

Surrealismus v animaci

Bc. Pavel Aleksashin

Diplomová práce
2022

 Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací
Ateliér Animovaná tvorba

Akademický rok: 2021/2022

ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE

(projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení: Bc. Pavel Aleksashin
Osobní číslo: K18443
Studijní program: N8209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby
Studijní obor: Animovaná tvorba
Forma studia: Prezenční
Téma práce: 1. teoretická část:
Surrealismus a sny 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, teoretická část písemné práce, se zabývá vybraným tématem, které se váže k praktické části DP, druhá, praktická část písemné práce, 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, alespoň z poloviny se jedná o cizojazyčnou literaturu.

Odevzdat v elektronické podobě ve formátu PDF na Portál UTB a na NAS FMK; 1 ks kroužkové vazby v tisknuté podobě (stačí 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 započítávají 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 / concept art se klade velký důraz na doprovodné materiály (studie, skicy, výtvarnou přípravu filmu apod.)

Dokončené dílo se odevzdává v předepsané technické kvalitě a jeho součástí jsou i kompletní materiály mapující vývoj (téma, námět, literární scénář, bodový scénář, 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.

Forma zpracování diplomové práce: **tištěná/elektronická**

Seznam doporučené literatury:

- NADEAU, Maurice. Dějiny surrealismu a surrealistické dokumenty. Olomouc: Votobia, 1994. ISBN 80-85619-63-6.
ŠVANKMAJER, Jan a Bruno SOLAŘÍK. Brno: CPress, 2018. ISBN 978-80-264-1814-6.
ANDREEV, L. G. Siurrealizm: istoriia, teoriia, praktika. Moskva: Geleos, 2004. ISBN 978-5-8189-0314-9.
FREUD, Sigmund. Přednášky k úvodu do psychoanalýzy. Přeložil Jiří PECHAR. Praha: Portál, 2020. ISBN 978-80-262-1573-8.
BRETON, André. The Automatic Message (First. ed.). London: Atlas Press, 1997. ISBN 978-0-9477-5799-1.

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

Datum zadání diplomové práce: **1. prosince 2021**
Termín odevzdání diplomové práce: **20. května 2022**



Mgr. Josef Kocourek, Ph.D.
děkan

Mgr. Lukáš Gregor, Ph.D.
vedoucí ateliéru

Ve Zlíně dne 1. prosince 2021

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: 6. 5. 2022

Jméno a příjmení studenta: Pavel Aleksashin

.....
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, loutková animace, Andrej Chržanovskij, Satoši Kon, Zákulisí

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, stop-motion animation, Andrei Khrzhanovsky, Satoshi Kon, The Backrooms

*Chci poděkovat Nice Zinověvové, Aleši Kincovi, Lukáši Gregorovi, Martinu Dvořáčkovi 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 Aleksashin

OBSAH

OBSAH	8
ÚVOD	9
I TEORETICKÁ ČÁST	10
1 SURREALISMUS. HISTORIE, ZNAKY, ZÁSTUPCI UMĚLECKÉHO STYLU	11
1.1 SURREALISMUS V ANIMACI.....	13
1.1.1 Surrealismus v americké animaci.....	13
1.1.2 Surrealismus v ruské animaci.....	14
1.1.3 Surrealismus v polské animaci.....	16
1.1.4 Surrealismus v estonské animaci.....	18
1.1.5 Surrealismus v belgické animaci.....	19
1.1.6 Surrealismus v japonské animaci.....	20
1.1.7 Surrealismus v české animaci.....	21
1.2 ZÁVĚRY Z PRVNÍ KAPITOLY.....	24
2 SNY JAKO SOUČÁST SURREALISMU	25
2.1 SNY V UMĚNÍ. HISTORIE A TRANSFORMACE.....	25
2.2 SNY V KINEMATOGRAFII. RŮZNÉ ZPŮSOBY ZOBRAZENÍ SNŮ VE FILMECH.....	27
2.3 SNY V ANIMACI. VÝHODY A NEVÝHODY.....	35
2.4 ZÁVĚRY Z DRUHÉ KAPITOLY.....	39
II PRAKTICKÁ ČÁST	40
3 SURREALISMUS A SNY VE FILMU SKLEP	41
3.1 IDEA FILMU.....	41
3.2 INSPIRACE.....	41
3.3 SCÉNÁŘ.....	46
3.4 PŘEDVÝROBA.....	56
3.5 NATÁČENÍ A POSTPRODUKCE.....	57
3.6 VÝSLEDEK PRAKTICKÉ PRÁCE.....	64
III ZÁVĚR	65
IV SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY	66
V SEZNAM OBRÁZKŮ	68
VI SEZNAM PŘÍLOH	73

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. Tato diplomová práce zkoumá spojení uměleckého hnutí surrealismu se světovou animací. Vypráví o původu 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. Obraz snů v hraném filmu a animaci je analyzován z hlediska surrealismu. Zkoumá se problém navázání emočního spojení mezi divákem a hrdinou filmu prostřednictvím snů.

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. V dílech surrealismu je přítomen prvek překvapení, nečekaných srovnání a nekonzistence. Umělci-surrealisté 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.

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 obracejí 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

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.

revoluční hnutí. V té době bylo hnutí spojeno s levicovými politickými hnutími, jako jsou komunismus a anarchismus.

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, Rene 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. Národní středisko umění a kultury 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

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

z představitelů tohoto stylu je slavný Hans Rudolf Giger, tvůrce obrazu *Vetřelce* ze stejnojmenného filmu.

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.

1.1.1 Surrealismus v americké animaci

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 Dali 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 podnítl Salvadora Dalího, aby začal spolupracovat se studiem Walta Disneyho v roce 1945. Výsledkem této spolupráce měl být film *Destino*, který Dali 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.

1.1.2 Surrealismus v ruské animaci

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 Chržanovskij, jehož tvůrčí cesta začala v roce 1966.



Obr. č 5



Obr. č 6

Záběry z filmů Andreje Chržanovského 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. Chržanovského nejpozoruhodnější surrealistický film *Skleněná harmonika* (1968) byl na začátku dokonce speciálně vybaven vysvětlujícím nápisem (stylisticky trochu připomínající *Disclaimer*), že tvůrci prostřednictvím

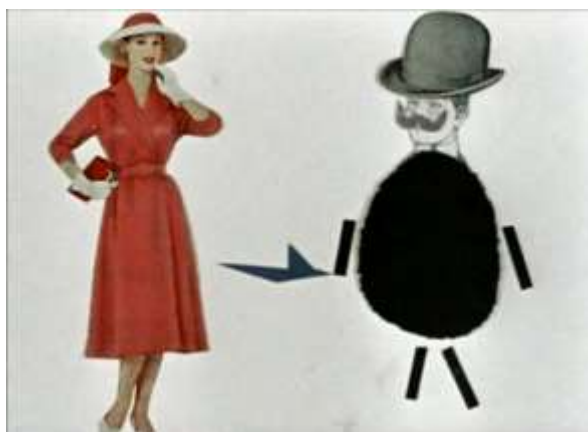
⁸ АСЕНИН, Сергей Владимирович. Мудрость вымысла: Мастера мультипликации о себе и своем искусстве. 25 000. Москва: Искусство, 1983, 207 s.

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.

fantastických obrazů odsuzují chamtivost, svévolnost policie a nejednotu lidí v buržoazní 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: přišery 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 nezáviděníhodný osud ukazuje rozdíl mezi sovětským Ruskem a sovětskou Evropou. Ale zpět do Evropy.

1.1.3 Surrealismus v polské animaci

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

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

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



Obr. č. 9



Obr. č. 10

Magrittův 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 Magrittovy 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.

1.1.4 Surrealismus v estonské animaci

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 republikánská studia měli určitou míru svobody, a 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

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

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 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*

1.1.5 Surrealismus v belgické animaci

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. Ve své praktické práci jsem tento styl *servaisgrafie* nevědomky použil. Když jsem natáčel animatik filmu, rozhodl jsem se, že nejlepší způsob, jak zachytit atmosféru, kterou jsem chtěl, by bylo natočit živého herce a kreslit pozadí, a ne používat sekvence statických záběrů.



Obr. č. 15



Obr. č. 16

Záběry z filmů Raoula Servaiseho Harpiya a Papillons de Nuit.

1.1.6 Surrealismus v japonské animaci

Důležitým surrealistickým režisérem byl také zástupce japonské školy animace. Je to režisér, autor scénáře a umělec Satoši Kon. Během své krátké kariéry, která skončila kvůli jeho předčasné smrti, stihl vytvořit několik kultovních filmů. Jako *Perfect Blue* (1998), *Herečka tisíciletí* (2001), *Tokijští kmotři* (2003), *Paprika* (2006), a také animovaný seriál *Posel klamů* (2004). Jeho díla vynikají na pozadí dalších celovečerních filmů a seriálů populárních žánrů japonské animace. V mnoha zdrojích, jako je Internet Movie Database, Japanese Movie Database, The Encyclopedia of Science Fiction, a také v Česko-Slovenské filmové databázi je Satoši Kon označován jako režisér s neobvyklým fantastickým stylem vyprávění, že vizuální styl jeho filmů je hyperrealistický, že se v jeho filmech často objevují sny a vzpomínky, že jeho témata jsou psychologická a absurdní a že jeho filmy zaměňují realitu s fikcí. A ani v jednom z těchto zdrojů se slovo surrealismus nezmiňuje. I když jsou ve filmech Satoši Kona přítomny naprosto všechny náznaky surrealismu, uváděné již na počátku 20. století. Zopakujme si je ještě jednou: surrealismus často apeluje na vzpomínky a sny a také

je mísi s realitou. Filmy Satoši Kona jsou plné vzpomínek a snů. Například film *Herečka tisíciletí* je téměř celý o vzpomínkách, které se pletou s realitou, zatímco film *Paprika* je celý o snech, které se pletou s realitou. Dále - surrealismus zachází s podvědomím a emocí prostřednictvím sexuality, prostřednictvím automatismu, prostřednictvím psychologického výzkumu. Ve filmech Satoši Kona se postavy často ocitají v podivných, nepravděpodobných situacích, které je těší, děsí, zarmucují. Které jim dávají problémy a úkoly, aby se vypořádali sami se sebou, jako například ve filmu *Perfect Blue*. Surrealismus dosahuje svých cílů prostřednictvím podivných obrazů a kombinací. V dílech Satoši Kona, například v seriálu *Posel klamů*, je obrovské množství bláznivých, neuvěřitelných obrazů a situací, realita jeho světa se rozpadá, hrouť, od úplně prvního dílu až po poslední. Dokonce i v openingu, v úvodních titulcích vidíme surrealistické obrazy, které by mohl použít Luis Buñuel.



Obr. č. 17



Obr. č. 18

Zjevné odkazy na díla Buñuela a Dalího ve filmech Perfect Blue a Posel klamů.

A nakonec hyperrealismus. Surrealismus by měl být založen na realitě, v tom je jeho rozdíl od například abstrakcionismu a primitivismu. Fotorealistické, jak jsem naznačil na začátku. V animaci toho není vždy možné dosáhnout kvůli její podmíněnosti. Ale Satoši Kon používá velmi realistický vizuální a animační styl i pro anime. Filmy Satoši Kona tak představují prakticky dokonalý příklad surrealismu, který z nejasného důvodu málokdo rozpoznal. I když všechny prvky surrealismu se v jeho filmech skládají jako kousky puzzle.

1.1.7 Surrealismus v české animaci

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. 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,

přístupuje 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 poctu 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. 19



Obr. č. 20

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

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

správných okamžicích filmu mě pojímal nevysvětlitelný strach, brutální chuť k jídlu, vzrušení atd.



Obr. č. 21



Obr. č. 22

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. Totéž mohu říci o jeho dalších celovečerních filmech, kromě *Přežít svůj život* (2010). Překvapivě to byl film věnovaný snům, který ve mně nevyvolával takovou 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 zkresleným 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 nejsprávný 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 tíhne 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 popsáných 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. 23



Obr. č. 24



Obr. č. 25



Obr. č. 26

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 proročké očekávání hrdiny osudu, tedy finále literárního díla
- sen jako prohlášení o světonázoru

- sen jako etické hodnocení
- sen jako nálada¹⁵

Ještě stručnější, funkční 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 prorocké 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 Buñuela (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 nepolapitelný 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 intelekt. Pokud přitom akce ve filmu bude, jak říká Stanislavský, "pravdivá", divák uvěří v jakoukoli neuvěřitelnou zápletku. Ale

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

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 tlumočnicka. Sen potřebuje tlumočnicka – ať už je to moderní psycholog nebo pohanský kněz"¹⁹. To okamžitě odděluje filmové sny od našich vlastních. 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 neposkvrněné 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 nejbohatší představivost. Každý režisér se v zobrazování snů snaží ukázat nejnepravděpodobnější prostředí, neuvěřitelné proměny, podivné chování postav.

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



Obr. č. 27



Obr. č. 28

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. 29



Obr. č. 30

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

sný zřídka vypadají jako portfolio studia pro speciální efekty, nejvíce neobvyklé, surrealistické v našich snech - to jsou naše zážitky.



Obr. č. 31



Obr. č. 32

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. Někdy obrazy, které vznikají ve snech, nejsou ani vizuální. Důležité je, jak se cítíte. Sny jsou naše emocionální stavy. 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 zalitým 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. 33

Obr. č. 34

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 sestry 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. 35



Obr. č. 36

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. 37



Obr. č. 38

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 nejvěrohodnější sny ve filmech jsem viděl ve dvou

sovětských filmech, které na ně absolutně nedávaly důraz, ale představovaly je jakoby 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. 39

Obr. č. 40

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. 41



Obr. č. 42

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 mém předchozím animovaném filmu s názvem *Studna* (2021), 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. 43



Obr. č. 44

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

II. PRAKTICKÁ ČÁST

3 SURREALISMUS A SNY VE FILMU SKLEP

3.1 Idea filmu

Chtěl jsem vytvořit film-sen, film-cestování. Jen cestování bez důvodu. Jako by v okamžiku, kdy se na obrazovce hlavní hrdina filmu probudí, sám divák usne. A pak divák sleduje postavu, poslouchá surrealistickou logiku filmu, jako by poslouchal tok řeky.

Důležitou otázkou byla motivace pro postavu. Co motivuje postavu k akci a co přiměje diváka, aby sledoval dobrodružství postavy? Dlouho jsem přemýšlel, co mě nutí pohybovat se ve svých vlastních snech. Koneckonců, lidé zřídka sní o nehybnosti. I když ve svém snu zůstávám na místě, mění se kolem mě tvary a obrysy předmětů, mění se lidé. Sny jsou neustálá transformace, pohyb. Pokud v reálném životě vidíme dlouhou temnou chodbu, nebudeme po ní bezdůvodně chodit. Ale ve filmu nebo ve snu jít temnou chodbou je stejně přirozené jako dýchat. Ve filmech a snech jsou všechny dveře nabídkou vstupu, za každým rohem je pokračování cesty. Není však možné porušovat zákony snů – uvnitř snů máme motivaci k tomu či onomu jednání. Tato motivace může být absurdní, ale existuje pro nás až do okamžiku probuzení. Proto jsem pro hrdinu svého filmu udělal také motivaci.

Označil jsem ji nenápadně a s pomocí náznaků a symbolů, ale je skutečná a důležitá pro hrdinu. A my, jako diváci, jdeme za ním, podřídíme se pravidlu neustálého pohybu ve snu. Hlavní hrdina se pohybuje v prostoru svého světa nekontrolovatelně, instinktivně, pronásledovaný touhou, strachem, zvědavostí. A samotný prostor kolem něj se mění, transformuje. A prostor je stále podivnější a surrealističtější. Je naplněn symboly, a přitom jsou to symboly pro lidi na obou stranách obrazovky: symboly pro postavu a symboly pro diváka. A nakonec tato podivná cesta končí stejně náhle jako samotné sny. Závěrečná scéna by měla plnit dva protikladné úkoly – dát odpověď na všechny otázky diváka a současně zamotání diváka. Když hrdina zemře, nebo usne, a divák ožije, respektive se probudí, divák by měl mít pocit lehkého zmatku. Na jedné straně ve svém snu dostal odpověď a na druhé straně si není jistý, zda to byla odpověď. Vytvořit bdělý sen, donutit diváka být tvůrcem vlastního surrealismu – taková byla původní myšlenka filmu *Sklep*.

3.2 Inspirace

Myšlenka filmu *Sklep* 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 natáčet, byl opuštěný špitál.



Obr. č. 45



Obr. č. 46

Exteriér a interiér opuštěného špitálu ve městě Jekatěrinburg.

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. Během té praxe se nám tam ale natáčet nepovedlo. Budova byla již značně zbourána, navíc přilákala velké množství narkomanů. Proto jsme celou budovu jen důkladně prošli, 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 správné a racionální rozhodnutí, zejména když vezmeme v úvahu to, že v opuštěné nemocnici bydleli narkomani

a byly tam nalezeny i 2 mrtvoly: jedna osoba, která spáchala sebevraždu a jeden narkoman. A internet mi dal podrobné informace o zlověstném sklepu nemocnice – na webových 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 nešel 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. 47



Obr. č. 48

Moje vlastní fotografie opuštěného špitálu a sklepa v panelovém domě.

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 trochu vyrostl, rozhodl jsem se jít dolů do tohoto sklepa, jen tak, bez důvodu. Jak jsem napsal, nic zvláštního tam nebylo, ale později jsem se několik dní škrábal, protože ve sklepě žili blechy.

Druhý případ byl, když jsem byl starší. V létě, blízko 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. Odehrálo se to večer, šel jsem 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 od jedné žárovky ke druhé trval docela dlouho. Navíc sklep byl skutečným labyrintem. Vůbec jsem to nečekal, a tak jsem se jako očarovaný potuloval po tomto strašidelném místě několik minut, úplně jsem zapomněl vzít si svou novou postel. Jako Alenka v říši divů, kde je všechno trochu strašidelné, ale zajímavé. Takže téma sklepů bylo pro mě vždy zvláštní.

Sklepy tak pro mě byly vždy tajemným místem. Jakýsi portál do jiného světa, prostor čistých iracionálních obav. A do tohoto prostoru je třeba se dostat, projít ho, porazit své obavy. Bez zjevného důvodu, ale prostě proto, že je to nutné, jako by to byl starobylý očistný rituál.

Mnohem později, již jsem pracoval na tomto filmu, jsem narazil na jednu městskou legendu, hororový příběh, který se v roce 2020 stal virálním na internetu. Je to legenda o tzv. Zákulisí nebo The Backrooms. Údajně člověk může propadnout realitou jako přes textury v počítačové hře a dostat se do jiné reality, do Zákulisí. Je to nekonečná řada pokojů bez nábytku a lidí, ze kterých není úniku.



Obr. č. 49



Obr. č. 50

Původní fotografie ze stránky 4chan, která odstartovala příběh Zákulisí a screen z videa The Backrooms.

Video na YouTube, které se jmenuje *The Backrooms*, mi velmi připomnělo efekt, o který ve svém filmu usiluji. Je to neustálý pocit hledání cesty bez velkého smyslu, pocit úzkosti z podivnosti tohoto místa a efekt nereálnosti toho, co se děje, i když video simuluje dokumentární natáčení. Zlověstný účinek tohoto videa je dosažen prostřednictvím takzvaných liminálních prostorů. Liminalita je fyziologický, neurologický nebo metafyzický termín, který označuje přechodný stav mezi dvěma stádii vývoje člověka nebo komunity.

Liminalita je spojena se změnou společenského postavení, hodnot a norem, identity a sebeuvědomění v situaci nejistoty, ambivalence a nezřetelné sociality, která stimuluje energické hledání nové fundamentální komunity²⁰.



Obr. č. 51



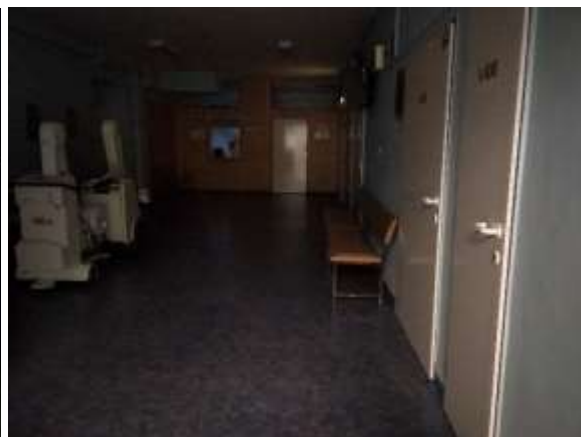
Obr. č. 52

Příklad liminálních prostorů.

V případě tzv. liminálních prostorů se jedná o obraz prázdných nebo opuštěných prostor a míst, obvykle přeplněných, jako jsou kanceláře, školy, hřiště a obchodní centra. Liminalita těchto míst v tomto případě spočívá v tom, že tyto prostory jako by byly přechodem z obvyklého sociálního a fyzického světa, do nějakého jiného, strašidelného. Surrealismus je charakteristickým znakem liminálních prostorů ve fotografii, protože společným cílem je pocit jak známého, tak odcizeného, který musí být předán divákovi.



Obr. č. 53



Obr. č. 54

²⁰ ТУЛЬЧИНСКИЙ, Г. Л. а М. Н. ЭПШТЕЙН, ed. Проективный философский словарь. Новые термины и понятия. СПб: Алетея, 2003, 512 s. ISBN 5-89329-634-6.



Obr. č. 55



Obr. č. 56

Liminální prostory na mých vlastních fotografiích.

Použil jsem toto video, abych viděl a také opravil některé nedostatky, které by mohly být přítomny v mém filmu. Za prvé, je to časomíra. Uvědomil jsem si, že můj film nemůže být příliš dlouhý, nebo by měl být naplněn akcí. Za druhé, přítomnost skutečného padoucha nebo netvora je naprosto zbytečná a hloupá. Děj se zároveň valí do laciného hororu. Proto jsem minimalizoval obraz sil, které v mém filmu stojí proti hlavnímu hrdinovi. A za třetí, pořád chci natočit film, ne fanouškovské video založené na creepypastě. Rozhodl jsem se věnovat větší pozornost vývoji hlavního hrdiny, i když v surrealistickém příběhu. Surrealistický neznamena bezcitný, bez zápletky. Nicméně, mě inspiroval miliony zhlédnutí videa na YouTube, tak že teď a v soutěžích, a v rozhovorech s filmovými producenty mohu umístit svůj budoucí film, jako docela žádaný v určité kategorii.

3.3 Scénář

Navzdory tomu, že jsem se z internetu a z vlastní zkušenosti dověděl, že skutečný sklep není tak zajímavé místo, přesto jsem se rozhodl udělat film, který by ukazoval přesně moje pocity z tohoto sklepa. Ne ten film, který jsme kdysi natáčeli se spolužáky technikou pixilace v opuštěných budovách. Ale svůj, samostatný. Úplně neuvědoměle 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 jiné 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 vyrobena a jak se pohybuje, oči vždy psychologicky vytvářejí emocionální vztah.



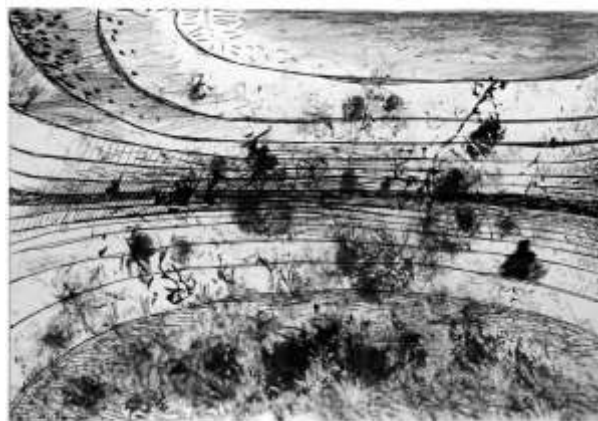
Obr. č. 57



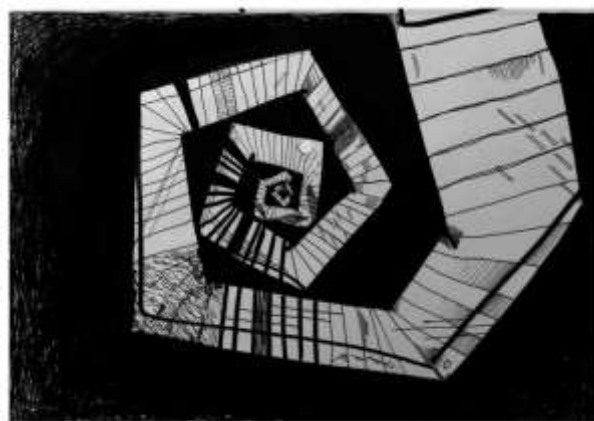
Obr. č. 58

Použitý 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.



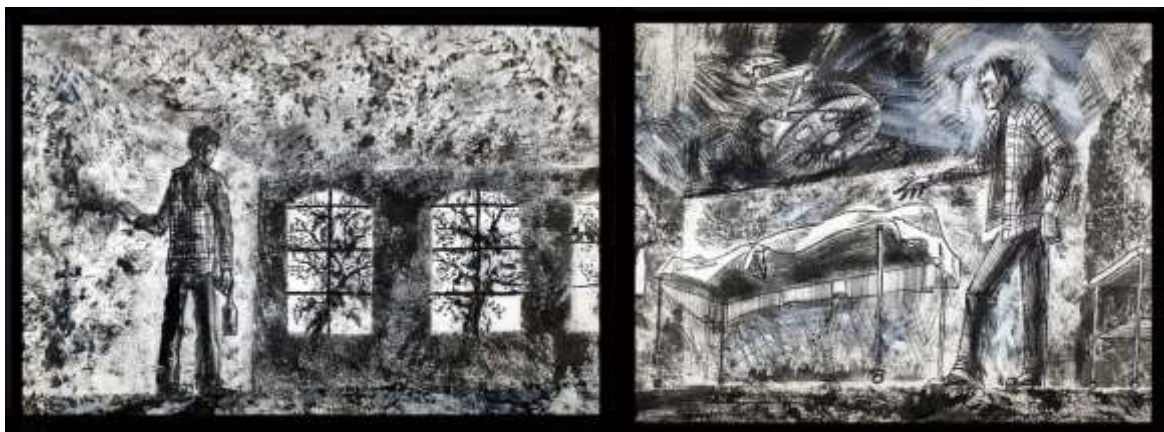
Obr. č. 59



Obr. č. 60

Náčrty obrazů, které se mi objevily ve snu.

A tak jsem přemýšlel o cestě do sklepa večer a v noci, než jsem usnul. A prvních pár minut snu jsem strávil už v pomyslném sklepě, sestupoval jsem stále hlouběji. Druhý den ráno jsem si zapsal začátek svého scénáře. Dělal jsem to několik dní. A i když se ne vždy dařilo ve snu cestovat po sklepě, 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 Dali doslova používal své sny jako náměty pro obrazy (slavná historika, jak Dalí usíná s lžící v ruce). Ale později jsem se dozvěděl, že jsem se pohyboval směrem k surrealistům, 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 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 ožvlou sochou, epizoda s postavou ve tmě a hlavní díl - závěrečnou zápletku 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. Přeneste se do snu, jako ve filmu, a pak pro vás vaše vědomí začne vymýšlet příběh, založený na všem, co vás obklopuje ve snu.



Obr. č. 61

Obr. č. 62

První skici k filmu Sklep.

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 toho světa. Samozřejmě, aby se divák nenudil, objevují se 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.



Obr. č. 63



Obr. č. 64

Skici k filmu Sklep.

Nicméně, určité pozadí příběhu postava stále má. Ale rozhodl jsem se to ukázat pomocí symbolů, nebo, podle principů sémiotiky, pomocí znaků. Navíc maximálně zjednodušené symboly, přenesené do piktogramů, tedy do obrázků, jejichž význam je jasný na první pohled. Tyto prvky příběhu jsem nazval artefakty. Jedná se o tři předměty, které mají co do činění s minulostí postavy a které ovlivní děj filmu jako celku.

Toto je tedy baterka, jako symbol hledání cesty, pohybu vpřed, naděje. Další je kapesník s vyšívanými iniciálami, symbol lásky, vzpomínek, pohybu zpět do minulosti. A ještě zbraň-symbol zkázy, destrukce a sebezničení, agrese, zastavení na cestě. Tyto artefakty se objeví na začátku filmu a ukáží příběh hlavního hrdiny prostřednictvím jeho reakce na každý z nich.

A tyto artefakty se stanou průvodci hlavní postavy příběhem. Jejich ztráta nebo naopak udržení bude ukázkou toho, jakou cestu si hlavní hrdina zvolil. Každý z artefaktů bude hrát důležitou roli v různých epizodách filmu.



Obr. č. 65



Obr. č. 66

Artefakty z filmu Sklep. Náčrt a v hotové podobě.

Ale znovu opakuji: postava mého filmu je kolektivní obraz průměrného člověka. Je částečně založen na mně samotném. Původně jsem ale chtěl vytvořit postavu, se kterou by se mohl spojit každý divák. Toho jsem dosáhl jako pomocí oblečení hlavního hrdiny - je oblečený velmi nenápadně a průměrně. Tedy s pomocí jeho pohlaví a barvy pleti. Chápu, že toto tvrzení může znít jako sexistické a rasistické. Ale právě sexismus a rasismus dělá z bílého muže absolutně nevýraznou postavu. Pokud má postava jinou barvu pleti nebo jiné pohlaví, tak to hned začne vyvolávat u diváka otázky, začíná to pro postavu vytvářet charakter, určitý příběh. A postava – běloch je prázdná nádoba, která může být naplněna jakýmkoliv charakterem. Chtěl bych zdůraznit, že takové vnímání postav nepovažuji za spravedlivé a přál bych si, aby každá postava bez ohledu na pohlaví a barvu pleti byla vnímána s otevřenou myslí. Ale zatím, k mému velkému zklamání, takový trend existuje a využil jsem ho. Sexuální orientace postavy není ve filmu zmíněna.

Celý syžet je postaven na postupu postavy v hloubi svého podvědomí. Nejprve se postava probudí ve svém pokoji. Rozhodl jsem se, že jeho pokoj bude symbolem jeho vědomí, přesněji části vědomí, která je zodpovědná za vzpomínky. Proto je místnost hlavního hrdiny vybavena kusy nábytku, které vypadají docela zastaralé. Jako základ jsem konkrétně vzal sovětský nábytek ze 70. let. Nábytek vypadá zastaralé, ale zároveň je standardní, unitární a není příliš nápadný. Také jsem dal několik dalších náznaků, že jde o předměty minulosti. Na zdi visí kalendář z minulého století. Na něm vidíte jen číslice tisíc devět set a pak kousek

papíru je odtržen. Také ve skříní, kam se postava dívá v jedné ze scén, můžete vidět pomerančové slupky. Tohle je vzpomínka z mého dětství.



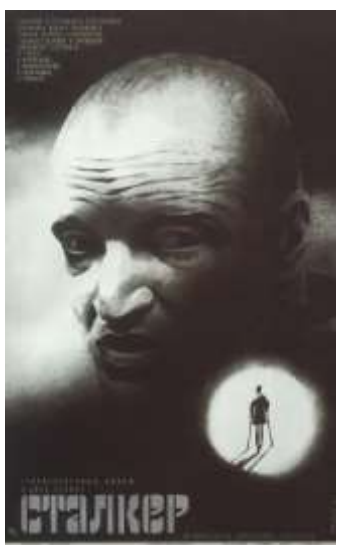
Obr. č. 67



Obr. č. 68

Kalendář a pomerančové slupky ve skříní.

Moje babička, která žila celý život v Sovětském svazu, kde nebyly žádné normální spreje proti molům, z nějakého důvodu věřila, že pomerančové slupky moly odpuzují. Takže jako dítě jsem často našel suché pomerančové kůry v jejích šatních skříních. Také ve skříní můžete vidět odkaz na díla, která mě inspirovala - starý, vybledlý plakát k filmu *Stalker* od Andreje Tarkovského a reprodukci obrazu Nikolaje Konstantinoviče Rericha *Odsouzené město* (1914).



Obr. č. 69



Obr. č. 70

Plakát filmu Stalker a obraz Nikolaje Rericha Odsouzené město.

Film Tarkovského byl natočen podle knihy bratrů Strugackých a mají i stejnojmennou knihu s Rerichovým obrazem. Obecně by celý pokoj hlavního hrdiny měl působit útulně, ale trochu prázdně. Jako byt, kde dlouho bydleli, ale pak se odstěhovali. Pokoj hlavního hrdiny je snad posledním útulným místem v jeho domě.

Pak hlavní hrdina opustí místnost. To, kam se dostane, je symbolem jeho myšlenek a zkušeností. Slyší, jak za polootevřenými dveřmi hlasitě nadávají lidé. V kuchyni mu nefunguje světlo, bere si pivo z lednice, což může znamenat problémy s alkoholem. A pak vidíme, že okna v jeho pokojích jsou pevně zazděná cihlami, přestože se nám zprvu mohlo zdát, že je venku noc.

Pak hrdina sestoupí dolů, do přízemí. Vládne tam zmatek a chaos. V obrovské prostorné hale leží odpadky. Okna jsou vyražená a zvenku zarostlá hustými křovinami. Dveře jsou zabeďněné. Polovina haly je plná starých školních lavic, které jsou uloženy v hromadě až ke stropu. Opuštěnost prvního patra symbolizuje nevyřešené problémy v životě hlavního hrdiny. Kdysi krásná budova zchátrala a přešla do zkázy. Vzhled prvního patra ale hlavního hrdinu netrápí. Chová se k němu lhostejně a obyčejně. Ale když pohlédne na schodiště vedoucí do sklepa, jeho pohled se změní. Sklep ho znepokojuje a děsí.



Obr. č. 71



Obr. č. 72

Příklad osvětlení použité při práci na filmu Sklep.

Hlavní hrdina provádí několik pohybů valčíku v hale. K tomu dokonce odkládá alkohol. Je to něco z jeho minulého života. Ale během tance se dotkne láhve a ta se skutálí do sklepa. Hrdina opět vypadá zmateně a vyděšeně. Nerozhodnost hlavního hrdiny jít dolů do sklepa je symbolem toho, že se hrdina bojí řešit svůj život. Sklep je jeho podvědomí, místo, kde hrdina nebude mít kontrolu nad světem, a nechce opustit svůj chátrající, ale přesto kontrolovaný domov.

Když se hlavní hrdina vrátí do svého pokoje, začne něco hledat. Všechny skříňky a šuplíky jsou ale prázdné, až na tu poslední. Tam hrdina najde starou, ošuntělou krabici. Jsou v ní artefakty, jako by na ně dávno zapomněl, jako by je dlouho nepoužíval.

Hrdina sestoupí do sklepa, ve kterém ho začnou pronásledovat různé obavy. Jak jsem již řekl, tyto obavy jsem záměrně učinil co nejzákladnější a nejsrozumitelnější pro každého. Hrdina nejprve za sebou slyší kroky, ale nikoho nevidí. To je první strach – paranoia, mánie z pronásledování. Uniká neviditelnému pronásledovateli, hlavní hrdina vlezde do úzkého průchodu ve zdi. Průchod se zužuje a zužuje, dokud se hrdina nezasekne. To je druhý strach – klaustrofobie.

Poté hrdina najde průchod do další chodby, ve které jedno po druhém začnou zhasínat světla. Jako by tma pronásledovala postavu. To je třetí strach – strach ze tmy. Na konci této epizody hrdina stane před volbou – vyzvednout baterku nebo zbraň. Oba tyto předměty upustil v temné chodbě a nemá odvalu natáhnout ruku do tmy, aby si obojí vzal. Hrdina si vybere zbraň, která bude hrát důležitou roli v budoucnu.

Hrdina se dostane do obrovského prostorného sálu, který vypadá jako sál v paláci. Po celé stěně haly je zrcadlo. Hrdina se dlouho nedůvěřivě dívá na svůj odraz – zdá se mu, že to není on, kdo se odráží v zrcadle. To je čtvrtý strach. Eisoptrofobie je strach ze zrcadel. Hrdina v určité chvíli vytáhne kapesník s iniciálami, zasněně zavře oči a pokouší se projít dveřmi se závěsem, jakoby do své minulosti. Pak si ale všimne, že jeho odraz nemá v ruce kapesník. Hrdina se lekne, schová kapesník a spěšně jde jiným směrem – po obrovských schodech.

Nahore se palác mění v interiér sovětské kancelářské budovy. Ale všechno kolem je zničeno a pohlceno přírodou. Je to další strach, spojil jsem v něm strach z přírody, strach z plísní a strach z hniloby. Uprostřed sálu, jako ve starých pohádkách, stojí kámen ukazující směr. Ale nápisy na něm jsou časem vymazány.

Hrdina jde dál a dostane se do chodby s řadou oken podél jedné ze stěn. Za okny – hrozná krajina. Zničené město, záře požárů a zvuky výbuchů a výstřelů daleko. To je šestý strach – strach z války. Na náměstí stojí socha neznámého muže. U sochy střela utrhla polovinu obličeje, takže nevíme, kdo to je. Charakteristická póza ale naznačuje, že jde o sovětský pomník. Hlavní hrdina jde podél řady oken, když zaslechne hluk. Ukázalo se, že socha na náměstí se pohybuje, když se na ni hrdina nedívá. To je sedmý strach – pediofobie, strach z figurín a panenek. A vzhledem k obrovské velikosti sochy - i megalofobie, strach z obrovských předmětů, včetně soch. Hrdina se snaží udržet oči na soše, ale zároveň se nemůže

pohnout. A pokud se pohybuje, tak v okamžiku přechodu od jednoho okna do druhého se socha přibližuje blíží a blíží, jako při časosběrné fotografii. Hrdina ztrácí klid a dá se na útěk, ale padá. Slyší těžké kroky sochy, schovává se v koutě a vytahuje kapesník. Stín na zdi ukazuje, že socha se dívá do okna a pak odchází.



Obr. č. 73



Obr. č. 74

Příklad osvětlení použité při práci na filmu Sklep.

Hrdina s úlevou vstane a jde ke dveřím na konci chodby. Ale za dveřmi je slyšet rozzlobené hlasy davu. To je osmý strach – demofobie, strach z davu. Lidé za dveřmi začínají rozbíjet dveře a dokonce i střílet. Hlavní hrdina ve strachu běží po chodbě zpět, ale dveře, kterými se sem dostal, jsou zabedněné a vypadají staře a zaprášeně. Pak se hrdina v panice vrhne k malým dvířkám na straně.

Za dveřmi je schodiště a hlavní postava z něj padá. Vstane a rozhlédne se kolem. Místnost je velmi tmavá, vše osvětluje pouze tlumená lampa na stole. Ale je vidět, že hrdina je v nějaké nemocnici nebo dokonce v márnici. Vykachličkované stěny, železné lůžko na kolečkách a na něm leží nehybná postava, přikrytá prostěradlem. To je devátý strach – nekrofobie, strach z mrtvol. Vše kolem je nastaveno tak, aby to připomínalo úplně první scénu z filmu, kdy hlavní hrdina ležel na posteli. Na malém stolku na lékařské nástroje je

úplně stejná lampa jako v první scéně. Hlavní hrdina se strachem přistoupí k ležícímu tělu a odhodí prostěradlo. Diváci nevidí, kdo je pod prostěradlem, ale hrdina se lekne. Nicméně strach není okamžitý, jako kdyby tam viděl něco strašidelného a ošklivého. Zpočátku se dívá nechápavě a pak se postupně na jeho tváři objeví hrůza. Hlavní postava od sebe odstrčí postel na kolečkách a ona se valí do vzdálenějšího rohu místnosti a rozbíjí zeď, jakoby byla ze skla.



Obr. č. 75



Obr. č. 76

Opuštěný špitál a skica k filmu Sklep.

Lampa spadne ze stolu a rozbije se. Místnost se ponoří do tmy. V prostoru, který se otevřel za rozbitou zdí, je také tma. Tělo ležící na posteli zmizelo. Protagonista si všimne, že na druhém konci místnosti je někdo. Ale ten člověk je tak daleko, že ve tmě není možné vidět nic jiného než siluetu. Je to desátý, poslední strach. Xenofobie neboli strach z cizích lidí. Hlavní hrdina zavolá cizince a pak mu začne mávat bílým šátkem. Cizinec ze vzdálenějšího rohu také začíná mávat. Najednou ale hlavní hrdina vidí, že v ruce nemá kapesník. Ale cizinec má v ruce kapesník a schovává ho do kapsy. Hlavní hrdina ve strachu a vzteku popadne zbraň a začne střílet. A cizinec na každý jeho výstřel téměř synchronně reaguje výstřelem. Všechny stěny kolem jsou rozbité, jako by byly skleněné. Nakonec hlavní hrdina zasáhne neznámého a okamžitě schytá kulku sám.

V krátkém epilogu vidíme z pohledu hlavního hrdiny, jak z něj jeho dvojník stahuje prostěradlo a děsí se. Vidíme tedy, že příběh postavy je zacyklen. Nemohl vyhrát, protože si vybral zbraň, zvolil sebezničení a zastavil se na své cestě.

Závěrečnou scénu o setkání údajně se sebou samým, po které následovala přestřelka, jsem převzal z knihy bratrů Strugackých *Město zaslíbených*. Ale epilog o tom, že tělo na posteli

– to je hlavní postava, jsem si vymyslel sám, protože jsem se domníval, že je třeba ukázat, že nesprávným řešením – použitím zbraně – byl hrdina účastníkem událostí. Z filozofického hlediska – subjektem syžetů. A po smrti se stává součástí tohoto světa, objektem syžetů.

3.4 Předvýroba

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 je jeho emocionální kontakt silnější. Od samého začátku jsem si proto uvědomil, že je nutné točit film technikou loutkové animace. Spolupracoval jsem se svým 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 co 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.

Přesto jsem usiloval o maximální věrohodnost. Pro začátek jsem použil několik testovacích natáčení. Potřeboval jsem to, abych zjistil, jak realisticky bude vypadat prostředí a animace na obrazovce. Za druhé, začal jsem dělat reference pro pohyb v záběru. Vzal jsem foťák a natočil se ve správném úhlu a se správným osvětlením. Tyto snímky měly dvojí účel – použil jsem je jako základ pro animaci (ne rotoskop, ale ukázka pohybu) a také je použil v animatiku jako scény, které ještě nebyly natočeny. Za třetí jsem hledal radu od kameramanů,

aby obraz získal více kinematografického vzhledu. Měl jsem štěstí, že jsem našel kameramana Martina Dvořáčka z audiovizuálního oddělení, který mi pomohl nejen teoretickými radami, ale podílel se i na natáčení.

3.5 Natáčení a postprodukce

Film je velmi dlouhý (16 minut) a složitý, takže teď jsem v procesu jeho natáčení. Navíc epidemie Covid-19 na celý rok zpomalila proces práce ve studiu, a to jak pro natáčení, tak pro výrobu dekorací. Jako praktickou animační práci představím animatik budoucího filmu a prvních pár minut filmu, respektive všechny scény v pokoji hlavního hrdiny. Navzdory tomu, že animatik lze považovat spíše za hrané dílo než za animaci, trvám na tom, abyste se seznámili právě s animatikem úplně. Prvních pár minut ukáže animační techniku a atmosféru filmu, ale animatik ukáže celkovou strukturu filmu, o kterém jsem psal v této práci. Ukazuje *snovou* podstatu filmu. Kromě toho byl animatik počítačově zpracován, což lze považovat za techniku pixilace nebo i *servaisgrafie* a má namalované pozadí, což zanechává jeho spojení s animací.

Těch několik 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. Zpočátku jsem použil LED diody pro osvětlení těchto scén. Ale LED diody poskytují velmi chladné, i když jasné světlo. Rozhodl jsem se, že studené světlo bude jen u baterky hlavního hrdiny. Tím se bude lišit od všech ostatních lamp na tomto světě. Všechny ostatní lampy měly svítit teplou, žlutou barvou.



Obr. č. 77



Obr. č. 78

Studené světlo LED a teplé světlo z mini žárovky.



Obr. č. 79



Obr. č. 80

Napájecí zdroj pro mini žárovku a záběr z filmu, kde je zároveň použito teplé a studené světlo.

Tuto metodu jsem si vypůjčil sám od sebe, z filmu *Studna*, ve kterém byla realita v chladném barevném schématu a spánek v teplém. Baterka je jediný skutečný zdroj světla. Je to doslova paprsek rozumu, racionality. Zbytek světa je falešný, iracionální. Je teplý, je z něj cítit sen, láká hrdinu do pasti jako můru na svíčku. Ale najít silné malé žárovky s teplým rozsahem světla bylo velmi obtížné. Musel jsem rozebrat dětskou hračku a použít žárovku odtamtud, ale když praskla, prohledal jsem všechny obchody a internetové obchody a hledal žárovky, které jsem potřeboval. Nakonec jsem musel jet do obrovského velkoobchodu s elektro zbožím, který se nachází mezi Zlínem a Otrokovicemi. A to vše za účelem nákupu několika kusů malých žárovek. Bylo legrační vyjít z obřího obchodu s taškou velikosti krabičky od sirek. Také jsem musel duplikovat tyto malé žárovky s velkými reflektory, které imitovaly světlo z nich. Tyto velké reflektory musely být skryty, někdy nejbizarnějším způsobem, aby nebyly vidět v záběru.



Obr. č. 81



Obr. č. 82

Příklady, kdy reflektor duplikuje světlo malé stolní lampy.



Obr. č. 83



Obr. č. 84

Příklad, kdy je reflektor schovaný za dekoracemi a konečný záběr.

Za druhé, musel jsem se také natáčet v podobném, ale zvětšeném osvětlení, abych použil obraz svých očí, abych se spojil s tváří postavy. Záměrně jsem nepoužil oči vytvořené v 3D, i když by to usnadnilo proces. SGI-oči nebudou mít hlavní výhodu: živost, takže jsem tuto myšlenku odmítl. Zpočátku jsem testoval softwarové sledování (tracking) obličeje postavy v Adobe After Effects, ale z nějakého důvodu program sleduje pohyb animace stop-motion velmi špatně. Zdá se, že pohyb obličeje živého člověka je hladší než animace louky. Také kvůli nízkému osvětlení nebyly často na očích louky 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 loutky.

Za třetí, k vytvoření kinematografického obrazu jsme s kameramanem použili japonské objektivy firmy Takumar ze sedmdesátých let. Vytvářeli perfektní soulad nejen s duchem filmu, ale i s dobou syžetů. Problém byl ale v tom, že tyto objektivy měly pevnou ohniskovou vzdálenost. Použili jsme dva objektivy - 1:2/35mm a 1:1,4/50mm. Toto je velmi blízká

ohnisková vzdálenost pro loutkovou animaci. Při testovacím natáčení jsem používal objektiv Canon s proměnlivou ohniskovou vzdáleností 55-250mm, přičemž většinou jsem ho nastavil téměř na maximum, v rozsahu od 100 do 220 mm.



Obr. č. 85



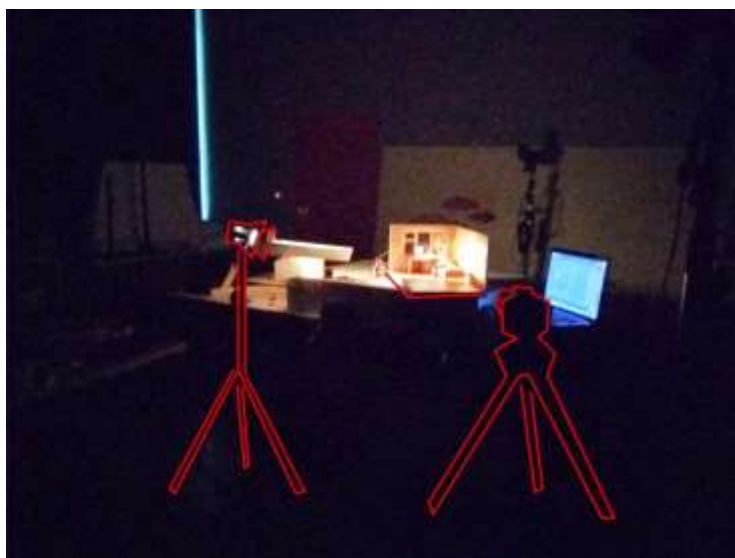
Obr. č. 86

Objektivy Takumar a objektiv Canon.

Co to znamenalo v praxi? Že kamera mohla stát velmi daleko od stolu s loutkami a nerušit při natáčení. S objektivy Takumar v některých scénách jsem musel animovat postavu téměř v objetí s kamerou. To znamená, že vzdálenost od loutky k fotoaparátu nebyla větší než 30 centimetrů. A vzhledem k tomu, že světelné přístroje byli blízko, pro animátora doslova nebylo místo. Takže pro krásný obraz jsem musel obětovat své pohodlí.



Obr. č. 87



Obr. č. 88

Prostor pro práci s objektivem s pevnou ohniskovou vzdáleností a teleobjektivem.

Za čtvrté jsem strávil spoustu času zdobením dekorací. Tedy pro dosažení efektu materiálu, který by na obrazovce měl být. Aby dřevo vypadalo staře a opotřebovaně, ošetřil jsem ho brusným papírem. Aby plakáty vypadaly stárnutím zažloutlé, nechal jsem je máčet v silném roztoku černého čaje. Aby stěny z pěnového kartonu vypadaly jako betonové, dlouho jsem experimentoval s tmelem a různými typy barev. Nejvíce času jsem strávil na těch předmětech, které jsem k mé obrovské lítosti téměř neměl čas použít ve filmu. Přesněji v té jeho části, která je momentálně připravena.



Obr. č. 89



Obr. č. 90

Plakát před a po zpracování.

První je ručně vyšíváný kapesník, který se na obrazovce objeví jen na pár sekund. Dlouho jsem experimentovala s různými technikami vyšívání, aby kapesník na obrazovce vypadal přirozeně. Pro animaci jsem musel všít tenký měděný drátek přímo do látky.



Obr. č. 91



Obr. č. 92

Různé varianty kapesníku. Hotová zbraň a materiál, ze kterého je vyrobena.

Dále je to zbraň hlavního hrdiny. Také se objeví jen na pár sekund. Vyrobil jsem ji z měkkého kovu – cínu a velmi dlouho hledal vnější podobnost se skutečnou zbraní. Nakonec jsem toho dosáhl takto – pokryl jsem zbraň vrstvou husté černé barvy a pak jsem ji začal leštit látkou. Výsledkem byl efekt kovového lesku přes tmavý kov.

A poslední věc jsou vodovodní potrubí pro scénu ve sklepě. Dělal jsem je několik měsíců a pak jsem je dlouho maloval a přebarvoval, abych vytvořil efekt rzi. Zkoušel jsem také krakeláž jako barvu a snažil jsem se malovat trubku barvou ve dvou vrstvách a pak brusným papírem smazat vrchní vrstvu. Nakonec to ale dopadlo velmi podobně, když jsem potrubí natřel velmi tekutou červenou barvou a nechal je vyschnout ve vodorovné poloze. Kvůli čemu barva sama stékala dolů, jako rez. Poté jsem pokryl trubky vrstvou průhledného lepidla a posypal pískem. Poté jsem písek, který se přilepil, částečně vymazal brusným papírem a znovu částečně natřel. V budoucnu mám v plánu použít jako materiál pro lepení skutečnou rez rozdrcenou na prášek.



Obr. č. 93



Obr. č. 94

Proces výroby vodovodních potrubí.



Obr. č. 95



Obr. č. 96

Barvení vodovodních potrubí a jejich obrázek na testovacím záběru.

Při natáčení jsem použil spoustu animačních technik a triků. K postavě jsem připevnil končetiny navíc, aby bylo natáčení scény snazší. Když například postava vezme dlaní za kliku dveří a kamera ji natočí zezadu, bylo snazší umístit postavu několik centimetrů ode dveří pro snazší animaci a připevnit další dlaň na kliku, která je viditelná zpoza ramena hrdiny. Použil jsem kouzlo animace, abych napodobil něco, co se ve skutečnosti nestalo. Když si například postava oblékne košili, ve skutečnosti si košili neobléká. Protože je těžké obléknout bavlněnou košili na plastelínové ruce. Ne, jedná se o imitaci pohybu rukávů pomocí drátu a pak jsem použil druhou košili, kterou jsem ušil přímo na postavičku. Tyto a mnoho dalších malých animačních triků jsem musel při natáčení použít.



Obr. č. 97



Obr. č. 98

Různé příklady animovaných triků.



Obr. č. 99



Obr. č. 100

Simulace oblékání postavy do košile. Ve skutečnosti jsou jeho ruce přitlačeny k tělu.



Obr. č. 101



Obr. č. 102

Střih košile, kterou jsem při natáčení šil přímo na postavu.

3.6 Výsledek praktické práce

Práce na tomto filmu mě opravdu bavila. Ano, bylo to velmi těžké a trvalo to velmi dlouho. Odhaduji možnou kritiku od vážené komise za malý objem provedené práce ve srovnání se zbytkem zamýšleného filmu. Ale tento film byl a je můj sen. Nechtěl jsem dělat jednodušší a kratší film jako praktickou práci, protože jsem opravdu chtěl realizovat právě tento film, když jsem měl takovou příležitost v rámci studia na UTB. Dlouho jsem se na tuto práci připravoval a hodně jsem předělával ty momenty v příběhu, které mi připadaly nepochopitelné, slabé, nesplňující požadavky. Během této doby jsem konzultoval tento film s obrovským množstvím lidí a vyslechl jsem spoustu možností a návrhů. Loutková animace mě vždycky fascinovala. Chtěl jsem natočit ty okamžiky, které stihnu, v co nejlepší kvalitě, abych tyto epizody v budoucím filmu využil. Nehodlám opustit tento film na půli cesty a budu se i nadále snažit najít způsoby, jak ho v blízké budoucnosti realizovat. Proto-natáčení filmu pokračuje a sen stále trvá.

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 tíhl 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. Nermalují 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 z pocitu snu, potom jsem studoval surrealismus, ale pak jsem se prostřednictvím tématu surrealismu vrátil k tématu snu. Vždycky jsem tíhl 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, ale také 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, Алэн. 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 Porcky 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 Perfect Blue (1998).....	21
Obrázek 18 Záběr z filmu Posel klamů (2004).....	21
Obrázek 19 Záběr z filmu Byt (1968).....	22
Obrázek 20 Záběr z filmu Možnosti dialogu (1982).....	22
Obrázek 21 Záběr z filmu Lekce Faust (1994).....	23
Obrázek 22 Záběr z filmu Lekce Faust (1994).....	23
Obrázek 23 Božský vůz (rytina Gustava Dorea) Ezekielův sen.....	26
Obrázek 24 Krajina s Jacobovým snem, Michael Willmann.....	26

Obrázek 25 Sen Hekaby, Giulio Romano.....	26
Obrázek 26 Sen Čuang-c' o motýlku.....	26
Obrázek 27 Záběr z filmu Nauka o snech (2006).....	30
Obrázek 28 Záběr z filmu Věčný svit neposkvrněné mysli (2004).....	30
Obrázek 29 Záběr z filmu Batman navždy (1995).....	30
Obrázek 30 Záběr z filmu Ratatouille (2007).....	30
Obrázek 31 Záběr z filmu Terminátor 2: Den zúčtování (1991).....	31
Obrázek 32 Záběr z filmu Muž z oceli (2013).....	31
Obrázek 33 Kombinace foto Leonarda DiCapria a Seana Penna v neuronové síti.....	32
Obrázek 34 Sestry-herečky Kate a Rooney Mara.....	32
Obrázek 35 Záběr z filmu Počátek (2010).....	33
Obrázek 36 Záběr z filmu Počátek (2010).....	33
Obrázek 37 Záběr z filmu Agent bez minulosti (2002).....	34
Obrázek 38 Záběr z filmu Rychle a zběsile 6 (2013).....	34
Obrázek 39 Záběr z filmu Zlaté tele (1968).....	35
Obrázek 40 Záběr z filmu Třesky plesky (1972).....	35
Obrázek 41 Záběr z filmu Pohádka pohádek (1979).....	36
Obrázek 42 Záběr z filmu Pohádka pohádek (1979).....	36
Obrázek 43 Záběr z filmu Studna (2021).....	37
Obrázek 44 Záběr z filmu Studna (2021).....	37
Obrázek 45 Foto z archivu autora. Opuštěný špitál.....	42
Obrázek 46 Foto z archivu autora. Opuštěný špitál.....	42
Obrázek 47 Foto z archivu autora. Opuštěný špitál.....	43
Obrázek 48 Foto z archivu autora. Sklep v panelovém domě.....	43
Obrázek 49 Původní foto z stránky 4chan, které odstartovalo příběh The Backrooms..	44

Obrázek 50 Záběr z videa The Backrooms (Found Footage) (2022).....	44
Obrázek 51 Foto z twitterového účtu Liminal Spaces (@SpaceLiminalBot).....	45
Obrázek 52 Nový terminál mezinárodního letiště Trivandrum, Indie.....	45
Obrázek 53 Foto autora. Liminální prostory.....	45
Obrázek 54 Foto autora. Liminální prostory.....	45
Obrázek 55 Foto autora. Liminální prostory.....	46
Obrázek 56 Foto autora. Liminální prostory.....	46
Obrázek 57 Záběr z filmu Madame Tutli-Putli (2007).....	47
Obrázek 58 Testovací záběr z filmu Sklep.....	47
Obrázek 59 Kresby autora. Obrazy ze snů.....	47
Obrázek 60 Kresby autora. Obrazy ze snů.....	47
Obrázek 61 Kresby autora. Skici k filmu Sklep.....	48
Obrázek 62 Kresby autora. Skici k filmu Sklep.....	48
Obrázek 63 Kresby autora. Skici k filmu Sklep.....	49
Obrázek 64 Kresby autora. Skici k filmu Sklep.....	49
Obrázek 65 Kresby autora. Skici <i>artefaktů</i> k filmu Sklep.....	50
Obrázek 66 Foto autora. <i>Artefakty</i> v hotové podobě.....	50
Obrázek 67 Foto autora. Kalendář použitý ve filmu Sklep.....	51
Obrázek 68 Foto autora. Miniaturní pomerančové slupky ve skříni.....	51
Obrázek 69 Plakát filmu Stalker (1979).....	51
Obrázek 70 Obraz Nikolaje Rericha Odsouzené město (1914).....	51
Obrázek 71 Opuštěný Gruzínský Parlament. Autor Aurelien Villette.....	52
Obrázek 72 Foto z archivu autora. Opuštěný dům.....	52
Obrázek 73 Kresby autora. Skici k filmu Sklep.....	54
Obrázek 74 Zničená socha Lenina v opuštěném sídle Kadykčan, Rusko.....	54

Obrázek 75 Foto z archivu autora. Opuštěný špitál v Berlíně.....	55
Obrázek 76 Kresby autora. Skica k filmu Sklep.....	55
Obrázek 77 Foto autora. Natáčení filmu Sklep.....	58
Obrázek 78 Foto autora. Natáčení filmu Sklep.....	58
Obrázek 79 Foto autora. Natáčení filmu Sklep.....	58
Obrázek 80 Foto autora. Natáčení filmu Sklep.....	58
Obrázek 81 Foto autora. Natáčení filmu Sklep.....	59
Obrázek 82 Foto autora. Natáčení filmu Sklep.....	59
Obrázek 83 Foto autora. Natáčení filmu Sklep.....	59
Obrázek 84 Foto autora. Natáčení filmu Sklep.....	59
Obrázek 85 Foto autora. Natáčení filmu Sklep.....	60
Obrázek 86 Foto autora. Natáčení filmu Sklep.....	60
Obrázek 87 Foto autora. Natáčení filmu Sklep.....	60
Obrázek 88 Foto autora. Natáčení filmu Sklep.....	60
Obrázek 89 Foto autora. Natáčení filmu Sklep.....	61
Obrázek 90 Foto autora. Natáčení filmu Sklep.....	61
Obrázek 91 Foto autora. Natáčení filmu Sklep.....	61
Obrázek 92 Foto autora. Natáčení filmu Sklep.....	61
Obrázek 93 Foto autora. Natáčení filmu Sklep.....	62
Obrázek 94 Foto autora. Natáčení filmu Sklep.....	62
Obrázek 95 Foto autora. Natáčení filmu Sklep.....	63
Obrázek 96 Testovací záběr z filmu Sklep.....	63
Obrázek 97 Foto autora. Natáčení filmu Sklep.....	63
Obrázek 98 Foto autora. Natáčení filmu Sklep.....	63
Obrázek 99 Foto autora. Natáčení filmu Sklep.....	64

Obrázek 100 Foto autora. Natáčení filmu Sklep.....	64
Obrázek 101 Foto autora. Natáčení filmu Sklep.....	64
Obrázek 102 Foto autora. Natáčení filmu Sklep.....	64

SEZNAM PŘÍLOH

Příloha 1: Vybraná díla mistrů surrealismu.

Příloha 2: Zdroje inspirace filmu Sklep.

Příloha 3: Natáčení filmu Sklep.

PŘÍLOHA 1







PŘÍLOHA 2















PŘÍLOHA 3













