

Spirituální animovaný film

Soňa Jelínková

Bakalářská práce
2010



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ/DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

- odevzdáním bakalářské/diplomové práce souhlasím se zveřejněním své práce podle zákona č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, bez ohledu na výsledek obhajoby ¹⁾;
- beru na vědomí, že bakalářská/diplomová práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitním informačním systému a bude dostupná k nahlédnutí;
- na moji bakalářskou/diplomovou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, zejm. § 35 odst. 3 ²⁾;
- podle § 60 ³⁾ odst. 1 autorského zákona má UTB ve Zlíně právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla v rozsahu § 12 odst. 4 autorského zákona;
- podle § 60 ³⁾ odst. 2 a 3 mohu 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.

Ve Zlíně 17. května 2010

.....
Jméno, příjmení, podpis

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací
Vyšší odborná škola filmová Zlín
akademický rok: 2009/2010

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Soňa JELÍNKOVÁ**
Osobní číslo: **K07009**
Studijní program: **B 8206 Výtvarná umění**
Studijní obor: **Klasická animovaná tvorba**

Téma práce: **Spirituální animovaný film**

Zásady pro vypracování:

1. Teoretická část Bc. práce:

- Teoretická část práce je v pevné vazbě, která nedovoluje vyjímání ani vkládání listů.
- Rozsah: min. 20 stran textu podle zadání: **Spirituální animovaný film**
- nutno odevzdat 1 ks v pevné vazbě, vč. 1 ks CD s verzí PDF + 2 ks v měkké vazbě. A 1x PDF elektronicky odeslat knihovně UTB.

2. Praktická část Bc. práce zahrnuje:

- **Bakalářský film, název : Věnováno tmě**
nutno odevzdat na nosiči DVD -- 3 ks formát video dvd a 3 ks formát .avi se zvukem (pokud možno nekomprimované avi)
- **Propagační plakát k filmu**
- **Součástí praktické části je i neomezené množství ilustrací a příloh obsahující výtvarné návrhy a technický scénář, vše inteligentně prezentováno v deskách.**

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

Seznam odborné literatury:

Jaromír Blažejovský – Spiritualita ve filmu Vladimír Suchánek – Topografie
transcendentních souřadnic filmového obrazu Robert Bly, Marion Woodmanová – Král
panna Stanislav Grof – Psychologie budoucnosti Základy tibetské mystiky Lama A.
Govinda Bůh a nevědomí, teologie versus psychologie – Victor White Odpovědnost
umělce – Jean Clair Magia Naturalis – Josef Wolf Smyslově morální účinek barev –
Johann Wolfgang von Goethe

Vedoucí bakalářské práce: doc. Mgr. Dušan Trancík, ArtD.
Vyšší odborná škola filmová Zlín
Datum zadání bakalářské práce: 11. ledna 2010
Termín odevzdání bakalářské práce: 17. května 2010

Ve Zlíně dne 11. ledna 2010

doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.



dkanka



doc. Vladimír Malík

vedoucí oboru Klasická animovaná tvorba

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci na téma Spirituální animovaný film vypracovala samostatně a uvedla veškeré informační zdroje.

Ve Zlíně dne 17. Května 2010

.....

Soňa Jelínková

ABSTRACT

Tato práce je velmi zjednodušený vhled do výkladu spirituálního animovaného filmu, kdy vycházím z celého procesu vznikání, jako je inspirace, vlivy, motivy a jejich výtvarná transformace. Zásadní pro mě tedy je nakládání s vizí, myšlenkou jako s příběhem, který je ideálně schopný předat znovu uvědomělou houževnatost přírodních živlů, jejich netušenou sílu, vnímanou námi v tom nejsvětějším způsobu jako duchovní. Tvůrce pak předává duchovní zážitek formou metaforických obrazů, subjektivním a hlavně individuálním způsobem.

Klíčová slova: Mýty, Inspirace, Duch, personifikace, svědomí tvůrce, světlo, čas, úcta

My thesis is a very simplified inquiry into the explication of spiritual animated film. I draw from the whole process of its creation, by which I mean the inspiration, influences, motives and their artistic transformation. The prime objective is the vision of artist, his work, how he prepares his thoughts and ideas for the medium. The way he tells about nature, about elements and their power.

A creator individually transfers spiritual experience by metaphorical pictures.

Keywords: Myths, Inspiration, Spirit, personification, creator's conscience, light, time, respect (devotion)

Poděkování

Moje bakalářská práce je uctivé jedno velké díky Vladimíru Suchánkovi, z jehož dvou knih především čerpám, jelikož on je ten, který pro mě pojmenoval a osvětlil mi pojem spirituální animovaný film.

A především úděl umělce, jenž transformuje své myšlenky skrze animovaný film, jako samostatný, plnohodnotný umělecký druh.

Motto

„Když si dovedeš představit, že jsi zrnko písku, poznáš věky skal.“ Agnes Martin

OBSAH

ÚVOD	9
1 LIDSKÉ PŘEDSTAVY O BOHU JAKO PROMĚNNÉ	10
2 TŘI ZAKLADNÍ SLOŽKY DÍLA, ABY VŮBEC MOHLO BÝT VNÍMÁNO	13
2.1 SPOLEČENSKÁ	14
2.2 BÁSNICKÁ	14
2.2.1 Barva, co spolykala čas	15
2.3 TECHNICKÁ	18
2.3.1 Vliv snadné reprodukovatelnosti díla na jeho obsah, i vnímání	19
3 ANIMOVANÝ FILM JAKO SYNTÉZA JEDNOTLIVÝCH UMĚLECKÝCH DRUHŮ	24
3.1 SVĚDOMÍ TVŮRCE	28
4 PŘÍZNAKY ANIMOVANÉHO SPIRITUÁLNÍHO FILMU	32
4.1 ZNOVUOBJEVOVÁNÍ MÝTŮ	33
4.2 MAGIE POHYBU, VDECHOVÁNÍ ŽIVOTA	36
5 SPIRITUÁLNÍ LADĚNÍ	38
5.1 MIZANSCÉNA JAKO ČASOPROSTOR	38
5.2 MAKROKOSMOS	40
5.2.1 Metamorfóza	42
5.2.2 Naprostá Absence časoprostoru jako vizuální hudba.....	44
ZÁVĚR	46
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY	47
SEZNAM OBRÁZKŮ	49

ÚVOD

„Bylo, nebylo, teď jako kdysi dávno.“

Jsou věci neměnné, člověka přesahující, jako živly tady na zemi, tak jako slunce a jeho životadárné světlo, jimž se po staletí nahřívají chladné kamenné skály a jejich historie.

Jsou věci, které člověk ze strachu před smrtí, před svou malostí vůči vesmíru, programově maže, ze svého vědomí zdánlivě úspěšně, z nevědomí nikoli. To ho mučí úzkostnými stavy, jež se snaží přehlušit stavy vytržení pomoci toxinů a alkoholu, tato neschopnost vypořádat se s časem, zběsile nekompromisním a navýsost spravedlivým, postupně spláchně jeho šance na harmonii a pokrok.

Člověk se snaží zapomenout a zapudit své myšlenky na tmou a nicotu. Ze strachu nad negativním významem těchto slov. Betonuje, co bylo živé a snaží se sám být tvůrcem rostlin a zvířat zasazených do čtvercových prosklených krabic a místností, pro sterilitu a bezpečnost.

Výsledky jsou ohromující a poznatky libozvučné, přesto i právě proto, chybí pokora. Jako by člověk zapomněl, že stále je jen hostem v prostoru, který nemá šanci pochopit, pro který má názvy a vzorce, které mnohé osvětlují, ale to nejpodstatnější jako by v něm umíralo. Totiž, že svět funguje nezávisle na člověku. A naše tužby a obavy se nakonec sečtou, když budeme opomíjet duševní rozsah vlastní existence.

„Jak se člověk dokáže v rámci tvorby uměleckého díla vyrovnat s problémem stvořeného makrokosmu a z něj vyplývající nekonečnou rozmaností mikrokosmu ve vztahu ke svému duchovnímu předurčení jako tvůrce uměleckého díla?“ (Suchánek, A vdechl duši živou...aneb malé zamyšlení nad duchovními souvislostmi animovaného a trikového filmu jako umělecké animované tvorby, 2004 str. 11)

Stále jsou zásadní otázky, které by umělec neměl opomíjet, chce-li se stát sám sobě nesmrtelným, v přijetí proměnlivosti hmoty a zpřístupnit tak cestu i ostatním, což byl po staletí jeho hlavní úkol.

1 LIDSKÉ PŘEDSTAVY O BOHU JAKO PROMĚNNÉ

„Je-li vše z náhody, Bůh už nemůže být chápán jako svrchovaný intelekt a svět se neřídí plánem, který by byl uložil, ale jak smířit tuto nepředvídatelnou náhodnost s boží vševědoudoucností.“ (Chalupecký, 2005 str. 490)

To je výsledek racionálního způsobu uvažování, značně převažujícího nad emocionálním. Pro nesnadnou analýzu, byl tento způsob lidského vnímání odsunut do pozadí. Vysvětlit boha racionálně je jeho vědomé popírání. „již roku 1902 William James napsal: ...mimo vědomí běžného pole s obvyklým středem a okrajem existuje i jakýsi jeho přírůstek v podobě souboru myšlenek, vzpomínek, a pocitů, jež sahají za jeho okraj a jsou zcela vně primárního vědomí, přesto však musí být považovány za vědoma fakta určitého druhu schopna projevit svou přítomnost neklamnými znameními,...“ (White, 2003 str. 41)

Naše představivost má však své nepopiratelné limity, předpoklad, že pochopíme podstatu náhody, natož tak význam Boží prozřetelnosti, je nemožné, z omezeného úhlu rozumu. Postmoderní umělec Sol Lewwit svými 50 větami o konceptuálním umění rozkryl část krize, odvozenou s nevyrovnané míry využívání lidských, schopnosti racionalita versus emocionalita.: „Racionální úvahy opakují racionální názory.“(jedna z vět) Takhle zacyklená situace přirozeně vyvolává frustrace. V takové situaci nemusí být lékem ani náboženství, právě naopak.

Podle Alberta Einsteina je jediné možné náboženství budoucnosti buddhismus, je to cesta, získat sebedůvěru nejprve k sobě. Bůh sice podle všech náboženství vládne všeobjímající láskou, ale je těžké si ji připustit bez sebemenší důvěry v sebe sama.

Většina náboženství se chápe jako vztah k Bohu. Když však uvážíme jak složitý a nesnadno definovatelný je vztah mezi lidmi a hlavně jak je mnoha vrstevný a proměnlivý, máme tak velmi mlhavou „představu jak nepředstavitelný“ je vztah s Bohem, který je schopný svou existenci názorně předvést ve výrazu kolektivní identity, kultury, společenské etiky. Tohoto vztahu jde nesnadno navázat, když je člověk neschopný navázat vztah se sobě rovným, totiž s člověkem.

Po staletí přicházejí nové a nepoznané tváře Bohů, jména a společenství jsou proměnlivá. Tak jako lidstvo rozvíjí své poznatky o okolním světě, tak vznikají nové představy o tom, co nás přesahuje, jakkoliv jsou scestné, bují v našich myslích, jsou hybateli naší osobností. Je přirozené, že současní bohové touží změnit tvář. Být znovu pozapomenuti, aby mohly

znovu vyvstat jako neuchopitelní, přesto zdánlivě blízko, tak, abychom pocítili, že jsme opět v kontaktu s Bohem.

„...mocná temnota je jen stínem blížícího se rozbřesku, smrt je jen předehrou vzkříšení., či mnohem prozaičtěji, že úpadek náboženství je toliko přípravou na náboženské oživení...“ (White, 2003 str. 25)

Film „The Road“ (John Hillcoat, 2009), adaptace současného spisovatele Cormaca McCarthyho působivě znázorňuje lidskou zkázu bez Boha, Jeho přítomnost je hlavně ve vztahu mezi otcem a synem. Příroda je mrtvá, zničena člověkem, naděje jako by byla iluzi, a jediné, co je drží, aby pokračovali v cestě, jsou oni dva, sobě navzájem.



Obrázek 1: The Road, John Hillcoat, 2009

Celé dvacáté století je průrvou revolucí ve všech oborech společenského života. Náboženství na tu svoji teprve čeká. Díky elektronickému propojení se přirozeně stírají hranice mezi jednotlivými kulturami a zároveň je většina přísně vykládaných textů brána na pospas amatérským přepisům, jejich překrouceným výkladům. Dnešní člověk v zajetí báhorek a polopравd se důvěřivě vrhá do svodů médií a virtuální reality, která sama o sobě již dlouho bují svoji pseudoidentitou, důvěryhodnou pro snadno zmanipulovatelného jedince, jenž je zaměstnán všemi těmi fakty a nashromážděnými informacemi, které nelze vyhodnotit během jediného života. Nutí ho to být aktuální, pouze teď, tady.

Postmoderna ve výtvarném umění je tohoto stavu zrcadlem, svět se stal prodejním artiklem, a co dnes stojí za obdiv, zítra bude zatraceno. Stejně jako sepsaný ortel nad životy odsouzců na blozích informujících o aktuální situaci ve světě. Písmo je již zmizelé. „Kdo není schopný vysvětlit svou minulost, musí ji prožít znovu.“ Tak praví jedno indické

přísloví, z toho se dá snadno odvodit, kde současný člověk je. Trčí v množství informací, které je málokdo schopny pojmout komplexně, nemá tak představu o tom kdo byl, natož tak o tom, kdo je. Jeho budoucnost je tak odsunuta na úplně slepou kolej. Ti všímavější už tuší, že vnímání času, na před a potom nejsou dvě odlišné časové roviny, naopak, že mají neskutečný vliv na sebe navzájem a utvářejí uvědomělou, kompletní identitu jedince (která je zásadní pro chod celého společenství) jeho morální i duchovní odkaz pro ostatní, tihle ti lidé jsou si konečně vědomi, že racionální smýšlení jim zdaleka nestačí v pochopení světové historie.

„Obrat ke spiritualitě by v kinematografii nebyl možný, kdyby se člověku „nepřiblížila nebesa“, kdyby autoři neměli jistotu, že si dialog s bohem mohou dovolit, a kdyby publikum nepocítilo důvěru k vlastnímu duchovnímu hledání.“ (Blažejovský, 2007 str. 7)

Na samém počátku bylo přirozené uctívat moc přírodních sil, Slunce mělo své Bohy, řeky i dravá zvířata, postupně, tak jak se jich člověk zmocňoval, se tato příslovečná božství musela stát jedním všeobjímajícím, zároveň ničím konkrétním, to vyústilo ve ztrátu jeho původnosti. Jakoby věci, kterých se člověk rozumově zmocní, ztratili na magičnosti. Na svém tajemství, jakoby člověk zapomněl, že existuje původ a čas, kterého člověk nikdy nebude pánem, který rozumově není schopen pochopit.

Pak tedy původ, zrod, vznikání čili proces v čase je tajemstvím. Mocným a uctívání hodným. „Umělecké dílo tedy samou svou existencí (mimo jiné), už jen tím, že je, podává svědectví o tajemství bytí.“ (Suchánek, Topografie transcendentních souřadnic filmového obrazu, 2002 str. 121)

„Co je absurdní z hlediska metafyziky a teologie, reprezentuje ve skutečnosti to, co metafyzik a podobně i teolog musí uznat za psychologický fakt. Každé následující Boží Imago musí zmizet a uniknout lidskému uchopení, jestliže člověk nemá zkamenět do podoby svých vlastních model a jestliže samotný obraz nemá vstoupit mezi člověka a to, co by měl obraz představovat.“ (White, 2003 str. 25)

Tvůrce tak vyvozuje ze zkušenosti minulých, vzdoruje vůči klišé a hledá nové důstojné obrazy, schopné vypovídat uctivě a nenásilně o krásách, jež nás obklopují. Jako výraz díku vůči životu, kterým jsme obdarováni.

2 TŘI ZAKLADNÍ SLOŽKY DÍLA, ABY VŮBEC MOHLO BÝT VNÍMÁNO

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

Na počátku zrodu, vládne inspirace, pro samotného tvůrce je to vášnivý zážitek, je mu dáno nahlédnout jeho představami do podob věcí v nových kontextech.

Tvůrcova intuitivnost (schopnost vystihnout) či invenčnost (vynalézavost), však s inspirací nemá nic společného.

„INSPIRACE JE DANÁ JEDNOU PROVŽDY A TO V AKTU STVOŘENÍ. Vše nese Jeho pečeť, vše o Něm zjevuje, ...umělec je ten, kdo toto poselství tuto inspiraci druhotně zjevuje v těch skutečnostech, v kterých už je prvotně a jednou provždy zjevna. Byt umělcem je povolání, které je srovnatelné s povoláním proroka, jestliže přistoupíme na to, že prorok je ten, kdo zvěstuje vdechnutou ideu, vdechnutou myšlenku, ten kdo zvěstuje boží záměr. Umělec objevuje inspiraci jako součást své duchovní skutečnosti, která je v něm tady a teď, je v něm věčná, prostupuje jeho bytí a proto stejně jako prorok, nemůže než toto vnuknutí zvěstovat.“ (Suchánek, A vdechl duši živou...aneb malé zamyšlení nad duchovními souvislostmi animovaného a trikového filmu jako umělecké animované tvorby, 2004 str. 26)

Inspirace, z latinského „spiratio“ dýchat, „in spiratio“ jako Vdechnutí. Pak tedy, na počátku, se tvůrce musí zhluboka nadechnout ze světa kolem, kam až dosáhne svými smysly, odtud může čerpat. Jeho vnímavost vůči vesmíru je mu darem, zároveň posláním.

V současné běžné poptávce po umění, je přirozeně dostačující tvůrcova intuitivnost a invence. Proces, který následuje dále je však podstatný stejně pro oba typy tvůrců, chtějí – li svoji práci odvést zodpovědně vůči divákovi, který je podle Wassila Kandinského, dílo schopný vnímat dvěma zásadními způsoby.

Za prvé, fyzicky. Tedy reaguje na tvar, barvu, a pohyb.

Dále pak psychicky, kdy ho ovládají vztahy mezi jednotlivými výrazovými prvky, a manipulují s jeho podvědomím, aniž by to mnohdy byl schopen přesně popsat. Pociťuje kontakt, jako by poslouchal rozmluvu mezi těmito abstraktními činiteli.

Samotné dílo, aby mohlo být vnímáno, pak musí respektovat tyto tři základní složky: společenskou, básnickou, a technickou.

2.1 Společenská

Je především složka, etická, moralizující, vychovávající, politická, tedy sdělovací, seznamovací s jednotlivými zkušenostmi člověka, včetně sexuálních, kdy samotný erotismus (milostné nadšení, smyslnost) je jeden ze základních projevů vnitřního života.

Je to samotný příběh, děj, zápleтка, jenž žene ke zdárnému konci, omezuje vyprávění časově, vymezuje prostor.

„Fašismus očekává od války umělecké uspokojení smyslového vnímání proměněného technikou, jak přiznává Marinetti. To je zjevné dovršení l'art pour l'art. Lidstvo, které kdysi za Homéra bylo objektem podívané pro olympské bohy, se jím nyní stalo samo pro sebe. Jeho sebe odcizení dosáhlo onoho stupně, na němž lze vlastní zkázu prožívat jako nejvyšší estetický požitek. *Jedná se o estetizaci politiky, jak ji provádí fašismus. Komunismus odpovídá politizaci umění.*“ (Benjamin)

Tak jako šamani v dobách mýtu, svým uměním vyprávět příběhy, motivovali a učili lidi kmene navzájem se sebou zacházet kultivovaněji, učili je zásadám společenského chování v aktuální situaci. Pracovali tak na mravní struktūře daného společenství, jenž se odvíjí od stanovených vnitřních hodnot, podpořených rituály a zasvěcovacími obřady.

V dnešní době tuto úlohu zasvěcování do celospolečenských mravů převzal umělec, současně je na něm, aby rituály obnovoval a mravy přehodnocoval, jeho příběhy by měly přispět ke společenskému pokroku, měl by přispět budováním lepší civilizace, konkrétně kritika –ismů, či vyjadřování se k aktuálním zločinům, porušováním lidských práv.

Sám by měl zastávat přesvědčivé a vysoce humaní hodnoty.

Hollowayovi argumentace mluví za vše: „Jako všechna umění je i film výrazem myslí a ducha, zrcadlem humanity a reflexy světa, kde člověk žije...Umělec se svědomím má svou vlastní integritu (nedotknutelnost), pokud svědomí neprojevuje měl by být brán se soucitem.“ (Blažejovský, 2007)

2.2 Básnická

„Básníci jsou mezi smrtelníky těmi, kteří svým závažným zpěvem pátrají po stopách uprchlých bohů, jsou v jejich stopách a vyznačují tak smrtelníkům svým bratrům cestu zpět“ (Jean-Luc Godard)

Tato složka je královnou podvědomé komunikace mezi tvary, kdy tvůrce by o většině komponovaných částí měl vědět vědomě, aby mohl provázet diváka v jeho podvědomí, volenými motivy, které přirozeně odrážejí současnou náladu ve společnosti, ale ve skutečnosti, je tento proces vytváření kompozic, vždy s větší částí manipulován náhodou a tvůrce je tak jejím služebníkem a pozorným žákem.

2.2.1 Barva, co spolykala čas

Svět se tak může rozlevát do nekonkrétních tvarů, jejíž původ a historie není nijak zásadně určující ve vnímání jeho existence.

Obraz, kompozičně i barevností vyhledává ztracené vzpomínky, drancované sny, které ubírají minulosti na intenzitě, ale zároveň se tak stávají něčím mnohem skutečnějším. Boschovi obrazy vypovídají o věcech, které se reálně-popisně nikdy neodehrály a přitom se v nich každý i ten největší laik okamžitě vyzná (svým způsobem, oduší o co jde), pocítuje tu úzkost z přeplněného prostoru, kde postavičky, drobné a přemnožené se hemží a násilně se zúčastňují všemožných pokusů o kontakt s fantaskními předměty, organických i anorganických struktur, netušeného původu.

Nikoli racionalismus, ale tajemství motivuje člověka procítovat poznávání.

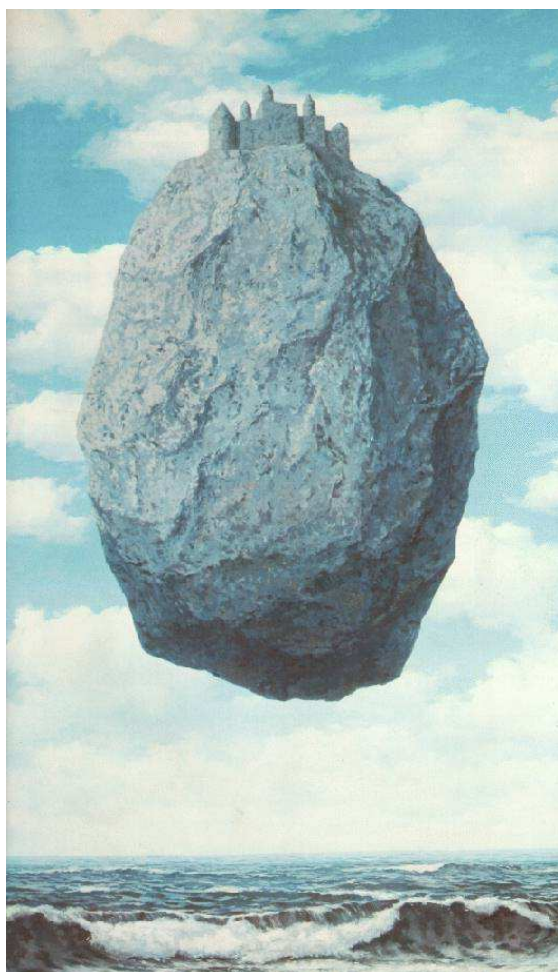
Barva i tvar jsou mocnosti.

Objekty hrají neméně podstatnou roli jako lidští herci, utváří podhoubí pro emoční napětí, vedou diváka podvědomě, neméně intenzivně. Konkrétní předměty (námi již poznané) jsou umělci dosazovány do míst, kde se objevují poprvé...tím vyvolávají zvláštní napětí, jelikož oba tyto světy mají prostor vyniknout, jak předmět sám tak krajina sama, pro představu jsou ideální světy Bosche, Dalího, Magritta, či Ernsta, lákají svoji bizarností a nepředvídatelností, zároveň se zmocňují času, který bez pohybu nemůže přijít usvědčení. Vytvořené se tak stává rozpínající se v divákově hlavě ve vnitřní akci.

Sebevědomí tvůrce je v tomto případě zásadním hybatelem, jeho vnitřní pokora a úcta k zobrazovanému je pak jeho hranicí, za kterou za žádnou cenu nepůjde. Podle Jindřicha Chalupeckého je dokonce alogičnost poezie novou a hlubší logikou. Pojmenoval tak to, co tvůrce hluboce cítí. Jeho víra v pravdivost poezie, jej žene kupředu k zobrazování a předávání nových podob krásy vycházející vždy z již stvořeného. Tvůrce, I kdyby nechtěl, odráží ve svém díle celospolečenskou náladu. Jejím zobrazením vzniká přirozená analýza stavu

věci, a může tak přispět k jeho řešení. Společenská složka tyto konflikty řeší přímo, v básnické složce je to věc citů, ne vždy snadno uchopitelných. Jedná se tedy o vnitřní mnohem hlubší konflikty, hlubší, jako hlouběji uložené, složitěji vyřešitelné.

„Jakýkoliv umělecký artefakt je specifickým druhem esoterického poznání, komunikující specifickým jazykem odlišným od komunikační tradice.“ (Chalupecký, 2005)



Obrázek 2: René Magritte, Hrad v Pyrenejích

Umělecká díla, od malby přes sochu, literaturu až po fotografii mají přirozeně hodnotu výpovědní, především však rozkrývají tu onu hlubší vnitřní chuť podoby jejich snů, jejich podvědomí, kde po kouscích zapadají nové a nové racionálně nezpracované poznatky, tedy taky nové podoby strachu a obav...

Celé staletí ať vědomě nebo nevědomě lidé hledají další z tváří boha, snaží se s ním být v kontaktu, vdechovat jeho sílu, a jsou si vědomi, že samotná slova jsou nedostačující, že lidský rozum je v tomto ohledu omezený, že jakákoliv precizní rekonstrukce skutečnosti

nepodává zprávu o duchovní bytosti ve světě, jedině metafora může alespoň částečně přiblížit určité duchovní poznání.

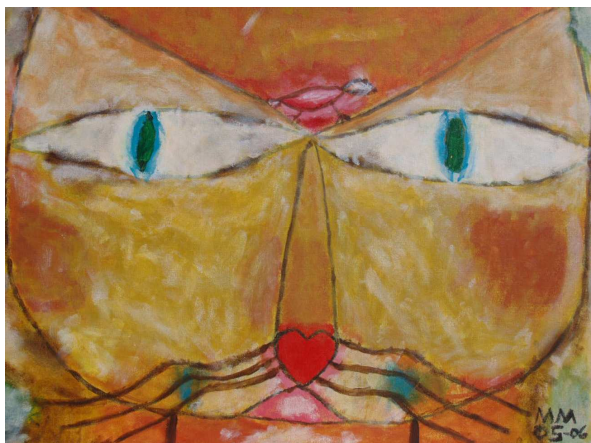
Skutečné umění se vždy snažilo jít za hranice světa, koncipovaného rozumem, věda svět prakticky zužovala na definice a strohé poučky. Nebo naopak na nesrozumitelný rej číslic, který je od kvetoucí květiny, co do estetiky, neadekvátně ochuzen. Magie čísel je nepopíratelná, ale omezená. Je to zjednodušování nezjednodušitelného, je to lidská řeč, velmi sofistikovaná a rafinovaná, ale čísla sama za sebe nejsou schopna produkovat život. Nepopírám tak jejich estetické vyznění, čísla i geometrické tvary jsou mohutně zastoupeny v mnoha velkých dílech duchovní hodnoty. Především minimalismus, kde jsou tvary striktně geometrické. Něco jiného je zase lyrická malba abstrakce, kde rukopis autora je už drobná cesta exprese oproti čisté geometrii, kde samotný tvar je nekompromisně úhledný, striktní, sterilní bez agrese a naléhání. Taková rovina je pak právem nazývána jako mystická. Jejich vydělení se vůči živému, tudíž i rozkládajícímu a křičícímu, je podstatou snahy cítit jako kámen, jako zrnko písku. Je to odpověď na naléhání lidí, jejich traumat a křivd. Bílý čtverec na bílém pozadí. Tma a ticho. Relativní klid. Otázkou je do jaké míry, je taková forma meditace schopna zaměstnat mozek člověka, jenž svoji smrt nechce brát jako to nejharmoničtější, co ho v životě potká.

Varianty jakou formou zobrazit poznání jsou nespočetné, ze sebe navzájem vycházející.

Jsou i tací, kteří se, se svými obavami, obracejí na dětské vidění světa, nejen jako konejšívé. Paul Klee se svým soustavným sněním, v návratu k dítěti, doprovází naivní umělce s jejich poníky uprostřed neposekané trávy a toxicky růžového nebe, když sluníčko šlo spát. Popřely zákony perspektivy, které by jen omezovali jejich hravost a něhu. Jestli tohle je pro většinu pozorovatelů to „krásné dětství“ opakem je vlna brut Artu, kde vznikající dílo opět ovládá ruku bezprostředního dítěte, ale tentokrát je jeho zkušenost s viděným mnohoznačně traumatizována. Je to naprostá exploze lidské frustrace.

„Právě proto, že básnický obraz není popisem ukončeného faktu, ale je realizací určitého aktu, vzniká při jeho vnímání onen pocit bezprostřední účasti, jimž je zpravidla doprovázen.“ (Suchánek, Topografie transcendentních souřadnic filmového obrazu, 2002 str. 95)

Takhle novým variacím otevřený a zároveň zkušený obraz vstupuje do spolupráce se zvukem a především s pohybem.



Obrázek 3: Paul Klee, *Kočka a ptáček*



Obrázek 4: Art Brut, *Žena*

2.3 Technická

To je složka zabývající se formou, především se tedy jedná o medium, které zprostředkovává umělcovu myšlenku čili papír, plátno, dřevo, kámen, a film. Materie, na kterou je zaznamenáváno. Technologický pokrok je přirozeně velmi úzce propojen s celospolečenským vnímáním umění, umělce, jeho role.

Středověké umění je zasvěceno Bohu a rozjímáním nad ním, podstatný je účinek samotného díla. Renesance oproti tomu již vzývá konkrétních autorů jako zástupců renesančního smyšlení, jelikož středem zájmu je člověk. Podstatou již není předat poselství o krásách

duchovního světa, lidé chtějí krásy nacházet v tomto hmatatelném světě. Po prvním velkém boomu průmyslu, kdy bylo možné, podle jedné šablony vytvořit několiknásobné množství z originálu, a to velmi snadno oproti předešlým grafickým technikám. Tady začíná být umění přístupno mnohem většímu množství lidí. Je přirozené, že výsostné postavení umělce je ohroženo poptávkou prostých lidí, kteří o umění mají svou vlastní představu.

2.3.1 Vliv snadné reprodukovatelnosti díla na jeho obsah, i vnímání

„Umělecké dílo bylo v zásadě vždy reprodukovatelné. Co lidé udělali, to mohli také po každé napodobit. Takové kopírování prováděli žáci, aby se v umění cvičili, mistři, aby šířili svá díla, a do třetice ti, kteří bažili po zisku. Technická reprodukce uměleckého díla je naproti tomu něco nového, co se v dějinách projevuje přerývavě, v nárazech, následujících dlouho po sobě, avšak s rostoucí intenzitou.“ (Benjamin)

Krise výtvarného umění se odvíjí od masové poptávky, nárok masy na umění. A především snadné reprodukci umění, jeho komplexní využívání. Potisky nejen Goghových děl na hrnečky, igelitky i tužky. Takovéto nelítostné zneužití všeho, co se líbí na věci, co nemají tvář, uzmuli dílům jejich duchovní obsah, ten se rozplízl do funkce obalu, tedy i odpadu.

Doteď byly umělci, ti, kteří hledali polohy krásna, najednou své vize musí přímo přizpůsobovat většině, fascinace prostých lidí fotografií, umělce urážela, jelikož vklad samotného umělce je minimální, hlavní slovo má fotoaparát. Jejich reakcí byl l'art pour l'art, který se postupně stal filozofií umění, nelítostně opomíjel společenskou složku (politika, morálka, příběh, záznam) Estetický dojem především, navzdor racionalitě a přetechnizovanosti. Oficiální trvání bylo krátké, záchvěvy tohoto „umění pro umění“ jsou však patrné dodnes.

Tvůrce je zlákan vidinou zisku, a jeho potřeba se stává jeho motivací. Rituál je popřen, zasvěcování znemožněno. Sdělení se tak omezují na pouhá fakta, ty tak dostávají, nepřirozenou cestou, na důležitosti. Ve dvou větách shrnutá historie na tričku s obličejem mrtvé celebrity, postmoderně zamyšlený „vtípek“, výsměch tradicím a jejich pošlapání, naprosté odepsání ideálu je dokonáno.

„Není-li v umění obsažena možnost dalšího vývoje, tedy je-li pouze dítětem své doby a nikoli zdrojem budoucnosti, pak je to umění vykleštěné.“ Michaelina Tenace

Podle Waltera Benjamina tak dílo snadnou nespočetnou reprodukcí ztratilo auru. „Definice aury jako „jedinečné zjevení dálky, byť by byla sebeblíž,, nepředstavuje nic jiného než

formulování kultovní hodnoty uměleckého díla v kategoriích časově prostorového vnímání. Dálka je protikladem blízkosti. Bytostně vzdálené je nedosažitelné.“

Je logické, že něco jako duchovní odkaz, aura nejprve musí uzrát v samotném umělci, on sám musí mít představu, o čem chce vyprávět a jak, aby vůbec mohl předávat své zkušenosti, jestli tohle opomene, je schopný dál předávat jen reprodukce reprodukovatelného, jelikož reprodukce nepotřebuje zrát, opakuje, co bylo na začátku, co už jednou uzrálo, v době, která je již minulá. A vnímání lidí se přece neustále v jemných obměnách proměňuje. Je hladové po nových úhlech pohledu. To reprodukce poskytují jen dočasně, co se výtvarného umění týče.

Nanejvýš podstatné pro vnímání spirituality ve výtvarném díle, je reakce umělců, kteří nechtěli přistoupit na poptávku mas a zároveň byly proti nějakému zásadnímu vyčleňování. Díky nim můžeme člověka objevovat z polohy doted' nepříliš známé. Tím jakou má fotografie moc, zachytit, co nejreálněji dané místo, či osobu, rozhodli se umělci předat divákovi pomocí barev a tvarů úplně jinou zkušenost, než na kterou byl doposud zvyklý, a totiž tu neviditelnou složku, totiž duchovní stav portrétovaného místa, osoby. Snažil se divákovi předat dojem z okamžiku pomoci jiných výrazových prostředků než je konkrétní zobrazování viděného. Progresivním způsobem se tak odpoutali od realistického popisného způsobu zobrazování. Naopak dali prostor své vlastní imaginaci, stylizaci tvarů lidí i předmětu, stejně tak krajiny.

Vývoj umělecké fotografie dnes, taky značně pokročil, tvůrce instaluje pozadí a s portrétovaným zachází jako s hercem. *Je to příběh, mimo rámeček běžného dění, přesto velmi blízky našemu snění.*

Grefory Crewdson jeden ze zástupců inscenované fotografie, proslul svými technicky náročně komponovanými scénami.

Svými fotografiemi zasvěcuje do posttraumatické citové roviny, nacházíme se v krajině po potopě, po navštívení mimozemšťany.

Zvláštní zdánlivý klid, kterým je celý obraz zaplněn, bojuje s právě prožitou skutečností.



Obrázek 5: Gregory Crewdson, Alliens

Fotografie Shirin Neshat vyprávějí o zkušenostech, které jsou velmi těžké zprostředkovat, jejich prapodivně rituální tematika však fascinuje.



Obrázek 6: Shirin Neshat

Po přijetí fotografie jako uměleckého oboru. Byl už film přijat podstatně snáz, Séverin-Mars píše: „kterému umění byl dopřán sen, jenž ... by byl poetičtější a zároveň reálnější! Posuzován z tohoto hlediska, představoval by film zcela výjimečný výrazový prostředek, v

jehož atmosféře by se v dokonalých a tajuplných okamžicích svého života směly pohybovat pouze osoby ušlechtilého smýšlení.,,

Reprodukce audiovizuálního obrazu, i fotografie má úplně jiná pozitiva i negativa než reprodukce výtvarných děl. Film reprodukci využívá jako snadný zdroj šíření, těží z technologického pokroku, a i u výtvarného animovaného filmu to má stejný efekt, umožňuje to šíření mezi lidmi elektronickou cestou, oproti výtvarnému dílu kde je zásadním sdělovacím prostředkem intimní rukopis autora, jeho práce s materiálem, je animovaný film až celistvým, až po elektronickém záznamu, až tehdy se stává kompletním. Tedy samotný akt elektronického záznamu jej dotváří, nenarušuje jeho auru, nenarušuje kompletizaci potřebnou ke vnímání všech prvků a postupů zobrazované myšlenky.

U výtvarného díla dokonává jeho sdělení až samotný kontakt tváří v tvář, divák vůči dílu, nikoliv divák vůči fotografii díla, to je naprosté odosobnění, divák nekomunikuje s dílem, naopak je fotografií pouze informován o díle, že existuje. Někde a nějak. Divák tedy hodnotí spíše fotografii nežli dílo. Z pozice existence zobrazovaného, tudíž uvěřitelnosti, taková úroveň smýšlení o existenci zobrazovaných předmětů, které někde opravdu existují, i kdyby to byl smyšlený muž elektronicky sestaven z více částí jiných mužů třeba i zvířat, v místnosti vytvořenou v 3D programech, divák je schopný brát to jako možnou výpověď o existujícím. Joel Witkin Peter vypovídá svými fotografiemi a naprosto neskutečné podobě lidského těla. Divák je neschopen vypovědět, kdy autor instaloval končetiny a kdy je tělo od přírody natolik zdeformované. Míra mystifikace je nesnadná uhádnout.

Z takové zkušenosti s obrazy, manipulace s nimi i se zvukem způsobila, že,„... narůstá důvěryhodnost zcela vytvořeného obrazu i zvuku, jako je animovaný film. Ten je znakem sám o sobě, tudíž zástupně a víceméně obrazovou zkratkou, která je schopna nahradit celé systémy, poukazuje na skutečnosti, které existují jako velmi složité struktury a které se jen velmi těžko pojmenovávají, natož chápou velmi zjednodušenou obrazovou formou. Typizuje a shrnuje, je přímočarý, ale zároveň velmi nekonkrétní a skrývající jakési tajemství svého bytí. V tom je podobný na reálný život.“ (Suchánek, A vdechl duši živou...aneb malé zamyšlení nad duchovními souvislostmi animovaného a trikového filmu jako umělecké animované tvorby, 2004 str. 15)



Obrázek 7: Joel Peter Witkin

3 ANIMOVANÝ FILM JAKO SYNTÉZA JEDNOTLIVÝCH UMĚLECKÝCH DRUHŮ

„Film je jedinečným fenoménem 20. století a pramenem, otcem či kmotrem všech audiovizuálních medií, včetně počítačů. Jeho zcela originální a jedinečná schopnost přetvářet výrazové a významové prostředky tradičních druhů umění v naprosto nové, mu dovoluje vytvářet nebývalou bohatost forem, stylů a zejména stírat rozdíly mezi druhy umění už tím, že výrazový prostředek divadelní je použit jako výtvarný, zvukový jako prvek dramatický a literární jako vizuální, atd. Slovo přetváří v obraz, pohyb v kompozici světla a stínu, gesto na literární metaforu a zvuk v barvu. Ve filmu animovaném je to ještě více posunuté do polohy, která velmi abstraktně osciluje mezi viditelným a tušeným...

Většina uměleckých medií v současnosti mají pro diváka relativně snadný dešifrovací kód, co se procesu vzniku týče. Tím pak divák spíš sleduje, jak čeho bylo využito pro kýžený výsledek a se samotné idey, tak může být spíš roztrpčen, než aby mu tvůrce zpřístupnil kulturní zážitek. Díla tak ztrácí na působivosti. Výtvarná stránka filmu animovaného však divákovi rozšifrovat kód procesu vzniku neumožňuje, pokud sám divák není tvůrce.

Z pozice technologie uměleckého smyšlení je animovaný film zosobnění touhy, stát se účastným na stvoření, součástí media, už ne jen pozorovatelem ne jen poukazovat, jako to dovoluje fotografické umění, tvůrci animovaného filmu, zastávají příběh, tedy pohyb i gesta, výraz, tvar, barvu, atmosféru a taky zvuk z celého spektra makrokosmu i mikrokosmů.

Původní představa Tvůrce, je nesnadno uchopitelná, nejasná, přitom plná barev a významných kompozic na sebe nenavazujících. Musí tedy svých abstraktních představ využít jako vodítek pro sestavu základních prvků příběhu. Od konkrétní představy hlavního hrdiny až po funkce jednotlivých rekvizit uvnitř mikrokosmu i makrokosmu, jež jsou v animovaném filmu úzce provázány.

Počátek transformace konkrétní myšlenky, nápadu z hlavy tvůrce, je slovo. Tady využívá zkušenosti literatury v jejich barvitých popisech, skica, návrh hlavních postav nachází inspiraci v konkrétních lidech, ve vyfotografovaných portrétech. Zde nacházíme značné zjednodušení hledání, z množství materiálu, které fotografie poskytuje. Nelze si nevybrat. Stejně tak místnosti, domy, města se svoji náladou, to dnes dokáže fotografie už jen jedním stlačením spouště, bez předešlého nastavování či pozdějšího vyvolávání, zachytí kouzlo

světla, které je nutné k navození nálady, počasí jeho dopad na krajinu je základ k podvědomé manipulaci s divákovými emocemi.

Tato příprava je zásadní k ujasnění si původní představy, která je nenásilně proměnná a v průběhu procesu sama sebe dotvářející. K takovému dotváření je nutno hlavního hrdinu zasadit do prostředí, umožnit mu pohyb, jenž se odvíjí od příběhu.

Divadlo a jeho rozsáhlá sociální studie lidské tragiky i komedie (patosu i parodie), poskytuje tvůrci nedocenitelnou výpomoc, většina zásadních komplikací ve vztazích, již byla v historii nastíněna, současný tvůrce tak vytvář rafinovanou koláž z příběhů, které tomu jeho předcházeli. Jen ti nejtalentovanější, nejsenzitivnější a nejempatičtější jsou schopni obohatit takovou koláž o nové vypravěčské prvky a úhly pohledu. Jsou schopni nahlédnout zase o něco hlouběji do podstaty problémů sužujících lidskou existenci.

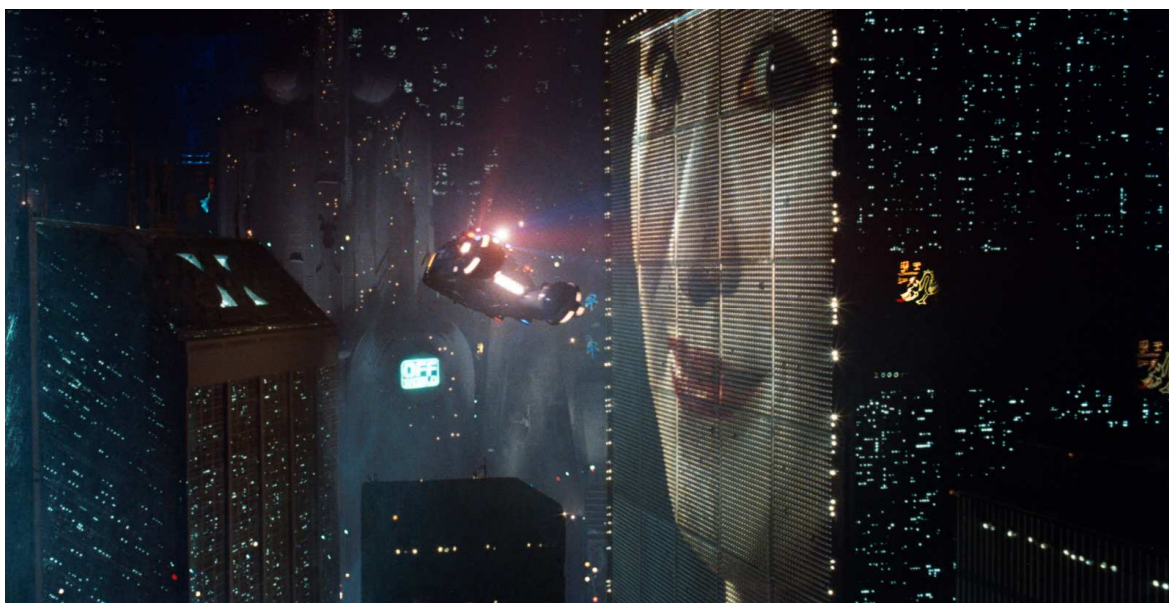
Aktuálně nejdynamičtější přísun inspirace tkví, pro animovaný film, ve filmu hraném.

Film hranný vychází z fotografie, dává ji do pohybu, rozvíjí její příběh v čase. Animovaný film z hraného přejímá spoustu užitečných vypravěčských postupů, zároveň čerpá z bohaté výtvarné zkušenosti. V podstatě se však ovlivňují navzájem, oba druhy filmů mají své pro a proti, jednoznačně však největší ovace nese jejich přiznaná spolupráce. Nikoliv striktní vymezení se vůči sobě navzájem, což je do značné míry v podstatě nemožné. Jak je známo pro maximální zážitek diváka, je zárukou, co nejrafinovanější, nejhutnější, ale hlavně, srozumitelné množství informací, jak po stránce technické, společenské tak básnické.

Blade runner (Ridley Scoot, 1982) je excelentní ukázka jak lze docílit pomocí zodpovědně vytvářených výtvarných kulis, bohatou a uvěřitelnou atmosféru, která v mnohých dnešních snáze proveditelných sci-fi snímcích nemá šanci obstát vůči tomuto snímku. Samotná animace je zde zastoupena minimálně, jedna se jen o nepatrné rozpořívání vesmírných lodí a různých typů efektů (například clonění slunci, jako žaluzie). Tento snímek lze využít jako zástupný pro čistě hraný film s vysoce kultivovaným výtvarným zpracováním. Některé obrazy jsou komponovány pomocí známých symbolů, otázkou je jak měly působit, jak působily tehdy a jak působí dnes.

„...jestliže symbol interpretovat lze, pak obraz nikoli. Symbol se dá rozšifrovat, přesněji řečeno, dá se z něj vytáhnout určitý smysl, určitá poučka, zatímco obraz nemůžeme pochopit, ale jsme s to ho procítit a přijmout. Protože má nekonečné množství interpretací, má

neomezený počet spojení se světem, absolutnem, nekonečnem.“ Andrej Tarkovskij (Blažejovský, 2007 str. 77)



Obrázek 8: Blade runner, Ridley Scoot(1982)

Současně nepřekonaným snímkem, který využiju za příklad pro představu syntézy hraného a animovaného filmu, aniž by se navzájem jakkoliv rušili je Avatar (James Camereon, 2009)

Příběh sám o sobě z hlediska duchovní polohy vyprávění je, v tom citlivějším vyznění, značně naivní představou o víře. Materializace Avatarské víry spolu s jejich ne zrovna pokrokovou mentalitou, má značný předpoklad pobuřovat opravdové věřící. Shodou okolností tento snímek mnoha nevěřícím zprostředkoval, alespoň velmi zkreslenou představu o tom, co víra tak přibližně je, tedy propojení se světem. V Pandoře věci v podstatě fungují na elektronické bázi.

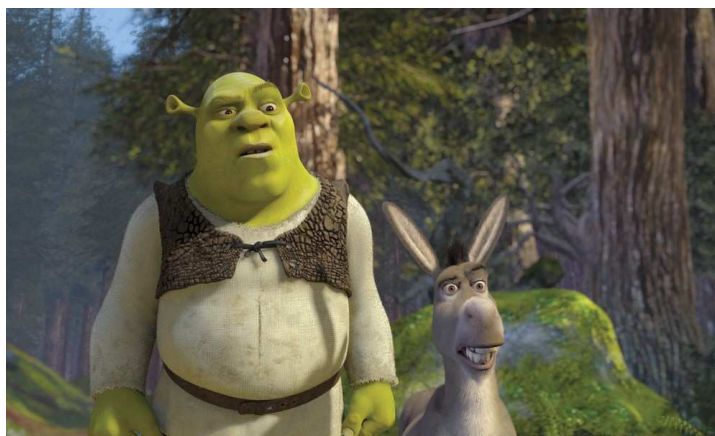
Přínos Avataru však spočívá ve způsobu jakým je zanimovaná příroda, tedy makrokosmos a zvířata, lidé, tedy mikrokosmos, jejich pohyby jsou v naprostém souladu a jsou tak uvěřitelné, přesto kouzelné, jelikož velikost i výraz Avatarů, jejich barva a zvyky jako by byly důkazem mýtů o mimozemských kulturách.

Tahle romantická vize jiné alternativy života je nadmíru působivá. Tvůrci, animátoři sice vycházejí z přirozeného typu pohybu a nechávají se inspirovat již existujícími rostlinami a stromy, ale i tak je to vysoce nadprůměrný snímek, který bude diktovat, jak mají současné ambiciózní snímky vypadat.



Obrázek 9: Avatar, James Camereon, 2009

Film animovaný, který je v podstatě vyprávěn způsobem, který se nijak neodlišuje od klasického hraného filmu, ale je celý animovaný v 3D. Je například rodinný film Shrek (Andrew Adamson, 2001).



Obrázek 10: Shrek, Andrew Adamson, 2001

Celo animovaný a zároveň využívající možnosti animovaného filmu, nezávisle na hraném, je Princezna Mononoke (Hayao Miyazaki, 1997) využívá animace její největší magie, oživuje neživé, nikoliv pro par vtipných replik, ale pro obnažení lidské představy o duši neživého. Představuje vize komplexního propojení světa. Přímou se navrácí k mýtům. Zde se animuje tak, jak je pro spirituální, animovaný film zásadní...

„Zpracovávají hmotu do jakéhosi vnitřního rytmu, tepu nebo pulsu a tím zdůrazňují její tvořivou, ale i ničivou schopnost.“ (Suchánek, A vdechl duši živou...aneb malé zamyšlení nad duchovními souvislostmi animovaného a trikového filmu jako umělecké animované tvorby, 2004 str. 13)



Obrázek 11: Princezna Mononoke, Hayao Miyazaki, 1997

...Umělecký animovaný film jako nepodobný, ojedinělý a zcela mimo klasická umění stojící, umělecký druh.“ (Suchánek, A vdechl duši živou...aneb malé zamyšlení nad duchovními souvislostmi animovaného a trikového filmu jako umělecké animované tvorby, 2004 str. 68)

3.1 Svědomí Tvůrce

„Podle Origena je cílem života člověka dorůstání do podobenství, kterého musí dosáhnout sám, když svými silami napodobuje tvorbu (kontempluje boha).“ (Suchánek, A vdechl duši živou...aneb malé zamyšlení nad duchovními souvislostmi animovaného a trikového filmu jako umělecké animované tvorby, 2004 str. 75)

Hraný film má své omezení stejně tak animovaný, proti oběma do značné míry zbrojí celospolečenská poptávka, tlak času a tedy ne vždy dokonalá provedení tvůrcovi myšlenky. Ústupky závisí na osobních hodnotách tvůrce. Veškeré další využití formy animovaného filmu se přímo odvíjí od tvůrceva svědomí, to rozhoduje jak o formě, tak o tématice, přirozeně on je manipulátorem všech těch tří zásadních složek (technická, společenská, básnická) a jen on, jeho motivace, rozhoduje o tom, jakým způsobem bude k divákovi promlouvat, zdali jen prvky zábavy nebo snad i meditovat nad pojmy, které jsou do značné míry zbagatelizovaný. Záleží jen na jeho svědomí.

Přestože současnost uctívá individualitu, originalitu jedince základní typy lidí zůstávají neměnné, všechny typy se učí být lepšími, z podstaty evoluce. Většina z nich, ale potřebuje být vedena. Tvůrci by měly být jedni z těch, kteří vedou. Díky jejich citlivosti, humanitě a schopnosti zdravé sebereflexe, reflexe vůbec, je nedílnou součástí talentu.

Tvůrce by měl mít představu o tom jaký dojem, jaký dopad jeho dílo bude mít na publikum. Diváci se vědomě i nevědomě učí, jak se v situacích podobných těm filmovým zachovat, tím, že jsou vůči příběhu pasivní, mají větší šance situaci vyhodnotit.

Tvůrce animovaného filmu vytváří jakousi svojí intimní vizi světa, subjektivní imaginaci, jenž je v jeho díle dostupná jako transcendence, která je pro mnohé jinak nedostupná.

Chce-li předat komplexní informace o své vizi, musí být schopný vdechnout život nejenom postavičkám nesoucích v gestech jeho sdělení, ale i oživit samotnou mizanscénu, aby pulzovala barvou, světlem, aby dýchala jakoby ve větru..., aby žila. Pro tak talentovaného tvůrce, aby nenasákl destruktivní arogancí (znemožňující jakoukoliv duchaplnou tvorbu), je však důležité mít na vědomí tato slova:

„Ano ve filmu animovaném jsem samozřejmě Pánem stvoření v tom zcela pozitivním smyslu – Pánem v lásce, nikoliv – Pánem v moci. Tento dotyk s podstatou jevů skoro stvořitelských je ve výtvarném umění a zejména v hudbě skutečností, bez které se tomuto druhu kreativity prostě nemůžeme věnovat, i když jsme obdarováni výtvarným či hudebním talentem.“ (Suchánek, A vdechl duši živou...aneb malé zamyšlení nad duchovními souvislostmi animovaného a trikového filmu jako umělecké animované tvorby, 2004 str. 236)

Jak namalovat ptáka

Jacques Prévert

Nejdřív namalovat klec
s otevřenými dvířky.
Pak namalovat
něco hezounkého,
něco prostinkého,
něco krásného,
něco vhodného...
Pro ptáka.
Opřít potom plátno o strom
v zahradě,
v háji

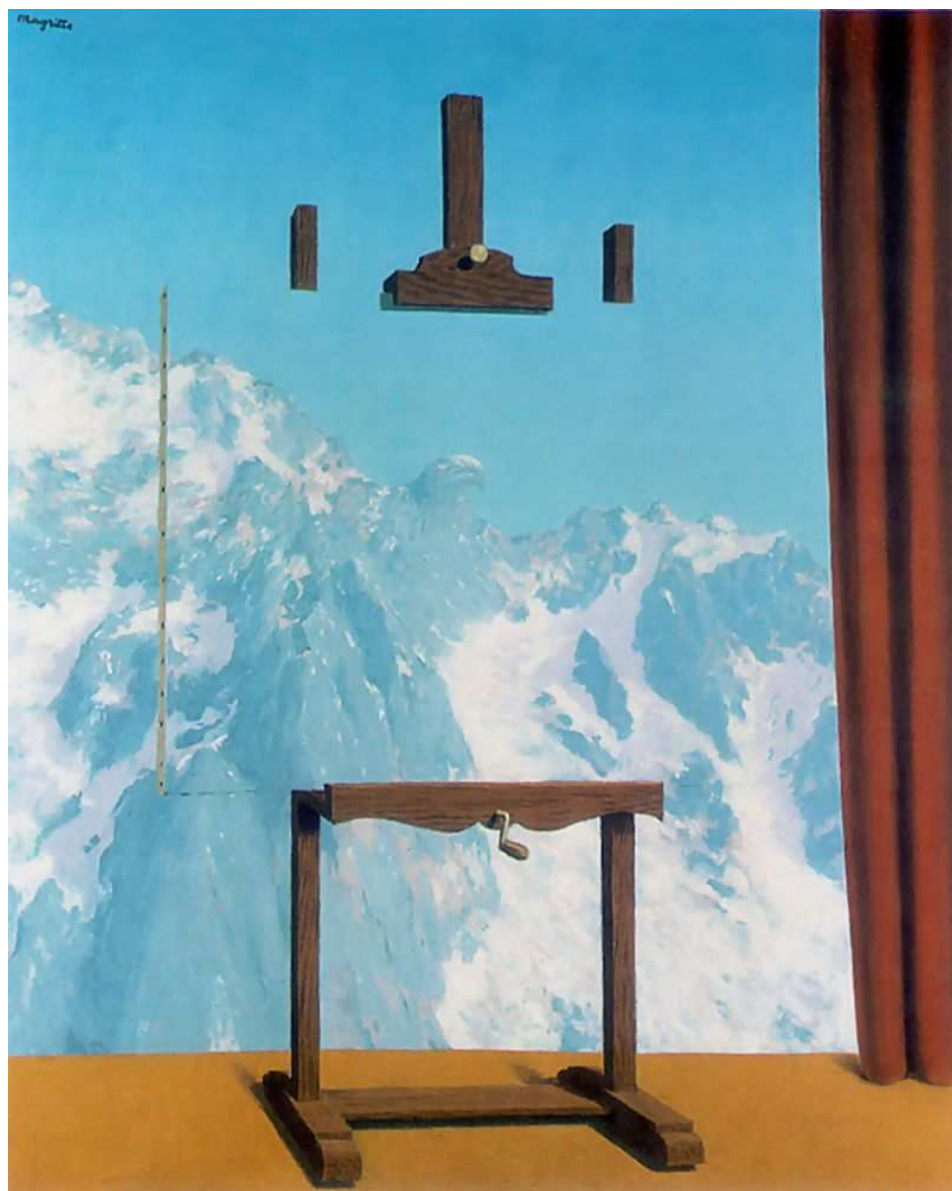
nebo v lese.
Schovat se za strom
beze slova,
bez pohnutí...

Někdy přijde pták brzo,
ale může si dát na čas
po dlouhá léta,
než se odhodlá.
Nedat se odradit,
čekat.
Čekat, je-li třeba, léta.
Přičemž rychlost nebo pomalost
příchodu ptáka není v žádném poměru
ke kvalitě obrazu.

Když přiletí pták,
přiletí-li,
zachovat nejhlubší ticho.
Čekat až pták vstoupí do klece
a když tam vstoupí,
tichounce zavřít štětcem dvířka.

Pak smazat všechny příčky klece,
jednu po druhé, ať nezůstane ani jediná
a dávat pozor abyste se nedotkli
žádného ptačího pírka.
Udělat potom obraz stromu
a vybrat tam nejhezčí větev.
Pro ptáka.
Namalovat i zeleň listů a svěžest větru,
sluneční pyl,
bzučení hmyzu v trávě za letního parna
a čekat pak až se pták rozhodne zpívat.

Když pták nezpívá,
je to špatné znamení,
ale zpívá-li, je to dobré znamení.
Znamení, že můžete obraz podepsat.
Tehdy vytrhnete zlehýnka a něžně
ptákovi jedno pírko
a napíšete své jméno do rohu obrazu.



Obrázek 12: René Magritte

4 PŘÍZNAKY ANIMOVANÉHO SPIRITUÁLNÍHO FILMU

„Architektura vesmíru souhlasí s hypotézou, že základní roli v ní hraje duch. V atomové fyzice je mnoho šťastných náhod. Bez nich by voda nebyla tekutinou, řetězce uhlíkových atomů by nemohly tvořit složité organické molekuly a vodíkové atomy by nemohly tvořit slabé můstky mezi molekulami.“ (Suchánek, Topografie transcendentních souřadnic filmového obrazu, 2002 str. 120)

Neexistuje přesný návod, postup výroby spirituálního animovaného filmu, tak jako neexistuje přesný postup jak věřit. V tom je ta síla, že takovou věcí nelze manipulovat, tvůrce musí být především důvěřivý vůči „náhodám“, vůči věcem, které ho přesahují a nechat se vést. Zásadní je zvědavost, tendence uchopovat neuchopitelné, touha být v procesu vznikání zainteresován.

Čím komunikativnější bude tvůrce se svým dílem, a bude ho směle obohacovat o detaily a prostor, tím komplexněji je schopen podat zprávu o náladě, již byl svědkem a zpřístupnit je formou animovaného filmu k prožitku divákovi, jenž o takový prožitek upřímně stojí. Typ diváka spirituálního animovaného filmu je jedině ten, který usiluje o určitou podobu dokonalosti před bohem. Je to člověk, jenž není tvůrcem oficiálním vůči společnosti, ale jeho tvorba spočívá v utváření sebe sama.

Podstatné pro takový zážitek, je odprošení od klasického způsobu vnímání hraného filmu, který je odlišný už v procesu vznikání. Je to v podstatě fotografický záznam reality, ať už jakkoliv aranžované, a je stále závislý na reálném časoprostoru. Oproti tomu animovaný film je vytvářen kompletně celý, jak prostor, tak hlavní představitelé jsou vytvářeni kompletně od jejich zevnějšku, přes gesta k charakteru.

Hlavně pohyb je ta magie, vdechování života neživým věcem.

V samotném tvůrci tenhle proces zanechává stopy transcendentálního zážitku. Je tak součástí nejhrouževnatějšího procesu vůbec, a to Vznikání.

Transcendentní stav nastává v momentě dokončení, kdy dílo začíná ožívat komplexněji a stává se z něj samostatně fungující sebe prezentující živá bytost, která svým způsobem komunikuje. Tak jako tvůrce často nerozumí, jen pociťuje, že vytvořené ho samotného přesahuje tak i divák může, když je pozorný a nesvázan převládajícím racionálním myšlením, když upustí od touhy nasytit se fakty a upustí od strachu neschopnosti převyprávět děj slovy srozumitelně ostatním, v ten moment zažívat něco jako trans. Transcendentní přesah.

4.1 Znovuobjevování mýtů

„Mýtus - V běžné řeči znamená často nepravdu, vybájené nebo vymyšlené tvrzení bez jakéhokoli podkladu.“ To je tvrzení wikipedie, mnoho lidí má důvěru k tomuto serveru, a mýty tak vnímá.

Připomeneme-li si tři základní stavební složky každého uměleckého díla, pak spirituální animovaný film, podle Vladimíra Suchánka, obohacuje složku společenskou (politickou a etickou) ještě o duchovní rovinu, kdy propojuje tyto úrovně do jediného systému, který musí být řízen v tradicích lidského společenství, ale ovládán duchovně a v kontextu mravních hodnot.

Mýtus je pak vnímán jako zpráva o podstatě našeho bytí.

Všechny věci, které za život poznáváme, pro nás mají statut poznaného, víme o jejich funkcích a účelech, jsme schopni v nich rozpoznávat estetický dojem a vazby na další předměty. Jsme si vědomi celkem rozsáhlých možností využití, ale díky animovanému filmu nám, jeho tvůrce může zprostředkovat ještě jiný úhel pohledu.

Námi poznanou věc (v reálném čase našeho života), obohatí o nový rozměr v okamžiku, kdy ji obdaří maskou (skrze kterou lze podat zprávu o jakékoliv podobě, aniž by to narušovalo naše naučené vnímání o skutečnosti), ta se však postupně stává novou předností svého nositele. V průběhu poznávání skrze animovaný film, kde se vyskytuje, se stává součástí předmětu, jeho novou vlastností.

Zástupný model zjevu či chování a vlastností se stává plnohodnotnou částí personifikovaného předmětu, nebo samotného představitele tvůrcovi myšlenky. Něco, co je v realitě nemyslitelné a bráno pouze jako obohacující prvek světa fantazie, se do podvědomí zaryje jako mýtus o předmětu. Zapadající do mýtů vznikání.

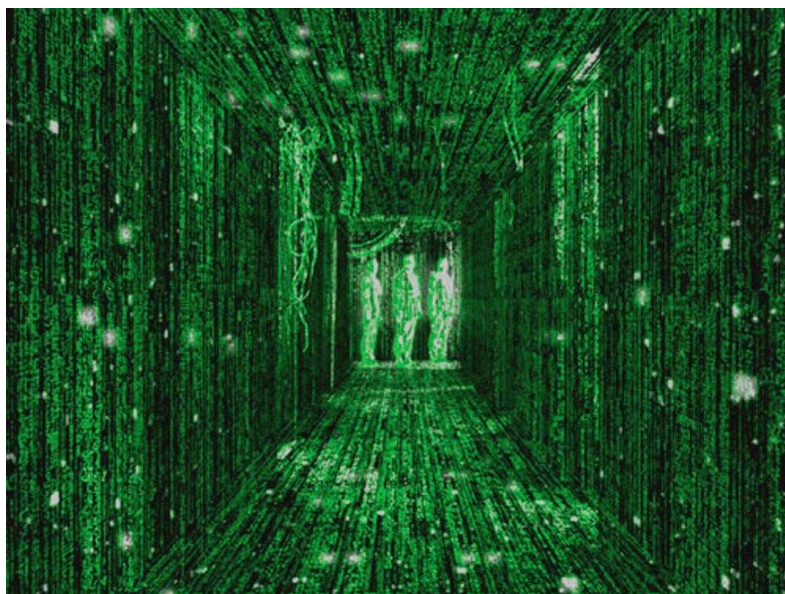
Animovaný film učí diváka znovu vnímat mýty. Duchovní význam mikrokosmu, jehož jsme součástí, v makrokosmu jehož je nás mikrokosmos součástí.

Výsledek je obohacující zkušenost pro diváka, má tak možnost vidět svět v nové podobě.

Animovaný film narušuje navyklou představu o smyslu existence, obohacuje diváka o tvůrčovu představu personifikace neživých objektu. Divák, tak nahlíží někam, kam ani jeho intelekt ani jeho smysly prozatím neměly dosah. Pro Tvůrce samotného, je to vždy něco

nového a stejně neuchopitelného. Dostává se tak do procesu znovu poznávání již relativně poznaného.

U hraného filmu to může fungovat v podobných principech, taky zde lze rozkrýt proces znovu poznávání, velmi sofistikovaným příkladem naprostého přehodnocení ve vnímání reálného a daného, je *Matrix* (Andrew Paul Wachowski, Larry Wachowski, 1999).



Obrázek 13: *Matrix*, 1999, Andrew Paul Wachowski, Larry Wachowski

Ale i mnohem prostší, zdánlivě ničím výrazným nevypovídající, prvky nesou své znovu poznávání již poznaného. *Blue Velvet* (David Lynch, 1986) a nalezené lidské ucho v úvodu, jako symbol skrytého násilí, mocného a nelítostného, zároveň nevyslyšeného a nepotrestaného.



Obrázek 14: *Blue Velvet*, David Lynch, 1986

U animovaného filmu pocit poznávání, proces poznávání, ožívá intenzivněji o jeho výtvarnou podobu. Předmět se může projevit v mnohem širších souvislostech, a přitom nijak přímo neapelovat na námi zažitou představu o existenčním omezení daného předmětu, jelikož absence reálného obrazu v mnoha skeptických neprobouzí tendence k obraně, podceňují sílu výtvarného obrazu, a tím je v zásadě chráněn, zároveň je kouzelný svoji nenásilností v postupném zviditelňování tušeného.

Příběh hraček (John Lasseter, 1995) ovlivňuje chápání dítěte, v tom jak se svými hračkami do budoucna nakládat. Je v pozici uvědomování si jejich citů, ať už je skutečnost jakákoliv ...v dítěti tak je schopna uzrát představa o provázanosti živého s neživým.



Obrázek 15: *Příběh hraček*, John Lasseter, 1995

Přesto tvůrce musí přirozeně respektovat určité zákony, které jsou nepsané a závisí na jeho vnímání a senzibilitě, znalosti mýtů a báji. Tvůrce se vcítí do věcí, které se mnohdy zdají banální, ale on v nich vidí cestu. Snaží se představit si, jak roste strom. Co cítí.

Stejně tak by mikrokosmos měl fungovat ve vzájemných vztazích mezi sebou i vůči makrokosmu, je nepřesvědčivé a zmatečné, když divák identifikuje nahlížený svět jako vycházející z reality a jediný jeden objekt nebude schopen zařadit, například mluvící lednice v jinak neživé kuchyni, divák se ptá proč zrovna ona se smí vyjádřit? A když nedostane obstojnou odpověď, přestává o takový svět jevit zájem.

„Neuskuteční se ono tušeně viditelné, ale zůstane pouze viditelné. Neuskuteční se jednota mnohosti, ale mnohost jednot. Přitom právě tušení dodává výraz charakteru všeho jsoícího v animovaném filmu.“ (Suchánek, A vdechl duši živou...aneb malé zamyšlení nad

duchovními souvislostmi animovaného a trikového filmu jako umělecké animované tvorby, 2004, str. 63)

Zásadou je, aby mikrokosmos i makrokosmos mezi sebou komunikovaly.

Z hlediska žánru, oproti hranému filmu, kde je to především jakási šablona, na které se mohou čitelně vykreslit charaktery jednotlivých postav, v animovaném filmu se žánr stává součástí postav, tvoří často jednu ze zásadních složek charakteru postavy, je to dáno především stylizací (pro animaci typickou), která mnohdy působí až karikaturně ne-li přímo parodicky „...“, ale zároveň s tím se projevují výsostné hodnoty patosu bytí. Svět bez patosu je světem bez touhy a svět bez touhy je svět bez lásky a svět bez lásky je světem odsouzeným k záhubě. Proto lze chápat animovaný film jako superžánr, jehož základem je struktura mýtu. Animovaný film tak nenásilně diváky seznamuje s jejich ztracenými mýty...„Učí je chápat vztahy mikrokosmu vůči makrokosmu, jako jediného historického toku lidského vědomí. Je to hluboko uvnitř lidského nevědomí skrytá schopnost tušit pod povrchem věcí věrohodnou skutečnost, která z takové věci vyplývá.“ (Suchánek, A vdechl duši živou...aneb malé zamyšlení nad duchovními souvislostmi animovaného a trikového filmu jako umělecké animované tvorby, 2004 str. 49)

Tak je divákovi ve zkratkách i symbolicky vykreslen jeho vlastní zápas s reálným prostorem a událostmi, v nichž on musí hrát své role, aniž by měl pod kontrolou následky svých činů, a pravdivě mohl tvrdit, že je strůjcem svého osudu.

„Mýtus a jeho cesta na povrch k lidskému vědomí je vysoce abstraktní skutečností, a proto využívá ke svému procesu bytí velmi široké škály vztahů. Počínaje barvou, zvukem, pohybem, zřeknutím se prostoru i času.“ (Suchánek, A vdechl duši živou...aneb malé zamyšlení nad duchovními souvislostmi animovaného a trikového filmu jako umělecké animované tvorby, 2004 str. 59)

4.2 Magie pohybu, vdechování života

Pohyb je podstata animovaného filmu, individuální pohyb jak představitelů idey, tak makrokosmu, v němž se představitelé idey pohybují. Kompletaci obrazu podpoří, dokonce přímo podtrhne, vymezení se vůči reálnému časoprostoru, výtvarným zpracováním.

V momentě kdy vedení loutek spočívá jen na lankách, a zasazeny jsou v okatém studiovém prostředí, je to spíš bezduché přemísťování mrtvolných postaviček v reálně rozpoznáném prostoru.

Vést loutky, nakreslené postavičky, vdechovat jim život lze dvěma zásadními způsoby.

Klasicky - dotekem, kdy frame po framu jsme s nimi ve fyzickém kontaktu, ať už je vedeme kresleným pohybem, nebo pomocí našich rukou, vedeme je do sekundou uzamčené vize pohybu. Pokaždé úzce komunikujeme mezi sebou, tvůrce a dílo jsou tak ve vztahu.

Probíhá v něm transcendentální stav vdechování života neživému.

Druhá bující a stále se vyvíjející je varianta elektronická, zde „chybí smyslová úplnost. Jedná se o tvoření autonomního světa, který participuje na obraze světa jako nevěrohodné skutečnosti. Je to odklon od možnosti pochopit smysl bytí. Schází iniciační dotyk jako spirituální nádech, schází vdechnutí ducha. Chybí anima.“ ALE! „To, jakým způsobem lze v elektronických médiích pracovat s mikrokosmem ve vztahu k makrokosmu, skutečně znamená průlom do vytváření vizuální věrohodnosti mizanscény. Práce s texturou jakéhokoliv povrchu a s pohybem jak vnitřním, tak vnějším v elektronických médiích otevírá cestu k vizualizaci časoprostoru doslova nevídaným způsobem.“ (Suchánek, 2004 str. 38)

Pro hluboký zážitek z jakéhokoliv audiovizuálního díla, je přesvědčivá míra uvěřitelnosti, v umění, celkově není podstatou pravda (která je z podstaty nereprodukovatelná), ale opravdovost. Svět, tak jak se ho tvůrce chystá představit, musí být jednotný ve stylizaci gest, tvarů struktur a pohybu, čím promyšleněji a rafinovaněji do sebe jednotlivé detaily zapadají, tím uvěřitelněji se pak takový svět jeví, jeho vlastní existence se stává věrohodnou. Především by se tvůrce neměl snažit otrocky napodobovat realitu, která jeho schopnosti nad mnohé předčí, naopak jeho síla spočívá v rozměru výtvarného zpracování dané myšlenky, výtvarnost příběh obohacuje o snovou a nevypočitatelnou náladou.

„Dvě zrcadla času pohybující se proti sobě (animovaná skutečnost versus divák). Vytvářející skrze sebe nekonečný prostor esteticko – filozofického smyslu světa, který jako významová poloha bytí uskutečňuje stav mimosmyslového vjemu existence natolik intenzivní, že právě animovaná skutečnost reálně existuje ve vědomí vnímatele jako obraz původního archetypálního paradigmatu bytí.“ (Suchánek, A vdechl duši živou...aneb malé zamyšlení nad duchovními souvislostmi animovaného a trikového filmu jako umělecké animované tvorby, 2004, str. 72)

5 SPIRITUÁLNÍ LADĚNÍ

„...hluboko uvnitř lidského nevědomí je skryta schopnost tušit pod povrchem věcí věrohodnou skutečnost, která z takové věci vyplývá.“ (Suchánek, A vdechl duši živou...aneb malé zamyšlení nad duchovními souvislostmi animovaného a trikového filmu jako umělecké animované tvorby, 2004 str. 51)

Tvůrce je především člověk schopný kompletovat své vědomosti, reflektovat svět kolem něj a transformovat tyto své poznatky o chodu světa do obrazů a zvuků, tato transformace je jedinou tvůrčí schopností člověka. Tvůrce spirituálního filmu, si je vědom své pokorné úlohy vzhledem k zobrazované skutečnosti. Je vděčný za inspiraci a její houževnatosti aplikované na procesu tvorby. Ve výsledku je odměněn především vzniklou novou podobou Jeho, jeho tváře, které nás přesahují, ale kterých můžeme být jako tvůrci vědomou součástí vzniklého a stále vznikajícího nás přesahujícího.

5.1 Mizanscéna jako časoprostor

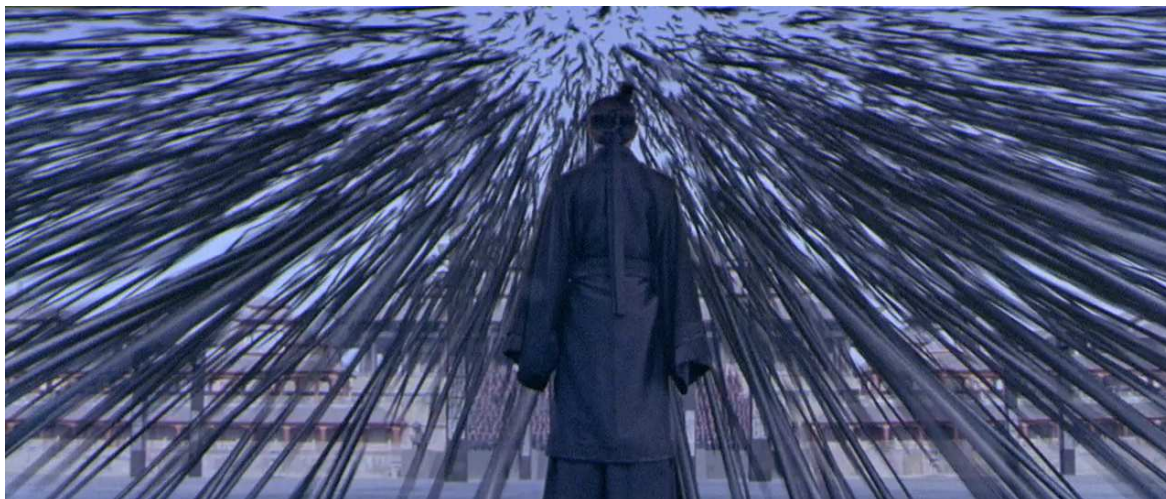
Mysl je jako oceán a jako v oceánu jsou povrchové vrstvy aktivní a hlubší úrovně jsou tišší. Myšlenka začíná z nejhlubší úrovně vědomí, z nejhlubší úrovně oceánu myslí, jako bublina začíná na dně moře. Jak bublina stoupá, postupně se stává větší. Když vyjde na povrchovou úroveň vody, vnímáme ji jako bublinu. Bubliny myšlenky se tvoří v proudu, jedna za druhou a mysl je trénována, aby zažila přicházející bublinu v ranějším a ranějším stadiu jejího rozvoje. Když pozornost dosáhne úroveň zdroje myšlenky, procestovala celou hloubku myslí a dosáhla zdroj tvořivé inteligence v člověku.

– Mahariši Maheš Jógi, Věda o Bytí a umění žití

Prostor, prostředí, okolí, jenž provází vyprávění, zde ve spirituálním animovaném filmu, není jen kulisou, není jen zázemím nutným pro diváka, aby se zorientoval, je to především neméně důležitý prvek vyprávění, stejně tak jako hlavní hrdina sám.

„Mizanscéna má mít v sobě zakódovanou hlavní myšlenku, a tudíž být neustále v ideovém předstihu před zobrazovanou situací nebo stavem, ve kterém se výstup nachází.“ (Suchánek, A vdechl duši živou...aneb malé zamyšlení nad duchovními souvislostmi animovaného a trikového filmu jako umělecké animované tvorby, 2004, Str. 81)

Mnoho kvalitních hraných filmů si toho je vědomo a uzpůsobuje prostředí hlavní myšlenky. Film „Hrdina“, Yimou Zhang, 2002, pracuje s barevným rozlišením mezi jednotlivým vyprávěním, každé vyprávění je vůči sobě navzájem vztahově provázané, každá barva tak znázorňuje jednotlivá citová zbarvení. (láska nenávisť, žárlivost...). Je to nejenom magická podívaná, každý výtvarný prvek má své opodstatnění, svůj význam a přispívá tak k jednotnému a velmi působivému vyprávění.



Obrázek 16: *Hrdina*, Yimou Zhang, 2002

To, co zásadně odlišuje mizanscénu animovaného filmu od hraného, je však jeho vyznění vůči vnímání času. V „Hrdinovi“ mají jednotlivé příběhy neměnný řád času. Slouží v orientaci mezi vztahy jednotlivých protagonistů, a i když je jejich vyprávění vysoce subjektivní a tedy i „zabarvené“ emocemi, vždy odkazuje na čas plynoucí je přesahující, který jejich osobní příběh provází ke konci, vyprávění tak plyne v čase. Hraný film vychází z reality. Kulisy i scéna je reálná, divákova představivost dokáže vyvozovat přibližný tok času.

U animovaného filmu důkaz o běhu času vytváří tvůrce sám, jde o jeho subjektivní vnímání času. Jediné časové omezení je smrt. Jurij Filipovič Norštejn a jeho „Ježek v mlze“ z roku 1975 je důkazem toho, že není podstatný přesný čas, ale především plynutí příběhu v něm, ježeček by obstál i jako pohádka pro děti, stejně tak pro dospělé, a to každý z nich vnímá časoprostor jinak. A to protože, je zde obsaženo to nejdůležitější v cestě člověka (úkol, bloudění, strach – pochyby – setkání s krásnou „Bílý kůň“ - úžas nad zažitou zkušeností - dokončení úkolu – pochopení smyslu úkolu).

"Jsem ježek. Spadl jsem do řeky. Jsem v řece. Nechám vodu, aby mě unášela." Úryvek z filmu.



Obrázek 17: Jurij Filipovič Norštejn Ježek v mlze 1975

Zážitek samotný je natolik blízký a silný, že výklad jednotlivých symbolů není nutný, přesto však v momentě, kdy zjistíme, že v ruské mytologii je bílý kůň symbol smrti, ucelí to náš dojem ze zhlédnutí bloudění ježka v mlze.

5.2 Makrokosmos

Makrokosmos, z filozofického hlediska, je to prostor vnímán jako vesmír. Esteticky je nejbližší poezie a především hudba. Oba tyto umělecké druhy jsou ve spirituálním animovaném filmu výsostně zastoupeny v prezentaci makrokosmu i mikrokosmu.

U animovaného filmu rozdíl mezi mikrokosmem a makrokosmem nebo lépe hranice mezi nimi nejsou tak zřejmé jako u hraného, je to přirozené vzhledem k výtvarnému zpracování, kdy metamorfózy se vyžadují samotnou podstatou tvorby a možnost zasadit lidskou postavu například mezi mravence, je považována za velmi přínosný vklad tohoto uměleckého druhu vzhledem ke způsobu vyprávění. Relativně vše je možné.

Hmyz může rozmlouvat k obrům.

Tyto vztahy jsou často vyhnány do naprosto extrémních poloh, konkrétně George Schwizgebel zkoumá relativitu času i prostoru v takové míře, že jediné, co ustálí divákovu mysl, je jeho způsob cyklických návratů k již jim představeným motivům, na malý moment tak nechá diváka nadechnout se iluzí jistoty a pak zas pokračuje v již rozjeté smršti zobrazované-

ho zobrazovaným, metamorfujícím k metamorfovaným. Čas ani prostor nejsou podstatné, zásadní je aktuálně zobrazené.

Hlavní postava a její vztah vůči prostoru, ve kterém se vyskytuje, je divákovo vodítko k představě o charakteru hlavní postavy. V životě, který žijeme, je dekodovací systém podobný, ale méně zřejmý, v animovaném filmu, je to jeden z nejdůležitějších, rozpoznávacích znaků. Vztah hlavního hrdiny vůči prostoru, ve kterém se vyskytuje, nastiňuje jeho duševní rozpoložení a především jeho původ. Hrdinův vztah vůči živému, například vůči hmyzu, nás podvědomě nutí přehodnocovat naše mínění o něm.

Je dobré mít na paměti, ne-li přímo nutné, uvědomovat si z čeho pocházíme a jak na nás jednotlivé krajinné útvary působí jelikož, od toho se odvíjí naše persona, náš původ, jenž se prolíná do našeho smýšlení.

Milostný příběh v poušti má jiné významové roviny než v džungli. Je to jiný pár v jiných okolnostech. Toto vědomí a senzitivní přístup, umožní dílu stát se důvěryhodným, jelikož prostředí rozehrává příběh a současně jej umocňuje. *Les je přející lidskému způsobu života, střídání čtvero ročních období je pevný a spolehlivým řádem. Džungle naopak působí nebezpečně, ale slibuje vášnivé dobrodružství a magické zasvěcování do tajů dravých šelem. Oproti tomu poušť je krutá, cestovatel zde musí mobilizovat nejhlubší rezervy své vůle, je to cesta pokání a odpírání si. Oceán, jako životadárná voda, je lůnem světa, zdroj všeho, je to sexualita, plození. Ale zároveň taky mohutný a především mocný element, který diktuje podmínky celému chodu světa.*

Samotné počasí pak přímo manipuluje s lidskými náladami. Toho všeho lze využít k docílení komplexní nálady.

Stejně tak použité rekvizity mají svůj nepopiratelný význam a značně korigují směr, jakým se tvůrcovo sdělení ubírá, samotný předmět může odkazovat nejenom na pokrok v ději, ale vypovídá i o duševním stavu představitelů. Vše, co se v animovaném filmu objeví, existuje na více úrovních, jako symbol, jako metafora, jako asociace, jako znak, jako gesto, jako odkaz ... Zátíší se stává určitým druhem personifikace divákem jemně patrným, je v očekávání, kdy se předmět projeví, odvozuje tak ze zkušeností, které už s animovaným filmem má.

Kočíčí polévka od režiséra Tatsua Sata z roku 2001 je doslova výukovým programem, pro názorné uvědomění si výše zmíněného. Toto putování kočíčího bratříčka podsvětím za

ztracenou polovinou duše své sestry, kdy cesta je surreálně dobrodružná, odkazuje na celosvětově poznaná nebezpečí a kochá se bizarností odvozující s nemožností pochopení, některých činů a následků. Působení krajiny je zde vysoce zastoupeno, stejně tak i vlivy počasí, přírodní živly jsou personifikovány stejně tak velké množství rekvizit, zátiší. A vše má svůj nepopiratelný význam v obraze.



Obrázek 18: Tatsuo Sato, *Kočičí polévka* 2001

5.2.1 Metamorfóza

Herec, jako jeden z výrazových prostředků animovaného filmu, zprostředkovává emoce, duševní stavy. Využívá metamorfóz při znázornění velkého duševního vypjetí, jež lze znázornit tancem, stylizací tvarů ve víru barev, takže samotný vzhled postavy je v tento moment naprosto narušen. To nijak nevytrhává z děje, naopak, taková metamorfóza je využití dostupných prostředků, k čemu nejvyššímu stupni prožitku stavu s hlavním hrdinou.

„Je to schopnost prožívat svět zevnitř ven.“ (Suchánek, *A vdechl duši živou...aneb malé zamyšlení nad duchovními souvislostmi animovaného a trikového filmu jako umělecké animované tvorby*, 2004 str. 204)

Vynikajícím příkladem rozsáhlé a především velmi nápadité škály metamorfóz je animovaný cyklus „Pojďte pane, budeme si hrát“ (1967), Břetislav Pojar zde animuje párek dvou

charakterově odlišných medvídků, jejichž nádherné výtvarné zpracování má na svědomí Miroslav Štěpánek.



Obrázek 19: *Pojďte pane, budeme si hrát*, Břetislav Pojar, Miroslav Štěpánek, 1967

Figurka kreslená i loutka i herec lidský, jsou v zásadě závislé na gestech, v nichž je zakódován charakter postavy. Zároveň, tím jak se herec staví vůči čemukoliv, diktuje předmětům či krajině účel. Jeho reakce na dřevěný špalek diváka seznamuje s jeho funkcí, sedne-li si na něj jako král, je to trůn, promlouvá-li k němu, je to pak jeho společník, děsí – li se ho, pak je to popravčí špalek.

„Surogát“ od Dušana Vukotiče z roku 1961 je důkazem o moci animátora, vdechnout zdánlivě neidentifikovatelným, abstraktním tvarům duši.



Obrázek 20: *Surogát*, Dušan Vukotič, 1961

U animovaného herce je zásadní jeho vizuální složka, výtvarné řešení zde zastupuje roli psychologickou. Materiál, jenž je použit, rozhoduje o způsobu pohybu i o míře využití gest. Plechové tělíčko bude mít přirozeně jiné možnosti než plyšový medvídek.

V moci animovaného filmu je především změna tvaru, celé tváře a těla, aniž by postava ztratila původ, nebo snad cíl. Pečlivá práce s možnostmi materiálu herce (loutky, kreslená figurka), což obnáší především znalost vlastností zvoleného materiálu v reálném světě, a schopnost aplikovat tyto vlastnosti v příběhu, umožňuje divákovi naplno se ponořit do nového typu zákonitostí mezi makrokosmem a mikrokosmem.

Takové využití materiálu nakonec jeho původ potvrdí. Metamorfózy tvarů uzpůsobené vlastnostem materiálu se pak stávají přímo gesty, která jsou v symbióze s charakterem postavičky.

Co Hoedeman, roku 1977 zanimal „Písečný hrad“, kde postavičky jsou se stejného materiálu jako jejich mizanscéna. Je to velmi úzká provázanost mikrokosmu s makrokosmem. Hmota zde zaniká i vzniká se stejnou vášní. Vše je jedním v jednom, přítomnost větru je pak brána jako symbol vanutí věčnosti.



Obrázek 21: Co Hoedeman, Písečný hrad, 1977

5.2.2 Naprostá Absence časoprostoru jako vizuální hudba

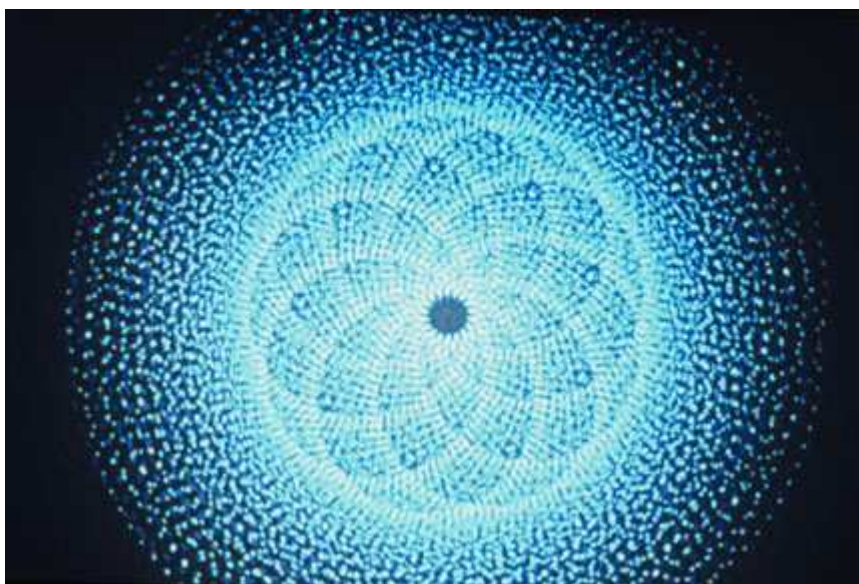
Tak jako minimalismus, či suprematismus, mají primárně za úkol odosobnění tvorby, vytržení z reálně vnímaného času včetně zákonitostí v něm, tak i experimentální animovaný film je něčím jako svobodným rejem tvarů, jehož jediné omezení v pohybu je odvozeno od subjektivního vnímání samotného autora, tedy tím, jak on vnímá hudbu, sobě si zvolenou, tak určuje nekonkrétním a především geometrický tvarům, barvu a pohyb. Vztahy mezi

nimi (mezi barvami, mezi tvary) nejsou nijak definované, nevypovídají o žádných vazbách, každý tvar existuje sám za sebe.

Nemají žádný intelektuální či literární původ. Nemají za úkol předat jakoukoliv racionální informaci.

Oskar Fischinger patřil mezi první, kteří se zabývali touto vysoce spontánní tvorbou. Důkaz významu takových experimentů, je Fischingerovo působení v celovečerním animovaném filmu od Walta Disneyho, *Fantazie* z roku 1940, kde jeho způsob animace je využit jako intro této barvitě choreografie.

Z hlediska spirituálního filmu je však zásadní tvorba Johna a Jamese Whitneyových. Naprostá absence času a prostoru evokuje transcendentní stav. Animovaný film se stává jakousi modlitební pomůckou, nikoliv odříkávání hesel, ale sledováním exhibice tvarů a barev, jejichž pohyby jsou odvozené od hudby a nenaléhají žádným způsobem na naše rozumové schopnosti. Chtějí jedině, aby se divák díval a cítil nepopsatelné.



Obrázek 22: James Whitney, Jantra, 1957

Whitney, jakoby zprostředkoval průlet vesmírem, oproštěn od pozemských starostí a myšlenek, nechává mysl prázdnou. Jeho „Jantra“ je něco jako vizuální meditace.

ZÁVĚR

„Nakonec povstane dítě, jež není ani svolné ani vzdorovité, ale nevinné a spontánní, věrné svému bytí.“ (Tarot, zen)

Připustíme-li, že vzniklá díla jsou nové podoby božského tvoření, tedy Jeho nové podoby, že tvůrce je účasten tohoto tvoření vyvozující z již stvořeného, kdy počátek tvorby vnímáme jako inspiraci, tedy vdechnuti ducha, stvořitele, je pak forma uměleckého tvoření vztah s bohem. Tvorba tak zprostředkovává tvůrci transcendentální stav a samotné dílo je pak pro tvůrce ryze transcendentní stav, přesahuje ho i veškeré jeho rozumové zkušenosti, které byl schopný ještě aplikovat při procesu tvorby.

„Starost o stvoření a zároveň být součástí tohoto stvoření a být dále tvořen, je nedílnou složkou tohoto stavu bytí jako tvůrčí skutečnosti patřící do řádu univerza.“ (Suchánek, A vdechl duši živou...aneb malé zamyšlení nad duchovními souvislostmi animovaného a trikového filmu jako umělecké animované tvorby, 2004 str. 34)

Člověku, jenž netvoří, kterému se sice taky vyjevují nové podoby světa, ve snech v představách, ty, ale zanikají již v momentě vzniku, pak animovaný film umožňuje pozorovat tento vztah mezi bohem a tvůrcem, i on tedy, pokud je dostatečně vnímavý je schopný prožít transcendentní stav pouhým sledováním vytvořeného, jako záznamu o existenci již stvořeného. Transcendentální jde však mimo něj, jelikož nemá proces tvorby rozumově osvětlený.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

Victor White: Bůh a nevědomí, teologie versus psychologie (Vyšehrad) 1. vydání, Praha 2003, str. 224

ISBN 80-7021-517-8

Agnes Martin: nezkalená mysl (Arbor vitae) 1. vydání Praha 2000, str. 68

ISBN 80-86300-07-2

Stanislav Grof: Psychologie Budoucnosti, poznatky a poučení z moderního výzkumu vědomí (Argo) 2. vydání (dotisk) Praha 2007, str. 390

ISBN 978-80-7203-937-1

Wassily Kandinsky: O duchovnosti v umění (Traidita) 2. vydání, Praha 2009, str. 136

ISBN 978-80-87256-08-4

Jindřich Chaloupecký: Evropa a umění (Torst) 1. vydání, Praha 2005, str. 553

ISBN 80-7215-264-5

Jean Clair: Úvahy o stavu výtvarného umění, kritika moderny, Odpovědnost umělce, avangardy mezi strachem a rozumem (Barrister & Principal) 1. vydání, Brno 2006, str. 226

ISBN 80-7364-038-4

Jesef Wolf: Magia Naturalis Od umění pravěkých šamanů po poznatky vědy o člověku (Arsci) 1. vydání, Praha 2009, str. 280

ISBN 978-80-86078-99-1

Jaromír Blažejovský: Spiritualita ve filmu (Centrum pro studium demokracie a kultury) 1. vydání, Brno 2007, str. 287

ISBN 978-80-7325-132-1

Vladimír Suchánek: Topografie transcendentních souřadnic filmového obrazu (Univerzity Palackého) 1. vydání, Olomouc 2002, str. 261

ISBN 80-244-0417-6

Vladimír Suchánek: A vdechl duši živou...aneb malé zamyšlení nad duchovními souvislostmi animovaného a trikového filmu jako umělecké tvorby (Mgr. Jiří Burget) 1. vydání, Olomouc 2004, str. 347

ISBN 80-902798-6-4

Internet:

Československá filmová databáze (www.csfd.cz)

Wikipedie (<http://cs.wikipedia.org/>)

SEZNAM OBRÁZKŮ

<i>Obrázek 1: The Road, John Hillcoat, 2009</i>	11
<i>Obrázek 2: René Magritte, Hrad v Pyrenejích</i>	16
<i>Obrázek 3: Paul Klee, Kočka a ptáček</i>	18
<i>Obrázek 4: Art Brut, Žena</i>	18
<i>Obrázek 5: Gregory Crewdson, Aliens</i>	21
<i>Obrázek 6: Shirin Neshat</i>	21
<i>Obrázek 7: Joel Peter Witkin</i>	23
<i>Obrázek 8: Blade runner, Ridley Scoot(1982)</i>	26
<i>Obrázek 9: Avatar, James Camereon, 2009</i>	27
<i>Obrázek 10: Shrek, Andrew Adamson, 2001</i>	27
<i>Obrázek 11: Princezna Mononoke, Hayao Miyazaki, 1997</i>	28
<i>Obrázek 12: René Magritte</i>	31
<i>Obrázek 13: Matrix, 1999, Andrew Paul Wachowski,Larry Wachowski</i>	34
<i>Obrázek 14: Blue Velvet, David Lynch, 1986</i>	34
<i>Obrázek 15: Příběh hraček, John Lesseter, 1995</i>	35
<i>Obrázek 16: Hrdina, Yimou Zhang, 2002</i>	39
<i>Obrázek 17: Jurij Filipovič Norštejn Ježek v mlze 1975</i>	40
<i>Obrázek 18: Tatsuo Sato, Kočičí polévka 2001</i>	42
<i>Obrázek 19: Pojdte pane, budeme si hrát, Břetislav Pojar, Miroslav Štěpánek, 1967</i>	43
<i>Obrázek 20: Surogát, Dušan Vukotič, 1961</i>	43
<i>Obrázek 21: Co Hoedeman, Písečný hrad, 1977</i>	44
<i>Obrázek 22: James Whitney, Jantra, 1957</i>	45