

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE

FILMOVÁ A TELEVIZNÍ FAKULTA

Filmové, televizní a fotografické umění a nová média

Animovaná tvorba

BAKALÁRSKA PRÁCA

**SUBJEKTÍVNA PERSPEKTÍVA
V ANIMOVANOM PRIESTORE**

Andrea Szelesová

Vedúca práce: Mgr. et Mgr. Eliška Děcká, Ph.D.

Oponentka práce: Doc. Michaela Pavlátová

Dátum obhajoby: 1. 6. 2021

Pridelovaný akademický titul: BcA.

Praha, 2021

ACADEMY OF PERFORMING ARTS IN PRAGUE

FILM AND TV SCHOOL

Film, Television, Photography, and New Media

Animation Film

BACHELOR'S THESIS

**SUBJECTIVE PERSPECTIVE
IN THE ANIMATED SPACE**

Andrea Szelesová

Supervisor: Mgr. et Mgr. Eliška Děcká, Ph.D.

Opponent: Doc. Michaela Pavlátová

Date of Defense: 1. 6. 2021

Academic title to be assigned: BcA.

Prague, 2021

Prehlásenie

Prehlasujem, že som bakalársku prácu na téma

SUBJEKTÍVNA PERSPEKTÍVA V ANIMOVANOM PRIESTORE

vypracovala samostatne pod odborným vedením vedúceho práce a s použitím uvedenej literatúry a prameňov.

Praha, dňa

.....
podpis diplomantky

Upozornenie

Využitie a spoločenské uplatnenie výsledkov diplomovej práce, alebo akékoľvek nakladanie s nimi je možné len na základe licenčnej zmluvy, tj. súhlasu autorky a AMU v Prahe.

Abstrakt:

V tejto bakalárskej práci sa zaoberám vyobrazeniami subjektívnych perspektív vo filme, ktoré môžu slúžiť ako jedinečný nástroj na dosiahnutie imerzie diváka do príbehu naratívneho animovaného filmu.

V práci argumentujem, že animovaný film je ideálnym médiom na vykresľovanie subjektívnych perspektív, keďže disponuje nielen všetkými možnosťami hraného filmu, ale taktiež technikami, ktoré sú natívne pre animovaný film, akými sú napríklad metamorfóza a vizuálna metafora.

V práci sa zameriavam na kategorizáciu subjektívnych vyobrazení v animovanom filme a na definovanie pojmov s nimi súvisiacimi. Následne aplikujem tieto kategórie pri analýze troch prípadových štúdií súčasných krátkych animovaných filmov, ktoré využívajú charakterovú subjektivitu ako kľúčový moment filmu.

Kľúčové slová: animovaný priestor, subjektívna perspektíva, mentálna subjektivita, vizuálna metafora, psychorealizmus

Abstract:

This paper deals with the portrayals of subjective perspectives in film, that can serve as a special tool for accomplishing viewer immersion in short animated narrative fiction. It argues, that animation is the ideal medium to portray subjectivity, with not only possessing the capabilities of live-action film, but also techniques that are native to animation, such as metamorphoses and the visual metaphor.

The paper focuses on finding categorizations of subjective portrayals and on defining terms related to this topic. I then apply my findings in an analysis of three case studies of contemporary animated short movies, that center on character subjectivity as a key plot point.

Keywords: animated space, subjective perspective, mental subjectivity, visual metaphor, psychorealism

OBSAH

1	Úvod	7
2	Historický prehľad animovaného filmu: vyobrazovanie objektívnej reality a odklony od nej.....	9
3	Subjektivita vo filme	18
3.1	Percepčná a mentálna subjektivita	18
3.2	Animovaný priestor.....	24
3.3	Vizuálna a multimodálna metafora	27
4	Subjektívna perspektíva v animovanom filme	31
4.1	Animovaný dokument – éra psychorealizmu	31
4.1.1	Ryan Chrisa Landretha.....	32
4.1.2	Vyobrazenia stavov mysle Samantha Mooreovej	33
4.2	Subjektívna perspektíva v mainstreamovej animácii.....	36
4.3	Subjektívna perspektíva ako zdroj imerzie diváka	38
5	Techniky používané k stvárneniu subjektivity	39
5.1	Naratívne a filmové techniky	39
5.2	Trendy vo vyobrazovaní subjektivity	41
5.3	Oblasti subjektivity	42
6	Rozbor subjektívnych vyobrazení v troch prípadových štúdiách	44
6.1	Prípadová štúdia č. 1: Wildfire	44
6.2	Prípadová štúdia č. 2: Šuška	48
6.3	Prípadová štúdia č. 3: I'm Fine, Thanks.....	51
6.4	Záver vyvedené z rozborov prípadových štúdií.....	57
7	Záver	59
8	Zoznam použitých prameňov	60
9	Zoznam použitých obrázkov	66

1 ÚVOD

Myšlienka k napísaniu tejto práce vznikla na základe pozorovania istého trendu medzi súčasnými krátkymi filmami, ktoré zdanlivo na úkor jednoznačného deja stavali do popredia vyobrazenie atmosféry, emócií, nálad a psychiky svojich charakterov. Atmosférickosť v týchto filmoch nevystupovala ako číry štylizačný prvok, ale naznačovala istý psychologický aspekt.

Pri písaní rozboru jedného z takýchto filmov, krátkeho filmu *Wildfire* (Lesný požiar, 2015) z produkcie francúzskej školy Gobelins, som narazila na pojmy *animovaný priestor* a *subjektívna perspektíva*, ktoré poskytli východiskový bod pre popisanie tohto javu.

Už behom prvého prieskumu v oblasti subjektivity v animovanom filme som zistila, že je nedostatok akademického materiálu, ktorý by poskytol obsiahly pohľad na túto problematiku. Väčšina prístupných zdrojov sa zaoberala oblasťou hraného filmu, pomocou interdisciplinárnych pozorovaní spájali film a neurovedu, alebo v prípade animácie, sa venovali subžánru animovaného dokumentu.¹

Zámerom tejto práce je dospieť k zhrnutiu tejto tematiky a k následnej aplikácii získaných poznatkov v analýze subjektívnych vyobrazení objavujúcich sa v naratívnych animovaných filmoch.

V prvej časti práce sa budeme zaoberať historickým prehľadom animovaného filmu, v súvislosti s jeho prístupom k vyobrazovaniu objektívnej reality a priestoru – a odklonu od nich. V ďalších kapitolách sa zameriame na bližšie definície pojmu *subjektivita*, v súvislosti s filmom všeobecne, a taktiež s pojmami *subjektívna*

¹ Záver vyvodený na základe vlastného pozorovania a textov Carmen Hannibalovej a Amber Cecilovej.

CECIL, Amber. *Mental Process Narrative Film : Design Techniques for Visualizing Character Psyche in Animated Shorts*. Dizertačná práca (MgA). Graduate Program in Industrial, Interior, and Visual Communication Design. Ohio State University, 2010. s. 3. Dostupné z Internetu: <http://rave.ohiolink.edu/etdc/view?acc_num=osu1285009380>.

HANNIBAL, Carmen. Subjective Perspective as Creative Metaphor in the Animated Film. *Mediaesthetics – Journal of Poetics of Audiovisual Images* [online]. No 2 (2017): Metaphor in the Arts, in Media and Communication. [cit. 2021-03-19]. Dostupné z Internetu: <<https://www.mediaesthetics.org/index.php/mae/article/view/63/138>>. ISSN 2567-9309.

perspektíva a animovaný priestor, v súvislosti s rozoznávaním subjektivity v animovanom filme.

Následne sa budeme sústrediť na kategorizáciu techník, ktoré je možné využiť k dosiahnutiu subjektivity v animácii. Vo finálnej časti práce budeme detailne analyzovať tri animované filmy, v ktorých môžeme pozorovať tento fenomén, a to, aký má vplyv na divákovu imerziu² do príbehu.

² Vnorenie do deja.

2 HISTORICKÝ PREHĽAD ANIMOVANÉHO FILMU:

VYOBRAZOVANIE OBJEKTÍVNEJ REALITY A ODKLONY OD NEJ

Napriek tomu, že médium animácie umožňuje neobmedzenú hru vo vizuálnom vyjadrovaní, mainstreamová animácia prešla dvomi veľkými vlnami realizmu, ktoré priniesli tendenciu k napodobňovaniu reálneho sveta. Prvou z nich bol vplyv spoločnosti Walt Disney, po tom, čo sa dala na dráhu výroby celovečerných filmov, so snahou súperiť s klasickým hollywoodskym filmom. Druhou vlnou bol príchod CGI³, ktoré umožnilo vytváranie obrazov podobných skutočnosti.

Ale nie všetka animácia, dokonca ani v mainstreamovej sfére, nasledovala tieto trendy, a dokonca sa im priamo vzpierala, dovoľujúc tak väčšiu voľnosť v médiu a jeho prístupe k forme a priestoru.

Pre raný animovaný film, podobne ako raný hraný film, je typická fascinácia ilúziou obrazu.⁴ V prvých filmoch priekopníkov animácie, ako boli Émile Cohl a J. Stuart Blackton, sa ich bádanie média zakladalo na chápaní animácie ako pohyblivých kresieb. Vzhľadom k tomuto prístupu, a vzhľadom k technologickým limitáciám ktorým čelili, bola kreslená animácia charakteristická istou plochosťou. Ale toto odlúčenie od schopnosti striktne kopírovať skutočnosť, v kombinácii s hravým prístupom raného filmu, vytvorilo priestor hre s formou a všetkým možným metamorfózam (Obr. 1).

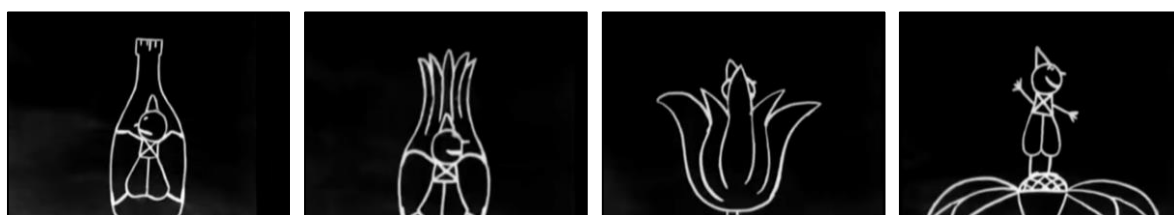
V týchto raných filmoch môžeme nájsť odraz avantgardy, možno i silnejší, ako bolo ich spojenie s naratívnym filmom, keďže tieto „hry formy“ často prevážili potrebu naratívnej akcie.⁵

³ Computer-generated imagery (obrazy generované počítačom) – použitie digitálnych softwarových systémov k vytvoreniu postáv, prostredia alebo čohokoľvek iného v obraze. BORDWELL, David; THOMPSONOVÁ, Kristin. *Umění filmu : Úvod do studia formy a stylu*. Přel. Petra Dominková. Praha : Akademie múzických umění v Praze, 2011. s. 640. ISBN 978-80-7331-217-6

⁴ Tom Gunning nazýva raný film *kinematografiou atrakcií*. Využíva tak ejzenštejnovské pojatie pojmu atrakcia, i jeho využitie v kontextu pútí, cirkusu a ďalších miest zábavy. HANSENOVÁ, Miriam. *Raná kinematografie, pozdní kinematografie : Transformace veřejné sféry*. In SZCZEPANIK, Petr (ed.). *Nová filmová historie : Antologie současného myšlení o dějinách kinematografie a audiovizuální kultury*. 1. vyd. Praha : Herrmann a synové, 2004. s. 265-266. ISBN 80-239-4107-0.

⁵ TELLOTTE, J. P. *Animating space : from Mickey to WALL-E*. Lexington, Kentucky : The University Press of Kentucky, 2010. s. 9-10. ISBN 978-0-8131-2586-2.

Podobne, v roku 1914, Winsor McCay vyhlásil, že oživí vyhynutého živočícha, a vytvoril Dinosauria Gertie, prvú postavičku vytvorenú priamo pre toto nové médium.⁶ Rovnako činí Max Fleischer, keď privoláva svoj výtvor, Klauna Koko, aby vystúpil „von z kalamára“, a tým zdôrazňuje vytvorenie ilúzie.⁷ Nie je to inak ani na českej scéne. Vo filme *Bimbovo smutné dobrodružství* (1930, Karel Dodal) nešťastný kresliar Jára v rozrušení rozleje fľašku atramentu na stole a z neho sa zrodí klaun Bimbo, ďakujúc Járovi za jeho vyslobodenie.⁸



Obr. 1: Fľaša sa zmení na kvetinu pomocou metamorfózy.
(Fantasmagorie, 1908, Émile Cohl)

V tejto ére už však zároveň vznikali nové techniky, ktoré priblížili médium o krok bližšie k reprodukcii skutočného sveta. Už v sérii *Z kalamára* (Out of the Inkwell, 1918 – 1929) Max Fleischer využil rotoskop⁹, ktorý patentoval v roku 1915. Bratia Fleischerovci svoju techniku rotoskopie využili dokonca v celovečerných filmoch ako boli *Gulliverove cesty* (Gulliver's Travels, 1939).¹⁰ No napriek tomu, že bratia Fleischerovci predstihli bratov Disneyovcov, a mali s Koko úspech, bol to Myšiak Mickey, po jeho objavení sa vo filme *Parník Willie* (Steamboat Willie, 1928), ktorý sa stal najslávnejšou animovanou postavou v histórii. Keďže to bolo predovšetkým „s myšou, viac ako s Fleischerovým klaunom, keď animácia dosiahla svoje prvé veľké prínosy, najmä vo svojom bádání po novom modernistickom zmysle pre priestor“.¹¹

⁶ Winsor McCay. In *Encyclopedia Britannica* [online]. 1998-, last modif. on 22 July 2020 [cit. 2021-03-18]. Dostupné z Internetu:

<<https://www.britannica.com/biography/Winsor-McCay>>.

⁷ TELOTTE, J. P. *Animating space : from Mickey to WALL-E*. s. 10.

⁸ Fokus. *Anifilm.cz* [online]. 2013 [cit. 2021-04-26]. Dostupné z Internetu:

<<http://www.anifilm.cz/2013/cs/program/nesoutezni-program/fokus/>>.

⁹ Prístroj, ktorý umožňoval využitie fotografovaných hraných sekvencií ako predlohu pre kreslenú animáciu.

100 Years of Rotoscoping! *Fleisherstudios.com*. [online]. [cit. 2021-03-18]. Dostupné z Internetu: <<https://www.fleisherstudios.com/rotoscope.html>>.

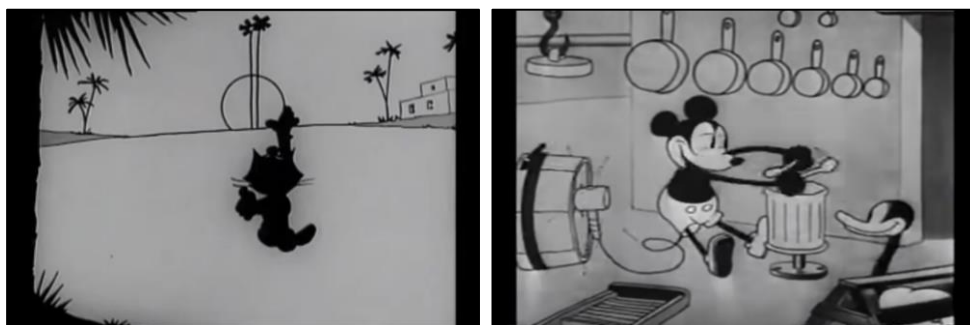
¹⁰ Ibid.

¹¹ TELOTTE, J. P. *Animating space : from Mickey to WALL-E*. s. 61-62.

Ako J. P. Telotte poznamenal vo svojej knihe *Animačný priestor* (Animating Space, 2010), *Parník Willie* bol zlomovým bodom v chápaní priestoru v animovanom filme. Nebol to síce prvý, ale dokonca tretí „Mickey film“, avšak zatiaľ čo prvé dve grotesky nepriniesli nič zvláštneho, niečo na Mickeym bolo viac trojdimenzionálne, podľa Telotta až *stereoskopické*.¹²

V porovnaní s ranou animáciou, ktorá dovoľovala veľmi voľný prístup ku vzťahu tvaru a priestoru, Mickey bol od prvopočiatku nielen nová postavička, ale „postava umiestnená v zložitejšom svete“, než obýval jeho predchodca Králik Osvald¹³, alebo jeho rival Kocúr Felix (od Bratov Fleischerovcov).¹⁴

Vo svete Kocúra Felixa sa zdá, že jeho telo a svet okolo neho pozostávajú z rovnakej matérie. Felix svojím chvostom obratne vytvorí čierny otáznik a dokáže neuchopiteľné časti svojho prostredia pretvoriť na iné predmety (napríklad západ slnka na horizonte si vezme ako gitaru na hranie hudby).¹⁵ Na druhej strane *Parník Willie*, ktorý dokázal priekopnícky začleniť do filmu synchronný zvuk, využíva o niečo hmatateľnejší prístup k svetu: Mickey napríklad vytvára hudbu tým, že bubnuje na nádoby okolo seba (Obr. 2-3).



Obr. 2-3: Felix ukradne slnko, aby ho použil ako gitaru (*Arabiantics*, 1928, vľavo).

Mickey používa nádoby ako bubny (*Steamboat Willie*, 1928, vpravo).

V roku 1937 Disney predstavil vlastnú vertikálnu multiplánovú kameru¹⁶, ktorá bola oveľa komplexnejšia ako tie, ktoré vytvorili jeho konkurenti. Po skúšobnej jazde v krátkom Oscarom ocenenom filme *Starý mlyn* (*The Old Mill*, 1937), bol

¹² TELOTTE, J. P. *Animating space : from Mickey to WALL-E*. s. 62-64.

¹³ Postava spoločnosti Disney, ktorá predchádzala vzniku Myšiaka Mickey.

¹⁴ TELOTTE, J. P. *Animating space : from Mickey to WALL-E*. s. 64-66.

¹⁵ Ibid.

¹⁶ Prístroj vytvárajúci trojrozmerné prostredie pre zachytenie snímok animácie.

prístroj využitý vo filme *Snehulienka a sedem trpaslíkov* (Snow White and the Seven Dwarfs, 1937).

Tento film bol prelomový nielen za svoj štatút prvého amerického celovečerného animovaného filmu, ale taktiež vďaka jeho realistickým efektom.¹⁷ Film využil vertikálnu kameru k zdôrazneniu trojrozmerného priestoru a k pohybu kamery, ktorý sa snažil vyrovnáť technickej úrovni hraného filmu, prinášajúc tak novú „realitu v štýle Disney“.¹⁸

Napriek všeobecnému presvedčeniu, kopírovanie reality nebolo konečným cieľom Disneyho *estetiky ilúzie života*. Namiesto toho šlo o snahu vytvoriť jej *karikatúru*, ktorú možno docieľiť jedine kombináciou *vierohodnosti a zveličovania*. A tak ich postavy rozprávajúcich zvierat, ktoré boli naďalej fantaskné, zasadzovali do realisticky pôsobiaceho kresleného pozadia, vďaka ktorému bola ich existencia úplne uveriteľná.¹⁹

Snehulienka a sedem trpaslíkov, podobne ako ďalšie Disneyho filmy, však tiež využívala rotskopické techniky, po tom čo Fleischerova licencia v roku 1934 vypršala.²⁰ Disney taktiež začleňoval naturalizmus do svojich animácií pomocou, možno až prehnane, štúdiá pohybu ľudských či zvieracích modelov. Za svoje „realistické impulzy“ Disney získal nemálo kritiky, podľa ktorej jeho filmy až príliš pripomínali hraný film.^{21,22}

Je trochu ironické, že tím nemeckej režisérky Lotte Reinigerovej používal vlastnú multiplánovú kameru nazývanú *tricktisch*²³ už v roku 1926, v najstaršom zachovanom celovečernom filme *Dobrodružstvá Princa Achmeda* (Die Abenteuer des Prinzen Achmed, 1926), ktorý bol vytvorený technikou siluetovej animácie.

¹⁷ TELOTTE, J. P. *Animating space : from Mickey to WALL-E*. s. 131-134.

¹⁸ Ibid.

¹⁹ Ibid.

²⁰ SHLAPAK, Helena. A Brief History of the Art of Rotoscoping. *CGMagazine* [online]. January 2017 [cit. 2021-03-19]. Dostupné z Internetu: <<https://www.cgmagonline.com/2017/01/15/history-art-rotoscoping/>>.

²¹ TELOTTE, J. P. *Animating space : from Mickey to WALL-E*. s. 136-138.

²² Paul Wells popisuje Disneyho tendenciu ako *hyperrealizmus* – snaha o dosiahnutie realizmu v animácii, napriek jej vlastnosti ako „umelého výtvoru“.

PALLANT, Chris. Disney-Formalism : Rethinking `Classic Disney. *Animation* [online]. December 2010, Volume 5, Issue 3 [cit. 2021-04-26]. s. 11. Dostupné z Internetu (DOI): <<https://doi.org/10.1177/1746847710377567>>.

²³ V preklade *trikový stôl*.

Reinigerová, na rozdiel od Disneyho, mala silný vzťah aj k avantgarde, keďže na filme vypoľáhali mená ako Walter Ruttmann a Berthold Bartosch.²⁴

S tvorcami, ako boli Ruttmann, Hans Richter a Oskar Fischinger, sa avantgarda rozrástla i v animovanom filme a vykvitla v *hnutie absolútneho filmu*. Podobne ako to bolo vo výtvarnom umení, sa snažili zbaviť záväznej figurálnosti a využiť hudbu ako ideálny model pre vytváranie nových druhov umenia.²⁵

Vo svojom prvom filme, *Rhythmus 21* (Rytmus 21, 1921), sa Hans Richter rozhodol svoje kresby priviesť k pohybu. Vo svojej dĺžke troch minút, je film naplnený animáciou bielych, sivých a čiernych geometrických objektov, ktoré sa rôzne naťahujú a menia svoje veľkosti, pozície, či farbu.²⁶

Ruttmann vytvoril štyri abstraktné filmy pred tým, než sa obrátil na konkrétnejšiu realitu v podobe rytmických dokumentov.²⁷ Vo filmoch *Opus I-IV* (1921 – 1925) využíval techniky olejovej maľby na sklo, neskoršie v kombinácii s geometrickými ploškovými elementmi, ktorými vytváral abstraktné animácie expresívnych farieb. Meniace sa farby využíval i na stanovenie celkovej nálady a atmosféry v diele.²⁸

Fischinger, inšpirovaný premietaním Ruttmannovho *Opus I* (Lichtspiel: Opus I, 1921), tiež obrátil svoju pozornosť k abstraktnému filmu a synchronizovanej hudbe. Jeho zámerom nebolo len vizualizovať hudbu, ale vytvoriť diela, ktoré budú pôsobiť na pocity diváka a budú „absolútnym zážitkom samo o sebe, nielen reprezentáciou iných objektov alebo skutočností“.²⁹

²⁴ MORITZ, William. *Some Critical Perspectives on Lotte Reiniger*. In FURNISS, Maureen (ed.). *Animation : Art and Industry*. Indiana University Press, 2012. s. 13.

²⁵ BASSAN, Raphaël. Cinema and Abstraction : From Bruno Corra to Hugo Verlinde. *Senses of Cinema* [online]. December 2011, Issue 61 [cit. 2021-04-23]. Dostupné z Internetu: <<http://www.sensesofcinema.com/2011/feature-articles/cinema-and-abstraction-from-bruno-corra-to-hugo-verlinde/>>.

²⁶ Ibid.

²⁷ HAGENER, Malte. *Avant-garde Culture and Media Strategies : The Networks and Discourses of the European Film Avant-garde, 1919-39*. Berlajn: in eigen beheer, 2005. s. 263 – 280. Dizertačná práca (PhD). University of Amsterdam, 2005.

²⁸ McDONNELL, Maura. Visual Music. *eContact! Online Journal for Electroacoustic Practices* [online]. April 2014, Issue 15.4: Videomusic: Overview of an Emerging Art Form [cit. 2021-03-19]. Dostupné z Internetu: <https://econtact.ca/15_4/mcdonnell_visualmusic.html>.

²⁹ Ibid.

Ak hovoríme o abstraktnej animácii, nemôžeme nespomenúť meno Normana McLarena, ústrednej postavy NFB³⁰. McLaren, mimo svojich animovaných filmov vytvorených pixiláciou³¹ či ručnou kresbou, vytvoril niekoľko abstraktných filmov technikami animácie priamo na filmový pás s hudbou ako dôležitým elementom.³²



Obr. 4: Snímky z filmu Opus I (Lichtspiel: Opus I, 1921)

Filmy abstraktnej animácie sa nezaťažovali problematikou kompaktnosti postáv a ich prostredia, keďže tieto elementy úplne opomenuli, a zameriavali sa výhradne na animáciu abstraktných tvarov. Avšak, zatiaľ čo priniesli úplnú voľnosť vo vyjadrovaní a v prepojení s hudbou, chýba v nich prítomnosť *personifikácie*³³, ktorá by umožnila divákovi nájsť v týchto obrazoch samého seba, a prežívať tak „zážitok“ v jeho plnom potenciáli. Princípy, ktoré využívali, však môžeme objaviť i v rôznych sekvenciách filmov iných animovaných žánrov.

Dokonca i Disney mal svoje expresívne chvíľky, ktoré sú porovnateľné s avantgardou. Vo filme *Bambi* (Bambi, 1942) tvorcovia vynaložili enormné úsilie v štúdiu prirodzeného správania a pohybu zvierat, a i vďaka tomu sa diškurz okolo filmu zameriaval na jeho vysokú úroveň dosiahnutého realizmu.³⁴ No ak sa pozrieme bližšie, zistíme, že spôsob akým tento film zaobchádza s vizualizáciou

³⁰ National Filmboard of Canada – Kanadská národná filmová rada.

³¹ Animácia živého herca.

DUTKA, Edgar. *Minimum z dejín svetovej animace*. Praha : Nakladatelství Akademie múzických umění v Praze, 2012. 2. vyd. s. 148. ISBN 978-80-7331-253-4.

³² SHPAYKHER, Victoria. Norman McLaren's Visual Music : Personal, Experimental And Diverse In Technique. *Yonah.org* [online]. May 2017. [cit. 2021-02-04]. Dostupné z Internetu: <<http://yonah.org/channel/norman-mclaren>>.

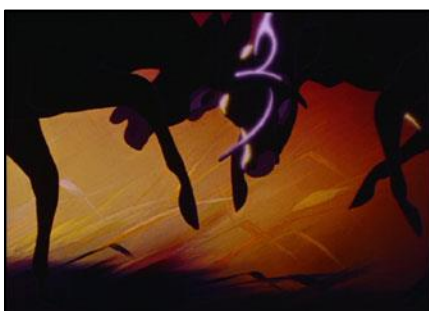
³³ Pripisovanie ľudských vlastností a schopností neživým predmetom.

ŽILKA, Tibor; OBERT, Viliam; IVANOVÁ, Mária. *Teória Literatúry pre gymnáziá a stredné školy*. Bratislava : OG – Vydavateľstvo Poľana, 2012. Šieste vydanie. s. 44. ISBN 978-80-8116-014-1

³⁴ I keď postavy animovaných filmov sú zriedka vyobrazením „zvierat“ ako takých, ale ich antropomorfizovanou, romantizovanou podobu. Podobne je to i vo filme *Bambi*.

STANTON, Rebecca. Animals, Animation, and Academia. *Animationstudies2.0* [online]. June 2020. [cit. 2021-04-26]. Dostupné z Internetu: <<https://blog.animationstudies.org/?p=3587>>.

priestoru, je pomerne osobitý. Pod dohľadom Tyrusa Wonga³⁵ nad vizuálnou stránkou filmu sa do filmu vniesla istá „orientálna tradícia“. Vizuálny štýl pozadí bol silne impresionistický vo svojom prístupe k farebnosti a svetlu, keďže umelci dostali inštrukcie, aby sa sústredili na všeobecné nálady miesto naturalistických detailov. Dokonca miestami siahali k úplnej štylizácii obrazu, k vytvoreniu dramatických efektov (Obr. 5).³⁶



Obr. 5: Zápasiace postavy sa objavujú ako čierne siluety (Bambi, 1942)

Bohužiaľ, *Bambiho* expresionistický štýl bol skôr anomáliou vo filmografii štúdia Disney, a týkal sa hlavne pozadí filmu. V roku 1945 niekoľko umelcov štúdia utieklo od Disneyho realizmu, aby realizovali vlastnú víziu v štúdiu UPA³⁷.

UPA využívala radikálne zjednodušený štýl kresby, v porovnaní s Disneyho hĺbkovými efektmi a plastickým tieňovaním. Ich smerom sa stala *limitovaná kreslená animácia*, charakteristická antirealistickým pozadím.³⁸ Opäť boli otvorené možnosti konceptuálnejšieho prístupu k prostrediu, v ktorom sa postavy premávali cez jednoduché farebné plochy, s len niekoľkými objektmi voľne položenými v priestore, naznačujúcimi izbu či ulicu.

Umelecký prejav sa rozmáhal vo svete krátko filmov, ktorý sa postupne stal médiom festivalov animovaných filmov. Od tajuplných prostredí Yuriho Norsteina (*Ježko v hmle*, 1975; *Rozprávka rozprávok*, 1979), až po desivé metamorfózy Jana Švankmajera (*Možnosti dialógu*, 1983), európska scéna prekvitala životom.

³⁵ Americký umelec čínskeho pôvodu.

³⁶ TELOTTE, J. P. *Animating space : from Mickey to WALL-E*. s. 136-138.

³⁷ United Productions of America.

³⁸ DUTKA, Edgar. *Scenáristika animovaného filmu : Minimum z histórie českej animace*. Praha : Akademie múzických umění v Praze, 2006. 2., rozš. vyd. s. 49. ISBN 80-7331-069-4.

V 90. rokoch 20. storočia sa svet animovaného filmu opäť otriasol obrovským prelomom, tak veľkým, ako bola niekdajšia *Snehulienka* – objavilo sa CGI. Ak nazývame Disneyho *ilúziu života* prvou vlnou realizmu v animovanom filme, môžeme vznik CGI nazvať vlnou druhou, keďže táto technológia umožňuje vytvárať obrazy nerozoznateľné od reality.

Úsilie vierohodne kopírovať reálne postavy a pohyb ľudí, ktoré so sebou technológia priniesla, však predstavuje i problém. Hlavne v počiatočných CGI boli tieto snahy často nedokonalé, a výsledok pôsobil naopak neživo. Tento jav sa nazýva *uncanny valley*³⁹, doslova „bizarné údolie“. Bola to jama do ktorej spadlo mnoho filmov, ako napríklad *Beowulf* (2007), so svojimi postavami kopírujúcimi tváre hollywoodskych hviezd, rozhábaných technikou motion capture^{40, 41}.

Prvý animovaný celovečerný CGI film, *Toy Story: Príbeh hračiek* (Toy Story, 1995), produkovaný spoločnosťami Pixar a Disney, sa však týmto problémom hravo vyhol. Postavy hračiek a ľudí boli štylizované, zatiaľ čo ľudské postavy strávili na obrazovke minimum času, a tým sa obchádzali problémy a nedokonalosťou média. Animácia vo svojej podstate nasledovala vzor Disneyho kreslených filmov – teda kombinovala hodnoverné prostredia s postavami plnými života, ktoré svojou trojrozmernosťou nadobudli ešte väčšiu mieru vierohodnosti a hmatateľnosti.

Podobne, ako to bolo s mainstreamovými celovečernými filmami po nástupe Disneyho *ilúzie života*, 3D animované filmy ani po štvrtstoročí nijak drasticky nezmenili svoj prístup k vyobrazovaniu sveta. Naďalej zažívame konštantnú snahu

³⁹ Koncept robotika M. Mori, podľa ktorého roboty pôsobia príjemne, čím sú podobnejšie človeku – ale iba do istého bodu. Graf vyjadrujúci túto súvislosť pripomína údolie.

CABALLAR, Rina. What is the Uncanny Valley? *IEEE Spectrum*. [online] November 2019 [cit. 2021-04-26]. Dostupné z Internetu: <<https://spectrum.ieee.org/automaton/robotics/humanoids/what-is-the-uncanny-valley>>.

⁴⁰ Proces nahrávania špecifických pohybov človeka a ich prevedenia na počítačom animované modely.

Motion Capture. In *Merriam-Webster.com Dictionary* [online] last modif. on 5 Apr 2021 [cit. 2021-04-26]. Dostupné z Internetu: <<https://www.merriam-webster.com/dictionary/motion%20capture>>.

⁴¹ GROOM, Nichola. Epic "Beowulf" Gets High-Tech, Hollywood Makeover. *Reuters* [online]. November 2007. [cit. 2021-04-09]. Dostupné z Internetu: <<https://www.reuters.com/article/us-beowulf/epic-beowulf-gets-high-tech-hollywood-makeover-idUSN0532027920071115>>.

k dosiahnutiu čo najvyššej vierohodnosti, čo sa týka renderingu⁴², animácie fyzikálnych javov, komplexnosti mizanscény⁴³ a pohybu a mimiky postáv. Inovatívne myslenie v oblasti vizuálneho vyjadrovania je však zriedkavejšie. Tento prístup je naďalej silnejší v bohatom odvetví krátkeho filmu.



Obr. 6-7: Svetelné efekty v izbe vo filme Toy Story (1995, vľavo).
Svetelné efekty v miestnosti vo filme Velká šestka (Big Hero 6, 2014, vpravo).

⁴² Spracovanie surovej 3D scény (polygónov, materiálov, svetelných efektov) počítačom, ktorého výsledkom je hotový obraz.

DENHAM, Thomas. What is Rendering? (For 3D & CG Work). *Concept Art Empire*. [online] [cit. 2021-04-26]. Dostupné z Internetu: <<https://conceptartempire.com/what-is-3d-rendering/>>.

⁴³ Všetky prvky umiestnené pred kamerou, ktoré majú byť natočené: prostredie, rekvizity, osvetľovanie, kostýmy, masky a figúry.

BORDWELL, David; THOMPSONOVÁ, Kristin. *Umění filmu*. s. 641.

3 SUBJEKTIVITA VO FILME

3.1 PERCEPČNÁ A MENTÁLNA SUBJEKTIVITA

Než sa posunieme ďalej, potrebujeme určiť, čo sa myslí pod pojmom *subjektivita* vo filmovom médiu. V práci opakovane odkazujeme na *subjektívne perspektívy* postáv. Tento pojem sa zdá byť najvhodnejším k popísaniu javu pozorovaného vo filme, pri ktorom sú divákovi prezentované obrazy ilustrujúce emócie a vnútorný svet postáv.

Taktiež je potrebné podotknúť, že v rámci pojmu *subjektívna perspektíva* nebudeme odkazovať na *perspektívu* v súvislosti s priestorovou reprodukciou trojrozmerných objektov v dvojrozmernom prostredí. V našom prípade hovoríme o perspektíve ako o (myšlienkovom) uhle pohľadu postavy.

Slovo *subjektivita* taktiež používame v konkrétnom kontexte. Vo všeobecnosti sa pojem *subjektívny* definuje ako:

1. uprednostňujúci vlastné myšlienky, alebo názory na úkor faktov, a teda niekedy zaujatý (neobjektívny),
2. (o myšlienkach, pocitoch a prežitkoch) existujúci v niekoho mysli, nie nevyhnutne v reálnom svete.⁴⁴

Prvá definícia, ktorá sa zhoduje s pojmom *zaujatosť*, sa stáva problematickou, ak rozprávame o subjektivite vo filmovom médiu. Vo svojom článku *Categorical coherence: A closer look at character subjectivity* (Kategorická koherencia: Bližší pohľad na charakterovú subjektivitu, 2008), filmoví teoretici David Bordwell a Kristin Thompsonová rozprávajú o tom, s akými problémami sa potýkajú študenti filmových vied pri kategorizácii subjektívnych vyobrazení vo filme.⁴⁵

V príspevku predkladajú i pozorovania profesora filmových médií Matthewa Bernsteina, ktorý počas prednášania z kníh Bordwella a Thompsonovej medzi

⁴⁴ HORNBY, A S; WEHMEIER, Sally (ed.). *Oxford Advanced Learner's Dictionary of Current English*. Oxford New York : Oxford University Press, 2000. 6th ed. s. 1296. ISBN 0-19-431585-1.

⁴⁵ THOMPSON, Kristin; BORDWELL, David. *Categorical coherence : A closer look at character subjectivity*. *David Bordwell's Website on Cinema – Observations on Film Art* [online]. July 2008 [cit. 2021-03-06]. Dostupné z Internetu: <<http://www.davidbordwell.net/blog/2008/10/24/categorical-coherence-a-closer-look-at-character-subjectivity/>>.

študentmi pozoroval, že majú tendenciu vnímať subjektivitu ako zaujatosť, ako keď povieme: „Toto je môj subjektívny názor na vec.“ Zatiaľ čo vo svojom článku uznávajú, že je toto jedna z definícií onoho pojmu, špecifikujú, že v oblasti filmu subjektivita znamená „budťo zdieľať oči a uši postavy, alebo sa dostať priamo do jej mysle“.⁴⁶

Podľa toho rozlíšenia, Bordwell a Thompsonová kategorizujú subjektivitu vo filme do dvoch typov: *percepčná subjektivita* a *mentálna subjektivita*.⁴⁷

V prípade *percepčnej subjektivity* je kľúčovým bodom percepcia, resp. vnímanie. Získavame prístup ku vnemom postavy, čiže kamera nám priamo ukazuje to, čo postava vidí či počuje. Je to, akoby sme spadli do tela postavy a kamera sa stane jeho očami, zatiaľ čo mikrofón sa stane jeho uchom.⁴⁸ Inými slovami, získavame prístup k pohľadu na realitu z perspektívy danej postavy. V tomto prípade sa *perspektíva postavy* zhoduje s bodom v priestore, z ktorého charakter pozoruje realitu.

Pomerne jednoznačným spôsobom ako na toto poukázať, je pridanie tmavej masky na obraz, ktorá predstavuje obmedzený výhľad postavy, či ďalekohľad, cez ktorý sa díva. Síce sú podobné praktiky už skôr predmetom minulosti, sú jednoduchým a nezameniteľným príkladom *percepčnej subjektivity* (Obr. 8).



Obr. 8: Režisér Wes Anderson používa zábery s ďalekohľadom na vytvorenie záhady. Suzy sa díva cez ďalekohľad – ale nevieme na čo (vľavo). Cez ďalekohľad vidíme Sama, ale nevieme, kto sa na neho díva (vpravo). (Moonrise Kingdom, 2012).⁴⁹

⁴⁶ THOMPSON, Kristin; BORDWELL, David. Categorical coherence.

⁴⁷ Ibid.

⁴⁸ Ibid.

⁴⁹ THOMPSON, Kristin; BORDWELL, David. Moonrise Kingdom: Wes in Wonderland. *David Bordwell's Website on Cinema – Observations on Film Art* [online]. July 2014 [cit. 2021-03-06]. Dostupné z Internetu: <<http://www.davidbordwell.net/blog/2014/07/20/moonrise-kingdom-wes-in-wonderland/>>.

Tento druh záberu spadá pod *point-of-view zábery*, alebo skrátene *POV zábery* (preklad autorky)⁵⁰, teda zábery natáčané z pohľadu postavy. Pri týchto záberoch je kamera postavená približne vo výške očí postavy, a zaberá to, čo „postava vidí“. Často sa na takýto záber strihne z obrazu, v ktorom sa postava na niečo díva.⁵¹

Ďalším príkladom POV záberu môže byť záber natočený ručnou kamerou, ktorý simuluje chôdzu postavy.⁵² Kým sú niektoré POV zábery menej nápadné (ako napríklad detaily na pozorované predmety), POV zábery, ktoré sú pre diváka zjavnejšie rozpoznateľné, pôsobia zároveň subjektívnejšie.

Druhou kategóriou subjektivity podľa Bordwella a Thompsonovej je *mentálna subjektivita*. Namiesto reality, ktorá nás obklopuje, resp. obklopuje postavu, získavame prístup k vnútornému svetu postavy. Toto môže zahŕňať jeho myšlienky, vnútorný monológ, spomienky, sny, alebo halucinácie. Jedná sa o čisto duševné záležitosti, ktoré dokáže „vidieť“ a „počúť“ jedine daná postava.⁵³ V tomto prípade *perspektíva postavy* odkazuje na myšlienkový uhol pohľadu.

V hranom filme sa *mentálna subjektivita* vyobrazuje obťažnejšie, a k jej identifikácii je často nevyhnutný naratívny kontext. Samozrejme, dá sa na ňu poukázať podobne jasne ako čiernou maskou ďalekohľadu, napr. nájazdom „do hlavy“ postavy. Podobne jednoznačné sú v animácii myšlienkové bubliny, ktoré boli prevzaté z komiksu, alebo tzv. *X-Ray view (röntgenový pohľad)*, pri ktorom vidíme priamo do tela postavy. Napríklad sa ukáže jeho búšiace srdce, alebo mechanické kolieska pracujúce v jeho mysli.⁵⁴

V seriáli *Simpsonovci* (The Simpsons, 1989 –) sa tento gag používa ako opakujúci sa motív. Homerove predstavy sa premietajú na jeho holej hlave, alebo ukazujú v myšlienkových bublinách. Napríklad, po tom čo uistí svoju dcéru, že ju počúva, Homer začne „sledovať“ kreslený film vo svojej hlave (Obr. 9).

⁵⁰ Podľa anglického *POV shot* (alebo *point-of-view shot*). Tiež prekladané ako *hľadiskový záber*. V práci budeme používať vlastný preklad spojený s anglickou skratkou pojmu, z dôvodu jej rozšírenejšej zaužívanosti a z dôvodu následného využívania tejto skratky v termíne Amber Cecilovej, odvodeného z anglickej formy pojmu.

⁵¹ BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin. *Film art : an introduction*. New York-St. Louis-San Francisco : McGraw-Hill, Inc., 1990. 3rd ed. s. 66, 411. ISBN 0-07-006439-3.

⁵² THOMPSON, Kristin; BORDWELL, David. *Categorical coherence*.

⁵³ Ibid.

⁵⁴ CECIL, Amber. *Mental Process Narrative Film*. s. 46.

Samozrejme, vo filmoch sú *mentálna* a *percepčná subjektivita* často úzko prepojené. Miestami je kvôli nejasnosti deja nemožné jednu od druhej rozoznať, a je na divákovi, aby sám interpretoval udalosti ako imagináciu alebo skutočnosť. Podobne nejednoznačná je situácia, ak do rovnice započítame emócie postavy, ktoré sú taktiež duševnou záležitosťou, a ktorých vyobrazenie je často otázkou jemných nuáns.



Obr. 9: Homer pozerá rozprávku vo svojej hlave (The Simpsons, 1989 -)

Koniec-koncov, jediným jasným rozdielom medzi čisto *percepčným* a čisto *duševným* uhlom pohľadu postavy je to, či videné obrazy korešpondujú s udalosťami objektívnej reality filmu. Zatiaľ čo Thompsonová a Bordwell nazývajú obe kategórie vyobrazení subjektívnymi, dalo by sa povedať, že len v prípade *mentálnej subjektivity* sú vyobrazenia naozaj subjektívne vo všeobecnom chápaní zmyslu slova. Ak sa do *percepčnej subjektivity* nezahrnie duševný svet postavy (teda jej vlastné myšlienky, pocity a názory na vec), pozorované obrazy nevidíme naozaj z jej subjektívneho pohľadu, iba ich kamera sníma z bodu v priestore, kde sa daná postava v tento moment nachádza.

Možným spôsobom rozlíšenia *mentálnej* a *percepčnej subjektivity* je podľa Bordwella a Thompsonovej otázka *zameniteľnosti postavy*. V prípade *percepčnej subjektivity*, by sme mohli postavu zameniť za inú, alebo dokonca za viac postáv, ktoré by sa postavili do rovnakého bodu v priestore, a pozorovali tak rovnaké veci.⁵⁵ Kamera teda iba zachytáva udalosti objektívnej reality, a neposkytuje nám informácie o tom, ako ich postava vnútorne prežíva. Keďže neexistuje faktor jedinečného pohľadu na vec, nie je prítomná ani pravá subjektivita.

⁵⁵ THOMPSON, Kristin; BORDWELL, David. Categorical coherence.

Pravdepodobne najznámejším animovaným filmom, ktorý využíva POV záber ako kľúčový element, je maďarský krátky film *Mucha* (A légy, 1980, Ferencz Rófusz). Dej celého filmu sledujeme z pohľadu muchy prelietajúcej izbami domu, animovaný technikou *totálnej animácie*⁵⁶.

Podľa predchádzajúceho zamyslenia sa nad identifikáciou subjektivity vo filme, si môžeme položiť otázku: „Je tento film príkladom subjektívneho pohľadu?“ Zatiaľ čo jednoznačne spadá pod kategóriu *percepčnej subjektivity*, nad jeho úplnou subjektívnosťou môžeme diskutovať.



Obr. 10: Mucha vidí svoj vlastný pokrivený obraz v odraze na hodinkách.
(A Légy, 1980, Ferencz Rófusz)

Kreslený pokrivený obraz filmu simuluje kamerový pohľad *fisheye*⁵⁷, a predstavuje svet očami hmyzu a nie človeka. Stále by sme však mohli argumentovať, že každá mucha vidí svet rovnakým spôsobom, a teda platí princíp *zameniteľnosti postáv*. Samozrejme, nebola by zameniteľná za človeka, ale to stále nie je tým, čo je zdrojom subjektivity tohto filmu.

Techniky simulovanej fisheye kamery a totálnej animácie sú totiž majstrovsky využité na vyobrazenie *emócie*, extrémnej úzkosti malej muchy snažiacej sa prežiť vo svete ľudí. Mucha zúfalo hľadá cestu von z domu a snaží sa uniknúť hroziacej mucholapke. Tento film teda nie je len príkladom *percepčnej subjektivity*, ale taktiež príkladom subjektívneho pohľadu v pravom zmysle slova.

⁵⁶ Animátor v každej fáze animuje postavu aj s pozadím dohromady.
DUTKA, Edgar. *Minimum z dejín svetovej animácie*. s. 143.

⁵⁷ V preklade *rybie oko* – kamerový komponent využívaný k snímaniu extrémne širokých uhlov. Výsledkom je obraz, ktorý vyzerá skreslene.

BEDARD, Mike. What is a Fisheye Lens? Definition and Examples in Film. *Studio Binder*. [online]. September 2020 [cit. 2021-04-26]. Dostupné z Internetu: <<https://www.studiobinder.com/blog/what-is-a-fisheye-lens-photography/>>.

Po tom, ako sme objasnili, akým spôsobom budeme v práci používať pojmy *perspektíva* a *subjektivita*, môžeme tieto termíny spojiť do jednotného pojmu *subjektívna perspektíva*. Pre naše účely budeme používať tento pojem ako:

Osobitné (subjektívne) vnímanie reality, ktoré je výlučne predmetom vnútorného sveta postavy, na rozdiel od objektívnej reality prezentovanej vo filmovom diele, ktorého je postava súčasťou.

Ak by sme takúto *subjektívnu perspektívu* kategorizovali podľa Bordwella a Thompsonovej, spadala by pod rámec *mentálnej subjektivity*, s možnosťou (ale nie podmienkou) využitia *percepčnej subjektivity*.

3.2 ANIMOVANÝ PRIESTOR

Po tom, čo sme sa bližšie pozreli na problematiku vyjadrenia subjektivity vo filme, sa môžeme zamerať na ľahkosť, s ktorou to dokáže animácia. Subjektivita v animácii je unikátna, pretože ihrisko, na ktorom sa hráme, je jedinečné. Dáva nám jednoducho viac *priestoru* na hru. K definovaniu tohto priestoru môžeme použiť pojmy *animačný* a *animovaný priestor*.

Ako J. P. Telotte poznamenal vo svojej knihe *Animačný priestor*, veľká časť histórie animácie bola písaná z „figurálneho hľadiska“. Telotte sa bližšie pozerá na to, ako animácia pristupuje k priestoru, aby pripomenul, že animácia je priestorové umenie, ktoré „nachádza svoj pôvab v schopnosti oživiť priestor a vniesť dušu do predmetov, ktoré v ňom boli vytvorené“.⁵⁸

Zatiaľ čo sa jeho kniha sústreďuje na klasickú americkú animáciu, keďže tá historicky dominovala mainstreamovému prostrediu animovaného filmu, ponúka pomerne súhrnný pohľad na hlavné trendy v prístupe animácie k priestoru a jeho „realistického“ vyobrazenia.

Animačný priestor, o ktorom Telotte rozpráva, identifikuje ako priestor, s ktorým sú animátori konfrontovaní, v ktorom pracujú a vytvárajú svoje umenie – prázdny papier, filmové okno, či počítačová obrazovka. Výsledkom tejto konfrontácie je oživenie tohto priestoru, ktorý sa stáva tým, čomu filozof Henri Lefèbvre hovorí *reprezentačný priestor*. Svojou prácou animátor vdýchne do priestoru *animu*, čiže život, alebo ducha.⁵⁹

Režisér a teoretik animácie Pedro Serrazina ďalej adaptuje myšlienku *animačného priestoru* a prichádza k vlastnému pojmu – *animovaný priestor*. Tento priestor definuje ako: „[...] rámcový priestor, ktorý animátor aktivuje, a ktorý sa, podobne ako v prípade postáv, napína *animou* a stáva sa tak z neho pole pre plazmatické experimentovanie.“⁶⁰

⁵⁸ TELOTTE, J. P. *Animating space : from Mickey to WALL-E*. s. 253-254.

⁵⁹ TELOTTE, J. P. *Animating space : from Mickey to WALL-E*. s. 1.

⁶⁰ SERRAZINA, Pedro. Spatial constructions : A practitioner's view of animated space. *Animation Studies* [online]. June 2016, Volume 11 [cit. 2021-03-13]. Dostupné z Internetu: <<https://journal.animationstudies.org/pedro-serrazina-spatial-constructions-a-practitioners-view-of-animated-space/>>. ISSN 1930-1928.

Zatiaľ čo sa rozdiel medzi dvoma pojmami zdá byť nepatrný, Tellotov *animačný priestor* odkazuje viac na samotný akt animácie, a na priestor v ktorom sa odohráva, a Serrazina sa vo svojej práci zameriava viac na myšlienku *animácie samotného priestoru*.

Vo svojom článku *Konštrukcie priestoru: Pohľad tvorcu na animovaný priestor* (Spatial constructions: A Practitioner's view of animated space, 2016), Serrazina čerpá zo svojho zázemia v animácii i architektúre, aby bližšie skúmal filmový, resp. rámcový priestor, a jeho funkciu v animácii. Taktiež vychádza z myšlienky, že zatiaľ čo slovo *priestor* prirodzene evokuje prázdnotu, filmový priestor vytvorený „zarámovaním“ skutočnosti nikdy nie je prázdny priestorom, pretože sa z neho stáva plocha naplnená významom, naznačujúca vizuálnu naráciu.⁶¹

Ovplyvnený svojím vzdelaním v architektúre, Serrazina vo svojom prvom filme *Príbeh o mačke a mesiaci* (The Tale About the Cat and the Moon, 1995) začal podvedome uprednostňovať vyobrazovanie prostredia na úkor postáv. Sústredil sa na kompozíciu, celkový priestorový koncept a animáciu prostredia samotného. Tieto prvky filmu ho viedli k tomu chápať *animovaný priestor* ako všestranne funkčný vizuálny a naratívny element.⁶²

Serrazina začal stavať svoje postavy skoro mimo obraz a aplikovať animačný štýl, ktorý skresľoval priestor pre dramatický efekt. Neskôr obrátil svoj záujem na úplne prázdne priestory, ktoré viac *naznačovali* ako priamo ukazovali postavy na scéne. Začal animovať „prázdne“ priestory. Avšak, zatiaľ čo boli bez postáv, argumentuje, že nikdy neboli prázdne. Ako filmové, rámcové priestory, naznačovali dej, naplnené napätím. Pohľad otvorenými dverami izby sa stal vyobrazením neprítomnosti, naznačujúci, že sa niečo stalo, alebo že sa niečo o chvíľu stane.⁶³

Tellotov historický prehľad neodvratne končí v roku 2010, keď bola kniha vydaná. Bola to éra, keď sa v mainstreame objavovali snahy ako celovečerný *Beowulf* (2007), ktorý usiloval o počítačovú replikáciu skutočnosti. Telotte uzatvára svoju knihu myšlienkou, že animácia „prebieha v špeciálnom priestore, ktorý síce

⁶¹ SERRAZINA, Pedro. Spatial constructions.

⁶² Ibid.

⁶³ Ibid.

nevyzerá úplne ako ten reálny, ľudský svet, ale ktorý sa snaží dosiahnuť tento status".⁶⁴

Serrazina naopak zdôrazňuje, že zatiaľ čo je pochopiteľné, že Tellote dospel k tomuto záveru v spojitosti so súčasným mainstreamom, animácia má potenciál „ponúknuť nám alternatívne priestory – priestory, ktoré pomáhajú objasniť dej ak je prítomný, ktoré nás vedú k tomu snívať o imaginárnych krajinách, ktoré spochybňujú naše naučené vnímanie“. Tieto alternatívne prístupy nazýva ako *nekonformistický pohľad na priestor*, ktorého korene siahajú až k ranému animovanému filmu.⁶⁵

⁶⁴ TELOTTE, J. P. *Animating space : from Mickey to WALL-E*. s. 253.

⁶⁵ SERRAZINA, Pedro. *Spatial constructions*.

3.3 VIZUÁLNA A MULTIMODÁLNA METAFORA

Aby zodpovedal otázku: „Ako môže animácia vykročiť z obmedzení štandardizovaného filmového priestoru?“ Serrazina uvádza príklad krátkeho filmu *Križovatky* (Crossroads, Raimund Krumme, 1991). V tomto filme postavy fyzicky ohýbajú kreslený priestor okolo seba, vizualizujúc tak metaforu vytvorenia vlastnej budúcnosti.⁶⁶ Vlastnoručne dvíhajú obdĺžniky lemované čiernou linkou, ktoré ešte pred okamihom tvorili cesty a ulice pod ich nohami, ale ich dotykom sa premenia na tenké plátky papiera, ktoré možno rôzne prenášať a tým prostredie meniť.



Obr. 11: Postavy manipulujú priestor okolo nich.
(Crossroads, Raimund Krumme, 1991).

Zatiaľ čo sa vo filme manipuluje *animovaný priestor*, metafora, ktorá sa spája s ohýbaním priestoru, vychádza zo zaužívaného podobenstva, a tak nie je obzvlášť inovatívna. *Animovaný priestor*, na ktorý film poukazuje, koreluje so sociálnym konceptom architektonického priestoru okolo nás, ktorý je stredobodom Serrazinovho záujmu. Jeho pohľad je tak obmedzený práve touto skutočnosťou.

Serrazina sa stále díva na *animovaný priestor* ako na architektonický priestor, dokonca i v metaforickom prepojení s ľudskou psychikou, a neodkrýva tak jeho úplný potenciál v súvislosti s vyobrazovaním *subjektívnych perspektív*. Avšak vzťah postavy a priestoru môže byť v animácii oveľa abstraktnejší.

Vo filme *Bitzbutz* (1984, Gil Alkabetz), sa malý biely vtáčik snaží všemožne uniknúť pred obrím čiernym psom, hopsajúc dookola v rámci fixovaného, orámovaného priestoru filmu. Film využíva striktné čierno-bielu farebnú schému, s dvoma kontrastnými blokmi farby, v rámci ktorých sú vytvorené siluety postáv a priestoru. Čierna v tomto prípade nepredstavuje tieň či tmu. Postava bieleho

⁶⁶ SERRAZINA, Pedro. Spatial constructions.

vtáčika do nej môže voľne vstúpiť, a dokonca za sebou zanecháva biele šľapaje (Obr. 12). Počiatočným bodom filmu je jednoduchý biely štvorec na čiernom podklade. Z hranice bielej plochy sa vynorí biely vták a naruší tak čiernu plochu. Z čierneho priestoru sa vynorí obrovský čierny pes, ktorého naopak vidíme v bielom priestore.

Hranica medzi postavami a priestorom vo svojej podstate neexistuje, keďže sa postavy voľne vynárajú s negatívnymi blokmi farby a rovnako do nich i miznú. Celá plocha *animovaného priestoru* je tak naplnená *animou*, kde bloky bielej a čiernej hmoty sú materiálom tvoriacim ako postavy, tak aj prostredie, v ktorom sa pohybujú. Manipuláciou tohto *animovaného priestoru* Alkabetz vytvára život, ktorý raz nadobudne siluetu postavy a druhý raz tvar sveta okolo nej.



Obr. 12: Biely vták hopsá cez čierny priestor, zatiaľ čo ho čierny pes pozorne sleduje. (Bitzbutz, 1984, Gil Alkabetz).

K tomu, aby sa vytvorilo takéto dielo, ktoré využíva hru matérie na konštrukciu postáv a priestorov, autor využíva *vizuálne metafory*. Podstatou metafory je „pochopenie a prežívanie jednej veci z hľadiska veci druhej“, inými slovami pochopenie jedného konceptu, prostredníctvom konceptu druhého.⁶⁷

Zatiaľ čo slovo *metafora* býva asociované primárne s jej verbálnou formou, keďže *lingvistická metafora* býva tá, ktorú si pod pojmom prvotne vybavíme, dalo by sa povedať, že už ľudský proces myslenia je sám o sebe metaforický, a jazyk sa odvodzuje od neho až druhotne. Podľa kognitívneho lingvistu Georgea Lakoffa

⁶⁷ HANNIBAL, Carmen. Subjective Perspective as Creative Metaphor in the Animated Film.

a filozofa Marka Johnsona, sú verbálne metafory manifestáciami *konceptuálnych metafor*.⁶⁸

Konceptuálne metafory majú dve kľúčové elementy: prvou je *zdrojová doména* (*source domain*), a druhou je *cieľová doména* (*target domain*). Tieto dve konceptuálne domény sa spájajú *metaforickým prenosom* a vytvárajú tak *metaforický pojem* (konceptuálnu metaforu). Cieľovú doménu chápeme prostredníctvom zdrojovej domény, ktorá je zdrojom metaforických vyjadrení.^{69,70}

Vo svojej *Teórii konceptuálnej metafory* Lakoff a Johnson navrhujú, že ľudia rozmýšľajú metaforicky, keď sú abstraktné javy (cieľová doména) prenesené do niečoho konkrétneho (zdrojová doména). Metafora teda nie je výlučne vecou verbálnej komunikácie, ale má i neverbálne a multimodálne formy (napríklad obrazové či zvukové). V prípade konceptuálnych metafor v animovanom filme hovoríme špecifickejšie o *vizuálnych a multimodálnych metaforách*.^{71,72}

Vizuálna metafora je neverbálnou manifestáciou metaforickej myšlienky, kde sú jeden alebo oba koncepty (cieľová oblasť a zdrojová oblasť) spodobnené prostredníctvom obrazu.⁷³ Tento druh metafory sa objavuje v animácii pomerne prirodzene, keďže v nej dochádza k interpretácii, resp. k vizualizácii skutočnosti alebo autorových myšlienok. Mnoho animovaných filmov dokonca opomína verbálnu komunikáciu úplne a svoju myšlienku komunikuje divákovi jedine neverbálnymi spôsobmi.

⁶⁸ OJHA, Amitash. *An experimental study on visual metaphor*. Dizertačná práca (PhD). Cognitive Science Lab, International Institute of Information Technology, Hyderabad, 2013. s. 1. Dostupné z Internetu: <https://www.academia.edu/4163786/An_experimental_study_on_visual_metaphor_Ph_D_Thesis>.

⁶⁹ HAPKOVÁ, Klára. *Využití konceptuálních metafor v českém reklamním diskurzu*. Diplomová práca. Ústav Bohemistiky. Jihočeská Univerzita v Českých Budějovicích, 2013. s. 33. Dostupné z Internetu: <http://theses.cz/id/fnjakd/Vyuziti_konceptualnich_metafor_v_ceskem_reklamnim_diskurz.pdf>.

⁷⁰ KÖVECSE, Zoltán. *Metaphor : A Practical Introduction*. New York : Oxford University Press, 2010. 2nd ed. s. 4. ISBN 978-0-19-537494-0.

⁷¹ MAJEED, Tawseef. *Metaphoric Interpretation of the Actuality : Representing Subjectivity Using Creative Visual Metaphors in Animated Documentary*. In *Proceedings of National Conference on "Innovation in Visual Arts" (NCIVA'20)*. [online]. New Delhi: Excellent Publishing House, 2020. s. 117-118. [cit. 2021-04-09]. Dostupné z Internetu: <<https://www.amity.edu/asfa/pdf/ASFA-NCIVA-18.pdf>>. ISBN: 978-81-949292-6-0.

⁷² HANNIBAL, Carmen. *Subjective Perspective as Creative Metaphor in the Animated Film*.

⁷³ OJHA, Amitash. *An experimental study on visual metaphor*. s. XIII.

Ďalším prostriedkom natívnym pre animáciu, a často využívaným k vytváraniu vizuálnych metafor, je *metamorfóza*. *Metamorfóza* v animovanom filme je postupná štruktúrna zmena formy, z jedného stavu do druhého, z jedného obrazu do druhého, pomocou animácie. Týmto prerodom formy sa bezprostredne vytvára kontextové prepojenie medzi dvomi konceptmi. Dalo by sa povedať, že metamorfóza má teda v sebe zakotvenú metaforickosť, a tieto dva stavy predstavujú cieľovú a zdrojovú doménu, kde metaforický prenos prebieha pomocou vizuálnej transformácie formy.⁷⁴

Multimodálna metafora je metafora, ktorá kombinuje aj iné druhy vyjadrenia než len vizuálne reprezentácie. Vo filmoch sa väčšina prípadov metafor neobmedzuje čisto na vizuálne vyjadrenie, ale obsahuje i ďalšie filmové elementy, ako napríklad zvuk, strih, či filmový čas. Keď jednu alebo obe domény metafory predstavíme viacerými druhmi filmového vyjadrenia, metafora sa stáva *multimodálnou*.⁷⁵

V prípade vyobrazovania *subjektívnych perspektív* sa snažíme vyjadriť abstraktný koncept, ktorý často nemá žiaden ekvivalent v reálnom svete, pomocou vizuálnej alebo multimodálnej reprezentácie. Používame k tomu teda rôzne typy metafor.

⁷⁴ MAJEED, Tawseef. *Metaphoric Interpretation of the Actuality*. s. 118.

⁷⁵ HANNIBAL, Carmen. *Subjective Perspective as Creative Metaphor in the Animated Film*.

4 SUBJEKTÍVNA PERSPEKTÍVA V ANIMOVANOM FILME

4.1 ANIMOVANÝ DOKUMENT – ÉRA PSYCHOREALIZMU

Vo filmoch sa môžeme stretnúť s rôznymi prípadmi *mentálnej subjektivity*. Nejedná sa iba o vyobrazenie snov či halucinácií, ktoré už v myslí človeka majú vizuálny charakter, ale taktiež o oveľa zložitejšie koncepty a abstraktné pochody mysle. Tie sú reprezentáciou ľudskej psychiky, resp. stavov mysle. V posledných rokoch sa čoraz viac stretávame s podobnými subjektívnymi vyobrazeniami v rámci žánru animovaného dokumentu, v oblasti, s ktorou sa taktiež spája väčšina teoretických prác zaoberajúcich sa touto problematikou.

Na dokumentárny film sa už tradične dívame ako na žáner spracúvajúci objektívne obrazy sveta, teda primárne ako žáner faktu a nie vlastnej fikcie autora. No zdá sa, že animované dokumenty, ktoré zažívajú v posledných rokoch boom, túto definíciu sčasti popierajú. Keďže obrazy v animácii sú vytvorené na základe predstavy autora, ako také nemôžu priamo reprezentovať objektívnu realitu.⁷⁶

Štruktúra animovaných dokumentov často pozostáva z kombinácie autentických audionahrávok výpovedí respondentov (ktoré predstavujú svet reálny), s animovanou vizualizáciou, pochádzajúcou z kreatívnych predstáv autora (ktorá je svetom imaginárnym).⁷⁷

Pri vizualizácii vnútorných svetov človeka animátori často siahajú po abstrakcii, keďže neexistuje žiadny vizuálny ekvivalent mysle v rámci objektívnej reality, ktorý by mohli spracovať.

⁷⁶ HANNIBAL, Carmen. Subjective Perspective as Creative Metaphor in the Animated Film.

⁷⁷ Ibid.

4.1.1 RYAN CHRISA LANDRETHA

Film, ktorý otvoril cestu mnohým akademickým debatám v oblasti filmovej subjektivity, bol krátky animovaný dokumentárny film *Ryan* (2004) Chrisa Landretha. *Ryan* vypovedá o živote animátora Ryana Larkina (1943 – 2007), ktorý v čase jeho vzniku žil na ulici. Tematicky sa dotýka nielen Larkinových úspechov a neúspechov, ale debaty o jeho alkoholizme vedú Landretha i k sebareflexii, a odhaleniu vlastného strachu zo životného zlyhania.

*Voice-over*⁷⁸ filmu pozostáva z rozhovorov medzi Landrethom a Larkinom a výpoveďami ľudí z Larkinovho života. Je doplnený Landrethovou vlastnou naráciou. Vizuálna stránka je však jedinečne inovatívna, keďže kombinuje hyperrealistickú štylizáciu postáv vytvorených technikou 3D animácie, s obrazmi abstraktných objektov, ktoré tento realizmus rozbíjajú. Tieto abstraktné elementy predstavujú reprezentáciu ľudskej psychiky, teda sú manifestáciou vnútorných svetov daných postáv. Zmenou svojej podstaty odrážajú ich chvíľkové nálady a emócie, ale taktiež jazvy, ktoré sú už pevnou súčasťou ich psychiky.

Farebné chápadlá, ktoré vyrastú z Landrethovej hlavy a uchopia jeho tvár, predstavujú jeho úzkosť, zatiaľ čo z Larkinovej realistickej postavy chýbajú celé kusy tela, reprezentujú tak prázdnotu po tom, čo útrapami života stratil „kúsky“ samého seba. Všetky tieto vyobrazenia sú vizuálnymi metaforami, ktoré predstavujú stav ľudskej mysle (Obr. 13).



Obr.13: Vizualizácie ľudskej psychiky vo filme *Ryan* (2004, Chris Landreth)

⁷⁸ Hovorené slovo nevideného narátora alebo vyobrazenej postavy vo filme.

Voice-over. In *Merriam-Webster.com Dictionary* [online] [cit. 2021-04-26]. Dostupné z Internetu: <<https://www.merriam-webster.com/dictionary/voice-over>>.

Landreth dokonca sám prispel k akademickým debatám navrhnutím pojmu, ktorý by popísal jeho prístup k vyobrazeniam psychiky:

„Moja animačná práca stále využívala a i naďalej bude využívať fotorealizmus; [...] no mojim záujmom nie je dosiahnutie fotorealizmu pomocou CGI, ale využitie týchto elementov k inému účelu – k odhaleniu realizmu neuveriteľne komplexných, neusporiadaných, chaotických, niekedy všedných, ale večne si protirečiacich kvalít, ktoré nazývame ľudská prirodzenosť. Na to odkazujem ako na *psychorealizmus*.“⁷⁹

Avšak, dalo by sa povedať, že to nie sú fotorealistické elementy v *Ryanovi*, ktoré sú nositeľmi týchto myšlienok, ale elementy, ktoré ich narušujú. Pomocou 3D animácie Landreth prakticky *materializuje* abstrakciu, keďže farebné abstraktné tvary nadobudnú hmatateľný, trojrozmerný tvar. Tieto vizuálne reprezentácie môžeme kategorizovať ako vizuálne metafory, a v spojení s ďalšími filmovými elementmi sa stávajú multimodálnymi. Landreth dokonca i verbálne popisuje význam niektorých abstraktných tvarov na jeho hlave.

4.1.2 VYOBRAZENIA STAVOV MYSLE SAMANTHY MOOREOVEJ

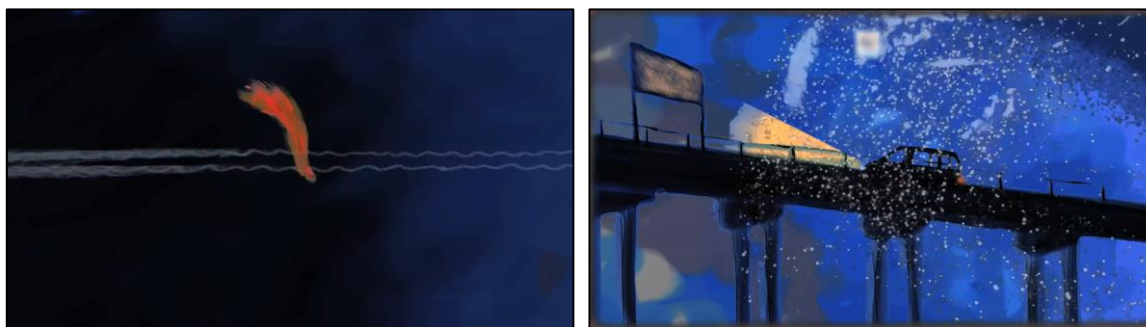
Využitie abstrakcie pri vizualizácii stavov mysle sa stalo i predmetom krátkeho animovaného dokumentárneho filmu Samantha Mooreovej. Mooreová sa zameriava na myšlienkové pochody v užšom zmysle, keďže jej film *Pohľad na zvuk* (*An Eyeful of Sound*, 2010) približuje synestéziu – unikátny spôsob vnímania, ktorý sa prejavuje u niektorých jedincov, pri ktorom podnet pôsobiaci na jeden zmyslový orgán, vnímajú prostredníctvom viacerých zmyslov.

Film skúma výpovede ľudí, ktorí prežívajú zvukové vnemy nielen auditívne, ale taktiež ako farbu, tvar, pohyb, či dokonca chuť. Ich rozprávanie je kombinované s animáciami, ktoré sa snažia vizualizovať tieto výpovede.⁸⁰

⁷⁹ ROBERTSON, Barbara. Psychorealism. *CGW Magazine* [online]. July 2004, Volume 27, Issue 7 [cit. 2021-04-23]. Dostupné z Internetu: <<https://www.cgw.com/Publications/CGW/2004/Volume-27-Issue-7-July-2004-/Psychorealism.aspx>>.

⁸⁰ MOORE, Samantha. Animating unique brain states. *Animation Studies* [online]. December 2011, Volume 6 [cit. 2021-04-05]. Dostupné z Internetu: <<https://journal.animationstudies.org/samantha-moore-animating-unique-brain-states/>>. ISSN 1930-1928.

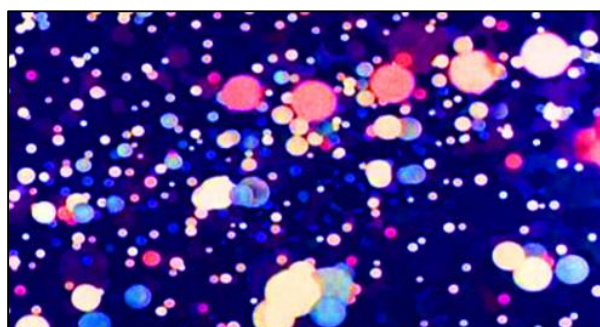
Animácie Mooreovej silne pripomínajú práce *absolútneho filmu*, keďže vyobrazuje subjektívne vizuálne zážitky respondentov pomocou farebných abstraktných animácií. Tieto abstraktné tvary buď preberú celú plochu obrazu, alebo sú vložené do kreslených prostredí, z ktorých vychádza respondentmi popisovaný zvuk (Obr. 14).



Obr. 14: Abstraktné tvary v scénach filmu Pohľad na zvuk. (An Eye-ful of Sound, 2010)

Ako sme popisovali v predošlých kapitolách, i práce absolútneho filmu abstraktné obrazy asociovali so zvukom, kde boli obrazy vizualizáciou hudby, alebo naopak. V úvodných titulkoch filmu *Optická báseň* (An Optical Poem, 1938), Oskar Fischinger vyhlasuje:

„Pre väčšinu z nás hudba predstavuje definitívne mentálne obrazy formy a farby. Film, ktorý za chvíľu uvidíte, je novátorským vedeckým experimentom – jeho účelom je previesť tieto mentálne obrazy do vizuálnej formy.“⁸¹



Obr. 15: Snímok z filmu Optická báseň.
(An Optical Poem, 1938, Oskar Fischinger)

⁸¹ FISCHINGER, Oskar, 1938. *An Optical Poem*. [film]. 1938. USA: Loew's, Metro-Goldwyn-Mayer (MGM).

Z tohto výroku je evidentné, že už v 30. rokoch 20. storočia bola animácia rozpoznaná ako prostriedok vyobrazenia mentálnej sféry a využívala k tomu vizuálne metafory, ktoré asociovali ľudské prežívanie hudby s pohyblivým, animovaným obrazom.

Aby popísala svoj prístup pri výrobe filmu, si Mooreová prepožičiava Landrethov pojem *psychorealizmus*. Avšak podotýka, že:

„[...] v porovnaní s Ryanom, ktorý využíva metafory ako skratky k vyjadreniu všeobecne známych vnútorných stavov, som sa snažila čo najvernejšie vizualizovať neobyčajné vnútorne prežívané obrazy a následne ich vysvetľovať kontextom.“⁸²

Dokumentárne filmy *Ryan* i *Pohľad na zvuk* sú príkladmi *mentálnej subjektivity*, prezentovanej možnosťami animovaného filmu.

⁸² MOORE, Samantha. Animating unique brain states.

4.2 SUBJEKTÍVNA PERSPEKTÍVA V MAINSTREAMOVEJ ANIMÁCII

Na vyobrazenia stavov mysle občas narazíme aj v mainstreamových animovaných filmoch. Napríklad sa objavia vo filme *Ratatouille* (2007, Pixar), o neobyčajnom kulinárskom potkanovi, na svojej ceste k vyplneniu milej predstavy filmu: „Variť môže každý!“⁸³

V scéne, v ktorej potkan Remi ochutnáva čerstvý syr a jahody, sa podobne ako pri synestézii interpretuje jeho prežívanie chuti vizuálne. V animovanom priestore okolo neho sa objaví crescendo farebných abstraktných tvarov, ktoré reprezentujú jednotlivé chute a vybuchnú do nových tvarov, keď sa chute stretnú (Obr. 16).



Obr. 16: Remiho prežívanie chuti vyobrazené ako hra tvarov. (*Ratatouille*, 2007)

Ďalší príklad subjektívneho vyobrazenia v celovečernom animovanom filme nájdeme v Disneyho filme *Dumbo* (1941). Po tom, čo sa hlavná postava sloníka Dumba náhodou napije zo suda s alkoholom, sa film posunie do desivej psychedelickej sekvencie.

Ako sa Dumbovi nešťastne čká, začne vyfukovať z chobota bublinky šampanského. Jedna z týchto bubliniek nadobudne tvar slona, z chobota tohto slona vylezie ďalší slon, a z neho ďalší... až štyri slony premenia svoje choboty na trúbky a začnú hrať pieseň *Ružové slony na pochode* (Pink Elephants on a Parade). A tým začnú „surreálne fantázie dizajnu, priestoru, farby, svetla a gagov“.⁸⁴

⁸³ BIRD, BRAD a JAN PINKAVA, 2007. *Ratatouille*. [film]. 2007. USA: Walt Disney Pictures, Pixar Animation Studios.

⁸⁴ BRODE, Douglas. *From Walt to Woodstock : How Disney Created the Counterculture*. Austin : University of Texas Press, 2004. 1st ed. s. 20. ISBN 0-292-70273-6.

Tieto surrealistické obrazy dokonca okupujú animovaný priestor spôsobom, ktorý narúša Disneyho *ilúziu života*, keď ružové slony pochodujúce pozdĺž okraja obrazu zmenia svoj smer o 90° v momente, keď dorazia k jeho okraju (Obr. 17).

Sekvencia trvá celých päť minút a je výborným príkladom toho, ako silne dokážu subjektívne vyobrazenia pôsobiť na diváka. Dodnes si pamätám, ako ma v detstve tieto scény desili, a ako som od nich nedokázala odtrhnúť oči. I filmový kritik Leonard Maltin, v článku o vzácných experimentálnych výpravách Disneyho, uvádza tento film ako príklad. Píše o tom, ako s obľubou ukazuje film mladým divákovi a sleduje ich ohromené tváre, keď sa dívajú na tieto fantazmagorické obrazy, oživené vďaka neúmyselnej intoxikácii nevinného Dumba.⁸⁵



Obr. 17: Ružové slony pochodujú smerom hore po okraji obrazu, po tom čo narazia na jeho rám. (Dumbo, 1941)

Subjektívne perspektívy sa v mainstreamovej animácii obyčajne stavajú do role obohatenia deja a sú predmetom skôr kratších scén, než by sa stali primárnym ťažiskom príbehu. Ponúkajú však tiež náhľad do stavov mysle ich postáv a môžu mať silný vplyv na emotívne prežívanie filmu divákovi.

⁸⁵ MALTIN, Leonard. When Disney Got Trippy. *BBC* [online]. November 2015. [cit. 2021-03-19]. Dostupné z Internetu: <<https://www.bbc.com/culture/article/20151112-when-disney-got-adult-and-trippy>>.

4.3 SUBJEKTÍVNA PERSPEKTÍVA AKO ZDROJ IMERZIE DIVÁKA

Pomocou svojho filmu Mooreová ukazuje unikátne vnímanie sveta synestetických ľudí, podobne ako Landreth približuje vnútorný nepokoj nielen Ryana Larkina, ale i samého seba. Pomocou vyobrazenia subjektívnych perspektív nám pomáhajú bližšie pochopiť ich vnútorný svet, a tým i umožňujú stotožnenie diváka s účastníkmi ich dokumentárnych filmov.

I keď sú tieto filmy príkladmi populárno-náučných žánrov, z príkladov podobných vyobrazení vo filmoch ako *Dumbo* a *Ratatouille* vidíme, že rovnaké praktiky sa dajú využiť i v naratívnom animovanom filme. V tomto prípade sa nám namiesto konkrétnych ľudí približujú svety fiktívnych postáv a subjektívne perspektívy ekvivalente vedú k pochopeniu psychiky animovanej postavy.

V prípade naratívnych diel, divák vstupuje do príbehu prostredníctvom postavy. Osvojenie si perspektívy postavy hraje dôležitú rolu v zapojení diváka do deja. V rámci naratívneho diela toto nazývame *identifikáciou* diváka s postavou.⁸⁶

Animáciou však dokážeme oživiť nielen ľudské či zvieracie postavy, ale akúkoľvek hmotu, ktorá sa chová ako živá, ktorá má *animu*. Rovnako ako človek v prírode inštinktívne pripisuje život veciam, ktoré prejavia autonómny pohyb, i neživé predmety môžu pôsobiť vďaka animácii ako živé. Avšak aby sme ich vnímali ako postavu, je im potrebné prideliť ľudské vlastnosti. Tento jav sa nazýva *personifikácia*. Pomocou neho môžeme súcíť s kobercom *Aladina* (*Aladdin*, 1992), keď zvesí svoje „plecia“, alebo mať strach o plamienok Calcifera v *Howlovom chodiacom zámku* (Hauru no Ugoku Shiro, 2004), keď mu dochádzajú uhlíky.

Divák sa dokáže identifikovať i s takýmito postavami, pretože pomocou ich ľudských gest číta ich charakter alebo emócie. Teda by sa dalo povedať, že identifikácia diváka s postavou závisí na jeho pochopení ich vnútorného sveta. Vyobrazenia subjektívnych perspektív nám tento svet prinášajú ešte bližšie, a tým sa umocňuje identifikácia a priamo úmerne imerzia, teda vstup diváka do príbehu.

⁸⁶ CECIL, Amber. *Mental Process Narrative Film*. s. 36.

5 TECHNIKY POUŽÍVANÉ K STVÁRNENIU SUBJEKTIVITY

5.1 NARATÍVNE A FILMOVÉ TECHNIKY

Subjektivita v animovanom filme môže byť uvedená rôznymi spôsobmi. Prechod do subjektívnej perspektívy postavy je možné naznačiť buď kontextom filmu, alebo konvenčnými, či i menej bežnými filmovými technikami. Mnoho z týchto postupov sa zakladá na klasických technikách hraného filmu, no v animovanom filme máme k dispozícii i ďalšie techniky, ktoré sú pre toto médium špecifické a poskytujú nám v porovnaní s hraným filmom výhodu.

Amber Cecilová sa taktiež bližšie zameriava na subjektívne vyobrazenia v animovanom filme. Za cieľom vytvárať *filmy duševnej narácie*⁸⁷ realizovala podrobný prieskum vo vyobrazeniach psychiky postáv.

Podľa svojich prvotných pozorovaní (z veľkej časti klasických konvencií hraného filmu), rozdelila prístupy na *naratívne stratégie* a *filmové techniky*.

Naratívne stratégie zahŕňajú: *metafory*, *rozprávača* (prvá osoba, tretia osoba, POV switch⁸⁸), *neznámu realitu* (zlievanie reality a imaginácie) a stratégiu *reálny vs. imaginárny* (ukázanie dvoch verzií udalosti zároveň – myslenej a reálnej).

Príkladmi *filmových techník* sú: *strih* (napr. priečny strih⁸⁹), špecifické *kamerové zábery* (POV záber, nadhľad a podhľad, *eyeline match*⁹⁰ – tieto sa často používajú v prípadoch *percepčnej subjektivity*), *kompoziting* (kombinácia vizuálnych elementov zo separátnych zdrojov do jedného obrazu) a *X-ray* (náhľad do tela postavy).⁹¹

⁸⁷ Mental process narrative film - filmy, v ktorých hnacou silou deja sú mentálne procesy postáv. Myšlienku preberá z pojmu *mental process narration* (narácia mentálneho procesu) Edwarda Branigana.

CECIL, Amber. *Mental Process Narrative Film*. s. 11.

⁸⁸ Preskočenie uhlu pohľadu. Preskakovanie medzi pohľadmi viacerých postáv, alebo rovnakej postavy v rôznom veku.

⁸⁹ Crosscutting – postup strihovej skladby, striedajúci zábery z dvoch alebo viacerých dejových línií, ktoré sa odohrávajú na rôznych miestach, väčšinou súbežne. Medzi priečny strih patrí krížový strih a paralelná montáž.

BORDWELL, David; THOMPSONOVÁ, Kristin. *Umění filmu*. s. 644.

⁹⁰ Nadväznosť pohľadu – prvý záber ukáže postavu hľadiacu smerom mimo obraz, druhý ukáže čo osoba vidí.

BORDWELL, David; THOMPSONOVÁ, Kristin. *Umění filmu*. s. 642.

⁹¹ CECIL, Amber. *Mental Process Narrative Film*. s. 45-46.

V rámci naratívnych stratégií Cecilová uvádza rôzne druhy rozprávačov, teda rozprávanie z tretej osoby, prvej osoby či preskakovanie medzi nimi pomocou techniky *POV switch*. V tomto smere je potrebné ujasniť, že vyobrazenia subjektivity sa nemusia prejavovať výlučne v prvej osobe, či využívať POV zábery.

Cecilová vysvetľuje, že „subjektivita sa môže v príbehu objavovať z rôznych uhlov pohľadu, pokiaľ je postava stále stredobodom pozornosti“.⁹² Nie je teda nevyhnutné, aby boli subjektívne manifestácie striktne podávané v *ich-forme*⁹³. Ak sme schopní z kontextu vyčítať, ktorá postava je fókusom deja, subjektívne vyobrazenia s ňou budeme automaticky asociovať. Podobný prípad sme videli u sekvenciách filmu *Ratatouille*, či pri psychorealizme *Ryana*. Cecilová tieto prejavy subjektivity približuje vo svojich ďalších kategorizáciách.

⁹² CECIL, Amber. *Mental Process Narrative Film*. s. 46.

⁹³ Prvá osoba.

5.2 TRENDY VO VYOBRAZOVANÍ SUBJEKTIVITY

Cecilová ďalej popisuje časté trendy vo vyobrazovaní subjektivity vo filme. Okrem už spomínaných *strihových techník* pridáva *dejový obsah* (flashback⁹⁴, predstavy, halucinácie, zveličenie, sny a psychorealizmus⁹⁵) a dve ďalšie kategórie, ktoré sú pre nás z hľadiska animácie najviac zaujímavé:

1. *Manipulácie prostredia:*

- skreslená perspektíva,
- zmena tvaru,
- zmena média (či animačnej techniky),
- nediegetické elementy (elementy, ktoré sú pre daný naratívny okruh cudzie, ako filmová hudba, komentár narátora, či grafické elementy pridané kompozitingom).

2. *Manipulácie postavy:*

- zmena média (či animačnej techniky),
- zmena tvaru či proporcií postavy,
- pridávanie aditívnych elementov k telu postavy,
- kladenie nediegetických elementov na postavu.⁹⁶

Tieto kategórie trendov sú už animácii vlastné a v hranom filme môžu často existovať iba pomocou trikov. Úzko sa spájajú s *metamorfózou* a *vizuálnou metaforou*.

⁹⁴ Zmena času rozprávania, pri ktorom sa vraciame k udalostiam, ktoré sa stali skôr než tie, ktoré už sme videli.

BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin. *Film art*. s. 409.

⁹⁵ Ktorý definuje ako fyzické vizualizácie charakterového psyché.

CECIL, Amber. *Mental Process Narrative Film*. s. 50.

⁹⁶ CECIL, Amber. *Mental Process Narrative Film*. s. 46.

5.3 OBLASTI SUBJEKTIVITY

Cecilová ponúka finálnu kategorizáciu *oblastí subjektivity*, v ktorej vychádza s pojmov klasických reprezentácií vo filme, od filmového teoretika Edwarda Branigana. Vymenúva šesť oblastí:

1. *Rozprávač (point of view)* – uhol pohľadu, z ktorého sa dej rozpráva,
2. *Kontinuita subjektivity (continuity of subjectivity)* – môže to byť *striedavá kontinuita* (subjektívne a objektívne perspektívy sa striedajú, napr. prechodom pomocou nábehu kamery), *simultánna kontinuita* (subjektívny i objektívny pohľad sú vyobrazené zároveň, napr. pomocou rozdvojenej obrazovky), alebo *nepretržitá kontinuita* (perspektíva filmu je subjektívna po celú dobu filmu),
3. *Čas (tense)* – zasadenie subjektivity postavy do konkrétneho času (napríklad čas minulý v prípade flashbacku),
4. *Zdôvodnenie (rationale)* – racionalizácia vyobrazenej subjektivity kontextom deja (napr. chápeme, že sa dívame na sen, halucináciu, či prejav emócií postavy),
5. *Subjektívny objekt (subjective object)* – tak ako Branigan odkazuje slovom *objekt* na pomenovanie toho, čo je reprezentované v obraze, môžeme použiť pojem *subjektívny objekt* k odkazovaniu na myšlienku, emóciu, či postoj postavy, resp. identifikáciu toho, čo dané subjektívne vyobrazenie reprezentuje,
6. *Subjektívny zdroj (subjective source)* – odkazuje na miesto umiestnenia subjektívnej manifestácie.⁹⁷

Cecile objasňuje štyri druhy *subjektívnych zdrojov*. Prvým je *postava*, ktorá môže prejsť rôznymi zmenami ako manipulácia tela, zmena média či výtvarného štýlu, ktoré tým reprezentujú jej vnútorné stavy.⁹⁸

Druhým zdrojom je *subjektívne prostredie*, kde miesto manipulácie charakteru dochádza k priamej manipulácii prostredia. Prostredie môže byť buď metaforickým

⁹⁷ CECIL, Amber. *Mental Process Narrative Film*. s. 75-78.

⁹⁸ Ibid.

skrz využitie symboliky (napr. temné myšlienky sa často prejavajú ako tma v prostredí), alebo byť priamou reprezentáciou subjektívnej perspektívy postavy, skrz vizuálny odklon od doposiaľ danej reality. Manipulácia prostredia sa môže prejavovať i metamorfózami objektov, vkladáním nediegetických elementov skrz kompoziting, či opäť zmenou média a animačnej techniky.⁹⁹

Tretím zdrojom subjektivity, ktorú Cecilová popisuje, je *display* (obraz), kde je pohľad kamery priamou projekciou subjektívnej perspektívy, v spojitosti s vyobrazením *percepčnej subjektivity* postavy.¹⁰⁰

Posledným zdrojom subjektivity je *zvuk*, ktorý môže buď doplňovať, či byť zdrojom subjektivity postavy. Jeho analýzu v dôsledku rozsahu tejto práce vykonávať nebudeme, ale budeme sa sústrediť na prvky pre nás zaujímavé z pohľadu animácie.¹⁰¹

⁹⁹ CECIL, Amber. *Mental Process Narrative Film*. s. 78-79.

¹⁰⁰ CECIL, Amber. *Mental Process Narrative Film*. s. 80.

¹⁰¹ Ibid.

6 ROZBOR SUBJEKTÍVNYCH VYOBRAZENÍ V TROCH PRÍPADOVÝCH ŠTÚDIÁCH

6.1 PRÍPADOVÁ ŠTÚDIA Č. 1: WILDFIRE

Krátky animovaný film *Wildfire* (Lesný požiar, Sylvain Dodane, Patrice Hazebaert, Xavier Pruvot), vznikol v roku 2015 ako absolventský film skupiny študentov francúzskej školy animácie Gobelins, ktorí neskôr vytvorili kreatívnu skupinu *Souviens Ten-Zan*, pod ktorou ďalej spoločne tvoria.

Film je schopný v dĺžke iba štyroch minút vyjadriť nesmierne komplikovaný psychologický stav hlavnej postavy, hasičky Eny: jej vnútorný konflikt, životný postoj, vzťah k rodine, práci, a predovšetkým k jej nepriateľovi v boji – ohňu. Pochopenie vnútorných stavov postavy sa stáva ústredným motívom filmu, ktorý sa rozvíja predovšetkým vďaka útržkovitým atmosférickým scén, nie celkom konvenčnou či priamočiarou naráciou a šikovným vyobrazením subjektívnych sfér.

Film začína scénami Eny a jej kolegov, bojujúcich s plameňmi lesného požiaru. Po ťažkej práci, ktorú si ale Ena viditeľne užíva, prichádza domov k svojej rodine, tentoraz však už s menším entuziazmom (Obr. 18). Naratívnym skokom následne nachádzame Enu samotnú, zapalujúcu si cigaretu na balkóne bytu, intenzívne sledujúcu plameň zápalky a dym stúpajúci z okolitého lesa.

Ďalším strihom sa ocitáme opäť v teréne, kde vidíme Enu vo svojom hasičskom úbore, no tentoraz úplne samotnú, uháňajúcu smerom do hĺbky rozhořeného lesa. Tu sa Ena zastaví, ohromená scenériou, ktorú vidí pred sebou. Obraz, na ktorý sa strihne, je ale iný než tie doterajšie. Odrazu dochádza k zmene animačnej techniky a výtvarného štýlu, ktorými je prostredie animované.

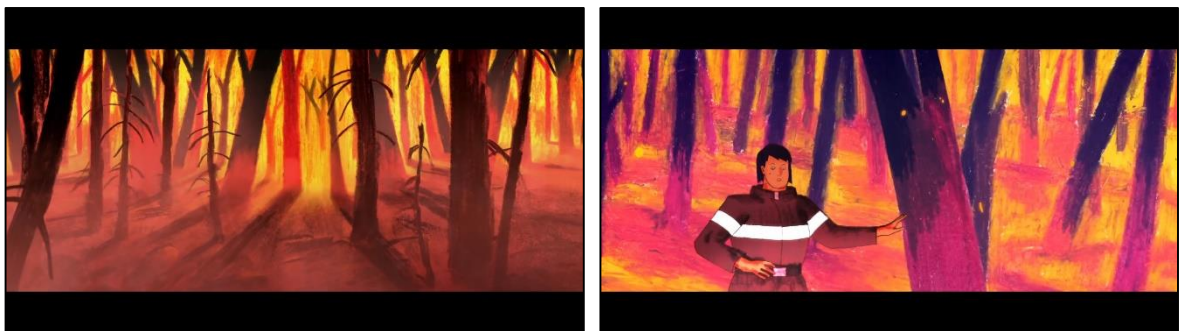
Východiskovým výtvarným štýlom filmu, resp. štýlom, ktorým sa vo filme vyobrazuje objektívna realita, je 2D počítačová animácia s linkou pripomínajúcou ceruzkovú kresbu. Tá je kombinovaná so šrafúrou prírodného uhlíka, ktorým sa snímok-po snímku animovali tieň postáv a prostredia. V prvej časti filmu je určený dizajn postáv, prostredia i ohňa, a povaha jeho animácie.



Obr. 18: Východiskový výtvarný štýl filmu, predstavujúci objektívnu realitu.
(Wildfire, 2015)

V scéne, kde dochádza k obratu vo vizuálnej stránke filmu, však vidíme požiar pulzujúci životom, ktorý vyzerá skôr ako svetlo, než ako plamene. Efekt je vytvorený technikou animácie farebným suchým pastelom. Obrazy ohňa sú pre diváka porovnateľne iné, než tie, ktoré videl v predchádzajúcich scénach filmu. Dalo by sa povedať, že v úvode filmu sa určila istá predsnímacia realita udaným štýlom filmu a táto sa teraz vedome narúša za účelom prechodu z objektívnej reality do subjektívnej perspektívy hlavnej postavy.

Ena následne vstupuje do tejto sféry a ocitá sa v prostredí teraz už úplne kreslenom a animovanom touto novou pastelovou technikou, ktorá okolo nej vytvára hru expresívnych farieb, zatiaľ čo vizuálny štýl postavy Eny zostáva prakticky nezmenený (Obr. 19).



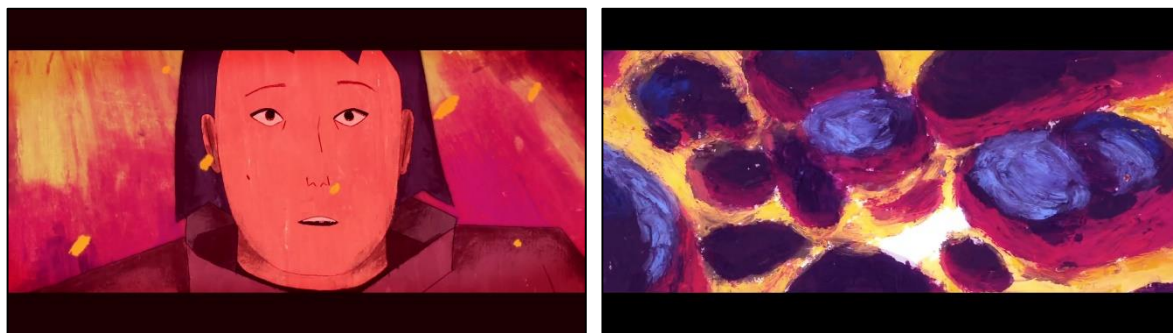
Obr. 19: Enin prvý pohľad na pulzujúci, pastelom animovaný požiar (vľavo).
Ena vstupuje do subjektívne vyobrazeného prostredia (vpravo). (Wildfire, 2015)

Tieto scény sú vyobrazením subjektívnej perspektívy postavy Eny, ktoré odhaľujú jej hlbokú fascináciu ohňom. Tento vzťah, resp. jej emócie, sa stávajú *subjektívnym objektom* filmu, keďže sú tým, čo chceme prostredníctvom subjektívnej perspektívy vyjadriť.

Zdrojom subjektivity je vo filme *prostredie*, pri ktorého vyobrazení dochádza k zmene výtvarnej stránky a použitej animačnej techniky. Prostredie sa tak stáva nositeľom subjektívneho pohľadu postavy. V porovnaní s ustanovenou výtvarnou stránkou, sú kresby pastelom nediegetickým elementom v obraze a pre diváka naznačujú, že sa už nedívame na objektívnu realitu, ale na vizualizáciu vnútorného stavu postavy.

Kontinuita subjektivity je v tejto časti filmu *simultánna*, keďže pri prechode do subjektívnej perspektívy vidíme pôvodnú realitu a imaginárnu „realitu“ zároveň. Následne film strihá z čoraz užšieho detailu Eny na POV záber toho, na čo sa Ena díva. Týmto strihom vzniká metafora postupného vstupovania do jej vnútorného sveta, a to sa taktiež zrkadlí i v zmene štýlu animácie. Kontinuita je už *striedavá*.

Tvary stromov miznú, kresba pastelom sa posúva do úplnej abstrakcie fialových a modrých tvarov, ktoré evokujú obraz rozžeravených uhlíkov (Obr. 20). Tieto POV zábery sa už zhodujú s Cecilovou kategóriou *subjektívneho zdroja display*, keďže sú príkladmi nielen *mentálnej*, ale i *percepčnej subjektivity*, a subjektívne vyobrazenia zároveň preberajú celý obraz filmu.

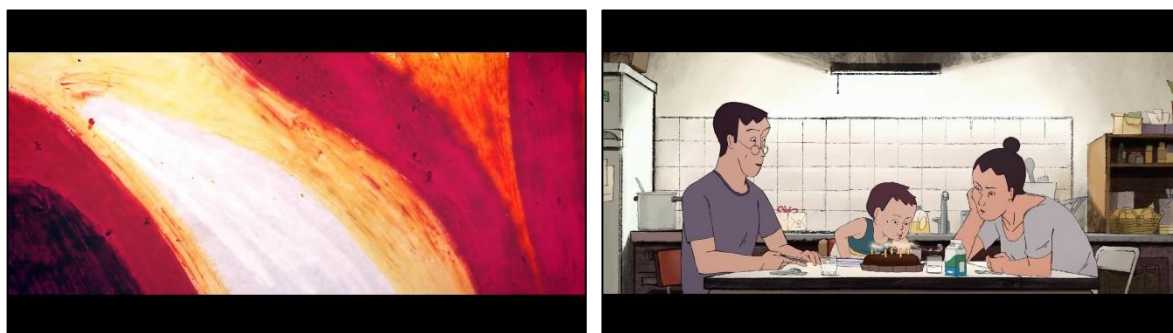


Obr. 20: Užší záber na Enu (vľavo).

Abstraktné animácie zaberajú celý obraz (vpravo). (Wildfire, 2015)

Posledný abstraktný záber animovaných geometrických tvarov evokuje pohyb tancujúceho plamienka. Vo filme sa následne náhle strihne na scénu v kuchyni, kde vidíme Eninho syna sfúkavať horiace sviečky na torte a rozptýlenú Enu, ktorá bola zahľadená do ich plamienkov. Predchádzajúci subjektívny obraz ohňa teda už nepatrí k Eninej prechádzke horiacim lesom, ale k sviečkam narodeninovej torty (Obr. 21).

V záverečnej scéne vidíme opäť Enu na balkóne, kde hádže jednu zapálenú zápalku po druhej do otvoreného priestoru pod sebou. Zápalky v lete postupne zhasínajú, naznačujúc tak istú hru o moc medzi Enou a ohňom.



Obr. 21: Abstraktná pastelová animácia pripomínajúca plameň (vľavo).
Narodeninová scéna v kuchyni (vpravo). (Wildfire, 2015)

Ako sme zistili v predchádzajúcich kapitolách, *animovaný priestor* môžeme chápať ako: priestor, v ktorom animácia vzniká; priestor, ktorý je rámovaný kamerou a stáva sa tak *reprezentačným priestorom*; priestor, ktorý sa manipuláciou animátora naplňa *animou* a nadobúda tak vedomie podobné postavám.

Prostredie objavujúce sa vo filme *Wildfire* by sa dalo považovať za takýto *animovaný priestor*. V scénach subjektívnej perspektívy sa plamene stávajú žijúcou entitou, bez toho aby autor siahal po personifikácii. Oheň nie je oživený ako postava, nepridávajú sa mu ľudské vlastnosti, ale manipuláciami animovaného priestoru sa mu pridružuje *anima*. Cez toto oživenie sa stáva nositeľom subjektívneho postoja postavy, ktorá má k tomuto objektu osobný vzťah. Pomocou subjektívnej perspektívy sú diváci schopní tento vzťah pochopiť. Ťažiskom tohto filmu teda nie je len príbeh hasičky, hľadajúcej balans medzi prácou a rodinným životom, ale jej obsesia svojou prácou, ktorá pramení z jej fascinácie ohňom.

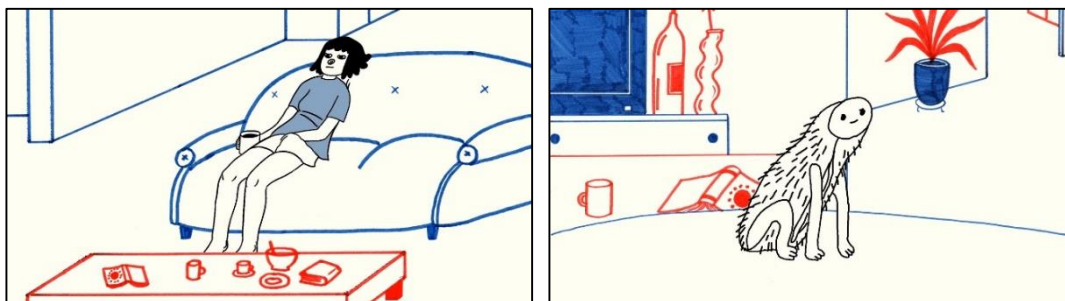
Odkrýva sa tak komplikovaný vnútorný konflikt postavy, vyjadrený bez zbytočného voice-overu, niekoľkými jednoduchými obrazmi. Estetická hodnota a expresivita týchto obrazov je pre diváka nositeľom emotívneho náboja, vďaka ktorému sám dokáže vidieť krásu, ktorú vidí Ena, keď sa do ohňa díva. Cez vyobrazenie subjektívnej perspektívy sa s jej postavou dokážeme hlboko stotožniť.

6.2 PRÍPADOVÁ ŠTÚDIA Č. 2: ŠUŠKA

Šuška (Cipka, 2016) je krátky animovaný film režírovaný Renatou Gasiorowskou, v ktorom „mladá dievča strávi deň sama doma, aby sa venovala sladkým chvíľam rozkoše, no nie všetko prebehne podľa očakávaných predstáv“. ¹⁰² Film bol premietaný na mnohých festivaloch a dokonca mal veľký úspech na festivale Sundance v roku 2017. ¹⁰³

V deji *Šušky* sledujeme mladú dievčinu samotnú vo svojom byte, ktorá je neustále vyrušovaná okolitým svetom od jej snahy sústrediť sa na vlastnú slasť. Zatvára okná do rušných ulíc, odpojuje svoj telefón, napúšťa si vaňu (do ktorej nešťastne spadne), no márne sa snaží dosiahnuť svoj cieľ. Samozrejme len dovtedy, kým jej intímne partie prekvapivo neožijú vo forme pomerne roztomilej postavičky, ktorá zoskočí z jej tela a odbehne pod nábytok ako malá myšička.

Keď sa dievča so *Šuškou* skamaráti a jemne ju pohladí ako domáce zvieratko, začne sama cítiť odozvu dotyku vo svojom tele. *Šuška* odbehne a začne sa obtierať o rôzne predmety v byte, a obe si užívajú príjemných a vzrušujúcich pocitov.



Obr. 22: Postava sedí sama v obývačke (vľavo). *Šuška* ožije (vpravo). (Cipka, 2016)

Film, podobne ako *Wildfire*, si najprv určí primárny vizuálny štýl a animačnú techniku. Prostredie je kreslené minimalistickou fixovou kresbou s obmedzenou modro-červenou paletou na svetlom podklade. Postavy sú animované jednoduchou čiernou linkou. Tento štýl sa stáva predstaviteľom *objektívnej*

¹⁰² Pussy. *Filmshorts* [online]. [cit. 2021-04-24]. Dostupné z Internetu: <<https://filmshorts.lt/en/festival-2021/programme-2021-2/body-games/pute/>>.

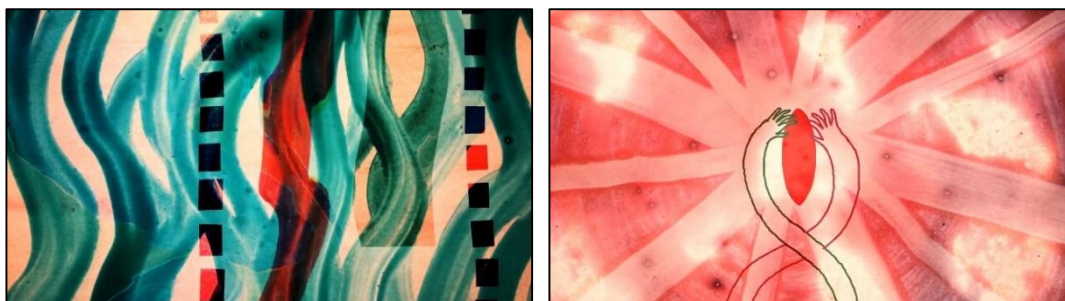
¹⁰³ SERAFIMOVA, Serafima. Comedy About Sexuality in Animation. *Short of the Week* [online]. January 2019 [cit. 2021-03-13]. Dostupné z Internetu: <<https://www.shortoftheweek.com/2019/01/07/pussy-cipka/>>.

perspektívy, i keď samotná existencia Šušky je otázna a dalo by sa teoretizovať, že je metaforickou subjektívnou manifestáciou túžby hlavnej postavy.

Ako rozkoš postavy stúpa, film prechádza do nespornej ukážky *subjektívnej perspektívy*, a to konkrétne vyobrazeniu stavu mysle, skrz zmeny animačnej techniky a vizuálnej stránky filmu. Telo postavy sa rozpustí do grafických tvarov a obrazovkou prevládnu abstraktné animácie. Gasiorovská kompozitíngom kombinuje obrazy pigmentu rozpúšťaného vo vode na papieri, ktorý vytvára rôzne farebné škvrny, s ďalšími, akvarelom kreslenými animáciami a minimalistickými digitálnymi animáciami (Obr. 23).

Abstraktné animácie opäť pripomínajú avantgardu a tvorbu McLarena. Dokonca sa v nich objaví odkaz i na filmový pás. V rozhovore pre internetový magazín *Directors Notes* to Gasiorovská sama potvrdzuje, keď pri popise vizuálneho štýlu filmu poznamená: „Pozadia filmu sú veľmi minimalistické, lebo som nechcela, aby rozptyľovali diváka od postáv. Scéna orgazmu je abstraktná a silne inšpirovaná Normanom McLarenom.”¹⁰⁴

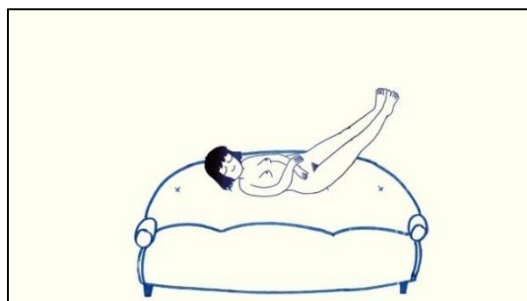
Abstraktné animácie scény orgazmu sú príkladom *mentálnej subjektivity*. Obrazy nie sú reprezentáciou sveta okolo nej, dokonca ani jej subjektívneho pohľadu na svet, ale striktné vyobrazením jej vnútorného sveta. *Subjektívnym objektom* je fyzické prežívanie postavy, na rozdiel od filmu *Wildfire*, kde sa jednalo o psychické súvislosti. Film využíva *striedavú kontinuitu subjektivity*, keďže v ňom skáčeme do subjektivity a naspäť. *Subjektívnym zdrojom* je *display*, obraz je priamou projekciou vnútorného stavu postavy.



Obr. 23: Abstraktná scéna orgazmu (Cipka, 2016)

¹⁰⁴ MAITRE, James. Renata Gasiorowska Explores Sex-Positive Liberation in Erotic Animated Comedy 'Pussy'. *Directors Notes* [online]. August 2018. [cit. 2021-04-09]. Dostupné z Internetu: <<https://directorsnotes.com/2018/08/31/renata-gasiorowska-pussy/>>.

Symbolickým výbuchom dosiahnu abstraktné animácie svoj vrchol, tak ako i samotný film a jeho hlavná postava, ktorá následne – už opäť v prvotnom výtvarne filmu – jemne doplachtí späť na svoj gauč. Tým sa vrátíme do reality a film končí (Obr. 24).



Obr. 24: Hlavná postava dopadá na gauč a vracia sa do reality.
(Cipka, 2016)

Inšpiráciou pre vznik filmu boli návody, ktoré režisérka objavila na sex-pozitívnych blogoch, podľa ktorých si má človek spraviť rande sám so sebou. Gasiorovská popisuje zámer svojho filmu takto: „Premýšľala som, že by film mohol byť vtipnou erotickou komédiou, s ktorou sa dá ľahko stotožniť, ale taktiež všeobecným príbehom oslobodenia sa.“¹⁰⁵

Film síce i občas škandalizoval nepripravených divákov, ale vo všeobecnosti dostal mnoho pozitívnych reakcií, dokonca ho niektorí považovali za edukatívny. Vďaka svojim feministickým myšlienkam, tematiky sexuálnej liberácie žien a objavovania vlastného tela podľa vlastných pravidiel, si film adoptovali i premietania s tematikou LGBTQ+^{106, 107}

Tým, že sa Šuška zameriava na subjektívne prežívanie mladej ženy a reprezentuje jej vnútorný svet, bol film úspešný vo vytvorení jedinečného priestoru pre identifikáciu s jeho postavou, pre všetkých (nielen ženských) divákov.

¹⁰⁵ MAITRE, James. Renata Gasiorowska Explores Sex-Positive Liberation in Erotic Animated Comedy 'Pussy'.

¹⁰⁶ Súhrnné označenie spektra sexuálnych a genderových identít.

¹⁰⁷ MAITRE, James. Renata Gasiorowska Explores Sex-Positive Liberation in Erotic Animated Comedy 'Pussy'.

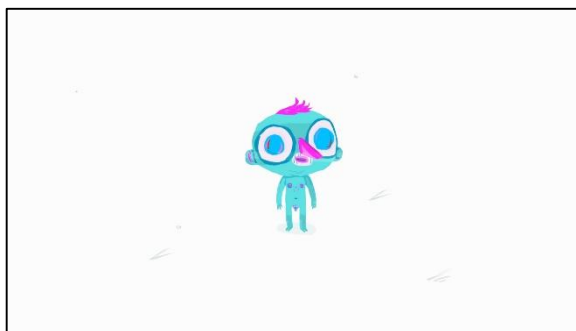
6.3 PRÍPADOVÁ ŠTÚDIA Č. 3: I'M FINE, THANKS

I'm Fine, Thanks (Som v poriadku, ďakujem, 2011) je krátky animovaný film režisovaný Eamonom O'Neillom. Film bol nominovaný na cenu BAFTA 2013¹⁰⁸ a vyhral cenu najlepšieho študentského filmu na medzinárodnom festivale animácie v Ottawe v roku 2011.¹⁰⁹

Hlavnou postavou filmu je chlapec, ktorý po detstve poznamenanom sociálnou úzkosťou, neopätovanou láskou a jedným osudným momentom nijak nevyprovokovanej agresie zo strany ružovovlasého dievčaťa, vyrastie do rovnako nešťastného mladého muža, ktorý v sebe utlačuje bublajúci hnev. Po tom, čo dosiahne svoj bod zlomu, môžeme sledovať jeho psychické zrútenie z sedadiel prvého radu.

Spôsob, akým tento film pristupuje k subjektívnym vyobrazeniam, je iný než v prípade filmov *Wildfire* a *Šuška*, keďže nevyužíva prechod do druhotného vizuálneho štýlu. Namiesto toho, subjektivitu odhaľuje prostredníctvom techniky *real vs. imagined* a jeho vyobrazenia nestabilnej psychiky hlavnej postavy sa prejavujú charakterovou manipuláciou podobnou Landrethovmu *Ryanovi*.

Vizuálny štýl filmu využíva minimalistické pozadie a striedavú farebnosť postáv. Zatiaľ čo sa miestami zdá, že farebná paleta odzrkadľuje emotívny náboj (teplé a studené farby), táto schéma nie je dodržaná po dobu celého filmu.

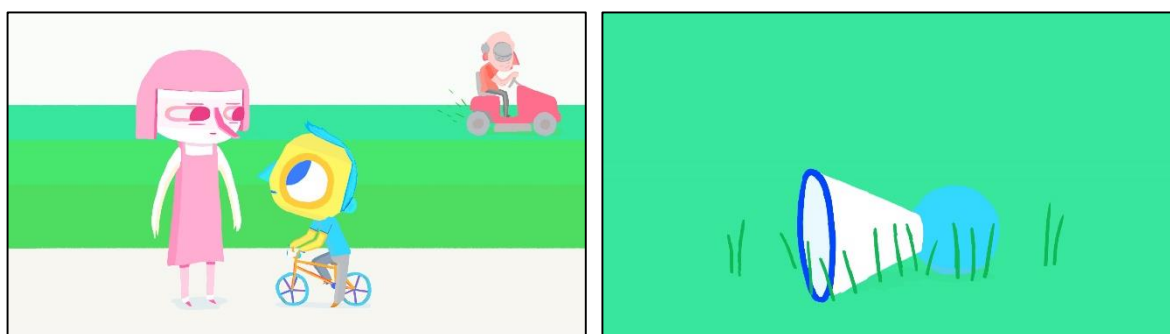


Obr. 25: Postava stojí v neznámom priestore. (*I'm Fine, Thanks*, 2011)

¹⁰⁸ Baftas 2013: Full list of nominations. *The Guardian* [online]. January 2013 [cit. 2021-04-09]. Dostupné z Internetu: <<https://www.theguardian.com/film/2013/jan/09/baftas-2013-nominations-list>>.

¹⁰⁹ Eamonn O'Neill. *Cargocollective* [online]. [cit. 2021-04-09]. Dostupné z Internetu: <<http://cargocollective.com/eamonnoneill/I-m-Fine-Thanks>>.

Film začína a končí rámcovým obrazom nahej hlavnej postavy, stojacej v neznámom prázdnom priestore (Obr. 25). Bez akéhokoľvek kontextu postava vyhlási: „Ak som bodnutý, zomriem.“ Následne sa na obrazovke objaví výpis „-17 rokov“ a dej skáče flashbackom naspäť do detstva postavy. Nevinný a bezstarostný chlapec sa premáva na bicykli, až dokiaľ je zastavený „ružovým“ dievčaťom. Dievča mu z bicykla odtrhne klaksón a vrazí mu silným úderom do hlavy (Obr. 26). Hlavná postava tak zažíva prvú dávku nespravodlivosti vo svojom živote.



Obr. 26: Hlavná postava sa po prvý raz stretáva s ružovovlasým dievčaťom (vľavo).
Obraz odhodeného klaksóna (vpravo). (I´m Fine, Thanks, 2011)

V deji potom ďalším výpisom skáčeme dopredu o „+3 roky“. V školskej triede, sa dívame na koktajúceho chlapca, snažiaceho sa predčítať text pred celou triedou. O ďalšie štyri roky neskôr je odmietnutá jeho láska. O ďalších desať sa ocitáme v preplnenom metre, s postavou síce staršou, no prakticky nezmenenou, bezvýznamne malou v porovnaní s ostatnými pasažiermi.

Hlavná postava je teraz už dospelým človekom bezcieľnej existencie. Keď v tme sedí pred svojím počítačom a sleduje video „blábolajúceho“ muža, zrazu mu prichádza žiadosť o priateľstvo na sociálnej sieti od ružovovlasého dievčaťa, ktoré ho kedysi šikanovalo. Bleskovými flashbackmi vidíme, ako postave prebehne hlavou jeho traumatický zážitok z detstva. Posunie kurzor myši medzi odpoveďami „áno“ a „nie“ a klikne, ale ako diváci jeho odpoveď nepoznáme.

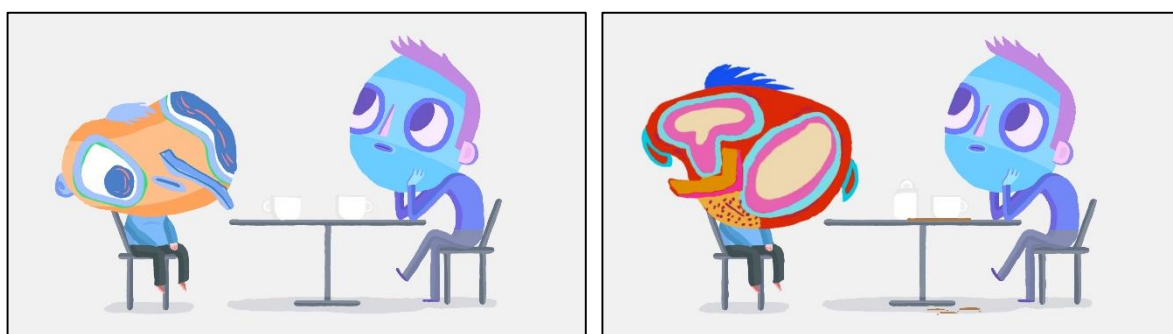
Ak sa však pozrieme bližšie na flashbaky, ktoré nám autor rýchlym strihom ukázal, zistíme, že tieto obrazy klamú. Klaksón bol v jeho detstve síce zhodený na zem, no nebol rozbitý na malé kúsky. Vo flashbackových obrazoch najprv blysne obraz klaksóna spadnutého na zem, a v ďalšom strihu leží v rovnakej pozícii, no už rozbitý (Obr. 27).

Subjektivita tohto obrazu prebieha na dvoch úrovniach. Prvou úrovňou je to, že sa dívame na spomienku v mysli postavy. Druhá úroveň je metaforická. Rozbitie klaksónu reprezentuje moment, keď sa niečo „rozbilo“ vo vnútri postavy, ktorá túto situáciu duševne nezvládla.



Obr. 27: Flashback na klaksón odhodnený do trávy (vľavo).
Obraz rozbitého klaksóna (vpravo). (I´m Fine, Thanks, 2011)

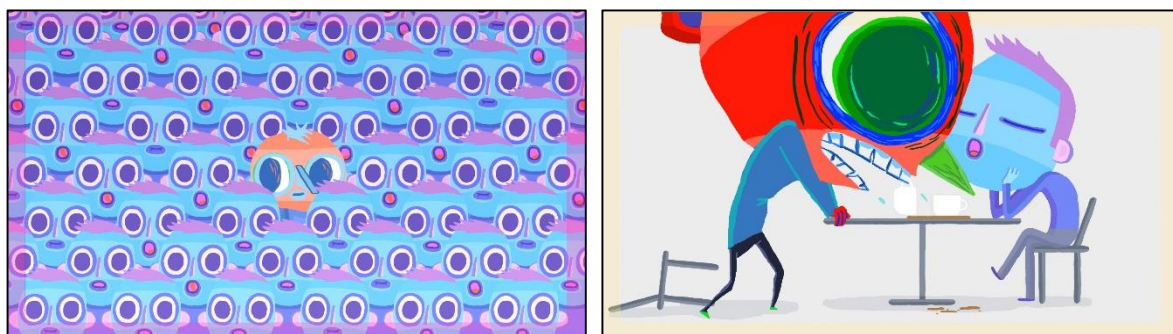
Po tejto zlomovej udalosti návratu k traumatickému zážitku sa vo filme začnú objavovať prípady *psychorealizmu* na spôsob *Ryana*. Hlavná postava podstupuje *manipulácie častí tela*. Tak ako sa prediera jej skrytý hnev na povrch, jej hlava začne pulzovať a meniť sa do divokých rôznofarebných tvarov (Obr. 28). Na každom snímku má hlava inú formu a farbu. Tieto rýchlo sa meniace expresívne tvary sú vizuálnou metaforou emocionálneho stavu. Predstavujú súčasný psychický stav postavy počas mentálnej epizódy. Jej rozpadajúca sa psychika sa stáva *subjektívnym objektom* filmu a *subjektívnym zdrojom* je samotná postava.



Obr. č. 28: Hlava postavy sa mení do bizarných foriem. (I´m Fine, Thanks, 2011)

Spúšťačom tejto reakcie sú rôzne situácie, ku ktorým sa opakovane film vracia. Jedna z takýchto situácií je jazda metrom, v ktorom hlavnú postavu obklopujú bezohľadní pasažieri, ktorí do postavy rôzne narážajú. Tá napokon stráca sebazaprenie a so zväčšenou hlavou vykrikuje na ľudí hrozbu plnú vulgarizmov.

Ďalšia situácia sa odohráva v kaviarni, v ktorej je hlavná postava nútená počúvať nekonečný monológ prísediaceho kamaráta. Okrem psychorealistických prvkov, ktoré sa prejavujú smerom von z charakteru, sa tu na zlomok času dostávame i priamo dnu do hlavy postavy. Postava je obklopená rozmnoženými hlavami tárajúceho kamaráta, ktoré zaberajú celú plochu obrazu okolo nej. Podobne ako v metre, i tu verbálne vybehne na svojho kamaráta. V oboch situáciách síce pozorujeme, že sú k nemu okolostojaci ľudia naďalej ľahostajní, no scény predsa pôsobia pomerne heroicky, pretože sa tak postava sama cíti (Obr. 29).



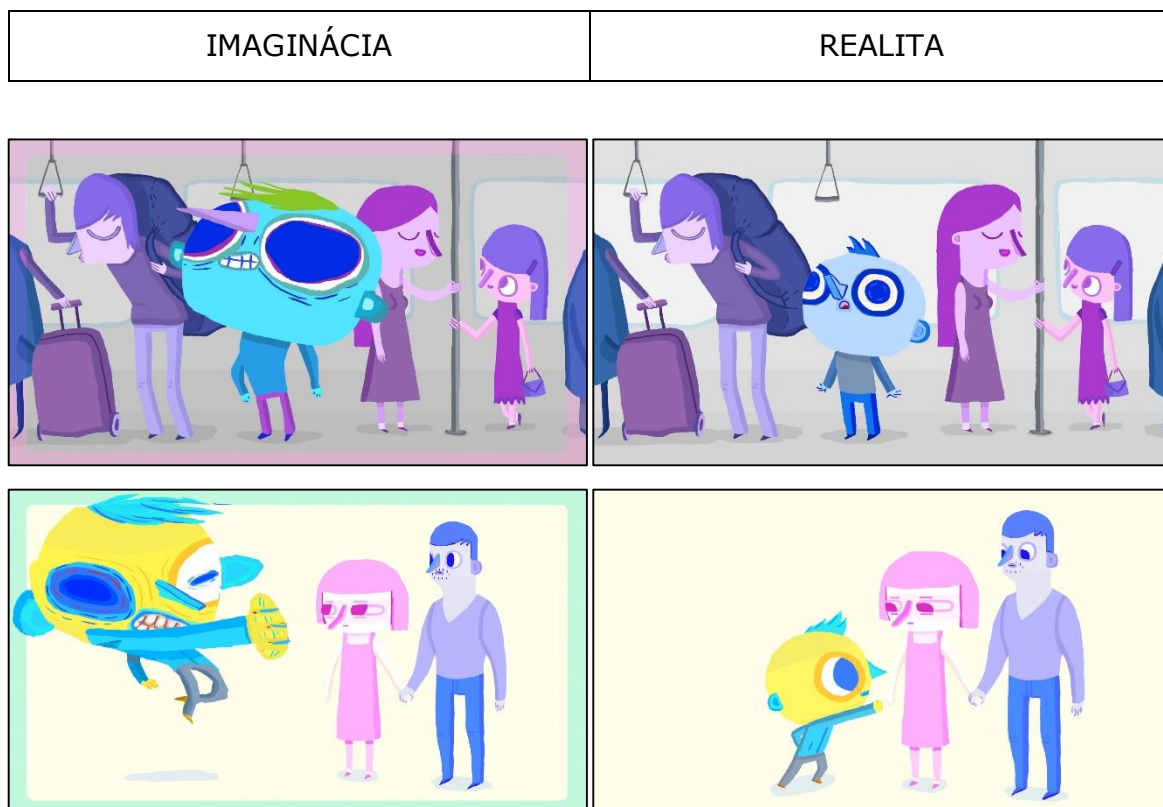
Obr. č. 29: Subjektívna perspektíva preberá celú plochu obrazovky (vľavo).
Agresívny výbuch hlavej postavy (vpravo). (I'm Fine, Thanks, 2011)

Vo filme pokračujú ďalšie situácie, v ktorých postava rebeluje. Konfrontuje dokonca i „ružové“ dievča, držiace sa za ruky so svojím priateľom. S nadávkou na perách a zväčšenou hlavou postava vyskakuje do výšky, aby ju udrela do tváre.

Postava sa potom prechádza nočným mestom a ľahostajne odráža ľudí okolo seba, až narazí na dvoch násilníkov, ktorí sa mu z cesty neuhnú. Tí na neho vytiahnu nože, no on ich šikovne odzbrojí a sám ich pobodá. Po tom, čo unikne z miesta činu a vyklopí obsah svojho žalúdka, však dochádza k nečakanému zlomu v rozprávaní.

Ocitáme sa opäť v metre, kde hlavná postava kričí na pasažierov tie isté slová ako predtým, no tentoraz sa už nejedná o žiadnu grandióznu udalosť, keďže postava zostáva obyčajná, bez akýchkoľvek manipulácií tela. Realizmus scény sa nijak nenarušuje a divák zisťuje, že toto je pravou verziou udalosti, tak ako sa stala v rámci objektívnej reality.

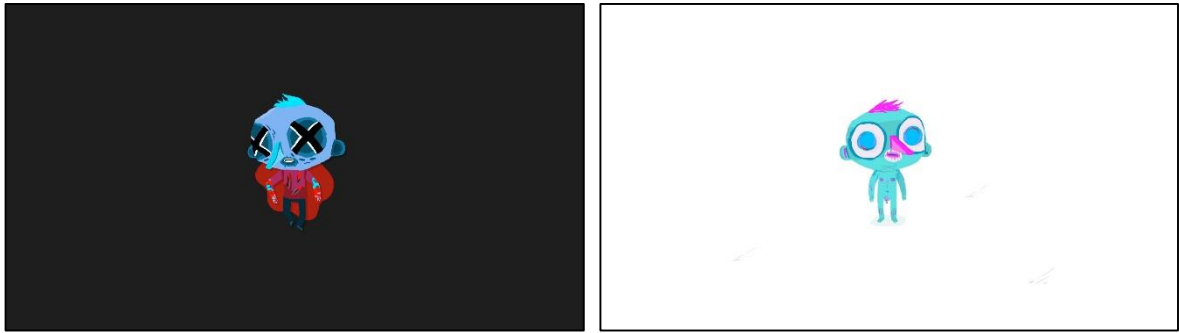
Všetky udalosti „heroizmu“ postavy sa rekapitulujú, no už vyobrazujú len obyčajnú realitu. Výbuchy hnevu postavy pôsobia žalostne, a nielen že nemajú pozitívny výsledok, ale postava dostáva päšťou od priateľa ružovej dievčiny, je pohadzovaná sprava doľava ľuďmi na ulici, a v konečnom dôsledku je dohodaná dvoma násilníkmi k smrti.



Obr. 30: Porovnanie scén ako sa stali počas sekvencie subjektívnej perspektívy (vľavo) a ako sa odohrali v skutočnosti (vpravo). (I´m Fine, Thanks, 2011)

Skoky medzi objektívnou realitou a subjektivitou sú príkladom *striedajúcej kontinuity subjektivity*. Avšak v závere filmu, po tom čo postava ležiaca v mláke svojej krvi vysloví slová: „Som normálna ľudská bytosť,“ sa zrazu ocitáme v scéne navlas rovnakej ako bola scéna úvodná. Tým sa úvodná a záverečná scéna prepájajú (Obr. 31).

Toto rámcovanie deja nastoľuje otázku, či nebol celý film príkladom mentálnej subjektivity. Konkrétne obrazov, preblyskujúcich myslou umierajúcej postavy, v ktorých sa jej premieta život pred očami. V tom prípade by sa jednalo o *nepretržitú kontinuitu subjektivity*.



Obr. 31: Postava leží v kaluži svojej krvi (vľavo). Záverečný obraz filmu, ktorý sa zhoduje s úvodným obrazom (vpravo). (I´m Fine, Thanks, 2011)

Technikou *reálny vs. imaginárny*, teda ukázaním myslenej i reálnej verzie udalostí zároveň, vieme rozoznať zábery, v ktorých je subjektivita vizuálne vyobrazená a v ktorých nie je. Subjektivitu z pohľadu naratívneho kontextu je vo filme už o čosi komplikovanejšie rozlíšiť. Je na divákovi, aby si o nej vyvodil vlastné názory. Dej filmu je tak pre diváka možno viac mätúci, ale i tým film prispieva k vystupňovaniu pocitu jeho subjektivity. Film nám sprostredkúva stav mysle mentálne chorého človeka a poskytuje náhľad do jeho nezdravej psychiky.

6.4 ZÁVERY VYVODENÉ Z ROZBOROV PRÍPADOVÝCH ŠTÚDIÍ

Prípady subjektívnych perspektív vo filmoch *Wildfire*, *Šuška* a *I´m Fine, Thanks*, sme analyzovali a popísali podľa kategórií navrhnutých Amber Cecilovou. V rámci filmov sa objavujú rozdielne druhy oblastí subjektivity. V nasledujúcej tabuľke sa môžeme pozrieť na ich prehľad:

	WILDFIRE	ŠUŠKA	I´M FINE, THANKS	
1	ROZPRÁVAČ	3. osoba + POV záber (1. osoba)	3. osoba + prechod do 1. osoby	1. a 3. osoba nespoľahlivý rozprávač
2	KONTINUITA SUBJEKTIVITY	simultánna striedavá	striedavá	striedavá (možno nepretržitá)
3	ČAS	súčasný	súčasný	striedavý (flashback, neurčitý čas)
4	ZDÔVODNENIE	predstava, subjektívne vnímanie ohňa	prežívanie orgazmu	predstava, halucinácia
5	SUBJEKTÍVNY OBJEKT	emocionálny stav (vnútorný vzťah)	fyzické prežívanie	mentálna epizóda
6	SUBJEKTÍVNY ZDROJ	prostredie (+ display)	display	postava (+ display)
	VYUŽITÉ TECHNIKY	zmena média, nediegetické elementy	zmena média, abstraktná animácia	manipulácia postavy, realita vs. imaginácia

Tabuľka č.1: Prehľad oblastí subjektivity v troch prípadových štúdiách

Primárny *subjektívny zdroj* každého z troch filmov je rozdielny. I keď sa v každom objavujú kratšie prejavy kategórie *display*, iba vo filme *Šuška* je *display* nositeľom celej subjektívnej sekvencie, keďže sa celá plocha obrazu stáva projekciou vnútorného stavu postavy.

Vo filme *Wildfire* je primárnym *zdrojom subjektivity prostredie* a oheň oživený v ňom. Keďže nedochádza k jeho personifikácii, nejedná sa o postavu. Subjektívne elementy sa objavujú najprv ako *nediegetické elementy* pridávané do prostredia, ktoré postupne preberajú celé prostredie, a následne prechádzame i do kategórie *display* pomocou POV záberu.

I´m fine, Thanks používa tretí typ *subjektívneho zdroja* – *manipulácie postavy*. Zmeny tela postavy odzrkadľujú jej psychický stav, čo môžeme pomenovať termínom *psycho realizmus*.

Subjektívne epizódy nám vyobrazujú rôzne *subjektívne objekty* v rámci týchto filmov. V prípade *Wildfire* je *subjektívny objekt* najkomplexnejší z troch filmov. Dá sa síce popísať jednoducho ako fascinácia ohňom, no z deja filmu zisťujeme, že tento vzťah je zdrojom vnútorného konfliktu postavy. *Subjektívnym objektom* *Šušky* je viac fyzické než psychické prežívanie. Pomocou projekcie subjektívnej perspektívy, abstraktné obrazy reprezentujú jej stav mysle v momente fyzického zážitku. *I´m Fine, Thanks* ako príklad *psychorealizmu* vyobrazuje *subjektívny objekt* ľudskej psychiky.

Avšak, vo filmoch nachádzame i spoločné motívy. Všetky tri filmy sa zameriavajú na vyobrazenia *mentálnej subjektivity* (ako ju definujú Bordwell a Thompsonová). *Wildfire* taktiež využíva *percepčnú subjektivitu* a POV zábery, keď vyobrazuje subjektívny pohľad postavy na oheň.

V deji rozoberaných filmov sú vyobrazenia subjektívnej perspektívy najsilnejšie v naratívnom vrchole filmu. Päť základných fáz *kompozičnej osnovy* diela tvoria: *expozícia* (úvodná časť), *kolízia* (zauzľovanie deja čiže zápletká), *kríza* (vyvrcholenie deja), *peripetia* (nečakaný obrat) a *katastrofa* (riešenie konfliktu).¹¹⁰

Kríza je vyvrcholením deja, v ktorom sú konflikt a napätie v najvyššom bode. Vo filme *Wildfire*, sa vyobrazenie subjektívnej perspektívy rovná tomuto bodu v debovej kompozícii. Dve náprotivné strany (postava Eny a entita ohňa) sa stretávajú a divákovi sa skrz subjektívne vyobrazenie predstavuje pravá podstata ich konfliktu. Krízou filmu *Šuška* je taktiež prechod do subjektívnej perspektívy postavy v momente, keď rovnako vrcholí rozkoš postavy. Vo filme *I´m Fine, Thanks*, dej vrcholí ruka v ruke so psychorealistickým výbuchom charakteru a následne nastáva obrat deja (rekapitulácia udalostí vo svetle reality).

V každom z týchto filmov je subjektívne vyobrazenie kľúčovým momentom, ktorý divákovi ponúka náhľad do postavy a skrze ňu do podstaty daného animovaného filmu.

¹¹⁰ ŽILKA, Tibor; OBERT, Viliam; IVANOVÁ, Mária. *Teória Literatúry pre gymnáziá a stredné školy*. s. 72.

7 ZÁVER

Po tom čo sme sa bližšie pozreli na možnosti, s ktorými disponujú animácia a priestor v ktorom vzniká, môžeme s istotou povedať, že animovaný film je ideálnym médiom na vyobrazovanie subjektivity vo filme. Nielen že dokáže využívať všetky filmové techniky ustanovené v médiu hraného filmu, ale taktiež ovláda prostriedky animácii vlastné, ktoré umožňujú voľnosť v ohýbaní vizuálnej formy, za účelom prezentácie komplexných metaforických myšlienok.

Pomocou pochopenia historických prístupov animácie k vyobrazeniu objektívnej reality a priestoru, sme schopní využiť tieto poznatky k vytváraniu prechodov medzi objektívnymi a subjektívnymi sférami. „Zákonitosti reality“ určené naráciou a primárnym vizuálnym štýlom animovaného filmu, môžu byť cielene narušované, a tým komunikujú s divákom posun do alternatívneho sveta. Hry s formou, akými sú rôzne manipulácie tela postavy, animovaného priestoru, či všeobecnej vizuálnej formy, sa pomocou kontextu stávajú nositeľmi subjektivity vo filme.

Zatiaľ čo sa vizualizácia subjektívnych perspektív udomácnila v podžánri animovaného dokumentárneho filmu, rovnaký prístup nadobúda nové rozmery pri jeho aplikácii v naratívnom animovanom filme. Prostredníctvom priblíženia vnútorných svetov animovaných postáv, autor nielen sprostredkúva vstup do deja filmu, ale umocňuje identifikáciu diváka s postavou, a tým i samotnú imerziu v rámci príbehu. Divák tak prežíva dej filmu s väčšou intenzitou, a dokáže pochopiť i komplexné myšlienky bez toho, aby museli byť vysvetľované pomocou hovoreného slova.

Táto práca sa snažila poskytnúť prehľad nad tematikou subjektívnych vyobrazení v animovanom filme, a následne usilovala o aplikovanie týchto poznatkov pri identifikácii konkrétnych subjektívnych perspektív, ktoré sa objavujú v naratívnych animovaných filmoch. Ďalšie teoretické bádanie v tomto smere, by mohlo prispieť k zaužívaniu spomenutých terminológii v animovanom priemysle, ktoré pomenúvajú javy v animácii síce všeobecne vnímané, ale zriedka popísané a plne pochopené. Priblížilo by sa tak taktiež chápanie a oceňovanie filmov, ktoré skôr precitujeme než len sledujeme, a ktoré divákovi umožňujú emocionálne prežívať čas strávený s postavami našich filmov.

8 ZOZNAM POUŽITÝCH PRAMEŇOV

Tlačené publikácie

- BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin. *Film art : an introduction*. New York-St. Louis-San Francisco : McGraw-Hill, Inc., 1990. 3rd ed. s. 66-411. ISBN 0-07-006439-3.
- BORDWELL, David; THOMPSONOVÁ, Kristin. *Umění filmu : Úvod do studia formy a stylu*. Přel. Petra Dominková. Praha : Akademie múzických umění v Praze, 2011. s. 640-644. ISBN 978-80-7331-217-6.
- BRODE, Douglas. *From Walt to Woodstock : How Disney Created the Counterculture*. Austin : University of Texas Press, 2004. 1st ed. s. 20. ISBN 0-292-70273-6.
- DUTKA, Edgar. *Minimum z dějin světové animace*. Praha : Nakladatelství Akademie múzických umění v Praze, 2012. 2. vyd. s. 143-148. ISBN 978-80-7331-253-4.
- DUTKA, Edgar. *Scenáristika animovaného filmu : Minimum z historie české animace*. Praha : Akademie múzických umění v Praze, 2006. 2., rozš. vyd. s. 49. ISBN 80-7331-069-4.
- HANSENOVÁ, Miriam. *Raná kinematografie, pozdní kinematografie : Transformace veřejné sféry*. In SZCZEPANIK, Petr (ed.). *Nová filmová historie : Antologie současného myšlení o dějinách kinematografie a audiovizuální kultury*. 1. vyd. Praha : Herrmann a synové, 2004. s. 265-266. ISBN 80-239-4107-0.
- HORNBY, A S; WEHMEIER, Sally (ed.). *Oxford Advanced Learner's Dictionary of Current English*. Oxford New York : Oxford University Press, 2000. 6th ed. s. 1296. ISBN 0-19-431585-1.
- KÖVECSSES, Zoltán. *Metaphor : A Practical Introduction*. New York : Oxford University Press, 2010. 2nd ed. s. 4. ISBN 978-0-19-537494-0.
- MORITZ, William. *Some Critical Perspectives on Lotte Reiniger*. In FURNISS, Maureen (ed.). *Animation : Art and Industry*. Indiana University Press, 2012. s. 13.
- TELOTTE, J. P. *Animating space : from Mickey to WALL-E*. Lexington, Kentucky : The University Press of Kentucky, 2010. s. 1-254. ISBN 978-0-8131-2586-2.
- ŽILKA, Tibor; OBERT, Viliam; IVANOVÁ, Mária. *Teória Literatúry pre gymnáziá a stredné školy*. Bratislava : OG – Vydavateľstvo Poľana, 2012. Šieste vydanie. s. 44-72. ISBN 978-80-8116-014-1.

Diplomové práce

- CECIL, Amber. *Mental Process Narrative Film : Design Techniques for Visualizing Character Psyche in Animated Shorts*. Dizertačná práca (MgA). Graduate Program in Industrial, Interior, and Visual Communication Design. Ohio State University, 2010. s. 3. Dostupné z Internetu: <http://rave.ohiolink.edu/etdc/view?acc_num=osu1285009380>.

- HAGENER, Malte. *Avant-garde Culture and Media Strategies : The Networks and Discourses of the European Film Avant-garde, 1919-39*. Berlín: in eigen beheer, 2005. s. 263 – 280. Dizertačná práca (PhD). University of Amsterdam, 2005.
- HAPKOVÁ, Klára. *Využití konceptuálních metafor v českém reklamním diskurzu*. Diplomová práca. Ústav Bohemistiky. Jihočeská Univerzita v Českých Budějovicích, 2013. s. 33. Dostupné z Internetu: <[http://theses.cz/id/fnjakd/Vyuziti konceptualnich metafor v ceskem reklamnim diskurz.pdf](http://theses.cz/id/fnjakd/Vyuziti_konceptualnich_metafor_v_ceskem_reklamnim_diskurz.pdf)>.
- OJHA, Amitash. *An experimental study on visual metaphor*. Dizertačná práca (PhD). Cognitive Science Lab, International Institute of Information Technology, Hyderabad, 2013. s. XIII-31. Dostupné z Internetu: <[https://www.academia.edu/4163786/An experimental study on visual metaphor PhD Thesis](https://www.academia.edu/4163786/An_experimental_study_on_visual_metaphor_PhD_Thesis)>.

Online zdroje

- 100 Years of Rotoscoping! *Fleischerstudios.com*. [online]. [cit. 2021-03-18]. Dostupné z Internetu: <<https://www.fleischerstudios.com/rotoscope.html>>.
- Baftas 2013: Full list of nominations. *The Guardian* [online]. January 2013 [cit. 2021-04-09]. Dostupné z Internetu: <<https://www.theguardian.com/film/2013/jan/09/baftas-2013-nominations-list>>.
- BASSAN, Raphaël. Cinema and Abstraction : From Bruno Corra to Hugo Verlinde. *Senses of Cinema* [online]. December 2011, Issue 61 [cit. 2021-04-23]. Dostupné z Internetu: <<http://www.sensesofcinema.com/2011/feature-articles/cinema-and-abstraction-from-bruno-corra-to-hugo-verlinde/>>.
- BEDARD, Mike. What is a Fisheye Lens? Definition and Examples in Film. *Studio Binder*. [online]. September 2020 [cit. 2021-04-26]. Dostupné z Internetu: <<https://www.studiobinder.com/blog/what-is-a-fisheye-lens-photography/>>.
- CABALLAR, Rina. What is the Uncanny Valley? *IEEE Spectrum*. [online] November 2019 [cit. 2021-04-26]. Dostupné z Internetu: <<https://spectrum.ieee.org/automaton/robotics/humanoids/what-is-the-uncanny-valley>>.
- DENHAM, Thomas. What is Rendering? (For 3D & CG Work). *Concept Art Empire*. [online] [cit. 2021-04-26]. Dostupné z Internetu: <<https://conceptartempire.com/what-is-3d-rendering/>>.
- Eamonn O ´Neill. *Cargocollective* [online]. [cit. 2021-04-09]. Dostupné z Internetu: <<http://cargocollective.com/eamonnoneill/I-m-Fine-Thanks>>.
- Fokus. *Anifilm.cz* [online]. 2013 [cit. 2021-04-26]. Dostupné z Internetu: <<http://www.anifilm.cz/2013/cs/program/nesoutezni-program/fokus/>>.
- GROOM, Nichola. Epic "Beowulf" Gets High-Tech, Hollywood Makeover. *Reuters* [online]. November 2007. [cit. 2021-04-09]. Dostupné z Internetu: <<https://www.reuters.com/article/us-beowulf/epic-beowulf-gets-high-tech-hollywood-makeover-idUSN0532027920071115>>.

- HANNIBAL, Carmen. Subjective Perspective as Creative Metaphor in the Animated Film. *Mediaesthetics – Journal of Poetics of Audiovisual Images* [online]. No 2 (2017): Metaphor in the Arts, in Media and Communication. [cit. 2021-03-19]. Dostupné z Internetu: <<https://www.mediaesthetics.org/index.php/mae/article/view/63/138>>. ISSN 2567-9309.
- MAITRE, James. Renata Gasiorowska Explores Sex-Positive Liberation in Erotic Animated Comedy 'Pussy'. *Directors Notes* [online]. August 2018. [cit. 2021-04-09]. Dostupné z Internetu: <<https://directorsnotes.com/2018/08/31/renata-gasiorowska-pussy/>>.
- MAJEED, Tawseef. Metaphoric Interpretation of the Actuality : Representing Subjectivity Using Creative Visual Metaphors in Animated Documentary. In *Proceedings of National Conference on "Innovation in Visual Arts" (NCIVA'20)*. [online]. New Delhi: Excellent Publishing House, 2020. s. 117-188. [cit. 2021-04-09]. Dostupné z Internetu: <<https://www.amity.edu/asfa/pdf/ASFA-NCIVA-18.pdf>>. ISBN: 978-81-949292-6-0.
- MALTIN, Leonard. When Disney Got Trippy. *BBC* [online]. November 2015. [cit. 2021-03-19]. Dostupné z Internetu: <<https://www.bbc.com/culture/article/20151112-when-disney-got-adult-and-trippy>>.
- McDONNELL, Maura. Visual Music. *eContact! Online Journal for Electroacoustic Practices* [online]. April 2014, Issue 15.4: Videomusic: Overview of an Emerging Art Form [cit. 2021-03-19]. Dostupné z Internetu: <https://econtact.ca/15_4/mcdonnell_visualmusic.html>.
- MOORE, Samantha. Animating unique brain states. *Animation Studies* [online]. December 2011, Volume 6 [cit. 2021-04-05]. Dostupné z Internetu: <<https://journal.animationstudies.org/samantha-moore-animating-unique-brain-states/>>. ISSN 1930-1928.
- Motion Capture. In *Merriam-Webster.com Dictionary* [online] last modif. on 5 Apr 2021 [cit. 2021-04-26]. Dostupné z Internetu: <<https://www.merriam-webster.com/dictionary/motion%20capture>>.
- PALLANT, Chris. Disney-Formalism : Rethinking 'Classic Disney'. *Animation* [online]. December 2010, Volume 5, Issue 3 [cit. 2021-04-26]. s. 11. Dostupné z Internetu (DOI): <<https://doi.org/10.1177/1746847710377567>>.
- Pussy. *Filmshorts* [online]. [cit. 2021-04-24]. Dostupné z Internetu: <<https://filmshorts.lt/en/festival-2021/programme-2021-2/body-games/pute/>>.
- ROBERTSON, Barbara. Psychorealism. *CGW Magazine* [online]. July 2004, Volume 27, Issue 7 [cit. 2021-04-23]. Dostupné z Internetu: <<https://www.cgw.com/Publications/CGW/2004/Volume-27-Issue-7-July-2004-/Psychorealism.aspx>>.
- SERAFIMOVA, Serafima. Comedy About Sexuality in Animation. *Short of the Week* [online]. January 2019 [cit. 2021-03-13]. Dostupné z Internetu: <<https://www.shortoftheweek.com/2019/01/07/pussy-cipka/>>.

- SERRAZINA, Pedro. Spatial constructions : A practitioner's view of animated space. *Animation Studies* [online]. June 2016, Volume 11 [cit. 2021-03-13]. Dostupné z Internetu: <<https://journal.animationstudies.org/pedro-serrazina-spatial-constructions-a-practitioners-view-of-animated-space/>>. ISSN 1930-1928.
- SHLAPAK, Helena. A Brief History of the Art of Rotoscoping. *CGMagazine* [online]. January 2017 [cit. 2021-03-19]. Dostupné z Internetu: <<https://www.cgmagonline.com/2017/01/15/history-art-rotoscoping/>>.
- SHPAYKHER, Victoria. Norman McLaren's Visual Music : Personal, Experimental And Diverse In Technique. *Yonah.org* [online]. May 2017. [cit. 2021-02-04]. Dostupné z Internetu: <<http://yonah.org/channel/norman-mclaren>>.
- STANTON, Rebecca. Animals, Animation, and Academia. *Animationstudies2.0* [online]. June 2020. [cit. 2021-04-26]. Dostupné z Internetu: <<https://blog.animationstudies.org/?p=3587>>.
- THOMPSON, Kristin; BORDWELL, David. Categorical coherence : A closer look at character subjectivity. *David Bordwell's Website on Cinema – Observations on Film Art* [online]. July 2008 [cit. 2021-03-06]. Dostupné z Internetu: <<http://www.davidbordwell.net/blog/2008/10/24/categorical-coherence-a-closer-look-at-character-subjectivity/>>.
- THOMPSON, Kristin; BORDWELL, David. Moonrise Kingdom: Wes in Wonderland. *David Bordwell's Website on Cinema – Observations on Film Art* [online]. July 2014 [cit. 2021-03-06]. Dostupné z Internetu: <<http://www.davidbordwell.net/blog/2014/07/20/moonrise-kingdom-wes-in-wonderland/>>.
- Voice-over. In *Merriam-Webster.com Dictionary* [online] [cit. 2021-04-26]. Dostupné z Internetu: <<https://www.merriam-webster.com/dictionary/voice-over>>.
- Winsor McCay. In *Encyclopedia Britannica* [online]. 1998-, last modif. on 22 July 2020 [cit. 2021-03-18]. Dostupné z Internetu: <<https://www.britannica.com/biography/Winsor-McCay>>.

Citované filmy

- ANDERSON, WES, 2012. *Moonrise Kingdom*. [film]. USA: Indian Paintbrush, American Empirical Pictures, Moonrise.
- ARMSTRONG, SAMUEL and NORMAN FERGUSON, 1941. *Dumbo*. [film]. USA: Walt Disney Productions.
- BIRD, BRAD a JAN PINKAVA, 2007. *Ratatouille*. [film]. USA: Walt Disney Pictures, Pixar Animation Studios.
- BROOKS, JAMES L., MATT GROENING and SAM SIMON, 1989-. *The Simpsons*. [series]. USA: Gracie Films, 20th Century Fox Television, Twentieth Century Fox.
- COHL, ÉMILE, 1908. *Fantasmagorie*. [film]. France: Émile Cohl.
- DAVID, HAND, 1942. *Bambi*. [film]. USA: Walt Disney Productions.

- DODAL, KAREAL, 1930. *Bimbovo smutné dobrodružství*. [film]. Československo: Elekta Journal Praha.
- DODANE, SYLVAIN, PATRICE HAZEBAERT and XAVIER PRUVOT, 2015. *Wildfire*. [film]. France: GOBELINS, l'école de l'image.
- FISCHINGER, Oskar, 1938. *An Optical Poem*. [film]. USA: Loew's, Metro-Goldwyn-Mayer (MGM).
- FLEISCHER, DAVE, 1939. *Gulliver's Travels*. [film]. USA: Fleischer Studios.
- FLEISCHER, MAX and DACE FLEISCHER, 1918-1929. *Out of the Inkwell*. [series]. USA: Video House Inc.
- GASIOROWSKA, RENATA, 2016. *Cipka*. [film]. Poland: Panstwowa Wyzsza Szkola Filmowa, Telewizyjna i Teatralna (PWSFTviT).
- GIL, ALKABETZ, 1984. *Bitzbutz*. [film]. Israel: Gil Alkabetz.
- HAND, DAVID, 1937. *Snow White and the Seven Dwarfs*. [film]. USA: Walt Disney Productions.
- IWERKS, UB and WALT DISNEY, 1928. *Steamboat Willie*. [film]. USA: Walt Disney Productions.
- JACKSON, WILFRED, 1937. *The Old Mill*. [film]. USA: Walt Disney Productions.
- KRUMME, RAIMUND, 1991. *Die Kreuzung (Crossroads)*. [film]. Germany: Filmgrafik.
- LANDRETH, CHRIS, 2004. *Ryan*. [film]. Canada: Copperheart Entertainment, National Film Board of Canada (NFB), Seneca College.
- LASSETER, JOHN, 1995. *Toy Story*. [film]. USA: Walt Disney Pictures, Pixar Animation Studios.
- MESSMER, OTTO, 1928. *Arabiantics*. [film]. USA: Pat Sullivan Cartoons.
- MIYAZAKI, HAYAO, 2004. *Hauru no Ugoku Shiro (Howl's Moving Castle)*. [film]. Japan: Studio Ghibli.
- MOORE, SAMANTHA, 2010. *An Eyeful of Sound*. [film]. Canada, Netherlands, UK: Sapiens Productions.
- MUSKER, JOHN and RON CLEMENTS, 1992. *Aladdin*. [film]. USA: Walt Disney Pictures, Walt Disney Feature Animation
- NORSTEIN, YURI, 1975. *Yozhik v tumane (Ježko v hmle)*. [film]. Russia (Soviet Union): Soyuzmultfilm.
- NORSTEIN, YURI, 1979. *Skazka skazok (Rozprávka rozprávok)*. [film]. Russi (Soviet Union): Soyuzmultfilm.
- O'NEIL, EAMONN, 2011. *I'm Fine, Thanks*. [film]. Ireland, UK: Royal College of Art.
- REINIGER, LOTTE, 1926. *Die Abenteuer des Prinzen Achmed (The Adventures of Prince Achmed)*. [film]. Germany (Weimar Republic): Comenius-Film GmbH.
- RICHTER, HANS, 1921. *Rhythmus 21*. [film]. Germany: Hans Richter.
- RÓFUSZ, FERENCZ, 1980. *A légy (The Fly)*. [film]. Hungary: MAFILM Pannónia Filmstúdió, Pannónia Filmstúdió.

- RUTTMANN, WALTER, 1921. *Lichtspiel: Opus I.* [film]. Germany: Ruttmann-Film.
- SERRAZINA, PEDRO, 1997. *Estória do Gato e da Lua (The Tale About the Cat and the Moon)*. [film]. Portugal: Filmógrafo.
- ŠVANKMAJER, JAN, 1983. *Možnosti dialogu.* [film]. Praha: Krátký film Praha.
- ZEMECKIS, ROBERT, 2007. *Beowulf.* [film]. USA, UK: Paramount Pictures, ImageMovers, Shangri-La Entertainment.

9 ZOZNAM POUŽITÝCH OBRÁZKOV

Obr. 1: Snímky z videa:

<<https://the-artifice.com/fantasmagorie-gender/>>.

Obr. 2: Snímok z videa:

<<https://www.youtube.com/watch?v=WYMIhOqeHaM>>.

Obr. 3: Snímok z videa:

<<https://www.youtube.com/watch?v=BBgghnQF6E4>>.

Obr. 4: Snímky z videa:

<<https://archive.org/details/LichtspielOpusI>>.

Obr. 5: Snímok z videa:

<<https://www.thedigitalfix.com/film/dvd-video-review/bambi-platinum-edition/>>.

Obr. 6: Snímok z filmu Toy Story (1995):

<<https://www.imdb.com/title/tt0114709/mediaviewer/rm776755200/>>.

Obr. 7: Snímok z filmu Big Hero 6 (2014):

<<https://www.imdb.com/title/tt2245084/mediaviewer/rm761744128/>>.

Obr. 8: Snímky z filmu Moonrise Kingdom (2012):

<<http://www.davidbordwell.net/blog/2014/07/20/moonrise-kingdom-wes-in-wonderland/>>.

Obr. 9: Snímok zo seriálu Simpsonovci (1989 –):

<<http://www.davidbordwell.net/blog/2008/10/24/categorical-coherence-a-closer-look-at-character-subjectivity/>>.

Obr. 10: Snímok z filmu A légy (The Fly, 1980):

<[http://www.arturfilm.blog.hu/2020/07/02/a legy 383](http://www.arturfilm.blog.hu/2020/07/02/a_legy_383)>.

Obr. 11: Snímok z filmu Crossroads (1991):

<<http://www.journal.animationstudies.org/pedro-serrazina-spatial-constructions-a-practitioners-view-of-animated-space/>>.

Obr. 12: Snímok z filmu BitzButz (1984):

<<https://fluidframes.net/portfolio/alkabetz/>>.

Obr. 13: Snímky z videa:

<<https://www.nfb.ca/film/ryan/>>.

Obr. 14: Snímky z videa:

<<https://vimeo.com/11649675>>.

Obr. 15: Snímok z videa:

<<https://www.parkcircus.com/film/116289-An-Optical-Poem>>.

Obr. 16: Snímok z filmu Ratatouille (2007):

<<https://medium.com/@20vramirez/a-ratatouille-experience-cb1ffa003c3e>>.

Obr. 17: Snímok z filmu Dumbo (1941):

<<https://www.theguardian.com/film/2013/aug/16/why-i-love-dumbo-pink-elephants>>.

Obr. 18-21: Snímky z videa:

<<https://vimeo.com/133021237>>.

Obr. 22-24: Snímky z videa:

<<https://vimeo.com/308707509>>.

Obr. 25-31: Snímky z videa:

<<https://vimeo.com/28264507>>.