

# Život a tvorba Jana Švankmajera

Life and work of Jan Švankmajer

Petra Bučková

---

Bakalářská práce  
2010



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně  
Fakulta multimediálních komunikací

---

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: **Petra BUČKOVÁ**  
Osobní číslo: **K07002**  
Studijní program: **B 8206 Výtvarná umění**  
Studijní obor: **Klasická animovaná tvorba**

Téma práce: **Život a dílo Jana Švankmajera**

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: Život a dílo Jana Švankmajera
- 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: Snílci  
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.

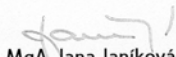
Rozsah bakalářské práce: viz. Zásady pro vypracování  
Rozsah příloh: viz. Zásady pro vypracování  
Forma zpracování bakalářské práce: tištěná

Seznam odborné literatury:

Syrové umění (2004) – Eva Švankmajerová, Jan Švankmajer, František Dryje, Bruno Solařík, Alena Nádvorníková – nakladatelství Arbor vitae (ISBN: 80-86300-45-5) ,  
Galerie Klatovy / Klenová (ISBN: 80-85628-52-X) Síla imaginace (2001) – Jan Švankmajer – nakladatelství Dauphin, Mladá fronta Přehled psychologie – Hans Kern, Christine Mehl, Hellfried Nolz, Martin Peter, Regina Wintersperger – překlad Magdalena Machátová – nakladatelství Portál (ISBN:80-7178-240-8) – 1999 Animace a doba (Sborník textů z časopisu Film a doba 1955-2000)– vybral, uspořádal a doplnil Stanislav Ulver – nakladatelství Sdružení přátel odborného filmového tisku (ISSN:0015-1068) – 2004 Surrealisté – Tim Martin – přeložila Blanka Brabcová – nakladatelství Slovart (ISBN:80-7209-609-5) – 2004

Vedoucí bakalářské práce: PhDr. Zdeněk Storch  
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.  
děkanka



  
doc. Vladimír Malík  
vedoucí oboru Klasická animovaná tvorba

## 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 <sup>1)</sup>;
- 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 <sup>2)</sup>;
- podle § 60 <sup>3)</sup> 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 <sup>3)</sup> odst. 2 a 3 mohu užít své dílo – bakalářskou/diplomovou práci - nebo poskytnout licenci k jejímu využití jen s předchozím písemným souhlasem Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně, která je oprávněna v takovém případě ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které byly Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně na vytvoření díla vynaloženy (až do jejich skutečné výše);
- pokud bylo k vypracování bakalářské/diplomové práce využito softwaru poskytnutého Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně nebo jinými subjekty pouze ke studijním a výzkumným účelům (tj. k nekomerčnímu využití), nelze výsledky bakalářské/diplomové práce využít ke komerčním účelům.

Ve Zlíně 22. 4. 2010.....

PETRA BAŮKOVÁ Baúková

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 nevydávajíc 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, užíje-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 vzdělávacímu zařízení (školní dílo).

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

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

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

(3) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení jsou oprávněny požadovat, aby jim autor školního díla z 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 přiměřeně k větší výdělku dosaženého školou nebo školským či vzdělávacím zařízením z užití školního díla podle odstavce 1.

## **ABSTRAKT**

Ve své práci se věnuji osobnosti Jana Švankmajera. Důraz kladu na jeho filmovou tvorbu, ke které přistupuji ze subjektivního pohledu. Rozebírám jeho filmy na základě pocitů, které ve mně vyvolávají a snažím se analyzovat audiovizuální prostředky, které toho docílily.

Klíčová slova:

surrealismus, imaginace, asociace, sny, kunstkamera, taktilní vjem

## **ABSTRACT**

I'm concerned with personality of Jan Švankmajer in my work. The main accent is put on film-making that I analyse from my subjective point of view. The analysis is based upon feelings caused by watching his movies and I try to find out the way, how Švankmajer did it.

Keywords:

surrealismus, imagination, asociation, dreams, kunstcamera, tactil sensation

# OBSAH

<b>ÚVOD</b> .....	<b>7</b>
<b>1 SURREALISMUS</b> .....	<b>8</b>
1.1 HISTORICKÉ SOUVISLOSTI .....	8
1.2 PŘEDSURREALISTICKÁ Hnutí.....	9
1.2.1 Metafyzická malba .....	9
1.2.2 Dadaismus .....	10
1.3 VZNIK A VÝVOJ SURREALISMUS VE SVĚTĚ.....	13
1.3.1 Historie .....	13
1.3.2 Postupy surrealismu .....	13
1.3.3 Představitelé .....	14
1.4 SURREALISMUS V ČSR.....	16
1.4.1 Devětsil, poetismus a artificialismus.....	16
1.4.2 Skupina surrealistů v ČSR, skupina Ra.....	16
<b>2 JAN ŠVANKMAJER</b> .....	<b>18</b>
2.1 ŽIVOTOPIS .....	18
2.2 FILMOVÁ TVORBA .....	20
2.2.1 Filmografie .....	20
2.2.2 Hlavní rysy Švankmajerovy tvorby .....	30
2.2.3 Rozbor vybraného díla Jana Švankmajera .....	36
2.2.3.1 Něco z Alenky .....	38
<b>ZÁVĚR</b> .....	<b>46</b>
<b>SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY</b> .....	<b>47</b>
<b>SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK</b> .....	<b>49</b>
<b>TEXTOVÁ PŘÍLOHA</b> .....	<b>50</b>
<b>OBRÁZKOVÁ PŘÍLOHA</b> .....	<b>54</b>

## ÚVOD

„Předměty pro mě byly vždy životnější než lidé. Stálejší, ale též výmluvnější. Vzrušivější svými latentními obsahy, svou pamětí, přesahující daleko paměť lidskou. Předměty tají v sobě děje, kterých byly svědky ... Vždy jsem se snažil ve svých filmech tyto obsahy z předmětů vydolovat, naslouchat jim, a pak jejich vyprávění zobrazit...“<sup>1)</sup> Švankmajer umožňuje předmětům promlouvat a lidské bytosti naopak svazuje, mění je ve stroje, automat na jídlo, živý plot . Stírá rozdíl mezi loutkou a živým hercem, bezelstně je zaměňuje očarováním ožíváním předmětů, mocí stříhu a silou asociace, díky nimž mu tyto triky na divácích prochází. Halí nás do peřiny nevědomí, zavírá oční víčka a promítá na ně sny, s kterými nás mystifikuje na vratkém ostří snů a reality, na hranici, jež pro něj neexistuje, „Sen a skutečnost jsou spojené nádoby.“<sup>2)</sup> .

---

1) Jan Švankmajer - Síla imaginace, Dauphin, Mladá fronta, 2001, 1.vydání, ISBN 80-7272-045-7, 80-204-0922-X, str. 24

2) „Sen a skutečnost jsou spojené nádoby.“ André Breton

# 1 SURREALISMUS

„Surrealismus je určitá duchovní cesta, cesta, která nezačala ani prvním surrealistickým manifestem z r.1942, ani neskončila druhou světovou válkou (nebo Bretonovou smrtí). Surrealismus je cesta do hlubin duše podobně jako alchymie a psychoanalýza.“<sup>3)</sup>

Jan Švankmajer

## 1.1 Historické souvislosti

Nejvýznamnější událostí počátku 20. století byla bezpochyby **I. světová válka** (1914–1918). Měla obrovský dopad na psychiku lidí, jejich myšlení, způsob života a celý hodnotový systém. Evropa byla zaskočena jejím nečekaným rozsahem, masovými průvodními jevy, jako byly hlad, nemoci, použití do té doby neznámých zbraní či sám fakt, že se vedla zákopová válka a bojovníci na obou stranách byli vystaveni takřka osobnímu kontaktu. S hrůzami války se většina lidí musela nějak vyrovnat, svou roli přirozeně sehrálo i umění. Asi i proto v první polovině 20. století vznikaly nové umělecké směry (futurismus, dadaismus, expresionismus), každý z nich nějakým způsobem na válku reagoval.

V souvislosti se vznikem těchto moderních uměleckých směrů 20. století, svou roli sehrály i nové objevy, které také otřáslы sebevědomím a jistotami člověka této doby. Byl to Albert Einstein, který zapříčinil svou **teorií relativity** změnu ve vnímání hmotného světa, zpochybnil tzv. absolutní hodnoty, prostor, čas. A druhým objevem, jehož oficiálního uznání se dostavilo zhruba ve stejné době, byla **psychoanalýza** Sigmunda Freuda. Ta začala pracovat s pojmy jako nevědomí, pudy, komplex méněcennosti, Oidipův komplex, dětská sexualita či hlubinná psychologie. Svět najednou nebyl takový, jakým se zdál. Umění nenapodobuje skutečnost, ale vytváří novou, odlišnou jiným vnímáním času a prostoru, experimentující s uměleckými formami, svět je vnímán z nových úhlů pohledu, objevuje se prisma absurdity.

---

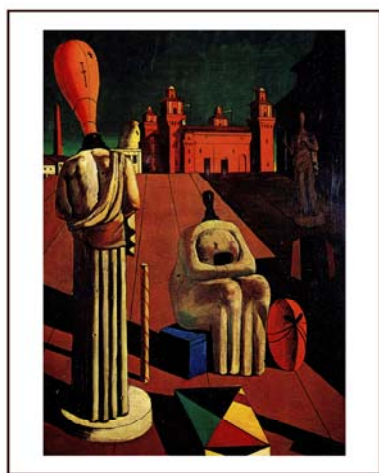
3) Jan Švankmajer - Síla imaginace, Dauphin, Mladá fronta, 2001, 1.vydání, ISBN 80-7272-045-7, 80-204-0922-X, str. 129



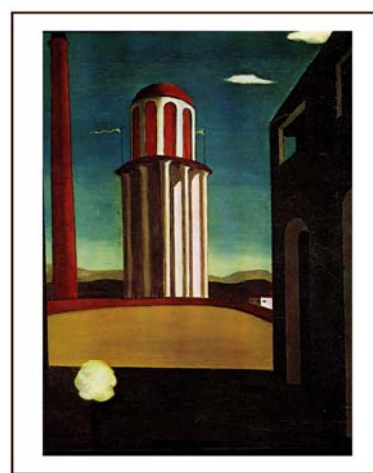
## 1.2 Předsurrealistická hnutí

### 1.2.1 Metafyzická malba

Za otce *pittura metafisica* je bezpochyby považován **Giorgio de Chirico**. Tento zcela neotřelý mystický směr, který založil v Itálii společně s Carlem Carrou, pomohl vydláždít cestu dadaismu, surrealismu, futurismu. “Řada malířů včetně Dalího, Magritta a Ernsta použila de Chiricovy práce jako odrazový můstek ke zpodobení snů, halucinací a přeludů.“<sup>4)</sup> Nejen téma ale i fotografická věrnost de Chirica se stala později inspirací pro surrealisty. Jeho obrazy prostupuje zlověstná mrazivá atmosféra, vyvolávající neblahou předtuchu, ať už způsobenou absencí lidí, deformací kulis ve zjevně racionálním prostředí (často nostalgicky souvisejícím s antickou), nebo umístováním předmětů do cizího prostoru. Sám se o předmětech ze svých obrazů vyjadřuje slovy: „Každá věc má dva aspekty: obyčejný aspekt, který vidíme téměř vždy a který vidí každý, a potom aspekt duchovní a metafyzický, který mohou vidět jen někteří ve chvílích jasnozřivosti a metafyzické abstrakce. Umělecké dílo musí vyjadřovat cosi, co není patrné z jeho vnější podoby. Předměty a postavy, které zobrazuje, musí poeticky vyprávět o něčem, co je vzdáleno a co před námi skrývají materiální formy.“<sup>5)</sup>



G. de Chirico - Znepokojivé múzy



G.de Chirico - Návrat básníků

---

4) Tim Martin – Surrealisté, nakladatelství Slovart, 2004, 1.vydání, překlad Blanka Brabcová, ISNB 80-7209-609-5, str. 34

5) Bohumír Mráz - Dějiny výtvarné kultury 3, nakladatelství IDEA SERVIS, konsorcium, 2. vydání, 2003, ISBN 80-85970-47-3, str. 172

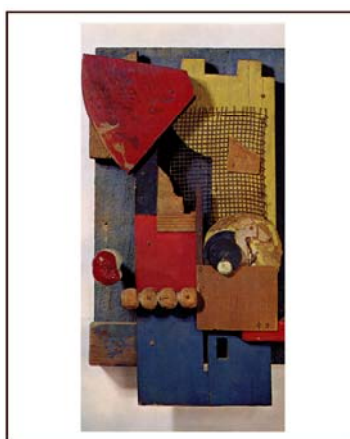
## 1.2.2 Dadaismus

„Dada chtělo zničit podvody lidského rozumu a opět najít nerozumný pořádek.“

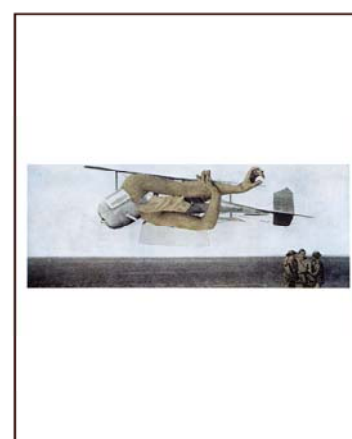
Hans Arp



Hans Arp - Deska s vajíčky



Kurt Schwitters - Konstrukce Merz



Max Ernst - bez názvu

Dadaismus vstoupil na scénu v období první světové války. Za datum jeho vzniku je považován 5. únor 1916, kdy se ve Švýcarském Zürichu v Kabaretu Voltaire sešla řada umělců a intelektuálů (často emigranti z různých zemí) v čele s Tristanem Tzarou, které spojovala mezinárodní revolta vůči hrůzám války, dosud uznávaným zvykům a hodnotám.

Dadaisté vyjadřovali strach a zmatek z války, na druhou stranu ovšem nehledali žádná východiska z této situace, čímž sklouzávali až k nihilismu. Rumunský básník Tzara se stal vůdčí a teoretickou osobností nově vzniklého směru, vydával sešity Dada a společně s Picabiou napsal dadaistický manifest. Velmi brzy po jeho vzniku se dadaismus rozšířil do USA (Marcel Duchamp, Man Ray) a Německa (Georg Grosz, Hans Arp, Max Ernst, Kurt Schwitters). Od roku 1923 se stoupenci dadaismu rozcházeli různými směry, většina z nich plynule přešla k surrealismu.

Název hnutí vznikl náhodným otevřením Larousova slovníku u slova dada, které znamená přitakání, koníčka, hračku, dětské žvatlání beze smyslu. Princip náhody se pro dadaisty stal základní zásadou, z něho dále vychází používání nelogických souvislostí, absurdita, mystifikace, odsuzování dosud platných norem a odmítavý postoj k estetickým hodnotám, ale také hravost, spontánnost a humor. Dadaisti se snažili aby jejich díla neměla

žádný význam a výklad tak byl zcela na divákovi. Běžné umění se vždy snažilo zapůsobit na lidské city, zatímco cílem dadaismu bylo urážet a provokovat.

Ve výtvarném umění osvobozovali věci z jejich obvyklých logických vztahů a skládali do nelogických souvislostí. Vytvářely *ready made*, ve kterých zbavují předměty každodenní potřeby svého účelu. Dadaisté ruší předěl mezi výtvarnými obory, mezi sochařstvím a malbou (K.Schwitters), mezi uměním a reálným životem (mystifikace). Oblíbenou technikou se proto stala kubistická koláž, fotomontáž nabízející absurdní humorná spojení a asambláž spojující nezvyklé materiály, trojrozměrná obdoba koláže.

Podstatu dadaistických metod a to nejen v básnění explicitně vysvětluje Manifest o lásce slabé a o lásce hořké od Tzary z roku 1920.

„Vezměte noviny.

Vezměte nůžky.

Vyberte v novinách článek tak dlouhý, jak dlouhou chcete mít svou báseň.

Vystříhňte článek.

Potom pečlivě vystříhejte slovo za slovem z tohoto článku a naházejte je do pytlíku.

Lehce zatřepejte.

Vytahujte potom výstřižky jeden za druhým a skládejte je v tom pořadí, jak jste je vytahovali.

Pečlivě slova opište.

Báseň se vám bude podobat.“<sup>6)</sup>

Dadaisté jako první objevili metodu automatického textu, které s oblibou v oblasti podvědomí užívali později surrealisté.

Kromě výtvarného umění a literatury se vliv tohoto nového směru projevil i v sochařství, fotografii, ale také filmu. Prvním dadaistickým filmem je *Le retour a la raison* (Návrat k rozumu, 1923) od Mana Raye. Narativní osa filmu chybí, je složený z náhodně

---

6) Vladimír Prokop – Přehled světové literatury 20.století, nakladatelství O.K. - Soft, 1.vydání, dotisk v roce 2004, str. 8

poskládaných hraných snímků s „rayogramy“ (obrazce vzniklé osvitěm drobných předmětů položených přímo na filmovou surovinu). V dadaistickém filmu, stejně jako surrealistickém, je využíváno nelogičnosti, pomocí eliminace děje a abstrakce v obraze. Dalším představitelem dadaistického filmu je německý výtvarník a teoretik Hans Richter.



Max Ernst - Žena ve vratké poloze



Francis Picabia - Centimetry



Marcel Duchamp - Velké sklo

## 1.3 Vznik a vývoj surrealismus ve světě

### 1.3.1 Historie

Počátky surrealismus spadají do poválečných let, kdy se začal pomalu utvářet z podhoubí pařížské dadaistické skupiny. Předzvěstí nového směru byla kniha Magnetická pole (1919) od A. Bretona a P. Soupaulta, v níž bylo poprvé použito metody automatického textu. V roce 1924 byl André Bretonem vydán první Surrealistický manifest a ještě toho samého roku začal vycházet časopis La Révolution Surréaliste. Surrealismus vévodil mezi válečné době, ve 20. a 30. letech se rozšířil z Francie do Bruselu, Kodaně, Prahy, Londýna a dále do Mexika, USA a Japonska. Projevil se i po II. světové válce, ovšem jeho vliv slábl.

Termín surrealismus pochází od básníka Guillema Apollinaira, který tento pojem poprvé použil při líčení dojmu z baletu Paráda (libreto Jean Cocteau, hudba Erik Satie, jevištní výprava Pablo Picasso). Hra prý „odhaluje pravdu za skutečnem – jakýsi druh nadskutečnosti“. Ještě toho samého roku slovo surrealistický použil do podtitulu své hry Prsy Tiresiovy. Tento termín brzy přebral André Breton jako název pro nově vznikající literární a umělecký směr.

### 1.3.2 Postupy surrealismu

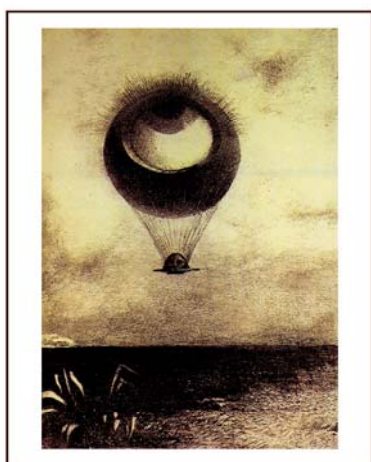
Surrealistické postupy vycházejí z učení rakouského lékaře a psychiatra Sigmunda Freuda. André Breton se s Freudovými výzkumy lidské psychiky a léčení pomocí hypnóz střetl za I. světové války v nemocnici, kde pracoval jako asistent na psychiatrickém oddělení.

Breton v těchto poznacích spatřoval cestu, jak proniknout do nevědomí, světa nadreality osvobozeného od omezení společenského života, zatímco lékaři je vnímaly pouze jako prostředek ke zmírnění utrpení duševně nemocných.

Z Freudových výzkumů vychází hlavní postup surrealismu zvaný **psychický automatismus**. Jedná se o volný tok myšlenek z nevědomí, vyhýbající se logickým souvislostem, okamžitý záznam stavu a děje v nitru člověka. V literatuře je to automatický text, který vzniká tak, že spisovatel vezme do ruky pero a píše na papír bez přestání myšlenky, které se mu honí hlavou, aniž by se na chvíli zastavil a četl to po sobě. Vzniká tak text po-

strádající pravidla verše, rytmu, logiky, postavený na asociacích a fantazii autora. Ve výtvarném umění hledali inspiraci ve snech, halucinacích, stavech otupeného vědomí. André Masson podstupoval dlouhá období bez spánku, o hladu nebo pomocí drog otupoval svoje vědomí, aby se přiblížil dějům probíhajícím v podvědomí.

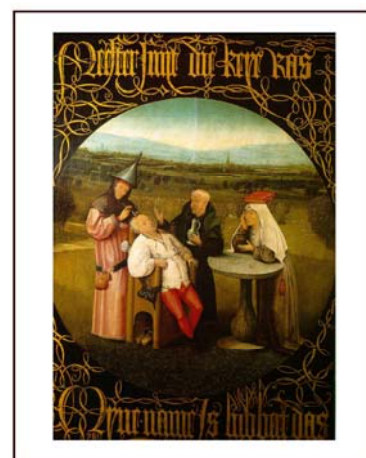
Inspirací byla surrealistům z umění díla de Chirica, Francisca Goye, Hieronyma Bosche, Odilona Redona, Giuseppe Arcimbolda, umění primitivních kultur, v literatuře díla Guillaumea Apollinaira, Alfreda Jerryho, Lautréamonta.



Odilon Redon - litografie pro E.A.Poe



Giuseppe Arcimboldo - Zima



Hieronymus Bosch - Chvála bláznovství

### 1.3.3 Představitelé

**Literaturu** osvobodili od větné skladby, rytmu a rýmu A.Breton (Nadja), P.Eluard (Veřejná růže), J.Prévert, B.Péret, u nás Vítězslav Nezval (Žena v množném čísle) a K.Biebl (Zrcadlo noci). Surrealismus se projevil dokonce i v **hudbě** v podobě fantazijních představ ve tvorbě E.Satiena, P.Hindemitha.

Surrealistický **film** využívá absurdních scének, zpochybňuje morálku, stát, náboženství, vyvolává konflikty, skandály a dává naplno najevo svůj protináboženský a protiburžoazní postoj. Čelním představitelem je Luis Buñuel, který společně se Salvadorem Dalí natočily filmy Andaluský pes a Zlatý věk.

Ve **výtvarném umění** se projevují dvě základní tendence. První je **veristický** (naturalistický) surrealismus, vycházející ze snových vizí vnitřních představ nebo halucinací .



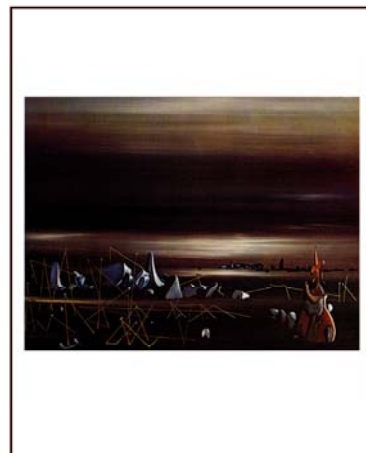
Za zástupce lze považovat Salvadora Dalího s obrazy iluzivního realismu, halucinogenní krajiny Yvese Tanguyho nebo malíře „paradoxu a absurdity“<sup>7)</sup> René Magritta.



S.Dalí - Mae West



R.Magritt - Kouzelníkoví pomahači

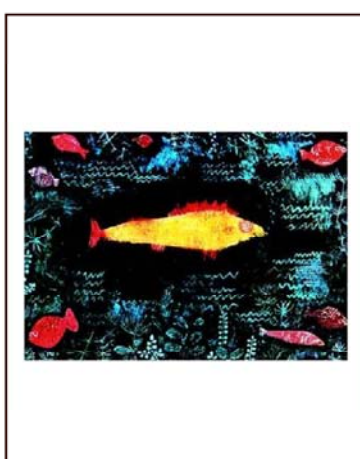


Y.Tanguy - Dostaveničko rovnoběžek

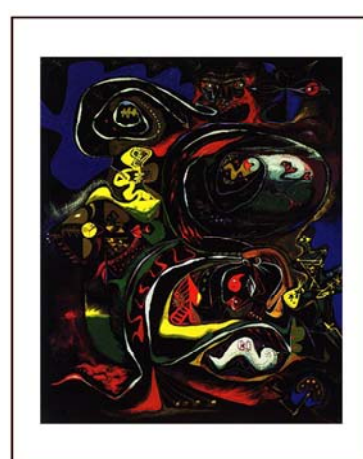
A druhý tzv. **absolutní** surrealismus využívá metody psychického automatismu, zde bych jmenovala organické tvary podobné dětské kresbě od Joana Miróa, hieroglyfické obrazy Paula Klee nebo André Massona.



J.Miró - Zlato na azuru oblohy



P.Klee - Zlatá ryba



A.Masson - Meditace

---

7) Jiří Vávra - Od Impresionismu k postmoderně, Nakladatelství Olomouc, 1.vydání, 2004,ISBN 807 1821209, str. 70

## 1.4 Surrealismus v ČSR

„Český surrealismus je jiný než surrealismus francouzský. To je dáno už rozdílností vůdčích osobností Teiga a Bretona, ale i rozdílnými kořeny, z nichž vyrůstají obě skupiny. Český surrealismus byl vždycky poněkud střízlivější ve fantastice, dával větší důraz na noetickou stránku. Je plný černého humoru, mystifikace a to mu zůstává až do dnešních dnů.“<sup>8)</sup>

Jan Švankmajer

### 1.4.1 Devětsil, poetismus a artificialismus

Za předstupeň surrealismu by se u nás dal považovat **poetismu**. Tímto pojmem se nazýval program, který vytvořili členové avantgardní skupiny Devětsil v čele s Karlem Teigem. V prvotním zaměření poetismu se střetávaly projevy magického realismu (František Muzika, Karel Teige), naivismu (Hoffeister), vlivy purismu a kubismu (Josef Šíma) pod vlivem ideálů proletářského umění. Ale i přes svou levicovou orientaci mu nešlo o zobrazování bídy chudého lidu, ale o hledání poezie ve všednosti. Snaží se tímto přiblížit umění co nejširšímu publiku. Kolem roku 1924 došlo k proměně programu poetismu a tím i ke změně členů, do Devětsilu přibyli Jindřich Štýrský, Toyen, Vítězslav Nezval, František Halas a další. Nový program Devětsilu směřoval ke kubismu, purismu, novoplasticismu, konstruktivismu a dadaismu s nadšením pro technický rozvoj. Ve výtvarném umění se poetismus projevil v dílech Štýrského a Toyen, pod novým názvem **artificialismus**. Jednalo se o malířskou paralelu básnického poetismu. V roce 1933 se Devětsil pod vlivem Vítězslava Nezvala přiklonil k surrealismu.

### 1.4.2 Skupina surrealistů v ČSR, skupina Ra

Pražská Surrealistická skupina byla založena roku 1934, odvíjela se samozřejmě ze surrealismu světového, ale vlastní cestou, ze základů poetismu. Mezi zakládajícími členy byli Vítězslav Nezval, Konstantin Biebl, Bohuslav Brouk, Jindřich Honzl, Jaroslav Ježek, Vincenc Makovský, Jindřich Štýrský, Toyen, Karel Teige. Díky navázání přímých

---

8) Jan Švankmajer - Síla imaginace, Dauphin, Mladá fronta, 2001, 1.vydání, ISBN 80-7272-045-7, 80-204-0922-X, str. 126



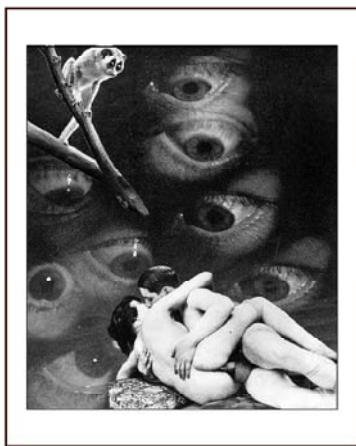
kontaktům s André Bretonem již počátkem 20. let se jí brzo povedlo provázat se i s ostatními surrealistickými skupinami v zahraničí a dosáhnout tak evropského uznání.

Zakladatelem skupiny byl Vítězslav Nezval, který kvůli antisovětským názorům uvnitř skupiny, ji také roku 1938 rozpustil. Tento konec nebyl některými členy uznán, a tak skupina vyvíjela činnost nadále až do okupace roku 1939, kdy odešli do ilegality.

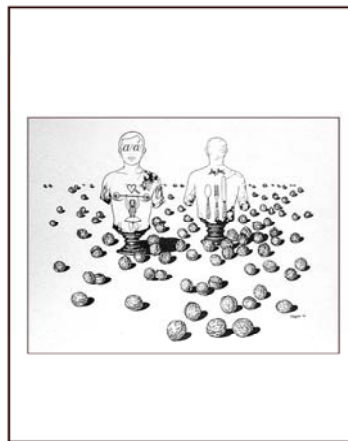
V této době nabývá významu **skupina Ra**, která existuje již od roku 1936, ale až roku 1947 oficiálně vystupuje. Její program ovšem není čistě surrealistický, neboť nikdy nepřijala čistý psychický automatismus. Jejich manifestem se stal článek Mladší surrealisté od Ludvíka Kundery a Zdeňka Lorence. Dalšími členy byli J. Istler, B. Lacina, V. Tikal, V. Zykmond, V. Reichmann a M. Koreček. Tito „mladší surrealisté“, jak se nazývali, úspěšně navazují kontakty se surrealistickými skupinami v zahraničí. A to až do února 1948 kdy jim je mezinárodní kontakt odepřen a jejich činnost shledána stranou za nepatřičnou, tím je činnost skupiny ukončena.

V období okupace zde také působí okruh umělců známý jako „spořilovští surrealisté“ Z.Havlíček, R.Kalivoda, R.Altschul, F.Jůzek, L.Fára. A také jednotlivci jako Marie Pospíšilová, Emila Medková, Karel Hynek, Vratislav Effenberger.

Po válce se **Karel Teige** marně snaží obnovit činnost **Surrealistické skupiny**. Až roku 1950 díky podpoře spořilovských surrealistů je skupina znovu aktivní. J.Istler a V.Tikal se podílejí na sbornících Znamení zvěrokruhu a Objekty. Teige Roku 1951 uštvaný a politicky znechucený umírá. Na jeho místo nastupuje Vratislav Effenberger. Roku 1968 vychází text Pražská platforma, který je pokusem o opětovné navázání kontaktů se světovými surrealisty.



J.Štýrský - Emilie přichází ke mně ve snu



Toyen - Střelnice

## 2 JAN ŠVANKMAJER

Jan Švankmajer je renesanční typ umělce, najdeme jej jako autora krátkometrážních i celovečerních snímků, tvůrce objektů, keramiky, grafiky, koláží, textů a scénářů, v nichž se promítá jeho surrealistické a manýristické zaměření.

### 2.1 Životopis

Jan Švankmajer se narodil 4.září 1934 v Praze v rodině aranžéra výkladních skříní a švadleny. Vystudoval pražskou VŠUP, poté se studiem pokračoval na loutkářské katedře DAMU obor režie a scénografie. V této době si vytvořil velký obdiv k sovětské divadelní a filmové avantgardě (Vertov, Ejzenštejn, Mejerchold, Tairov, Schlemmer). Po absolvování DAMU působí v Městském loutkovém divadle v Liberci a navazuje spolupráci s divadlem D 34. V roce 1956 po XX. Sjezdu KSSS nastala u nás první obleva. Začaly prosakovat informace o meziválečné avantgardě, díky níž se Švankmajer seznámil s díly M.Ernsta, J.Miróa, S.Dalího, L.Buñuela.

Jeho první kontakt s filmem se uskutečnil roku 1958 v Radokově krátkometrážním snímku Johannes doktor Faust, kde působil jako loutkoherec. Roku 1960 se stal spoluzakladatelem scény Divadlo masek, spadající pod divadlo Semafor. Součástí scény bylo černé a luminiscenční divadlo. Švankmajer zde vytvořil vlastní představení inspirované lidovým loutkářstvím Johannes doktor Faust, či podle Nezvalova libreta Příběh obyčejného vojáka. Při práci na hře Škrobené hlavy se seznámil se svojí budoucí ženou Evou. Scéna však neměla dlouhého trvání, roku 1962 byla na popud Jiřího Suchého zrušena. Divadlo masek však přechází do Laterny magiky, kde Jan Švankmajer od roku 1964 působí jako režisér a vedoucí souboru černého divadla. V Laterně magice společně s Emilem Radokem vytváří multimediální představení Variace, Kouzelný cirkus, Ztracená pohádka.

Roku 1964 natáčí svůj první krátkometrážní film Poslední trik pana Schwarcewalldea a pana Edgara a vzápětí se s Laternou magikou rozchází, později s ní dále spolupracuje externě. Tento soubor byl posledním místem, kde byl Švankmajer zaměstnán. Od této doby se odklání od divadla a působí „na volné noze“ jako filmař. Film má totiž podle Švankmajera před divadlem jednu velkou výhodu „... může si na své diváky počkat. To divadlo nemůže. O tom jsem se právě přesvědčil, když jsem dělal divadlo masek. Lidé nechápali, odcházeli během představení. Zatímco moje filmy si těch dvacet let na diváky počkaly. Další důležitou předností filmu před divadlem je střih, který umožňuje mnohem větší dy-

namiku výtvarných obrazů než divadlo.“<sup>9)</sup> Dále Švankmajer natáčí pro Krátký film Praha, ovšem nikdy nebyl jeho řádovým členem, a v 60. letech dva filmy v rakouské produkci ve studiu Petra Puluje. V roce 1970 se seznámil s vůdcem Surrealistické skupiny Vratislavem Effenbergerem, pod jehož vlivem Švankmajer i jeho žena Eva do skupiny vstoupili.

Po nástupu normalizace se tvůrčí práce Švankmajerovi komplikovala. Kvůli neshodám při závěrečných pracích na snímku Otranský zámek měl v letech 1972-1979 zakázáno natáčet. „Nikdy jsem nebral fakt, že nemohu točit filmy, tragicky. Dělal jsem jiné věci, věnoval jsem se především taktilní experimentaci, dělal koláže, grafiku, objekty a živil jsem se převážně jako výrobce „zvláštních rekvizit“, animátor a výtvarník titulků pro barandovské filmy.“<sup>10)</sup> V této době se Švankmajer věnoval scénografii v Činoherním klubu a výtvarně spolupracoval na filmech Oldřicha Lipského (Adéla ještě nevečeřela, Tajemství hradu v Karpatech) či Juraje Herze (Deváté srdce, Upír z Feratu). Šedesátá a sedmdesátá léta jsou pro Švankmajera obdobím experimentace a vášnivého hledání vlastního rukopisu.

Po skončení zákazu zfilmoval Zánik domu Usherů a Jáma, kyvadlo a naděje. Mezinárodního uznání si získal krátkometrážním snímek Možnosti dialogu (1982), díky němuž si mohl dovolit převést na plátno Alenku v říši divů. Jeho první celovečerní film s názvem Něco z Alenky, pro který se stal ve světě experimentální animace pojmem. Toto postavení mu umožnilo získat granty na další celovečerní projekty. A proto i jeho tvorba v osmdesátých a devadesátých letech se nese v duchu sebejistého postoje, mistrně ovládaných výrazových prostředků a osvíceného humoru.

V roce 1992 založil společně s produkčním Jaromírem Kalistou společnost Athanor se sídlem v Knovízku na Kladensku. Tato společnost se stala líhní dalších Švankmajerových filmů – Lekce Faust, Spiklenci slasti, Otesánek, Šílení. V současné době pracuje na dalším autorském celovečerním filmu Přežít svůj život (teorie a praxe).

---

9) Jan Švankmajer - Síla imaginace, Dauphin, Mladá fronta, 2001, 1.vydání, ISBN 80-7272-045-7, 80-204-0922-X, str. 121

10) Jan Švankmajer - Síla imaginace, Dauphin, Mladá fronta, 2001, 1.vydání, ISBN 80-7272-045-7, 80-204-0922-X, str. 123

## 2.2 Filmová tvorba

### 2.2.1 Filmografie

#### **Poslední trik pana Schwarcewaldea a pana Edgara (1964)**

Snímek o konfliktu dvou kouzelníků, vedoucí k jejich destrukci, na poli černého divadla s nádechem Meliésovské experimentace předznamenává témata dalších Švankmajerových filmů (Rakvičkárna, Možnosti dialogu a Jídlo). Již ve svém debutu si uvědomuje potenciál audiovizuálních prostředků. Ve střihu experimentuje pod vlivem sovětské avantgardy. Zahrává si s časem, při letu kapra vzduchem natahuje filmový čas na samou hranici uvěřitelnosti, co to jen divák vydrží. Již zde pracuje s velkými detaily, které jeho tvorbu už neopustí. A v neposlední řadě humor ve zpodobení brouka, prolézajícího celým filmem od šrotujících mechanismů hlav (postavy mají „brouka v hlavě“) až po závěr filmu, kde leží brouk na zádech a stejně jako hlavní hrdinové roztrháni na kousky „dělá mrtvého brouka“.

#### **Johann Sebastian Bach: Fantasia G-moll (1965)**

Poetika oprýskaných zdí Malé Strany vzdávající poctu strukturálním fotografiím Emile Medkové<sup>11)</sup>. Smršť detailů rezivějících součástek a drolicích se omítek vedoucí až k abstrakci.

#### **Hra s kameny (1965)**

Zázračný mechanismus hodin provádí rituál při němž každou hodinu oživuje kameny. Animace plná dětské hravosti a magická hudba hrací skřínky přeměňují kameny na živé tvory, z kterých se postupně rychlým střihem stává uklidňující, na dotek příjemná hra obrazců doprovázená slastnými zvuky kamenů třecích se o sebe. Téma destrukce v podobě kusů hornin semílajících se na písek. To vše dohromady vytváří hypnotizující vizuální zážitek s příjemnými ruchy ukájející naše hmatové potřeby. Z obrazu a zvuku přímo cítíme strukturu a chlad kamenů.

---

11) Emila Medková je žena Milukáše Medka, významná česká fotografka tvorbou spjatá se surrealismem, v 50. a 60. letech představitelka informelu, ukázka fotografií viz. Obrázková příloha

### **Rakvičkárna (1966)**

Na poli maňáskového divadla, omláčených kulis z pouťových střelnic a rozhýbaných koláží proti sobě válčí dva sousedé. Graduující dialog gest, naznačující moc a ničivost slov, jako hřebík tlučený do rakve, který nejprve prochází ústy ženy na obrázku a poté „živými“ ústy šaška.

### **Et Cetera (1966)**

Jak už název napovídá tři příběhy s dokola se opakujícím dějem, stejně nekonečné jako hudební odkaz Zdeňka Lišky na píseň Pes jitničku sežral.

### **Historia Naturae (Suita) (1967)**

Kombinace obrázků z Brehmova Světa zvířat, ožvlých exponátů z přírodovědeckého kabinetu a záběrů živých tvorů s dynamickým stříhem místy tak rychlým, až vytváří animaci, je ódou na rozmanitost přírodních struktur, materiálů a živočišnou variabilitu. Osm kapitol, obrazových a hudebních vět oddělených od sebe refrénem (detail lidských žvýkajících úst), směřuje k závěru, že i *homo sapiens* se za chvíli ocitne na listině vyhynulých druhů.

### **Zahrada (1968)**

Prozaická kamera vyprávějící příběh ve slovních hříčkách, se mírně odklání od ranějších Švankmajerových snímků. Film inspirovaný povídkou Živý plot od Ivana Krause, o plotu tvořeném lidmi držícími se za ruce, je celý hraný. První Švankmajerův film bez jakéhokoliv oživování předmětů animací, dokonce autor naopak vezme tuto „živost“ lidem, které nechá stát „jako kůly v plotě“. Vyskytují se zde dialogy, které se později (s výjimkou Dona Šajna) objevují až u celovečerních filmů Švankmajera. Všední věty z běžného života, zde ovšem v souvislosti s příběhem dostávají nový rozměr. „Františku, pojd' se podívat, to budeš koukat. To jsi ještě neviděl.“ říká Pepa, když chce Františkovi ukázat svoje králíky. Dialogy dláždí cestu absurdnímu humoru, který se od této chvíle začíná uplatňovat ve Švankmajerových filmech ve větší míře. Mrazivá černobílá atmosféra, odkazující na dobu vlády komunismu, nám mírně napovídá, co že to pošeptal Pepa Františkovi. Co je tím důvodem, proč má nad lidmi různého věku, pohlaví a dokonce i sociálního postavení (v řadě

stojí dvě ženy s drahými kožichy) takovou moc? „Aby byl plot dobytej, tak se musí sem tam přistříhnout. Musí se pěstovat.“ Tou Pepovou nejmocnější zbraní je strach. A díky Pepově všímavosti a prospěchářství si dokázal z lidského strachu postavit živý plot. Současné fungování absurdity s realitou zajišťují mimo sofistikovaných dialogů také detaily jako naaranžovaný talíř zeleniny pro králíky, který nám dává najevo, jak moc si jich Pepa cení, narozdíl od lidí v plotě. Nebo zámek na bráně u živého plotu a patníky, které bránu zarážejí, aby se více neotevírala.

### **Piknik s Weissmannem (1968)**

Počáteční absence všech živých bytostí, kde dokonce i ulitě chybí šnek, vytváří zlověstnou atmosféru jako na obrazech de Chirica. Personifikovaný nábytek, který jedná přesně podle zásad, ke kterým byl člověkem stvořen, nás na chvíli tohoto pocitu zbaví. Kult věcí ožívá, předměty mají vlastní osobnost, charisma. Dvě sličné proutěné židle nesené v náručí dřevěného gentlemana v bílém obleku. Gramofon ladící idylickou atmosféru, neustále rozvrací lopatka hloubící hrob. S čím dál větší intenzitou se objevující záběry kupící se hlíny, prohlubující v nás neblahou předtuchu. Opadává listí a idylická atmosféra pikniku se ztrácí, fotky lidí na skříní jsou nahrazeny neživými fotkami nábytku, skříně se otevírá a obavy jsou naplněny.

### **Byt (1968)**

Buñuelovsky laděný příběh začíná jako vždy nevinně v podobě hry na stopovanou. Brzy ale hlavní hrdina přestává být pánem věcí, kterými je obklopen (lžící protéká polévka jako cedníkem, sklenice se zmenší, když se chce napít, vejce je nerozbitné). Švankmajer hlavní postavu trápí klaustrofobií, brání člověku v jeho každodenních potřebách – jíst a spát, souží ji přesně podle rad z Aristotelovi Poetiky. Sled absurdních, surrealistických hříček je zakončen zadržnými dveřmi symbolizujícími nemožnost úniku. Dveře jsou zároveň pamětní deskou lidem, kteří uvízli mezi čtyřmi stěnami imaginace: Benjamin Péret, předchůdce absurdního dramatu Alfred Jarry, Rudolf II., J.Š + E.Š + V.Š, k nimž se svým podpisem přidává i hlavní hrdina. Na zeď píše Josef K.... a než stačí příjmení dopsat obraz se zatmí. Snad odkaz na postavu z Kafkova Procesu, která je stejně jako Švankmajerův hrdina zmítána smrští absurdních událostí. Stejně tak možné paralely s filmem Postava

k podpírání (1963) komentuje Švankmajer takto: „Žádný člověk neuteče době, ve které žije, a tak ani moje filmy ze šedesátých let neutekly především určitému kafkovskému koloritu té doby.“<sup>12)</sup>

### **Tichý týden v domě (1969)**

Úvodním záběrem, pohledem přes dalekohled, se dostáváme do pozice voyeura, který dírou ve dveřích pozoruje rozhábané surrealistické obrazy, život věcí každodenního používání, vykreslené v barvách kontrastující s černobílým stereotypem života. Pocit autentičnosti vyvolává roztřesená, dokumentaristická kamera, dokonce slyšíme i její zvuk, na rozdíl od absolutně hluchých pasáží za dveřmi. Muž v místnostech pozoruje své každodenní úkony (psaní v práci na stroji, mytí nádobí) skryté pod surrealistickou rouškou, aby s nimi mohl skoncovat, bojovat se stereotypem, jednou pro vždy to vše vyhodit do povětří.

### **Kostnice (1970)**

Dokument o Sedlecké kostnici je zpracovaný ve dvou verzích. První je doprovázená komentářem navozující pocit školního výkladu učitelky, která neustále napomíná děti. Roztřkaná kamera a rychlé střihy z nás dělají nekoncentrované školáky, jejichž pozornost neustále odbíhá z jedné lebky na druhou. Druhá verze je více cynická díky hudebnímu doprovodu zpívané básně Jacquese Préverta<sup>13)</sup> s textem „... je to krásné je to něžné...“ v kombinaci s morbidními obrazy z kostnice.

### **Don Šajn (1969)**

Snad Švankmajerův dosud nejnarativnější příběh plný lásky, vražd a intrik s mravoučným závěrem inspirovaný lidovým loutkářstvím 19.století. Živí herci v dvoumetrových loutkách marionet, střídání reálného prostředí s klasicistními kulisami divadla, úderné dialogy vedené jazykem českého venkova 19.století a poutavý hlas Františka Filipovského nás přenášejí

---

12) Jan Švankmajer - Síla imaginace, Dauphin, Mladá fronta, 2001, 1.vydání, ISBN 80-7272-045-7, 80-204-0922-X, str. 135

13) báseň od Jacquese Préverta Jak namalovat portrét ptáka viz. příloha

na jarmareční trh. A k tomu dobová hudba s motivem kramářských písní Zdeňka Lišky, skvěle sladěných s obrazem jako cinkání mečů s hudebním podkresem při souboji bratrů.

### **Žvahlav aneb šatičky slaměného Huberta (1971)**

Žvahlav působí jako předmluva ke Švankmajerově Alence, děj plyne jako varieté hravosti dětské imaginace. Úvodní titulky s prostřihy na zadek dítěte, které dostává naplácáno, nás navrací do dětství. Připomínají nám dětskou hru, kde krutost zahalená peřinkou nevinnosti je její přirozenou součástí. Kamna jako symbol pekla zlobivých panenek, nebo čajový dýchánek, kde si panenky servírují jiné panenky, jsou vyprávěny realistickým tónem každodenní všednosti. Dětská hra nemá hranic, přerůstá ve zlobení, tužka čmárá po zdi, nůž prořezává krajkový ubrus. Přichází rodič, který nás asociačně navrací k výprasku z úvodních titulků.

### **Leonardův deník (1972)**

Omračující rozhýbané kresby Leonarda da Vinci kombinované s dobovými záběry násilí dnešního světa, nad kterými da Vinci jen protáčí oči.

### **Otrantský zámek (1977)**

Mystifikace servírovaná v podobě dokumentu s věnováním „všem badatelům, kteří si svou existenci založili na mystifikaci“. Příběh Walpolova rytířského románu, je ve zkratce vyprávěn rozhýbanými archaicky strnulými ilustracemi. Do toho komentář Jaroslava Vožába, který jakožto člen divadla Jára Cimrmana i zde ztělesňuje mystifikaci. V kontrastu s druhou postavou filmu, Milošem Frýbou, známým reportérem v době socialismu, který do snímku vnáší věrohodnost podpořenou zpravodajskou kamerou.

### **Zánik domu Usherů (1980)**

V souladu s Usherovým tvrzením, „že rostlinstvo i nerosty mají schopnost vnímat“ Švankmajer sehrává děj neživých předmětů s vtisknutými pocity živých Poeových postav. Děj je vyprávěn symboly (rakev – smrt Madeline), metaforami (Čepek ve zvuku čte popis



Roderica Ushera a v obraze kamera putuje po detailu židle), synekdochami (otisk koňského kopyta v blátě zastupuje muže jedoucího na koni). Poe popisuje psychický i fyzický rozklad Ushera zatímco Švankmajer destrukci domu, oba však líčí to samé. „Když jsem pak přemítal o tom, jak dokonale se vlastnosti panství shodují s vlastnostmi rodu, o tom, jak se obojí během dlouhých staletí patrně navzájem ovlivňovalo, usoudil jsem, že snad právě tento nedostatek – ta chybějící poboční větev – a tedy i neúchylné přenášení dědictví i jména z otce na syna, nakonec obě složky ztotožnily, takže dědičný titul splynul s podivným, dvojnásobným pojmenováním „Dům Usherů“. A tento pojem zahrnoval v myslích venkovských lidí, kteří ho užívali, zřejmě rodinu i rodinné sídlo.“<sup>14)</sup>

### **Možnosti dialogu (1982)**

Snímek rozvíjí tradiční Švankmajerova témata do nových rozměrů. Konflikt vrcholící smrtí účastníků, destrukce v podobě rozmělněných vět, jako jediný možný postup při hledání konsensu a prvek erotismu. „Erotické vzrušení pokládám za základní potřebu v tvorbě, i když se nemusí ve výsledku bezprostředně projevit.“<sup>15)</sup> Vášnivý dialog je jedním z mála případů, kde se přímočaře projevuje. Lidská hmota zmítaná vášněmi postrádá zodpovědnost a následky „dialogu“ jsou pro ni ničivé. U posledního vyčerpávajícího rozhovoru je alespoň možnost kompromisu, ovšem po ubíjejícím zkoušení všech možných kombinací nepřináší výsledek dialogu uspokojení ani jedné straně. Švankmajer v dialogu nepotřebuje vypustit z úst ani jediné slovo aby v metaforách vykreslil archetypy lidského chování.

### **Kyvadlo, jáma a naděje (1983)**

Kamera v ich-formě nás vtáhne do kůže hlavního hrdiny, zvuk jeho dechu nám zrychluje vlastní tep, holýma rukama se snažíme nahmatat vlastní identitu na stěnách kopky. Na rozdíl však od konce Poeovi povídky Jáma a kyvadlo, končí Švankmajerův film úzkostně,

---

14) Edgar Allan Poe - Jáma a kyvadlo a jiné povídky, překlad Josef Schwarz, nakladatelství Odeon, 3. vydání, rok 1987, str. 151

15) Jan Švankmajer - Síla imaginace, Dauphin, Mladá fronta, 2001, 1.vydání, ISBN 80-7272-045-7, 80-204-0922-X, str. 57-58

slovy: „Copak můj synu? Zítřka budete možná spaseni... a vy jste chtěl od nás odejít!“ citace z Naděje od A.V. de l'Isle Adama.

### **Do pivnice (1983)**

Cesta děvčátka do útrobu sklepa, ve kterém na ni číhá tma, stejně jako na červenou Karkulku vlk. Švankmajer nám vtiskuje vizi iracionálního strachu z neznáma živeného dětskou imaginací. Černý kocour, který utekl ze Žvahlava, je v temném žaláři sklepa Poeovským motivem, ztělesněním zla, ale na světle se z něj zase stává mazlivé kotě. Působivé jsou hravé asociace s uhlím, jako zhmotněním temnoty, noční peřiny, či briketových koláčků. Motivem sklepa a kamerou snímek předznamenává Otesánka.

### **Něco z Alenky (1988)**

Švankmajerův první celovečerní film na motivy Alenky v říši divů.

### **Mužné hry (1988)**

Černá fraška odhalující pravou tvář fotbalového zápasu – agrese. Fotbalová satira kritizující ritualizaci sportu, která je součástí naší doby.

### **Another kind of love (1988)**

Rychlý střih Švankmajerových filmů se přímo nabízí k zakázce na videoklip. Tuto nabídku také Švankmajer dostal od Hugh Cornwella na píseň Another kind of love.

### **Tma/Světlo/Tma (1989)**

„Budiž světlo.“ Je odstartována smyslová hra o stvoření člověka, sebedestrukci naruby. Člověk hledá sám sebe, nachází se a roste, s ním roste i téma lidské existence. Hlava dostává své smysly a mozek, začíná si uvědomovat tísnivost prostředí. Člověk jen roste a nehledí na prostředí, místnost klaustrofobně zaplněná lidskou hmotou, není kam uniknout. „Tma“.

### **Zamilované maso (1989)**

Masová minutka o pomíjivosti života. Švankmajerova posedlost oživit si tentokrát vybrala maso. V jediné minutě se Švankmajerovi podařilo vtisknout masu charakter a to nejen pomocí pohybu, ale hlavně díky psychologii, uvědomění si sebe sama, maso se dívá do lžíce jako do zrcadla, prožívá vášnivou spalující lásku, na sklonku života nabodnut vidlemi smažící se zaživa v pekle pánve.

### **Flora (1989)**

Oživlý obraz Giuseppe Arcimbolda připoutaný k nemocničnímu lůžku. Postava vyděšená z uvědomění si vlastní pomíjivosti. Před očima s „datem spotřeby“ vlastního těla, rozkládá se zaživa s poslední nadějí, sklenicí vody téměř na dosah.

### **Konec stalinismu v Čechách (1990)**

Záznam dějin komunistického Československa od únorového převratu roku 1948 až do listopadu 1989. Dějinná zkratka odvyprávěná s mistrovským humorem. Busta Stalina, z jejichž útroeb se zrodí portrét Gotwalda, smrt obou státníků v podobě lebky prozírající jejich portrét. Dobové záznamy, fotografie rozanimované rapidmontáží s doprovodem dělnických písní a českých hitů. Ze zmačkaných fotografií prezidentů se po rozložení rodí následovníci (Chruščov, Andropov, Černěnko, Gorbačov). Brežněvovi naroste knírek jako symbol „zestalinovatění“, na ČSSR se řítí válečky Varšavské smlouvy, které rozválcují i Alexandra Dubčeka. Místo vlny odporu, spokojenost Čechů za levné rohlíky a pivo, normalizace. A na řadu přichází poslední dějství Sametová revoluce vykreslená v národních barvách. Švankmajer se však už v této době (1990) dokázal vysmát i soudobému přeháněnému vlastenectví, české vlajky jsou malovány stranově převráceně. A v závěrečných titulcích dětský pláč, jako zlá předzvěst ještě neznámého následovníka.

### **Jídlo (1992)**

Kritika konzumní společnosti o třech chodech. Snídaně z nás udělá zautomatizované stroje, „Jste to co jíte“. Při dlouhém čekání na oběd přežívá podle Evoluční teorie jen ten nejsilnější a nejchytřejší, jedinec dodržující etiku stolování. A posledním, nejeroičtější

pokrmem je večeře, při které je příprava mnohdy důležitější než samotné jídlo, do vaření musíte dát „něco ze sebe“.

### **Lekce Faust (1993)**

Téma Fausta, které Švankmajera provází celý život zpracované kombinací hraných, animovaných scén a divadla masek, které se osvědčilo v Donu Šajnovi. Ve sporu mezi Bohem a Ďáblem o lidskou existenci odkrývá Švankmajer anděla a čerta jako symboly manipulace, jako pravou a levou ruku jednoho loutkaře.

### **Spiklenci slasti (1996)**

Tento „první erotický film, ve kterém se nesouloží“<sup>16)</sup> je satirou na současný svět erotických fetišů. Tajně nahlížíme do soukromí zamklých hrdinů, jejich problémů s autosexuálitou. Bezprostřední kamera nebere ohledy na divákův ostych a odhaluje nám, co se lidé běžně snaží skrýt, zlozvyky, hříšné myšlenky spojené s tím nejintimnějším v nás.

### **Otesánek (2000)**

Další z dílny Švankmajerových celovečerních filmů točící se okolo jídla a obžerství. Liší se ovšem příklonem k běžným konvencím hraného filmu, především klasickými dialogy. „Je Otesánek personifikací přírody, která nemá humanistické zábrany, je naší láskou, přítelem, ale zároveň i vrahem? Nebo je Otesánek naše temné nevědomí, jež nás ovládá a ničí a s nímž dokáží komunikovat pouze děti a blázni? Možná obojí dohromady.“<sup>17)</sup>

### **Šílení (2005)**

Švankmajer se ve svých filmech stává čím dál více režisérem hraných snímků. Nadále se

---

16) Jan Švankmajer - Síla imaginace, Dauphin, Mladá fronta, 2001, 1.vydání, ISBN 80-7272-045-7, 80-204-0922-X, str. 197

17) Jan Švankmajer - Síla imaginace, Dauphin, Mladá fronta, 2001, 1.vydání, ISBN 80-7272-045-7, 80-204-0922-X, str. 101

však neodvrací ani od vlivu E.A.Poea (povídky Zaživa pohřben, Šílený psychiatr) a věrný zůstává i Markýzi de Sade. Blázelec zdánlivě zasazený do 19.století ve Francii, který pomocí anachronismů tvoří analogii s naším soudobým světem. Prezentuje nám režim demokracie, svobody až anarchie vykreslený v barvách Eugena Delacroixe i jeho opozitum autoritářství, diktaturu, maso uvězněné ve svěrací kazajce.

### 2.2.2 Hlavní rysy Švankmajerovy tvorby

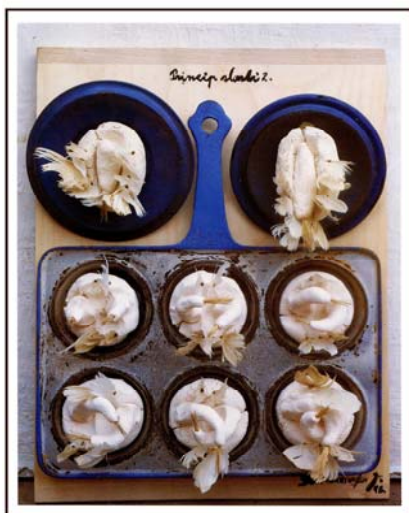
Švankmajer s oblibou balancuje na **tenké hranici reality a fikce**, jež postupně přestává být viditelná. Rozbívá tradiční schémata animovaného filmu založená na čisté iluzi. Ukazuje nám ruce loutkoherců, obrácené strany divadelních kulís, hru maňáska s živým morčetem, nebo kombinaci živého herce s hlavou loutky. Přiznává klamy, kterých se filmaři dopouštějí na divácích, představuje nám napřed filmovou fikci, a poté nám dopřeje odstup, abychom uviděli i realitu, o které nás vzápětí přesvědčí, že je to zase jen sen.

V *Mužných hrách* na začátku rozlišujeme dva světy – všední svět fotbalového fanouška, který se v obležení praporků, odznáčků, plakátů, piva a dokonce i cukroví ve tvaru hvězdy připomínající znak jeho oblíbeného týmu, propadá do zelených útrob fotbalového zápasu v televizi a druhým je absurdní prostředí fotbalového utkání. Jednoznačně zde na začátku máme vytyčené hranice mezi každodenní realitou sportovního fanouška a nesmyslným snem o fotbalovém zápase. To se však změní ve chvíli, kdy míč vyletí z hřiště, přeletí onu hranici skutečnosti s fikce a dopadne našemu hrdinovi přes okno do bytu. Vše se díky své absurditě najednou stává snem. Později fotbalové utkání končí, hráči z bytu odchází. Jsme zpět v realitě a podvědomě si začínáme vysvětlovat situaci s fotbalisty v pokoji jako výplod fantazie hlavního hrdiny. Děj ho natolik vtáhl, že se odehrával u něj doma. To by ale nebyl Švankmajer, kdyby zde děj skončil. Fanoušek vstává z křesla a pod ním je rozsedlá hlava jednoho z hráčů. Následují titulky a my se díváme, jak si hlavní hrdina seškrabává špínu z pozadí kalhot a máme čas na přemýšlení o tom, jak to tedy bylo. Co byl sen? představa? a co skutečnost?

Německý vědec G.Ch.Lichtenberg popisuje onu hranici fikce slovy „Ve snu žijeme a cítíme stejně dobře jako v bdění a prvé jako druhé je částí naší existence. Patří k přednostem člověka, že sní a ví o tom. Sotva se toho dosud řádně využilo. Sen je život, který přidán k našemu ostatnímu životu vytváří to, co nazýváme lidským životem. Sny se ztrácejí pozvolna v našem bdění a nelze říci, kde jedno začíná a druhé končí.“. Přirozeně jsme naučení neustále stavět tuto hranici mezi realitou a fikcí, sen nebo televizní utkání ve filmu je pro nás méně reálné než samotný filmový děj a realita skutečnější než film. Švankmajer se jen snaží těmto hranicím dát méně ostré kontury a vysmívat se divákovi za toto neustálé separování, kterým se snažíme děj logicky vysvětlit.

Podle Freuda „je veškeré psychické dění určováno dvěma principy, **principem**

**slasti** a principem reality“<sup>18)</sup>. Ve Švankmajerově díle se kromě již zmíněné reality a fikce, setkáváme i s oním druhým principem, slastí. Toto téma se proplétá celou jeho tvorbou. Autor se zaměřuje na smyslové vjemy, které slast podněcují, detailní záběry oka, uší, úst a hlavně pro Švankmajera nejpřitažlivějšího smyslu v podobě blízkých záběrů, pokožky, rukou, hmatu. Jako příklad uvedu sekvenci z Rakvičkárny, kdy v úvodu filmu maňáskový kašpárek hladí morče. Detailní rámování úst morčete žvýkajícího zrní, detail srsti a ruky, která ji hladí, oko morčete a dokonce i krátký záběr jak ruka maňáska odkrývá srst, pod níž se skrývá ucho zvířete. A je to právě hmat, touha po hlazení hebké srsti, která hlavní aktéry nakonec zahubí. Hmatu se Švankmajer kromě filmu věnuje i ve výtvarném umění a prostorové tvorbě, je autorem tzv. taktilních předmětů, knihy s názvem Hmat a imaginace, či autorem ankety o štítivosti, jejíž výsledky Švankmajera přesvědčují o tom, že existuje něco jako „taktilní paměť“<sup>19)</sup>. „Silná emoce zanechává nesmazatelný otisk na dotýkaných předmětech, které jsou schopny tyto emoce senzitivním vnímatelům předávat, a dokonce je vizualizovat.“<sup>20)</sup>



J.Švankmajer - Princip slasti 2 (taktilní objekt)



J.Švankmajer - Kašpárek (marioneta)

18) Přehled psychologie, Hans Kern, Christine Mehl, Hellfried Nolz, Martin Peter, Regina Wintersperger, Vyd.1.-Praha : Portál, 1999.-296s., Originál\_Projekt Psychologie, ISBN 80-7178-240-8 ,str. 195

19) průkopníkem této myšlenky byl francouzský fenomenologický filosof Maurice Merleau – Ponty

20) Jan Švankmajer - Síla imaginace, Dauphin, Mladá fronta, 2001, 1.vydání, ISBN 80-7272-045-7, 80-204-0922-X, str.46-47

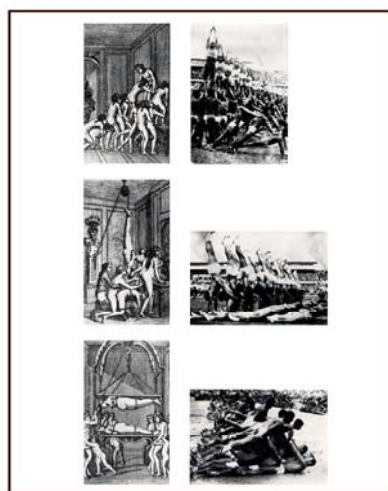
Dalším klíčovým motivem je **destrukce**. Rozklad, který buď přirozeně vychází z příběhu a samovolně se stává vyvrcholením děje (smrt aktérů -Poslední trik pana Schwarcevaldea a pana Edgara, zánik mluvících hlav v Možnostech dialogu, nebo destrukce hráčů v Mužných hrách) . Anebo coby hlavní myšlenka díla (zničení domu v Zánik domu Usherů, Fantasia G-moll, Flóra). Samovolné rozpadání předmětů se objevuje ve Švankmajerových filmech natolik často, až se stává terčem kritiků za svou samoučelnost a dějová linie budí jen dojem záminky pro toto obsedantní ničení.

Dalším stále se navracejícím tématem je **jídlo**. Bývá na něj nahlíženo ze dvou protikladných úhlů. Prvním je jídlo jako slast. Obnažené ženy a muži si procítěně vychutnávají jí dort ve filmu Šílení. Protipólem je jídlo jako nezbytnost každodenního života, prostředek zahánějící potřebu hladu. Častokrát odpudivý pohled do talíře konzumenta, který ani nepřemýšlí nad tím co jí. Nejednou se mi při pohledu do talíře, který mi Švankmajer naservíroval, vybavila vzpomínka z dětství, ve které mě rodiče nutí dojídat oběd. Právě v takovýchto momentech se dítěti jídlo postupně změní před očima ve stejný nepoživatelný výjev, který nacházím v jeho filmech. Oba tyto kontrapunkty se často střetávají spolu. Postava, která si jídlo vychutnává a divák, pro kterého je odpudivé (například všechny tři kapitoly z filmu Jídlo). Námět jídla nabývá u Švankmajera expresivity díky animaci. V oživlé potravě můžeme nacházet spoustu významů počínaje reakcemi na naši „supermarketovou dobu“ končícími až u vegetariánství. Osobně se ale domnívám, že



J.Švankmajer - Rozklad (z filmu Něco z Alenky)

J.Švankmajer - Jazyk ptáků (z cyklu Alchymie)



J.Švankmajer – Tělesná výchova ve službách

erotismu a militarismu (hra analogií)



jde spíš o jakýsi přírodní koloběh, který Švankmajera ohromuje. Je okouzlen ožíváním neživých předmětů. A pokud jde o jídlo, je toto kouzlo z vdechování života o to mocnější, že jídlo bylo živé (ať už jako rostlina nebo zvíře) před tím, než se nám dostalo na talíř.

Neméně podstatné jsou i Švankmajerovy zážitky, které utvářely jeho osobnost - dětství, loutkové divadlo, divadlo masek, sběratelská vášeň, experimentální animace, inspirace v literatuře, filmu, umění. Podle psychologických studií pro utváření osobnosti (a tím tedy i povahu umělecké tvorby) je nejdůležitější období **dětství**, zhruba od tří do pěti let, kdy dochází k seznamování se se světem. „Někdo poprvé řekne: „Tohle je židle,“ a zároveň na ni ukáže. A právě tato židle – například bíle natřená s umakartovou sedačkou – se pak stane archetypem, který zastupuje abstraktní obraz celé škály těchto předmětů. Proto se také v mých filmech (je to téměř obsese) neustále objevují tytéž rekvizity. Zejména obraz nábytku, který znám z dob svého dětství, se mi neustále vynořuje z paměti.“<sup>21)</sup> Také obliba v loutkovém divadle má kořeny ve Švankmajerově dětství, v osmi letech je dostal od rodičů jako dárek. Zanedlouho se stalo jeho nejoblíbenější hračkou. Svě milované hračky se však nevzdal ani v dospělosti při studiu na loutkářské katedře a později ve svých filmech. V Donu Šajnovi se zase uplatňuje „divadlo masek“ jemuž se věnoval na prknech Semaforu. Později se do jeho tvorby protlačují loutky v podobě hliněných odlitků ze snímků Možnosti dialogu, Tma - Světlo - Tma, Mužné hry. „Loutky jsou pevně zakotveny v mé mentální morfologii, a proto se k nim ve své tvorbě stále vracím jako k něčemu, co pro mne znamená určitou jistotu ve vztahu k okolnímu světu. Obyčejně se k nim uchyluji ve chvílích určitého ohrožení. Vytvářím tak totiž své Golemy, kteří mě mají chránit proti pogromům reality.“<sup>22)</sup>

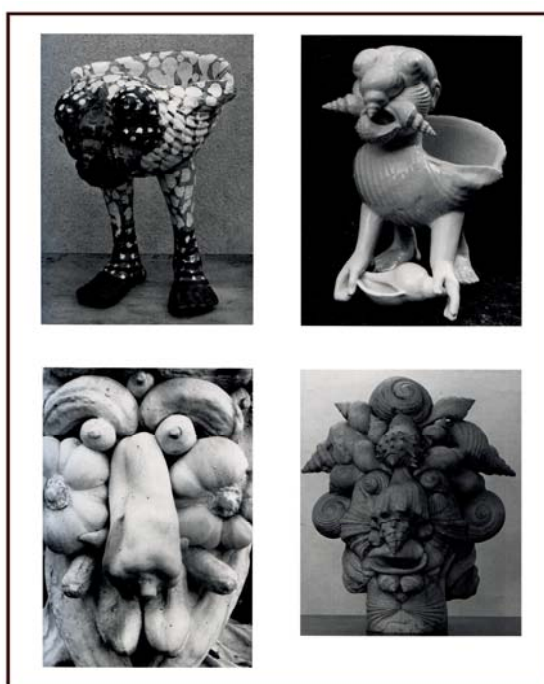
Co se týká umělců, kteří Švankmajera inspirovali, jako svatou trojici Švankmajerových námětů bych jmenovala **Markýze de Sade, Lewise Carolla a Edgara Allana Poea**, z nichž právě poslední jmenovaný má největší vliv. A čím je to, že právě E.A.Poe je Švankmajerovi tak blízký? Domnívám se, že hlavně senzuačním způsobem, kterým Poe líčí ponuré atmosféry svých povídek, v úzkostných nekončících větách. Například Usher v povídce „Trpěl až zrudnou přecitlivělostí smyslů; snášel pouze jídla bez

---

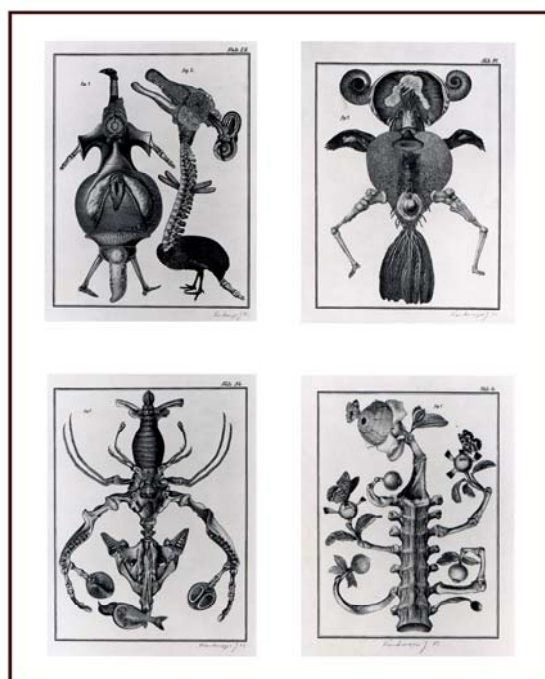
21) Animace a doba – Sborník textů z časopisu Film a doba 1955-2000, vybral uspořádal a doplnil Stanislav Ulver, Sdružení přátel odborného filmového tisku, ISSN 0015-1068, str. 323

22) Jan Švankmajer - Síla imaginace, Dauphin, Mladá fronta, 2001, 1.vydání, ISBN 80-7272-045-7, 80-204-0922-X, str. 134

jakékoli chuti; mohl nosit šaty jen z určité látky; vůně všech květin ho odpuzovaly; sebeslabší světlo mu trýznilo oči; a ze zvuků mu nenaháněly hrůzu jen zvuky některých strunných nástrojů.“<sup>23)</sup> V Jámě a kyvadlu svět okolo hlavního hrdiny vnímáme jen prostřednictvím hmatu. „Když jsme pak začal pracovat na povídce E.A.Poea Zánik domu Usherů a začal jsem se prodírat složitým světem Poeových představ, zjistil jsem, jak obrovskou roli v jeho psychologických studiích hraje právě hmat. Pocit doteku, který v běžném životě skoro nevnímáme, se ve chvílích psychického vypětí a stresu totiž silně senzibilizuje, ... což Poe věděl (a zřejmě to i zažil), a proto se jeho povídky hemží popisem taktilních pocitů.“<sup>24)</sup> Další obdiv Švankmajer neskrývá ani k dílům Giuseppe Arcimbolda, manýrismu a Rudolfské době, projevující se v jeho oblibě pro vše bizarní, kuriózní a v jeho sběratelských sbírkách. Tento vliv je patrný i v jeho filmové tvorbě. Historia Naturae



J. a E.Švankmajerovi – keramika



J.Švankmajer - Švank-meyers Bilderlexikon

**23)** - Edgar Allan Poe - Jáma a kyvadlo a jiné povídky, překlad Josef Schwarz, nakladatelství Odeon, 3. vydání, rok 1987, str. 157

**24)** Jan Švankmajer - Síla imaginace, Dauphin, Mladá fronta, 2001, 1.vydání, ISBN 80-7272-045-7, 80-204-0922-X, str. 138

(Suita), která působí jako rozhýbaná *kunstkamera*<sup>25)</sup> a je poctou Rudolfu II., jakožto velkému sběrateli a milovníkovi těchto kabinetů kuriozit. Později tento princip rozvíjí v *Možnostech dialogu a Flóře*.

A posledním neodmyslitelným prvkem je **humor**, neboť Švankmajer se domnívá, že „černý a objektivní humor, mystifikace a cynismus fantazie jsou adekvátnější prostředky k vyjádření pokleslosti doby než již zmíněný, pokrytecký, zato v českých filmech oblíbený, zápach člověčiny.“<sup>26)</sup>

---

**25)** *kunstkamera* (kabinet kuriozit) jedná se o soubor artefaktů a přírodnin. Řazení objektů zde však na rozdíl od muzeí a galerií nepodléhá vědecké systematizaci, či chronologii, ale předměty jsou k sobě řazeny na principu analogie. Expozice *Evy a Jana Švankmajerových s názvem Syrové umění* je právě komponována na způsob renesanční *kunstkamery*, výstava nám odhaluje autorovu sběratelskou posedlost pro vše bizarní, kuriózní a zároveň nám propojuje tuto oblibu se světem Švankmajerových rekvizit.

**26)** Jan Švankmajer - *Síla imaginace*, Dauphin, Mladá fronta, 2001, 1.vydání, ISBN 80-7272-045-7, 80-204-0922-X, str. 197

### 2.2.3 Rozbor vybraného díla Jana Švankmajera

„Řada lidí se dívá na imaginativní díla (ať už jde o film, báseň nebo obraz) jako na jakousi „špionážní zprávu“, domnívají se, že stačí k tomuto dílu přiložit tu správnou dešifrovací mřížku, a pak lze projev „imaginace“ převést do „srozumitelného“ jazyka. Jenže to je velký omyl. Divák dešifruje latentní obsah imaginativního díla jen prostřednictvím vlastních asociací, analogií, zakotvených v jeho vlastní morfologii a jen tak může fungovat intersubjektivní komunikace mezi tvůrcem a vnímatelem.“<sup>27)</sup> Úmyslně jsem před samotným rozbořením díla Jana Švankmajera začala jeho citací, která trefně vystihuje, jakým způsobem hodlám k jeho tvorbě a surrealistickým dílům celkově přistupovat a analyzovat je.

Podle mého názoru mají na surrealistická díla, stejně jako na naše sny, vliv dvě složky. Zaprvé samotná osobnost autora, jeho vzpomínky, dětství, nejtajnější přání a obavy, do kterých nemůžeme nahlédnout, a tím pádem tuto část v díle dešifrovat. A za druhé je zde jakási „snová logika“, která je pro nás všechny společná (mám tím na mysli zásady, kterými se naše sny řídí. Například metamorfózy - jedna a tatáž osoba je chvíli naše žena, později matka, asociace – jsme v pokoji, kde je dřevěný stůl, najednou se ocitneme úplně v jiné místnosti s tentýž stolem ale menším, přenesli jsme se z jednoho prostředí do druhé na základě asociace....).

V diskusi o snových symbolech psychoterapeut PhDr. J. Jeřábek nazývá tyto dvě roviny ve snech jako tzv. **archetypální**, pro příklad uvádí sen o ohni, kde oheň může znamenat vzplanutí vášní, čehož je oheň jako symbol obecně. Ale vedle tohoto archetypálního významu může mít i **osobní smysl**, a to jsou naše vlastní zkušenosti s ohněm, co nás pod slovem oheň napadá atd. A častokrát bývá tato osobní rovina významnější.<sup>28)</sup> Také u Junga se můžeme setkat s tímto dvojím rozlišením, které nazývá jako tzv. **osobní nevědomí** a **kolektivní nevědomí**. „Zatímco osobní nevědomí, podobně jako nevědomí u Freuda, obsahuje naše potlačená dětská přání a pudové impulsy, kolektivní nevědomí nevzniká na základě osobní zkušenosti. Lze ho chápat jako zděděnou zkušenost

---

27) Jan Švankmajer - Síla imaginace, Dauphin, Mladá fronta, 2001, 1.vydání, ISBN 80-7272-045-7, 80-204-0922-X, str. 140

28) Rádio 1, pořad Zátíši, diskuse na téma sny ze dne 30.11. 2005 s psychoterapeutem a grafologem PhDr. Janem Jeřábkem, moderuje Jana Ježková, <http://www.radio1.cz/zatisi/>

historie celého lidstva, určité shromaždiště, ve kterém jsou uchovány základní lidské zkušenosti ve formě „prvotních obrazů“... Obsahy kolektivního nevědomí s nimi i archetypy zůstávají v různých dobách i kulturách nezměněny. Jsou stejné všem lidem a nacházejí se v pohádkách, pověstech, mýtech, rituálech, významných uměleckých dílech, náboženských systémech a snech.“<sup>29)</sup>

Ať už tyto dvě složky pojmenujeme jakkoliv, nutí mě přistupovat k dílu Jana Švankmajera ze subjektivního pohledu. Proto v tomto rozboru hodlám popisovat jaké pocity ve mně jeho tvorba vyvolává a pokusím se odhalit, čím toho bylo docíleno a to hlavně po stránce audiovizuální (obraz, zvuk, střih,...), ale také i z pohledu psychologického (asociace, charaktery,...).

---

29) Přehled psychologie, Hans Kern, Christine Mehl, Hellfried Nolz, Martin Peter, Regina Wintersperger, Vyd.1.-Praha : Portál, 1999.-296s., Originál\_Projekt Psychologie, ISBN 80-7178-240-8, str. 200

### 2.2.3.1 Něco z Alenky

Něco z Alenky je prvním celovečerním filmem Švankmajera. Jedná se o volnou adaptaci knihy Lewise Carrolla Alenka v říši divů, která bývá považována za knížku pro děti. Také při projekci filmu v zahraničí, rodiče chodili do kina s dětmi v domnění, že jde o pohádku. Švankmajera však na Carrollově díle zaujalo něco jiného, spatřoval v něm surrealistické rysy. „Lewis Carroll je nepochybně jedním z předchůdců surrealismu, zvláště co se týče jeho dokonalého chápání „snové logiky“ .“ . Jedná se tedy o vlastní hypnotizující interpretaci knihy tak, jak ji vnímá Jan Švankmajer, okořeněnou o příchut' jeho vlastního dětství, utkvělých představ a úzkostí.

Celý film na mě působí jako **divadelní představení**, které nám Alenka hraje s hračkami, co se jí válejí po pokoji. Alenka se v příběhu ocitá jak v hlavní roli, tak v úloze vypravěče. Na tento fakt nás autor připravil už v průběhu úvodních titulků, kde jsou prostřihy na detail úst Alenky. Tyto záběry úst artikulujících slova jako „řekl Bílý Králík“ nás provázejí celým filmem a připomínají nám autora, vypravěče příběhu, Alenku. Film působí jako zinscenovaná hra holčičky s hračkami také díky hlasům všech postav, které jsou namluvené pouze Alenkou. Kamera nám ukazuje příběh hravé krutosti vnímaný dětskýma očima a nějakou pochroumanou logikou snů. Proto také úvodní slova Alenky „Musíte zavřít oči, jinak nic nevidíte.“.

Jsou zde také dohledatelné **prvky „snové logiky“**, o kterých se zmiňuje Švankmajer ve výše uvedené citaci. Prvním z nich je například určitá neschopnost něco dokázat. Věci najednou nefungují, jak mají (hlavní téma filmů Piknik s Weissmannem a Byt). Alence se takto nedaří otevřít šuplík od stolu pouhým tlesknutím, jak to dokáže Bílý Králík. Když se o to Alenka pokusí násilím, vždy kolík urve. Dále neustále zápasí se svou velikostí, buď je moc velká na to aby prošla dveřmi, nebo moc malá aby dokázala vzít klíček z velkého stolu. Kořeny tohoto problému s velikostí si můžeme vysvětlit prostřednictvím Alenčina věku. Celé dětství je o růstu, neustále si musí pořizovat větší oblečení, postel, kolo, atd., protože do toho starého se už nevejde.

V Alenčině imaginativním světě občas cítím určité vědomí reality. Alenka si latentně uvědomuje, že ve skutečnosti nejde zásuvka stolu otevřít pouhým tlesknutím, a proto jí to nejde. Dobrým příkladem je také scéna hry krocketu. Královna bez problému odpálí papírovým plameňákem jehelníček, ale když se o to samé pokouší Alenka, plameňák se jí v ruce promění ve slepici a jehelníčky v ježky. Tyto metamorfózy jsou pro sny typické.

Jedna věc se změní v druhou buď na základě vizuální podobnosti jako tady, nebo pomocí asociace. V průběhu filmu se v obraze z ničeho nic objevují předměty z Alenčina pokoje. Když Alenka otevře dveře v zatopené místnosti, unesená proudem se zmítá ve vodě, v potoku kolem ní plavou dřevěné kostky, židle, modrý hrnec, atd. . Předměty na nás působí jako návrat do reality, probouzení se zpět do Alenčina pokoje na začátku. Dochází zde k vytržení od dětského hraní, od snění. Alenka si v momentě nebezpečí (když se může utopit) začíná uvědomovat, že jen sní a je pořád u sebe v pokoji, kde se jí nemůže nic stát.

Dalším principem snu geniálně převedeným do filmové podoby je **přecházení z jednoho prostředí do druhého** a přitom uchování dojmu, že jsme se od začátku nepohnuli z Alenčina pokoje. Film je těmito přechody protkaný od začátku až do konce. V úvodu filmu Bílý Králík utíká z prosklené vitríny, až vyběhne z Alenčina pokoje na pole. Záběr je proveden švenkem ve směru pelášíciho Králíka z levé poloviny obrazu, kde vidíme pokoj Alenky, doprava, kde je na podlaze vysypaná hlína. V následujícím záběru už je Králík utíkající po poli. Jednoduchým trikem je zde udělaný plynulý přechod. V průběhu celého filmu se zde často objevují pozadí z loutkového divadla. Alenka se probudí na louce, kde je v trávě postavené roztržené malované pozadí z divadla, přes jehož trhlinu vstoupí do místnosti. V tomto pokoji pořád ještě převládají prvky z exteriéru a to hlavně ve zvuku. I když nepřehlédnutelné jsou i v obraze - sekvence detailů pokoje se zahradním kohoutkem, hadice, konev, z podlahy nám rostou dva stromy a po stranách místnosti jsou skleníky se saláty a nakonec v prostřed místnosti je dominantní hrad z barevných dřevěných kostek. Přestože jsme celou dobu měli pocit, že jsme na louce, byli jsme pořád mezi čtyřmi zdmi pokoje, prostředí které jsme viděli bylo jen výplodem Alenčiny hry.

Aby toto prostorové uvědomění mohlo fungovat a v nás byl vyvolán pocit propojení s Alenčíným pokojem, i když nám obraz či jen zvuk říká, že jsme v zahradě. Je pro tento film důležitá úvodní sekvence. Úsek dlouhých záběrů seznamující nás s Alenčíným pokojem. Na začátek filmu se může zdát zbytečně dlouhý, a poté ještě některé části pokoje v detailech až nudně popisné. Na co potřebujeme vědět, že má v pokoji košík s jehelníčkem, dřevěným hříbkem, exponáty brouků, lebky zvířat, ulity, na stole makové koláčky, sešit s inkoustem, pastičku na myši, barevné kostky ze dřeva, hrací karty? I když se to na první pohled může zdát zbytečné, nakonec jsou právě tyto informace z úvodu filmu klíčové, a právě ony v nás vyvolávají pocit propojenosti s Alenčíným pokojem. Stejně jako ve snu máme pocit, že jsme u sebe doma. Ale po probuzení, když si vybavíme prostor,

kde se sen odehrával, zjistíme, že vůbec nevypadal jako náš byt. Stačí nám jen pár věcí, které máme s tímto prostředím spojené.

**Švankmajerův rukopis** odhalují kuriózní objekty v králičí noře, do které sjíždí Alenka výtahem. Čím výtah jede níž, tím více se zavařovací sklenice a objekty v nich začínají měnit v přírodovědecký kabinet. Místo jídla na nás objekty ve sklenicích působí jako exponáty naložené ve formaldehydu. Jsou zde různé přírodniny, schránky živočichů, brouci, kostry které ovšem mají lidské oči a ostatní typické objekty Švankmajerovi kunstkameary. Také nepříjemné hmatové vjemy na nás číhají na každém rohu. Lokaj žába loví mouchu, jazykem sjede po drsné ploše struhadla. Kromě loutkového divadla, se zde objeví i stínohra. Alenka na půdě proplouvá mezi rozvěšeným bílým prádlem, přes prostěradlo před sebou vidí dvě šermující černé siluety. A jako poslední téma ono nekonečněkrát přezvíkávané jídlo.

Další odstavce hodlám věnovat **animaci** a hlavně preciznímu propojování hraných a animovaných scén, kterým si mě Švankmajerovi filmy získaly. Švankmajer si často zahrává s kombinací živého herce, který je v některých pasážích nahrazován stejně vypadající loutkou. Ovšem živý herec má pohyby mnohem plynulejší, než sebelépe naanimovaná loutka. Aby tyto přechody byly co nejméně rušivé a film působil uceleně, je zde použito několika „triků“.

Některé hrané záběry jsou úmyslně zrychleny (např: když Alenka běží po poli, ve scéně kde Alenka drží v náruči zabalené dítě, které se promění v malé prase, nebo v závěrečné části u soudu). Naruší se tím plynulost, na kterou jsme u těchto hraných záběrů zvyklí a zabrání se tak tomu, že by nás sekvence animované vyrušily svým rytmem. Důležité ale je navyknout diváka těmto změnám ze stylizovaného pohybu do pohybu realistického už od začátku a pracovat s nimi po celou délku filmu.

Dále nás autor hned v prvních záběrech filmu na střídání herce za loutku připravil. Alenka se svou sestrou sedí na louce. Alenka má v sukni drobné kamínky, které hází do řeky. Obraz je orámovaný tak, že nevidíme hlavu Alenčiny sestry a z její strnulé polohy těla na nás působí jako loutka. Ovšem až do chvíle kdy plácne Alenku přes prsty. I přesto, že je toto gesto ztuhlé, poznáme, že pohyb udělal herec. Po úvodních titulcích nás kamera seznamuje s Alenčíným pokojem, záběr končí na dvou loutkách, stejně vypadajících a ve stejné poloze jako Alenka se sestrou na louce, jen nejsou živé. Po celou dobu detailů v pokoji jsme slyšely pravidelný zvuk dopadání kamínků do vody. Když už očekáváme, že



loutka ožije a hodí kamenem, objeví se v záběru ruka živé Alenky, která to udělá za ni. Alenka se nám tímto ztotožnila s loutkou. Na příběh se budeme dívat očima Alenky na břehu řeky, Alenky loutky a ne z odstupu jako Alenka uvnitř pokoje, jako vypravěč.

Velmi důležité jsou také herecké výkony. Hraná postava s animovanou, i když jsou každá v jiném záběru, na sebe musí reagovat, vše musí být správně načasované. Troufám si říci, že síla a uvěřitelnost filmu stojí právě na promyšlenosti reakcí a *timingu*, které vytváří jednotu místa a času shodnou pro obě postavy. V těchto scénách se střídají záběry animované, hrané a pixilovaný herec, příkladů bychom ve filmu našli spousty. Když Alenka otevře malá dvířka, skrz která vidí kulisu moře z loutkového divadla a Králík ji tluče pádly přes prsty. Nebo sekvence s myší, která se při potopě zabydlela na Alenčině hlavě. Narativní prvky zde propojují živého herce s loutkou - myš vylije vodu z kufru - střih - Alence přes obličej steče voda, myš hodí do vody kbelík, naplněný vodou ho táhne nahoru – střih - záběr na obličej Alenky před kterým se stejnou rychlostí vytahuje kýbl s vodou, myš zatluče Alence klín do hlavy, Alenka klepe hlavou přesně do rytmu úderů a tím vzniká dokonalá iluze jednotnosti. Samozřejmě nemalý podíl na ní má také rychlý střih mezi myší s kladivem a Alenkou. Ale i přes výborné herecké výkony, animaci a sjednocující prvky je záběr schopný fungovat jen do určité chvíle.

Obávám se, že by tento trik byl odhalen, nebýt alespoň pár záběrů, kde je **Alenka s loutkou** společně v **jednom obraze** snímaném po okénku. Od proveditelně jednodušších, které snadno mohou ujít naší pozornosti. Alence se pod nohama pomocí animace odsouvá listí pryč z obrazu. Po záběry realizačně téměř nepředstavitelné. V sekvenci s myší, která doplave v pokoji zatopeném vodou Alence na hlavu. Tento příběh s myší je moc dlouhý na to, aby si autor vystačil s kombinací hraných detailů obličej Alenky a animací loutky. Proto si zde můžeme všimnout třech celků, kde animátor musel rozhýbat loutku na vratké hlavě živé Alenky.

Ve filmu byly také použity některé **filmové triky**. Jsou to triky perspektivní vycházející z předpokladu, že kamera je jednooká a vidí tedy prostor dvojrozměrně. Hloubka prostoru vzniká až v divákově mozku, na základě vlastních zkušeností (o přirozených velikostech objektů např. každý má představu o tom jak je zhruba vysoká židle v porovnání s dospělým člověkem. A odpozorované skutečnosti, že předměty vzdálenější se jeví jako menší než ty, které nám jsou blíže). Takto bylo například docíleno změny velikosti místnosti, do které se Alenka propadla stropem. Na začátku scény byla místnost v porovnání s

Alenkou v přirozeném měřítku. Ovšem poté co Alenka snědla koláčky, po kterých se zvětšila, jí už místnost byla malá. Trik spočívá v tom, že podle první místnosti byla vytvořená zmenšená kulisa, do které Alenku v dalším záběru umístili.

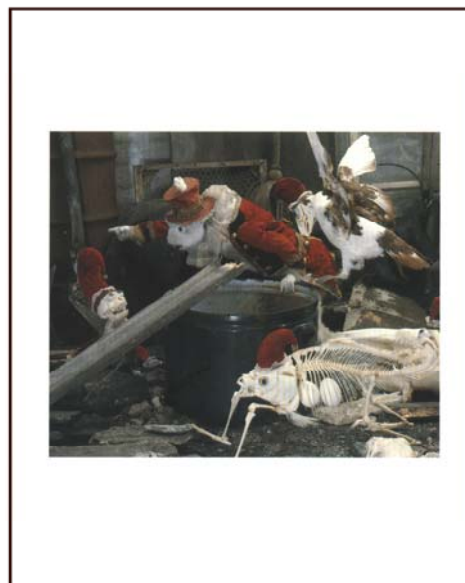
Jiným trikem spadajícím také do kategorie perspektivních je „dokreslovačka“ . Jedná se o perspektivní spojení malby na skle s reálnou scénou. Myslím si, že tímto způsobem byl natočený trik na začátku filmu kde Alenka mizí v zásuvce stolu. Je zde celek, kde vidíme dřevěný stůl s otevřenou zásuvkou, do které se postupně zasouvá tělo Alenky. Prakticky toho mohlo být docíleno tak, že na skle byla malba zásuvky a stolu, částečně navazující na reálný exteriér, pomalované sklo tak skrylo Alenku, která za ním dopadala po hlavě na zem. Díky kameře, která scénu snímá z jednoho úhlu nám tedy všechny tři za sebou postavené plány (sklo, reálný stůl, Alenka) vytvořily iluzi jednoho jediného.

Další záhadou pro mě byl samotný akt zmenšování a zvětšování Alenky. Na první pohled je patrné, že použili různě velké loutky, které vyměňovali. I přesto na mě samotná metamorfóza působila příliš živě na to aby se jednalo jen o čím dál větší loutky. Proto jsem se na záběr podívala po jednotlivých fázích. Zjistila jsem, že mezi velkou živou Alenkou a nejmenší loutkou jsou fáze, kde byla fotografie hlavy živé Alenky umístěná na těle loutky. Díky kameře se podařilo z fotografie vytvořit iluzi trojrozměrné hlavy Alenky. Možná by se tento postup zdál někomu zbytečný, pro běžného diváka nepostřehnutelný, ale opak je pravdou. Tento detail vdechuje transformaci její uvěřitelnost a živost, i když jej vnímáme jen podprahově. Stejně tak jako pohyb rukou Alenky během jejího zvětšování. I když nadále nejdůležitější informací pro diváka zůstává samotná metamorfóza podprahově vnímáme i živost pohybu rukou, Alenka není prkenná.

Těchto **detailů v animaci**, kterými Bedřich Glaser (animátor) vtisknul loutkám charakter je celá řada. Od drobných gest, Bílý Králík se po jídle oblízne, klape nervózně zuby o sebe. Myš si po koupeli pročistí uši, či mrkání tvorů sestavených z koster zvířat. Po větší detaily, kdy Alenka leze po čtyřech kolem hradu z kostek a pohne jednou z těchto stavebních částic. Nebo o chvíli později když se natahuje po židli, leze po ní dolů, židle se v důsledku Alenčina pohybu nepatrně pohne. Další obdivuhodný výkon je proveden ve scénách s větším počtem loutek. Alenka v obklíčení podivných tvorů pod vedením Bílého



vybrané fáze z procesu zvětšování Alenky



loutky připomínající exponáty zvířat z učebnic zoologie

Králíka. Nebo ve scéně u soudu kde se v okně mačká snad většina animovaných postav, se kterými jsme se ve filmu střetly. Osobnost loutkám také budují záběry z 1.osoby, na které jsme zvyklí hlavně v hraných filmech a ztotožňují nás s postavou. Když Bílý Králík běží po poli střídají se zde pohledy na běžícího Králíka s hraným záběrem z jeho pohledu.

Další zajímavostí jsou **loutky**, které se ve většině filmů snaží, aby je diváci brali jako živé lidi nebo živá zvířata. V Alence však exponát králíka, i přesto že ožije, pořád zůstává exponátem, neustále se z něj sype drť. Stejně tak Zajíc Břežňák se musí natahovat na klíček a Kloboučníkovi protéká vypitý čaj dřevěnou kostrou, jako když ho nalijeme do loutky. I přesto jsou ale loutky z části personifikované. Bílý Králík chodí chvilkami po dvou, má kabát, klobouk, na ruku rukavice. Když je zraněn zmáčkne si tepenný bod, poté si ránu oblízne, jak to dělají zvířata. Nebo myš která rozdělává oheň a suší si mokré oblečení Alence na hlavě. Ale i tato myš nakonec skončí v pastičce jako ta živá. Stejně tak hráci karty zůstávají pořád kartami, jejich dvojrozměrnost film přiznává. Zajímavá je pasáž s housenkou, kde můžeme být svědky vzniku charakteru loutky ze všedních věcí denní potřeby. Stará ponožka si nasadí protézu, oči a vyleze na dřevěný hříbek. Najednou už pro nás není ponožkou, ale je to housenka. V souvislosti s touto scénou bych ráda zmínila i přeměnu housenky zpět na ponožku. Housenka požádá Alenku aby ji už nechala spát. Vyplivne protézu, navleče se na hříbek a jehla zašije díru na patě, kterou jsme housence viděli oko. Housenka nakonec není ničím jiným než ponožkou. Precizně je zde využito materiálu

loutky a předmětů s ním spojených (hříbek, šicí potřeby, díra v ponožce,...), které nás na chvíli přimějí vnímat obyčejné věci jako živé.

Něco z Alenky je filmem plným zneklidňujících pocitů. V podobě Bílého Králíka se nám zrcadlí další úzkost. Strach z toho, že někam přijdeme pozdě, něco nestihneme. Jeho kapesní hodinky neustále ukazující za pět dvanáct, je nejvyšší čas. Tyto **obavy z času** se ve filmu objevují také ve scéně s Kloboučníkem a Zajícem Březňákem nebo v podobě metafory s Bílým Králíkem, který si vytáhne z díry v břiše kapesní hodinky a při navracení jich zpět se mu z trhliny v břiše sype drť, která u jeho nohou vytváří stejnou hromádku jako písek v přesýpacích hodinách. Také v průběhu celého filmu se ve zvuku objevuje téměř podprahový ruch tikání hodin, který mimo vyvolání pocitu časového presu nám sjednocuje prostředí v obraze s Alenčiným pokojem, kde jsme tento tikot slyšeli poprvé na začátku filmu. Také v momentě, kdy se Alenka probouzí ze snění se zvuk z představ, kde Bílý Králík stříhá nůžkami, prolne do stejně rytmického tikotu hodin v pokoji.

**Zvuk** hraje důležitou roli po celou dobu filmu, někdy jen tvoří atmosféru (ruchy vrzání, skřípání, zvuky různých mechanismů,...) jindy předznamenává děj a ponořuje nás hlouběji do Alenčiných představ. Před pozadím loutkového divadla s malbou moře se Alenka skrz dveře pokouší chytit Bílého Králíka s pádly. Obraz doprovází zvuky krákání racků, šumění moře a foukání větru. O chvíli později se stejné zvuky objeví v místnosti zatopené slzami Alenky. Zvuky racků začnou sílit, jsou předzvěstí ptáků, kteří se za chvíli objeví v obraze a začnou Alenku napadat. Zvuk nám také může pomáhat vytvářet logické souvislosti, které by nám v záplavu surrealistických obrazů unikly. Příkladem jsou zvířata s lebkou místo hlavy a tělem holubů. Sice tato zvířata nevypadají jako koně, ale tím, že jsou oblečena do koňských postrojů, táhnou kočár a vydávají zvuky řehání je jako koně vnímáme. V jiné části je zvuk použitý pro zjednodušení děje. Je nositelem informace, kterou bychom v obraze komplikovaně popisovali. Alenka svírá v náručí bílou zavinovačku. O tom, že je v ní dítě, nám napovídá jen zvuk. Ten se však změní z dětského pláče na kvíčení prasete a o chvíli později ze zavinovačky také malé prase vyleze. Ve zvuku zde proběhla metamorfóza dítěte v prase aniž bychom tuto přeměnu potřebovali vidět v obraze.

Také se ve filmu objevují prvky **humoru** v podobě ironie a sarkasmu, pro Švankmajera tak typické. V domečku Bílého Králíka uvnitř propleteného pletivem typickým pro králikárny, Alenka nachází ve skříni v obalech od obleků králičí kůže. Na čajovém dýchánku si Kloboučník z ničeho nic sundá klobouk, vytáhne z něj Bílého Králíka, po

této absurdní vsuvce děj pokračuje dál a divák jen ve zmatku přemílá jestli na chvíli neusnul. Další zajímavostí je zřejmě skrytý odkaz na první surrealistický film (Andaluský pes). V podobě ruky, ze které se Bílému Králíkovi sypou dřevěné piliny, následkem toho, že mu ji Alenka skřípla ve dveřích.

Něco z Alenky je pro mě „zavřeným šuplíkem“ k podvědomí, „výtahem“ vezoucím mě zpět k dětským představám a to vše za plného vědomí. Má poetickou rezavějící atmosféru Švankmajerových filmů, ve spojení s tématy charakteristickými pro jeho tvorbu. Podle mého názoru precizně využívá všech audiovizuálních prostředků, které film nabízí a to ne samoučelně, ale sofistikovaně. Z hlediska animace a experimentace s včleňováním jí do hraných sekvencí se podařilo vytvořit působivou iluzi Alenčina vysněného světa. Klasická animace koketující s ožívováním loutek, hraček, dodává filmu kouzlo, stejně jako staré filmové triky, které zde i po více než dvaceti letech působí stále záhadně a nikoli směšně.

## ZÁVĚR

Švankmajer je zřejmě nejznámějším českým umělcem v zahraničí. Za přínos světovému filmu obdržel na MFF KV Křišťálový glóbus. Řada významných filmařských osobností neskrývá svůj obdiv k jeho tvorbě, která je výjimečná svou původností a nenapodobitelností. Řadí se mezi ně tací jako Terry Gilliam, Tim Burton, bratři Quayové nebo Henry Selick. Ve své práci jsem se pokusila odhalit, čím Švankmajer očaroval právě mě. Zkoumala jsme cestu jeho experimentů s výrazovými prostředky filmu, odhalovala jeho postupy s včleňováním animace do hraného filmu a sledovala jak "si pro sebe nacházel novou realitu a nám ostatním - surreality"<sup>30)</sup>.

---

**30)** Edgar Dutka - Scenáristika animovaného filmu, Minimum z historie české animace, nakladatelství AMU, Praha 2006, 2.rozšířené vydání, ISBN 80-7331-069-4, str. 84

## SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

**Syrové umění** - Eva Švankmajerová, Jan Švankmajer, František Dryje, Bruno Solařík, Alena Nádvorníková, nakladatelství Arbor vitae ISBN: 80-86300-45-5 , Galerie Klatovy / Klenová ISBN: 80-85628-52-X , rok 2004

**Síla imaginace** - Jan Švankmajer, nakladatelství Dauphin, Mladá fronta, ISBN 80-7272-045-7, 80-204-0922-X, 1.vydání, rok 2001

**Anima, Animus, Animation** – Jan Švankmajer, Eva Švankmajerová, nakladatelství Slovart, Arbor Vitae, ISBN: 80-901964-4-6, rok 1997

**Přehled psychologie** - Hans Kern, Christine Mehl, Hellfried Nolz, Martin Peter, Regina Wintersperger, překlad Magdalena Machátová - nakladatelství Portál ISBN:80-7178-240-8, rok 1999

**Animace a doba (Sborník textů z časopisu Film a doba 1955-2000)** - vybral, uspořádal a doplnil Stanislav Ulver, nakladatelství Sdružení přátel odborného filmového tisku , ISSN:0015-1068, rok 2004

**Surrealisté** - Tim Martin, přeložila Blanska Brabcová, nakladatelství Slovart, ISBN:80-7209-609-5, rok 2004

**Scenáristika animovaného filmu, Minimum z historie české animace** - Edgar Dutka, nakladatelství AMU, Praha 2006, 2.rozšířené vydání, ISBN 80-7331-069-4

**Sny 1925 – 1940** - Jindřich Štýrský, nakladatelství Argo, ISBN 80-7203-512-6, rok 2003

**Přehled světové literatury 20.století** - Vladimír Prokop, nakladatelství O.K. - Soft, 1.vydání, dotisk v roce 2004

**Přehled české literatury 20.století** - Vladimír Prokop, nakladatelství O.K. - Soft, 1.vydání, dotisk v roce 2004

**Dějiny výtvarné kultury 4** - Bohumír Mráz, nakladatelství IDEA SERVIS, konsorcium, 1. vydání, 2002, ISBN 80-85970-32-5

**Dějiny výtvarné kultury 3** - Bohumír Mráz, nakladatelství IDEA SERVIS, konsorcium, 2. vydání, 2003, ISBN 80-85970-47-3

**Od Impresionismu k postmoderně** - Jiří Vávra, nakladatelství Olomouc, 1.vydání, 2004, ISBN 807 1821209

**Jáma a kyvadlo a jiné povídky** - Edgar Allan Poe , překlad Josef Schwarz, nakladatelství Odeon, 3. vydání, rok 1987

**Alenka v kraji divů a za zrcadlem** - Lewis Carroll, překlad Aloys a Hana Skoumalovi, nakladatelství KMa, s.r.o., ISBN 978-80-7309-523-9, první vydání 2007

## **SEZNAM POUŽÍYCH AUDIO NAHRÁVEK A FILMOVÉHO MATERIÁLU:**

Rádio 1, pořad Zátíší, diskuse na téma sny ze dne 30.11. 2005 s psychoterapeutem a grafologem PHDr. Jan Jeřábkem, moderuje Jana Ježková, <http://www.radio1.cz/zatisi/>

## **SEZNAM POUŽITÝCH WEBOVÝCH STRÁNEK:**

[www.wikipedia.org](http://www.wikipedia.org)

[www.artmuseum.cz](http://www.artmuseum.cz)

[www.ceskaliteratura.cz](http://www.ceskaliteratura.cz)



## **SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK**

VŠUP Vysoká škola uměleckoprůmyslová v Praze

DAMU Divadelní akademie múzických umění

MFF KV Mezinárodní filmový festival Karlovy Vary

## TEXTOVÁ PŘÍLOHA

### Jacques Prévert - Jak namalovat portrét ptáka

Musíte nejdřív namalovat klec  
s otevřenými dvířky  
pak namalovat  
pro ptáka  
něco krásného  
a prostého  
a milého  
co ptáka přiláká  
postavit plátno poblíž stromu  
na zahradě  
v hájku  
nebo v lese  
ukrýt se za strom  
a mlčet  
nehnout ani brvou...  
Někdy pták přiletí hned se vši kuráží  
a jindy váhá celé roky  
než se odváží  
Nesmíte ztratit trpělivost  
čekat  
čekat třeba celou věčnost  
Čas čekání  
však není nijak úměrný  
kvalitě obrazu  
Když konečně pták přiletí  
pokud přiletí že  
musíte mlčet z hloubi duše  
počkat až vletí do klece  
a když je uvnitř  
musíte zlehka zavřít štetcem dvířka  
a potom  
smazat všecky mříže  
a dávat pozor abyste mu nezkřivili ani pířko  
Musíte namalovat strom  
a najít pro ptáka  
tu nejkrásnější větev  
a namalovat listí na větvích a svěží vánek  
sluneční paprsky  
a bzukot hmyzu v žáru léta  
a potom čekat až pták začne zpívat  
Jestliže nezpívá  
je to zlé znamení  
znamení že obraz není k ničemu než k vyhození  
Když zpívá je to dobré znamení  
znamení že obraz je bez kazu  
Zlehýnka vytrhněte  
jedno z ptačích per  
a napište své jméno v rohu obrazu <sup>31)</sup>

---

31) Překlad : Petr Skarlant, Zdroj: <http://ld.johannesville.net/prevert-01-slova?page=1>

## Lewis Carroll

### Jabberwocky

'Twas brillig, and the slithy toves  
Did gyre and gimble in the wabe;  
All mimsy were the borogoves,  
And the mome raths outgrabe.

'Beware the Jabberwock, my son!  
The jaws that bite, the claws that catch!  
Beware the Jubjub bird, and shun  
The frumious Bandersnatch!' <sup>32)</sup>

### Žvahlav

Bylo smažno, lepě svihlí tlové  
se batoumali v dálnici,  
chrudošní byli borolové,  
na mamné krsy žárnící.

„Ó synu, střež se Žvahlava,  
má zuby, drápy přeostře;  
střež se i Ptáka Neklava,  
zuřmící Bodostre!“<sup>33)</sup>

## André Breton

### úryvek ze Surrealistického manifestu 1924

#### Tajemství surrealistického magického umění

#### Písemná surrealistická skladba nebo Na jeden a poslední ráz

„...Pište rychle bez předem zvoleného tématu, natolik rychle, abyste nic nepodržovali v paměti a abyste nebyli v pokušení číst po sobě, co píšete. První věta přijde zcela sama, natolik je pravda, že v každé vteřině existuje nějaká věta cizí našemu vědomému myšlení, která si jen žádá, aby se jí dostalo vnějšího vyjádření. Je dost nesnadné vyslovit se k případu věty následující; ta se bezpochyby podílí zároveň na naší vědomé aktivitě i na oné aktivitě druhé, připustíme-li, že sám fakt napsání první věty s sebou nese určité minimum percepce. Na tom vám musí ostatně málo záležet; právě v tom spočívá z největší části zajímavost surrealistické hry. Interpunkce je v každém případě v protikladu k absolutní plynulosti onoho proudu, na který se soustředíme, i když se zdá být nicméně právě tak nutná, jako rozmístění uzlových bodů na chvějící se struně. Pokračujte tak dlouho, jak se vám bude chtít...“<sup>34)</sup>

---

32) Zdroj: <http://cs.wikipedia.org/wiki/Žvahlav>

33) Překlad: Jaroslav Císař, Zdroj: <http://cs.wikipedia.org/wiki/Žvahlav>

34) Zdroj: <http://www.ceskaliteratura.cz/dok/msur.htm>

## André Breton - Volná láska (úryvek)

Má žena s kšticí hořícího lesa

S myšlenkami žárných blesků

S pasem přesýpacích hodin

Má žena s pasem vydry mezi tygřími zuby

Má žena s ústy jak kokarda a kytice hvězd největší velikosti

Se zuby otisků bílé myšky na bílé zemi

S jazykem hlazené ambry a broušeného skla

Má žena s jazykem probodené hostie

S jazykem panenky, která otvírá a zavírá oči

S jazykem neobyčejného démantu

Má žena s řasami dětského hůlkového písma

S obočím okraje vlaštovčího hnízda

Má žena se spánky z břidlicové střechy skleníku

A páry na oknech

Má žena s rameny ze šampaňského vína

A z pramene z delfíních hlav pod ledem

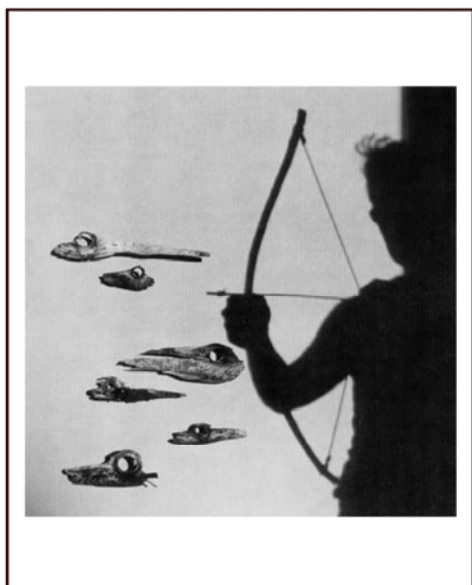
Má žena se zápěstím zápalek<sup>35)</sup>

---

32) Zdroj: Vladimír Prokop – Přehled české literatury 20.století, nakladatelství O.K. - Soft, 1.vydání, dotisk v roce 2004

# OBRÁZKOVÁ PŘÍLOHA

Emila Medková - strukturální fotografie



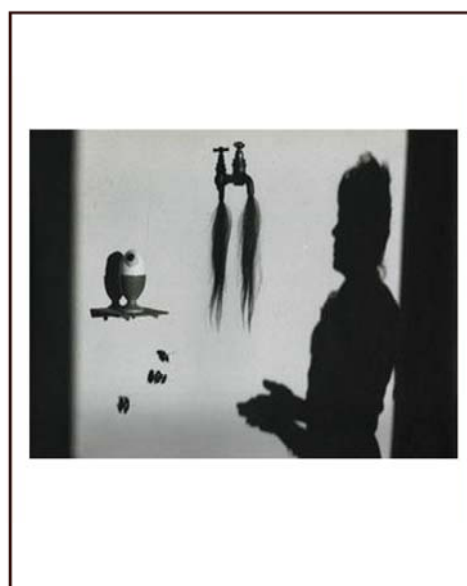
Lukostřelec



Ruka s hodinkami



Negativní hlava



Vodopád vlasů