

Surrealismus v animaci

Bc. Pavel Alexašin

Diplomová práce
2021



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací
Ateliér Animovaná tvorba

Akademický rok: 2020/2021

ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE

(projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení:	Bc. Pavel Alexašín
Osobní číslo:	K18443
Studijní program:	N8209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby
Studijní obor:	Animovaná tvorba
Forma studia:	Prezenční
Téma práce:	1. teoretická část: Surrealismus v animaci
	2. praktická část: Sklep – loutkový animovaný film

Zásady pro vypracování

1. teoretická část:

Teoretická textová práce se člení na dvě části: teoretickou část (TČ) a praktickou část (PP). Povinný minimální rozsah TČ je 20 normostran, u PP je to 5 normostran. Zatímco první, tzv. teoretická část, se zabývá vybraným tématem z oblasti technologie, historie či současných trendů animovaného filmu, druhá, tzv. praktická část, pojednává o praktickém výstupu diplomového projektu a jde tedy o explikaci k diplomovému projektu.

Cílem teoretické části je pojmout konkrétní téma a prostřednictvím práce s odbornými zdroji a s dalšími texty či díly jej analyzovat a zasadit do kontextu (a případně i do vztahu ke svému diplomovému praktickému výstupu).

Cílem praktické části je popis vývoje a výroby diplomového praktického výstupu, zasvěcení do procesu a obhajoba jeho východisek a výsledného tvaru.

Hodnotí se nejen jazyková úroveň textu (gramatika, stylistika), ale také formulace názorů, práce s informacemi, zacházení se zdroji. Povinný minimální počet odborných zdrojů je 8 článků, 4 knihy.

Odevzdat v elektronické podobě ve formátu PDF na Portál UTB a na NAS FMK; 1 ks pevné vazby (stačí kroužková) v tisknuté podobě (černobíle).

2. praktická část:

Praktická diplomová práce má za cíl demonstrovat řemeslné dovednosti absolventa magisterského studia, a tedy obsáhnout jak zvládnutí technologie, tak řemesla animace (pohyb postav, práce s prostorem, stylizace, timing...). V diplomovém projektu student představuje své silné stránky, a tedy si volí techniku, stejně tak akcentuje dílčí profese animovaného filmu (např. charakter design, výtvarník, charakter animátor, scenárista, režisér...). Možné je zhotovit diplomový projekt výhradně jako autorskou záležitost, tedy bez volby jedné konkrétní profese.

Diplomový projekt má povinnou minimální stopáž 90 sekund a povinnou maximální stopáž 300 sekund. Jen ve výjimečných případech a na základě schválení pedagogy ateliéru Animovaná tvorba je možné stopáž překročit. (Do stopáže se nezapočítávají titulky.)

Diplomový projekt může být uceleným narativním dílem, nebo kompaktně seskládanou sadou animačních etud/obrazů/scén. V případě akcentace profesí jako je výtvarník animovaného filmu nebo charakter design / koncept art se klade velký důraz na doprovodné materiály (studie, skicy, výtvarnou přípravu filmu apod.)

Projekt se odevzdává v předepsané technické kvalitě a jeho součástí jsou i kompletní materiály mapující vývoj (literatura, storyboard, animatik) a podklady k propagaci a distribuci díla (titulková listina, formuláře pro OSA a NFA, plakát, obrázky z filmu).

Odevzdání videosoubor (export: velikost obrazu v bodech 1920 x 1080 FullHD 1080p, poměr stran 16:9, bitrate (kbit/s) 10,000-20,000, počet snímků za sekundu 25, poměr stran obrazového bodu pixel aspect 1:1 square, vstupní formát zvuku WAV, případně MP3, parametry zvuku 48000 kHz, 24Bit, Stereo, kodek H.264).

Součástí jsou: výtvarný návrh plakátu (formát 70x100cm, digitální podoba PDF příprava pro tisk, rozlišení 300 dpi ve formátu PNG nebo JPEG, režim CMYK barva), 5 snímků výtvarných návrhů, 8 snímků filmu (obojí ve stejné velikosti jako video), titulková listina.

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

Rozsah diplomové práce: viz Zásady pro vypracování
Rozsah příloh: viz Zásady pro vypracování
Forma zpracování diplomové práce: Tištěná/elektronická

Seznam doporučené literatury:

Maurice Nadeau: Dějiny surrealismu. Olomouc, Votobia 1994

Marie Benešová, Jaroslav Boček: Kapitoly z dějin českého animovaného filmu. Praha, Československý filmový ústav 1979

Jan Švankmajer: Jan Švankmajer. Praha, CPRESS, 2018

Vedoucí diplomové práce: **Mgr. Lukáš Gregor, Ph.D.**
Ateliér Animovaná tvorba

Datum zadání diplomové práce: **1. prosince 2020**

Termín odevzdání diplomové práce: **21. května 2021**



doc. Mgr. Irena Armutidisová
děkanka

Mgr. Lukáš Gregor, Ph.D.
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 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;
- pokud je výstupem bakalářské/diplomové práce jakýkoliv softwarový produkt, považují 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: 1. 12. 2020

Jméno a příjmení studenta:

Pavel Alexašín



.....
podpis studenta

ABSTRAKT

Tato diplomová práce zkoumá spojení uměleckého hnutí surrealismus se světovou animací. Vypráví o historii a principech surrealismu, o slavných představitelích tohoto hnutí. Také tato práce vypráví o surrealismu v animaci. Druhá část práce je věnována snům, jako součásti surrealismu. Zobrazení snů v herních filmech a animacích je analyzováno z hlediska surrealismu. Zkoumá se problém navázání emocionálního spojení mezi divákem a hrdinou filmu prostřednictvím snů.

Klíčová slova: Surrealismus, Salvador Dali, René Magritte, Jan Švankmajer, sny, sny v umění, česká škola animace, polská škola animace, estonská škola animace, Andrej Chržanovskij

ABSTRACT

This thesis explores the connection between surrealism and world animation. Tells about the history and principles of surrealism, about the famous representatives of this movement. This thesis also talks about surrealism in animation. The second part of the work is devoted to dreams as part of surrealism. The image of dreams in feature films and animation is analyzed as manifestations of surrealism. as manifestations of surrealism.

Keywords: Surrealism, Salvador Dali, Rene Magritte, Jan Svankmajer, dreams, dreams in art, Czech animation school, Polish animation school, Estonian animation school, Andrei Khrzhanovsky

Chci poděkovat Nice Zinověvové, Aleši Kincovi, Lukáši Gregorovi a mým rodičům za pomoc, trpělivost a pochopení.

" „A tahle slátanina je odkud?“ zeptal jsem se. Nečekal jsem odpověď, byl jsem přesvědčen, že spím...

„Citát z upanišád,“ odpověděl hlas pohotově.

„A co jsou to upanišády?“ teď už jsem nebyl přesvědčen, že spím.

„To nevím,“ přiznal se hlas."

Arkadij a Boris Strugačtí, *Pondělí začíná v sobotu* (1965)

přeložil Jaroslav Piskáček

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

Pavel Alexašín

OBSAH

ÚVOD.....	9
I TEORETICKÁ ČÁST	10
1 SURREALISMUS. HISTORIE, ZNAKY, ZÁSTUPCI UMĚLECKÉHO STYLU.....	ОШИБКА! ЗАКЛАДКА НЕ ОПРЕДЕЛЕНА.
1.1 SURREALISMUS V ANIMACI.....	13
1.2 ZÁVĚRY Z PRVNÍ KAPITOLY	22
2 SNY JAKO SOUČÁST SURREALISMU	23
2.1 SNY V UMĚNÍ. HISTORIE A TRANSFORMACE	23
2.2 SNY V KINEMATOGRAFII. RŮZNÉ ZPŮSOBY ZOBRAZENÍ SNŮ VE FILMECH	25
2.3 SNY V ANIMACI. VÝHODY A NEVÝHODY	33
2.4 ZÁVĚRY Z DRUHÉ KAPITOLY	36
II PRAKTICKÁ ČÁST.....	38
3 SURREALISMUS A SNY VE FILMU SKLEP	39
3.1 INSPIRACE	39
3.2 SCÉNÁŘ.....	41
3.3 PŘEDVÝROBA	43
3.4 NATÁČENÍ A POSTPRODUKCE	ОШИБКА! ЗАКЛАДКА НЕ ОПРЕДЕЛЕНА.
ZÁVĚR	46
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY.....	47
SEZNAM OBRÁZKŮ	49
SEZNAM PŘÍLOH.....	51

ÚVOD

Když jsem začal psát diplomovou práci **Surrealismus v animaci**, uvědomil jsem si, že toto téma je velmi rozsáhlé a rozmanité. Původně mě zaujalo téma snů v kinematografii. Vždycky jsem si myslel, že různé filmy, které obsahují sny, je zobrazují úplně jiným způsobem než skutečné sny, které vidí každý člověk. Z tohoto důvodu sny v kinematografii nevyvolávají emoce, které do nich autoři vložili. Byl jsem tak fascinován tématem snů, že jsem se dokonce rozhodl, že můj diplomový film bude vypadat jako sen, úplně jsem se vzdal přítomnosti *reality* ve filmu. Začal jsem studovat toto téma a uvědomil jsem si, že filmové sny v podobě, kterou jsem považoval za nejbližší skutečným snům, vždy používají principy surrealismu. Pak jsem přešel na širší téma - surrealismus. Projevy surrealismu v kinematografii a zejména v animaci zachytily širší rozsah než jen sny. Tak jsem se rozhodl pro téma své diplomové práce. Také jsem se rozhodl pro strukturu této práce. Ve své práci tedy přejdu od obecného ke konkrétnímu, od širokého tématu ke konkrétnímu úkolu. Začnu tématem surrealismu v animaci, podám definice a uvedu příklady nejúspěšnějších filmů v tomto směru. Poté budu analyzovat sny v animaci a obecně v kině, jako jeden z projevů surrealismu. Uvedu různé příklady zobrazení snů a nastíním problémy, které podle mého názoru v jejich zobrazení existují.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 SURREALISMUS. HISTORIE, ZNAKY, ZÁSTUPCI UMĚLECKÉHO STYLU.

Surrealismus (od fr. *surréalisme*, dopisy. *nadrealismus*) — styl v literatuře a umění dvacátého století, který vznikl v roce 1920 v umělecké kultuře západní avantgardy. Tento styl je nejlépe známý svým vizuálním uměním a literárními díly, v nichž dominují narážky, paradoxní kombinace forem, míchání vzdálených realit k aktivaci podvědomí prostřednictvím podob. Umělci malovali znervózňující nelogické scény, někdy s fotografickou přesností, vytvářeli z každodenních předmětů podivná stvoření a vyvíjeli malířské techniky, které umožňovaly nevědomé vyjádřit¹. V této definici žádám, abyste věnovali zvláštní pozornost formulaci *s fotografickou přesností*. Tato zvláštnost surrealismu se stala základem mého diplomového filmu, k tomu se vrátím později. V dílech surrealismu je přítomen prvek překvapení, nečekaných srovnání a nekonzistence.

Ve hře Guillaume Apollinaire „Prsa Tiresia“ (fr. „Les mamelles de Tirésias“) z roku 1917 byl poprvé představen koncept *surrealismu*². Nicméně surrealistické hnutí oficiálně neexistovalo až do 15. října 1924, kdy francouzský básník a kritik André Breton vydal v Paříži surrealistický manifest³. Na surrealisty měl vliv nejslavnější psycholog 20. století - Sigmund Freud a jeho teorie psychoanalýzy. Freud věřil, že lidské chování je vysvětleno vnitřními, iracionálními přitažlivostmi, a že tyto touhy jsou převážně nevědomé⁴. Stejně tak surrealisté ve svých dílech působili na podvědomí, emoce, které nejsou spojeny s racionálními důvody. Na to bych také rád kladl důraz. Faktem je, že Freuda se surrealisty spojuje i zvláštní zájem o sny jako projekce lidského podvědomí. Cílem surrealismu je podle vůdce Andrého Bretona "vyřešit dříve protichůdné podmínky snů a reality v absolutní realitu, nadrealitu"⁵, neboli surreality. Tématu snů jako části surrealismu se bude věnovat následující kapitola, budu věnovat pozornost tomu, jak často se surrealisté obracují k tématu snů. Surrealismus, stejně jako mnoho hnutí v umění počátku 20. století, byl spojován s trendy své doby. Vůdce André Breton jednoznačně prohlásil, že surrealismus je především revoluční hnutí. V té době bylo hnutí spojeno s levicovými politickými hnutími, jako jsou komunismus a anarchismus.

¹ BARNES, Rachel. The 20th-Century art book (Reprinted. ed.). London: Phaidon Press, 2001. ISBN 978-0-7148-3542-6.

² ANDREEV, L. G. Siurrealizm: istoriia, teoriia, praktika. Moskva: Geleos, 2004. ISBN 978-5-8189-0314-9.

³ КУЧИН, В. Всемирная волновая история от 1890 г. по 1913 г. Москва: ЛитРес, 2017. — С. 174. — ISBN 978-5-457-88193-8

⁴ FREUD, Sigmund. Přednášky k úvodu do psychoanalýzy. Přeložil Jiří PECHAR. Praha: Portál, 2020. ISBN 978-80-262-1573-8.

⁵ CHILVERS, Ian. The Oxford dictionary of art and artists. 4th ed. New York: Oxford University Press, 2009. ISBN 0-19-953294-x.

Ať už je to jakkoli, mnoho surrealistických umělců a spisovatelů vnímá svou práci především jako výraz filozofického hnutí a samotné práce jsou druhořadé, tedy artefakty surrealistického experimentování. Například o "čistém psychickém automatismu" mluví Breton v prvním surrealistickém manifestu⁶. Nejdůležitějším centrem byla Paříž. Později, od roku 1920, se hnutí šíří po celém světě, vyvíjí vliv na výtvarné umění, literaturu, film a hudbu v mnoha zemích a jazycích, a také na politické myšlení a praxi, filozofii a sociální teorii. Na konci 30. let mnoho surrealistických malířů opustilo Evropu a odešlo do Ameriky v návaznosti na blížící se druhou světovou válku, čímž se zvýšil jejich dopad na americké umění. Například praxe *automatizmusu* je jedním z principů práce Jacksona Pollocka a *Akční malby*. Také zájem surrealistů o předměty předznamenal pop art. Slavnými surrealistickými spisovateli byli také Paul Eluard a Louis Aragon. Nejpřednější umělci-surrealisté jsou Salvador Dalí, René Magritte, Joan Miró, Giorgio de Chirico, Max Ernst; fotografové - Philip Halsman, Man Ray, Greta Stern; filmaři - Jean Cocteau, Luis Buñuel.

Jako aktuální, neboli - jestli se tomu tak dá říct - *módní* hnutí, surrealismus existoval asi 40 let. Centre Pompidou končí oficiální kronikou surrealistického hnutí z roku 1939. Neexistuje jasný konsensus ohledně data konce, pokud se skutečně stalo, surrealistického hnutí. Někteří historici umění naznačují, že druhá světová válka skutečně rozpustila hnutí. Historik umění Sarane Alexandrian v roce 1970 tvrdil, že konec surrealismu jako organizovaného hnutí znamenala smrt Andrého Bretona v roce 1966. Znalci kreativity Salvadora Dalího se pokusili spojit konec hnutí se smrtí Dalího v roce 1989⁷. Nicméně skupiny surrealistů a literární publikace jsou i nadále aktivní až do dnešních dnů, jako je například The Chicago Surrealist Group, The Leeds Surrealist Group a The Surrealist Group of Stockholm. Jan Švankmajer pokračuje až do dnešních dnů v natáčení filmů a experimenty s objekty. Navzdory úpadku hlavní vlny surrealismu však toto hnutí zanechalo hlubokou stopu v umění, a to jak v avantgardních a experimentálních uměleckých formách, tak i v uměleckých formách, které se staly velmi populární a masové, jako je fantastický realismus. Všechny obaly sci-fi knih a plakáty sci-fi filmů jsou příklady fantastického realismu. Jedním z představitelů tohoto stylu je slavný Hans Rudolf Giger, tvůrce obrazu *Vetřelce* ze stejnojmenného filmu.

⁶ BRETON, André. *The Automatic Message* (First. ed.). London: Atlas Press, 1997. ISBN 978-0-9477-5799-1.

⁷ Benezit Dictionary of Artists. Salvador Dalí. London: Oxford University Press, 2006. ISBN 978-0-19-977378-7

1.1 Surrealismus v animaci

Surrealismus, protože zdůrazňoval témata podvědomí, snů, magie, otevřel neomezený prostor fantazie. Na počátku 20. století se objevil i další druh umění, stejně mladý jako samotný surrealismus, objevující prostor fantazie - to je animace. Navíc je třeba poznamenat, že hrané filmy byly prvními, které na plátně ztělesňovaly myšlenky surrealismu. Slavný film *Andaluský pes*, který v roce 1929 natočili Luis Buñuel a Salvador Dalí, je stále bezkonkurenčním ztělesněním surrealistické vize. Kromě toho kinematografie (zejména hrané filmy) má pro surrealismus jednu důležitou výhodu oproti animaci. Tuto výhodu jsem zdůraznil dříve - je to fotografická přesnost. Surrealisté, na rozdíl od minimalistů, primitivistů a dalších představitelů avantgardy, chtěli vytvořit šílené, neuvěřitelné, ale zároveň zcela realistické, hmatatelné světy. Tento efekt byl ideální pro kinematografii, protože jakýkoli podivný obraz na obrazovce byl skutečný. To znamená existující fyzický objekt. Oko bylo oko (opravdu krávy, ne dívky), ruka byla ruka, mravenci byli skuteční mravenci. Takovou výhodu nemohla dát animace té doby. K dnešnímu dni je animace s pomocí moderních CGI technologií schopna ztělesnit jakýkoli surrealistický a přitom zcela fotorealistický obraz. Ale na počátku 20. století animace nemohla překonat hrané filmy v realističnosti. Ale to byla jediná výhoda hrané kinematografie nad animací. Animace měla rozhodně mnohem větší svobodu pro neomezenou fantazii a samozřejmě nemohla ignorovat tak vlivný styl jako surrealismus. Pokud předtím byly experimenty v autorské animaci spojeny s hudebními abstrakcemi, pak s rostoucí popularitou surrealismu se animace stala pevně spojená s ním. Ale nejen autorská animace se inspirovala surrealismem. Tento proces se odehrával i v komerční americké animaci, která prožívala svůj rozkvět současně se surrealismem. Tak, v roce 1938 byl natočen *Porky in Wackyland* historicky významný černobílý film studia Warner Bros., ve kterém prasátko cestuje po pustém surrealistickém terénu. Téměř o 10 let později, v roce 1949, byl vyroben jeho barevný remake *Dough for the Do-Do*, jehož pozadí je ještě více jako krajinomalba ve stylu Dalího.



Obr. č. 1



Obr. č. 2

Stejný moment z originálního filmu a remaku.

Je známo, že Salvador Dalí obdivoval filmy Walta Disneyho, zejména *Fantasy* z roku 1940. A epizodu s tancem růžových slonů z filmu *Dumbo* (1941) Dalí považoval za nejlepší příklad surrealismu v animaci. Tento film podnítil Salvadora Dalího, aby začal spolupracovat se studiem Walta Disneyho v roce 1945. Výsledkem této spolupráce měl být film *Destino*, který Dalí a animátor John Hench vyvíjeli 2 roky. Disney bohužel považoval projekt za komerčně nerentabilní pro produkci a film byl dokončen až v roce 2003 na základě scénářů a vizuálů Dalího a Henche.



Obr. č. 3



Obr. č. 4

Původní skica z roku 1946 a záběr z filmu z roku 2003.

Tyto pokusy amerických animátorů půjčit metody surrealismu pro vytvoření fantazijních světy, které porušují přírodní zákony a jsou v jiné dimenzi, vycházely z pochopení, že animované filmy jsou skvělé pro vyjádření iracionality snů a vizuálních metafor. Později v různých zemích začalo docházet k pronikání surrealismu do animace a ovlivňovalo i autorské filmy. Příkladem mohou být díla polských režisérů, jako jsou Jan Lenica a Valerian Borowczyk, kteří změnili představy o tom, jaká by měla být animace. Je pozoruhodné, že původ těchto animačních experimentů leží právě v podmínkách politické nesvobody a ideologického tlaku.

Okamžitě však musím učinit výhradu, že surrealismus neměl čas plně se dotknout kinematografie a animace sovětského Ruska. To znamená, že silné hnutí ruské avantgardy bylo prakticky zcela zastaveno s nástupem k moci Josifa Stalina a nástupem takzvaného socialistického realismu v umění. A stalo se tak po smrti Vladimira Lenina v roce 1924, tedy právě v době rostoucí popularity surrealismu v Evropě. Oficiálně se ruská avantgarda dokázala znovu přihlásit až počátkem takzvaného *tání*, změkčení režimu za Chruščova, po Stalinově smrti. I když i po této době státní cenzura tlačí na ruskou avantgardu mnohem silněji než to bylo v zemích východní Evropy. Bylo to proto, že moc v Sovětském Rusku setrvačností nadále považovala avantgardisty za ideologické nepřátele a věnovala jim velkou pozornost. Zatímco v ostatní socialistické Evropě si naopak umělci vybírali avantgardní hnutí jako způsob, jak uniknout státní cenzuře. Snad jedinou výjimkou v SSSR byl ruský režisér Andrej Chrzanovskij, jehož tvůrčí cesta začala v roce 1966.



Obr. č 5



Obr. č 6

Záběry z filmů Andreje Chrzanovského *Skleněná harmonika* a *Šatník*.

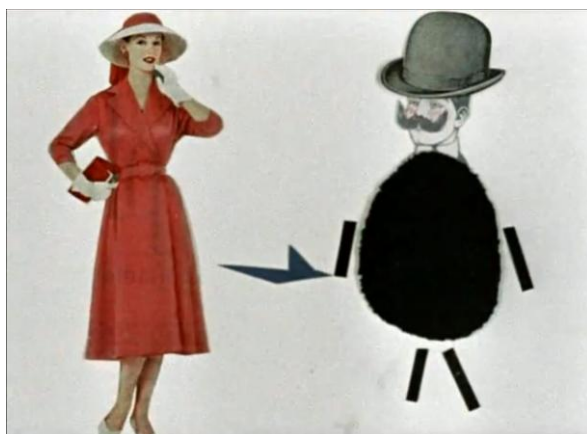
Tento režisér byl v sovětské době nazýván surrealistou, ačkoli surrealismus nebyl oficiálně povolen cenzurou, styl jeho filmů byl definován jako tzv. "socialistický surrealismus"⁸. To znamená, že všechny surrealistické obrazy údajně sloužily k politické nebo sociální satíře, odsouzení kapitalismu nebo byrokracie⁹. Chrzanovského nejpozoruhodnější surrealistický film *Skleněná harmonika* (1968) byl na začátku dokonce speciálně vybaven vysvětlujícím nápisem (stylisticky trochu připomínající *Disclaimer*), že tvůrci prostřednictvím fantastických obrazů odsuzují chamtivost, svévolnost policie a nejednotu lidí v buržoazní

⁸ АСЕНИН, Сергей Владимирович. *Мудрость вымысла: Мастера мультипликации о себе и своем искусстве*. 25 000. Москва: Искусство, 1983, 207 s.

⁹ МАЛЮКОВА, Лариса Леонидовна. *Сверхкино. Современная российская анимация.: Десяностые/нулевые*. Санкт-Петербург: Умная Маша, 2013, 365 s. : Ассоц. анимационного кино. ISBN 978-5-9904193-1-5.

společnosti¹⁰. To bohužel nezachránilo film před sovětskou cenzurou a byl zakázán na 10 let. Skleněná harmonika byla zjevně inspirována malbou René Magritte, Salvadora Dalího a Goyi - příšery ve filmu jsou provedeny v tomto stylu a kontrastně k nim jsou představeny výjevy z obrazů renesančních umělců: Dürer a El Greco. Po Skleněné harmonice Chržanovskij natočil další 2 filmy s prvky surrealismu: Šatník (1971) a Motýl (1972). Oba tyto filmy byly definovány jako podobenství pro dospělého diváka, ale tlak cenzury donutil Chržanovského točit animace pro děti. Andrej Chržanovskij se nevzdal svého tvůrčího stylu, ale téměř 20 let ho musel zdůvodňovat tím, že to jsou filmy- fantazie pro děti. Tento nezaviděný osud ukazuje rozdíl mezi sovětským Ruskem a sovětskou Evropou. Ale zpět do Evropy.

Výše uvedený režisér Jan Lenica byl zástupcem polské školy plakátu. Věnoval se také ilustraci dětských knih a designu divadelních kostýmů – kombinoval také malbu a užité umění. První animační experimenty Lenice byly provedeny ve spolupráci s jiným režisérem, Valerianem Borowczykem. Právě Borowczyk navázal přímé kontakty s francouzskými surrealisty, což se stalo důvodem následné emigrace obou režisérů do Paříže. Před tím natočili Lenica a Borowczyk několik polských animovaných filmů, z nichž nejznámější jsou Jednou (1957) a Dům (1958).



Obr. č 7



Obr. č 8

Magrittův obraz muže v buřince ve filmech Jednou a Dům

A oba filmy mají přímé odkazy na slavného surrealistického umělce Reného Magritta. Hlavní postava prvního filmu, inkoustová skvrna, zkouší různé podoby, včetně gentlemanského klobouku - buřinky. A ve druhém filmu vidíme rytmické opakování -

¹⁰ Стекло́нная гармо́ника / Skleněná harmonika [online]. Soyuzmultfilm, 1968 [cit. 2021-5-01]. Dostupné z: https://youtu.be/gtLnN7R_VZs

muže v obleku a buřince, který se vrací domů. Takový zjednodušený Magritův obraz lze najít v pozdějších Lenitsových dílech, jako jsou filmy *Labyrint* (1963) a *Nosorožci* (1964).



Obr. č. 9



Obr. č. 10

Magritův obraz muže v buřince ve filmech Labyrint a Nosorožci.

Film *Labyrint* vypráví příběh plný postmoderních odkazů na mnoho literárních a uměleckých děl. Je možné vidět přehodnocený mýtus o Ikarovi, výsměch viktoriánské grafice a také je cítit kafkovskou atmosféru. Narážky a paradoxy, tak charakteristické pro surrealismus, byly poprvé takto organicky uvedeny v animovaném filmu určeném pro dospělého diváka. *Labyrint* zasáhl existenciální problematiku a filozofické otázky. Hlavním tématem *Labyrintu* se stává boj osobnosti se systémem a hledání svobody. Tento film má protitotalitní charakter. Lenicův svět je absurdní a metaforický. Město-bludiště je inspirováno klasickými antiutopiemi a evokuje pocit existenciální hrůzy. Kromě Magritovy práce je film *Labyrint* ještě více spojen s dílem jiného surrealisty Maxe Ernsta. Při sledování filmu si lze vzpomenout na jeho kolážové grafické práce. Ernst ve svém grafickém románu-koláži *Týden Laskavosti* upravil ilustrace z časopisů a populárních románů 18. – 19. Století, umístil známé obrazy do nového kontextu a přidal některé surrealistické detaily. Při vytváření *Labyrintu* se právě *Týden Laskavosti* stal hlavním zdrojem inspirace pro Lenicu. Lidé s ptačími hlavami, paradoxní kolážové kombinace viktoriánské grafiky, oddělené nespojené obrazy, které doplňují společnou zápletku - to jsou hlavní průsečíky filmu polského režiséra s Ernstovým surrealistickým románem. Surrealisté se často snažili přeměnit hotové objekty a dát jim nový význam ve svých dílech. Max Ernst, René Magritt a Jan Lenica tak používají jednotnou surrealistickou metodu, která dominuje jednotlivým citacím a ommážíím. Podobný způsob zobrazování reality volí ve svém filmu *Hobby* (1968) jiný polský režisér, Daniel Szczechura. Jako by

pokračoval ve stylistice Labyrintu, protože v jeho filmech se objevují všechny stejné postavy - létající muži v buřince.

Tyto samostatné animované práce, které se objevily v 60. letech, vytvořily v animaci zvláštní surrealistický styl. Malé regionální školy se ukázaly být živější a zajímavější díky tomu, že většina socialistických zemí měla své státní studium, kde bylo možné posuzovat sociální, nebo politické myšlenky v nečekané podobě. Cenzura vede k metaforám a někdy i v sovětských filmech pro děti lze najít podtext, který je v rozporu s režimem. Za nejvýraznější animační školy, které vznikly pod tlakem socialistické cenzury, lze považovat české, polské a estonské, z nichž každá se vyznačuje experimentováním, absurditou a surrealistickým obsahem.

Estonská škola zahájila svoji cestu v roce 1957, kdy zde byla vytvořena dílna loutkového filmu pod vedením Elberta Tuganova. Předpokládá se však, že to byl Rein Raamat, kdo se stal zakladatelem známé *podivné* estonské školy animace.



Obr. č. 11



Obr. č. 12

Záběry z filmů Reina Raamata Let a Peklo

Na počátku 70. let založil oddělení ručně kreslené animace ve studiu Tallinnfilm. Přestože učitelem Raamata byl slavný ruský animátor Fjodor Chitruk, styl estonského animátora se radikálně odlišoval od ruského stylu¹¹. Už od prvních filmů, jako jsou *Let* (1973), *Pták Ohnivák* (1974), Raamat začíná experimentovat s obrazem, a co je nejdůležitější, se sémantickou zátěží filmu. Na poměry ruské animace jsou filmy Reina Raamata divokou avantgardou. Ačkoli je obtížné připsat jeho práci čistému surrealismu, zdá se, že primitivismus, dadaismus a abstrakcionismus jsou kombinovány se surrealismem. Navíc se Raamat postupem času vzdálil od původního avantgardního, experimentálního stylu a

¹¹ CONNOR, Kevin O'. Culture and customs of the Baltic states. Westport: Greenwood Publishing Group, 2006. — p. 163. — ISBN 0-313-33125-1

začal vytvářet hlubší a ponuré filmy-podobenství. Otevřený směr ale nabrali i další estonští režiséři, například Priit Pärn, kteří úzce spolupracovali s Raamatem jako umělec a animátor. Pärn ve svých filmech už mnohem blíže přiblížil surrealismu v původním pojetí. Mimochodem, estonská a česká škola používaly další důležitý směr surrealismu - erotismus. To není překvapující, protože surrealismus byl založen na podvědomých poryvech člověka a učení Freuda to přímo spojuje s erotismem. Ale s tímto směrem surrealismu byly při natáčení filmů určité problémy. Jakákoli cenzura, nejen ta sovětská, souhlasila s tím, že snese některé podivné obrazy, ale erotika byla vždy obtížným tématem. Jak v pozdějších filmech Raamata, tak v pozdějších filmech Pärna je erotika důležitá. Musím dodat sám za sebe, že film *Potápěči v dešti* (2009) je pro mě jedním z nejlepších příkladů atmosféry snu v animaci a jedním z filmů, ke kterým jsem ve své práci vzhlížel.



Obr. č. 13



Obr. č. 14

Záběry z filmů Priita Pärna Život bez Gabrielly Ferri a Potápěči v dešti

Pokud nemluvíme o školách, ale o jednotlivých režisérech autorské animace, pak je třeba poznamenat, že někteří z nich se sami stali významnými představiteli surrealismu. Přitom tento styl nebyl vždy diktován nutností vyjadřovat se prostřednictvím alegorií. Zakladatelem animační školy v Belgii, ve vlasti Reného Magritta, byl Raoul Servais, který Magritta osobně znal a zažil jeho přímý vliv. Předtím, než se věnoval animaci, Raoul Servais pracoval na interiérových malbách spolu se slavným surrealistou. Všechny pozdější filmy Raoula Servaiseho mají podobný umělecký styl, i když tam není tolik přímých citací nebo výpůjček. Jeho nejslavnější film *Harpyje* (1979) je natočen v průkopnické technice, která kombinuje natáčení živých herců a kreslených pozadí. Tímto způsobem je dosaženo paradoxnosti kombinací. Tato technika *servaisgrafie* je v podstatě velmi podobná metodám malby Magritta a má podobný účinek, jako by kombinovala sen a realitu. Právě tato kombinace neočekávaného a uvěřitelného je podstatou surrealistické metody. Raoul Servais proto vstoupil do dějin animovaného filmu právě jako tvůrce nové formy animovaného surrealismu.



Obr. č. 15



Obr. č. 16

Záběry z filmů Raoula Servaiseho Harpiya a Papillons de Nuit.

No a samozřejmě nelze nezmínit Jana Švankmajera - nejslavnějšího českého režiséra, kterého mnozí analytici jednomyslně považují za surrealistu. Švankmajerovy filmy téměř dokonale ztělesňují všechny znaky surrealismu. Alespoň ty znaky, které jsem našel ve zdrojích, jež jsem použil. V jeho filmech jsou běžné předměty, které však hrají v neobvyklých situacích, a jiná vrstva reality kolem postavy, manipulace se sny, podvědomí, psychoanalýza, erotika, magie a alchymie. Jedinou výjimkou je to, že Švankmajer, jako režisér ze země, která je dlouhodobě pod socialistickým útlakem, přistupuje k levicovým politickým myšlenkám velmi opatrně, většinou je apolitický. Švankmajer vyvinul svůj vlastní jedinečný styl poměrně brzy, ale v jeho raných dílech lze najít jasnou počtu surrealistickým malířům. Například v jednom ze Švankmajerových raných děl - filmu *Byt* (1968) existuje přímá citace nejen kolektivního obrazu Magrittova muže, ale také obrazu *Reprodukce je zakázána* (1937).



Obr. č. 17



Obr. č. 18

Záběry z filmů Jana Švankmajera Byt a Možnosti dialogu.

Sám Švankmajer vysvětluje, že jeho vztah k surrealismu není tak přímočarý, a to ho spojuje s René Magrittem, který byl nerad považován za surrealistu. Švankmajer tvrdí, že tam vznikl zmatek: surrealismus v obvyklém slova smyslu - jako avantgardní hnutí první poloviny 20. století - je již dlouho mrtvý, ale nyní se význam tohoto pojmu významně rozšířil. Podle Švankmajera "jesurrealismus realismem, který hledá realitu pod povrchem věcí a jevů. Tam, kde realita končí, dochází k hermetizaci a psychoanalýze."¹² O kreativě Jana Švankmajera se píše nesmírně mnoho a ani se nepokusím vytvořit iluzi analýzy jeho tvorby. Jsem přesvědčen, že členové komise o jeho tvorbě vědí mnohem víc než všechny materiály, které jsem v rámci této práce přečetl. Ale povím vám o mém osobním postoji k tvorbě Jana Švankmajera. A to vede také k další kapitole o snech. První Švankmajerův film, který jsem viděl, byl *Lekce Faust* (1994). Bylo to v roce 2006, při retrospektivě Švankmajerových filmů v rámci festivalu Kinoproba. V té době mi bylo 15 let a film mě prostě ohromil. Bylo to jako sen, ale co je nejdůležitější, jako můj vlastní sen. Přesněji řečeno, celý syžet se pohyboval svou vlastní cestou, Faustův příběh se mě nedotkl jako můj vlastní, ale právě styl vyprávění vtahoval na podvědomou úroveň. Opravdu to fungovalo jako iracionální, čistá emoce. Ve správných okamžicích filmu mě pojímal nevysvětlitelný strach, brutální chuť k jídlu, vzrušení atd.



Obr. č. 19



Obr. č. 20

Záběry z filmu Jana Švankmajera Lekce Faust probouzejí ve mně iracionální pocity.

To jsem ještě nezažil, a když jsem se rozhodl natočit surrealistický film podobný snu, určitě jsem se od začátku zaměřil na Švankmajera. Film *Lekce Faust* je pro mě ideálním filmem-snem. Totéž mohu říci o jeho dalších celovečerních filmech, kromě *Přežít svůj život* (2010). Překvapivě to byl film věnovaný snům, který ve mně nevyvolával takovou

¹² ULVER, Stanislav, ed. Film a doba: měsíčník čs. státního filmu pro otázky a problémy filmového umění. Praha: Orbis, 1955-^^^ . ISSN 0015-1068

odezvu jako ostatní. Stalo se tak kvůli technice animace. Účast živých herců spojuje všechny filmy, ale plošková animace vypadá méně věrohodně než panenky a animace objektů. To nás přivádí zpět k fotorealističnosti surrealismu-věrohodnost prostředí je kombinována se zkráceným významem a vytváří pocit pozměněné reality. Ale vrátím se k tomu v další kapitole mnohem podrobněji.

1.2 Závěry z první kapitoly

Na závěr první kapitoly je třeba poznamenat, že neexistuje jediná surrealistická estetika nebo škola. Po práci s materiály jsem si uvědomil, že přiřazení režiséra nebo autora obecně k určitému stylu je individuálním závěrem každého výzkumníka. Sami autoři se navíc často odmítají identifikovat jako zástupci určitého hnutí. Na jedné straně je například Salvador Dali, který, když se pohádal se sdružením surrealistů, odešel a prohlásil, že to je on - ten nejsprávnější surrealist. Na druhou stranu Rene Magritte, který se kvůli konfliktům oddělil od skupiny René Bretona a odmítl se nazývat surrealistou, přestože všechny knihy o něm ho identifikují jako surrealistu. Ale surrealismus je neodmyslitelně přítomen u každého z těchto autorů, umělců, režisérů. Surrealismus je způsob, jak se podívat na realitu z jiného pohledu, je to jakýsi magický pohled na svět. Magie byla jedním ze směrů surrealismu. Surrealističtí režiséři používají animaci přesně jako magický akt, který rozvíjí fantazii až do nečekaného limitu a vytváří vizuální poezii, která nepotřebuje přesné vysvětlení. Důležité je, že animace téměř vždy táhne k surrealismu v širokém slova smyslu, ať už je film vykreslen v jakémkoli stylu a v jakýchkoli obrázkových citacích, které obsahuje. Hlavní zdroje inspirace animace – hra, sny, příběhy a mýty, antropomorfismus zvířat, oživení mrtvého, nevědomá abstrakce, poezie a iracionalita - tedy vše, co nás může vést za hranice této reality do jakéhosi "nadrealismu", protože jen odtud je možné se podívat na známé novým způsobem.

2 SNY JAKO SOUČÁST SURREALISMU

Surrealismus se velmi často zabývá tématem snů. To není překvapující - sny jsou spojeny s naším podvědomím, jsou často iracionální, ve snech zažíváme čisté emoce, které nejsou spojeny s logikou, obsahují magii, erotiku a tajné touhy lidí. Sny byly prostudovány docela dobře z fyziologického hlediska, ale zatím je lidé nejsou schopni zachytit, takže popis snů je vždy subjektivní. Takže teď budu analyzovat sny z hlediska umění a subjektivního pohledu člověka. Sny lidí jsou velmi rozmanité. Knihy, filmy a internet jsou plné příběhů o snech. Vaši přátelé a příbuzní vám říkají o svých snech. Některé z vyprávěných a popsaných snů jsou velmi fantazijní a zajímavé, ale nejsou jako vaše, že? Něco v nich chybí. Ve vašich vlastních snech je vždy něco osobního, jste s nimi úzce spojeni emocionálně, zatímco sny jiných lidí jsou vnímány jednoduše jako příběhy, zábavné nebo hrozné projevy něčí fantazie. V tom vidím problém zobrazování snů v animaci a v kině obecně: problém navázání emocionálního kontaktu mezi divákem a hrdinou filmu prostřednictvím snů.

2.1 Sny v umění. Historie a transformace

Na první pohled se může zdát, že žádný problém není. Světová kultura je plná obrazů snů. Počínaje nejstaršími legendami a mýty (*Epos o Gilgamešovi*, starověká antická mytologie), prochází náboženskými texty hlavních náboženství (43 zmínek snění ve *Starém Zákoně*, 9 zmínek o snění v *Novém zákoně*¹³, nejméně 4 zmínky snů v Islámu), světovou literaturou různých zemí a epoch (sen obchodníka Abu-Gassana v *Tisíci a jedné noci*, *Píseň o Rolandovi*, Sen Svyatoslava ve *Slově o pluku Igorově*¹⁴, sen Čuang-c o motýlu z knihy *Čuang-c'*, Dostojevského příběh *Sen směšného člověka*, *Alenka v říši divů*), konče současnou malbou (malba Salvadora Dalího), literaturou (Nabokovův příběh *Terra Incognita*, cyklus sci-fi románů od Dana Simmonse *Songs of Hyperion*, četné sny postavy Harryho Pottera z knih J.K. Rowling), animací (Joseph: *King Of Dreams* 2000, *Paprika* 2006, *The Guardians of Dreams* 2012) a kinematografií (*The Cell* 2000, *Inception* 2010, filmová série *Noční můra v Elm Street*).

Existuje dokonce i samostatný termín "sny v umění". Ale až do 20. století se sny v umění používaly více k získávání informací než jako emoce.

¹³ ЛЕ ГОФФ, Жак. Средневековый мир воображаемого. Москва: Издательская группа «Прогресс», 2001, 440 s. Пер. с фр. / Общ. ред. С.К. Цатуровой. ISBN 5-01-004673-3.

¹⁴ СОКОЛОВА, Л. В. Сон Святослава//Энциклопедия "Слова о полку Игореве". Санкт-Петербург: Дмитрий Буланин, 1995.



Obr. č. 21



Obr. č. 22



Obr. č. 23



Obr. č. 24

Tato funkce pochází ze snů v literárních dílech, jako základ, který byl použit pro zápletky v malbě, hudbě, divadle a filmu. V Literární encyklopedii jsou v článku *Sny jako literární zařízení* uvedeny následující možnosti využití snů v literatuře:

- sen jako rámeček literárního díla
- sen jako forma hlavní nebo epizodické zápletky
- sen jako nečekané vysvětlení fantastického příběhu
- sen jako uspořádání a řešení složitého konfliktu
- sen jako výtvarný efekt
- sen jako pohyb v čase - od přítomnosti k budoucnosti nebo minulosti
- sen jako prorocké očekávání hrdiny osudu, tedy finále literárního díla
- sen jako prohlášení o světonázoru

- sen jako etické hodnocení
- sen jako nálada¹⁵

Ještě stručnější strukturu snů, jako umělecké podoby v literatuře lze popsat takto:

1. Sny, ve kterých se hrdinům objevují poslové: božstva, andělé, duchové mrtvých lidí. Tyto sny mají zpravidla funkci přinášet hrdinovi nějaké informace. Obvykle slouží jako motivy vytvářející děj.

2. Přímé sny, plné těžko srozumitelných symbolů, které vznikají na podvědomé úrovni, a které jsou podrobeny různým dešifrováním a interpretacím a jsou považovány za proročké sny. Z nich lze rozlišit následující do samostatných skupin:

- Sny matky o blížícím se narození dítěte, o kterém sní ve formě určitého předmětu nebo jeho zvláštního pojetí.

- Sny o blížící se smrti (katastrofa, neštěstí)

3. Sny, ve kterých postava udělá osudové rozhodnutí. Zahrnují také sny, ve kterých bylo něco vynalezeno nebo objeveno, stejně jako kreativní díla¹⁶.

Jak vidíte, v klasickém umění jsou formy snů rozmanité, ale jejich funkce je velmi jednotvárná. Tato funkce je získávání informací v nějaké formě. Když hrdina díla potřeboval získat nějaké informace, které nebylo možné získat v reálném světě, přicházely na pomoc sny. Když chtěl autor nějakým způsobem vyprávět o vnitřním světě hlavního hrdiny, použil sny. Podobnou "aplikovanou" funkci snů podpořili slavní psychologové té doby Sigmund Freud a Wilhelm Stekel: "Symboly jsou jedinými prvky snů, které analytik může interpretovat bez pomoci snílka, protože mají stálý univerzální význam, který nezávisí na konkrétním snu, ve kterém se tyto symboly objevují."¹⁷

2.2 Sny v kinematografii. Různé způsoby zobrazení snů ve filmech

A teprve s nástupem 20. století a vznikem stále více abstraktních a nenarativních forem umění, zejména surrealismu, došlo ke změnám v zobrazení snů v uměleckých dílech. Nyní byla pozornost věnována ne narativní a informační funkci snů, ale jejich emocionální části.

¹⁵ Литературная энциклопедия: Словарь литературных терминов. Москва: Л. Д. Френкель, 1925.

¹⁶ СЛАВИНА, Ольга Юрьевна. Поэтика сновидений: На материале прозы 1920-х гг. Санкт-Петербург: Русская литература, 1998, 160 s.

¹⁷ FREUD, Sigmund. Výklad snů. Vyd. 4., upr. Přeložil Ota FRIEDMANN. Pelhřimov: Nová tiskárna, 2003. ISBN 80-86559-16-5.

Ne obsahu snů, ale jejich formě. A přestože surrealismus již není tak módní jako na začátku století, jeho techniky se používají dodnes. A poté, co od vytvoření kultovního surrealistického filmu *Andaluský pes* od Luise Bunuela (1929) uběhly desítky let, tvůrci a animátoři někdy i nadále používají bizarní, podivné, jakoby zrozené v hlubinách podvědomí při zobrazení snů ve svých filmech. Jak moderní filmy a animace mají jako základ zkušenosti světové kultury zobrazování snů v jejich klasické podobě (jako soubor symbolů, které nesou určité informace), tak i zkušenosti abstraktních forem umění začátku 20. století pro zobrazování snů jako emocionálních a smyslových zážitků. Tyto metody zobrazování snů se často používají současně. Režiséři se snaží zaujmout diváky jak neobvyklou formou snů, tak jejich symbolickým obsahem. Samozřejmě vždy existují výjimky a v zobrazení snů existuje výlučně vnější, vizuální složka, a to i v naprosto klasickém narativním příběhu. Příkladem toho je *Dumbo* od Walta Disneyho, ve kterém je Dumbův sen *tanec růžových slonů*, který nenese důležitou roli pro syžet, ale vypadá jako abstraktní hudební výstup, ve kterém hlavní věc je hra forem. Ale z velké části ve filmových snech surrealismus hraje výlučně zábavnou roli při zachování klasické funkce snů - poskytování jakési racionální informace.

Mohlo by se zdát, že je to cesta k vyřešení výše uvedeného problému: problému navázání emočního kontaktu mezi divákem a hrdinou filmu prostřednictvím snů. Ale podle mého názoru to není tak jednoduché. Navázání emocionálního spojení s takovou individuální věcí jako je sen, je velmi jemný a nepochopitelný proces. A problém je právě v individualitě snů. Pocity prožívané ve snech jsou pro člověka možná nejosobnější. Možná je řešení v tom, že emoce ve snech jsou nejvíce, pokud mohu říci, "čisté". Emoce ve skutečnosti, v reálném životě, jsou spojeny s určitým racionálním důvodem. Proto dobré hraní živého herce nebo postavy nakreslené animátorem může divákovi poskytnout pocit opravdových pocitů. Jak podle systému Stanislavského platí, že herec musí zobrazovat věrohodné emoce: "Každý okamžik vašeho pobytu na jevišti musí být schválen vírou v pravdu o pocitu, který prožíváte, a v pravdu o činech, které provádíte"¹⁸. Ale sny nejsou spojeny s racionalitou, zdrojem emocí v tomto případě je tajemné a nevysvětlitelné podvědomí. Proto by obraz snů na obrazovce měl také ovlivnit naše podvědomí a nesnažit se přesvědčit naše vědomí o věrohodnosti. Obraz reálného světa ve filmu je podřízen věrohodnosti a obraz snů je podřízen podvědomí. Režisér proto může divákovi vyprávět příběh, ve kterém nikdo nikdy nebyl v reálném životě: cestování v čase, vražda a válka, superlidská síla a

¹⁸ СТАНИСЛАВСКИЙ, Константин Сергеевич. Работа актера над собой. Москва: Эксмо, 2013, 401 s. ISBN 978-5-699-66877-9.

intelekt. Pokud přitom akce ve filmu bude, jak říká Stanislavský, "pravdivá", divák uvěří v jakoukoli neuvěřitelnou zápletku. Ale aby divák věřil v pravdivost snu, je třeba udělat téměř nedosažitelné-najít obraz, který by byl vnímán většinou diváků jako osobní. Teoreticky je to možné, protože podvědomí různých lidí reaguje stejně na jakékoliv vnější podněty. Koneckonců, všichni jsme lidé a prožíváme strach, radost, překvapení, zoufalství. Ale obraz by měl vyvolat tyto emoce v "čisté" formě, obrátit se přímo na podvědomí, a neměl by pro tyto emoce najít racionální základ. Pak se stane nejdůležitější věc - divák začne vnímat filmový sen jako svůj vlastní. To považuji za klíč k řešení nastoleného problému - problému navázání emocionálního kontaktu mezi divákem a hrdinou filmu prostřednictvím snů. Když divák začne vnímat sen jako svůj vlastní, dojde k tomuto emocionálnímu kontaktu. Nyní se pokusím na příkladech analyzovat hlavní způsoby zobrazení snů, nejprve ve fikčních filmech a poté v animaci, a naznačím, proč tato díla podle mého názoru nevyřeší nastolený problém. Nejprve začněme s tím, že sny ve filmech jsou téměř vždy vnímány jako převyprávění snu někoho jiného.

Ve svých vlastních snech podvědomě „rozumíme“ tomu, co se ve snu děje, protože naše sny jsou podstatou našich osobních zkušeností. Ale ve filmu vždy potřebujeme příběh hlavního hrdiny, abychom pochopili, v čem je symbolika snu zobrazeného na obrazovce. Yuri Lotman píše, že sen "mluví s člověkem v jazyce, jehož porozumění zásadně vyžaduje přítomnost tlumočníka. Sen potřebuje tlumočníka - ať už je to moderní psycholog nebo pohanský kněz"¹⁹. To okamžitě odděluje filmové sny od našich. To je bohužel nevyhnutelné. To, co činí filmovou postavu srozumitelnější pro diváka, je příběh a motivace, která zlepšuje vnímání zápletky *ve skutečnosti filmu* a zhoršuje vnímání snů.

Aby byl znásoben pocit snění, mnoho režisérů se snaží dělat sny ve filmech co nejneobvyklejší a nejbizarnější. Neuvěřitelné a podivné události a obrazy se velmi podobají skutečným snům ve filmech jako *Nauka o snech*, *Věčný svit neposkvřené mysli*, *Noční můra v Elm Street* a další. Ale tady je další háček. Faktem je, že naše sny jsou produktem našich zkušeností v reálném světě, jinými slovy *bez skutečnosti není žádný sen*. A to je úplně normální. Pouze s určitou zkušeností ze života ve skutečnosti si člověk může uvědomit, že sen byl sen. Samotný film ale realitou není. Film je jen napodobeninou reality, a tedy vytvářet sny ve filmu je třeba v rámci reality filmu. Dnes, s rozvojem technologických triků ve filmu, se obraz snů v kinematografii stal něco jako soutěž o

¹⁹ ЛОТМАН, Юрий Михайлови. Семиосфера. Санкт-Петербург: Искусство-СПб, 1999, 703 s. ISBN 5-210-01488-6.

nejbohatší představivost. Každý režisér se v zobrazování snů snaží ukázat nejnepravděpodobnější prostředí, neuvěřitelné proměny, podivné chování postav.



Obr. č. 25



Obr. č. 26

Záběry z filmů Michela Gondryho *Nauka o snech* a *Věčný svit neposkvrněné mysli*.

Tak divák určitě nebude mít pochybnosti o tom, že to, co se děje na obrazovce, je sen. Někteří režiséři zároveň při zobrazování snu nevycházejí z reality filmu, ale z reality života, což je špatně - koneckonců realita samotného filmu se od naší liší. Řekněme, že film ukazuje sen superhrdiny, řekněme, Spider-Mana. V tomto případě je realita filmu, ve kterém existuje Spider-Man, pro náš, skutečný svět, stejně surreálný jako jakýkoli sen. A bez ohledu na to, jak bizarní a divný by sen byl, pro diváka je těžké oddělit údajně nepravděpodobný sen od reality filmu, která je pro diváka stejně nepravděpodobná. Pokud tuto myšlenku rozvineme dále, tak ve filmu, kde existují například Spider-Man, neuvěřitelná technologie nebo super-padouci, by byl neskutečný a surrealistický sen o našem světě, ve kterém Spider-Man, neuvěřitelné technologie a super-padouci *neexistují*. Ostatní režiséři, když zobrazují sny, se stále staví proti realitě filmu - dramatizují osvětlení, přidávají ozvěnu hlasům, dělají pohyby ve slow-mo.



Obr. č. 27



Obr. č. 28

Příklady dramatizace osvětlení a inscenace (*Dutch angle* nebo *Holandský úhel*), kdy se dějství odehrává ve snu.

Ale i ve druhém případě je pro diváky těžké vnímat filmové sny jako podobné svým vlastním. To vše proto, že naše sny (ve skutečném světě, nikoliv ve světě kinematografie) ve většině případů nejsou tak bizarní, jak jsou zobrazovány ve filmech. To znamená, že naše sny zřídka vypadají jako portfolio studia pro speciální efekty, nejvíce neobvyklé, surrealistické v našich snech - to jsou naše zážitky.



Obr. č. 29

Obr. č. 30

Ve sci-fi filmech se vize konce světa často používají jako sny.

Faktem je, že naše sny nejsou obrázky. Nezáleží na tom, co ve snu vidíte. Důležité je, jak se cítíte. Například vy a vaši přátelé nebo členové rodiny můžete mít téměř stejný sen. Ale vyprávění vašeho přítele o jeho snu, i když viděl téměř totéž, nikdy pro vás nebude vaším snem, protože hlavním ve vašem snu byl pocit, ne obraz. Nebo můžete vidět například úplně uklidňující obrázek ve snu, který vás děsí až k smrti, zatímco nikomu nedokážete vysvětlit proč, protože obraz, samotný *obraz*, viděný ve snu, je z hlediska pohledu ostatních zcela neškodný. Například jako dítě jsem často viděl takový sen - v něm jsem byl na poli zalitém sluncem. A přesto jsem se strašně bál. Věděl jsem, že se něco skrývá ve vysoké trávě a navíc se to ke mně *blíží*, ale byl to jen pocit. Samotný obrázek - sluncem zalité pole - není vůbec děsivý, *cítění* lze popsat, ale *cítit* se to nedá. To je hlavní problém snů - sny nejsou jen bizarní obrázky, jsou to čistě individuální emoce a zážitky. Filmaři se často snaží zprostředkovat vnější surrealistickou formu snů, ale téměř nikdo nedokáže zprostředkovat emocionální obsah snů. V tomto ohledu je mnohem jednodušší zprostředkovat sny prostřednictvím literatury - spisovatel může jednoduše popsat pocity hrdiny ve snu, zatímco režisér bude nucen vizualizovat tyto pocity. Pokusím se uvést teoretický příklad toho, jak lze zprostředkovat nikoli vnější, ale smyslovou složku snu. Pokud ve svém vlastním snu uvidím neznámou dívku, ale budu mít pocit, že je to moje sestra - nepotřebuji k tomu žádné náznaky a důkazy. Jen to budu cítit. Ale pokud chci natočit svůj sen, budu muset divákovi říct, že hlavní postava, tj. Já mám sestru, ukázat, jak vypadá ve skutečnosti (ve skutečnosti filmu), a pak ukázat, že ve snu vypadá úplně jinak. A nastane problém, jak přesně ukázat, že hlavní hrdina vidí jednu osobu, ale cítí druhou. Můžeme se uchýlit k několika technikám. Například použít změnu obličeje v neuronové

síti - aby herečka, která hraje sestru, byla překryta tváří jiné osoby a jako by "smíchala" tyto tváře.



Obr. č. 31

Obr. č. 32

Pomocí neuronových sítí nebo i jen příbuzných herců můžete vytvořit surrealistický efekt.

Můžeme použít make-up, který mění rysy obličeje, ale tak, aby tvář byla rozpoznatelná. Nebo vzít do role sestru herečku, která má zase sestru (ale ne dvojče!), a použít sestru k natáčení snu. Zároveň je musíme oblékat stejným způsobem a líčit, aby bylo možné dohledat podobné rysy a zároveň bylo jasné, že je to druhá osoba. A tak dále. Všimněte si, kolik úsilí je třeba vynaložit, aby se zprostředkoval divákovi pocit, který jsem zažil ve snu naprosto bez jakýchkoli triků. Nebo například ve snu často *smíchám* města - sním, že jsem ve stejném městě, ale změnilo se - jeho ulice se rozšířily, domy jsou vyšší a v určitém okamžiku se promění v úplně jiné známé mi město. V tomto okamžiku nevidím nic neobvyklého nebo surrealistického - například ulice města nevypadají jako obrovští hadi, budovy kolem nejsou pokryty zeleným plamenem, vše vypadá naprosto *reálně* a zároveň *nemožné*. To vytváří nepřekonatelnou pachut' neobvyklosti, charakteristickou pro sny, ale s takovou obtížností přizpůsobivou v kinematografii. Aby se takový efekt ukázal ve filmu, bude nutné přinejmenším ukázat divákovi - a to velmi jasně a ne pomíjivě - město hlavního hrdiny ve skutečnosti filmu a poté jej změnit ve snu. A jako maximum - očekávat, že divák zná podobu skutečného města, kde se natáčí, abych jej mohl ve filmu ukázat neobvyklou formou. Jak to bylo například ve filmu *Počátek* (2010) od Christophera Nolana na scéně v Paříži, když rozšířená hrdinkou jediná klenba rozšířená hrdinkou se proměnila ve skutečné místo - most Bir-Hakeim.



Obr. č. 33



Obr. č. 34

Na prvním záběru je neskutečné místo vytvořené SGI, na druhém - reálné.

Jenže u Nolana tento surrealismus nefunguje, protože proměna skutečného místa se děje opačně - na začátku vidí divák neskutečné místo a pak skutečné. Pro zobrazení snu bych zvolil opačnou posloupnost - vzal skutečné místo v reálném městě, kde možná byli někteří diváci, a pak ho zkreslil, přetvořil v nějaké známé, ale zároveň neznámé místo. Rozvíjejíc toto téma, je třeba poznamenat, že mnoho filmů vytváří pocit surrealismu zcela neúmyslně, třeba jen tím, že střih spojuje dohromady nejen různé body města, ale dokonce i různá města a různé země! Jako například ve filmu *A Good Day to Die Hard/Smrtonosná past: Opět v akci* (2013) byla honička po městě natočena současně v Moskvě a v Budapešti, ve filmu *The Bourne Identity/Agent bez minulosti* (2002), Praha byla vydávána jako Mnichov, ve filmu *Mission: Impossible - Fallout* (2018) se honička vrtulníků z tibetských hor přesunula na slavnou islandskou skálu a ve filmu *Furious 6/Rychle a zběsile 6* (2013) tvůrci pomocí počítačové grafiky umístili Rudé náměstí, která je v Moskvě, na most v

Londýně, kde byl film natočen, a i to ve špatném úhlu kamery, což vytváří zcela surrealistický obraz bez úmyslu to udělat.



Obr. č. 35



Obr. č. 36

Směs Prahy a Mnichova, Moskvy a Londýna vytváří surrealistický efekt.

Ale v každém případě to funguje pouze pro lidi, kteří dobře znají města, kde se natáčení filmů konalo. Ale zpět k základní myšlence. Takže skutečné, ne filmové sny vytvářejí pro nás ne úžasné sci-fi světy, ale náš život, náš každodenní život.

Ale pak tyto příklady mohou být v rozporu s úplně jiným obrazem snů ve filmech - když sny hrdinů jsou zobrazeny v naprosto reálném prostoru, když scény ve snu se neliší od reality ve filmu. Divák se dozví, že to byl sen v okamžiku, kdy se hrdina filmu probudí. Ale toto je také falešná cesta, protože sny v životě jsou zřídka absolutně skutečné, ale chápeme to až *po* probuzení. To je dualita snů - věrohodnost pocitů a emocí během snu a naprostý nedostatek logiky ve snu, který si uvědomujeme po probuzení. Sny balancují na této hranici v životě a právě tato dualita se ve filmech prakticky neprojevuje. Místo toho jedna ze stran neustále převažuje - buď vytvořením jasně nepravděpodobných snových světů, nebo bez vizuálního oddělení snů od reality. Zábavné je, že nejméně pravděpodobnější sny ve

filmech jsem viděl ve dvou sovětských filmech, které na ně absolutně nedávaly důraz, ale představovaly je jako by pomíjivé. To je filmy *Zlaté tele* (1968) Michaila Švejcera a *Třesky plesky* (1972) Vasilije Šukšina. V těchto filmech hlavní postavy vidí sny, ve kterých se v podstatě neděje nic neobvyklého – jsou tam jen někteří lidé, některé situace, které nemají nic společného s obecným vyprávěním.



Obr. č. 37

Obr. č. 38

Záběry z filmů Zlaté tele a Třesky plesky kde se děj odehrává ve snu.

Ale hlavní rozdíl těchto scén je v tom, že pro sny není vytvořen zvláštní zvuk, tyto scény jdou pod stejný soundtrack (v prvním případě - zvuk orchestru, ve druhém - zvuk vlakových kol), jako předchozí scény, scény *ve skutečnosti*. A pokud jde o střih, scény snu se nijak nerozlišují - prostě náhle začínají a náhle končí - stejně jako se sny v životě vyskytují, a divák to pochopí až poté, co se hrdina probudí na obrazovce. Běžnost a zároveň nepolapitelná podivnost těchto scén vytváří stejný nepopsatelný pocit "co to bylo?", který člověk prožívá ve skutečných snech. I když, opakuji, tyto scény nebyly koncipovány jako neuvěřitelné sny, nebyly ve filmech vůbec zdůrazňovány, sloužily pouze k ukázání zážitků hrdinů.

2.3 Sny v animaci. Výhody a nevýhody

Samotná animace je již velmi podmíněná. To znamená, že animovaný obraz je ještě dále od reality než filmový. Do určité míry jde o stylizaci reality, zjednodušení reality. Ve vztahu k realitě je samotná animace surrealistická. Jak v rámci tohoto surrealistického světa animace ukázat ještě surrealističtější svět - svět snů? Úkol zpočátku vypadá paradoxně.

Na jedné straně se to zdá neuvěřitelně složité - ve skutečnosti je nejen důležité oddělit tyto světy od sebe, ale vytvořit správný pocit "realismu" jednoho světa a "neskutečnosti" jiného. Aby toho dosáhli, někteří autoři animací vytvářejí svět snů jinou technikou výkonu, ve srovnání se zbytkem filmu "primitivnější" nebo "naivní", jestli se tomu tak dá říct. Například v 3D filmech sny dělají v technice ručně kreslené animace a v ručně kreslených

filmech sny dělají v technice ploškové animace. Ale v tomto okamžiku vzniká problém estetické jednoty filmu - různé techniky animace mohou tuto jednotu poškodit. Dobrým příkladem takového rozdělení je slavný sovětský film Jurije Noršteina Pohádka pohádek (1979), kdy byl svět snů vytvořen technikou ručně kreslené animace, zatímco zbytek filmu byl vytvořen pomocí techniky ploškové animace. Tento příklad není v rozporu s principem zobrazování snů v "primitivnější" podobě, protože při ploškové animace byly použity fotografie skutečných objektů, takže zde byl pocit větší reality v bílém a prázdném světě snů.



Obr. č. 39

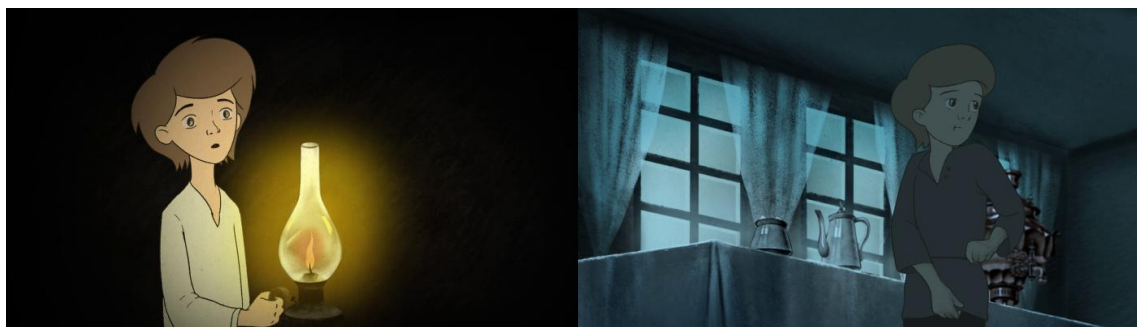


Obr. č. 40

Sen a realita ve filmu Jurije Noršteina Pohádka pohádek.

Na druhou stranu je výše uvedený úkol naopak velmi jednoduchý. Animace výrazně zjednodušuje problém zobrazování snů v kinematografii: svět snů a svět reality v animaci jsou původně spojeny stylizací. Jinými slovy - "realita" v animaci není úplně reálná. Takže, pokud záměrně nebudeme sdílet světy snu a reality, pak zase ten nepolapitelný efekt, který je charakteristický pro subjektivní sny diváka, a to: smyslná věrohodnost snů (když si během snění neuvědomujeme nereálnost snu) v kombinaci s absolutním nedostatkem logiky ve srovnání s realitou (když si po probuzení uvědomíme, co se ve snu stalo absurdním). A právě animace umožňuje dosáhnout tohoto efektu, protože pokud se svět snů provádí stejnou technikou animace jako svět reality, pak divák nebude mít podezření, že aktuálně sleduje sen, i když na obrazovce uvidí něco zvláštního. A teprve když se postava na obrazovce probudí a přenesení tak scénu do světa reality, divák okamžitě uvěří, že právě měl sen, protože na obrazovce se dělo něco nelogického. Tímto způsobem bude pro diváka vymazána hranice mezi snem a realitou, vodítkem této hranice zůstane pouze okamžik probuzení postavy na obrazovce - stejně jako v reálném životě.

Tuto vlastnost zobrazování snu v animaci jsem využil při práci na svém předchozím animovaném filmu s názvem *Studna* (2020), podle knihy ruského spisovatele Nikolaje Garina-Michajlovského *Dětství Tyomy* (1892). Byl to příběh o chlapci, který zachraňuje ze studny svého psa. Ústřední část filmu obsadila noční můra chlapce, která sloužila k několika účelům. Nejprve jsem s jeho pomocí předával pocity hlavního hrdiny, jeho náladu, jeho obavy. To pomohlo navázat spojení diváka s hlavním hrdinou, odhalit postavu, jeho vnitřní svět, jeho motivaci. Za druhé, ve snu jsem ukazoval příběh hlavního hrdiny, který také pomáhá odhalit postavu a navázat kontakt s divákem. Ale zobrazení tohoto příběhu prostřednictvím snu pomohlo divákům "přirozenějším" způsobem dozvědět se o příběhu postavy a vyhnout se žánrovým klišé, jako jsou flashbaky nebo nečekané rozhovory o minulosti, připravené výhradně "pro diváka". Sen mi umožnil v symbolické a surrealistické podobě ukázat všechny klíčové události ze života postavy, které hrály roli v dalším syžetu. A za třetí, svět spánku vytvořil zápletku filmu. Faktem je, že hlavní postava ve filmu dělá dvě výpravy pro psa uvězněného ve studni: první se odehrává ve světě snů, kde jeho cesta končí neúspěchem, poté se hrdina probudí, ale nyní je psychologicky připraven, naladěný na odvetu a opakuje svou cestu v reálném světě, kde dosahuje úspěchu. Sen mi pomohl vytvořit klasické schéma cesty hrdiny v tak omezeném úseku prostoru, jako je dům-studna, aniž by vznikly zbytečné lokality a nadměrné zápletky. Svět snů umožnil dokončit první část cesty na psychologické úrovni. Ale aby divák, stejně jako hlavní postava, mohl první část cesty prožít jako skutečné zážitky, záměrně jsem opustil stylistické oddělení snu a reality. Jinými slovy, nezměnil jsem techniku animace ani žádný jiný styl zobrazení ve snech. Místo toho jsem pro zobrazení snu použil více "filmových" technik - zatemnění místností, kontrastnější světlo, surrealistické zkreslení prostoru. Ale zároveň styl kresby všech postav zůstal stejný.



Obr. č. 41

Obr. č. 42

Svět snů a svět reality ve filmu Studna.

Udělal jsem tento krok vědomě, protože jsem chtěl ve filmu smíchat realitu a sen, a ne je oddělit. Na konci filmu, kdy je hlavní postava, již ve skutečném světě, velmi unavená a připravená ztratit vědomí, se na obrazovce objeví obrazy z jeho snu. Tyto obrazy nejsou skutečné, objevují se pouze hlavní postavě, ale protože se jejich zobrazení shoduje s obrazem reality ve filmu, divák, stejně jako hlavní postava, ztrácí orientaci v tom, co se děje - není jasné, zda se to stalo ve skutečnosti nebo ne. Úkol jsem splnil. Testovací projekce filmu ukázaly, že se diváci na okamžik zmátli, a po zhlédnutí se ptali, zda je reálné, co hlavní hrdina viděl, nebo ne. Může se zdát, že bych diváka neměl uvádět v omyl, ale tímto malým experimentem jsem chtěl ukázat, jak moc se vnímání snů ve filmu změní, pokud je záměrně neoddělíte od reality. Proto surrealisté tolik milovali fotorealistický obraz - také se dostal do konfliktu s realitou a způsobil neobvyklé pocity. Samozřejmě, že by bylo možné dělat sny v jiné technice animace, nebo v jiném stylu kresby. Bylo také možné oddělit sen od reality pomocí průsvitného obrazu, jako "neskutečnosti", nebo použít blesk na obrazovce, na počest kterého se objevil název *flashback*. Ale všechny tyto techniky by vedly k tomu, že divák by nezažil emocionální reakci na to, co se děje ve snu. Hlavní postava filmu ano, ale divák, jako vnější pozorovatel, by věděl s jistotou, že to, co se děje, je sen, fantazie nebo vzpomínka. Dění na obrazovce by bylo vnímáno pouze jako informace, nebo jako součást emocí, které hlavní hrdina předvádí. Divák jako by si říkal: "Ach, to je sen", "Postava spí a ve snech dělá důležité rozhodnutí.", "Chápu, že se postava těchto událostí obává, protože je vidí ve své noční můře". Ale chtěl jsem, aby divák byl zmatený, aby divák pochyboval, aby si divák myslel: "Och, a to je sen nebo realita?", "A postava opravdu udělala důležité rozhodnutí, nebo mu to jen připadalo?", "Ach, jaká strašná událost, proč se to stalo?". Tím, že diváka zbavíte důvěry v to, co se děje na obrazovce, můžete od něj vyvolat mnohem silnější emoční reakci. Ale hlavní věcí je udržovat rovnováhu v pocitu nejistoty u diváka. Pokud divák pocítí malou pochybnost, bude chtít pochopit, objeví se pozornost k filmu. Ale pokud však divák přestane rozumět čemukoli, co se děje na obrazovce, ztratí zájem, jeho pozornost se oslabí.

2.4 Závěry z druhé kapitoly

Vidíte, že práce se sny je výzvou pro režiséry filmu a animace. Sny jsou velmi jemné a složité téma, takže režiséři obvykle používají sny k odhalení osobnosti postavy, nikoli k vytvoření vícesložkového surrealistického prostoru. Mállokterý režisér, tak jako Jan Švankmajer, je ochoten experimentovat a natáčet skutečně avantgardní filmy a navzdory tomu se stát populárním. Většina režisérů komerčních filmů a animací není ochotna tak

riskovat. Ale i v nezávislé kinematografii je nyní velmi málo příkladů skutečného surrealismu, filmů, které by dokonale zprostředkovaly pocity snu.

II. PRAKTICKÁ ČÁST

3 SURREALISMUS A SNY VE FILMU SKLEP

Nyní tedy přejdu k praktické části práce, kde vám povím, jak jsem pracoval na filmu, který by měl dobře zprostředkovat surrealistický pocit snu.

3.1 Inspirace

Myšlenka filmu Suterén mě zpočátku napadla po návštěvě opuštěného špitálu ve městě Jekatěrinburg, když jsem studoval na univerzitě v Rusku. Bylo to docela oblíbené místo pro milovníky opuštěných budov - nyní byl tento špitál již zbořen. Bylo léto, měli jsme poslední praktický úkol v tom akademickém roce - natočit film v technice pixilace v městském prostředí. Moje skupina se rozhodla natáčet v opuštěných a nedokončených budovách. Po pravdě řečeno, tato myšlenka vycházela spíše z touhy navštívit taková místa než z natáčení dobrého filmu. Jednou z budov, kde jsme chtěli střílet, byl opuštěný špitál.



Obr. č. 43



Obr. č. 44

Byla to poměrně krásná budova postavená ve 30. letech, v době rozkvětu takzvaného Stalinského klasicismu. Je to zvláštní architektonický styl v sovětském Rusku. Historie tohoto stylu se v jistém smyslu protíná s osudem surrealismu v ruské animaci a kinematografii. Progresivní a avantgardní konstruktivismus, který byl ve 20. letech populární v Sovětském svazu, jako architektonický trend popírající konzervativní buržoazní architekturu, byl ve 30. letech 20. století nahrazen Stalinovým klasicismem - jako návrat ke konzervativnímu imperiálnímu stylu. Ve skutečnosti, Stalinský klasicismus byl kopií klasicismu v architektuře, pouze místo bohů, Atlantů a dalších, byly postaveny postavy dělníků, kolchozních farmářů a mužů Rudé armády a místo symbolů římské kultury (koruny, větve, tváře bohů) se objevily erby SSSR, hvězdy a reliéfy Lenina, Stalina, Marxe a Engelsa. Takže během té praxe se nám tam ale natáčení nepovedlo. Budova byla již značně zbourána, navíc přilákala velké množství narkomanů. Proto jsme celou budovu jen důkladně obešli a odešli. Nedostali jsme se jen do sklepa, protože v

budově samozřejmě nebyla elektřina, baterky jsme neměli a ve sklepě nebyla okna, takže tam neproniklo sluneční světlo. Báli jsme se jít po starém schodišti do tmy, aniž bychom věděli, co tam může být. Nevím proč, ale byl jsem silně ovlivněn právě poslední epizodou této exkurze. Dlouho jsem se díval na schody vedoucí do tmy a přemýšlel, co tam je. Doma jsem byl doslova posedlý touto myšlenkou - jít dolů do sklepa opuštěné nemocnice. Dokonce jsem začal připravovat oblečení a vybavení, abych tam sešel, ale nakonec se moji spolužáci odmítli vrátit do špitálu a jít sám jsem neměl odvalu. Musím poznamenat, že šlo o zcela správný a racionální čin, zejména když vezmeme v úvahu to, že v opuštěné nemocnici a je pravda, bydleli narkomani a bylo nalezeno 2 mrtvoly: jedna osoba, která spáchala sebevraždu a jeden narkoman. A internet mi dal podrobné informace o zlověstném sklepu nemocnice - na stránkách diggerů (milovníků opuštěných domů a katakomb) bylo mnoho fotografií a videí. Ve skutečnosti to byla nejběžnější opuštěná suterénní místnost - špinavé betonové krabice s vlhkou podlahou a všelijaké odpadky. Ale obraz tajemného sklepa mi nevyšel z hlavy. Byl to oblíbený obraz mého dětství a celého dalšího života. Jako dítě jsem nesměl chodit do sklepa panelového domu, kde jsme bydleli. Tento sklep byl úplně jiný než ty světlé a čisté sklepy bytových domů, které jsem viděl tady v Evropě. Sklep z mého dětství byl ponurým místem s velmi nízkým stropem, betonovými stěnami, hliněnou podlahou a několika tlumenými žárovkami, které sotva rozptýlily temnotu.



Obr. č. 45



Obr. č. 46

V rozích bylo možné občas najít mrtvé krysy a kočky. Tento sklep byl spíše jako katakomby než suterén, ačkoli to byl nejběžnější panelový dům. Když jsem byl trochu starší, rozhodl jsem se jít dolů do tohoto sklepa, jen tak, bez důvodu. Jak jsem napsal, nic zvláštního tam nebylo, ale později jsem se škrábal několik dní, protože ve sklepě žili blechy.

Druhý případ byl, když jsem byl starší. V létě, v penzionu, kam jsme jezdili na dovolenou, stával nedokončený dům. Chtěli tam udělat hotel, ale peníze nestačily, a tak se rozhodli nechat jen dřevěné domy. Ve skutečnosti z toho domu byl jen jeden suterén, betonová krabice zakopaná v poli, nic jiného nebylo postaveno. Sklep je silně zarostlý trávou a lidé z penzionu si ho ani nevšimli. Děti ho ale rychle našly. Pamatuji si také svůj strach ze vstupu do sklepa - děsivé betonové ruiny v zemi. Co když je tam divoké zvíře nebo maniak? Je pravda, že rozum nakonec naznačil, že jsem v oploceném prostoru, kde kromě hostů penzionu nebyl nikdo, a rozhodl jsem se jít dolů.

A třetí případ byl v prvním ročníku univerzity - v pokoji na koleji, kde jsem bydlel, byla rozbitá postel. Zlomil ji ten, kdo tam předtím bydlel. Poradkyně na koleji mi dala klíče od sklepa, kde byl zároveň sklad náhradního nábytku. Všechno se stalo večer a jsem šel do sklepa. Nevím proč, ale ten sklep byl stejně hrozný. Strop byl také nízký, veškerý prostor nad hlavou zabíraly četné roury, hliněná podlaha. A žárovek bylo tak málo, že přechod ve tmě z jedné žárovky do druhé trval docela dlouho. Navíc sklep byl skutečným labyrintem. Vůbec jsem nečekal, že jsem se jako očarovaný potuloval po tomto strašidelném místě několik minut, úplně jsem zapomněl vzít novou postel. Jako Alenka v říši divů, kde je všechno trochu strašidelné, ale zajímavé. Takže téma sklepů bylo pro mě vždy zvláštní.

3.2 Scénář

Navzdory tomu, že jsem se z internetu a z vlastní zkušenosti dověděl, že skutečný sklep není to zajímavé místo, přesto jsem se rozhodl udělat film, který by dával přesně moje pocity z tohoto sklepa. Ne film, který jsme natáčeli se spolužáky technikou pixilace, ale náš vlastní, samostatný. Úplně neuvědomělé jsem začal svůj film vytvářet podle pravidel surrealismu. Nejprve jsem si uvědomil, že film by měl být loutkový. Bylo to důležité, protože jsem si uvědomil, že skutečný, i když miniaturní sklep bude mnohem věrohodnější než kreslený nebo ve 3D. Věděl jsem to, ale netušil jsem, že stejnou techniku používají surrealisté - jak si pamatujete, hned na začátku jsem zdůrazňoval, že surrealismus, na rozdíl od jiných avantgardy, usiluje o fotorealističnost. Také jsem pochopil, že emoce postavy by měly být jednoduché, ale věrohodné, a proto je třeba kombinovat loutkové obličej a živé oči, jak tomu bylo ve filmu *Madame Tutli-Putli* (2007). Nezáleží na tom, jak nepravděpodobně je loutka vyrobená a jak se pohybuje, oči vždy psychologicky vytvářejí emocionální vztah.



Obr. č. 47

Obr. č. 48

Použijte efekt živých očí v animovaných filmech.

Základ syžetu zpočátku nebyl, chtěl jsem jen udělat příběh, který by se odehrával v strašidelném prostoru opuštěného domu. Ale žádné náměty nebyly. Pak jsem si uvědomil, že důvody mého strachu ze sklepů jsou iracionální, a proto nemohu napsat logický, racionální scénář, který by divákům dal něco takového pocítit. Uvědomil jsem si, že musím zapomenout na realitu, protože ve skutečnosti ve sklepech nikdy není nic zajímavého, musím se soustředit na myšlenku, že to nejneobvyklejší může být skryto ve sklepu? Takže celý film by měl být jako sen. Uvědomil jsem si, že děj by se měl vyvíjet ze sklepa - postava by měla jít dolů do sklepa a něco tam vidět. Přemýšlel jsem o tom, když byl večer - tak bylo snadnější se soustředit na něco strašného a tajemného. A tak jsem přemýšlel o cestě do sklepa a v noci, než jsem usnul. A prvních pár minut snu jsem strávil už v pomyslném sklepech, sestupoval jsem stále hlouběji. Druhý den ráno jsem si zapsal začátek svého scénáře. Udělal jsem to několik dní. A i když se ne vždy dařilo ve snu cestovat po sklepech, ale tyto experimenty mi pomohly vytvořit základ příběhu. V době těchto experimentů jsem dělal všechno většinou intuitivně, i když tehdy jsem byl fanouškem tvorby Salvadora Dalího a věděl, že Dalí doslova používal své sny jako náměty pro obrazy (slavná historie, jak se Dalí usíná s lžící v ruce). Ale později jsem se dozvěděl, že jsem se pohyboval směrem k surrealismu, kteří často využívali nevědomou kreativitu - automatické kreslení. Jedná se o techniku nekontrolovaného kreslení, kdy se předpokládá, že ruka umělce je ovládána podvědomím. Tato technika pochází z automatického psaní-metodiky psychologické analýzy Freudovy školy. Zbytek scénáře jsem doplnil svými sny (epizoda, kdy je úzký východ z ventilace vede do obrovské haly) a nejvíce surrealistickými momenty z knih bratrů Strugackých (epizoda, kde uprostřed místnosti stojí kámen s ukazatelem, epizoda s oživlou sochou, epizoda s postavou ve tmě a hlavní díl - závěrečné zápletkou příběhu). Záměrně jsem opustil příběh hlavního hrdiny, alespoň v jeho klasické podobě - kdo je tento hrdina, co potřebuje a podobně. Vycházel jsem ze struktury snů. Ve snech také

zpravidla chybí minulost postavy v obvyklém slova smyslu. Když se ocitnete ve snu, nepamatujete si, jak jste se sem dostali, jak jste šli spát, a vaše existence obecně nemá vysvětlení podle pravidel dramatu. Jste se právě přeneste do snu, jako ve filmu, a pak pro vás vaše vědomí začne vymýšlet pro vás příběh, založený na všem, co vás obklopuje ve snu. Právě touto cestou jsem se rozhodl jít ve ztvárnění své postavy ve filmu. Je to kolektivní obraz člověka, neexistuje žádné vysvětlení, co tady dělá. Divák vidí, že hlavní postava nereaguje na podivnost svého okolí, a postupně přijímá pravidla hry tohoto světa. Samozřejmě, aby se divák nenudil, rozdělil jsem ve filmu narážky na příběh postavy a také jsem vytvořil zápletku tak, aby divák měl vždy otázku: "a co je za rohem?". Hlavní postava je v tomto případě jako vodič jednoduchých emocí pro diváka. Když říkám "jednoduché emoce", nemyslím tím primitivní, hloupé. Tyto emoce musí mít co nejjednodušší racionální důvod. Pokud ve filmu ukážu například to, že v dětství byl hrdina ve tmě napaden psem a od té doby se bojí tmy, pak je to racionální důvod strachu. Ano, umožní divákovi navázat kontakt s hrdinou, ale bude to racionální kontakt, ne emocionální. Ale když ve filmu ukážu, jak ve tmě někdo vrčí a blíží se k hrdinovi a on z toho zjevně panikaří, tak vlastně žádné racionální vysvětlení neexistuje. Může to být cokoli, dokonce vůbec ne strašidelné - zvuk v rádiu, malá čivava, žertování přátel hrdiny. Ale divák vidí, že se hrdina bojí, což divákovi dodává emocionální náladu a pak si každý může vymyslet, co chce. Může to být pes, a pokud se někdo nebojí psů, může to být tygr, medvěd, vlkodlak nebo démon z podsvětí. Celý děj je tedy postaven tak, že divák nedostane přesné odpovědi, jen náznaky, jak na situaci reagovat.

3.3 Předvýroba

Ale k vytvoření většího emocionálního spojení při absenci klasického syžetu je zapotřebí věrohodnosti. Loutky dodávají tuto důvěryhodnost. Protože se jedná o skutečné objekty, funguje zde stejný princip fotografické přesnosti. Film natočený v technice ručně kreslené animace nebo v technice ploškové animace by nebyl vizuálně věrohodný. A když na obrazovce divák vidí skutečné stěny, skutečný prach, skutečné světlo z baterky, pak jeho emocionální kontakt je silnější. Od samého začátku jsem si proto uvědomil, že je nutné točit film technikou loutkové animace. Spolupracoval jsem s mým otcem Vladimírem Alexašinem, který dlouho pracoval jako umělec dekorativního umění a věděl, jak pracovat s materiály. S jeho pomocí jsem vytvořil první dekorace. Nyní pracuji se svou sestrou, která pracuje jako scénografka v loutkovém divadle v Petrohradě. Pomáhá mi vytvářet speciální efekty pro materiály. Například, jak vyrobit pavučiny, mech, efekt rzi a další.

Všechny tyto znalosti by mi měly pomoci vytvořit nejvěrohodnější prostředí pro hlavní postavu.

Ale úplná věrohodnost také není nejlepším řešením pro animaci. Animovaný záběr nikdy nebude přesně vypadat jako záběr z filmu, a to je naprosto normální. Abych si ponechal prostor pro stylizaci, rozhodl jsem se, že z plastelíny udělám loutku hlavního hrdiny. Za prvé, nebudu skrývat, že se mi tento materiál líbí. Za druhé, dlouho jsem přemýšlel o technologii loutkových studií, jako je Laika v USA. Podle této technologie je kůže loutek vyrobena z latexu. Tuto myšlenku jsem ale odmítl, protože tak se loutka stává příliš dokonalou. Plastelínová kůže, která na sobě uchovává otisky animátorových doteků, je podle mého názoru mnohem lepším řešením. Ukazuje také, že nejsem posedlý podivnou pýchou natočit co nejrealističtější animovaný film. Ne, stylizace a zjednodušení jsou nezbytné pro animovaný film. Věrohodné by v tomto případě mělo být pouze prostředí.

3.4 Natáčení a postprodukce

Film je velmi dlouhý (12 minut) a složitý, takže teď jsem v procesu jeho natáčení. Navíc epidemie Covid-19 výrazně zpomalila proces práce ve studiu, a to jak pro natáčení, tak pro výrobu dekorací. Jako praktické animační dílo bude představen pouze animatik budoucího filmu. Zpočátku jsem chtěl představit prvních pár minut filmu, ale uvědomil jsem si, že v této situaci by představování animatiky bylo nejlepším nápadem. Prvních pár minut by ukázalo animační techniku a atmosféru filmu, ale animatic ukáže celkovou strukturu filmu, o kterém jsem psal v této práci. Ukazuje "snovou" podstatu filmu. Ale těch pár natáčení a testovací natáčení, které se mi podařilo provést, ukázalo základní složitosti a vlastnosti tohoto filmu. Za prvé, protože film má velmi kinematografické, velmi dramatické osvětlení, některé scény jsou pro natáčení mnohem těžší než běžný loutkový film. Nemůžu osvětlit celou scénu jen shora a zepředu. K vytvoření efektu stolní lampy, baterky nebo tlumeného světla z okna jsou neustále zapotřebí malé, ale dostatečně silné zdroje světla. Použil jsem LED diody pro osvětlení těchto scén. Za druhé, musel jsem se také natáčet v podobném, ale zvětšeném osvětlení, abych použil obraz svých očí, abych se spojil s tváří postavy. Vytvořené v 3D oči jsem nepoužil záměrně, i když by to usnadnilo proces. SGI-oči nebudou mít hlavní výhodu: živost, takže jsem tuto myšlenku odmítl. Zpočátku jsem testoval softwarové sledování (tracking) obličejů postavy v Adobe After Effects, ale z nějakého důvodu program sleduje pohyb animace stop-motion velmi špatně. Zdá se, že pohyb obličejů živého člověka je hladší než animace loutky. Také kvůli nízkému osvětlení nebyly často na očích loutky viditelné značky (markers) pro tracking. Takže z větší části

byla výměna očí louky mými očima provedena v programu ručně. Při dalším natáčení budu používat reflexní značky na očích louky. Takže natáčení filmu pokračuje, sen stále pokračuje.

ZÁVĚR

Surrealismus a animace jsou ve své podstatě úzce spjaty. Surrealismus a animace používají stejné principy a metody k rozšíření naší reality. Hraní si s formou a prostorem, záměrné zanedbávání logiky a zákonů fyziky, snaha vytvořit něco podvědomého, iracionálního, magického. Mnoho animátorů ve svých pracích neskrývalo odkazy na slavné surrealistické umělce. Ale animace a surrealismus mají také důležitý rozdíl. Animace díky své stylizaci přechází do mnohem jednoduššího obrazu. Animace tak spíše připomíná jiné, mnohem stylizovanější druhy avantgardního umění. A surrealismus vždy nějak tíhnul k realističnosti. V tom spočívá zvláštnost surrealismu - vzít obvyklé věci a zkreslit je, dát je do neobvyklých situací. Obrazy slavných surrealistických umělců proto dodržují akademická pravidla malby. Nenakreslují beztvaré skvrny ani ploché tvary, které vypadají jako dětská kresba. Naopak, obvykle nakreslené, s objemem, šerosvitem, objekty se náhle stávají podivnými, nereálnými. Ale techniky animace, jako je loutková animace, animace předmětů, plošková animace, která používá fotografie, pixilace - mohou být oprávněně nazývány surrealistickými ve své podstatě. Není divu, že slavní režiséři jako Jan Švankmajer, bratři Quayové, Raoul Serve, kteří používají tyto animační techniky, jsou považováni za vynikající surrealisty. Ve své práci jsem se rozhodl porozumět principům surrealismu v animaci, abych je mohl použít při natáčení svého filmu. Zpočátku jsem začal s pocitu snu, a začal jsem studovat surrealismus ale pak jsem se prostřednictvím tématu surrealismu vrátil k tématu snu. Vždycky jsem tíhnul k surrealismu, byl jsem fanouškem Salvadora Dalího, Reného Magritta. Rád jsem používal jejich obrazy jako zdroj inspirace. Ale rozhodl jsem se vyřešit téma důkladně. Byl jsem příjemně překvapen, když jsem si uvědomil, že jsem téměř přesně ztělesnil metody surrealismu v počátečním vývoji filmu. Bylo mi potěšením pracovat na tomto rozsáhlém a bohatém tématu, jako je surrealismus. Takové umělecké hnutí umožňují nejen rozšířit své obzory a lépe porozumět vašemu vnitřnímu světu.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

NADEAU, Maurice. Dějiny surrealismu a surrealistické dokumenty. Olomouc: Votobia, 1994. ISBN 80-85619-63-6.

BENEŠOVA, Marie; BOČEK, Jaroslav. Kapitoly z dějin českého animovaného filmu. Praha: Československý filmový ústav, 1979.

ŠVANKMAJER, Jan a Bruno SOLAŘÍK. Brno: CPress, 2018. ISBN 978-80-264-1814-6.

АСЕНИН, Сергей Владимирович. Мультипликация социалистических стран как социально-эстетический феномен. Москва: Всесоюз. гос. ин-т кинематографии им. С. А. Герасимова, 1989, 59 s.

АСЕНИН, Сергей Владимирович. Мир мультфильма: Идеи и образы мультипликационного кино социалистических стран. Москва: Искусство, 1986, 287 s.

ВИРМО, Ален. Мэтры мирового сюрреализма. Санкт-Петербург: Гуманитар. агентство "Акад. проект", 1996, 278 s. ISBN 5-7331-0071-0.

ЛОТМАН, Юрий Михайлови. Семиосфера. Санкт-Петербург: Искусство-СПб, 1999, 703 s. ISBN 5-210-01488-6.

BARNES, Rachel. The 20th-Century art book (Reprinted. ed.). London: Phaidon Press, 2001. ISBN 978-0-7148-3542-6.

ANDREEV, L. G. Siurrealizm: istoriia, teoriia, praktika. Moskva: Geleos, 2004. ISBN ISBN 978-5-8189-0314-9.

КУЧИН, В. Всемирная волновая история от 1890 г. по 1913 г. Москва: ЛитРес, 2017. — С. 174. — ISBN 978-5-457-88193-8

FREUD, Sigmund. Přednášky k úvodu do psychoanalýzy. Přeložil Jiří PECHAR. Praha: Portál, 2020. ISBN 978-80-262-1573-8.

CHILVERS, Ian. The Oxford dictionary of art and artists. 4th ed. New York: Oxford University Press, 2009. ISBN 0-19-953294-x.

BRETON, André. The Automatic Message (First. ed.). London: Atlas Press, 1997. ISBN 978-0-9477-5799-1.

Benezit Dictionary of Artists. Salvador Dalí. London: Oxford University Press, 2006. ISBN 978-0-19-977378-7

АСЕНИН, Сергей Владимирович. Мудрость вымысла: Мастера мультипликации о себе и своем искусстве. 25 000. Москва: Искусство, 1983, 207 с.

МАЛЮКОВА, Лариса Леонидовна. Сверхкино. Современная российская анимация.: Десяностые/нулевые. Санкт-Петербург: Умная Маша, 2013, 365 с. : Ассоц. анимационного кино. ISBN 978-5-9904193-1-5.

CONNOR, Kevin O'. Culture and customs of the Baltic states. Westport: Greenwood Publishing Group, 2006. — p. 163. — ISBN 0-313-33125-1

ULVER, Stanislav, ed. Film a doba: měsíčník čs. státního filmu pro otázky a problémy filmového umění. Praha: Orbis, 1955-^^^^. ISSN 0015-1068

ЛЕ ГОФФ, Жак. Средневековый мир воображаемого. Москва: Издательская группа «Прогресс», 2001, 440 с. Пер. с фр. / Общ. ред. С.К. Цатуровой. ISBN 5-01-004673-3.

СОКОЛОВА, Л. В. Сон Святослава//Энциклопедия "Слова о полку Игореве". Санкт-Петербург: Дмитрий Буланин, 1995.

Литературная энциклопедия: Словарь литературных терминов. Москва: Л. Д. Френкель, 1925.

СЛАВИНА, Ольга Юрьевна. Поэтика сновидений: На материале прозы 1920-х гг. Санкт-Петербург: Русская литература, 1998, 160 с.

FREUD, Sigmund. Výklad snů. Vyd. 4., upr. Přeložil Ota FRIEDMANN. Pelhřimov: Nová tiskárna, 2003. ISBN 80-86559-16-5.

СТАНИСЛАВСКИЙ, Константин Сергеевич. Работа актера над собой. Москва: Эксмо, 2013, 401 с. ISBN 978-5-699-66877-9.

SEZNAM OBRÁZKŮ

Obrázek 1 Záběr z filmu Porky in Wackyland (1938).....	14
Obrázek 2 Záběr z filmu Dough for the Do-Do (1949).....	14
Obrázek 3 Původní skica k filmu Destino (1946).....	14
Obrázek 4 Záběr z filmu Destino (2003).....	14
Obrázek 5 Záběr z filmu Skleněná harmonika (1968).....	15
Obrázek 6 Záběr z filmu Šatník (1971).....	15
Obrázek 7 Záběr z filmu Jednou (1957).....	16
Obrázek 8 Záběr z filmu Dům (1958).....	16
Obrázek 9 Záběr z filmu Labyrint (1963).....	17
Obrázek 10 Záběr z filmu Nosorožci (1964).....	17
Obrázek 11 Záběr z filmu Let (1973).....	18
Obrázek 12 Záběr z filmu Peklo (1983).....	18
Obrázek 13 Záběr z filmu Život bez Gabrielly Ferri (2008).....	19
Obrázek 14 Záběr z filmu Potápěči v dešti (2009).....	19
Obrázek 15 Záběr z filmu Harpiya (1979).....	20
Obrázek 16 Záběr z filmu Papillons de Nuit (1997).....	20
Obrázek 17 Záběr z filmu Byt (1968).....	20
Obrázek 18 Záběr z filmu Možnosti dialogu (1982).....	20
Obrázek 19 Záběr z filmu Lekce Faust (1994).....	21
Obrázek 20 Záběr z filmu Lekce Faust (1994).....	21
Obrázek 21 Božský vůz (rytina Gustava Dorea) Ezekielův sen.....	24
Obrázek 22 Krajina s Jacobovým snem, Michael Willmann.....	24
Obrázek 23 Sen Hekaby, Giulio Romano.....	24
Obrázek 24 Sen Čuang-c' o motýlku.....	24

Obrázek 25 Záběr z filmu Nauka o snech (2006).....	28
Obrázek 26 Záběr z filmu Věčný svit neposkvrněné mysli (2004).....	28
Obrázek 27 Záběr z filmu Batman navždy (1995).....	28
Obrázek 28 Záběr z filmu Ratatouille (2007).....	28
Obrázek 29 Záběr z filmu Terminátor 2: Den zúčtování (1991).....	29
Obrázek 30 Záběr z filmu Muž z oceli (2013).....	29
Obrázek 31 Kombinace foto Leonarda DiCapria a Seana Penna v neuronové síti.....	30
Obrázek 32 Sestry-herečky Kate a Rooney Mara.....	30
Obrázek 33 Záběr z filmu Záběry z filmu Počátek (2010).....	31
Obrázek 34 Záběr z filmu Záběry z filmu Počátek (2010).....	31
Obrázek 35 Záběr z filmu Agent bez minulosti (2002).....	32
Obrázek 36 Záběr z filmu Rychle a zběsile 6 (2013).....	32
Obrázek 37 Záběr z filmu Zlaté tele (1968).....	33
Obrázek 38 Záběr z filmu Třesky plesky (1972).....	33
Obrázek 39 Záběr z filmu Pohádka pohádek (1979).....	34
Obrázek 40 Záběr z filmu Pohádka pohádek (1979).....	34
Obrázek 41 Záběr z filmu Studna (2020).....	35
Obrázek 42 Záběr z filmu Studna (2020).....	35
Obrázek 43 Foto z archivu autora. Opuštěný špitál.....	39
Obrázek 44 Foto z archivu autora. Opuštěný špitál.....	39
Obrázek 45 Foto z archivu autora. Opuštěný špitál.....	40
Obrázek 46 Foto z archivu autora. Sklep v panelovém domě.....	40
Obrázek 47 Záběr z filmu Madame Tutli-Putli (2007).....	42
Obrázek 48 Testovací záběr z filmu Sklep.....	42

SEZNAM PŘÍLOH

Příloha P I: Zdroje inspirace

PŘÍLOHA P I: ZDROJE INSPIRACE











