbu.

V analytické části se věnuji konkrétním filmům, které rozebírám na základě jednotného postupu. Věnuji se místům přechodu animovaného záběru s hranou částí. Ke zkoumání přechodu jsem si vybrala metodu rozanalizování materiálu na základě návaznosti těchto záběrů. Materiál jsem si rozstříhala na jednotlivé záběry. Dále jsem pracovala jen s těmi, které splňují podmínku, že přechází hraný záběr do animovaného nebo naopak.

Propojením hraných a animovaných pasáží vzniká otázka - jakou má tvůrce motivaci k propojení těchto dvou odlišných přístupů. Zda se jedná o náhodné vybrání scén, které budou animovanou technologií, či je to propracovaný koncept, na kterém je příběh postaven. Avšak základní otázka je, zda se v těchto filmech mezi přechody dá zadefinovat nějaký klíč, který je stále se opakující.

1. JAN ŠVANKMAJER

1.1 Tvorba

„*Forma je mimo jiné produktem vlastního omezení, naplňování a překračování omezení je tvorba.*” [10] Z mého pohledu je Jan Švankmajer přesně tím tvůrcem, který tento výrok o tvorbě jednoznačně splňuje. Naplňuje a překračuje vlastní omezení, aby došel k výsledku, k tvorbě. Snaha o něco s přesahem sebe sama, o něco lepšího než jsi ty sám. U většiny filmů Jana Švankmajera si v titulkové sekvenci všímám, že není podepsaný pouze u režie, ale zasahuje i do dalších profesí. Tím se dostávám k tomu, kdo vlastně Jan Švankmajer je. Pro většinu lidí je filmař, kterého si nejspíše zaškatulují do sekce surrealistických tvůrců. Švankmajer je mimo to i animátor, výtvarník, loutkař a tak bychom mohli ještě dlouho pokračovat. Avšak jednou z jeho hlavních pracovních náplní je tvorba jak krátkometrážních, tak celovečerních “surrealistických” filmů.

Surrealismus je hnutí, které vzniklo na počátku 20. let 20. století ve Francii a jeho hlavní základna byla kde jinde než v Paříži. Za zrod surrealismu je považován rok 1924, kdy André Breton sepsal Manifest surrealismu. Jde o směr, který jako jeden z posledních ovlivňuje veškeré kulturní dění. Je to filosofie, kterou lze uplatnit v literatuře, sochařství, malbě nebo filmové tvorbě. Nejvýznamnějšími představiteli průřezem různými výtvarnými uměními byli S. Dalí, L. Buñuel, J. Epstein, M. Ray nebo A. Breton. V manifestu je surrealismus definován jako *„čistý psychický automatismus, kde je cílem posílit všemi výrazovými prostředky skutečnou fikci myšlenky.”* [15] Stejně jako u Švankmajerova tvůrčího procesu surrealismus vychází z podvědomého vnímání. Vědomí je upozaděno a jde o snahu najít nejčistší stav podvědomí. Dále může vznikat tvůrčí proces, v kterém jde o imaginaci, se kterou se pracuje jako jedním ze základních stavebních prvků.

Jan Švankmajer tedy patří do skupiny surrealistických umělců. Na počátku své kariéry pracuje především v divadelním prostředí. Teprve v roce 1964 se dostává k práci ve filmové tvorbě, kdy režíruje svůj první film “Poslední trik pana Schwarzwaldea a pana Edgara”.

„*Švankmajer absolvoval Vyšší školu umělecko průmyslovou, kde získal základní výtvarné zkušenosti, které dále využívá ve své práci jako loutkař, malíř, kreslíř a v neposlední řadě také filmový tvůrce. Po absolvování se hlásí na DAMU kde je nově otevřené oddělení loutkového divadla. Tam studuje dvouobor výtvarná tvorba/režie.*” [9]

Tvorba Jana Švankmajera je celkově ovlivněna vlivy kreslíře Paula Kleea nebo malíře Giuseppe Arcimbolda. Jejich tvorbou se inspiruje převážně ve vytvářených objektech, ale i při tvorbě loutek jak do divadelních představení tak do filmové tvorby.

Švankmajerův kreativní proces:

„Základem mé tvorby je vnitřní model, na jehož utváření se podílí složka jak nevědomá, tak i vědomá. Impulz, přicházející z okolního světa (z reality), je zpracováván v nevědomém kotli vnitřní laboratoře, do jejíchž prostorů nemám přístup. Inspirace je potom zvonkem u domovních dveří, kterým je mi oznámeno, že vnitřní model je hotov, a že si jej mohu vyzvednout. V průběhu tohoto procesu se několikrát na okamžik meziprodukt vynoří do vědomí k oplodnění dalšími impulzy reality, aby se opět ponořil pod hladinu, do nevědomí, k dalšímu zpracování. Rytmus procesu až do zazvonění zvonku neovládám.” [1]

1.2 Tvorba v 60. letech

„Jak jsem zmiňovala v minulé kapitole, Švankmajer na konci padesátých let absolvuje na DAMU s hrou “Král jelenem”. Zpracováním je tato hra velmi výrazná a to především tím, jak Švankmajer pracuje s loutkovým hercem a loutkou. Dává oboum stejnou váhu a loutkový herec nejen, že ztvárňuje postavu loutky, ale zároveň ztvárňuje i další hereckou postavu. “Jan Švankmajer se zajímal o komplementární a dvojznačné vztahy mezi tělem a předmětem, organickým životem a iluzí života, ožvlým a manipulovaným.” [9] „S divadlem pokračuje v Divadle masek, kde Švankmajer často využívá techniku černého divadla, což mu otevírá cestu k prozkoumání nového výrazového prostředku a sice filmu.” [9] „Kulturní orientace krátkého filmu oslovuje E. Radoka pro režii krátkometrážního filmu s využitím prvků černého divadla. E. Radok po předešlých zkušenostech z divadla doporučuje pro tento projekt Jana Švankmajera. Ten si nové příležitosti váží a nakonec nedostává jen místo výtvarníka, ale také režiséra filmu. Se skupinou Divadla masek vytváří svůj první krátkometrážní film “Poslední trik pana Schwarzwaldea a pana Edgara.” [9] Ke konci šedesátých let tvoří filmy “Zahrada” a “Byt”, kde se tvorba odlišuje od dosavadních filmů. Loutky jsou upozaděny a dostává se na hlavní scénu herec.

U filmu “Zahrada” je velmi výrazný a nosný prvek celého snímku plot kolem domu hlavní postavy. Je totiž tvořen lidmi. Ti tam stojí a drží se za ruce. Návštěva, kterou si hlavní postava přivádí k sobě domů, je z toho zděšená. Snaží se zjistit, proč tam má místo plotu živé lidi.

Nakonec mu majitel domu něco pošeptá a muž (návštěvník) si stoupne do jedné mezery a dobrovolně se stane součástí plotu.

„Film “Byt” lze vnímat jako jinotaj, alegorii absurdity existence jednotlivce od narození až do smrti.” [9]

„Na samém začátku se prudce otevírají dveře a dovnitř se vkutálí muž stočený v poloze nenarozeného plodu; je vypuzen, drsně mrštěn do neznámého světa. Jen, co se celý vyděšený nechápavě rozhlédne po chodbě, v níž se ocitl, všimne si šipek nakreslených křídou na podlaze, vztyčí se na všechny čtyři a vydá se po nich. Symbolicky je tu shrnut obraz dětství a učení. Zdá se, že hlavnímu hrdinovi v uzavřené místnosti nic nechybí, má tu vše, co pro průměrný život potřebuje. Ale tyto atributy reálného světa se začnou vzpouzet a i ten nejběžnější úkon jako jíst, pít nebo jen sedět u stolu se stává nesírně obtížný a předem prohraný boj. Objevuje se tu přízrak, který se zdá jako naděje, jak se dostat z této pasti, ale ukáže se, že přízrak je jen další léčka. Náš hrdina chce odejít, ale za dveřmi je jen zeď. Stojí tváří v tvář zdi, bere do ruky tužku, která ho tu na provázku čeká, a jako všichni jeho nespočetní předchůdci připisuje své jméno na seznam a zanechává tu tak to jediné, co po sobě člověk ve svém marném, zoufalém pozemském zápase může zanechat: svůj podpis, stopu, jako vězeň na zdi cely.” [9]

Dále budu rozebírat tento film v samostatné kapitole, kde je snaha o vytvoření klíče k přechodům mezi hranými a animovanými částmi.

1.3 Tvorba v 70. letech

V sedmdesátých letech surrealismus nebyl podporován a dá se říct, že rozvoj jakékoliv formy inovace byl upozaděn. *„Přesto Švankmajer v roce 1972 tvoří krátký film “Leonardův deník 72”, který svou dynamickou, analogickou a sarkastickou formou konfrontuje animace vzniklé na základě náčrtů a skic z Leonardových zápisníků se záběry z filmových týdeníků s válečnou, sportovní a průmyslovou tematikou.” [9]*

“V roce 1973 Švankmajer začíná natáčet krátký film “Otrantský zámek” inspirovaný jedním z gotických románů Horace Walpolea. Švankmajer ve scénáři pokračuje a umocňuje původní Welpoleovu mystifikaci. Bere si při tom na mušku moderní pseudovědecké a historické metody. Celý film je vystavěn na principu kontrastu. Pseudorealistická linie falešného

dokumentu a rozhovoru s Vozábem, jenž popisuje svá bádání a teorie, je prostříhána s animovanými pasážemi, vyprávějíci zápletku Walpoleova románu.” [9]

Snímek byl dokončen až v roce 1979, kdy byl ve filmu na konci snímku prosazen titulek, ve kterém je uvedeno „*Tento film je věnován všem badatelům, kteří si svou existenci založili na mystifikaci.*” [3] Tento titulek dal cenzuře jistotu, že by divák nemusel být mystifikován, a že mu dávají veškeré důležité informace k pochopení filmu. Obecně je mystifikace ve veřejném prostoru velmi náročné uplatňovat. „*Manipulace a mystifikace není výsada jen totalitních systémů.*” [4] Jde o to, že je předkládána široké veřejnosti mylná nebo smyšlená informaci. Divák nebo posluchač si tuto informaci vezme tak, jako by se opravdu stala a může začít takzvaný “Hoax”. Bylo tomu tak v minulosti, ale je tomu tak i dnes. Rozdíl je však v tom, že dnes se tyto mylné informace šíří rychleji, a to především díky sociálním sítím a hojně tomu také napomáhají bulvární média. Mystifikace tedy byla nepodporovanou formou vyjádření, především kvůli obavám z toho, že by lidé této zprávě uvěřili a byli by zmanipulováni. „*Proto Švankmajer dostal zákaz točení autorských filmů a dokončení filmu Otrantského zámku bylo nabídnuto jiným režisérům, ti však ze solidarity odmítli.*” [9]

I z toho důvodu se Švankmajer věnuje i jinému druhu sebevyjádření než jen audiovizuální tvorbou. „*Začátkem 70. let vznikl rozsáhlý cyklus koláží inspirovaných tvorbou italského manýristického malíře Giuseppe Arcimbolda. Švankmajer vytvořil encyklopedii alternativního světa s fantaskní faunou a florou s názvem Švank- -meyers Bilderlexikon, kde jsou základním stavebním materiálem koláží právě rozstříhané ilustrace z původních encyklopedií.*” [8]

„*V roce 1974 začíná hlouběji zkoumat taktilní experimentaci.*” [5] „*Vytvořil objekt “Restaurátor” a vložil ho do kolektivní hry ve skupině. Na základě této hry se začal hlouběji věnovat hmatu ve vztahu k imaginaci. Po několika dalších experimentech a shromažďování materiálu vydává v druhé polovině osmdesátých let samizdatovou publikaci “Hmat a imaginace.” [11] I přes nekonečné zkoumání možností vyjádření i po touze poznat věci nové je tu stále film, při jehož tvorbě pracuje imaginace po celou dobu procesu tvorby.*

1.4 Tvorba v 80. letech

Osmdesátá léta jsou pro Švankmajerovu tvorbu a jeho postavení v umělecké sféře zásadní. „*Nejen, že se stále zabývá ve spolupráci s Dr. Ludkem Vrbou na tvorbě taktilních objektů pro sérii testů určených pro děti a založených na vizuální, barevné a taktilní synestezii. Věnuje se*

také televizní tvorbě, kde spolupracuje například na tricích u sci-fi seriálu „Návštěvníci“. Vytváří zejména řadu animovaných koláží podle reprodukcí slavných obrazů (autoportrét celníka Rousseaua, Picassova plátna).“ [9] „Ale také na začátku osmdesátých let využívá povolení opět točit filmy a v roce 1980 se pouští do adaptace textu Edgara Allana Poea *The Fall of the House of Usher*.“ [9]

„Zásadním dílem pro Švankmajerovu tvorbu je krátký animovaný film „Možnosti dialogu“, který se promítá na Mezinárodním festivalu animovaného filmu v Annecy.“ [12] Film získal nejedno ocenění a je divácky nejúspěšnějším dílem, to potvrzuje i níže uvedený text od Terryho Gilliama. „Ten řadí film „Možnosti dialogu“ mezi deset nejlepších filmů všech dob.“ [14]

Terry Gilliam: „Švankmajerova animace pracuje s všeobecně známými objekty, ale nakládá s nimi způsobem, který je velice znepokojující. První film, který jsem viděl byl „Něco z Alenky“ a nejvíce mě znepokojoval animovaný králik, jehož oči a srst vypadají skutečné. Vždy po shlédnutí jeho filmů odcházím se smíčenými pocity, ale některé mě naprosto dostanou. Jsou to přesně ty momenty, které ukazují děsivé ožívající předměty z všedního života.“ [14]

V knize „Síla imaginace“ je popsána destruktivní obsese Jana Švankmajera a způsob jak s ní pracuje. „Povšimneme-li si předmětu, tj. zájmu vůči nemuž agres zpravidla směřuje, může nás zarazit zvláštní detail: kromě toho že ničeno je vše živé i neživé bez rozdílu, přece jen se opakuje od počátku určitá nepřehlédnutelná tendence, a sice ničit především s infantilní krutostí – svět hraček a loutek, které přece v naší paměti zastupují dětství a take konvenční představu o dětské nevinnosti.“ [2] Tyto dílčí věci jsou přesně tím co Terry Gilliam shrnul ve svém článku. Divák může být znepokojen nebo pohoršen, ale zároveň je důležité zanechat dojem ať je jakýkoliv.

Dalším krátkometrážním filmem, který budu i v samostatné kapitole rozebírat je film „Do pivnice“, který je z mého pohledu nejosobnějším vyjádřením Jana Švankmajer, vzhledem k jeho předchozím studiím. „Scénář byl nejdříve nabídnut Krátkému filmu Praha a Československé televizi, ale obě instituce projekt zamítly, a jelikož se ho v Praze žádná produkce neujala, byl nakonec produkován a natočen na Slovensku. Po dokončení snímku vyvstaly nové problémy: podle posudkové komise působil jeho závěr příliš negativně a děj příliš nejasně utkvával mezi snem a realitou. Spolupráce se slovenskou produkční společností byla přerušena a distribuce filmu byla na několik měsíců pozastavena.“ [9] Ve filmu přitom

jde o zreprodukování pocitu dětského strachu. Toho, čím si každé dítě prochází ve chvíli, kdy se vydává do temných zákoutí a v nevědomém stavu se na něj vynořují nejděsivější fantazie. Ty v tomto konkrétním příkladě stvárnají dvě dospělé postavy, které hlavní hrdinka potkává na schodech. Ve sklepě přichází překvapivý moment, kdy se tam tyto dvě postavy opět objeví, ale to už je část, která se odehrává v dívčině nevědomí. Čím absurdnějších věcí se ve sklepě odehrává, tím jasněji se dává divákovi najevo, že realita zůstala zavřena za dveřmi sklepního prostoru.

1.5 Používané prostředky u tvorby filmů

V této kapitole se pokusím o shrnutí využívaných formálních prostředků. Je to jeden z hlavních faktorů, podle kterých poznáme, že se jedná právě o Švankmajerův film. Jeho postupy jsou v českém prostředí ojedinělé a nevelké množství tvůrců je využívá.

Nejvýraznějším prostředkem je animační technologie. Průřezem Švankmajerovou tvorbou se můžeme setkat téměř se všemi animačními technikami, ale u vybraných krátkometrážních filmů se nejčastěji setkáváme s technikou stop motion, pixilací, kreslenou a ploškovou animací. Pokusím se o stručné a jasné rozdělení těchto kategorií, aby bylo jasné, o co se jedná.

„Stop motion: fázová nebo pookénková animace, kde se jednotlivými snímky rozpohybuje neživý objekt.” [6]



Obr. 1. Stop motion

„Pixilace: Tato technika spadá do kategorie stop motion (pookénková animace) a hlavním prvkem je animace živé bytosti.” [6]



Obr. 2. Pixilace

„Kreslená animace: Dříve na papír nebo na fólii, dnes spíše práce na počítači, časově je jednou z nejnáročnějších. Jedná se o zachycení hlavních fází pohybu, kde se zachycují nejdůležitější momenty a mezi ně se potom dokreslují jednotlivé mezifáze.” [6]



Obr. 3. Kreslená animace

„Plošková animace: Jedná se o jednu z rychlejších způsobů animování. Jde o spojení vystříhaných fotografií, obrázků, látek atd. na rovné ploše. Všechny potřebné podklady se položí na rovnou podložku, pohybuje se s nimi a fotoaparát se snímají jednotlivé fáze pohybu. Na obrázku jsou vidět dvě fáze, kdy v první fázi je tužka na horní hraně obrazu a v druhé je na dolní hraně. Pomocí ploškové animace se tužka skutálela z jedné strany na druhou.” [6]



Obr. 4. Plošková animace

U hraných částí je velmi důležitá kamera a způsob svícení. Kamera není dynamická, většinou je statická nebo je použitý švenk. O to zajímavější je svícení, které je velmi využíváno hlavně ve filmu “Do pivnice”.

ANALYTICKÁ ČÁST

2. Výběr filmů

Ke své analýze jsem si vybrala tři filmy od tří různých střihačů mezi lety 1968-1983. Tyto filmy jsem v předešlé části již nastínila. Jsou to krátkometrážní filmy tvořeny různým spojením animačních technik a vyskytuje se zde i technika černého divadla. Krátkometrážní formu jsem si vybrala hlavně proto, že je mi osobně bližší, než filmy celovečerní. Především z důvodu toho, jak na krátkém prostoru dokáže tvůrce vystavět příběh s jasně definovanou charakteristikou postav i to, že řeší konkrétní problematiku. Na školní půdě jsme měli možnost tvořit krátkometrážní filmy a jedním z hlavních problémů bylo dostat napsaný scénář do vymezené stopáže tak, aby to nebyl jen shluk po sobě jdoucích záběrů s nejasnou strukturou filmu.

V dalších podkapitolách budu rozebírat délky a velikosti záběrů, pohyby kamery, využívané animační technologie a další charakteristické postupy u těchto filmů: Byt, Leonardův deník 72, Do pivnice.

Mým cílem je najít klíč, kterým se Švankmajer řídí primárně při střihu mezi animovanými a hranými pasážemi. Jde i o to najít společné myšlenkové postupy při rozhodování v jaké délce, jak často a jak dlouhé budou jednotlivé sekvence. Jednou z dalších otázek bude to, jestli byl Jan Švankmajer ve spolupráci se střihači direktivní nebo naopak, a jak to ovlivňuje výsledek filmu.

3. Analýza stříhové skladby

Jako jsem v kapitole “používané prostředky u tvorby filmů” popisovala využívání animačních technologií, tak v této kapitole se budu věnovat jednotlivým stříhačským postupům.

Jsem toho názoru, že využívané animační technologie dosti ovlivňují stříhovou skladbu. To, že animátor nenaanimuje přesahy, nám v návaznosti s hranou částí omezuje tu volnost, kterou máme při celovečerním hraném filmu. Při návaznosti animované s hranou akcí máme variabilní jen jeden ze záběrů, a to nás může ovlivňovat v tom, kde budeme stříhat.

Švankmajer využívá specifické složení záběrových řad. Není běžné, aby byla expozice tvořena z detailních záběrů, což můžeme vidět ve filmu “Do pivnice”, který budu dále rozebírat v následujících kapitolách. Standardně je záběrová řada tvořena od širších k užším záběrům.

„Walter Murch rozeznává pět stříhovo dramaturgických pohledů:

1. vztah v okénku

2. vztahy mezi záběry

3. vztahy mezi sekvencemi

4. vztahy mezi dětstvím

5. vztahy mezi začátkem a koncem

Nejen celkový příběh má svou strukturu tří fází, ale i sekvence, scéna, beat, záběr i filmové okénko mají trojfázovou strukturu začátku, středu a konce.” [13] Podle tohoto členění dokáže divák vnímat vazby mezi příběhem. Spojuje si je podle zkušenosti, kterou získal z předešlých filmů.

„Blíže bych se věnovala záběru, což je základní stavební prostředek filmového vyprávění. Vzniká natáčením akce před kamerou z jednoho místa nebo složením několika záběrů s natočenou akcí do jednoho společného obrazového prostoru. Záběr z pohledu výstavby má začátek, střed a konec.” [13]

„Nejdůležitější vlastnosti záběru jsou:

1. počet obrázků za sekundu
2. kompozice - plošná, prostorová
3. délka - zralost, nezralost a přezralost záběru
4. barva a světlo - atmosféra
5. vnější a vnitřní pohyb - temporytmus
6. vztah k zvukové informaci - vertikální montáž
7. vnitrozáběrové dramatické členění - mizanscéna, vnitrozáběrový střih.” [13]

Vzhledem k dále rozebíraným termínům při analýze konkrétních filmů jako je fabule a syžet, se opírám o knihu “Rozbor filmu” Radomír D. Kokeš, kde jsou tyto termíny vysvětleny pro běžného čtenáře. „Syžetem je míněno vše, co ve filmu vidíme a slyšíme, a to v pořadí a podobě, v jaké to vidíme a slyšíme.” „S fabulí je to komplikovanější, protože ta je během sledování filmu divákem odvozována jak od událostí zobrazených syžetem, tak od těch událostí, které si divák na jeho základě pouze domýšlí.” [7] U fabule se snažíme o co nejpresnější zrekonstruování situací, jak se pravděpodobně odehrály i když mohou být ve filmovém zpracování ukázány na přeskáčku.

4. Byt (1968)

Krátkometrážní film “Byt” je třinácti minutový krátkometrážní film z roku 1968 sestříhán Hanou Walachovou. U tohoto snímku se kombinují hrané části s technologií stop motion animace a pixilace. Je to příběhový surrealistický film s jedním protagonistou, kde se na konci snímku objevuje ještě jedna postava, která je “snovou iluzí” a hlavní postavě předává sekeru a mizí. Příběh plyne lineárně, nejsou tam žádné skoky v čase a odehrává se to jen v jedné místnosti. Dalo by se říct, že se jedná o kammerspielovský styl, tím jak minimalisticky je příběh vyprávěn. Syžet kopíruje fabuli.

Fabule příběhu:

Muž se vkutálí do dveří, ocitá se ze svého i z divákova pohledu v neznámém prostoru. Dveře se zavírají a zašívají se, aby se z nich nikdo nedostal. Na podlaze jsou bílou křídou namalované šipky vedoucí z místnosti, ve které se muž právě nachází. Vedou ho za pověšenou látku, kde se skrývá další místnost. Z pohledu diváka je možno si všimnout šipky, která vede z této tajné místnosti, proto je zřejmé, že se muž co nevidět vrátí. Šipky ho dovedou ke klice, ta mu však zůstává v ruce.



Obr. 5. Šipky udávající směr

Muž jde k zrcadlu, to nefunguje jako normální zrcadlo. Muž se tam vidí stejně, jako ho vidím ze snímaného úhlu.



Obr. 6. Zrcadlo

Pokoj mu připravuje jednu nástrahu za druhou. Snaží se zapálit kamna, ale ta chrlí vodu. Obrazy visící nad sebou nejdou narovnat, vypadá to, jako by byly propojeny. Když narovná jeden, druhý se pokříví. Chce to vyřešit tak, že si stoupne na židli a narovná obrazy z ní, protože na ně ze země moc dobře nedosáhne. Jakmile se postaví na židli, nohy židle se zmenší tak, že na obrazy dosáhne úplně stejně, jako by stál na zemi. Židle ho po zkoumání jejích nohou strčí, muž padá na zem ale cestou ještě rozhoupe žárovku, která následně udělá díru do jedné ze zdí. V tuto chvíli má možnost podívat se co je za zdí, to se mu však nepodaří, protože nějaká umělá ruka mu dírou začne dávat pěsti do obličeje. Tyto rány muže posadí ke stolu, kde je připravené jídlo. Nástrahy však nekončí. Vezme do ruky chleba s vyžraným středem, ze kterého vybíhá myš. Polévková lžice je po nabrání sousta plná děr, z půllitru piva se stane pivo v náprstku a vejce je tvrdé jako kámen. Hrdina hází kamenné vejce proti zdi, která ho do sebe pohltí. Muž si ho chce vzít, tak se pokouší dát ruku do zdi, ta ho pohltí a už nechce ruku pustit ven.

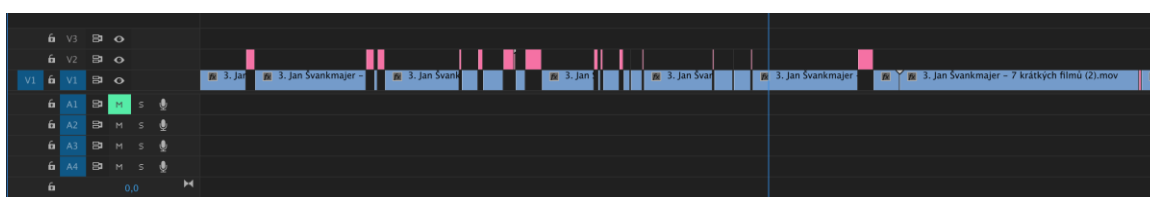
Pomocí ulomené lžice dostane ruku ven i s rozmačkaným vejcem. Vezme misku, aby si napustil vodu, ale z kohoutku tečou kameny, které mu mísu roztříští. Následuje problém s vidličkou, kdy se jí ohnou hroty, kterými chce napíchnout buřty. Když už to vypadá, že si kousne do jednoho špekáčku, ozve se něco ze skříně. Muž jde otevřít a vyběhne pes, který mu všechny buřty sežere. Muž je vyčerpaný, a tak si jde lehnout do postele, tam by se nemuselo nic stát. To se ale mýlí. Když usne, postel se začne měnit na piliny. Probudí se celý zasypaný pilinami. Upadají mu knoflíky u saka. A jakmile se opře o zeď, jsou jeho části oblečení ke zdi

přibity hřebíky. Musí si sundat kalhoty, a když je odtrhává, tak narazí na skříň, ke které je také přibit. Sako odtrhne, ale narazí rukama na stůl a kvůli tomu si musí svléknout i sako.

Muž začne pěstmi mlátit do dveří. Ty se pomalu otevírají. Do místnosti vchází muž se slepicí v ruce. Přivolává k sobě hlavní postavu a ta vytahuje ze saka sekeru. Náš hlavní hrdina bere sekeru a nečekaný návštěvník odchází dveřmi, které vzápětí nejdou otevřít. Náš hrdina začne sekerou mlátit do jedněch z mnoha dveří ale za nimi je pouze stěna s mnoha jmény. Muž si najde jedno volné místo a napíše “Josef”.

Od začátku se držíme v úzkých záběrech a z pohledu diváka není možné se zorientovat v prostoru. Tento “problém” se řeší v 1:44, kdy je pomalu se otáčející záběr na celou místnost. V tomto okamžiku je jasné, jaké rekvizity jsou v pokoji použity a následně se divák orientuje hlavně podle toho, že ví, kde se nachází stůl, který zde slouží jako záchytný bod.

V porovnání s filmem “Leonardův deník 72” je na první pohled zřejmé, že animovaných částí je tam mnohem méně (růžové klipy - animované).



Obr. 7. Timeline z filmu Byt

Nejvíce animovaných a trikových záběrů se objevuje od začátku druhé třetiny filmu. Tam se dostáváme ke scénám s jídlem, kde se proti hlavnímu hrdinovi staví vše neživé v místnosti a právě tam má tvůrce volnost v použití trikových technologií. V tomto filmu, jako v jediném z mnou vybraných, je použita technika pixilace (animace herce s předmětem).

Film “Byt” je bez dialogů, proto je zde podle mého názoru využívána jiná forma herectví. Herci jsou vizuálně velmi výrazní a herectví připomíná dobu “Chaplina”. Jsou používána výrazná gesta, která dále nenásilně navazují na techniku pixilace, u které je herec vždy trochu “zkoprnělý”. Ve filmu je několik přechodů z hrané do animované části a myslím si, že jsou tyto změny velmi dobře řešené.

Nyní bych se ráda dostala ke konkrétním příkladům toho, jak s těmito přechody mezi světem hraného a animovaného Jan Švankmajer pracuje. V prvním případě vidíme přechod do animované stop-motion části. Muž (Josef) se dívá do levé křídla (detail na jeho obličej), kde jsou dveře, kterými se postava dostala do bytu. Následuje střih na horní hranu zavřených dveří, která je provazem přišívána ke stěně. Tento moment, podle mého názoru dává divákovi dostatečně jasně najevo informaci o tom, že ho byt bude věznit. Další záběr se “triádou” vrací na Josefa, ten se stále dívá na dveře.



Obr. 8. Využití stop motion animace

Další z technik animace, která se v tomto snímku často objevuje je metoda pixilace. Ve 3:22 filmu je první příklad, kde se Josef snaží narovnat obrazy na stěně, které jsou pro něj příliš vysoko. Bere si židli, ale když si na ni stoupne, nohy židle se zmenší tak, že na obrazy stejně nedosáhne.

Následuje hrdinovo zkoumání židle, kdy najednou nohy židle opět “vyrostou”, treťí ho a on padá na zem. Josef je v této akci snímán z anfasu z výrazného pohledu. Divák zřetelně vidí, že si Josef prohlíží onu židli.



Obr. 9. Pixilace

Následuje střih na velký detail Josefova oka s prudkou transfokací vpřed. V návaznosti na tento pohyb se střihá do profilového záběru, kdy židli vyrostou nohy z leva do prava a tudíž i Josef odlétá z leva do prava. Spojení těchto záběrů se pohybově velice funkčně váže.



Obr. 10. Návaznost pohybu

Dále se sama židle kutálí ke stolu, který se nachází uprostřed místnosti. Jedná se o stop-motion animaci, protože tam není žádná živá bytost (tím pádem to není pixilace). Stejná technika se objevuje v čase 3:56 filmu, kdy žárovka rozbíjí cihlovou zeď. Podle mého názoru je tento záběr zásadní. Poprvé dostává divák i hlavní postava naději, že se nějakým způsobem dostane ze zavřené místnosti ven. Myslím si, že vytvořená díra ve zdi symbolizuje svobodu. I to, že tuto díru způsobila rozsvícená žárovka a otvorem proudí světlo, může být symbol míru a naděje. Tento pocit naděje je brzy přerušen boxující pěstí, která proniká vytvořeným otvorem. Josef touží se dostat ven, ale tato boxující pěst mu to znemožňuje a využitím pixilace ho “vyboxuje” zpět do místnosti.



Obr. 11. Pocit naděje

V 5:06 je další využití přechodu mezi hranou a animovanou částí. Postup je velmi podobný scéně s rostoucíma nohama židle. V tomto případě ale autor neváže na pohyb kamery, ale na pohyb hlavní postavy. Začíná se na anfasovém záběru, kde Josef natahuje ruku na půllitr. V tomto záběru pohyb nedokončí a stříhá se na užší profilový záběr, kde pohyb dokončí a uchopí sklenici za ucho. V tuto chvíli se půllitr začne měnit na různé druhy sklenic (obr. v kapitole 1. 1. 5. Používané prostředky u tvorby filmů). Na stejném principu je založena i scéna s vejcem. Josef se snaží rozbít skořápku o keramický držák na vejce na měkko. Skořápka se nerozbije, ale rozbíjí se držák na vejce (pixilace). Postava bere vejce a hází ho o stěnu, která ho “pohltní” (stop-motion).



Obr. 12. Pixilace

V další situaci, kde místo vody teče z kohoutku kámen se stop-motion animací dostává kámen z kohoutku. Ve chvíli, kdy kámen “vytéká”, je kamera z podhledu. Kámen tím pádem působí ještě mohutněji. Dalším střihem se dostáváme na prázdný lavor, do kterého chce Josef napustit vodu, ten se váhou kamene rozbíjí a propadá se na zem.



Obr. 13. Využití stop motion animace

Josef se po dosavadním prožitém utrpení rozhodne lehnout si do postele. Domnívá se, že tam se mu nemůže nic hrozného stát. To se ovšem mýlí, postel se po Josefově usnutí začne měnit v třísky. Pomalým nájezdem z anfasu se přibližujeme na hrdinův obličej. Následným střihem na celek postele z profilu se celá postel začne pomocí pixilace měnit na drobné třísky. V dalším záběru je detail na hlavu zasypávající se pylinama a dále se vracíme zpět na celek, kde vidíme místo postele už jen kupu třísek. Tato sekvence nám ukazuje konec. A to konec života. Symbol pohřbívání.

Posledním použitím pixilace je scéna, kdy se hlavní postava podívá přímo do kamery a udělá pár nepřírodných obličejů. Otočí se směrem ke stěně popsané mnoha jmény a dopisuje tam “Josef”.



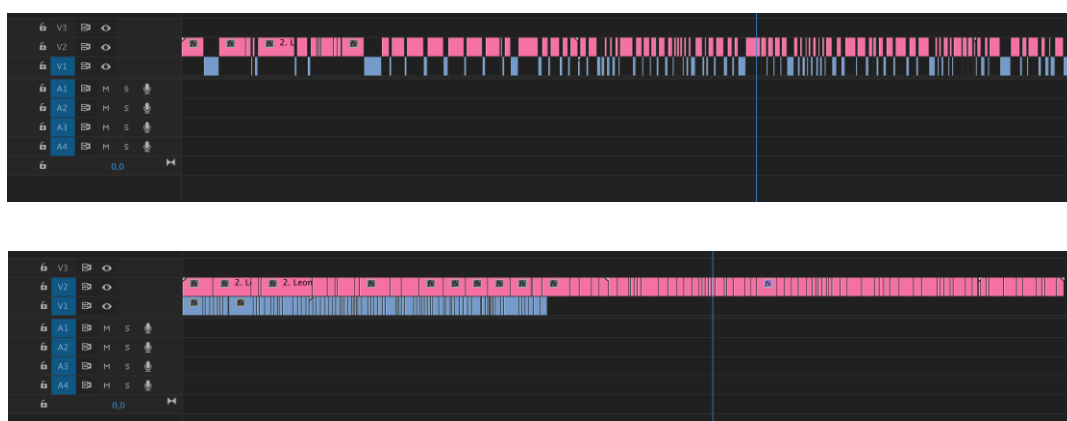
Obr. 14. Pixilace

5. Leonardův deník 72 (1974)

Leonardův deník 72 je krátkometrážní film z roku 1974, který stříhala Helena Lebdušková. Je tvořen technikou ploškové, kreslené a stop motion animace. Základní popis těchto animačních technologií je popsán v předchozí kapitole “1. 1. 5 Používané prostředky u tvorby filmů”. V tomto snímku velmi často dochází ke změně velikosti záběru v rámci záběru (vnitrozáběrová montáž). Překreslováním jednoho záběru se dostáváme z detailu do celku a naopak bez použití střihu. Nejedná se však o metamorfózu. Ta se vyznačuje přetválením např. člověka v monstrum. Stejně jako u vnitrozáběrové montáže to probíhá v jednom záběru, ale průběh je různý. U metamorfóz jde o naprosté změny objektu, mnohdy to bývá až absurdní poukázání na chování postavy.

Záběry jsou na sebe ve většině případů vázány na základě asociace. Motivace střihu mezi animací a hranou částí je vynucená skrze pohyb. V animovaném záběru se pohybuje ruka dopředu a dozadu a na tento záběr je střižený pohled na koňské dostihy, kdy kůň běží. Pohyb obou těchto záběrů si je natolik podobný, že divákova pozornost pokračuje, akorát si dává tyto dílčí sekvence do svých vlastních asociací za podpory obrazového vedení.

V tomto filmu je ze všech tří vybraných filmů nejvíce využita animace. Názorně je to demonstrováno vidět na obrázcích timeline (růžové clipy - animované části, modré - hrané). Na druhém obrázku je vidět, že animované části razantně převyšují počet hraných pasáží. U tohoto filmu se nebudu zaměřovat na každý přechod animace a hrané části, spíše budu analyzovat jednotlivé sekvence, které jsou na sebe vázané. V tomto filmu je mnoho opakujících se záběrů, které se jen drobně liší (např. koňské dostihy, střílející děla, bitva na koních).



Obr. 15. Timeline z filmu Leonardův deník 72

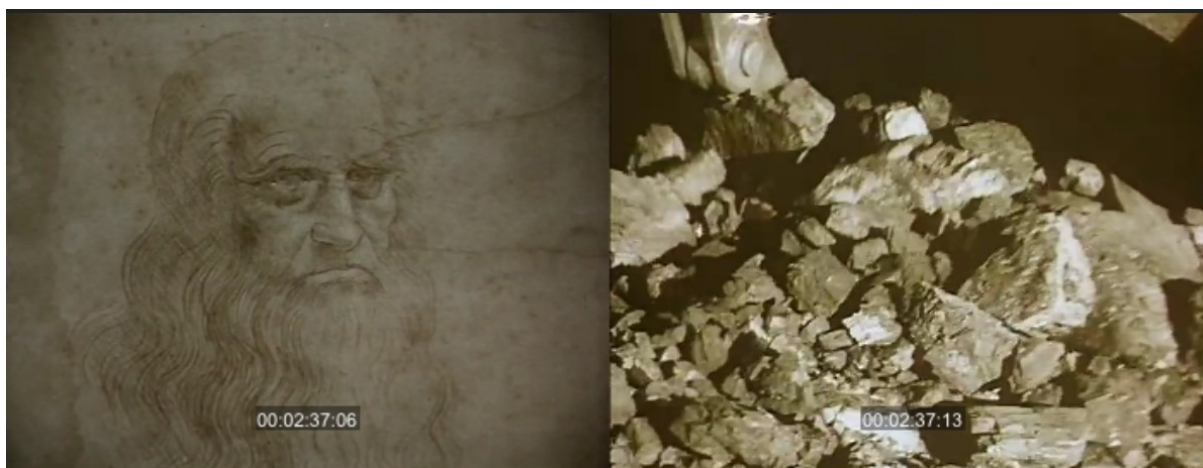
Celý film jsem se rozhodla rozdělit do osmi částí, které jsou podle mého názoru tématicky propojeny. Vzájemně se prolínají, ale zásadně podobající se záběry jsou nakumulovány na jednom z kratších úseků.

Úvodní titulková sekvence je proložena hranými pasážemi, kde se detailní záběry na ruce prolínají se záběrem na vypouštění bomb z letadla. Pro mě je to poukázání na to, čeho jsou lidé schopni. Jak dokáží svévolně vyvolat destrukci světa, ve kterém žijí. Po titulkách se plynule přechází do animované části. Ta je tvořena kombinací ploškové, kreslené i stop-motion animace. Barva pozadí koresponduje s tím, na jakém materiálu jsou kresby Leonarda DaVinciho. Vše je sjednoceno do pískové barvy, která působí neutrálně. V jednom z úvodních animovaných záběrů se stop-motion animací vykreslí obraz ruky, která dále kreslenou animací namaluje samotného Leonarda. Ten je následně kreslenou technikou rozanimován. Mezi tím, kdy je vykreslována Leonardova tvář, střihá se na hrané asociativní záběry (např. tupírování vlasů, boxer v ringu)



Obr. 16. Asociativní montáž

Po vykreslení oka, které začne rotovat, následují záběry, které rotují úplně stejně. Oko se prolne s rozkresleným lidským trupem, kde vidíme všechny orgány. Sekvence, kterou film pokračuje, je celek ulice, na které se demolují domy. Pokračuje to detailním záběrem na ruce beroucí si jednohubky na oslavě. Dostáváme se zpět na detail nakresleného oka. Tento záběr odzoomuje a vidíme Leonardův zamračený polodetail. Vypadá, že se dívá na další záběr, kde se odklízejí sutiny. Z výrazu je vidět smutek. Myslím si, že reaguje na to, co se odehrává v hrané části filmu. Neštěstí z lidského faktoru, z toho, co se děje na světě a hlavně z toho, že si to děláme sami



Obr. 17. Asociativní montáž

Ve druhé části se ze začátku Leonardo mění na objekt tvořen drapérií. Drapérie se jednoduše dá překreslovat na jakýkoliv jiný objekt. V tomto případě se mění na pohybující se ruku ve stejném tempu dopředu a zase zpět. Tento pohyb je důležitý ve vazbě dalších záběrů, vzhledem k tomu, že dalším záběrem je dostihový závod koní. Dále pokračují střihy mezi rukou a závodními automobily, vypuštěnou raketou a skákající ženou v pytlí. Všechny pohyby jsou vedeny z prava do leva. Stejně tak, jak se pohybuje ruka.



Obr. 18. Návaznost pohybu

Ve třetí části nevzniká žádný silný konflikt, jako tomu je v předešlých sekvencích. Pomocí záběru s drapérií se dostáváme k jinému tématu. Kus pohybující se látky se proměňuje ve studii nenarozeného dítěte. Navazuje záběr na rozkrajující se meloun, který se velmi podobá tomu animovanému.



Obr. 19. Návaznost pohybu

Rozdělení dvou částí jsem se rozhodla udělat v bodě, kde se tři děti spojí do jednoho útvaru, který je překreslen ve válečníka. V této fázi jsou dvě kreslené postavy a to žena, která svůj pohled směřuje na již zmíněného válečníka. Záběr na válečníka je prostřiháván muži v tělocvičně, kteří tam skáčou po žebřinách. Stejně jako tomu bylo v druhé fázi s pohybem ruky i tady se objevuje podobný model. Muži v přilbě se deformuje obličej a proměňuje se v hřebce. Dalším bodem zlomu je záběr mužů, kteří se navzájem hecují k lepšímu výkonu. Následuje animovaná část stáda koní v chumlu, kteří skáčou a snaží se nějak dostat ven z té masy.



Obr. 20. Asociativní montáž

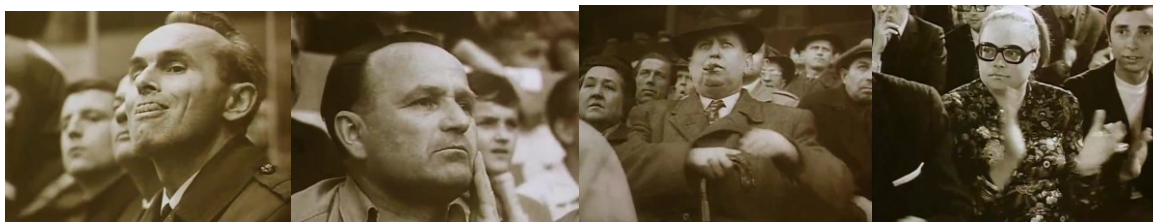
V tomto celku, který je nejdelsí částí filmu, se opakuje záběr s houfem koní postaven proti davu lidí na “demonstraci”. Záběr koní zůstává a hrané části se mění. Jako další je použit například záběr, kde se lidé tlačí do autobusu. Takové spojení záběrů upozorňuje na násilí,

opět jde o lidi. To, jakým způsobem vedle sebe žijí a vzájemně se vnímají. Poukazuje se na to, jak je násilí vnímáno a je součástí každodenního života.



Obr. 21. Asociativní montáž

Ve hrané části je polodetail na nohy boxerů. Stále se každý hraný záběr prostřihává chumlem koní. Po záběru na koně následuje řada záběrů na diváky v hale, kde se teoreticky mohou dívat na box. Motiv násilí je vykreslen jen v jejich výrazech, v tom, že cítí adrenalin a zároveň jsou fascinováni tím, co vidí.



Obr. 22. Propojení prostředí

Za polovinou této ucelené sekvence se objevuje nový animovaný prvek, který přináší další pohled na věc. Je to mužská hlava s rozčileným výrazem. Záběry diváků jsou nahrazeny sportovními výkony. Ukazuje nám to, že nejde jen o násilí, ale celkově o lidskou soutěživost. O sílu jednotlivce, která se dokáže koncentrovat a ve skupině utvořit neuvěřitelnou vlnu emocí. Poslední záběr této sekvence je v autobuse, který se vybourá a mladí muži padají do uličky. Vyznívá to jako marnost touhy po vítězství.

Další a zároveň předposlední část poukazuje na to, jak se lidé stále mění a chtějí vypadat jako někdo jiný. V animované části jsou rozkreslené studie budov splývající s ženským obličejem. Dáváme to do kontrastu s hranou částí, kde se líčí žena. Dále záběr na muže, uřezávající si

umělý nos. Animovaná děla, která střílí koule se prolínají s ploškovou animací. Koule prolétává do dalšího záběru, kde je na papíře nakreslena budova, která je koulí zdemolovaná. Není zdemolovaná doslovně, ale tím jak koule “narazí” do budovy papír se zmuchlá a odkutálí se pryč ze záběru.



Obr. 23. Vizuální destrukce

V poslední části se opět objevuje rotující oční bulva a rozkreslený lidský trup, které bylo možno vidět již na začátku. Tentokrát je však přechod do hrané části odlišný. Nejde se po pohybu, ale po tom, kam šela hlavní myšlenka filmu. Hrané části jsou z oblasti třídičky odpadu. Podle mého názoru je to eskalace všech lidských vlastností, metafora bezvýznamnosti našich činů.



Obr. 24. Metafora bezvýznamnosti našich činů

6. Do pivnice (1983)

Krátkometrážní film "Do pivnice" byl jako jediný z těchto tří filmů tvořen na Slovensku se slovenským štábem. Tento film stříhal Peter Beňkovský. Byla to jeho první a zároveň poslední filmová spolupráce se Švankmajerem. Zajímavého zpracování si můžeme všimnout hned v expozici, která je vyprávěna převážně ve velkých detailech nebo v detailech.

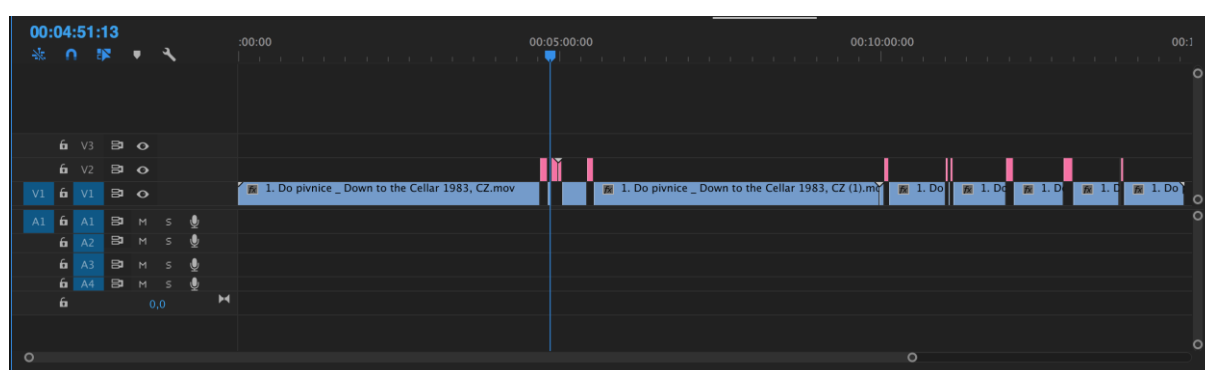
V prvním záběru, který je pod titulkovou částí, je záběr na zavřené dveře, které se po titulkách otevírají. Další záběr je na dětskou ruku zavírající dveře. Dívka odchází od dveří a následuje záběrová řada, kdy se dozvíme, co má dívka v košíku a vidíme, že jde dolů ze schodů. To jak se drží zábradlí, jak rozvázně našlapuje na jednotlivé schody v ní vyvolává ještě větší pocit nejistoty. Dále pokračuje záběr na mužskou ruku sunoucí se po zábradlí a nohy kráčející nahoru po schodišti. Je to chvíle, kdy je jasné, že se za chvíli potká s naší malou hrdinkou. V detaile na dětskou ruku, jež se pouští zábradlí a nohy, které dělají krok stranou je zřejmé, že se tyto dvě postavy setkaly. Z dívčina chování je patrná jistá obava, také však pokora vůči starším lidem. Muž malé dívce vytahuje zpoza ucha bonbon, což ji ještě více znejistí. Děvče však rychle utíká a potkává paní, která vytírá na schodech. Tím jak paní svérázně hodí hadrem o zem i to, jak ho ždímá, v dívce vyvolává další obavy. Dívka se na ni jen dívá a snaží se vyhnout kýblu s vodou, který tam je položený uprostřed schodů. Paní uklízečka se podívá do dívčina koše, uvidí klíč, kývne hlavou a dívka utíká dále po schodech. Holčička kouká na dveře od sklepa, stojí před nimi a sama sebe přemlouvá, aby tam vešla. Po chvíli odhodlávání sejde posledních pár schodů a otevírá dveře do neznáma.

V expozici, i přestože je tvořena hlavně z detailních záběrů, můžeme jasně přečíst charaktery postav. Jasně máme definovanou postavu malé holky, která musí jít sama do sklepa a už po cestě se setkává s dost zvláštními osobami. Nenechá se však zastrašit a jde splnit úkol. Z dívky je cítit strach, pokora a následně je malá hrdinka ovlivněna i dětskou představivostí. Další dvě postavy jsou obyvatelé domu, kteří na první pohled vypadají až zle, ale to je především kvůli jejich neverbální komunikaci, která je oproti malé dívce přímá a nebojácná. Vzniká zde kontrast mezi dospělým a dítětem. Dětská představivost holčičky a tma v ní vyvolávají strach a věci, které vidí, nejsou skutečností. Strach z neznáma, z temna, ze samoty, tyto myšlenky jí radí, aby utekla, ale touha splnit úkol je natolik silná, že se odhodlá jít dál a překonat bujnou fantazii.

Fabule příběhu:

Malé děvče jde po schodech do sklepa. V jednotlivých mezipatrech potkává “sousedy”, kteří jsou už od pohledu dost zvláštní. Dojde před brány sklepa a po chvílce váhání jde dovnitř. Ve “sklepních kóji” jsou sousedé, kteří tam žijí a jejich hlavní a jedinou životní náplní je práce s uhlím. Muž v jedné kóji si lehá do postele plné uhlí a přikrývá se jím. Nabízí malé dívence postel u druhé stěny sklepa. Ona však odmítá a couváním naráží na další “pokoj”, kde je paní, která z uhlí peče buchty. Napekla pár uhelných koláčů a ten nejhezčí nabízí děvčeti. Ta se bojí a utíká ke své kóji číslo 37. Když dorazí na místo, otevírá truhlu plnou brambor a plní si svůj košíček. Když se na něj podívá, vidí jak jí brambory sami utíkají. Brambory nakonec zkrátí a odchází ze sklepa plného nástrah. Utíká po schodech, ale zakopne, upadne a brambory se rozkutálí po schodech a utíkají zpět do truhly. Dívka jde posmutněle zpět do sklepa. Vidíme, jak odchází a následuje rychlý švenk na “detail” černé kočky, která dívku celou dobu ve sklepe pozoruje.

Na obrázku č. 31 jsou vidět dvě video stopy, přičemž růžová značí animované záběry a ty modré jsou hrané části. V tomto případě je naprosto evidentní, že hraná část je jasně dominantní. V prvních pěti minutách je použita první stop-motion animace, kdy se dívka dostane do sklepa a najednou tam nakráčí boty, které se začnou prát o její rohlík. Další animace je až v desáté minutě, kde je taktéž stop-motion animace brambor, které se kutálejí zpět do truhly. Tento motiv se tam od desáté minuty několikrát opakuje, interval opakování je od 52 vteřin a postupně se zkracuje až na 42 vteřin.

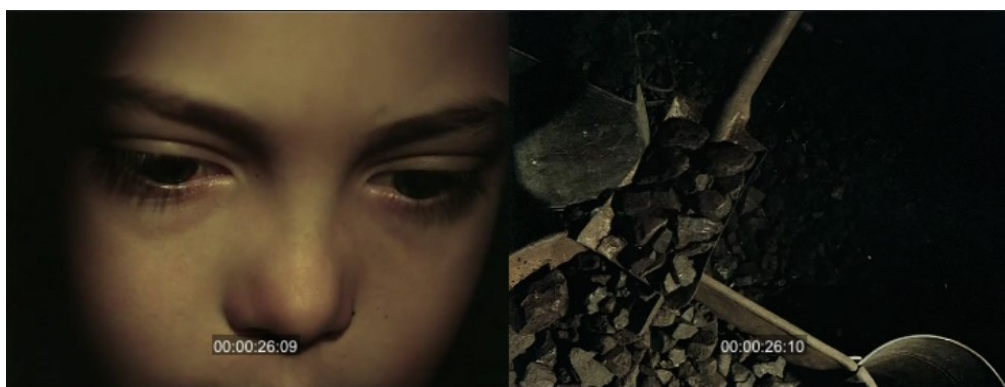


Obr. 25. Timeline z filmu Do pivnice

K první animované části se dostáváme až v 4:42, kde je využita stop-motion animace. Této animované části předchází hraná sekvence, kde dívka prozkoumává prostor sklepa. Podle mého je napětí budováno právě tím, jak odkrývá prostor. V ruce má baterku, tím pádem

vidíme jen úzký kužel světla, ve zbytku rámu je tma. To určuje, kam směřuje divákova pozornost. Dívka jde chodbou a ve sklepních místnostech vylézají špičky bot. Když na ně posvítí, boty se stahují zpět, aby je nikdo neviděl. Dívka se otáčí a padá jí rohlík, který měla celou dobu u sebe. Na zemi se objevuje bota, která se otevře jako “žralok”, bere si rohlík a odchází pryč. Dívka vidí, jak se schovává do jedné z kójí. V této části je velmi dobře vidět propracování prvků, které jsou následně využity v animované části. Rohlík, který má dívka u sebe je tam několikrát vidět. Pořád ho má u sebe a předznamenává, že se s ním bude ještě dále pracovat. To, jak se dívala do jednotlivých sklepů, kde jsme viděli jen špičky bot, divákovi dává volnost toho, domyslet si, co by tam tak mohlo být. Není zřejmé, jestli tam jsou lidé nebo jsou to jen zvláštní boty, které tam koukají. V animované části se spojuje to, že ve sklepech jsou zvláštní věci, které nedávají smysl a jsou to dívčiny fantazie a iluze, které se jí jeví jako skutečnost.

Další podivnou věc, které si holčička všimá, je házení uhlí do barelu. První záběr v triádě je “polodetail” na házení uhlí, následuje stříh na pohled holčičky, která se dívá dolů na to jak se barel plní. Koncový záběr této sekvence je z nadhledu na to, jak lopata nakládá uhlí. Přesně tento záběr je tvořen stop-motion animací. V předchozím záběru (s uhlím) nebylo potřeba, aby byl tvořen nějakou z animačních technik. Bylo to z toho důvodu, že předchozí záběr byl užší, tím pádem nebylo vidět, jestli někdo lopatu ovládá nebo ne. V záběru z nadhledu se tvůrci nevyhýbají tomu, že je vidět celá rukojeť lopaty. To dává pocit “nadpřirozenosti”, která vládne ve sklepech. Kdyby nebylo vidět v obraze to, že lopata nakládá uhlí sama bez jakékoliv lidské pomoci, záběr by byl bez vyznění a mohl by se vypustit.



Obr. 26. Stop motion animace

Následuje poměrně dlouhá část, kde se žádné animace neobjevují. Je to prostředek filmu, kde se dívka snaží dojít do svého sklepa, ale pořád jí zdržují “sousedé”, kteří se tam objevují a lákají jí, aby si lehla do uhelné postele nebo snědla uhelný koláček.



Obr. 27. Stop motion animace

V jedenácté minutě je využit stejný vzorec při využití animace. Stejná návaznost i velikost záběrů, jako byly využity u scény s házením uhlí. První záběr je na koš, kam holčička dává bramboru, koš leží na zemi. Následuje záběr na detail dívky, která kontroluje, jestli je brambora stále v koši. Třetím a závěrečným záběrem je košík z nadhledu, z kterého brambora vyskakuje a kutálí se zpět do truhly.



Obr. 28. Stop motion animace

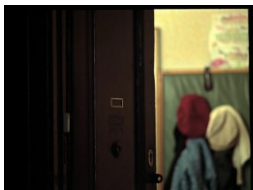
Je to poprvé, kdy dívka vidí, že jí brambory sami od sebe utíkají. Aby se dále ještě potvrdilo to, že se brambory sami hýbají, tak je použit další záběr s tím, jak se brambora kutálí po hraně truhly, aby se mohla vrátit k dalším bramborám, které dívka ještě nestihla dát do košíku.



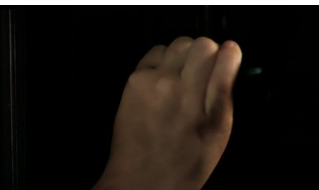
Obr. 29. Stop motion animace

O minutu později je vidět, že se dívce podařilo naplnit téměř celý košík bramborami. Je vylekaná černou kočkou. Dívka se podívá na košík, který má na zemi a naneštěstí jí všechny brambory převrhly košík a kutálí se tam, odkud je vzala. Následuje poslední zoufalý pokus k tomu, aby zvládla splnit úkol. To, jak si stoupá na špičky a sotva na brambory dosáhne jasně naznačuje náročnost situace, ale dívka se nechce vzdát. Konečně naplnila košík a vydává se na cestu zpět ze sklepa. V chodbě se na dívku vyřítí vědra plná uhlí. Těm se vyhýbá a opatrně odchází ze sklepa pryč, ale jen do té doby než si všimne černé kočky, která ji pozoruje. V tu chvíli se rozběhne a chce se co nejrychleji dostat do bezpečí. Konečně je za dveřmi sklepa a vybíhá do schodů, ale zakopává a košík se jí celý vysype. Brambory se kutálejí zpět do sklepa. Očividně se jí do sklepa zpátky už nechce, ale sebere poslední zbytky odvahy a jde zpět splnit to, co se od ní žádá.

PC- otevírající se dveře



D –dětská ruka zavírá dveře



PC dívka odchází do chodby



D - Košík s klíčkama



D – dívčina ruka na zábradlí



D – dívčiny boty



D Mužská ruka na zábradlí



D mužské nohy



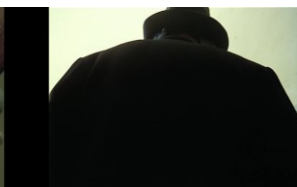
D – dívky nohy – vyhýbá se



D – Mužská ruka na zábradlí



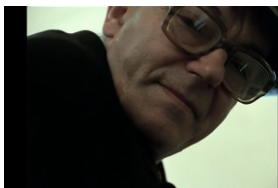
PD – Mužská záda



D – přejezd z očí na dívky pusu



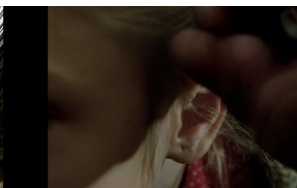
D – obličej muže



D – košík s klíčem č. 37



D – trik s bonbonem



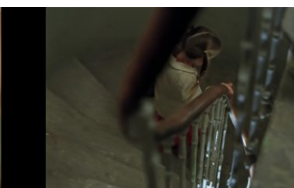
D – bonbon



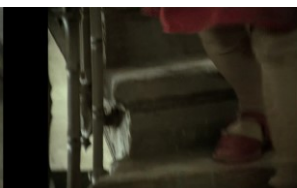
D dívčiny oči



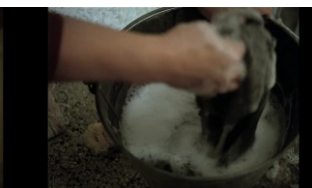
PC – Dívka utíká ze schodů



PD – dívka utíká



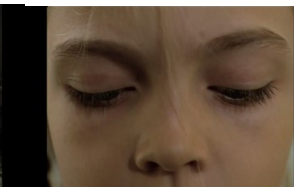
D – hadr s vodou



D – vytírání schodů



D – dívky oči



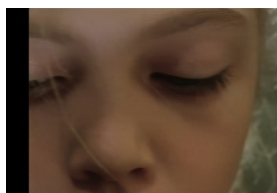
D – dívka překračuje kýbl



D – dívka se vyhýbá



D – oči dívky



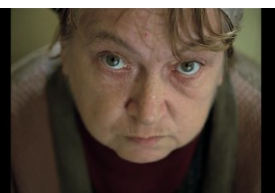
D – ždímání hadry



D – košík s klíčem č. 37



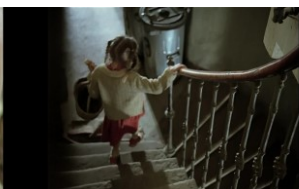
D – obličej vytírající ženy



D – děvče má v puse rohlík



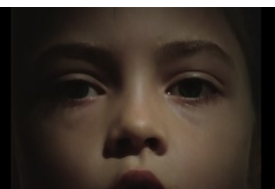
D – PC – dívka utíká ze schodů



PD – od dívčích bot k očím



D – před vstupem do sklepa



Obr. 30. Úvodní sekvence

ZÁVĚR

Ve své bakalářské práci jsem se pokusila o analýzu Švankmajerovi tvorby, konkrétně tří vybraných krátkometrážních filmů. Snažila jsem se zjistit, zda je možné u Švankmajerovy tvorby použít vzorec, který bude platný pro změny mezi hranými a animovanými částmi v rámci jednoho filmu. Po množství nastudovaných materiálů a zhlédnutých filmů jsem došla k závěru, že žádná taková šablona neexistuje. Švankmajerova tvorba je postavena na imaginaci. Prolíná příběhy ze snu s tím, co se reálně děje. Vychází ze vzpomínek z dětství a i když se u jeho filmů témata opakují, struktura se neustále mění a nachází něco nového, v předešlých dílech nepoznaného. Důležitou substancí jeho tvorby je dětský strach, který získal z vlastní zkušenosti. Avšak ho ve svém životě nepotlačuje, naopak jej využívá ke svému uměleckému vyjádření. Neopírá se o nápad, ale o proces. Ten je nestálý protože veškeré vlivy, které působí na člověka ovlivňují proces tvorby ať už vědomě či nevědomě. Vytváří se neucelený tvar, který si žije vlastním životem. Záleží na dosavadních zkušenostech jak diváka tak tvůrce k tomu, aby si vytvořil svůj závěr a našel téma. Každý je individualita a vytváří si vlastní spojení informací a nachází nové vazby. Díky dlouhodobému zkoumání tvorby Jana Švankmajera a další tvorby jak surrealistického tak dadaistického hnutí jsem si uvědomila, jak důležitý je osobitý přístup. Získala jsem rozhled v oblasti výtvarného umění, animaci a technice černého divadla, o nichž jsem měla jen velmi laické znalosti. S touto bakalářskou prací jsem pochopila, jak důležité je se nezabývat jen jedním druhem sebevyjádření. Čím víc věcí znáš, tím přesněji se jako filmový tvůrce můžeš vyjádřit a tak i přesněji ztvárnit vnitřní vizi.

SEZNAM ZDROJŮ

- [1] <http://25fps.cz/2007/mezi-realitou-snem-a-filmem/>
- [2] ŠVANKMAJER, Jan. Síla imaginace: režisér o své filmové tvorbě. Praha: Dauphin, 2001. ISBN 80-204-0922-X.
- [3] <http://www.ceskatelevize.cz/porady/10123580043-zlata-sedesata/20856226841-jan-svankmajer/>
- [4] <https://www.youtube.com/watch?v=lZaQeqPfEYQ>
- [5] <https://www.youtube.com/watch?v=SQqi0vAe6nM>
- [6] <http://animuj.cz>
- [7] KOKEŠ, Radomír D. Rozbor filmu. Brno: Filozofická fakulta Masarykovy univerzity, 2015. ISBN 978-80-210-7756-0.
- [8] Proč je Jan Švankmajer surrealistou – kulturní magazín Uni. *kulturní magazín Uni* [online]. Copyright © 2019 [cit. 18.04.2019].
Dostupné z: <https://www.magazinuni.cz/film/proc-je-jan-svankmajer-surrealistou/>
- [9] ŠVANKMAJER, Jan, DRYJE, František a Bertrand SCHMITT, ed. *Jan Švankmajer: možnosti dialogu: mezi filmem a volnou tvorbou*. V Řevnicích: Arbor vitae, 2012. ISBN 978-80-7467-015-2.
- [10] <https://www.youtube.com/watch?v=-hzPYs1TE7I&t=228s>
- [11] <http://www.radan-wagner.cz/jan-svankmajer-rozhovor/>
- [12] https://theses.cz/id/u6wp0y/Bakalsk_prce_Doklkov_Veronika.pdf
- [13] LABÍK, Ľudovít. Dramaturgia strihovej skladby: horizontálna a vertikálna štruktúra filmového príbehu. Zlín: VeRBuM, 2013. ISBN 978-80-87500-30-9.
- [14] <https://www.theguardian.com/film/2001/apr/27/culture.features1>
- [15] BRETON, André. *Manifesty surrealismu*. Přeložil Jiří PECHAR, přeložil Dagmar STEINOVÁ. Praha: Herrmann, 2005. ISBN 80-239-5789-9.

SEZNAM OBRÁZKŮ

Obr. 1.	Stop motion.....	7
Obr. 2.	Pixilace.....	8
Obr. 3.	Kreslená animace	8
Obr. 4.	Plošková animace.....	9
Obr. 5.	Šipky udávající směr	14
Obr. 6.	Zrcadlo	15
Obr. 7.	Timeline z filmu Byt.....	16
Obr. 8.	Využití stop motion animace	17
Obr. 9.	Pixilace.....	17
Obr. 10.	Návaznost pohybu.....	18
Obr. 11.	Pocit naděje	19
Obr. 12.	Pixilace.....	20
Obr. 13.	Využití stop motion animace	20
Obr. 14.	Pixilace.....	21
Obr. 15.	Timeline z filmu Leonardův deník 72.....	22
Obr. 16.	Asociativní montáž	23
Obr. 17.	Asociativní montáž	24
Obr. 18.	Návaznost pohybu.....	24
Obr. 19.	Návaznost pohybu.....	25
Obr. 20.	Asociativní montáž	25
Obr. 21.	Asociativní montáž	26
Obr. 22.	Propojení prostředí.....	26
Obr. 23.	Vizuální destrukce	27
Obr. 24.	Metafora bezvýznamnosti našich činů.....	27
Obr. 25.	Timeline z filmu Do pivnice	29
Obr. 26.	Stop motion animace.....	30
Obr. 27.	Stop motion animace.....	31
Obr. 28.	Stoop motion animace.....	31
Obr. 29.	Stop motion animace.....	32
Obr. 30.	Úvodní sekvence	34