

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE

FILMOVÁ A TELEVIZNÍ FAKULTA

Prezenční

Katedra animované tvorby

DIPLOMOVÁ PRÁCE

**Psychorealismus v animovaném
dokumentárním filmu**

Cam Van Nguyen

Vedoucí práce: Mgr. Eliška Děcká, Ph.D.

Oponent práce: doc. MgA. Aurel Klimt

Datum obhajoby: 29.9.2021

Přidělovaný akademický titul: MgA.

Praha, 2021

ACADEMY OF PERFORMING ARTS IN PRAGUE

Film and Television Faculty

Presence

Department of Animation

MASTER THESIS

Psychorealism in Animated Documentary

Cam Van Nguyen

Thesis adviser: Mgr. Eliška Děcká, Ph.D.

Examiner: doc. MgA. Aurel Klimt

Date of Defence: 29.9.2021

Academic title to be assigned: MgA.

Prague, 2021

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem bakalářskou/magisterskou/disertační práci na téma

Psychorealismus v animovaném dokumentárním filmu

vypracoval(a) samostatně pod odborným vedením vedoucího práce a s použitím uvedené literatury a pramenů.

Praha, dne

.....
podpis diplomanta

Upozornění

Využití a společenské uplatnění výsledků diplomové práce, nebo jakékoliv nakládání s nimi je možné pouze na základě licenční smlouvy tj. souhlasu autora a AMU v Praze.

Abstrakt

Pojem psychorealismus v animovaném filmu vymyslel Chris Landreth, autor ceněného krátkometrážního snímku *Ryan* z roku 2004. Jednoduchou definicí tohoto pojmu je způsob zobrazení vnitřních pocitů postavy, převedených do viditelné obrazové formy. Animovaný dokument je audivizuální dílo, vytvořené animační technikou se standardními prvky přejatými z dokumentárních hraných filmů. Psychorealismus se objevuje v animovaných dokumentech, protože protagonisty jsou skuteční lidé a jejich příběhy se odehrávají ve skutečném světě. Jsou to právě vnitřní zážitky reálných lidí, které jazyk animovaného filmu dokáže přetransformovat do vizuální podoby.

Tato práce se konkrétně zaměřuje na psychorealismus a realismus v animovaných dokumentech. Zkoumá, jak moc animovaný dokument může být realistický a odrážet tím skutečný svět. Animovaným dokumentem jako formou osobní zповědi jsem se zabývala při bakalářské teoretické práci a tentokrát se mu věnuji konkrétněji a hlouběji. Tématem se zabývám i ve svých autorských filmech *Spolu sami* (2018) a *Milý tati* (2021) a v závěru tuto zkušenost shrnuju osobním zhodnocením.

Klíčová slova: animovaný dokument, anidok, psychorealismus, realismus, *Ryan*, Chris Landreth, Jonas Odell, Ülo Pikkov, *Spolu sami*, *Milý tati*

Abstract

The term psychorealism in animated documentary was firstly mentioned by Chris Landreth - author of the successful animated short film *Ryan* (2004). The simple definition of this term is that the inner feeling of characters can be visualised and represented in their visual forms.

Animated documentary is an audiovisual film created by animation techniques whilst using elements of documentary methods. Psychorealism appears in animated documentaries because of the connection with the reality – protagonists are real people, their stories take place in our real world. It is the inner experiences of actual people, that the language of animated film can transform into the visual form.

This thesis focuses on psychorealism and realism in animated documentaries. It examines how realistic they can be and how they can reflect the real world around us. I focus on animated documentaries, as a medium for the personal confession in my bachelor thesis, where I have laid foundations for this continuous piece, where I am taking a deeper and more specific approach. I also work with the themes mentioned above in my two short author films: *Apart* (2018) and *Love, Dad* (2021). In the end of this thesis I summarize the whole matter with my personal evaluation.

Key words: animated documentary, anidoc, psychorealism, realism, *Ryan*, Chris Landreth, Jonas Odell, Ülo Pikkov, *Apart*, *Love, Dad*

Poděkování

Ráda bych poděkovala vedoucí své práce Elišce Děcké za její odborné porozumnění tématu a ochotou se jím zabývat. Velmi si vážím jejího osobního přístupu ve vedení a vřelé komunikaci. Také bych chtěla poděkovat švédskému režisérovi Jonasovi Odellovi a estonskému tvůrci a teoretikovi Ülo Pikkovovi za poskytnutí rozhovorů. Mé osobní poděkování dále patří Barboře Halířové a Štěpánovi Laichterovi za poskytnutí klidného útočiště při psaní diplomové práce. A na závěr děkuji svojí rodině a přátelům za jejich podporu při mých studiích.

Obsah

1. Úvod.....	9
2. Pojem animovaný dokument.....	11
2.1 Definice animace	
2.2 Definice dokumentu	
2.3 Animovaný dokument – počátky	
2.4 Animovaný dokument – současnost	
3. Psychorealismus.....	16
3.1 Pojem psychorealismus	
3.2 Film Ryan a psychorealismus	
4. Krátkometrážní tvorba Jonase Odella.....	19
4.1 Never Like The First Time!	
4.2 Lies	
4.3 Tusillago	
5. Rozhovor s Jonase Odellem.....	24
6. Realismus v animovaných filmech.....	27
6.1 Subjektivní realismus	
6.2 Hyperrealismus	
7. Rozhovor s Ülo Pikkovem.....	32
8. Případová studie Spolu sami.....	35
8.1 Dokumentární postupy Spolu sami	
8.2 Psychorealismus ve filmu Spolu sami	
9. Případová studie Milý tati	38
9.1 Dokumentární postupy ve filmu Milý tati	
9.2 Psychorealismus ve filmu Milý tati	
10. Osobní poznatky k psychorealismu v mé tvorbě.....	42
11. Závěr.....	44
12. Seznam použitých pramenů a literatury.....	46
13. Seznam obrazových příloh	49

1. Úvod

Tato teoretická práce se zaměřuje na psychorealismus v animovaném dokumentu. Již ve své bakalářské práci jsem se zabývala animovaným dokumentem a tato diplomová práce se zabývá konkrétněji psychorealismem. Jednoduchou definicí animovaného dokumentu je animovaný film s využitím animačních technik a standardními prvky dokumentární estetiky. Žánr spojující animaci a dokumentární tvorbu se stává populárnější v posledních letech i v české kinematografii a upoutává na sebe pozornost stále více. Důvodem bude pravděpodobně vznik více krátkých anidoků v posledních letech, které byly úspěšné a tím na sebe upozornily. Je v nich pravdivost výpovědí spojená s neomezenou možností animace, která má v celku velkou emocionální sílu. Animace také umožňuje nekonečné množství možností vizuálního vyjádření, které hraný film nedokáže. Obvyklým tématem animovaných dokumentů je ztvárnění vážných témat jako je zneužívání slabších, různé handicap, sociální a politická nespravedlnost, ale taky to jsou skutečné příběhy, které mají často podobu osobních zpovědí, ať už je to zpověď autora či jiného respondenta.

Pojem psychorealismus v animované tvorbě pochází od kanadského režiséra Chrise Landretha, který je znám hlavně díky svému krátkému filmu *Ryan* (2004). Tento snímek dostal v roce 2004 nejprestižnější ocenění Oscar za Nejlepší animovaný film. Vypráví o životě animátora Ryana Larkina a využívá 3D animaci k vytvoření našeho reálného světa. Formou rozhovoru dvou osobností – samotného Chrise Landretha a Ryana Larkina se dozvídáme o minulosti obou těchto tvůrců. Postavy mají viditelné psychické stavy zobrazené na jejich těle a obličeji. Film je kombinací realismu a fantazijní animace, je to vztah mezi fyzickým a psychologickým, vnějším a vnitřním světem. Takhle bych mohla definovat psychorealismus v animaci.

Nejčastější formou pro animovaný dokument jsou krátkometrážní autorské filmy. Průkopníkem krátkých animovaných dokumentů je švédský režisér Jonas Odell, se kterým jsem měla možnost udělat rozhovor. Probírali jsme jeho oceňované krátké filmy *Never Like The First Time!* (2006), *Lies* (2008) a *Tussilago* (2010). Ve svých otázkách jsem se soustředila na jeho tvůrčí přístup a na psychorealismus – jak zobrazuje vnitřní prožívání postav a stavy mysli. Velkou výhodou animovaného dokumentárního filmu je, jak dokáže odhalit skrze

vizuální obraz pocity, které jsou jinak těžko zobrazitelné a tím umožnit divákovi vcítit se do role neznámých lidí.

Obvyklým vyprávěcím prostředkem je voice-over respondenta, který je dokumentárním prvkem doprovázející obraz. Ten je koncipovaný buď doslovně podle toho, co říká voice-over, nebo je dále vyjádřen abstraktními prostředky (např. nečitelnými tvary, linkami a barvami...). Jak tvorba Jonase Odella, tak moje vlastní filmová tvorba využívá tohoto vyprávěcího prostředku.

K případové studii jsem si zvolila svoje dva krátké animované dokumenty: *Spolu sami* (2018) a *Milý tati* (2021). Oba filmy pracují s psychorealismem postav odlišně jak technikou tak i stylem vyprávění. *Spolu sami* vypráví o třech mladých lidech, kteří přišli o jednoho rodiče a využívá k zobrazování emocí minimalistickou černobílou abstrakci, kdy je zanecháván prostor pro imaginaci pro diváka ke vcítění se do postavy. *Milý tati* je osobní filmový dopis, ve kterém jako hlavní protagonistka reflektuju složitý vztah se svým tátou. Film pracuje s fotorealistickým materiálem a emoce hlavní postavy jsou zobrazovány skrze její akci, chování papíru, představy a hlas voice-overu.

Zdroje, ze kterých jsem vycházela, jsou ve většině případů z anglických publikací, primárně od Paula Warda, Paula Wellse a Annabelle Honess Roe nebo dalších zahraničních internetových článků. V české literatuře jsem vycházela hlavně z přeložené *Animasofie, Teoretické kapitoly o animovaném filmu* od Ülo Pikkova. Ve své knize se tento významný estonský autor a filmový teoretik v jedné kapitole věnoval realismu a já na ni navazuju. V rozhovoru se ho jako teoretika ptám na odborný názor ohledně realismu v animovaném dokumentu.

Cílem je prozkoumat animovaný dokument a zaměřit se na psychorealismus. Seznámit se s žánrem co nejpodrobněji a hlavně prozkoumat konkrétní zobrazování emocí postav různými animačními technikami a stylistickými postupy.

2. Pojem animovaný dokument

Na začátku této práce bych ráda stručně shrnula, co je to vlastně animovaný dokument. S pomocí teoretiků a tvůrců, kteří se tímto tématem zabývali či zabývají, se pokusím obšírněji vysvětlit tento pojem. Toho nejlépe dosáhnu, když si animaci a dokument nejprve definuji zvlášť, jelikož se jedná o pojmy, které se mohou zdát na první pohled protichůdné.

2.1 Animace

Například legendární kanadský tvůrce a experimentátor Norman McLaren definoval animaci, jako umění kreslených pohybů. To, co se děje mezi jednotlivými dvěma okny, je podle něj důležitější než to, co se odehrává na nich. Chce tím říct, že je velmi důležité vnímat vztah mezi dvěma po sobě jdoucími okny (framy) a tím, co se děje v prázdnou mezi nimi.¹

Americký teoretik Charles Solomon zase přišel na dvě myšlenky, které se podmiňují a za kterých se dá film považovat za animovaný, a to: Zaprvé, když je obraz snímán okénko po okénku a za druhé, že iluze pohybu vzniká ještě dříve, než je obraz nasnímán. Říká tím, že každá změna mezi dvěma okny je plánovaná a „promyšlená“.

Tyto definice vznikly v raném období animace a jejich vyznění stále platí, ale jen do určité míry. Hranice animace se za více jak 100 let od počátků kinematografie velmi posunula. Animace v dnešní době představuje mnohem širší okruh, než je „plánovaný a promyšlený pohyb mezi dvěma okny“. Za animovaný pohyb se nyní dá považovat i hraný film, do kterého zasahujeme digitálními efekty a jinou okénkovou frekvencí (frame ratem) a tím vytvoříme iluzi nereálného pohybu. I hraný film je tvořený sérií jednotlivých okének a pokud tyto okénka zastavíme, zůstanou nám jen nehybné obrázky. Iluze pohybu a akce u hraných filmů a dokumentů fungují stejně jako u filmu animovaného.

Je důležité si říct, že iluze pohybu vzniká pouze v hlavě diváka pomocí pohybu okének. Animace v 21. století představuje pohyblivý obraz prostřednictvím vizuální estetiky, která pracuje s nereálnými i reálnými tématy.

1 MCLAREN, N. The Definition of Animation: A Letter from Norman McLaren, Animation Journal, 1995, [cit. 2021-08-25]. Dostupné z: <https://www.scribd.com/document/482518424/The-Definition-of-Animation-A-Letter-From-Norman-McLaren-1-pdf>

2.2 Dokument

Etymologický význam podstatného jména dokument má dvě hlavní odvození. Jedno pochází z latiny a druhé ze starých francouzských kořenů. První znamená učení nebo varování a druhý znamená důkaz.²

Když se podívám na to, jak se charakterizoval dokument za posledních několik desítek let, tak musím zmínit Johna Griersona a jeho definici, že dokument je tvůrčí zpracování skutečnosti.³ Bill Nichols pak popisuje v celé kapitole v *Úvodu do dokumentárního filmu*, dokument jako médium, které vypovídá o realitě a o tom, co se skutečně stalo v reálném světě skutečným lidem, kteří nehrají nějaké postavy, ale vystupují sami za sebe. Není však kopií reality, ale reprezentuje svět, ve kterém žijeme. Dokumentární tvůrce nám dává nahlédnout do žitého světa.⁴

Dokument čerpá z pravdivé skutečnosti a ukazuje nám ji z určitého úhlu pohledu, z pohledu tvůrce dokumentu. Jedná se pouze o jednosměrnou perspektivu filmového tvůrce, nikoli objektivní reprezentaci skutečnosti.

Dokument je považován za jeden z nejsilnějších filmových žánrů z hlediska realismu, ale i jeho hranice se za dobu jeho existence velmi posunuly. Hranice dokumentu se posouvá nejen k hranému fiktivnímu filmu, ale taky zasahuje do animace. Kombinací dokumentárních postupů a animačních technik právě vzniká žánr animovaného dokumentu (*viz. obrazová příloha č. 1*).

2.3 Animovaný dokument - počátky

V roce 1977 byl na nejstarším festivalu dokumentárního filmu DOK Leipzig promítáno pásmo šesti snímků, ve kterých se prolínala animace s dokumentárními postupy. Otto Alder tehdy přišel s označením „Animadoc“. Ačkoliv animace byla v dokumentu použita už mnohem dříve, představoval tento hybridní žánr novou formu uměleckého vyjádření.

Za první animovaný dokument je považován kreslený film *Potopení Lusitanie / The Sinking of the Lusitania* z roku 1918 Winsora McCay'se. Jedná se o 12minutový

2 ROSEN, P. *Document and Documentary: On the Persistence of Historical Concepts*, in Michael Renov (ed.), *Theorising Documentary*, New York and London: Routledge, s. 65–6, 1993

3 GRIERSON, J. *The Documentary Producer*. *Cinema Quarterly*, s. 7–9, 1933

4 NICHOLS, B. *Úvod do dokumentárního filmu*, Praha: Nakladatelství Akademie múzických umění v Praze a JSAF, 2010, s. 27–34, ISBN 978-80-7331-181-0

film, který využil animaci k zobrazení potopení lodi RMS Lusitania v Atlantickém oceánu v roce 1915 potom, co ji zasáhla dvě německá torpéda. Tento útok byl zásadním důvodem USA pro vyhlášení války Německu. Vzhled filmu připomíná redakční ilustrace z novinových článků. O události se nedochovaly žádné kinematografické nebo fotografické záznamy. McCay ve filmu použil animaci jako nahrazení chybějícího natočeného materiálu (*viz. obrazová příloha č. 2 a 3*).

„Je to pravděpodobně první animovaný film na základě pravdivé události.“⁵ McCayovým záměrem bylo ukázat divákům, co nejpřesnější realitu a nerozlišoval mezi hranou akcí a animací. Kritici se shodli na tom, že film nabízí divákům šanci „být svědkem celé tragédie od okamžiku prvního útoku až po srdeční konec.“⁶

2.4 Animovaný dokument - současnost

Od 90. let se objevil větší boom v animovaných dokumentárních filmech. Vznikly divácky známé a kritiky oceňované celovečerní filmy jako je *Valčík s Bašírem / Waltz with Bashir* (Ari Folman, 2008) nebo *Je muž, který je vysoký šťastný? / Is the Man Who Is Tall Happy?: An Animated Conversation with Noam Chomsky* (Michel Gondry, 2013) a nebo novější počín *Další den života / Another day of life* (Raúl de la Fuente, Damian Nenow, 2018). *Valčík s Bašírem* vyhrál v roce 2008 Zlatou palmu na filmovém festivalu v Cannes, a tak se animované dokumenty zapsaly i do povědomí veřejnosti, a začal se oficiálně používat termín „animovaný dokument“. Nejobvyklejším formátem pro tento hybridní žánr však zůstává krátký nezávislý film.

První animované dokumenty byly spojovány s historickými událostmi nebo vznikaly jako naučná videa s edukativním účelem. Během 100 let od počátku tohoto žánru se anidok vyvinul natolik, že nyní má široké spektrum témat i stylů vyprávění. Nejčastějšími druhy jsou animované rozhovory, animované paměti a poslední kategorií jsou podle Annabelle Honess Roe animované dokumenty o jedincích s psychickými problémy.⁷

5 ASHBEE, B. *Animation, art and digitality: From Termite Terrace to motion painting*, In *Architectures of Illusion: From Motion Pictures to Navigable Interactive Environments*. Bristol: Intellect, 2008, s. 38, ISBN 9781841502236

6 *Bioscope Review of The Sinking of the Lusitania*. Bioscope, 1919, 41(650), s. 74.

7 ROE, A. H. *Animated Documentary*, 1. vyd. Londýn: Palgrave Macmillan, 2013, s. 14-16, ISBN 978-1-349-43709-2

Animované rozhovory jsou dokumenty založené na zvuku - hlasu respondentů, ať už se jedná o monolog nebo dialog mezi více respondenty. Voice-over tady nahrazuje nepřítomnost fyzických těl a z animace je prostředek k podpoření zvukové stopy. Ke zdůraznění osoby a příběhu respondenta, se rozhovor stává jeho autentickým zachycením pocitů a myšlenek.

Animované paměti jsou filmy ze subjektivního pohledu protagonisty nebo jsou velmi často autobiografickými filmy autora. Tyto filmy využívají nástroj animace ke zkoumání vlastní minulosti a pracují se vzpomínkami. Fungují jako prostředek osobního přístupu ke své minulosti a paměti.

Mohlo by se zdát, že animace a dokument stojí vůči sobě v protikladu, jelikož v animaci vzniká iluze skutečnosti, snímaná okno za oknem, předem naplánovaná a připravená, kdežto v dokumentu usilujeme o autentičnost a pravdu tím, že snímáme skutečný svět, aniž bychom ho nějak deformovali a ukazovali jinak, než jak jsme ho prožili a zaznamenali. Animace však posunuje hranice reality a nabízí alternativní způsoby, jak se můžeme dívat na skutečný svět, který známe. Díky ní je v dokumentech možné ukázat reálné věci, které však nejsou na první pohled patrné, jako například emoce, vzpomínky, či různé stavy mysli. Paul Ward, britský teoretik animace a pedagog, vysledoval tento proud animovaných dokumentů se „subjektivní“ tendencí. Vysvětluje, proč se společným rysem používání animačních technik k interpretaci myšlenek a pocitů respondentů staly primárně dva důvody:

„Jsou tu dva hlavní důvody pro tuhle „subjektivní“ tendenci. Za prvé, v tomto kontextu tu často mluvíme o vysoce abstraktních pocitech nebo tabuizovaných tématech nebo se vypořádáváme s respondenty, kteří mají problém s artikulací. Za druhé, jsou tu určité problémy, které se vztahují k anonymitě. Animace nabízí „plášť“, kterou hraný film nedokáže poskytnout. Jelikož se zabýváme přímým svědectvím, myšlenky a pocity těchto lidí vidíme přímo zvizualizované.“⁸

Tyto filmy povzbuzují diváka k tomu, aby se dokázal vcítit a představit si svět z pohledu někoho jiného. Filmy, které se například věnují jedincům s psychickým onemocněním nebo jsou o nevyjádřitelných pocitech, diváky vybízí k empatii. Filmy mají povzbuzovat k představě a soucitu se zkušenostmi a pocity

8 WARD, P. *Documentary - The Margins of Reality*, Londýn a New York: Wallflower, 2005, s. 218, ISBN 978-1-904764-59-5

neznámých lidí. Vcítit se do cizí role a vidět svět z jiné perspektivy než z té svojí vlastní nebo té, kterou známe ze svého okolí. Je tím ukázána subjektivní zkušenost neznámého respondenta, která nemusí být známá většině diváků. Jsou to pohledy, které jsou velmi odlišné od toho, na co jsme zvyklí v našich každodenních životech. Častěji nejsou tyto filmy autobiografické a ve většině případů je animace vytvořena někým jiným než je zpovídající se osoba. Dalším společným znakem a důležitou funkcí těchto animovaných dokumentárních filmů s těmito tématy je, že u diváků vyvolávají empatii k postavám.

Například přední estonský tvůrce animovaných filmů Ülo Pikkov ve své teoretické knize *Animasofie* polemizuje nad tím, že animované dokumenty mohou představovat objektivnější pohled než hrané dokumenty, jelikož použitím té správné animační techniky znovuvytvářejí podstatu subjektu, který není ovlivňován samotným natáčením. To znamená, že protagonista může být více autentický, protože ho neovlivňuje filmový štáb a kamera. Také zmiňuje to, že filmový tvůrce záměrně vytváří to, co ve výsledku vidíme a slyšíme ve filmu. Je to jeho subjektivní vize světa, a to jak v dokumentárním, tak i animovaném filmu. Nezapomeňme na to, že i dokument pracuje se scénářem, scénografií, výtvarnem a střihem. To jsou další společné prvky spojené s animací.

Tím, že je tato forma tak nevyzpytatelná a nezařaditelná, stává se horkým bramborem, který teoretici přehazují mezi specifickým druhem dokumentu a jakousi novou kategorií animovaného filmu. Tak jako je potřeba definovat tento žánr, nám možná brání přijmout animovaný dokument jako svébytnou uměleckou formu, která nabourává naše představy o tom, jak by měla animace, či dokument vypadat. Zkusme přistoupit na fakt, že se jedná o hybridní žánr, který posunul hranice dokumentu a animace mnohem dál než jsme dosud byli zvyklí.

3. Psychorealismus

3.1 Pojem psychorealismus

Ve 30. letech 19. století se termín „realismus“ začal používat ve Francii pro označení nových tendencí v umění. Pojem realita pochází z latiny ze slova *realitas* (*res*) a znamená předmět. Ve 40. letech se už pak realismus stal v uměleckých kritikách běžně užívaným pojmem. Nejvýznamnější osobou byl Henri Marie Beyle, známější pod pseudonymem jako Stendhal – stál za přechodem od literárního romantismu k realistickým metodám a ideálům. Tento autor, ač v mnohém ještě ovlivněný romantickým obdobím a způsobem tvorby, se inspiroval při psaní svých románů aktuální společností a využíval detailů odpozorovaných ze skutečnosti. Proto se uvádí, že se svým přístupem blížil realismu. Georges Blin označuje Stendhalův postup za „subjektivní realismus“. Někdy bývá popisován také jako „psychologický realismus“.⁹

Psychologický realismus je v literatuře narativní žánr, který klade důraz na vnitřní charakteristiku postav. Zkoumání emocionálního, duševního a mentálního života postav je hlavní motivací. Psychologického realismu je dosaženo hlubokým prozkoumáním a vysvětlováním vnitřních stavů postavy, obvykle prostřednictvím narativních způsobů jako je například použití flashbacků. Způsob vyprávění zkoumá důvody, proč se postavy chovají, tak jak se chovají. Jednání postavy pohání děj a vede příběh.

3.2 Film *Ryan* a psychorealismus

Oscarový krátký film *Ryan* z National Film Board of Canada používá 3D animaci k vytvoření realismu – kopie našeho skutečného světa. Hlavními postavami je sám režisér Chris Landreth a Ryan Larkin, bývalý úspěšný animátor National Film Board of Canada a také nositel Oscara. Postavy vedou rozhovor v kantýně, kde si povídají o Ryanově minulosti (*viz. obrazová příloha č. 4*).

V rozhovoru se Ryan zpovídá ze své závislosti na alkoholu a kokainu. Tu způsobila stoupající sláva a úspěch za jeho krátký Oscarový film *Walking* (1968). Tehdy mu bylo 25 let a nedokázal se vypořádat s počátečním úspěchem a jeho následným osobním a profesním vyhořením. Z Ryana se stala osoba zničená návykovými látkami, starý pouliční žebrák. Během jejich dialogu se nedozvídáme

9 Příspěvatelé Wikipedie, Realismus (literatura), *Wikipedie: Otevřená encyklopedie* [online]. 2021 [cit. 2021-08-03]. Dostupné z: [https://cs.wikipedia.org/wiki/Realismus_\(literatura\)](https://cs.wikipedia.org/wiki/Realismus_(literatura))

pouze o minulosti Ryana Larkina, ale také o temném životě režiséra Chrise Landretha. Rozhovor těchto dvou postav je prokládaný Ryanovými starými, úspěšnými animovanými filmy.

Ve svých poznámkách k filmu *Ryan* Chris Landreth říká:

„To, co mě zajímá nejvíce, není dosáhnoutí fotorealismu v počítačové animaci, ale využívání elementů fotorealismu ve prospěch jiných účelů, k odhalování realismu neuvěřitelně komplexního, neuspořádaného, chaotického, občas obyčejného a vždy konfliktního atributu, který nazýváme lidská povaha. Já to označuji jako psychorealismus.“¹⁰

Landreth využil realistickou digitální 3D animaci k zobrazení psychorealismu ve formě zobrazení zničených animovaných charakterů. Obě postavy jsou zničené nejen zevnitř, ale hlavně navenek. Animace tu umožnila viditelně poukázat na jejich poškozené duše přímo na tělech postav a tím upozornit na trvalé duševní jizvy. Vnitřní fyzické rány postav jsou viditelně zobrazené jako jejich osobní psychické problémy. Landreth má poškrábaný obličej a chybí mu kus lebky, Ryanovi chybí víc jak půlka hlavy, na obličejí mu zůstávají charakteristické brýle (*viz. obrazová příloha č. 5*).

Samantha Moore, filmová teoretička a režisérka animovaných dokumentů na definici Landretha navazuje a svými slovy si ji vykládá takto:

„Definice psychorealismu, kterou jsem extrapolovala z Landrethova pojmu, je způsob reprezentace „pravdy“ vnitřního zážitku bez toho, aby byl plně závislý na fotorealismu. To psychorealistické potom existuje v prahovém prostoru mezi externím, objektivním, interním a subjektivním.“¹¹

Při sledování *Ryana* tedy dochází ke kontrastnímu vnímání reality, kdy víme, že animace je uměle vytvořená v digitálním prostoru, ale zároveň vnímáme dokumentární stránku filmu - reálné protagonisty, autentický dialog a jejich prožívání. Uměle vytvořený svět 3D animací nám věrně ukazuje prostředí kantýny v Montrealu a animované postavy se chovají jako skuteční lidé – mají lidskou anatomii těla, jsou velmi podobní skutečnému Chrisovi Landrethovi a Ryanovi Larkinovi a jejich pohyby jsou věrné jako kdyby byly zachycené na kameru. Paul Ward toto zpodobňování nazývá jako „kreativní interpretace“ -

10 ROBERTSON, B. *Psychorealism*, Computer Graphics World 27(7) [online], 2004, [cit. 2021-08-25]. Dostupné z: <https://www.cgw.com/Publications/CGW/2004/Volume-27-Issue-7-July-2004-/Psychorealism.aspx>

11 MOORE, S. *Animovanie jedinečných stavov mozgu: Animovaný dokumentárny film a "psychorealizmus"*, Bristilava: Homo Felix, 2013, [cit. 2021-08-25]. Dostupné z: <https://journal.animationstudies.org/samantha-moore-animating-unique-brain-states/>

svědectví nebo reminiscence skutečné osoby prostřednictvím animovaných vizuálů.¹²

Jen vnější vzhled charakterů je odlišen od našeho reálného světa, který známe. Landreth sám říká, že jeho záměrem nebylo diváky zmást, aby si mysleli, že se jedná o reálné postavy, ale aby mohl ukázat realitu spolu s tímto druhem symbolické fantazie. Ülo Pikkov, estonský režisér a teoretik, tuto myšlenku popisuje v *Animasofii* takto:

„Zkoumání realismu v animaci vytváří vcelku schizofrenní situaci - na jedné straně musíme přiznat, že prostor (svět) tvořený animací je zcela umělý a existuje nezávisle na vnějším světě, a na druhé straně tento prostor (svět) představuje realitu.“¹³

V případě *Ryana* je psychorealismus zobrazen velmi viditelně a doslovně. Je to ukázkový příklad psychorealismu v animovaném dokumentu, u kterého je jasně rozpoznatelný psychický stav postavy. Avšak ostatní animované dokumenty nemusí zobrazovat psychorealismus tímto viditelným výrazným způsobem. Psychorealismus může být použitý mnohem nenápadněji a složitěji. To se týká i krátkých filmů Jonase Odella, kterému se věnuji v další kapitole.

12 WARD, P. *Documentary - The Margins of Reality*, Londýn a New York: Wallflower, 2005, s. 212, ISBN 978-1-904764-59-5

13 PIKKOV, Ü. *Animasofie: Teoretické kapitoly o animovaném filmu*, Praha: Nakladatelství Akademie múzických umění v Praze, 2017, s. 73, ISBN 978-80-7331-446-0

4. Krátkometrážní tvorba Jonase Odella

Krátké animované dokumenty Jonase Odella jsou výrazné svým zpracováním a silnými příběhy. Odell je švédský režisér, který ve své nezávislé i komerční tvorbě kombinuje hraný film s animací. Nemá svůj specifický výtvarný styl, jak je to obvyklé u světoznámých autorů nezávislých animovaných filmů. Přesto bychom v jeho filmech dokázali najít spousty společných znaků, na základě kterých je Odellova tvorba jednotná. Jako formu vyprávění často využívá voice-over protagonistů a animaci používá k rekonstrukci jejich příběhů.

Zvuk, se kterým pracuje má v sobě realismus, který nevidíme v obraze – reprezentuje sice svět, který známe, ale není to natočená skutečnost na kameru, ale forma reprezentace skutečnosti. Odell používá voice-over jako pseudo-monology postav a vychází z reálných konverzací s respondenty, kteří jsou nahrávání. Rytmicky i výtvarně jsou jeho filmy velmi divácké a srozumitelné pro široké publikum. Jeho výtvarný styl má široké spektrum, kombinuje 2D animaci s 3D animací, ploškovou digitální animaci s hraným filmem, a často využívá rotoskopii.

Definice rotoskopie je princip animace, která vychází z natočeného materiálu na kameru a následně je okénko po okénku překreslována. Často se rotoskopie používá k dosažení absolutně realistického pohybu. Rotoskopii vynalezl Max Fleischer v roce 1915 jako nástroj podporující estetiku socialistického realismu.

V klasičtějších odvětvích animované tvorby, rotoskopie není považována, za ten „správný“ postup animace, protože pohyb, který vytváří animátor není vymyšlený z jeho hlavy, ale pouze se nekreativně překresluje původní natočený materiál. Já s tímhle názorem osobně nesouhlasím, v posledních letech se animovaná tvorba posunula technicky mnohem dále než je v klasické animaci zvykem. Není to pouze kreslená animace, 3D animace, stop-motion v ploškové nebo loutkové animaci nebo pixelace. Rotoskopie se dá používat kreativně a originálně jako je to i v případě Odellovy tvorby. Účelově pracuje v rotoskopii s realismem a vytváří to dokumentárním přístupem, aby výsledkem bylo komplexní dílo.

Judith Kriger, teoretička v oblasti animace, sdílí stejný názor na rotoskopii a říká: „Nicméně, ve většině filmů se rotoskopie nepoužívá jako „schovávání“ natočeného materiálu, která se dá vysledovat. Spíše se rotoskopie používá jako

východí bod v experimentálnějších filmech jako ty, které produkuje Bob Sabiston a Flat Black Films. V těchto případech tvůrci přesahují rotoskopový vzhled a přidávají k projektu svojí vlastní unikátní uměleckou vizi."¹⁴

Ještě je důležité zmínit, že s časem stárnou i animační techniky. To, co bylo považováno za invenční a nové, v dnešní technologicky vyspělejší době už nemusí platit. Myslím, že tohle je viditelné i u Odellovy tvorby. Z dnešního pohledu by se mohlo zdát, že jeho filmografie není tak originální, ale nyní už je to 15 let od jeho prvního známějšího krátkého filmu *Never Like The First Time!* z roku 2006. Když vezmeme v potaz, že pojem „animovaný dokument“ se dostal do povědomí diváků až v roce 2008 se vznikem celovečerního filmu *Valčíku s Bašírem*, jsou tedy Odellovy filmy průkopníkem v tomto hybridním žánru. Odell ve své době suverénně použil animační techniky v kombinaci s dokumentárními postupy a aplikoval to na příběhy obyčejných lidí.

4.1 Never Like The First Time! (2006)

Animovaný dokument spojující čtyři dějové linky odlišných respondentů jedním tématem – ztrátou panenství a panictví. Ve čtyřech krátkých příbězích sledujeme zrekonstruované vzpomínky postav na tuto důležitou událost. Příběhy se odlišují nejen různými zážitky každého z protagonistů, ale také výtvarným a technickým zpracováním.

První kapitola pojednává o zkušenosti mladého muže, který vzpomíná na ztrátu panictví jako na svůj nejšťastnější zážitek svého života. Technicky udělané jako 2D digitální kreslená animace s výraznými černými linkami a barevnými obrysy v ploškové animaci (*viz. obrazová příloha č. 6*). V druhé kapitole na tuto událost vzpomíná mladá dívka jako na racionální vývoj v mladistvém partnerském vztahu, který splnil svůj účel a tím vztah skončil. Postavy jsou zde minimalistické siluety v bílých linkách v kombinaci s vytvořeným 3D prostředím, které je velmi fotorealistické (*viz. obrazová příloha č. 7*). Třetí nejtemnější kapitola je vyprávěna z pohledu dívky, která si na svoji ztrátu panenství nepamatuje, protože ji znásilnili, když byla v podnapilém stavu. Černobílé výtvarné zpracování v digitální kreslené animaci klade důraz na hororové prvky v příběhu a tím umocňuje celkové vyprávění. Poslední a čtvrtou kapitolu nám vypráví velmi starý pán, který se vrací do svých mladých let. Výtvarně styl

¹⁴ KRIGER, J. *Animated Realism: A Behind The Scenes Look at the Animated Documentary Genre*, Oxford: Focal Press, 2012, s. 17, ISBN:978-0-240-81439-1

odpovídá příběhu z 20. let a vzhledově připomíná historické kresby. Jako celek nám film říká, že i když jsou jednotlivé zkušenosti velmi odlišné, první sex je důležitý pro každého jedince.

Zpovídající se osoby nejsou ve filmu zastoupení ve své reálné podobě, Odell pracuje s herci a respondenti se nám ukazují pouze ve zvuku. Využil jejich příběhy k zachycení subjektivního světa protagonistů a jejich vzpomínek. Výtvarnou stránku propojuje se zvukovou stránkou, aby výsledkem bylo správné vyznění příběhu.

S psychorealismem ve filmu *Never Like The First Time!* pracuje velmi citlivě, jak s tematikou, tak se samotnými dotazovanými. Používá různé prostředky k ukázání subjektivního pohledu protagonistů – například využívá POV záběrů (první a třetí příběh) nebo flashbacků do minulosti postav (čtvrtý příběh). U třetího příběhu se znásilněním, dostane hlavní hrdinka facku od násilníka. Ten je zobrazen jako nebezpečná anonymní černá figura (viz. *obrazová příloha č. 8*). Záleželo mu na tom, aby zvuk této konkrétní facky zněl autenticky, ale zároveň citlivě k hrdince. Museli pracovat se správnou úrovní emoce.

Film vyhrál hlavní cenu - Zlatého medvěda za nejlepší krátký film na MFF v Berlíně 2006 a soutěžil na významných festivalech jako je Annecy, Tribeca, San Francisco Film Festival a dalších světových festivalech.

4.2 Lies (2008)

Dalším animovaným dokumentem protínající více postav společným tématem jsou *Lži*. Protagonisty jsou tři různé postavy, které spojuje zkušenost se lhaním. Zloděj, který v cizí firmě předstíral, že je účetní. Nevinný chlapec, který se musel přiznat k činu, který nespáchal a žena, která lhala celý svůj život.

Příběh zloděje pracuje technicky s fotorealistickými postavami vycházející z natočeného materiálu a jsou výtvarným zpracováním digitálně upravené. Záběry v sobě mají několik vrstev, které dohromady vytváří koláž fotek a linkových kreseb. Druhá historka malého kluka je zas vizuálně přizpůsobená stylu samotného příběhu. Linkovaná kresba s 3D animací vytváří infantilní dětský svět, velmi barevný a pestrý. Třetí příběh, nejtemnější a nejsmutnější ze všech, vychází technicky z natočeného materiálu, ale postavy jsou jen barevné plochy. Postavy jsou dělané rotskopií, mají podobu lidského těla a pohybují se realisticky, ale nemají lidskou tvář.

Respondenti, kteří se zpovídají nejsou ve filmu zastoupení ve své reálné podobě, jsou reprezentováni herci. Monolog „Ihářů“ je základní zvukový doprovod během celého filmu, kde se svěřují se svojí zkušeností s lhaním. Popisují konkrétní situace, ale také svoje pocity a obavy. Tyto monology jsou autentickou hlasovou stopou z rozhovoru dotazovaných a režiséra. Ty jsou následně sestříhané tak, aby tvořily celek.

Psychorealismus je zde podle Odellových slov zobrazen tím, že „vidíme do hlavy protagonistů, cítíme jejich obavy a vnímáme jejich pocity.“ Tím, co říkají, a tím, jak se chovají. V určitých momentech, jsme přímo v hlavách hlavních postav – např. vidíme myšlenky zloděje při telefonování, které krouží kolem jeho hlavy (*viz. obrazová příloha č. 9*), vidíme obavy nevinného chlapce zobrazené jako černé čmáranice přes celý obraz (*viz. obrazová příloha č. 10*) a v posledním příběhu jsou v jednom záběru zobrazené ničivé stavy a schizofrenie spojená s užíváním drog hlavní hrdinky (*viz. obrazová příloha č. 11*). Odell chtěl, aby se publikum soustředilo na příběh a pohyby postav a zároveň přizpůsoboval rytmus vyprávění každého příběhu konkrétnímu jednotlivci podle jejich vyprávění. Například jestli tón, kterým vyprávějí svoje zkušenosti, koresponduje s tónem té konkrétní části.

Film měl světovou premiéru na prestižním filmovém festivalu v Benátkách a získal Cenu poroty za mezinárodní krátkometrážní počín v Sundance 2009.

4.3 Tussilago (2010)

Tento krátký anidok se odlišuje od jeho předchozí tvorby tím, že vypráví pouze jeden příběh jedné protagonistky a jedná se o společenskou tematiku, známou švédské veřejnosti. Historická událost ve švédských dějinách, kdy byl ve Stockholmu 31. března 1977 zatčen německý terorista Norbert Kröcher podezřelý z únosu švédské političky Anny-Grety Leijon. Hlavní postavou filmu je Kröcherova bývalá přítelkyně nazývaná A“. Ta vzpomíná na svůj vztah s teroristou a jak se i ona sama dostala ke kriminálním činům.

Film pracuje s natočeným materiálem, kdy jsou postavy zanechané ve fotorealistické podobě. Jsou výtvarně zpracované jako vystřižené útržky z novin, které jsou digitálně upravené (*viz. obrazová příloha č. 12*). Pracuje s papírovou texturou a rastrem. Záběry mají několik vrstev, Odell střídá různé barvy a animační techniky v záběrech. Pozadí se od sebe výtvarně liší podle záběrů – někdy má též podobu reportážního vizuálu, někdy je pozadí tvořené jen plochými

barevnými skvrnami, často pracuje s různými texturami papírů anebo vychází z natočených materiálů a v pozadí je realistické prostředí v perspektivě.

Odell klasicky po svém pracuje s rekonstrukcí vzpomínek respondentky. Všechny postavy, jak Kröcher a hlavní postava "A", tak vedlejší postavy jsou herci. Film je kombinací natočených záběrů na kameru, většina scén je natočených na green screen. Natočené postavy kombinuje s dalšími animačními technikami – ploškovou digitální animací, 3D animací a rozpohybovanou kreslenou animací.

Voice-over hlavní protagonistky "A" je hlas skutečné bývalé přítelkyně teroristy Kröchera. Jako stará paní vzpomíná na svoje mladistvé období a vztah s Kröcherem. Odell říká, že měl původně 6 hodin materiálu, ze kterého vznikla tato 14minutová stopáž, která má velmi rychlý rytmus.

V závěru filmu je psychorealismus postavy zobrazen výrazně - "A" se nám rozpadá před očima jako metafora jejího psychického stavu. Sama postava si zažívá nejhorší období na samotce ve vězení, kdy neví, co s ní bude dál. Cítí se jako nevinný člověk a její stav se zhoršuje, když potřebuje odbornou psychiatrickou pomoc, kterou nemá k dispozici. Protože si skutečná protagonistka nepamatovala konkrétní vzpomínky, Odell musel pracovat více s abstrakcí. Uvnitř postavy se vytváří díry prázdnoty a černé barvy jako negativní síla, která ji pohlcuje (*viz. obrazová příloha č. 13*). Tento proces mu zabral nejvíce práce při vývoji filmu.

Tussilago znamená v překladu podběl, latinský název odkazuje k léčivým schopnostem rostliny: *tussis* – kašel, *ago* – odhánět. Podle Odellových slov má název filmu odkazovat ke scéně ve filmu, kdy se „teroristé“ snaží unést političku z jejího domu, ale nemůžou dům najít a místo toho hlavní postava "A" nasbírá podběl cestou domů. Odell zmiňuje, že je to pro něho zásadní moment, protože tito „kriminálníci“ nedělají nic hrůzostrašného – v podstatě jen plánují, hádají se mezi sebou, staví modely lodí ze sirek nebo právě sbírají rostliny. Doplňuje, že mu název zní trochu dětinsky a připomíná mu to názvy švédských filmů ze 70. let. A tenhle příběh se právě odehrává v těchto letech.

Film měl světovou premiéru na filmovém festivalu v Berlíně a soutěžil na dalších významných festivalech jako je Sundance. Vyhrál cenu za nejlepší krátký film na festivalu v Krakově nebo cenu za nejlepší krátký dokument na Hot Docs Canadian International Film Festival.

5. Rozhovor s Jonase Odellem

Troufám si tvrdit, že s Odellovou tvorbou máme společných pár prvků. Oba ve svých filmech spojujeme postupy dokumentární a animované tvorby. Pracujeme s kombinací natočeného materiálu z kamery s animací. Využíváme hlasovou stopu – voice-over jako autentický dokumentární element, který narativně vede celý film. Naši protagonisti jsou obyčejní lidé s neobyčejnými lidskými příběhy.

Měla jsem možnost s Jonase Odellem udělat rozhovor, kdy se bavíme o jeho tvorbě a jeho přístupu k práci.

Animovaný dokument

Odell zmiňuje, že při svých začátcích ho inspirovalo Aardman animation studio, které pracovalo s voice-overem reálných osob – ale víc než k dokumentům, by to přiřadil k animačním situacím s lipsynchem. Vzal to z jiného úhlu, na filmu *Never Like The First Time!* začal pracovat v roce 2002 a tou dobou byl, jak sám říká, animací rozčarovaný. U tohoto filmu mu přišel jako dobrý nápad právě využít animovaného dokumentu k odvyprávění příběhů různých lidí se stejným tématem. A uvědomoval si při tom i výhodu, že tahle tematika je pro diváky přístupnější jako anidok než kdyby to byl hraný dokumentární film. Bral to víc jako experiment, chtěl zkusit dát víc příběhů dohromady, čtyři různé zkušenosti na jedno téma a jak se ovlivní navzájem.

Při svém posledním filmu dospěl k názoru, že forma animovaného dokumentu je nejpřírodnější forma, jak dělat dokumenty. Říká, že každý dokument je nějakým způsobem filtr k nahlédnutí skutečnosti – hrané dokumenty možná působí, že dokumentují realitu, ale pracují s protagonisty, kteří jsou vystaveni kameře a filmovému štábu, a nevíme, jestli, to co nám sdělují, neříkají jen do kamery. Je to pořád nějaká interpretace skutečnosti pohledem režiséra. Zatímco, když děláte animovaný dokument, je evidentní od první chvíle, že se nedíváte na realitu, ale na nějakou verzi reality. Kombinovaný svět dokumentu a animace je podle něho už dostatečně složitý. U anidoku nikdo nemá předsudky vůči tomu, jak má správný animovaný dokument vypadat. Je to prostě matoucí kombinace dvou pojmů.

Při svých zkušenostech dodává, že se změnil jeho pohled na výrobu animovaných dokumentů hlavně v ohledu, proč je dělá. Nyní s větším odstupem

říká, že animované dokumenty dělá hlavně kvůli schopnosti „balit“ více příběhů do jednoho celku. A protože ve světě je stále spousta příběhů, které si zaslouží být odvyprávěny, je to ideální prostředek.

Jeho záměrem není přelstít svoje respondenty, aby se doznávali k něčemu, k čemu sami nechtějí. Pro něho je důležité najít správný způsob, jak tyto lidské příběhy sdílet a ukázat divákům. Dodává, že například u filmu *Tussilago* měl spousty hodin materiálu a že z toho mohl udělat jakýkoliv film – ale hlavním záměrem bylo filmem říct to, co dotazující chtěla filmem říct sama – a to je pro něho klíčový účel animovaného dokumentu.

Výtvarný styl

Aby mohl být co nejupřímnější vůči příběhům, musí podle svých slov přizpůsobit jejich výtvarný styl. A není to jen výtvarno, o kterém mluví, ale myslí tím taky rytmus, střih, sound design atd. Pozadí příběhů se snaží přizpůsobovat místům, kde se konkrétní vzpomínka protagonistů odehrála. Snaží se ji zachytit, co nejdůvěryhodněji, ať už formou fotky, kresby nebo 3D prostředí. Řídí se tónem jednotlivých příběhů, do toho zahrnuje i výběr té správné animační techniky. Když se například rozhodne pro techniku s natočeným materiálem, počítá se spontánním pohybem herců.

Výtvarný styl a technika u jeho tvorby vždy vychází z konkrétního příběhu. A rozhoduje o tom až po nahraných rozhovorech, podle nálady příběhu a ne na základě tématu.

Rotoskopie a práce s herci

Ve svých filmech hodně využívá rotoskopii kvůli lidskému pohybu a vztahu mezi charaktery. Při natáčení hraného materiálu taky využívá výhody rychlého natáčení záběrů, který nemá předem rozzáběrovaný, ale na place si může natočit víc variant velikostí a úhlů toho samého záběru.

Aby postavy mohli být víc všeobecné a aby se divák mohl více vcítit do role postavy, je podle něho lepší, nebyť úplně konkrétní. V animaci se může rozhodovat, co chce ukázat a co ne. Zastává názor, že přehnané animační pohyby – takové ty vyšperkované pohyby v gazích můžou být až otravné a moc stylizované. A pokud tvůrce/animátor nemá rád tento specifický styl animace, pak je kombinace s hraným filmem ta správná volba. Je to více osvobozující.

S herci na natáčení interaguje a mohou vzniknout spontánní momenty a zároveň má nad výsledkem stále kontrolu. „Protože když pracujete s klasickými animovanými postavami, udělají vždy jen to, co po nich budete chtít vy. Zatímco herci na natáčení dělají spontánní akce, které jste možná původně ani nezamýšlel a spousta nápadů vznikne na místě.“

V obsazování herců a ne reálných protagonistů ve svých filmech komentuje spíš jako praktickou volbu, např. poslední protagonista v *Never Like The First Time!* vypráví svoji zkušenost, která se stala před 70 lety, takže nebylo možné natočit samotného protagonistu. Taky přiznává, že obsazovat samotné protagonisty by bylo náročné. Hrubý střih voice-overu s nimi konzultuje, aby se ujistil, že jsou s materiálem spokojeni. A myslí si, že by bylo náročné jít s nimi ještě dále i kvůli praktickým záležitostem jako je uvěřitelnost hraní atd.

Pro něho je největší výhodou, že může využívat to nejlepší z animace a hraného filmu. Hlavním cílem je odvyprávět příběh technikou, která k tomu nejvíce pasuje.

Psychorealismus v jeho filmech

Podle jeho slov jsou všechny jeho filmy subjektivní příběhy, takže by se dalo považovat, že všechny jsou psychorealistické. Vždycky vidíme příběh skrze subjektivní pohled, i když se na postavy koukáme zvenčí. Např. u postavy zloděje se snaží rekonstruovat intenzitu jeho pocitů – střihem, rytmem a náladou. Postava zloděje v *Lies* je efektivní osoba, která jedná velmi bystře a promyšleně – např. volá příteli a do toho lže policistům. Proto se v tomto případě rozhodl pro jeden dlouhý záběr, kam dal více akce, aby mohl záběrováním ukázat promyšlený styl uvažování jeho osobnosti.

Některé části jsou více ze subjektivního pohledu, např. všechny postavy v *Lies*, kterým se dostaneme do hlavy a cítíme jejich obavy. Nebo postava "A" z *Tussilaga*, která se nám hroutí v obraze i psychicky zevnitř.

Komentuje svůj přístup slovy, že i když se na postavy ve filmu díváme většinou zvenčí, jsou odvyprávěny z pohledu první osoby. Jsme s nimi v jejich hlavách a vnitřních pocitech.

6. Realismus v animovaných dokumentech

Tato část je primárně založena na odborné knize *Documentary - The Margins of Reality* na od britského teoretika Paula Warda a na kapitole „O realismu v animovaném filmu“ v knize *Animasofie: Teoretické kapitoly o animovaném filmu* od Ülo Pikkova. S tímto estonským režisérem a teoretikem na toto téma navazuju rozhovor v další kapitole diplomové práce. Realismus v animaci se dá pochopit a pojmout několika způsoby, mě osobně jako tvůrce zajímá hlavně realismus v předávání skutečné informace a pocitu publiku. Nejde mi o ztvárnění nejerealističtějšího možného obrazu podobné skutečnosti dosažené animací, ale o dosažení realismu v emocích diváků.

Animace bývá právem spojována s fantazijním světem, s něčím nereálným, neuchopitelným na kameru. Proto jsou častým žánrem pro animovaný film pohádky, které pracují s nadpřirozeným světem a fantazií. Od začátku vzniku animace, kdy samotný pojem znamená „oživení neživého“ se animační techniky používaly k vymýšlení neskutečných příběhů, postav a pohybů. Animace tu vdechuje život věcem a postavám, které jsou jinak neživé. Ülo Pikkov tuto teorii odůvodňuje těmito slovy: „V dobách raných filmových experimentů se zrodily přinejmenším dva protichůdné obecné směry: realistický styl bratří Lumièrů a fantastický styl Geogrese Mélièse. Animace se zpravidla považuje za následovníka Mélièsovy tradice, v níž autoři tvoří vlastní imaginární světy.“¹⁵

Pohádky využívají tyto fantazijní prostředky právě pomocí animace, která umí ohýbat gravitační zákony a vytvářet imaginární světy. Avšak animace už dávno není médium určené jen pro děti a potvrzují to nejen nezávislé animoky, ale taky mainstreamově populární seriály pro dospělé jako jsou např. *Simpsonovi*, *BoJack Horseman*, *Rick a Morty*, *Tuca a Bertie* atd. V jiném proudu s tímto populárním trendem se animace používá k podpoření realismu – vytváření iluze skutečného světa. A jsou to právě animované dokumenty, které takhle pracují s iluzí realismu.

Častým nástrojem k podpoření realismu v animovaném dokumentu je zvuk. Ve zvuku se pracuje s hlasovou stopou skutečného protagonisty, který se většinou stává i nositelem emocí. Zvuk v animaci měl odjakživa velmi důležitou

15 PIKKOV, Ü. *Animasofie: Teoretické kapitoly o animovaném filmu*, Praha: Nakladatelství Akademie múzických umění v Praze, 2017, s. 69, ISBN 978-80-7331-446-0

roli, protože nebyť zvuku, animované filmy by byly němé. Je důležitou, ne-li zásadní součástí pro oživení animace. Úloha zvuku v animovaném dokumentu je odlišná. Hlas respondenta je tu reprezentací ze skutečného světa. Spojovatel nereálného (animace) s reálným (zvuk).

Podle Pikkova se v animovaných filmech zkoumá aspekt uvěřitelnosti. To je podle něho aspekt, který se snaží přesvědčit diváka o maximálně pravdivém zobrazení reality. S hlediskem uvěřitelnosti se zabývají také v hraných filmech a hraných dokumentárních filmech. U hraného filmu jako diváci zkoumáme přesvědčivý výkon daného herce. U konvenčního dokumentu zkoumáme uvěřitelnost příběhu a protagonisty, jestli to není „nahrané“. V českém kontextu si vzpomínám na jednu velkou kauzu ohledně hraného dokumentu *Svět podle Daliborka* (2017) režiséra Víta Klusáka. V této bouřlivé debatě se diskutovalo nad neautentickými záběry, hereckými (ne)výkony protagonistů a jestli se to dá stále považovat za dokument.

Paul Ward toto zpochybňování u dokumentu komentuje slovy:

„Jinými slovy, aby něco bylo považováno za „realistické“ předpokládá se, že to musí přímo připomínat věci, které reprezentuje. V případě dokumentu, máme sklon zjišťovat, že dokument jako kategorie musí nejen určitým způsobem vypadat a znít, ale že jakákoliv forma „subjektivity“ nebo „osobního vyjádření“ není na místě.“¹⁶

U animovaného dokumentu však aspekt uvěřitelnosti funguje jinak. Jako diváci víme, že animovaný svět, který v obraze vidíme, je umělý prostor vytvořený celý v počítači animátorem. Také jsme si vědomi, že realismus v animovaném dokumentu je přetransformován do podoby, kterou nám tvůrce chce ukázat. Jinak řečeno, ukazuje nám realismus osobním vyjádřením ze svého subjektivního úhlu pohledu.

6.1 Subjektivní realismus

Tento subjektivní úhel pohledu lze najít i u hraných dokumentárních filmů, ačkoli se tváří, že jsou observační. Při natáčení reálných osob - živých protagonistů je vždy přítomen minimálně kameraman s kamerou. Protagonisti jsou si vědomi jeho přítomnosti a nemusí se chovat přirozeně. Mnohem častěji je

16 WARD, P. *Documentary - The Margins of Reality*, Londýn a New York: Wallflower, 2005, s. 206, ISBN 978-1-904764-59-5

v okolí protagonistů i režisér, zvukař, produkční a další filmové profese a tím se možnost autentičnosti protagonistů může dále snižovat. Dalšími tvůrčími kroky jako je například střih, rytmus, hudba atd. se stává dokument režisérovým subjektivním přístupem a volbou – není to reprezentace skutečnosti, ale tvůrčova představa o té skutečnosti a jak ji chce prezentovat.

V animovaném dokumentu je subjektivní přístup autora mnohem více zřetelný a zviditelněný. V audiovizuální formě má médium animace celý prostor k zobrazení svých možností. Animace právě v tomto ohledu umožňuje svoje neomezené možnosti zobrazení reality. Diváka se tvůrci animovaných dokumentů nesnaží svou prezentací skutečnosti přelstít, ale ukazují reprezentaci reality svým osobním vyjádřením.

Paul Ward to označuje za subjektivní režim a komentuje to takto: „Subjektivní režim je takový, který zdůrazňuje to, co by někteří řekli jako obsaženou „subjektivitu“ animace. Ve spoustě případech animace zdůrazňuje specifické zásahy animátora - jejich „pohled na svět“. Animované dokumenty, které spadají do této kategorie, k tomu přispívají tím, že propojují tvůrčí akci animátora se zjevným přístupem k subjektivním myšlenkám jejich hlavních postav (skutečných lidí).“¹⁷

Diváci při sledování animovaných dokumentů ví, že sledují interpretaci autora. Zároveň se s nekonkrétními postavami, které nemohou identifikovat, mohou více ztotožnit a tím se líp vcítovat to role někoho jiného. Animované dokumenty se často zabývají primárně tématy, které jsou těžko zachytitelné na kameru nebo jsou těžko vysvětlitelné slovy. Když jde o neuchopitelné pocity nebo stavy mysli, každý člověk má jinou představu o zobrazení těchto abstraktních pojmů a v tomto ohledu se autorovi nedá vyčíst nepřesnost nebo nedostatečné informace. Například když divák uvidí abstraktně zobrazenou bolest pohledem autora, nebude se cítit oklamáný, že si osobně tento pocit bolesti představuje a prožívá jinak.

V tomhle ohledu je subjektivní realismus v animovaných dokumentech nutný a zároveň nekonfliktní. Diváky nepobuřuje, ale naopak je vybízí k individuální představivosti, které audiovizuální medium nabízí.

Ülo Pikkov došel ve své úvaze ještě dále a podle jeho názoru je realismus obsažen ve všech subjektivních animovaných dokumentech: „Pokud přijmeme

17 WARD, P. *Documentary - The Margins of Reality*, Londýn a New York: Wallflower, 2005, s. 210, ISBN 978-1-904764-59-5

subjektivitu filmařů v dokumentu jako realismus, pak by měl realismus být i součástí animace, byť vše, co na plátně vidíme a slyšíme, je záměrně vytvářeno filmaři a zachycuje jejich subjektivní obraz světa.“¹⁸

6.2 Hyperrealismus

V kapitole o hyperrealismu vycházím z knihy *Understanding Animation* od teoretika animace Paula Wellse. Ten ve své knize vysvětluje, že na ose, kde máme na jedné straně realismus a na straně druhé abstrakci - nerealismus, je mezi nimi uprostřed iluze realismu nazývaná hyperrealismus (*viz. obrazová příloha č. 14*). S tímto termínem přišel sémiotik Umberto Eco, který ho použil k popisu Disneylandu, kde je všechno umělé, ale zároveň určitým způsobem realističtější než realita. Svými slovy popsal Disneyland takto: „abychom mluvili o věcech, které chce člověk pochopit jako skutečné, musí se zdát skutečné. „Zcela skutečný“ se tady ztotožňuje se „zcela falešným“. Absolutní nereálnost (Disneylandu) je nabízena jako skutečná přítomnost.“¹⁹ Definice se netýkají jen Disneylandu, ale také filmové tvorby studia Disney nebo jiných stylisticky podobných filmů. Wells si stanovil 4 body, podle kterých určuje, jestli se v animovaném filmu jedná o hyperrealismus. Těmi body jsou:²⁰

- Design, kontext a akce v hyperrealistickém animovaném filmu se blíží a odpovídá designu, kontextu a akci v rámci zobrazení reality v hraném filmu.
- Postavy, objekty a prostředí v hyperrealistickém animovaném filmu podléhají konvenčním fyzikálním zákonům „skutečného“ světa.
- Zvuk nasazený v hyperrealistickém animovaném filmu přímo odpovídá kontextu, ze kterého vychází (např. osoba, předmět nebo místo musí být reprezentováno zvukem, který ve skutečnosti vydává v příslušné hlasitosti atd.)
- Konstrukce, pohyby a chování „těla“ v hyperrealistickém animovaném filmu odpovídá ortodoxním fyzickým aspektům lidí a tvorů ve „skutečném“ světě.

18 PIKKOV, Ů. *Animasofie: Teoretické kapitoly o animovaném filmu*, Praha: Nakladatelství Akademie múzických umění v Praze, 2017, s. 72, ISBN 978-80-7331-446-0

19 WELLS, P. *Understanding Animation*, Londýn a New York: Routledge, 1998, ISBN 978-0-415-11596-4

20 WELLS, P. *Understanding Animation*, Londýn a New York: Routledge, 1998, ISBN 978-0-415-11596-4

Podle Wellse se jedná o hyperrealistický animovaný film, čím víc odpovídá těmto bodům. Čím více se animovaný film od těchto bodů odchyluje, tím více je prezentací jiných druhů přístupu a účelu k realismu.

Wells nebyl jediný, kdo analyzoval realističnost v animovaných filmech. Další teoretik, který se věnoval tomuto tématu byl Stephen Rowley. Ten navrhuje nehodnotit konkrétní subjekty ve filmu, ale studovat určité verze realistického zobrazení.²¹ Podle Rowleyho jde o těchto 5 bodů:

- Vizuální realismus
- Zvukový realismus
- Realismus pohybu
- Realismus pohybu příběhů a postav
- Sociální realismus

Tyto aspekty se zdají poněkud složité a nelze se divit, pokud se ozývají výhrady vůči realismu v animovaných filmech jako dostatečně důvěryhodném prostředku k reprezentaci pravdy. Paul Ward k těmto pochybnostem dodává, že všechna tvrzení o pravdě nebo pozorování pravdy v animovaných dokumentech lze odmítnout jako „relativní“ a nebo jako produkt pouze animátorského pohledu nebo subjektivity.²²

21 PIKKOV, Ü. *Animasofie: Teoretické kapitoly o animovaném filmu*, Praha: Nakladatelství Akademie múzických umění v Praze, 2017, s. 74, ISBN 978-80-7331-446-0

22 WARD, P. *Documentary - The Margins of Reality*, Londýn a New York: Wallflower, 2005, s. 213, ISBN 978-1-904764-59-5

7. Rozhovor s Ülo Pikkovem

Vybrala jsem si Ülo Pikkova jako teoretického odborníka v oblasti nejen animovaného dokumentu. Je autorem knihy *Animasofie: Teoretické kapitoly o animovaném filmu*, která mi byla nápomocná v předchozí kapitole o realismu. Kromě toho, že je Pikkov teoretik v oblasti animované tvorby, je taky výrazným estonským režisérem, který na sebe upozornil mnoha krátkými filmy. Má za sebou více jak 14 nezávislých krátkých filmů, které jsou velmi různorodé – využívá kreslenou animaci, loutkovou animaci, ale taky animaci kombinuje s hraným filmem a často experimentuje s dalšími různými technikami. V jeho nejnovější tvorbě se věnuje právě animovaným dokumentům. Jedná se o filmy *Empty Space* (2016) a *Letting Go* (2018).

Empty Space je animovaný dokument založený na vzpomínce jedné staré dámy, které se po válce vrátil otec po 11 letech z úkrytu. Otec jí při návratu daroval domeček pro panenky, který jí vyrobil a celý film se odehrává v tomto loutkovém domečku – použily se původní hračky jako rekvizity (viz. obrazová příloha č. 15). Film má být představa otce, kterému se splnil sen o jeho dceři hrající si s domečkem. Pikkov tu pracuje s panenkou jako s hlavní hrdinkou, která má podobu skutečné protagonistky v jejích 12 letech. Na konci filmu se objeví sama protagonistka ve svojí nynější skutečné podobě jako odraz v zrcadle malé panenky (viz. obrazová příloha č. 16).

Letting Go je animovaný dokument o skutečné dívce, která už nechce být dále stíhaná svojí minulostí. Tento film je založený na starodávné japonské tradici nazývaná *hinamatsuri*. To je tradice, kterou se vyhánějí špatné zkušenosti nebo nějaké trauma tím, že se vyrobí loď s panenkou a ty špatné zážitky se pošlou do moře (viz. obrazová příloha č. 17). Dívka, která inspirovala Pikkova k tomuto příběhu je osobou se zlomenou duší, vyrůstající v sirotčinci, ale se snahou začít nový lepší život. Pikkov jí tímto filmem poskytl příležitost tím, že mu byla nápomocna v animaci. Na konci filmu vidíme autentické záběry z kamery, kde spolu vyšlou loď s panenkou do moře (viz. obrazová příloha č. 18).

Tvorba Pikkova je spíše konceptuální až experimentální a není moc divácká. Je znát, že nad svými filmy přemýšlí velmi filozoficky a pro diváka je občas náročné film správně pochopit. On sám říká, že je občas snadnější jeho filmy vyrobit než shlédnout. Avšak při hlubším prozkoumání tématu filmu je znatelné využití dokumentárních postupů. Pikkov stejně jako Odell při vývoji a

výrobě anidoků dbá na pocity svých protagonistů – zapojuje je do výroby nebo pracuje s autentickými materiály protagonistů.

Pikkov jako teoretik

V rozhovoru s Ůlo Pikkovem jsme probírali více do hloubky téma realismu v animovaných dokumentech. Pikkov vidí animovaný dokument velmi podobně, jako v uvedených definicích. Podle jeho slov je animovaný dokument založen na reálných událostech, na zvuku nebo na vzpomínkách respondenta. Tvrdí, že u animovaného dokumentu neplatí tak přísná pravidla jako v samotném dokumentu. Avšak v animované formě by stále měla být spojitost se skutečným světem, která není jen čirá fantazie a čirá fikce.

Jako další příklad však zmiňuje, že spojovatelem se skutečným světem může být i materiál. Uvádí jako překvapivý příklad tvorbu Jana Švankmajera. Jeho filmy nejsou obecně považovány za animované dokumenty, ale velmi hravě pracují s reálným materiálem a tím spojuje svůj fiktivní svět se skutečným světem. Anidok považuje za zajímavou kombinací dvou forem, kdy animace vznikla s počátkem kinematografie a tyto dvě formy se dohromady stále vyvíjí a je to stále neprobádaná oblast.

Aspekt uvěřitelnosti

Podle jeho názoru jsou tu dva směry, které musíme brát v úvahu. První směr je v mladší generaci, která má jiný vztah k digitálnímu obrazu obecně. Je to generace, která vyrůstala s počítačovou animací a která zná tento digitální svět natolik, že nevidí takové hranice mezi animovanými charaktery a animovaným světem obecně, oni přijímají tuto „realitu“ mnohem víc otevřeně. I proto v dnešní době vzniká stále více animovaných dokumentů. Před 20 lety se to zdálo jako filosofický nesmysl spojit animaci a dokument dohromady, aby to bylo pro diváky uvěřitelné.

Použití fotorealistických podkladů napomáhá divákům k větší uvěřitelnosti, ať už se jedná o fotografie nebo archivní materiály. Dokonce dodává, že podle jeho názoru, nebude nutné takhle s divákem pracovat v budoucnu, protože publikum už se naučí věřit tomuto filmovému jazyku. Jako příklad uvádí, že před 20 lety se ve filmech používali záběry jako například záznamy z bezpečnostních kamer, které byly velmi nekvalitní a tím byla podpořena autenticita filmů. Čím kvalitnější a čistší je filmový obraz, tím působí víc fiktivně a uměle.

Pikkov má dokonce názor, že v hraných celovečerních filmech je nyní tolik animačních technických zásahů, že by se to také mohlo nazývat animovaným dokumentem. Například kouř nebo světelné efekty, i když se jedná o čistě technické prvky. Chce tím říct, že animace, dokument a hraný film se k sobě stále více přibližují a jejich hranice mezi sebou postupně mizí. Dodává, že vždy nejvíce záleží na jednotlivém příběhu a stylu zobrazení.

Pikkov jako autor

Jako režisér má rád práci s animovaným dokumentem, protože je tam element, nad kterým jako tvůrce nemá žádnou kontrolu. Je to element ze skutečného života, skutečných událostí. Srovnává to povoláním fotografa nebo kameramana, kteří vyjdou ven a musí přijmout tu situaci, kterou mají před sebou – ať už se jedná o počasí, o světlo nebo o jiné podmínky, které nemohou sami nijak ovlivnit. Myslí si, že se tím vytváří skvělá příležitost pro tvůrce k větší improvizaci. Dodává, že jako animátoři začínáme s prázdným papírem a máme kontrolu nad vším. Zatímco v animovaném dokumentu může kombinovat animaci s něčím „živým“.

Říká, že to, co nás nejvíce v životě zajímá jsou životy ostatních lidí. A stále je pro nás zajímavé sledovat životy z pohledu někoho jiného. Tento živoucí element je větší než on sám, nemá nad ním kontrolu a je to pro něho velká výzva, jak se s tím popere a jak to zpracuje. To je to, co ho podle jeho slov, pohání dopředu.

8. Případová studie filmu *Spolu sami*

Krátký 10minutový animovaný dokument z roku 2018 o ztrátě blízké osoby je můj autorský film. Vznikl v rámci zadání „animace a herec“ Katedry animované tvorby na FAMU pro první ročník magisterského studia. Hlavní protagonisty filmu jsou moji dobří přátelé, které spojuje zkušenost ztráty jednoho z rodičů. Bára viděla autonehodu svého táty, když jí bylo 17 let. Petr ztratil svojí maminku v 18 letech, když ji našel - spáchala sebevraždu tím, že se otrávila v autě. A Ondřej očekával smrt svého táty přes rok, od té chvíle, co mu diagnostikovali nádor na mozku.

První impuls k filmu bylo mé povšimnutí, kdy jsem v posledních letech zaregistrovala více takových ztrát ze svého okolí. Měla jsem pocit, že si společnost málo uvědomuje, že i mladí lidé se setkávají se smrtí. Jejich příběhy a zpovědi mi ukázaly, jak moc jsou moji přátelé silní a stateční a jak rychle museli dospět. Tímto filmem jsem se nesnažila pouze povědět o smrti jejich rodičů, ale hlavně se téma mělo dotknout absurdity setkání se smrtí v mladém věku.

Na začátku vývoje filmu jsem se svými přáteli – protagonisty jednotlivě vedla dlouhý rozhovor. Ve filmu jsou použité autentické útržky z našeho rozhovoru, kdy slyšíme jen hlasy respondentů. Jejich věty se vzájemně střídají a doplňují a vedou naraci celého filmu. Autentický projev, způsobený nepřipraveností a nedokonalostí odpovědí vyvolává upřímný dojem a empatii k respondentům.

8.1 Dokumentární postupy *Spolu sami*

Pro tohle těžké téma jsem použila dokumentární postupy a zvolila si k tomu kombinovanou techniku hraného filmu s ruční malbou. Postavy, které hrají ve filmu jsou opravdoví protagonisty a většina míst, která vidíme ve filmu odpovídají lokacím, kde se opravdu staly (*viz. obrazová příloha č. 19*). Dům s garáží je skutečný domov protagonisty Petra, kostel a hřbitov jsou skutečnými místy, kde se odehrával pohřeb a kde je tělo Bářina táty pochované, chalupa ze Silvestra je opravdové místo, kam Ondřej chodí zapalovat svíčky svému otci.

Pro účely filmu jsou však natočené i zcela zrekonstruované scény, které se ve skutečnosti nestaly. Jedná se například o scénu z tanečního klubu, kdy se během jedné párty potkají všichni tři protagonisty na jednom místě, aniž by o tom věděli (*viz. obrazová příloha č. 20*). To má symbolizovat jejich odcizení od

ostatních mladých lidí, ale taky vzájemnou blízkost mezi nimi. Pro mladé jedince (a nejen pro ně) je party a s ní spojený alkohol a drogy taky jeden ze způsobů, jak přehlušit svůj žal a zapomenout na svoje problémy.

Film končí hranými záběry v podobě homemade VHS záběrů z dětství protagonistů. Poprvé na nich vidíme postavy zemřelých rodičů – zdravé, mladé a plné lásky vůči svým dětem.

8.2 Psychorealismus ve filmu Spolu sami

K vyjádření bolestných vzpomínek a emocí protagonistů, které byly občas velmi obtížné vyjádřit slovy jsem zvolila primárně abstraktní animaci – malbu na skle. Na této části pracovala animátorka Magdalena Kvasničková, která je výjimečná v práci s experimentálními technikami. Na černém pozadí jsou bílé rozmazané linky i plochy, které nejsou na první pohled identifikovatelné a pro každého diváka mají jiný význam podle toho, co v obrazech vidí. Jsou to pohybující se bílé obrysy, které se objevují a mizí (*viz. obrazová příloha č. 21*). Tyto abstraktní tvary se postupem času zhmotňují do více čitelných tvarů – v bílých čárách jsou později rozeznatelné linky, které naznačují například siluetu matky, nebo v linkách můžeme zaregistrovat pomalu objevující se nábytek v nemocničním pokoji, nebo se objeví žlutek jako když se vajíčko rozklepe na černé pozadí a dokážeme rozeznat v obraze pánev se snídaní.

Tyhle vizuální scény divákům umožňují vhled do pocitů a zkušeností, které se velice těžko popisují slovy. Abstraktní animace výtvarně zobrazuje pocity a zážitky, které nemohou být viděny a jemným způsobem vyvolává u diváků zkušenosti, s nimiž se setkávají jejich dotazování. Tento vizuální projev není možné ukázat takto subtilním způsobem v hraném filmu.

Od expozice filmu do konce je zachován princip postupného odkrývání skutečnosti - od abstrakce po natočené found footage záběry na konci. Většina filmu je v technice kombinace hraného filmu s ruční malbou. Tato část je dělaná technikou rotoskopie – postavy jsou natočené na reálných lokacích, poté se záběry následně vytisknou na papír a okénko po okénku jsou ručně přemalované a oskenované. Postupné odkrývání skutečnosti je aplikováno i do této techniky. V prvních záběrech jsou přemalované jak všechny postavy, tak i jejich okolí. V posledních záběrech zůstávají přemalované jen hlavní postavy. Zbytek obrazu je ponechán fotorealistický jen s dotykem skenu, ve kterém je zaznamenaná ruční

práce v podobě nedokonalosti – jako jsou například otisky prstů, prach a neplynulá návaznost okének (framů).

V emocionálně nejnáročnější scéně, která rekonstruuje celou vzpomínku protagonisty Petra ohledně sebevraždy jeho matky, je použitý POV záběrování jen pro tento specifický účel. POV je zkratka pro „point of view“, což v anglickém jazyce znamená úhel pohledu. Ve filmové tvorbě se toto záběrování používá při způsobu popisu scény, který vyjadřuje postoj režiséra k materiálu nebo k postavě ve scéně. To v praxi znamená, že diváci sledují v obraze to, co vidí postava filmu – je to subjektivní pohled postavy. Při této formě vyprávění se divák vciťuje do role postavy Petra, ať už chce nebo nechce. Musí si s ním projít cestu od pokoje, kdy uslyší zvuk motoru až po doběhnutí do garáže, kde na zadním sedadle auta cítíme ležet postavu mámy, ale v obraze zůstává jen tma.

Nepřítomnost postav zemřelých rodičů je další záměr, který pracuje citlivě s touto tematikou. Postavy zemřelých rodičů jsme ukázali divákům až na konci filmu u found footage záběrů v jejich reálné podobě. Abychom docílili většího kontrastu mezi minulostí – obdobím, kdy tu rodiče pro svoje děti byli a starali se o ně, a přítomností – obdobím, kdy se protagonisti učí žít bez přítomnosti svých rodičů, ale s vědomím, že nikdy nejsou sami.

Film byl oceněn na MFDF Jihlava jako Nejlepší český experimentální film 2018, a svoji mezinárodní premiéru měl na Mezinárodním filmovém festivalu v Rotterdamu.

9. Případová studie filmu *Milý tati*

Můj nejnovější animovaný dokument *Milý tati* je osobním příběhem o vztahu mezi mnou a mým tátou. Je to audiovizuální dopis, složený z reálných dopisů od mého táty a mých zrekonstruovaných vzpomínek z dětství. Ve filmovém dopise se snažím pochopit náš vztah, který se jakoby vytratil. V minulosti jsme byli rozdělení vězením, dnes jsme od sebe opět odděleni, ale tentokrát je ta vzdálenost v nás.

Můj táta byl v letech 2004-2005 jeden rok ve vazbě v Plzni v Borech. Během toho roku mi napsal 26 dopisů, které jsem si tehdy jako jedenáctiletá dívka schovala. Ty dopisy jsou plné něhy a lásky. Nyní jako dospělá dcera na tyto dopisy odpovídám a snažím se pochopit, kam se ta láska, kterou jsem v dopisech znovu objevila ztratila. Mrzí mě ta vzdálenost mezi námi a snažím se dopisem (nejprve reálným, poté filmovým) pochopit, proč se náš vztah tak změnil.

9.1 Dokumentární postupy ve filmu *Milý tati*

Základem pro tento film se stal voice-over, představující jak tátovi dopisy, tak můj dopis – mojí odpověď pro něho. Dopisy jsou jen rámec pro složitý problém v našem vztahu. Nevzpomínám tu jen na naši blízkost, ale také mu vyčítám rozpad naší rodiny a jak se v ní cítím. Uvnitř komplikovaného vztahu jsou hluboko zakořeněné kulturní otázky o zachování rodu. Tradiční hodnoty vietnamské kultury tu bojují se západními hodnotami evropské výchovy. Filmem nechci svého tátu konfrontovat, naopak se snažím pochopit, proč opustil naši rodinu. Hlasová stopa – můj hlas nepředává pouze informace nebo narativní linku příběhu, je to taky nositel emocí.

Obrazy pracují s materiálem papíru dopisů a symbolicky ukazují „prázdnost“ mezi námi. Figura postavy otce je často vystřižená do papírů nebo dopisů a symbolizuje jako absenci (viz. *obrazová příloha č. 22*). Slova a obrazy se vzájemně doplňují a přetvářejí se jeden do druhého. Papírový materiál spojuje celý film jak vizuálně, tak konceptuálně. Záběry jsou kombinací několika technik: replacing animace, 2D digitální animace, rotoskopie, stop-motion animace a hraného filmu. Celkový obraz ve filmu vytváří podobu koláže složené z mých pocitů a vzpomínek z dětství (viz. *obrazová příloha č. 23*).

Annabelle Honess Roe tento můj přístup komentuje jako alternativní přístup do minulosti. „Prostřednictvím animování osobních, kolektivních a post-paměti se tento estetický přístup stává způsobem, jak komentovat pomíjivou historii a důležitou paměť.“²³

Stephen Rowley, teoretik animace, který v dřívější kapitole definoval realismus v animovaných filmech, říká, že zkoumání realismu v animovaném filmu by nemělo začínat u fyzických rysů, ale spíše u prožitků diváků. Jinými slovy, není podstatné, do jaké míry se animovaný film podobá fyzickým parametrům skutečného světa, ale jak věrný skutečnosti se zdá být publiku.²⁴

Já tuto myšlenku sdílím. Pro mě je důležitá autenticita v emocích. To, co říkám ve voice-overu a to, co předávám divákům je upřímné a pravdivé a já doufám, že to z toho filmu je cítit.

„Animace může díky své povaze média, které může být realizováno ve více formátech, technikách a stylech, přenášet otázky týkající se zapomínání a vzpomínání, vědomosti, nevědomosti a minulosti. Animace, díky své konstrukci a tvorbě, může představovat subjektivní intervenci do diskuzí autobiografie, paměti a historie. Tímto způsobem je animace jako strategie pro opětovné prezentování osobních dějin nástrojem, pomocí něhož lze prozkoumat a pochopit vlastní identitu.“²⁵

Celý proces vývoje filmu, který trval rok a půl, fungoval i jako auto-terapie, aniž by to bylo mým původním záměrem. Skrze tento film jsem znovu objevila tátovu lásku uvnitř sama sebe. Pochopila jsem, že nemůžu čekat na odpuštění z jeho strany, ale musím to být já, kdo přijme situaci, která se stala a tím jsem udělala první krok k pochopení. Mým hlavním záměrem bylo vytvořit autentické dílo, a být upřímná nejen sama k sobě, ale taky k divákům. Předat skrz obraz svoje emoce, ať už šlo o vztek, obavy a nakonec i porozumění.

9.2 Psychorealismus ve filmu Milý tati

Prvek, který využívám jako formu k vyjádření emocí je „chování“ papíru, který se používá na celé ploše filmu. V expozici filmu je papír rovný, čistý, ničím nenarušený. Nejsou to jen krasopisné dopisy, které jsou úhledné samy o sobě,

23 ROE A. H. *Animated Documentary*, 1. vyd. Londýn: Palgrave Macmillan, 2013, s. 142, ISBN 978-1-349-43709-2

24 ROWLEY, S. *Life reproduced in drawings: Preliminary comments upon realism in animation*, *Animation Journal*, roč. 13, s. 70, 2005

25 ROE, A. H. *Animated Documentary*, 1. vyd. Londýn: Palgrave Macmillan, 2013, s. 146, ISBN 978-1-349-43709-2

ale vzhled papíru taky představuje dřívější harmonický vztah otce a dcery. Během filmu se papíry postupně různě muchlají, trhají až se úplně roztrhají (*viz. obrazová příloha č. 24*). To reprezentuje měnící se vztah otce a dcery. Ke konci filmu jsou dopisní papíry slepeny k sobě a zase drží pohromadě, ale tím, že už byly jednou roztrhané, jsou na nich vidět bílé roztrhané okraje – viditelné jizvy. Jako náš vztah s tátou, který byl jednou poničen a už se nikdy nezotaví do dětského harmonického vztahu jako před krizí.

Dalším nositelem stavu mysli hlavní postavy jsou symbolizovány černými abstraktními čarami, které se objevují v krizových momentech příběhu. Poprvé jsou ukázány při hádce v kuchyni mezi rodiči, kdy se nenápadně objevují v prostoru mezi nimi (*viz. obrazová příloha č. 25*). Nápadněji jsou použity v nejkrizovější části filmu, kam se nakumulovaly různé emoce jako je vztek, nepochopení a nakonec vzdor. Kmitající čáry v této peripetii obsazují celou kompozici obrazu. Tato scéna je složená z rychlých střihů záběrů, ve kterých se černé čáry objevují velmi výrazně a vzbuzují pocit, něčeho temného a špatného, co se děje uvnitř postavy. Když se ke konci filmu vytrácí negativní emoce, pomalu zmizí i tyto vibrující černé čáry.

Hrané záběry s natočenými herci, které jsou vystřižené vytváří vzhled koláže s dalšími vrstvy textur a papíru. Všechny postavy jsou nenarušené a jsou ponechané ve své fotorealistické podobě. Jen v peripetii, ve vyhrocené části filmu, jsou hlavní hrdinky – postava 11 leté dívky a postava dospělé ženy, vyřezané bez těla a zanechané jsou jen jejich hlavy a ruce. Kromě estetického účelu, mají tyto chybějící výřezy představovat taky prázdnotu, která se odehrává uvnitř postav samotných (*viz. obrazová příloha č. 26*).

S prázdnotou, vystřiženou postavou, symbolizující chybějícího otce v rodině jsem pracovala v celém filmu. Jeho silueta je vyříznuta v jeho růžových dopisech, ale taky jsou tyto výřezy použité ve fotkách, symbolizující narušenou vzpomínku na náš vztah. Tak jak se v emocionálně nejnáročnější scéně na sebe hromadí různé emoce, tak se i na sebe vrství různé druhy papíru. Vrstvení eskaluje až do momentu, kdy se dospělá dcera zastaví a rozhodne se, že dál už za svým otcem nepoběží – tak jako její emoce, uklidní se i kolážovité okolí. Vrstvy papíru ubývají až za ní zbyde jen prázdné bílé pozadí.

Imaginární scéna, kterou nazývám „holka/kluk“ je nejmýraznější ve svém zpracování a odlišná ve své náladě. V této části filmu si hlavní postava představuje ideální svět. Ideální vztah s otcem, kdyby nebyla dcerou, ale synem.

Jednotlivé záběry jsou přehnané ve své odlišné náladě v porovnání se zbytkem filmu, ale i svým vyzněním: v Saharské poušti spolu jezdí otec a „syn“ v autodronech, na cestě vlakem pozorují létajícího drako-psi Falcora z *Nekonečného příběhu*, jako rybáři spolu mezi skalami chytají obrovské ryby v zátocce. Je to fantazijní svět, složený z různých kultovních prvků a extrémních situací. V pozadí hraje skladba *Never Ending Story* v 8 bitové verzi a vzbuzuje hořkosladké pocity – že tento ideální svět se nikdy nestane realitou, protože dcera není synem a nedá se to změnit.

V části filmu, kterou nazýváme whiteroom je pouze dospělá hlavní postava s velkým dopisem ve velké bílé místnosti bez oken s šedou podlahou. Tato část se zdá jako nejrealističtější scéna celého filmu, ale je to imaginární místnost, která je odrazem vnitřního stavu hlavní hrdinky. Je to nereálné místo, které se odehrává uvnitř postavy. Dívka zde nepíše jen dopis, ale potýká se s procesem svých myšlenek. Během psaní, kdy už nedokáže dál psát, škrtá svoje předešlé věty až se dostane do nejkrizovějšího momentu a odtrhne kus dopisu. Tato roztržená část dopisu po zbytek filmu leží vedle ní jako znamení nevratného kroku. Celá sekvence s whiteroomem je natočená na kameru bez použití animace. Avšak samotná okénka (framy) z natočeného materiálu jsou vytisknuté na jednotlivé papíry a okénko po okénku jsou zpátky naskenované do digitální podoby. Tento proces způsobil změnu textury celkové scény a přidal tam element ručního zásahu v podobě nepřesného skenu, prachu a otisků prstů na jednotlivých okénkách.

V této scéně jsou taky detailní záběry na píšící ruku a písmo ve velkém dopisu. Toto písmo a zobrazená ruka nepatří herečce, která mě ztvárňuje, ale je to moje vlastní ruka a písmo. V posledním záběru, kdy jsou ve voice-overu slyšet má poslední slova: „*Mám tě ráda, tvoje dcera Diana*“ – v obraze vidíme můj rukopis a podpis (*viz. obrazová příloha č. 27*). Úmyslem bylo dodržet pravdivost zobrazení aspoň v detailech, kde to bylo možné a podtrhnout tím poslední slova pro silné vyznění konce.

10. Osobní poznatky k psychorealismu v mé tvorbě

Považuji se za autorku, která nemá svůj specifický styl a výtvarnou stránku filmu přizpůsobuju tématu filmu. Jonas Odell tvrdí, že zvolit si „správnou“ animační techniku a výtvarný vizuál k tématu je trochu psychorealismus sám sobě. Rozhoduju se na základě příběhů, je pro mě důležité vnímání hlavních protagonistů a mým cílem je být upřímná v emocích, které předávám publiku. Podle mě nezáleží na tom, jestli je příběh stoprocentně pravdivý podle událostí. Filmy se tvoří hlavně pro diváky a tak je dramaturgický zásah nutný, i když to někdy znamená, že to nekopíruje skutečnou událost.

Pokud je film prezentován jako animovaný dokument, divák by měl k dílu přistupovat jako k dokumentu, který je vizuálně zpracován osobitou formou autora. Film by měl čerpat z reálné události, zkušenosti, pocitu a neměl by působit jako fikce, i když využívá neomezené prostředky animace jako například kouzla nebo ohýbání gravitačních zákonů. Tvůrcům animovaných dokumentů nejde o absolutní odraz skutečnosti, ale o význam, který si diváci z toho odnesou. Tuto myšlenku popisuje Paul Wells ve své knize *Understanding Animation*. Cituje Johna Halase a Joy Batchelor, kteří to pojmenovali jako metafyzická realita. Já si dovolím citovat Elišku Děckou z její doprovodné studie z *Animasofie*: „Pokud mají filmy živé akce představovat fyzickou realitu, pak animované filmy se zabývají metafyzickou realitou – ne tím, jak věci vypadají, ale tím, co znamenají.“²⁶

Myslím si, že každý autor, který se zabývá citlivým příběhem někoho jiného by měl být opatrný a brát ohledy na respondentovi pocity (pokud autor sám není protagonista jako v mém případě s filmem *Milý tati*.) Nepřistupovat k tomu jen jako k materiálu, ale tvůrce by si měl být plně vědom své zodpovědnosti nad obsahem a jak s ním naloží. Pokud zde mluvíme o citlivých tématech jako je bolest a utrpení, má to vliv nejen na diváky, ale na protagonisty samotné.

Na svých autorských krátkých filmech *Spolu sami* a *Milý tati*, jsem si mohla vyzkoušet psychorealismus na protagonistech i na sobě samé. V případě prvního filmu *Spolu sami* jsem pracovala s tématem citlivě. Bolestné pocity nebo další popisy temných stavů protagonistů jsem s nimi konzultovala a bylo pro mě

26 PIKKOV, Ů. *Animasofie: Teoretické kapitoly o animovaném filmu – S doprovodnou studií Elišky Děcké*, Praha: Nakladatelství Akademie múzických umění v Praze, 2017, s. 198, ISBN 978-80-7331-446-0

důležité, aby nad výsledkem filmu měli kontrolu. V tomto případě jsem nedodržela absolutní pravidovist – např. scéna v tanečním klubu je zrekonstruovaná, ale neměla jsem pocit, že bych touto vymyšlenou scénou lhala divákům. Protagonisti Bára, Petr a Ondřej se se scénou ztotožnili, ačkoliv ji reálně takhle neprožili.

Při takovýchhle těžkých tématech jako je ztráta jednoho z rodičů je animace, která pracuje s abstrakcí a imaginací výhodným nástrojem k zobrazení těchto křehkých emocí. Abstraktní animace i malovaná realistická rotoskopie mi zde umožnila citlivě pracovat s tématem. Zároveň mi dovolila explicitnější popis některých bolestných situací, které by v hraném filmu byly příliš kruté. Tím mi animace dokázala, že se umí potýkat s těžkými tématy z reálného života. Animované dokumenty mají tu schopnost nejen pomáhat protagonistům a být odrazem jejich příběhů a situací pro ostatní. Hlavně doufám, že se s příběhem a pocity mohou ztotožnit i diváci, kteří film zhlédnou.

Ve filmu *Milý tati* jsem hlavní protagonistkou byla já sama. Osobně pro mě bylo těžké ve fázi vývoje oddělit svoji roli režisérky od role protagonistky. To, co by se mi hodilo do filmu jako režisérce, jsem naopak nechtěla jako protagonistka. Celé to je taky způsobené volbou tématu filmu, protože dopis, který ve filmu zazní jsem původně jako film dělat nechtěla. Bylo to rodinné tajemství, které jsem si s sebou nesla přes 12 let a nemluvila jsem o tom. Nebýt rozhodnutí, že o tom vznikne tento film, by nejspíš tajemstvím zůstalo. Avšak nebýt vzniku filmu, by se náš vztah s tátou takhle neposunul.

Film se stal autoterapií, aniž bych to plánovala. Díky vývoji filmu, kdy jsem prozkoumávala do hloubky náš vztah, rekonstruovala si vzpomínky a chodila na terapie, jsem dospěla do bodu, do kterého bych možná nikdy nedospěla. Je to bod porozumění, nebo alespoň snaha o porozumění celé problematiky. Protože tohle všechno se odehrávalo uvnitř mě, tak i uvědomění si celé vztahové problematiky musí vyjít ze mě.

Během vývoje a výroby filmu jsem opravdu uvnitř sebe cítila změnu v našem vztahu. Tátu a náš vztah jsem začala vnímat jinak, lépe, bez toho, aniž by se cokoliv zvenčí změnilo. Ta změna se odehrála díky filmu uvnitř mě a tím se projevila i ven. I taková může být síla osobního animovaného dokumentu.

11. Závěr

Cílem mé diplomové práce bylo prozkoumat hlouběji žánr animovaného dokumentu, konkrétně se zaměřením na psychorealismus. Se stoupající popularitou žánru animovaného dokumentu je evidentní, že je mu přisuzována větší pozornost, jak v českém, tak v mezinárodním kontextu.

Tato práce upozornila, že hranice animace se velmi posunula a není to jen zábava spojovaná s tvorbou pro děti. Stále častěji se používá k zobrazení reálného světa, jak fotorealistickými nástroji (např. pomocí fotografií, archivních záběrů, found footage atd.), tak i za použití nereálných abstraktních prostředků (např. kreslené linky, geometrické obrysy atd.). Sleduju velký vzestup animovaného dokumentu nejen v krátkých a celovečerních filmech, ale taky v akademických publikacích. Je evidentní, že animace se staly populárním trendem, které jsou přínosem pro animaci i dokument.

Nea Ehrlich v knize *Animating Truth* tvrdí, že v dnešní vizuální kultuře je animace v zajímavém bodě obratu – stojí mezi fikcí a realitou, s možností oboje kombinovat. Dodává, že jsme konfrontováni s všudypřítomnými animovanými obrázky, videi a gify, například na chytrých telefonech, v počítačích, v letadlech, na školách a mnoha dalších místech – animace se používá k jednoduchému, nekritickému vyjádření, ale taky k vyjádření skutečných událostí, pocitů, procesů a interakce. Díky tomu je právě téma realismu v animaci důležité a aktuální.

„Tradiční asociace animace s fikcí se stala méně dominantní, ale to neznamená, že animace není stále formou únikového, umělého, velkolepého a často zábavného žánru zaměřeného na děti.“²⁷

Já osobně v tomto hybridním žánru animovaného dokumentu vidím spoustu výhod a jsem ráda, že jich v dnešní době vzniká čím dál více i v české kinematografii. Nicméně jsem si vědoma, že ne každému tvůrci a divákovi tento žánr musí vyhovovat. Stále platí, že animace je skvělým nástrojem pro komediální žánr, ale je dobré si uvědomit, že má schopnost pracovat i s vážnými tématy. Zastávám názor, že by se v animovaném dokumentu měla posouvat úroveň vyprávění stále výše a s tím souvisí, že by se měly vytvářet nové invenčnější přístupy a odvážnější experimentální techniky.

27 EHRlich, N. *Animating Truth*, Edinburgh: Edinburgh University Press Ltd, 2021, s. 8, ISBN 978 1 4744 6339 3

V mém pátrání po psychorealismu v animovaných dokumentech jsem se přesvědčila o tom, že animace umí pracovat s realismem přesvědčivě a kreativně. Ehrlich tvrdí, že animace rozšiřuje estetiku dokumentu oživením zvuků a obrazů, které nelze zaznamenat - jsou to vzpomínky, subjektivní perspektivy, vědecké vizualizace nebo cenzurované události. „Animace rozšiřuje hranice vizuální kultury pohyblivého obrazu pomocí výtvarných prostředků, které by jinak mohly zůstat nereprezentovatelné.“²⁸

Filmy povzbuzují diváky k představě se zážitky a pocity neznámých lidí. Vidět svět z jiné perspektivy a vcítit se do neznámé osoby. Vnímám, že velmi silnou stránkou je empatické působení na diváky a možnosti jejich vlastní imaginace. Správné využití psychorealismu v animovaném dokumentu může nejen přinést silný vizuální zážitek, ale i vnitřní procítění příběhu, které v divácích vyvolává emocionální odezvu.

Hranice animace, dokumentu a hraného filmu se budou postupně vymazávat a kombinované filmy budou stále častější formou. Myslím, že se hybridní žánry v současnosti stávají populárnějšími. Když se kombinace žánrů spojí originálně a kreativně, může se kombinovaný film do budoucna stát trendem ve světové kinematografii.

28EHRlich, N. *Animating Truth*, Edinburgh: Edinburgh University Press Ltd, 2021, s. 19, ISBN 978 1 4744 6339 3

12. Seznam použitých pramenů a literatury

Tištěné zdroje:

- ASHBEE, B. *Animation, art and digitality: From Termite Terrace to motion painting*, In *Architectures of Illusion: From Motion Pictures to Navigable Interactive Environments*, Bristol: Intellect, 2008, ISBN 9781841502236
- Bioscope *Review of The Sinking of the Lusitania*. Bioscope, 1919, 41(650)
- EHRLICH, N. *Animating Truth*, Edinburgh: Edinburgh University Press Ltd, 2021, ISBN 978 1 4744 6339 3
- GRIERSON, J. *The Documentary Producer*, Cinema Quarterly, 1933
- KRIGER, J. *Animated Realism: A Behind The Scenes Look at the Animated Documentary Genre*, Oxford: Focal Press, 2012, ISBN: 978-0-240-81439-1
- NICHOLS, B. *Blurred Boundaries: Questions of Meaning in Contemporary Culture*. Bloomington: Indiana University Press, 1994
- NICHOLS, B. *Úvod do dokumentárního filmu*, Praha: Nakladatelství Akademie múzických umění v Praze a JSAF, 2010, ISBN 978-80-7331-181-0
- MOORE, S. *Animovanie jedinečných stavov mozgu: Animovaný dokumentárny film a "psychorealizmus"*, Brastilava: Homo Felix, 2013
- PIKKOV, Ü. *Animasofie: Teoretické kapitoly o animovaném filmu*, Praha: Nakladatelství Akademie múzických umění v Praze, 2017, ISBN 978-80-7331-446-0
- ROE, A. H. *Animated Documentary*, Londýn: Palgrave Macmillan, 2013, ISBN 978-1-349-43709-2
- ROSEN, P. *Document and Documentary: On the Persistence of Historical Concepts*, in Michael Renov (ed.), *Theorising Documentary* (New York and London: Routledge, 1993
- ROWLEY, S. *Life reproduced in drawings: Preliminary comments upon realism in animation*, Animation Journal, roč. 13, 2005
- WARD, P. *Documentary - The Margins of Reality*, Londýn a New York: Wallflower, 2005, ISBN 978-1-904764-59-5
- WELLS, P. *Understanding Animation*, Londýn a New York: Routledge, 1998, ISBN 978-0-415-11596-4

Online zdroje:

- MCLAREN, N. *The Definition of Animation: A Letter from Norman McLaren*, Animation Journal, 1995, [cit. 2021-08-25]. Dostupné z: <https://www.scribd.com/document/482518424/The-Definition-of-Animation-A-Letter-From-Norman-McLaren-1-pdf>
- MOORE, S. *Animating Unique Brain States*, Animation Studies Online Journal [online], 2011, [cit. 2021-08-25]. Dostupné z: <https://journal.animationstudies.org/samantha-moore-animating-unique-brain-states/>
- Příspěvatelé Wikipedie, Realismus (literatura), *Wikipedie: Otevřená encyklopedie* [online]. 2021 [cit. 2021-08-03]. Dostupné z: [https://cs.wikipedia.org/wiki/Realismus_\(literatura\)](https://cs.wikipedia.org/wiki/Realismus_(literatura))
- ROBERTSON, B. *Psychorealism*, Computer Graphics World 27(7) [online], 2004 [cit. 2021-08-25], Dostupné z: <https://www.cgw.com/Publications/CGW/2004/Volume-27-Issue-7-July-2004-/Psychorealism.aspx>
- ROE, A. H. *Absence, Excess and Epistemological Expansion: Towards a Framework for the Study Animated Documentary*, Animation Journal [online], 2011 [cit. 2021-08-25], 6: 215, DOI: 10.1177/1746847711417954, <http://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.1177/1746847711417954>
- SKOLLER, J. *Introduction to the Special Issue Making It (Un)real: Contemporary Theories and Practices in Documentary Animation*, Animation Journal [online], 2011, [cit. 2021-08-25], 6: 207, DOI: 10.1177/1746847711422496, Dostupné z: <http://journals.sagepub.com/doi/full/10.1177/1746847711422496>
- WARD, P. *Animating with Facts: The Performative Process of Documentary Animation in ten mark (2010)*, Animation Journal [online], 2011, [cit. 2021-08-25], 6: 293, DOI: 10.1177/1746847711420555, Dostupné z: <http://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1746847711420555>

Seznam citovaných filmů:

- FOLMAN, A. *Waltz with Bashir*, Izrael, Německo, Francie a Finsko: Bridgit Folman Film Gang atd., 2008
- FUENTE, d.I.R., NENOW, D. *Another Day of Life*, Polsko, Španělsko, Německo, Belgie, Maďarsko: Platige Image, Kanaki Film, Walking The Dog, Wueste Film, 2018
- GONRY, M. *Is the Man Who Is Tall Happy?: An Animated Conversation with Noam Chomsky*, Francie: Partizan Films, 2013
- KLUSÁK, V. *Svět podle Daliborka*, Česká republika: Hypermarket Film, Česká Televize, Britdoc, 2017
- LANDRETH, CH. *Ryan*, Kanada: National Film Board of Canada, 2004
- MCCAY, W. *The Sinking of the Lusitania*, Spojené Státy: Universal Film Manufacturing Company, 1918
- NGUYEN, C. V. D. *Spolu sami*, Česká republika: FAMU, 2018
- NGUYEN, C. V. D. *Milý tati*, Česká republika, Slovensko: 13ka, FAMU, nutprodukcia, 2021
- ODELL, J. *Never Like The First Time!*, Švédsko: Filmtecknarna, 2006
- ODELL, J. *Lies*, Švédsko: Filmtecknarna, Sveriges Television, YLE, 2008
- ODELL, J. *Tussilago*, Švédsko: Filmtecknarna, Film i Väst, Sveriges Television, 2010
- PIKKOV, Ü. *Empty Space*, Estonsko: Nukufilm OÜ , 2016
- PIKKOV, Ü. *Letting Go*, Estonsko: Nukufilm OÜ, Silmviburlane, ANIDOX, 2017

13. Seznam obrazových příloh

Obr. 1. PIKKOV, Ü. náskres prolínání animace, dokumentu a filmu s živou akcí, 2017, zdroj: oskenovaná stránka z Animasofie, Teoretické kapitoly o animovaném filmu

*Obr. 2.-3. MCCAY, W. záběry z filmu *The Sinking of the Lusitania*, 1918, zdroj: imdb.com*

*Obr. 4.-5. LANDRETH, CH. záběry z filmu *Ryan*, 2004, zdroj: imdb.com*

*Obr. 6.-8. ODELL, J. záběry z filmu *Never Like The First Time!*, 2006, zdroj: jonasodell.com*

*Obr. 9.-11. ODELL, J. záběry z filmu *Lies*, 2008, zdroj: jonasodell.com*

*Obr. 12.-13. ODELL, J. záběry z filmu *Tussilago*, 2010, zdroj: jonasodell.com*

Obr. 14. PIKKOV, Ü. škála realismu podle Wellse, 2017, zdroj: Animasofie: Teoretické kapitoly o animovaném filmu

*Obr. 15.-16. PIKKOV, Ü. záběry z filmu *Empty Space*, 2017, zdroj: vimeo.com*

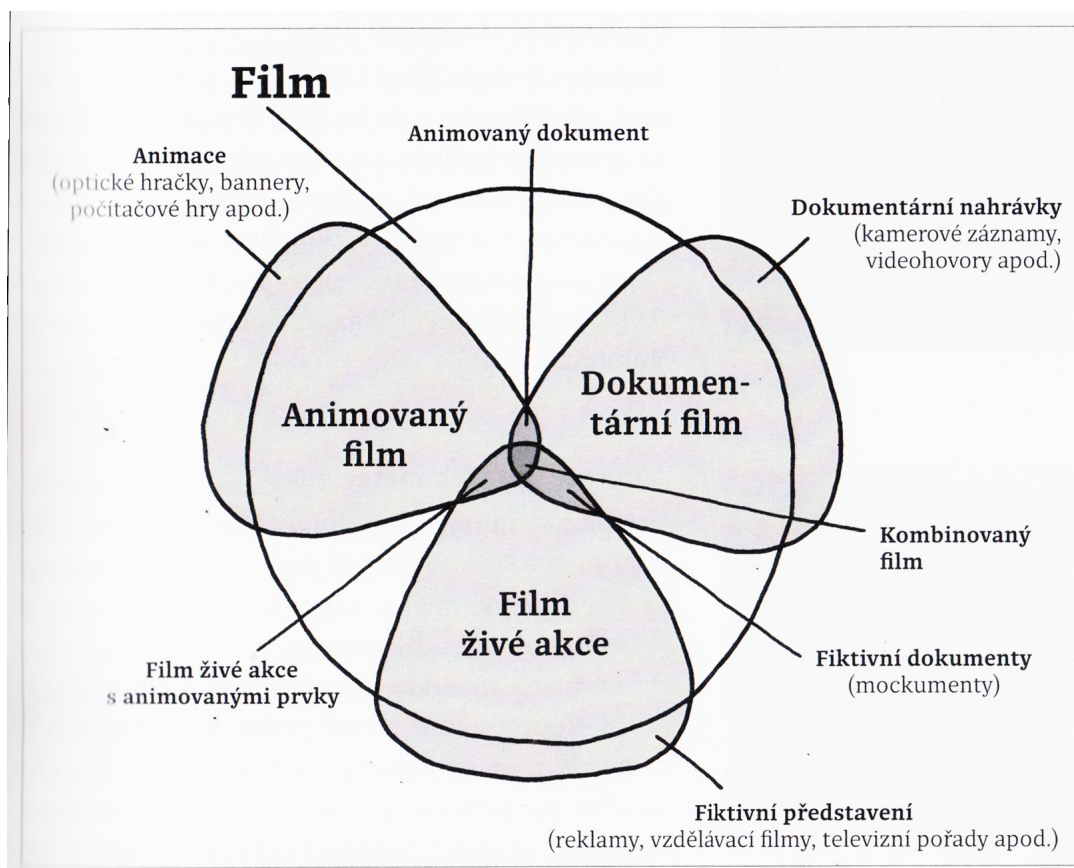
*Obr. 17.-18. PIKKOV, Ü. záběry z filmu *Letting Go*, 2018, zdroj: vimeo.com*

*Obr. 19.-21. NGUYEN, C.V.D. *Spolu sami*, 2018, zdroj: soukromý archiv autorky*

*Obr. 22.-27. NGUYEN, C.V.D. *Milý tati*, 2021, zdroj: soukromý archiv autorky*

Obrazová příloha

Příloha číslo 1 - prolínání animace, dokumentu a filmu s živou akcí, zdroj: oskenovaná stránka z Animasofie, Teoretické kapitoly o animovaném filmu, autor: Ůlo Pikkov



Přílohy číslo 2 a 3 - Záběry z filmu *The Sinking of the Lusitania* (1918), první animovaný dokument - rež. Winsor McCay. Zdroj: imdb.com



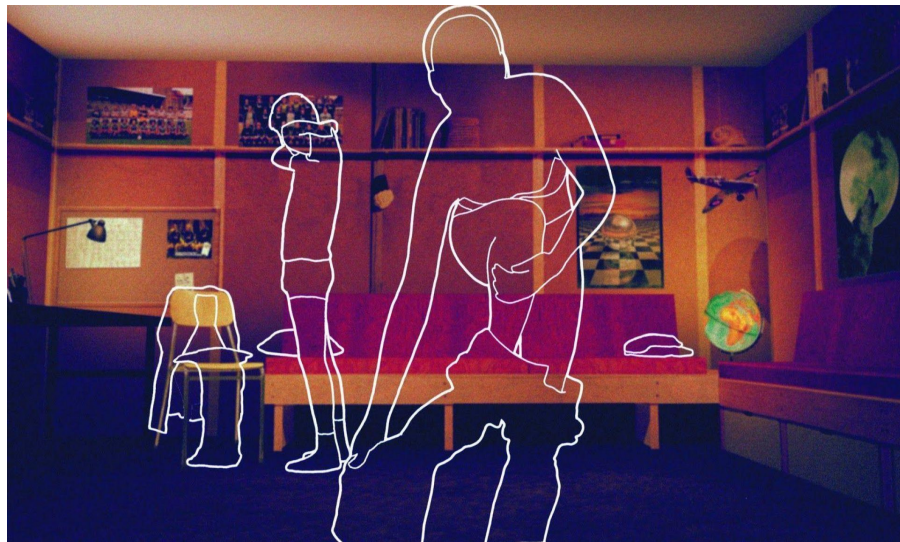
Příloha číslo 4 - Záběr z filmu *Ryan* (2004), realistické prostředí kantýny v Montrealu vytvořené 3D animací - rež. Chris Landreth. Zdroj: imdb.com



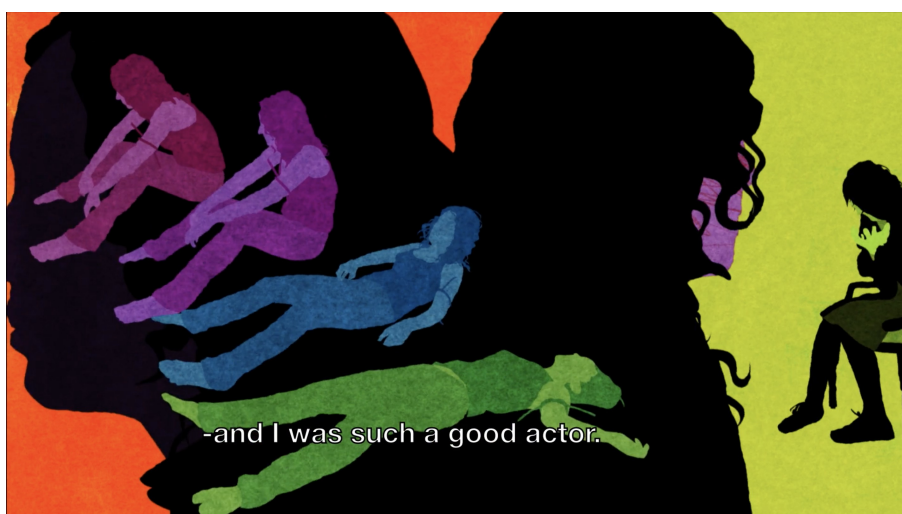
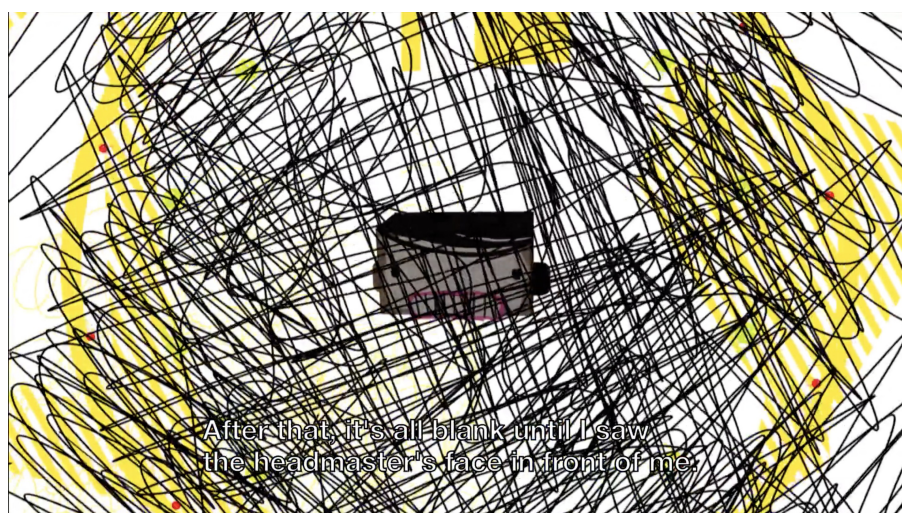
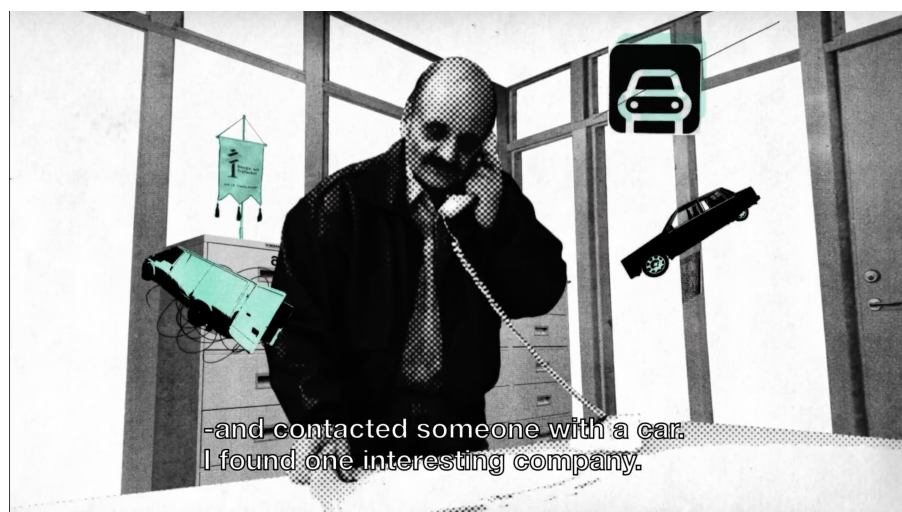
Příloha číslo 5 - Záběr z filmu *Ryan* (2004), fyzické rány postav jsou viditelně zobrazené jako jejich osobní psychické problémy - rež. Chris Landreth. Zdroj: imdb.com



Přílohy číslo 6.-8. - Záběry z filmu *Never Like The First Time!* (2006), odlišný výtvarný styl a animační techniky v jednotlivých příbězích - rež. Jonas Odell.
Zdroj: jonasodell.com



Přílohy číslo 9.-11. - Záběry z filmu *Lies* (2008), odlišný výtvarný styl a animační techniky v jednotlivých příbězích, zvizualizované psychické stavy postav, kdy jim „vidíme“ do hlavy v jednotlivých příbězích - rež. Jonas Odell. Zdroj: jonasodell.com



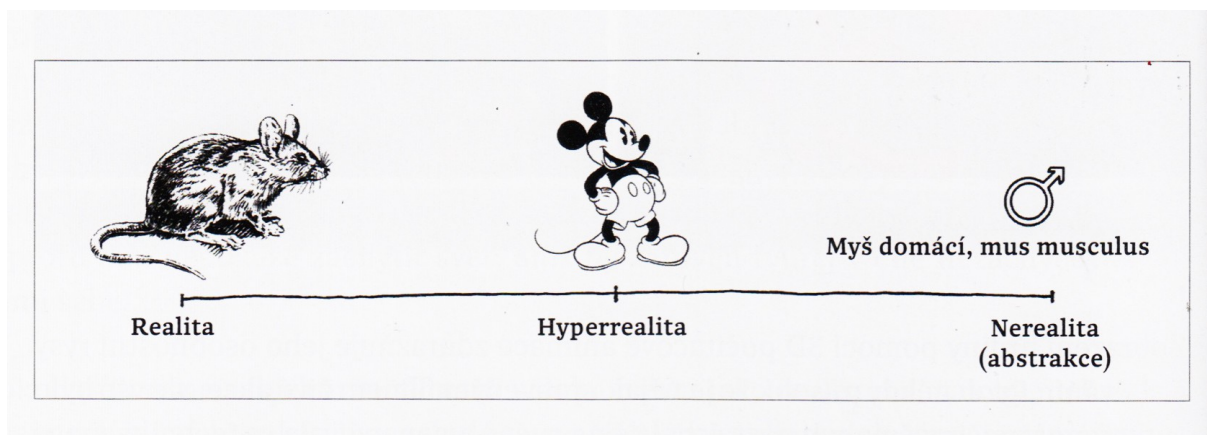
Příloha číslo 12 - Záběr z filmu *Tussilago* (2010), odlišný výtvarný styl a animační techniky v jednotlivých záběrech, výtvarný styl připomínající novinový článek - rež. Jonas Odell. Zdroj: jonasodell.com



Příloha číslo 13 - Záběr z filmu *Tussilago* (2010), odlišný výtvarný styl a animační techniky v jednotlivých záběrech, zobrazení psychorealismu v postavě "A", viditelná emoce zhroucení - rež. Jonas Odell. Zdroj: jonasodell.com



Příloha číslo 14 – škála realismu podle Wellse, zdroj: oskenovaná stránka z Animasofie, Teoretické kapitoly o animovaném filmu, autor: Ůlo Pikkov



Příloha číslo 15 – Záběr z filmu *Empty Space* (2017), loutkové prostředí je skutečný domeček od protagonisty a rekvizity tvoří skutečné hračky - rež. Ůlo Pikkov. Zdroj: vimeo.com



Příloha číslo 16 - Záběr z filmu *Empty Space* (2017), poslední záběr filmu – v zrcadle je vidět odraz skutečné protagonisty v nynější podobě - rež. Ůlo Pikkov. Zdroj: vimeo.com



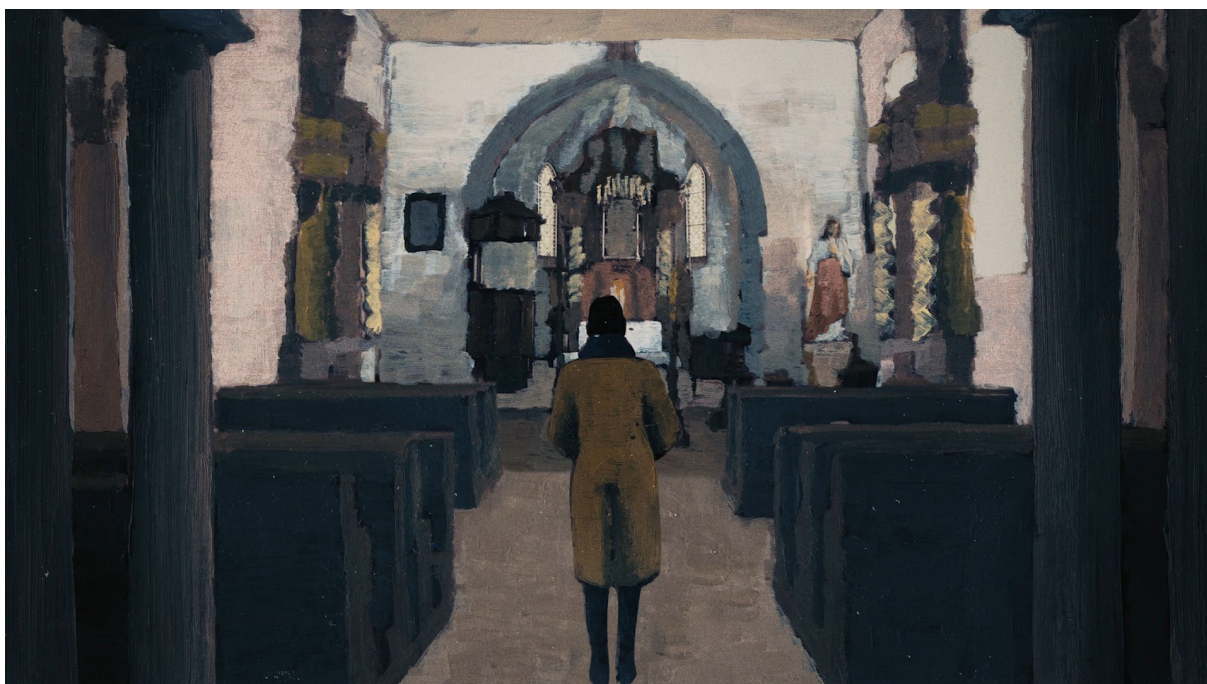
Příloha číslo 17 - Záběr z filmu *Letting Go* (2017) panenka vytvořená na základě japonské tradice hinamatsuri - rež. Ůlo Pikkov. Zdroj: vimeo.com



Příloha číslo 18 - Záběr z filmu *Letting Go* (2017), poslední záběr filmu – autentické propojení hlavní postavy a loutkou panenkou, Pikkov a dívka protagonistka pouští do moře loď s panenkou - rež. Ülo Pikkov. Zdroj: vimeo.com



Příloha číslo 19 - Záběr z filmu *Spolu sami* (2018), propojení skutečných protagonistů se skutečnými místy a událostmi, které se zde odehrály - rež. Diana Cam Van Nguyen. Zdroj: soukromý archiv autorky



Příloha číslo 20 - Záběr z filmu *Spolu sami* (2018), vymyšlená scéna jen pro záměry filmu – protagonisti se potkávají na jednom místě - rež. Diana Cam Van Nguyen. Zdroj: soukromý archiv autorky



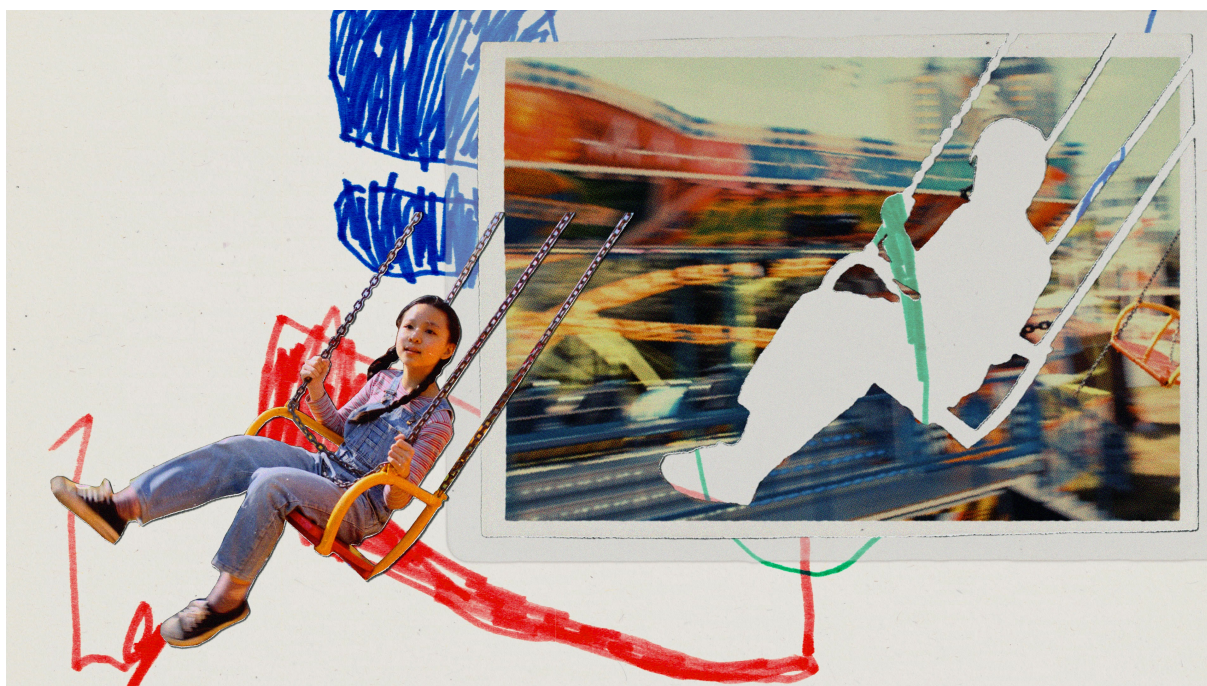
Příloha číslo 21 - Záběr z filmu *Spolu sami* (2018), abstraktní část - černé pozadí s bílými rozmazanými obrysy, které se objevují a mizí - rež. Diana Cam Van Nguyen. Zdroj: soukromý archiv autorky



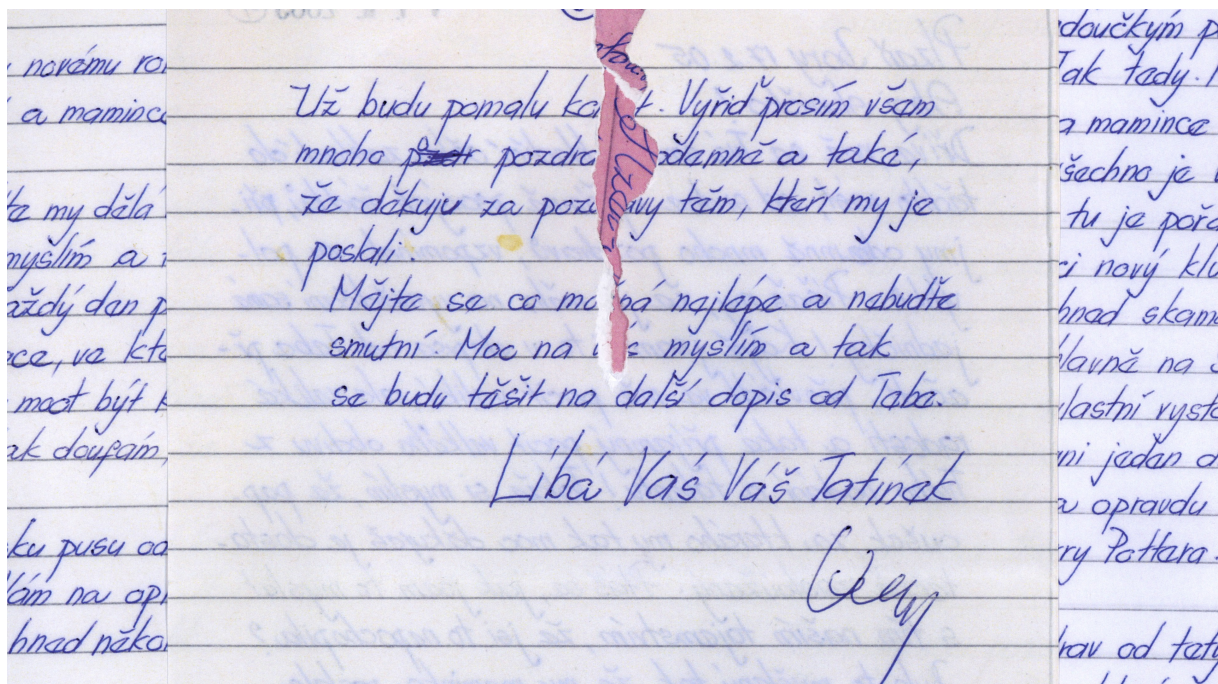
Příloha číslo 22. - Záběr z filmu *Milý tati* (2021), prázdná silueta otce symbolizující jeho absenci v rodině - rež. Diana Cam Van Nguyen. Zdroj: soukromý archiv autorky



Příloha číslo 23. - Záběr z filmu *Milý tati* (2021), kombinace různých technik od hraného filmu po kreslenou animaci, dohromady vytváří vzhled koláže pracující se vzpomínkami z dětství autorky - rež. Diana Cam Van Nguyen. Zdroj: soukromý archiv autorky



Příloha číslo 24. - Záběr z filmu *Milý tati* (2021), základ celého filmu – dopis, který se mačká, muchlá a trhá - rež. Diana Cam Van Nguyen. Zdroj: soukromý archiv autorky



Příloha číslo 25 - Záběr z filmu *Milý tati* (2021), černé kmitající čáry, které vzbuzují napětí mezi rodiči - rež. Diana Cam Van Nguyen. Zdroj: soukromý archiv autorky



Příloha číslo 26 - Záběr z filmu *Milý tati* (2021), postava hlavní hrdinky nemá tělo, symbolizující prázdnotu uvnitř ní - rež. Diana Cam Van Nguyen. Zdroj: soukromý archiv autorky



Příloha číslo 27 - Záběr z filmu *Milý tati* (2021), poslední záběr na autentickou ruku a podpis autorky - rež. Diana Cam Van Nguyen. Zdroj: soukromý archiv autorky

