

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE

FILMOVÁ A TELEVIZNÍ FAKULTA

Filmové, televizní a fotografické umění a nová média

Animovaná tvorba

DIPLOMOVÁ PRÁCE

EMOCE V EXPERIMENTÁLNÍ ANIMACI

Jana Kristýna Nováčková

Vedoucí práce: Eliška Děcká

Datum obhajoby: 30. 9. 2016

Přidělovaný akademický titul: MgA.

Praha, 2016

ACADEMY OF PERFORMING ARTS IN PRAGUE

FILM AND TV SCHOOL

Film, television and photograph art and new media

Animation

MASTER'S THESIS

EMOTIONS IN EXPERIMENTAL ANIMATION

Jana Kristýna Nováčková

Supervisor: Mgr. Eliška Děcká

Date of the exam: 30. 9. 2016

Academic degree: MgA.

Prague, 2016

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem magisterskou práci na téma

EMOCE V EXPERIMENTÁLNÍ ANIMACI

vypracovala 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

Poděkování za pomoc a podporu této práce patří především Viktoru Valáškoví a Jiřině Nováčkové, vedoucí práce Elišku Děckou nevyjímaje.

Zvláštní poděkování vyjadřuji respondentům: Ondřeji Švadlenovi, Sophii Gate, Janu Šrámkovi, Zachary Zezimovi, Peteru Burrovi a obzvlášť Maureen Selwood.

Abstrakt:

Tato práce pojednává o vztahu emocí a experimentálního animovaného filmu v současnosti. Zabývá se emocionálním prožitkem diváka na základě nenarrativního vyprávění filmu a jeho výrazových prostředků.

Současně zkoumá, jaké jsou tvůrčí postupy a postoje filmových tvůrců k emocím v experimentální animaci. Analýza dotazníků také objasňuje, zda tvůrce počítá s divákovou interpretací filmu.

Klíčová slova:

Emoce, experimentální animovaný film, nenarrativní film, kognitivní psychologie, tvůrce

Abstract:

This work deals with the relation of emotions to contemporary experimental animation. It engages in the emotional experience of a viewer to non-narrative film storytelling and its means of expression.

At the same time, it examines what the creative processes and attitudes of filmmakers towards emotions in experimental animation are. Analysis of the questionnaires also reveals whether the creator counts on the viewer's specific interpretation of the film.

Keywords:

Emotions, experimental animation, non-narrative film, cognitive psychology, associations

OBSAH

ÚVOD

1	DEFINICE EMOCÍ PRO MÉ ÚČELY	10
1.1	Emoce v evolučním vývoji	11
1.2	Kognitivní teorie ve filmu	12
1.3	Pravá hemisféra	14
2	DEFINICE EXPERIMENTÁLNÍ ANIMACE PRO MÉ ÚČELY	17
2.1	Silná forma	19
2.2	Nenarativní struktura	21
2.3	Asociativní lyrismus	21
3	ROZHOVORY S TVŮRCI EXPERIMENTÁLNÍHO FILMU	22
3.1	Metoda rozhovorů	22
3.2	Maureen Selwood	26
3.3	Ondřej Švadlena	32
3.4	Sophie Gate	37
3.5	Jan Šrámek	40
3.6	Zachary Zezima	44
4	ANALÝZA ROZHOVORŮ	46
4.1	Emoce v narativním a nenarativním filmu	46
4.2	Emoční reakce diváků	49

4.3	Tvůrčí postup pro navození emocí	53
4.4	Inspirační zdroje tvůrců	56
4.5	Odklonění se od narace ve filmu	59
4.6	Digitální technologie a experimentální animace	62
4.7	Vybrané odpovědi	67
	ZÁVĚR	68
	Seznam použité literatury	70
	Seznam obrazové přílohy	73
	Seznam citovaných filmů	74

ÚVOD

„Hledání emocí mě při práci vždycky vedlo, a pokud se může zdát, že mé poslední filmy jsou působivější a dojemnější než ty počáteční, tak je to bezpochyby jen proto, že jako člověk jsem vůči emocím otevřenější.“¹

V současné době si umění často zakládá na formě, která mnohdy ovlivňuje i obsah díla. Kinematografie, kromě poskytování zábavy a informací, je silným manipulačním prostředkem, včetně postprodukčních prostředků, které jsou dnes k dispozici. Filmové médium je stále silnějším fenoménem, neustále expandujícím a překvapujícím své diváky. Přes všechny nové technologické možnosti filmové produkce a postprodukce, si myslím, že se nemění divákův elementární zájem proč se dívá na film. Předpokládám, že kromě vizuální podívané, chce divák prožít emocionální zážitek a alespoň na chvíli se oprostit od svého světa touží navštívit ten iluzorní, fikční svět filmu.

Schopnost filmu - vyvolávat silné emoce, je fascinující. Elementární snahou filmového tvůrce je sdělit divákovi příběh a na jeho základě v něm vyvolat emoce. Přesto, že je ve filmu absence příběhu, filmař stále usiluje o to stejné. Vytváření emocionálního diváckého prožitku, což je alfa a omegou snad každého tvůrce filmového díla. Emoce jsou velmi pozoruhodné téma. Jak pracují divákovy emoce během sledování filmu? Jaké jsou postupy tvůrců, aby příslušné emoce vyvolali?

Práce se zaměřuje nejen na tyto otázky v rámci experimentálního animovaného filmu. Experimentální animaci charakterizuje práce s nekonvenčními postupy, hledání nových forem a naznačená narace nebo její úplná absence. Zmíněné faktory ovlivňují diváckou recepci, dochází k jinému filmovému prožitku v porovnání s narativním filmem, který buduje konkrétní emoce diváka dopředu vystavěnou dramaturgickou skladbou filmu.

¹ Lars von Trier v knize Laurenta Tirarda, Lekce filmu, Praha, Dokořán, 2002, Str. 10

Jedná se o studii tvůrčích postupů filmařů animovaného experimentálního filmu založenou na dotaznících. Popisují své zkušenosti z praxe, vývoj postupu a práce na filmu s ohledem na emoce filmového diváka.

Práce je rozdělena do čtyř hlavních segmentů. V první části se zabývá definicí emocí a experimentální animace pro mé účely. Hlavní část tvoří rozhovory tvůrců animovaného experimentálního filmu a jejich následná analýza. Závěr práce porovnává a definuje vzniklé poznatky posbírané z rozhovorů.

1 Definice emocí pro mé účely

„Například v experimentálních filmech pracujících s animačními technikami se často ani nesetkáme s rozpoznatelnými tvary, které by nějakým způsobem připomínaly lidské či zvířecí bytosti – vzdálená paralela s realitou je spíše v rovině emocí, nálad či abstraktních vizí“²

Typ emocí, na které se soustřeďuji v rámci této diplomové práce, má specifické spektrum, vyvolané experimentálním, nenarativním dílem. To pracuje jinak s diváckými emocemi, než jsme zvyklí u klasických filmů s narací. Jelikož se, zjednodušeně řečeno, divák u experimentálního filmu nemá čeho chytit (myšleno příběhu), je unášen náladou filmu, často formálním obrazem a jeho divácká recepce filmu je tedy odkázána na jeho subjektivní výklad toho druhu filmového díla. Výsledkem může být silný emotivní zážitek, na kterém se divák aktivně podílí svou mentální účastí při sledování filmu. Jestliže platí, že film všeobecně vyvolává v divákovi subjektivní emoce, u experimentálního filmu to platí dvojnásob. Narativní film, který má pevnou dramaturgickou strukturu, cíleně buduje v divákovi konkrétní emoce podle žánru zvoleného filmu. Zatímco film bez narativní struktury, typický pro experimentální film, ponechává velkou část interpretace filmu na divákovi. Divák je při sledování díla konfrontován především se svými zážitky, zkušenostmi, které mají silný emotivní náboj. Skrze tyto faktory tvorbou vlastních asociací, intuice a představivosti má možnost nakládat s filmem po svém. Vytvořit si vlastní interpretaci filmu, která může být těžko posuzována, protože výsledek je kondenzací emocí a jeho vědomých a nevědomých procesů mysli.

Vzhledem k tomu, jak komplexním tématem emoce jsou, chci se po definici emocí pro mé účely zabývat výsledky vědeckých výzkumů z neurologie a psychologie. Poté, přes filmovou kognitivní psychologii Torbena Grodala, zakončím tuto kapitulu o emocích filmovou teorií Maureen Furniss. Ta popisuje odlišnou recepci abstraktního filmu.

² Kamila Boháčková, Cinepur #27, Animovaný film, květen 2003

1.1 Emoce v evolučním vývoji

V této souvislosti, než se začnu zabývat filmovými teoriemi emocí, bych se ráda věnovala již naznačenému tématu emoce versus logika. Začnu obšírněji, ale domnívám se, že je důležité představit emoce v kontextu společenského vývoje. Tento vhled posune text přes teorii Damasia a Nakonečného ke kognitivní psychologii, která bývá spojována v souvislosti s recepcí filmových emocí diváka.

Slovo emoce zní v dnešní společnosti poněkud vágně. Za kultivovaným projevem člověka v současnosti stojí především logické myšlení a emoce by se jím měly spíše ovládat. V rámci historie vývoje člověka emoce existovaly před racionálním myšlením. Zmiňuje to ve svých teoriích Nakonečný:

„Ve fyziologickém vývoji existoval limbický systém jako kontrolní centrum emocionálních reakcí dříve, než byly dány teprve dnes hrubě ohraničené oblasti kortexu pro funkce řeči a myšlení.”³

„Emocionální mozek” se podle Nakonečného teorie vývoje lidského mozku u savců objevil před 150 tisíci lety, zatímco „racionální mozek” s objemem jak ho známe dnes, před půl milionem let.

Emoce se vyvíjely spolu s vývojem člověka. Od základních sociálních emocí nezbytných pro život, se člověk během svého vývoje integroval do společnosti, která s sebou přinesla řadu dalších emocí. Od základních sociálních emocí nezbytných pro život, se člověk během svého vývoje integroval do společnosti, která s sebou přinesla řadu dalších emocí. Kromě jiného, se k této vrstvě primárních, živočišných emocí přidalo další spektrum prožívání emocí. Nakonečný je popisuje termínem „vyšších citů” etických, estetických a intelektuálních. A cituje S. L. Rubinštejna:

„Celá historie vývoje afektivně emocionální sféry, přechod od primitivních afektů a citů k vyšším citům,

³ Nakonečný, Lidské emoce, Praha, Academia, 2002, Str. 93

souvisí s vývojem intelektuální sféry a vzájemným proniknutím intelektuálního a emocionálního.”⁴

Emocionalita a intelektualita bývá oddělována jako dva odlišné faktory. Často se to děje v dnešní společnosti, jeden fenomén se vyzdvihuje nad druhý, většinou racionálně vytýčený intelekt nad emocionální těžko definovatelný prožitek. Ve zkratce načrtnutý evoluční vývoj lidského mozku jasně definuje vzájemné propojení emocí a intelektuality člověka, na rozdíl od limbického systému, zásadního pro přežití člověka, po vyšší city, které vykrystalizovaly spojením emocí vlivem hlubšího, intelektuálního myšlení. Damasio ve své neurologické studii zmiňuje:

„Emoce jsou tedy výsledkem spojení mentálního hodnotícího procesu, jednoduchého nebo složitého, s dispozičními odpověďmi na tento proces. Odpovědi míří většinou do vlastního těla a navozují emoční tělesný stav nebo míří do vlastního mozku a navozují další mentální změny ”⁵

Na základě uvedených příkladů, podložených teoretickými studiemi, chci poukázat na to, že často dehonestované emoce tvoří s myšlením tandem a jeden bez druhého plně nefungují.

„Vzájemný vztah obou systémů je možno srovnat se vztahem řeky a krajiny. Řeka posunuje písčné břehy, proniká bariéry, a tak formuje krajinu, která zase z druhé strany předpisuje řece její běh. Podobně dávají emoce průběhu myšlení hrubým způsobem formu, jsou však samy opět myšlením měněny a přetvářeny; někdy snad také tak, že celý proces již neprobíhá optimálně.“⁶

1.2 Kognitivní teorie ve filmu

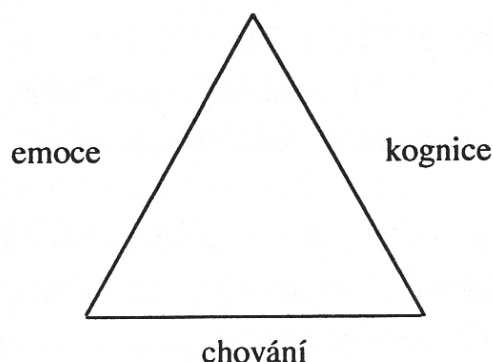
Kognitivní psychologie pracuje s podobnou dualitou dvou faktorů, emocemi a kognicí. Je dokázáno, jak jsem již uvedla, že emoce jsou součástí rozhodovacích procesů

⁴ Nakonečný, Lidské emoce, Praha, Academia, 2002, Str. 78

⁵ Antonio R. Damasio, Descartesův omyl, Mladá fronta, Edice Kolumbus, Praha 2000, Str. 126

⁶ Nakonečný, Lidské emoce, Praha, Academia, 2002, Str. 77

v mysli člověka. Kognitivní psychologie se zabývá kognitivní neboli hodnotící funkcí, propojenou s emocemi. Nakonečný popisuje dynamiku duševního života člověka působením emocí a kognice, které ovlivňují chování jedince. Přehledně zobrazuje tyto tři fenomény vnímání v jeden celek na tomto grafu:⁷



Při sledování filmu se chování diváka, na základě aktivované recepce a emocí, tedy může projevit i navenek. Fyziologickými projevy jako jsou například pocení, zčervenání, zrychlený pulz atd. Intenzita reakcí souvisí s podnětem, který ji vyvolává. Tím se snažím poukázat na to, že včetně toho, co se děje v divákově mysli během sledování filmu, kognitivní metody popisují i tělesnou změnu chování. Mysl a tělo jsou propojeny složitými neurotransmitery. Signál, vyvolaný symbiózou kognice a emocí, pouští informace do těla, které na něj reaguje patřičným způsobem.

Nakonečný označuje emoce a myšlení za partnery a podle kognitivní teorie emocí cituje S. Schachtera a J. E. Singera:

„Krátko řečeno, konkrétní emoce je dána vzrušením plus kognitivním zpracováním situace, jež toto vzrušení vyvolala. Emoce jsou produktem kognitivně zpracovaného vzrušení, abstrahujeme-li od vrozených, primárních emocí, které jsou bezprostředním prožíváním životně významné situace a které zahrnují i aktivaci organismu.“⁸

⁷ Nakonečný, Lidské emoce, Praha, Academia, 2002, Str. 82

⁸ Nakonečný, Lidské emoce, Praha, Academia, 2002, Str.82

1.3 Pravá hemisféra

Je známo, že divák experimentálního nebo abstraktního filmu zaujímá postoj, který ho vybízí k většímu zapojení představivosti a čtení mezi řádky. Jedním z hlavních důvodů je odklon od jasné dramatické struktury filmu: expozice, kolize, krize, peripetie, katastrofa. Naopak experimentální film může svého diváka vyvést z míry, nebo dokonce po samém skončení filmu divák nebude stále vědět „o čem ten film vlastně byl“. Zkrátka, experimentální film přináší radost, slast ze sledování filmu, ale jiným způsobem, jak se o tom zmiňuje Maureen Furniss:

„Zdá se, že abstraktní obrazy jsou často o potřebě rozšířit naši schopnost vidět, zažít a porozumět věcem v našem každodenním životě. Z toho důvodu povzbuzují diváka účastnit se procesu kreativního významu.“⁹

Furniss přichází se zajímavou myšlenkou, a sice že někteří teoretici se domnívají, že schopnost recepce filmu je způsobena různým fungováním levé nebo pravé hemisféry mozku. Podle Furniss a Barbary Lex jsou diváci dokonce schopni přepínat mezi těmito dvěma sférami mozku. Levá část mozku dominuje během ranních hodin, pravá strana mozku je nejvíc aktivní během fáze spánku a snění.

Vědomí při sledování filmu bývá často připodobňováno ke stavu snění. Ostatně to zmiňuje ve svých teoriích Robert Eberwein nebo známý filozof Sartre:

„Vědomí, které se emocionálně vzrušuje, se velmi podobá vědomí, které usíná. Jedno i druhé se vrhají do nového světa a proměňují své tělo jako syntetickou totalitu takovým způsobem, že mohou prožívat a uchopovat tento nový svět skrze ně.“¹⁰

Pokud budeme vycházet z těchto myšlenek, podle této teorie klasický narativní film zasahuje levou „logickou“ část mozku, zatímco abstraktní animace zasahuje více pravou hemisféru mozku. Pravou hemisféru, kterou mimo jiné aktivuje, jak se o tom zmiňuje Furniss a Lex, meditace, používání manter, alkohol nebo požití

⁹ Maureen Furniss, *Art in Motion: Animation Aesthetics*, Eastleigh, UK, John Libbey Publishing, 2007, Str. 250

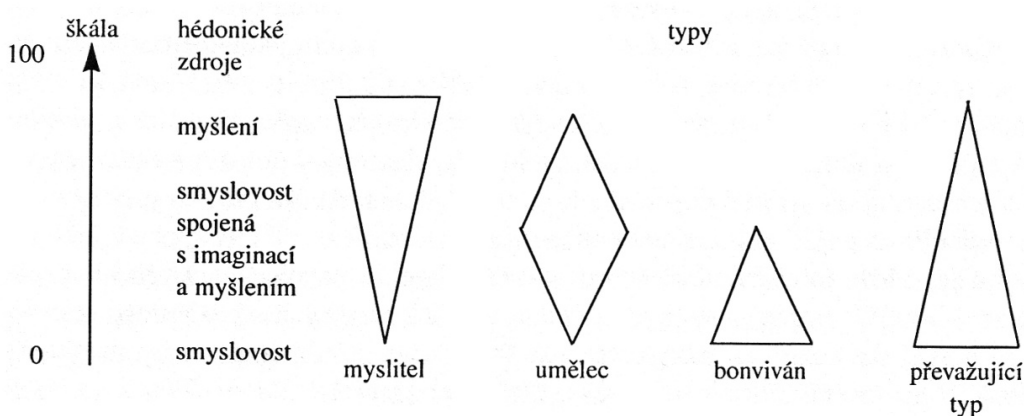
¹⁰ Jean Paul Sartre, *Vědomí a existence*, Praha, nakladatelství OIKOYMENH, 2006, Str. 91

halucinogenních látek, bývá spojována s estetickými sklony, intuitivním myšlením a emocemi. To vybízí k myšlence, že takový přístup může vyhovovat určitým divákům, ale pravděpodobně ne všem. Shamus Culhane dokonce popisuje, že chování kontrolované pravou hemisférou vyvolává v některých lidech úzkost. Mluví o tom, že „*lidé mají averzi myslet pravou částí mozku, částí, která je „striktně intuitivní, ochotná předcházet důvodu a logice“, protože nemají rádi ztrátu kontroly, která přichází s intuitivním myšlením.*“¹¹

Je zřejmé, že recepce experimentálního filmu může být pro některé diváky nepřijatelná, zatímco těm, které zajímá, může přinést silné emoce, založené také na jejich subjektivní participaci na filmu. Takovému divákovi může přinést větší pochopení jeho nevědomých procesů, které mohou právě tyto filmy vyvolávat. Pokud divák uvěří tomu, že sledovaný film není jen fikcí, může při něm prožít skutečné emoce.

V umění všeobecně je tento rozporuplný postoj recipienta ve vnímání uměleckého díla, filmu, hudby, obvyklý. Na závěr této kapitoly bych tento naprosto přirozený jev ráda doplnila psychologickou metodou hédonického principu. Graf může pomoci objasnit důvod, proč lidé preferují rozdílné typy aktivit. Vypovídá to o založení jejich osobností.

*Graf koncentrace hédonických aktivit a z nich odvozené typy jedince:*¹²



¹¹ Maureen Furniss, Art in Motion: Animation Aesthetics, Eastleigh, UK, John Libbey Publishing, 2007, Str. 252

¹² Nakonečný, Lidské emoce, Praha, Academia, 2002, Str. 125

V tomto grafu vychází Nakonečný z Cambellové teorie měřítka lidskosti. Popisuje v něm typy lidských aktivit na základě zdrojů slasti, které lidem způsobují. Podle výběru zdrojů, které jim vyhovují více, jsou tyto zdroje slasti označovány za hédonické zdroje. Celkově se jedná o tři kategorie slasti; vycházím z textu Nakonečného, doplněného o poznámky měřítka lidskosti z grafu podle Cambella.¹³

1. Smyslovost – zdrojem slasti je senzorická stimulace lidských smyslů (Cambell je ve své typologii označuje za lidi „pocitově aktivní“ u tohoto typu dodává „jí, souloží“, dalším stupněm jsou sportovní aktivity a tanec)
2. Smyslovost vyjádřená imaginací a myšlením („myšlenkově aktivní“ lidé, „maluje, kreslí“)
3. Myšlení („čistý myslitel“, „řeší matematické rovnice“)

Tato část práce, která se zabývá vývojem emocí, kognitivní psychologií a typy diváků je zaměřená především na diváka. Co v něm film vyvolává, na jakých základních psychologických principech a metodách fungují jeho emoce. V další části - experimentální animace se budu více zabývat tvůrčím hlediskem režiséra na toto téma. Experimentální animace se s tématem emocí vzájemně prolínají, stejně jako poznatky filmových teorií spolu s těmi vědeckými (psychologickými a neurologickými).

¹³ Nakonečný, Lidské emoce, Praha, Academia, 2002, Str. 124

2 DEFINICE EXPERIMENTÁLNÍ ANIMACE PRO MÉ ÚČELY

Termínem experimentální animace determinuji filmy, které neustále hledají nové formy vyjádření. Experimentováním se snaží tvůrce posouvat médium dál. Tím se liší a někdy doslova záměrně odklání od konvenčních postupů charakterové animace v produkcích studií typu Disney, Pixar. Naopak postava tvůrce experimentálního animovaného filmu se zásadně promítá na výsledku filmu. Jeho osobní přístup ovlivňuje celý film, přizpůsobuje ho sám sobě, včetně formy, způsobu vyprávění, použité techniky a využití technologie. Tvůrce bývá často výtvarníkem a animátorem filmu současně.

Jedná se o velmi svébytnou formu animace. Vzhledem k diverzitě této výjimečné formy animace, která se sama pravidly neřídí a snaží se je spíš narušovat, mi přijde jakékoliv škatulkování nesnadné. Přesto, jak diskutabilní je definovat experimentální animaci, se ji pokusím načrtnout alespoň v čtyřech bodech, podle kterých se v rámci této práce řídím. Vzájemně spolu souvisí.

1. Individualistický přístup tvůrce, který má téměř absolutní tvůrčí svobodu limitovanou jeho schopnostmi, technickým a finančním zázemím. Filmař se otrocky nepřizpůsobuje zadáním nebo technice, přizpůsobuje je sobě.
2. Neustálé hledání nových vyjadřovacích prostředků, experimentování ve způsobu vyprávění, formě, střihu a zvuku. Zvuk může pomáhat soudržnosti díla díky vytváření rytmu filmu.
3. Narace není podmínkou, spíše překážkou. Absence narativního vyprávění dovoluje zaměřit se na formální stránku filmu. Některé filmy vypráví abstraktním způsobem, ale využívají narativních motivů - například figur, které často bývají ve filmu zobrazovány v indiferentním prostředí.
4. Forma je výtvarně (umělecky) silná a vytříbená, často bývá nosným pilířem celého snímku. Experimentální filmy mají blízko k výtvarnému umění. To bývá často umocněno tím, že tvůrci mají sami často umělecké zázemí, ze kterého čerpají

(vystudovaní grafici, ilustrátoři, malíři). Současný trend, především dominantní vizuální stránky animovaného filmu, je také ovlivněn novými technologiemi.

Ve výčtu charakterizujícím experimentální tvorbu by se dalo samozřejmě pokračovat. K základním faktorům ve výše uvedených čtyřech bodech přibudou v průběhu práce další - na základě dotazníků s vybranými tvůrci experimentální animace.

Experimentováním se snaží tvůrce posouvat médium dál, rizikem experimentu je samozřejmě také fakt, že se tento pokus tvůrci nemusí vydařit. Známy experimentální animátor Pat O'Neill práci na takovém filmu řeší po svém: „*Někdy přemýšlíte o tom, co dělat a nevíte, takže je lepší na tom pracovat a potom na to musíte reagovat.*”¹⁴ Postup práce na experimentálním animovaném filmu je stejně důležitý jako jeho výsledek. Zde bych ráda zmínila režisérku Dainu Krumins, která tímto způsobem točila svůj kombinovaný, šestnáctiminutový film Babobilicons (1981) devět let. Ve filmu spatříte v pohybu nejrůznější vegetaci, včetně sekvenčně natočených nerostů. Mimochodem, je to oblíbený film Martina Scorsese z tvorby Dainy Krumins.

Na druhé straně všeho snažení stojí divák. Co s divákem dělá sledování experimentálního filmu? Některé faktory byly již zmíněny v kapitole emocí. Čtení filmu se ale s emocemi samozřejmě prolíná. Tím, že experimentální filmy vznikají jinou cestou než klasické narativní filmy, působí také jinak na diváka. Aby se do filmu vžil, je potřeba, aby se ztotožnil se světem tvůrce a jeho zákony, které ve filmu vytvořil. Absence narace v experimentálním filmu vede k nižší míře identifikace diváka s filmem.

Vzhledem ke specifikům experimentální animace, které už byly zmíněny v její definici, se chci zaměřit na zjednodušené dva stěžejní body, a to absenci obrazu - silné formě a naraci. Kromě jejich popisu, s ohledem na diváckou recepci, se pokusím popsat, jak tyto dva body fungují a jak pracují s divákovým vnímáním.

¹⁴ Pat O'Neill, přednáška na CalArts; Kalifornie, 13. 4. 2016

Experimentální animace má své kořeny ve 20. letech 20. století, kdy vznikaly první abstraktní filmy Hanse Richtera, Vikinga Eggelinga nebo Oskara Fischingera. Za tu dobu se tento pozoruhodný druh animace formoval i díky novým technologiím, ale jeho hlavní prvky zůstávají pořád stejné. V této práci se zaměřuji na současnou experimentální animaci, která je mi svou aktuálností nejbližší. Budu čerpat, jednak z osobních zkušeností - letos jsem jako studentka charakterové animace absolvovala stáž na katedře experimentální animace na CalArts a ze zkušeností tamních tvůrců experimentálního filmu. Měla jsem to štěstí setkat se a diskutovat s Michaellem Scrogginsem (mágem motion capture a VR technologií) nebo tvůrcem flashových filmů Paulem Vesterem a pracovat v hodině Stop Motion animace s Piou Borg a s Hillary Kapanem v programovacím jazyku Processing a řadou dalších. Práce je také formována poznatky filmových teoretiků Marcem Toscanem a vedoucí katedry Maureen Furniss, zaměřených a přednášejících na téma experimentálního filmu. S některými z nich jsem měla tu čest udělat dotazník, který je součástí této práce (Maureen Selwood, Zack Zezima). Během své rešerše o experimentálním animovaném filmu jsem z dostupných materiálů, odborné literatury a článků ke svému překvapení zjistila, že velká většina literatury se zabývá narativními animovanými filmy. Nenarativní filmy jsou zmiňovány spíše okrajově, čerpala jsem z práce Roberta Rusetta, Cecile Starr a Maureen Furniss. Takové zjištění mě k prozkoumání emocí právě v nenarativním experimentálním filmu motivovalo ještě víc.

2.1 Silná forma

V současnosti je design, vizuální stránka produktu, včetně funkčnosti, jedním z nejdůležitějších aspektů byznysu. Zapojením se do světa sociálních sítí jsme atakováni nejrůznějšími obrazy a videi. Žijeme v audiovizuálním světě filmu, hudebních klipů, reklamních spotů. „*Jsmo společnost založená na obrazech, co s tím můžeme dělat?*“¹⁵ Jaké to má důsledky na komplexnost filmu? Osobně jsem tento jev zaznamenala v hojné míře v hudebních klipech, které mají miliony uživatelských zhlédnutí. Souvisí to samozřejmě s popularitou daného interpreta, ale snažím se

¹⁵ Pat O'Neill, přednáška na CalArts; Kalifornie, 13. 4. 2016

poukázat na to, co formuje nejen mainstreamový svět současnosti. Spolu s tím se mění i prvky vyprávění audiovizuálního díla, jak uvedla Selwood:

*„Jo, myslím, že v současné době je divák opravdu otrlejší a také více očekává. Rovněž se změnilo načasování ve filmu, myšlenky musí být přenášeny rychleji a vrstvení vizuálních informací, které ovlivňují naše smysly, je intenzivnější. Animace se úplně nedělá v krátkém formátu a zřetelnějším nástrojem k zachycení myšlenky jsou cykly.“*¹⁶

Dnešní doba tomu také udává rytmus a divák je na to zvyklý, dokáže číst v náznacích a domýšlet si smysl filmu víc, než kdy dříve. Vizuální stránka filmu je pro současného diváka také důležitá. To se, mimo jiné, odráží i ve světě animovaného filmu. V této souvislosti uvádím názor Surmanové:

*„Dnešní diváky znecitlivěla obrazově zahlcená mediální kultura, a proto, aby určitý obsah přitáhl jejich pozornost, musí přijít s nějakou inovací. Ta, v případě animace, spočívá v obrazové různorodosti a schopnosti vytvářet neobvyklé a ikonické obrazy. To je zásadní důvod její popularity, vzrůstajícího významu a obchodního potenciálu.“*¹⁷

V experimentálním filmu sehrává vizuální stránka filmu zásadní roli už od průkopníků abstraktních filmů, založených na pohybu předmětů rozličných tvarů, aniž by člověk rozuměl tomu, co přesně představují, nebo o čem film je. To pro tvůrce takového filmu ani není nejdůležitějším faktorem. Jejich motivací bývá jednoduše osobní zájem, experimentování s novými technologiemi, posouvání svých výrazových prostředků, neustrnutí na jednom výrazovém způsobu, ale hledání různých estetik. Tvůrci ve filmu pracují se strukturou. Ta ale bývá často zahalena do symbolů. Proto tyto filmy často potřebují být viděny víckrát, aby se nám odhalily symboly a jejich skryté významy.

¹⁶ Maureen Selwood, odpověď z dotazníku

¹⁷ Kateřina Surmanová, *Ostrov animace*, Olomouc, Pastiche Filmz, 2010, Str. 19

2.2 Nenarativní struktura

Tvůrce experimentálního filmu se nenechá příliš svazovat vyprávěním příběhu, tím jeho práce vede k improvizování. Pokud ale film nepracuje s příběhem, co udrží jeho vizuální obrazy pohromadě? Většinou postprodukční složky jako střih a zvuk. Slabou linearitu filmu podporují svým rytmem. Mezi nejznámější tvůrce, pro které hudba tvořila stejnou hodnotu jako obraz, byli známí filmaři jako Norman McLaren, John Whitney nebo Barry Spinello. Příkladem současného experimentálního animátora je Peter Burr, jeho film *Red|Green* (2013) svým ostrým střihem, místy až flikrujícím obrazem a hypnotickou hudbou, navozuje pocit katarze.

Z hlediska diváka, pokud film nepracuje se scénářem, storyboardem, což je typickým příkladem současného trendu, film vzniká, roste organicky. Takové je většinou i čtení nenarativního filmu. Pokud chybí narace, divák vnímá v obraze tvary, linie, struktury, postavy. S těmi se po několika scénách filmu seznámí a snaží se s nimi identifikovat, hledá mezi nimi vztah. Pokud se mu to v rámci časoprostoru filmu nedaří, protože například nenachází souvislosti vztahů mezi zobrazovanými objekty nebo postavami, spouští se jeho vědomé pochody, díky kognici a emocím, vykládá si obraz filmu pomocí asociací. Tím si vytváří divák vlastní interpretaci filmu na základě svých zažitých vzpomínek, zkušeností, obrazů. Jak popsal Metz:

*„Divák se zkrátka identifikuje se sebou samým, se sebou jakožto čirým aktem vnímání (jakožto bdělostí, vyburcovaným zpozorněním): jako s podmínkou možnosti vnímaného, a tedy s jakýmsi transcendentálním subjektem, předcházejícím čemukoli jsoucím.“*¹⁸

2.3 Asociativní lyrismus

Vzhledem k tomu, že se v této práci zabývám emocemi v nenarativním experimentálním filmu, ztotožnila jsem se s teorií asociativního lyrismu, který aplikuje podobné prvky divácké recepce. Zastáncem této metody kognitivní psychologie je Torben Grodal. Vědomé procesy podle Grodala aktivují tvorbu asociací. Práce

¹⁸ Christian Metz, *Imaginární signifikant, Psychoanalýza a film*, Praha, Český filmový ústav, 1991, Str. 68

s asociacemi ve filmu je typická pro tvůrce experimentálního animovaného filmu a pro porozumění takovému filmu ji na druhé straně využívá i divák, aby použitým symbolům mohl porozumět. Divák si viděné obrazy přetváří na základě svých zažitých myšlenek, zkušeností a vytváří si tím díky této asociativní metodě vlastní pravidla filmu, vlastní interpretaci filmu. Pojem lyrismus definuje Torben Grodal slovy:

*„Vjemový, nelineární čas, sítě asociací, fúze světa a mysli, intenzity nebo nasycení blízkým zaměřením pozornosti, ne účelovým nařízením, případně spontánní nebo samovolný pohyb.“*¹⁹

Grodal se ve své metodě asociativního lyrismu, mimo jiné, zabývá, kromě narativní struktury díla i abstraktnějšími formami filmu. Všude tam, kde se jedná o abstraktnější naraci, v důsledku čehož chybí míra ztotožnění diváka s postavami nebo figury chybí vůbec, mluvíme o asociativním lyrismu:

*„Abychom vytvořili lyrickou sekvenci, musíme snížit nebo zcela zablokovat možnosti vybudování pevného hypotetického časoprostoru s dobře definovanými činiteli a objekty.“*²⁰

3 ROZHOVORY S TVŮRCI EXPERIMENTÁLNÍHO FILMU

3.1 Metoda rozhovorů

Z praktických, či geografických důvodů, nebylo možné sejít se osobně se všemi tvůrci, se kterými jsem chtěla udělat rozhovor. Vzhledem k tomu se forma dotazníku nakonec jevila jako nejschůdnější řešení. Pracovala jsem metodou polostrukturovaného dotazníku. Vytvářela jsem otázky založené na tématech mé práce – emocích a experimentální animaci.

¹⁹ Torben Grodal, *Moving Pictures A New Theory of Film, Genres, Feelings, and Cognition*, Oxford University Press Inc., New York, 2002, Str. 180

²⁰ Torben Grodal, *Moving Pictures A New Theory of Film, Genres, Feelings, and Cognition*, Oxford University Press Inc., New York, 2002, Str. 164

Prostřednictvím dotazníků jsem nasbírala cenný materiál pro můj výzkum vztahu emocí a experimentálního filmu. Metoda polostrukturovaného dotazníku se mi osvědčila jako skvělý zdroj informací pro tuto práci. Studie "Emoce v experimentální animaci" se zúčastnilo celkem šest animátorů. Všech šest tvůrců je aktivních ve svém oboru, tři z nich jsou ze Spojených států, zbylí tři žijí a pracují v Evropě. Ve svém výzkumu jsem se zaměřila na otázky, které se týkají jejich práce, postojů k experimentální animaci s ohledem na emoce a divácký prožitek. Svým výzkumem se snažím zvýšit povědomí o světě experimentálního animovaného filmu, jeho silných stránkách a jeho práci s emocemi.

S každým z dotazovaných jsem komunikovala přes emaily, s většinou z nich zhruba měsíc před zasláním polostrukturovaného dotazníku. Dotazník jsem poslala celkem šesti lidem. Tři z nich odpověděli na původní verzi dotazníku, z toho pro jednoho z nich byla forma dotazníku obtížná, odpovídal velmi strohými větami, ale na stěžejní otázku se rozepsal více. Pro další dva tvůrce jsem z důvodu jejich časové zaneprázdněnosti vypracovávala ještě kratší verzi dotazníku, která obsahovala skutečně jen ty nejnужnější otázky. Původní verze dotazníku měla sedmnáct otázek a tři doplňující otázky pro každého autora zvlášť. Krátká verze dotazníku obsahovala otázek celkem deset, z toho tři doplňující byly opět pro každého autora jiné. Se šestým osloveným, Peterem Burrem, jsme se přes měsíc snažili na dané téma vést konverzaci formou emailů. V každém emailu jsem mu napsala otázku, na kterou záhy odpovídal. Navrhl tento způsob konverzace z důvodu více osobnějších otázek, než těch, které jsou v dotazníku. Vyžadoval individuální přístup, což bylo zpočátku sympatické, i když časově náročné, ale vzhledem k tomu, že tvůrce svou práci velmi korespondoval s tématem této studie, proběhla metoda konverzace přes emaily. Tento "rozhovor" se často ubíral jiným směrem, vzdaloval se od tématu, neboť dotyčný tvůrce s otázkami polemizoval, pravděpodobně také z důvodu jeho profesionálních zkušeností s 3D technologiemi. S odstupem času tuto zkušenost v rámci výzkumu hodnotím jako přínosnou. Příště bych se striktně držela mnou nastavené metody (dotazníků), ale dotazovaný mě v tomto případě obohatil o témata současné podobnosti videoher s VR technologiemi a mimo jiné mě spojil s neurološkou, jejíž odpověď na některou z otázek emocí v nenarativním filmu bude uvedena v analýze rozhovorů. Tam také uvedu jednu odpověď z emailové konverzace zmiňovaného režiséra.

Otázky dotazníku se zaměřovaly na inspirační zdroje tvůrců, na to, jaký je jejich tvůrčí postup a především na téma - role emocí v experimentální animaci. Závěrečné otázky se zaměřovaly na jejich budoucí projekty nebo postoj k současné animaci vůbec.

Na základě všech informací získaných z dotazníků je prováděna analýza vybraných témat, také s ohledem na jejich aktuálnost, s cílem shrnutí klíčových témat spojených s tématem emocí v experimentálním filmu a popsání poznatků a výzev, které s sebou filmové médium experimentální animace přináší.

Můj výzkum spočíval v tom, že jsem nasbíraná data z dotazníků zpracovala tematickou analýzou vytvořením stěžejních témat podle jejich důležitosti, frekvence v jaké se objevovaly.

Z vyhodnocených dat na základě otázek se zhruba polovina odpovědí týkala emocí a druhá část experimentální animace nebo tvůrčím postupem na ní. Hlavní témata se vzájemně prolínají, ale vznikla triáda stěžejních témat pro analýzu - emoce, experimentální animace a tvůrčí proces. Snahou je najít společné prvky těchto témat a vyhodnotit je v rámci tohoto výzkumu. Analýza se zaměřila z původních dvaceti otázek dotazníku na zredukovaných šest stěžejních otázek. Na základě otázek bylo vytvořeno šest hlavních bodů analýzy rozdělených do dvou skupin: emocí a experimentální animace.

Otázky mého výzkumu byly pro všechny stejné. Na konci dotazníku jsem přidala doplňující otázky pro každého dotazovaného zvlášť. S vědomím toho, že některé otázky vyžadují složitější odpovědi a soustředění, jsem se snažila dotazník prokládat i otázkami, které se sice týkaly tvorby, ale neupínaly se jen k tématu práce. Součástí dotazníku byl i návod, ve kterém jsem zmínila možnost volby odpovědí jen na ty otázky, které pro dotazované budou relevantní.

Jejich odpovědi byly velmi přínosné a inspirativní pro tuto práci a rovněž pro mou práci z pozice tvůrce. V rámci absolvování na FAMU jsem vytvořila animovaný film, ve kterém poprvé experimentuji s formou a způsobem vyprávění. To bude popsáno podrobněji v analýze rozhovorů Maureen Selwood, která se k tomuto filmu vyjadřuje (první část filmu vznikla na CalArts). S některými z dotazovaných jsme byli v kontaktu

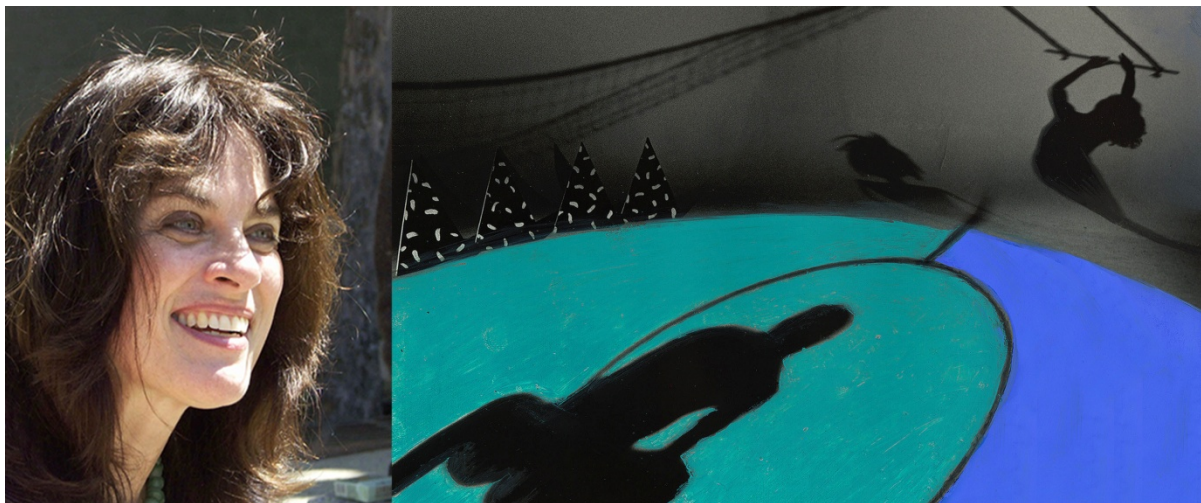
i poté, co odpověděli na dotazník. Selwood byla jednou z nich, její reakce na téma této práce mi byly velkým povzbuzením a podporou.

Tato studie se zabývá formou dotazníků tvůrčími postupy vybraných filmařů animovaného experimentálního filmu. Zkoumá jejich tvorbu a postoje k současné experimentální animaci a to, jak se odráží vliv emocí na výsledném vnímání filmu.

Vybrala jsem si ty režiséry animovaného experimentálního filmu, kteří mi imponovali svými filmy, svou osobností a postoji. S některými z nich (Maureen Selwood, Peter Burr, Zachary Zezima) jsem se setkala osobně, během mé letošní stáže na CalArts v Kalifornii. S ostatními dotazovanými jsme navázali první kontakt až díky komunikaci přes emaily. Jejich tvorba je rozličná. Při výběru režisérů jsem si uvědomovala, že každý z nich pracuje s jinou estetikou, tématy, způsobem vyprávění a rytmem filmu. V jejich tvorbě nacházím společný faktor, který je spojuje a důvod proč jsem si je vybrala - touha experimentovat. Myslím si, že se každý z nich, v kontextu svých filmů, snaží narušovat zažitě způsoby, ať už dramaturgickou rovinu filmu, formu, použití hudby atd. Nepracují s médiem animovaného filmu jako s hotovým útvarem, s pevně danými pravidly, nahlíží na něj pokaždé trochu jinak. Testují, jaké jsou jeho možnosti. Hledají nové postupy jak s filmem pracovat, snaží se s ním vést dialog. Je pozoruhodné sledovat progresivní posun jejich prací, do tvorby každého z nich se opakovaně promítá téma, které je zajímá, ale v každém novém filmu je zřejmý zřetelný pokrok jejich tvorby. Dva z vybraných režisérů pracují s 3D animací (Burr, Švadlena). Vznikají zajímavá srovnání jejich odlišného přístupu k médiu 3D animace s tvůrci 2D animace (Selwood, Gate, Šrámek).

Otázky v dotaznících zkoumají obsahové a výrazové prostředky animovaného experimentálního filmu a jejich vlivu na vědomé procesy diváka během sledování filmu. Kognitivními procesy, kognicí a emocí, zkoumají tyto procesy a vysvětlují, jak ovlivňují divákovu recepci filmu. Otázky jsem zaměřovala na dvě témata práce - emoce a experimentální animaci, zkoumala jsem jejich vzájemné propojení.

3.2 Maureen Selwood



1/ Z čeho čerpáš inspiraci pro svou práci?

V r. 1968 jsem nastoupila na filmovou školu v NYC. Předtím jsem na vysoké škole studovala malbu a v té době jsem byla nadšená z mnoha druhů umění. Na té filmové škole jsem dostala úkol udělat animaci, nic jsem o ní nevěděla. Ta škola se jmenovala Tisch School of the Arts a v té době se tam snažili zjistit, zda by se animace mohla stát součástí jejich osnov. Bylo divné pracovat na animaci jako jediný student, ale dostalo se mi značné podpory. Když jsem dokončila svůj film, *The Six Sillies*, rozhodla jsem se v animaci pokračovat. Bylo hodně filmů, které jsem viděla a inspirovaly mě, hlavně ty z tehdejšího Československa, jako např. filmy Jiřího Trnky a dalších. Měla jsem tam velmi zajímavého učitele, který mě hodně podporoval v tom, co jsem dělala. Hodně věřil v techniku „voice over“ a to mě vedlo k vytvoření mého prvního filmu, který využívá této techniky. Ten film se tehdy hodně promítal a to mě také povzbudilo v tom, abych v animaci pokračovala.

2/ Jak zahrnuješ do svého tvůrčího procesu myšlenku na diváka, na jeho interpretaci tvého filmu?

Dost nad tím přemýšlím a časem se to změnilo. Původně jsem si myslela, že je důležité napřed udělat to, co mě inspiruje a potom teprve zvažovat odezvu publika. Když jsme byli mladí filmaři, tak se tohle často stávalo předmětem našich diskuzí, takže pro mě to byla také vždycky otázka. Rovněž na to myslím, když se sama sebe ptám, zda se má původní myšlenka dostat k divákovi, zda jsem srozumitelná v tom, co říkám. V animaci je to trochu ošemetné, protože ten proces je pro mě často spojen s nevědomím a k hlasu umělce pro mě existuje poetický proces a to může znamenat, že ten umělec pracuje více s intuicí.

3/ Můžeš specifikovat filmový žánr, se kterým pracuješ? Jaké konkrétní emoce se snažíš vyvolat v divákovi?

Tohle je zajímavá otázka a také se ptám mých studentů, aby nad ní přemýšleli. Ten koncept rozdělení do žánrů se v dnešní době často setkává s rozpaky. Nemyslím si, že se zabývám určitou konkrétní emocí. Přesto často přemýšlím nad tím, jak naše mysl a nevědomí interpretuje věci a jak poetické prostředky dokážou navést diváka k tomu, aby interpretoval skrytý význam příběhu. Často se pro inspiraci obracím k poezii kvůli oné hustotě na tak malém prostoru. Jedním aspektem mé práce je pravděpodobně animace jako paměti, poslední dobou jsem více inspirována událostmi v reálném světě a hledám mytický potenciál v opakování toho, jak fungujeme ve světě a co to o nás říká. Také mě inspiruje psaní Mariny Warner, mytografky, která píše o mýtech a folklóru. Je podle mě znamenité, jak spojuje události napříč historií do mytických konstrukcí a metafor.

4/ Jak si myslíš, že se emoce diváka vyvíjí, z historického hlediska? Zdá se ti, že je dnešní divák otrlejší?

Jo, myslím, že v současné době je divák opravdu otrlejší a také více očekává. Rovněž se změnilo načasování ve filmu, myšlenky musí být přenášeny rychleji a vrstvení vizuálních informací, které ovlivňují naše smysly, je intenzivnější. Animace se úplně nedělá v krátkém formátu a zřetelnějším nástrojem k zachycení myšlenky jsou cykly.

5/ Jaký je tvůj tvůrčí postup pro navození emocí ve filmu?

Roli hraje barva a to, jak se mění a je ve filmu představována. Také cítím, že je pro mě velmi důležitý styl animace. Stále si myslím, že poutavé naanimování nějakého gesta přivede diváka intimnějším způsobem blíže k tomu, co se snažíte vyjádřit. Studuji obrázky umělců, kteří se podle mého tímto také zabývají, ale jemným způsobem. Strach je něco, s čím stále bojuji. Trošku se ho bojím. Někdy se mi hodně líbí humor a přeju si, abych s ním více pracovala. Psaní je první část mého postupu, když o těchto emocích přemýšlím. Mám vždy plnou hlavu nápadů, které ne vždy začnu rozvíjet. Nikdy se nezdá, že bych měla nouzi o nápady, ale když se jimi probírám a ptám se na podobné otázky, které mi pokládáš ty, tak to potom může některé nápady zastavit v realizaci.

6/ V jaké fázi tvůrčího procesu se nejvíc zabýváš tím, jak bude tvůj film působit na diváka?

Myslím, že tomu nejvíc pomáhá psaní. Je velmi důležité, když jdou storyboard a psaní ruku v ruce. Dospěla jsem k tomu, že si ten proces psaní velice užívám.

7/ Na co v tvůrčím procesu nejvíc soustřeďuješ svoji pozornost?

Asi hodně kreslím, když dostanu nápad, po tom psaní a po storyboardu. Kreslení mých storyboardů je na začátku velmi uvolněné a je hlavně pro mé oči.

8/ Jakému režisérovi animovaného, ideálně experimentálního (nezávislého) filmu, se podle tebe daří pracovat s divákovými emocemi a proč?

Práce Raimunda Krummeho, Michaely Pavlátové, Isabel Herguery a dalších. Taky mě moc zaujala práce, kterou tvoří mladí japonští animátoři, David O'Reilly, Don Hertzfeldt...

9/ Co tě vedlo k tomu vybrat si nenarativní strukturu před tou narativní?

Studovala jsem narativní film a nadchla mě možnost vytvářet práci mimo tento velmi formální proces. Tou dobou mě inspirovaly kresby Matisse a Cocteaua a to, jak by člověk takto mohl animovat. Tehdejší scéna v New Yorku byla velmi vzrušující, mladí

umělci chtěli dělat práci, která by byla osobní a ne součástí systému, ale byla by dělána ručně. To pro mě bylo osvobozující.

10/ Jaký je tvůj vztah k narativním filmům? Cítíš se být experimentálním animátorem?

Zbožňuji obojí. Nicméně si myslím, že narativní filmy v animaci, pokud nepočítáme ty celovečerní, nemají úplně zásadní postavení v současné animaci. Jsem experimentální, ale držím se zásady, že je naznačena narativní struktura, která drží pohromadě myšlenky, i když to není zrovna formálním způsobem.

11/ Je pro tebe důležitější forma filmu nebo to, co se ve svých filmech snažíš sdělit?

To záleží na filmu a žánru. Nemyslím si, že by jedno nebo druhé muselo významně převažovat. Ráda pracuji s obojím, ale každý film má svůj vlastní život a strukturu obsahu a významu. Básník Auden řekl, že můžeš dělat, co chceš, ale buď si vědom žánru, ve kterém pracuješ.

12/ Jaký je tvůj systém práce při vytváření tvých animací/filmů?

Kreslení a psaní jsou pro můj systém práce základní. Stále animuji na papír. Přesto můj postup při tvorbě zahrnuje softwarové programy, které mi umožňují plynulou a experimentální metodou objevovat více možností, jak udělat nejlepší verzi toho, co zrovna chci. Někdy začínám soundtrackem a to se mi taky hrozně líbí.

13/ Znáš reakce diváků, jaké pocity v nich tvé filmy vyvolávají? Shodují se s tvým původním záměrem?

Zajímavá otázka. Věřím, že proces práce přináší na povrch myšlenky, kterých si nejsem vědoma, když začnu, ale často mají více co dočinění s tím, jak zrealizovat mé nápady. Myslím, že když propracovávám konce mých filmů, blíže vnímám, jak diváci porozumí tomu, co byl můj původní záměr. Tohle je ta nejtěžší část, protože mi na tom záleží. Je to test toho, co se snažím říct. Romantický postup totiž vždy neznamená, že ty myšlenky budou úplně čitelné.

14/ Jaké jsou podle tebe ve filmu universální podněty k vyvolání emocí? Takové, o kterých víš, že na diváky obvykle zabírají?

Impuls k vyvolání emocí ve filmech je přirozený a věřím, že my všichni mu dokážeme porozumět, když se díváme na něco, co promlouvá k obecným emocím. Myslím, že obecné emoce jsou láska, soucit, strach a domnívám se, že si právě užíváme ten celek spojující myšlenky a emoce, který filmy dokážou úspěšně vybudovat. To je to, co dělá práci na filmech tak vzrušující a podmanivou. Emoce jsou jazykem, který oslovuje nebo může oslovit všechny, přestože víme, že existují kulturní rozdíly, které to mohou ztěžovat. Zbožňuji poesii Charlese Simica, který svou překrásnou prací promlouvá k nám všem.

15/ Můžeš specifikovat, s jakými nekonvenčními postupy ve své tvorbě pracuješ?

Snažím se nebyť nápadná a díky tomu věřím, že mě jisté styly filmování v minulosti inspirují k tomu, abych byla více experimentální. Například film noir možná umožňuje příběhu, který není tak zřejmý v animaci, navrstvit nakreslené uprchlíky přes živé záběry z města, kde je bezpečný záliv. Často také soundtrack pro mě je vždy sjednocujícím prvkem, když jsou obrazy experimentálnější.

16/ Máš pocit, že navazuješ na nějakou generaci animátorů, pokud ano, jakou?

Když učíš na škole, jako je CalArts, tak si uvědomíš generační proměny v animaci. Možná jsou nějaké aspekty, se kterými jsem pracovala, když jsem začala dělat animaci, ale ne, nemám ten pocit, i když před nějakou dobou bych bývala řekla ano.

17/ Co sis odnesla z filmu tvého oblíbeného tvůrce? Něco, co v tobě opravdu zůstalo.

Myslím, že je to, abych se nevzdávala myšlenky, že je pro mě proces animace důležitý. Čistá animace je zásadní k vytvoření zajímavé a velmi důležité práce. Takovou práci myslím tu, která zná limity myšlenky a umožňuje lepší možnost vidět, že ta myšlenka bude úspěšná.

Doplňující otázky:

1/ Jak hodnotíš současnou situaci ženských režisérek animovaného filmu?

Práce, kterou dělají současné ženské režisérky, je vynikající.

2/ Co tě vede k používání voice overu ve tvých kreslených filmech?

Myslím, že zvuk lidského hlasu je intimním úvodem k tomu, aby diváka uvedl do světa myšlenek, které chce ten film sdělit.

3/ Jaký na tebe dělá dojem současná animace, včetně té na CalArts?

Určitě je trend odklánět se od příběhovosti a zaměřovat se čistě na experimentální práci. Také se dělá méně storyboardů. To je velmi zajímavý moment a myslím, že i důležitý. Myslím si, že úloha příběhů se nemění pouze v animaci, ale i v dalších uměleckých odvětvích. Myslím, že částečnou zodpovědnost za tento jev nese technologie. Rovněž se ve vytvářených pracích průběžně více uplatňuje model „podívané“ a to ovlivňuje příběh. Naše smysly jsou vystaveny příliš mnoha způsobům, jak interpretovat myšlenky, jež jsou politické, abstraktní nebo poetické. Filmy mají také tendenci být kratší. Kresba úžasnými způsoby vzkvétá. Myslím si, že stop motion práce s sebou nesou větší břemeno, ale je v současné době pár filmů, o kterých si myslím, že jsou výjimečné. To je oblast, na kterou bych doporučovala se nyní zaměřit.

3.3 Ondřej Švadlena



1/ Z čeho čerpáte inspiraci pro svou práci?

Ze všeho okolo. To, co vidím v bezprostředním okolí. To, jak vnímám společenské, přírodní a technologické dění ve světě. Jaké vnímám pocity a změny ve svém nitru a u lidí, kteří jsou mně blízcí. A občas i z toho, jak si představuju, jak nás vnímají zvířata, rostliny, potencionální ufouni atd.

2/ Jak zahrnujete do svého tvůrčího procesu myšlenku na diváka, na jeho interpretaci vašeho filmu?

Většinou vůbec nezahrnuji. Kromě u nejnovějšího filmu Time Rodent, kde jsem byl zaměřen na to, udělat film, který je „přístupnější“. Nechci se autocenzurovat myšlenkami na diváka, zároveň diváka nechci týrat, ale ani šetřit.

3/ Můžete specifikovat filmový žánr, se kterým pracujete? Jaké konkrétní emoce se snažíte vyvolat v divákovi?

Těžko říct. Vypadá to na první pohled jako kmitání mezi pocity mentální až tělesné nevolnosti a pocity naděje. Nicméně nemůžu říct, že bych vědomě chtěl v divákovi vyvolat konkrétní emoce.

4/ Jak si myslíte, že se emoce diváka vyvíjí, z historického hlediska? Zdá se vám, že je dnešní divák otrlejší?

Určitě se posouvají hranice. Jistě, tabu z let minulých už neplatí. Například Jodorowského film *Fando y Lis* a pozdvižení, které kdysi vyvolal, si v dnešní (alespoň v té tzv. západní civilizaci) neumím představit.

5/ Jaký je váš tvůrčí postup pro navození emocí ve filmu?

Většinou se mně vyskytují pohyblivé obrazy (občas i zvuky) v hlavě. Pak vyzdvihnu jejich potenciál tvořit symbolické asociace s emotivním nábojem. Práce se zvukem je obzvlášť důležitá – vždy jsem přítomen u práce skladatele, občas i něco složím, nebo zahraju (např. kytarové sólo na konci *Mrdrchain*). Taky se zdá, že dost pracuji s vlastní intuicí - velký počet mých rozhodnutí není veden z racionálních důvodů.

6/ V jaké fázi tvůrčího procesu se nejvíc zaobíráte tím, jak bude váš film působit na diváka?

Záleží na projektu: *Trik*, *Sanitkasan*, *Mrdrchain* - nezaobíral. *Time Rodent* - při psaní scénáře.

7/ Na co v tvůrčím procesu nejvíc soustřeďujete svoji pozornost?

Hlavně vymanit se různým klišé a „tlačit“ médium animace do pozice uměleckého prostředku. Dát podněty ke zrodu a prostor pro čerstvou individualitu a různorodé vědomí u diváka.

9/ Co vás vedlo k tomu, abyste se odklonil od narativního zpracování příběhu a hledal nové formy animace?

Intuice. To, že se projekt během výroby stále vyvíjí. Je to pro mě zajímavější a přirozenější. Mě spíš zajímají nálady než příběhy. Příběhy mají pro mě atributy, které se mi jeví jako stále se opakující kombinace stejných minisituací.

10/ Co podle vás současnou experimentální animaci charakterizuje? Cítíte se být experimentálním animátorem?

Necítím, ale to není, dle mého názoru, podstatné. Podstatné je, jestli se daří vyjádřit to, co chce z těla/mysli ven a jestli, při sledování tohoto nutkání, se autorovi daří prozkoumávat a objevovat nové a nečekané cesty.

11/ Je pro vás důležitější forma filmu nebo to, co se ve svých filmech snažíte sdělit?

Určitě je obsah důležitější, jenže to vidím tak, že to je silně spjaté s formou. Forma by ale, podle mě, neměla diktovat/převyšovat obsah.

12/ V čem se podle vás liší emoce prožívané při sledování narativního animovaného filmu a toho bez příběhu? Proč?

U filmu bez příběhu je dost důležité, aby se divákovi podařilo uvolnit se a oprostít se od myšlenky „o čem ten film je?“. Pokud se podaří, tak stejně přispívají k vnímání různé faktory - jako kde vyrůstal, jaké měl vlastní prožitky – nakonec to jsou asociace, které souvisejí s kulturním pozadím. U narativního pak spíše rozhoduje vyznění příběhu jako takového.

13/ Znáte reakce diváků, jaké pocity v nich vaše filmy vyvolávají? Shodují se s vaším původním záměrem?

Moc neznám, kromě hrobového ticha, když film skončí. Jinak pocity hnusu, strachu a občas taky trochu úžasu. Většinou se neshodují s mým záměrem, ale s tím počítám. Záměrem není vyvolat konkrétní myšlenky, nýbrž vytvořit svět, který divákovi nabízí prostor pro emocionální rozplynutí se.

14/ Jaké jsou podle vás ve filmu universální podněty k vyvolání emocí? Takové, o kterých víte, že na diváky obvykle zabírají?

V každém případě hudba. V obrazu pak tempo, barevná paleta, stylizace. Kontrast mezi figurálním, surrealistickým, abstraktním. Střídání mezi povědomým a nečekaným.

15/ Můžete specifikovat, s jakými nekonvenčními postupy ve své tvorbě pracujete?

U většiny filmů na začátku vůbec nevím jakým směrem se film bude dále vyvíjet. Projekt se odvíjí od prvotního impulsu. Může to být obrázek, téma, které mě zajímá, zvuk – Sanitkasan vznikl z toho, že jsem v noci v Praze zaslechl sirénu v dálce jedoucí sanitky a začal si ze zvuku modulovaným Dopplerovým efektem v hlavě skládat melodii – je to pokaždé odlišné. Pak tento impulz začnu rozpracovávat, většinou formou ručně kreslených obrázků, potom vymodeluju ve 3D, osvětlím a většinou v této fázi mě začne napadat další „vidina“, kterou bych mohl navazovat. Je to pokaždé ale jinak kombinované a vždy, alespoň dosud, nastane a přidá se nějaký nečekaný element. Nekonvenční postupy se tímto nestávají vlastními konvencemi. Myslím, že tak trochu dávám prostor sobě samému - stále něco nového objevovat – neuškrtnit vlastní zbytky dětské zvědavosti.

16/ Máte pocit, že navazujete na nějakou generaci animátorů, pokud ano, jakou?

Gerald Scarfe, Adam Jones

Doplňující otázky:

1/ Jaký je váš záměr výběru témat ve filmech, např. Trik, Mrdrchain, které vyvolávají nelibé emoce, navozující až pocit fyzické nepříjemnosti?

Trik byl původně videoklip pro českou kapelu Jay-Zen (<http://bandzone.cz/jayzen>). Při poslechu skladby „Trik“ byla má přítelkyně toho názoru, že to zní jako špatný sex...

Mrdrchain se odvíjel od leptu, který jsem vytvořil na umprum v roce 1997. Byl to panák bez horních končetin, kterému chyběly plátky těla. V období vzniku filmu jsem se intenzívně zajímal o socio-ekonomicko-vědecko-společenské důvody pro vznik a vzkvétání násilí ve společnosti a v této souvislosti mě napadla situace sériově do zad bodajících žároviček – tedy „murder chain“.

2/ Jak vidíte budoucnost animace v kontextu neustále expandujících digitálních technologií?

Co se týká autorské animace krátkého formátu - je a bude to těžké. Z hlediska financování určitě, ale hlavně s tím, aby se o tuto formu zajímal větší počet diváků. Digitální technologie sice zpřístupnily možnost tvořit technologicky „vymakané“ filmy většímu počtu lidí, ale tento formát je velmi zřídka uváděn televizemi, v kinech a v přesycených distribučních sítích á la YouTube většinou zapadnou do neznáma.

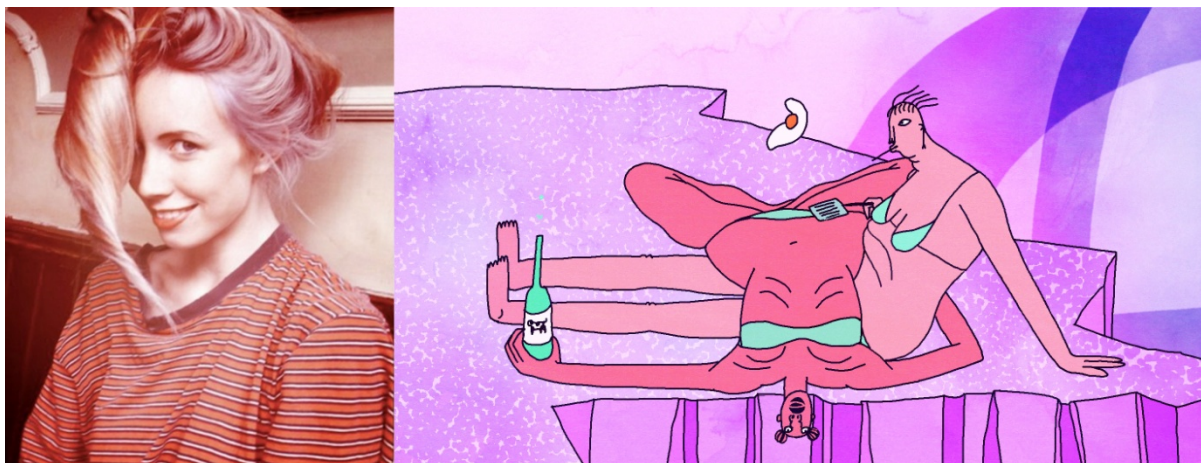
Motion-capturing částečně odsouvá ruční animaci do pozice nerentabilní technologie. Těžko říct, jestli animace obstojí jako samostatná škatulka. Ještě ale dlouho bude součástí jiných postupů, ať už ve videohrách, speciálních efektech ve filmech, v reklamě a určitě ve virtuální realitě, která nás nebude míjet (protože se zdá, že si to člověk všeobecně přeje).

Digitální technologie se, jako každé nové médium, dlouho nacházela v situaci, kdy se tvůrci snažili napodobit co nejvěrněji realitu. V současnosti se v tomto stádiu nachází videohry, což podle mě, kazilo to, co by mělo být podstatné: obsah.

3/ Co je vaším elementárním pohonem pro tvorbu animovaných filmů, mění se to časem?

Potřeba tvořit - ta se nemění. Mění se používané vyjadřovací prostředky. Během mého dosavadního života to začalo kresbou, pak komiks, pak animovaný film, teď video „hra“. Vždy jedna dimenze navíc, za stálého doprovodu hudby.

3.4 Sophie (Koko) Gate



1/ Co tě inspiruje v současné experimentální animaci?

Animace jako médium samotné je inspirující. Dovoluje člověku vyjádřit se tím nejbohatším možným způsobem, je to pro mě dokonalá forma umění. Kombinací ilustrace, načasování, dialogů, zvuku, hudby a pohybu mají animátoři potenciál zamíchat s divákovými vnitřními pocity. Stále se vyvíjející software Adobe dělá animaci jednodušší, než kdy předtím, což je skvělé, protože to znamená, že to může dělat více lidí.

2/ Znáš reakce diváků, jaké pocity v nich tvé filmy vyvolávají? Shodují se s tvým původním záměrem?

Pro můj film *Half Wet* jsem měla v hlavě velmi specifický cíl, a to vyvolat porozumění v konkrétní věkové kategorii a promlouvat k ní. Byla jsem překvapená, když jsem zjistila, že lidé reagují tak, jak jsem chtěla, protože je těžké odhadnout, zda vaše zkušenost s mládím odpovídá zkušenosti ostatních. Ten film samotný se nevztahuje ke všem bez rozdílu, což se dalo samozřejmě očekávat, ale slyšela jsem od lidí ve věku 18 až 25 let, že přesně věděli, jak se ta hlavní postava cítí a to je úžasné slyšet. Neopětovaná a nekontrolovatelná touha a úzkost je mezi námi všemi.

3/ V čem se podle tebe liší emoce prožívané při sledování narativního animovaného filmu a toho bez příběhu? Proč?

To opravdu záleží na typu člověka, který se na daný film dívá. Otevřený a umělecky založený člověk si může hravě vyložit abstrakci, najde v těch obrazech nebo zvuku skryté významy a metafory. Myslím, že je těžké udělat animaci bez nějakého příběhu nebo struktury – pokud nejde o animaci ve volném umění, což je ovšem úplně jiná otázka. Mně osobně se líbí příběhy, které jsou sugestivní, abstrahované, ale ne až do fáze odcizení – tak, aby to mohl každý ocenit a interpretovat po svém.

4/ Co tě vedlo k tomu, aby ses odklonila od narativního zpracování příběhu a hledala nové formy animace?

Začala jsem se více zajímat o styl po tom, co jsem udělala svůj první film, protože jsem chtěla vylepšit estetiku a udělat to více dostupné divákům, atraktivní. Začala jsem se zajímat o formu a texturu poté, co jsem strávila nějaký čas pozorováním práce několika hrnčírů jako třeba Hanse Copera a Lucie Rie. Forma animace se postupně stala zajímavější, než příběh. Ve svém novém filmu se ale plánuji vrátit zpět k příběhu s novou estetikou.

5/ Jak si myslíš, že se emoce diváka vyvíjí, z historického hlediska? (Zdá se ti, že je dnešní divák otrlejší?)

Záleží na tom, o jakých emocích mluvíš. Samozřejmě jsme již otupělí ke zděšení a strachu díky průmyslu s vizuálními efekty, ale myslím si, že citlivé emoce, jako vina, smutek, touha, závist, frustrace, jsou živější, než kdy předtím. Lidé vždy byli a vždy budou citliví, jen musíš najít ten správný způsob, jak proniknout k jejich niterným myšlenkám.

6/ Jak podle tebe digitální technologie ovlivňují současný trend nenarativních animovaných filmů?

Animované filmy se starají o mainstreamové masy, které dokáží ocenit dovednosti úplně jinak, než já.

7/ Jaký je tvůj tvůrčí postup pro navození emocí ve filmu?

Myslím na malé momenty v mém životě, které na mě udělaly dojem a potom je použiji jako inspiraci. Buď tím, že ten nápad přeženu nebo abstrahuji. Jako citlivý člověk jsem si dobře vědoma pocitů ostatních, stejně jako mých vlastních a brát z vlastní zkušenosti je jediný způsob, jak v mých filmech vyvolat emoce. Jinak je to jen střílení od oka.

Doplňující otázky:

1/ Co je specifické na současné nezávislé britské animaci? Jak tě ovlivnila nebo jak tě momentálně ovlivňuje?

Indie scéna animace se neustále vyvíjí díky programům Adobe a internetu. Vimeo poskytlo animátorům platformu, kde můžou navzájem sledovat svou práci a scéna samotná stále roste. V Londýně je skvělá scéna animace a všichni se navzájem inspirujeme novými technikami a přístupy k vyprávění příběhů.

2/ Jakému režisérovi animovaného, ideálně experimentálního filmu, se podle tebe daří pracovat s divákovými emocemi? Proč?

Matt Reynolds je skvělý ve vyvolávání vnitřních pocitů ve vašich útrobách. Jeho film *Bottom Feeders* nechává více místa pro představivost, než většina experimentálních filmů a jeho práce na mně vždy zanechá dojem.

3/ Kam ve své práci směřuješ a co je tvůj sen? Měla bys nějakou radu pro čerstvé absolventy animace, jak se uchytit v oboru?

Zrovna vymýšlíme s nejlepší kamarádkou Rachel animovaný seriál. Spolupráce je skvělá, když ji děláš s nejlepší kámoškou. Moje rada by byla zjistit, jaký druh animace bys opravdu chtěl(a) umět dělat a potom přijď na to, jak ji dělat.

3.5 Jan Šrámek (Kolouch)



1/ Z čeho čerpáš inspiraci pro svou práci?

Mezi primární zdroje, ze kterých dlouhodobě čerpám inspiraci ke své práci patří především:

1. Aktuální politická, společenská a kulturní situace.

V současné době pracuji na projektech, vztahující se například ke stále více se vyskytujícímu fenoménu gentrifikace. Dalším z hojně zastoupených témat je dystopie, nebo ve svojí tvorbě často reflektuji na různých úrovních postkapitalismus s přihlédnutím k teorii tzv. akcelerationismu. Momentálně pracuji na autorské publikaci zabývající se vztahem normalizačních plastik a současného veřejného prostoru.

2. Město a civilizace.

Většina mých projektů se vztahuje právě k těmto námětům. Ať už se jedná o témata gentrifikace, dystopie a nebo např. rozpad kapitalistického systému v rámci městské ekonomiky a její následná transformace (Detroit).

3. Historie

Často ve svých projektech odkazují k historickým událostem anebo např. k historické reflexi tuzemské i zahraniční vizuální kultury.

4. Vizuální kultura

Z českých ilustrátorů je pro mě inspirací kromě Millera například Miroslav Šašek, Jaroslav Malák, Jan Kubíček, Dobroslav Foll, atd. Myslím, že velmi výrazný vliv na mě měli v dětství animované seriály z raného období televizní stanice *Cartoon Network* jako např. *Dexter Laboratory* nebo *Powerpuff Girls*, které vznikly ještě pod hlavičkou studia *Hanna-Barbera*. Tyto seriály nesou stopy silného vlivu moderního umění na vizualitu animací 50. let 20. století. Studio *Hanna-Barbera* patřilo k průkopníkům animovaných seriálů určených pro televizní vysílání, které využívalo postupy limitované animace, vyvinuté animačním studiem UPA. Když jsem byl na střední škole, objevila se *Cartoon Network* druhá generace animovaných seriálů, z nichž si nejvíce pamatuji sérii *Samurai Jack*.

2/ Znáš reakce diváků, jaké pocity v nich tvoje filmy vyvolávají? Shodují se s tvým původním záměrem?

Vzhledem k výběru témat, se kterými pracuji, je škála pocitů vyvolaných mými filmy u diváků poměrně úzká a většinou se shoduje s mým záměrem. Setkal jsem se s reakcemi, které zahrnovali nejčastěji smutek, beznaděj, frustrace, strach z osamění, atd. Je to dané právě výběrem témat. (dystopie, válka, kulturní a společenská situace, atd.) Mým záměrem není primárně vyvolat v divákovi negativní pocity, ale spíše prostřednictvím nich upozornit na konkrétní problémy. Za důležité také považuji, že moje filmy spíš než s emocí pracují primárně s konceptem. Vytvoření emoční atmosféry je jakási první vrstva, pod kterou se nachází další indicie nebo odkazy.

3/ V čem se podle tebe liší emoce prožívané při sledování narativního animovaného filmu a toho bez příběhu? Proč?

Domnívám se, že emoce, které obsahují filmy s jasně definovanou narativní strukturou, jsou konkrétněji směřované a vztahují se často ke konkrétním událostem,

jevům atd. Nenarativní filmy mají podle mě větší schopnost pracovat s emocemi v abstraktnější rovině.

4/ Co tě vedlo k tomu, aby ses odklonil od narativního zpracování příběhu a hledal nové formy animace?

Vzhledem k tomu, že se zabývám animací na pomezí filmu a galerijního umění, hledal jsem formy, které by fungovaly jednak autonomně, ale v rámci galerijní instalace, také v kontextu jiných děl, popřípadě se vzájemně doplňovaly, což je u klasické narativní struktury téměř vyloučené. Důležitá byla také moje zkušenost s VJingem a grafickým designem. Ale nelze říci, že bych ze svých děl vyřadil naraci úplně. Záleží na konkrétním případě. Ve svých autorských filmech a animacích se pohybuji spíše na hranici statického a pohyblivého obrazu a dramaturgické struktury nevěnuji až tak velkou pozornost. V některých svých dílech nepoužívám filmové postupy, ale i přesto je v nich narace často přítomná nebo vzniká lineárním řazením jejich jednotlivých částí.

5/ Jak si myslíš, že se emoce diváka vyvíjí, z historického hlediska? (Zdá se ti, že je dnešní divák otrlejší?)

Jednoznačně ano.

6/ Jak podle tebe digitální technologie ovlivňují současný trend nenarativních animovaných filmů?

Právě digitální technologie stojí, podle mě, za návratem k zájmu o nenarativní a experimentální formy animovaného filmu. Důležitou roli příkládám také velké oblibě VJingu, jehož důležitým přínosem bylo seznámení širokého spektra autorů bez filmového vzdělání s nelineárním pohybem obrazu (práce s různými druhy strukturálních chyb a glitchů).

7/ Jaký je tvůj tvůrčí postup pro navození emocí ve filmu?

Záleží na konkrétním obsahu každého projektu. Primární důraz při vytváření atmosféry kladu na vizuální jazyk. Tzn. v závislosti na obsahu projektu volím stylizaci, barevnost a textury tak, aby odpovídaly mému záměru. Pod touto vrstvou

se nachází další indicie a odkazy, které mají divákovi pomoci v další orientaci a důležitá je také práce s hudební složkou.

Doplňující otázky:

1/ Jaká je současná situace experimentální, nezávislé animace na české scéně?

Nemyslím si, že by existovalo něco, co bychom mohli označit jako scénu nezávislé české animace. Znam jen několik málo autorů, kteří tuto formu ve své práci používají jako např. Matěj Smetana, Adéla Sobotková, David Možný, Matyáš Trnka, atd.

2/ Můžeš říct víc o tom, co všechno zahrnuje tvoje práce vizuálního umělce? (Můžeš popsat svoji současnou tvorbu, na čem pracuješ?)

Vizuální umělec je označení, které používám jako zastřešení pro můj široký záběr aktivit. Věnuji se výtvarnému umění, animaci a ilustraci. Pracuji jako ilustrátor a designér na volné noze a zároveň působím jako pedagog na FaVU VUT v Brně v ateliéru video.

Aktuálně začínáme pracovat s Martinem Bůřilem na storyboardu a vizuálním jazyku pro náš krátkometrážní animovaný film Koroljov. Dokončuji autorskou publikaci o odstraněných a zmizelých normalizačních plastikách, která by měla být představená na festivalu ilustrace Lustr na konci září. Na konci října jedeme s Veronikou Vlkovou do Amsterdamu na festival KLIK, kde bude v rámci výstavy o přesazích animovaného filmu a umění představený náš film BUBI. V prosinci by měla vyjít v nakladatelství Paseka kniha s názvem Pionýři a Roboti. Knihu jsme napsali ve spolupráci s Pavlem Ryškou a zabývá se historií čs. ilustrace v 50. a 60. letech 20. století. Kromě toho dělám několik komerčních ilustrací pro rozličné klienty (BIO OKO, Radio Wave, časopis Forbes, atd.)

3/ Jak zahrnuješ do svého tvůrčího procesu myšlenku na diváka, na jeho interpretaci tvého filmu?

Vzhledem k tomu že velká část mých děl pracuje s různými formami aktivismu, snažím se prostřednictvím mých filmů poukázat na konkrétní jevy.

3.6 Zachary Zezima



1/ Z čeho čerpáš inspiraci pro svou práci?

Reálný život, nebo již existující příběhy. Věci, které jsou zakořeněny v realitě, ale dávají prostor imaginaci.

2/ Jak zahrnuješ do svého tvůrčího procesu myšlenku na diváka, na jeho interpretaci tvého filmu?

Myslím, že je vždycky důležité nechat prostor pro diváka, aby si tam dosadil svou vlastní interpretaci.

4/ Jak si myslíš, že se emoce diváka vyvíjí, z historického hlediska? Zdá se ti, že je dnešní divák otrlejší?

Ano, myslím, že jsou dnes diváci méně šokováni vizuálně znepokojivými obrazy.

5/ Jaký je tvůj tvůrčí postup pro navození emocí ve filmu?

Snažím se ponechávat hodně informací nevyslovených a dovolit tak divákovi, aby si tam dosadil vlastní myšlenky a emoce.

6/ V jaké fázi tvůrčího procesu se nejvíc zabýváš tím, jak bude tvůj film působit na diváka?

Čtení scénáře.

7/ Na co v tvůrčím procesu nejvíc soustřeďuješ svoji pozornost?

Design (kresba?) a střih.

8/ Jakému režisérovi animovaného, ideálně experimentálního filmu, se podle tebe daří pracovat s divákovými emocemi a proč?

Sophie Koko Gate.

12/ V čem se podle tebe liší emoce prožívané při sledování narativního animovaného filmu a toho bez příběhu? A proč?

Při sledování narativního filmu jsou emoce více strukturovány a diktovány. U sledování těchto filmů ucítí většina lidí stejné věci ve stejných časech toho filmu. Tohle se může týkat také nenarativních filmů, ale je tam daleko víc prostoru pro interpretaci a diváci mají možnost si spojit to, na co se dívají na plátně, s věcmi, které zažili ve svých životech. Díky tomu je tam prostor pro intenzivnější emoční zážitek.

13/ Znáš reakce diváků, jaké pocity v nich tvé filmy vyvolávají? Shodují se s tvým původním záměrem?

Ano, povětšinou jsou podobné tomu, čeho jsem se snažil dosáhnout, ale vždy mě nějaké interpretace překvapí.

14/ Jaké jsou podle tebe ve filmu universální podněty k vyvolání emocí? Takové, o kterých víš, že na diváky obvykle zabírají?

Barva a zvuk.

15/ Můžeš specifikovat s jakými nekonvenčními postupy ve své tvorbě pracuješ?

Nelineární vyprávění.

Doplňující otázky:

1/ V čem tě CalArts ovlivnila ve tvé práci a dalších aktivitách?

Naučila mě, jak říci příběh filmovou formou, také mě propojila s obrovskou sítí dalších animátorů a filmařů.

2/ Jaké jsou podle tebe trendy současné americké animace, vnímáš nějaké rozdíly v porovnání s evropským animovaným filmem?

V americké animaci jsem zaznamenal hodně krvavého násilí a bouraček.

4 ANALÝZA ROZHOVORŮ

4.1 Emoce v narativním a nenarativním filmu

„V čem se podle tebe liší emoce prožívané při sledování narativního animovaného filmu a toho bez příběhu? Proč?“

Tato otázka byla v rámci dotazníků stěžejní a motivující součástí celé práce. Sama sobě jsem si již dříve kladla otázku: „Pokud je síla emocí hraného filmu v tom, že se divák dokáže identifikovat s hlavní postavou a prožít silné emoce, v čem je síla animovaného filmu, jestliže tam identifikace s postavou je velmi málo pravděpodobná?“ Po absolvování stáže na experimentální animaci jsem dostala na tuto otázku odpověď: v experimentálním filmu. Během tohoto výzkumu jsem postupně, díky zkoumaným odpovědím tvůrců a literatury, kterou jsem měla k dispozici, dospěla k závěru, že nelze stanovit pravidlo, který film vyvolává větší emoce – narativní nebo nenarativní animovaný film. Dotazovaní se shodují v tom, že se liší průběh recepce a druh prožívaných emocí diváka v těchto typech filmů.

Šrámek uvádí:

„Domnívám se, že emoce, které obsahují filmy s jasně definovanou narativní strukturou, jsou konkrétněji směřované a vztahují se často ke konkrétním událostem,

jevům atd. Nenarativní filmy mají podle mě větší schopnost pracovat s emocemi v abstraktnější rovině.“

Reakce Švadleny na stejnou otázku:

„U filmu bez příběhu je dost důležité, aby se divákovi podařilo uvolnit se a oprostít se od myšlenky „o čem ten film je?“ Pokud se podaří, tak stejně přispívají k vnímání různé faktory - jako kde vyrůstal, jaké měl vlastní prožitky. Nakonec to jsou asociace, které souvisejí s kulturním pozadím. U narativního pak spíše rozhoduje vyznění příběhu jako takového.“

Názor Zezimy o prožívání emocí se shoduje se zbytkem tvůrců, až na poslední větu ve které zmiňuje, že nenarativní film navozuje intenzivnější emoce:

„Při sledování narativního filmu jsou emoce více strukturovány a diktovány. U sledování těchto filmů ucítí většina lidí stejné věci ve stejných časech toho filmu. Tohle se může týkat také nenarativních filmů, ale je tam daleko víc prostoru pro interpretaci a diváci mají možnost si spojit to, na co se dívají na plátně, s věcmi, které zažili ve svých životech. Díky tomu je tam prostor pro intenzivnější emoční zážitek.“

Selwood Zezimovu odpověď komentuje slovy:

„Jen poznámka k Zakově odpovědi. Myslím, že to hodně snižuje sílu narativních filmů. Možná, že v době, kdy je experimentální práce na vzestupu, je poněkud oslabená ta tradiční role narativních filmů. Myslím si, že mají sílu oba.“

Ztotožňuji se více tímto názorem, i když se musím přiznat, že jsem názor, který popsal Zezima, také sdílela, než jsem se během této studie přesvědčila, že to bylo velmi subjektivní hodnocení. Film je druhem umění a umění je těžko hodnotitelné, neboť recepce uměleckého díla je založena na individualitě každého člověka. Není zcela možné hodnotit, který druh filmu, v tomto případě narativní/nenarativní, vyvolává silnější emoce. Důvodem proč se lidé dívají na filmy nebo chodí do galerií, je právě kouzlo umění, které je láká. Přesněji řečeno – jaké emoce přitom budou prožívat. Každý jedinec preferuje jiné aktivity. Pochopit jednotlivce mně pomohla hypotetická škála lidské typologie různých vnímání slasti a aktivit, které si potom člověk vybírá (typ smyslový, smyslový - myšlenkově aktivní typ a racionální typ;

popsáno v kapitole Emocí: Kognitivní psychologie) Experimentální film dokáže vyvolat silné emoce, ale recepce tohoto druhu animovaného filmu bude možná jen u určité skupiny lidí. Jak doplňuje Gate:

„To opravdu záleží na typu člověka, který se na daný film dívá. Otevřený a umělecky založený člověk si může hravě vyložit abstrakci, najde v těch obrazech nebo zvuku skryté významy a metaforu. Myslím, že je těžké udělat animaci bez nějakého příběhu nebo struktury – pokud nejde o animaci ve volném umění, což je ovšem úplně jiná otázka. Mně osobně se líbí příběhy, které jsou sugestivní, abstrahované, ale ne až do fáze odcizení – tak, aby to mohl každý ocenit a interpretovat po svém.“

Na základě všech poznatků nelze kategorizovat vyhodnocované dojmy, emoce založené na subjektivním vnímání filmu nebo jakéhokoliv uměleckého díla. Oba druhy filmů, narativní i nenarativní, mají možnost vytvoření silných emocí.

Emoce vyvolané sledováním experimentálního filmu u diváka probudí jeho vědomé i nevědomé procesy. Tento prožitek může mít i sebereflekující povahu. Sledováním experimentálního filmu divák dostává odpovědi na své otázky, které se týkají jeho života. Divák potřebuje být připraven na tento typ filmu. Těm, kteří se s experimentálním filmem ztotožní, může přinášet obohacující a silné emocionální zážitky.

Závěr této kapitoly přináší odpověď na původní otázku Maureen Selwood, která se o toto téma velmi zajímala a podporovala ho svojí aktivitou navíc, mimo již zmíněné dotazníky. Její odpověď současně reflektuje mou tvůrčí práci, propojující téma diplomové práce s magisterským filmem.

„Jednou jsem u večeře položila tvou otázku několika přátelům, ne všichni byli filmaři. Překvapilo mě, jak reagovaly ženy. Bylo to tak rychlé a každá reakce byla stejná. „Samozřejmě, že záleží na záměrech umělce“, zněla odpověď. Domnívám se, že se ptáš na citlivou otázku a opravdu se ta odpověď odvíjí od úmyslů umělce. Přesto si myslím, že současné narativní práce jsou ovlivněné postmodernou. Je víceméně běžné, že úloha hlavní postavy se už nemusí držet Aristotelovy tříaktové struktury. Tak, jak se mění úloha narace, mění se i to, jak chápeme abstrakci a jak zažíváme emoce. Myslím, že určitě v abstrakci zažíváme emoce. Například v tvém posledním

filmu ve škole se zdálo, že se jasně snažíš zjistit, zda bys mohla sdělit příběh s tvary a pohyby, které se rozvíjejí skrze promyšlenou choreografii. Sekvence se pohybují a prolínají až do té doby, než ukážeš zebra! Nemůžeme si to nespojit s naším již zaběhnutým vnímáním toho, jak si to hraje s našimi smysly a emocemi. Ne všichni z nás budou reagovat stejně. Narativní formy záměrně rozloží seznam pravidel, aby uspořádaly ten správný průběh. Je v tom rozdíl, ale výsledek může být někdy dost podobný. Myslím, že to, co jsem napsala, je krátká odpověď na tvou velmi provokativní otázku. Doufám, že to pomůže pojmenovat toto v dnešní době velmi zajímavé téma, kde role emocí v umění, ať už narativním nebo abstraktním, naznačuje, že emoce mají svou roli v obou žánrech.“²¹

4.2 Emoční reakce diváků

Rozdíl emocí u narativního filmu a filmu bez narace je ve struktuře díla, u narace je divák konfrontován s dramaturgickou strukturou filmu, není zde velká pravděpodobnost úniku od interpretace příběhu na základě dostatečného množství informací, které s sebou přináší. Příběhem, na kterém narativní film staví. Divák nenarativního filmu také hledá významy zobrazovaných objektů a souvislosti mezi nimi, ale jeho recepce je jiná. Jak ve své odpovědi popsala Suzanne Dikker:

„Mozek je stroj na předvídání, neustále se snaží předpovídat nadcházející události. Narativní struktura dává divákům něco, čeho se „držet“ a odhadnout tak, co by mohlo následovat. To pak umožňuje moment překvapení, nebo dokonce vyvolání strachu, když se stane něco neočekávaného nebo naopak pocit uklidnění a familiárnosti, když se stane něco předvídatelného. U filmu s nenarativní strukturou je pravděpodobné, že je více spoléháno na obecné charakteristiky vizuální a audia, které obvykle vytvářejí emocionální stavy (například moje dítě si chmurné barvy spojuje s něčím „děsivým“).“²²

²¹ Maurenn Selwood, odpověď z dotazníku

²² Suzanne Dikker (neuroložka, její výzkumy propojují kognitivní neurovědu s uměleckou performance a vzděláním. Pracuje například jako vědecký poradce v Marina Abramovic Institute, spolupracovala s Marinou Abramović na projektech: Measuring the Magic of Mutual Gaze (2011), Compatibility Racer (2013); odpověděla na otázku v rámci této studie

Asociační lyrismus je metoda, která se spouští pokud divák nedostává dostatek informací, aby si mohl spojit vztah vnímaných objektů obrazu v jeden souvislý příběh. Pokud nedochází k empatickému vnímání filmu a jeho interpretaci, založené na subjektivním vnímání divákova chápání filmu, přesměrovává se jeho vnímání filmu do tvorby asociací (metoda byla více popsána v kapitole Experimentální animace).

Jaké jsou konkrétní reakce diváků na nenarativní filmy dotazovaných? A shodují se s jejich původním záměrem? Selwood reagovala slovy:

„Zajímavá otázka. Věřím, že proces práce přináší na povrch myšlenky, kterých si nejsem vědoma, když začnu, ale často mají více co dočinění s tím, jak zrealizovat mé nápady. Myslím, že když propracovávám konce mých filmů, blíže vnímám, jak diváci porozumí tomu, co byl můj původní záměr. Tohle je ta nejtěžší část, protože mi na tom záleží. Je to test toho, co se snažím říct. Romantický postup totiž vždy neznamena, že ty myšlenky budou úplně čitelné.“

Většina se shoduje na tom, že se během své práce na filmu nesnaží cíleně vytvářet nějaké konkrétní emoce. Smyslem jejich filmu je sdělit konkrétní myšlenku, inspirovanou vlastním životem, nebo reakcí na společenskou situaci.

Zezima a Gate, mají ve své tvorbě společné dva faktory. Pracují s volnou narací, příběhy jejich filmů více či méně vychází z jejich života nebo jsou inspirovány zážitky lidí z jejich okolí. Pracují s dramaturgickou strukturou, aby byla přijatelnější pro diváka, dostává se jim tím pádem konkrétnějších emotivních reakcí na jejich filmy.

V případě Zezimy divácké reakce odpovídají jeho záměrům.

„Ano, povětšinou jsou podobné tomu, čeho jsem se snažil dosáhnout, ale vždy mě nějaké interpretace překvapí.“²³

Gate se v dotazníku zmínila o přípravě nového filmu, kde se více vrací k naraci s novou vizuální složkou. Předtím zkoušela experimentovat se způsobem vyprávění

²³ Zachary Zezima, odpověď z dotazníku

ve svém cenami ověnčeném filmu *Half Wet*. Uvádí, že se v tomto filmu poprvé více zaměřila na estetiku filmu, aby byla pro diváka zajímavější:

„Pro můj film Half Wet jsem měla v hlavě velmi specifický cíl, a to vyvolat porozumění v konkrétní věkové kategorii a promlouvat k ní. Byla jsem překvapená, když jsem zjistila, že lidé reagují tak, jak jsem chtěla, protože je těžké odhadnout, zda vaše zkušenost s mládím odpovídá zkušenosti ostatních. Ten film samotný se nevztahuje ke všem bez rozdílu, což se dalo samozřejmě očekávat, ale slyšela jsem od lidí ve věku 18 až 25 let, že přesně věděli, jak se ta hlavní postava cítí a to je úžasné slyšet. Neopětovaná a nekontrolovatelná touha a úzkost je mezi námi všemi.“

Z odpovědí Sophie Gate a Zacharyho Zezimy vyplývá, že se více soustředí na diváka a jeho interpretaci filmu, tímto způsobem uvažováním má jejich tvorba blíže k narativnímu animovanému filmu. Přesto je v jejich tvorbě znatelný nekonvenční způsob ve vyprávění příběhu a zkoumání nových animačních forem.

Zbytek dotazovaných se ve své tvorbě více zabývá formou, odkazy na společenskou situaci nebo hledají inspiraci v poezii (Selwood). Je zajímavé dozvědět se jak reagují diváci na jejich filmy, ale zdá se, že pro autory Šrámk a Švadlenu nejsou tolik zásadní divácké reakce jako sdělení myšlenky a vytvoření nálady ve filmu. Ondřej Švadlena říká:

„Určitě obsah je důležitější, jenže to vidím tak, že to je silně spjaté s formou. Forma by ale, podle mého, neměla diktovat/převyšovat obsah.“

„Vzhledem k výběru témat, se kterými pracuji, je škála pocitů vyvolaných mými filmy u diváků poměrně úzká a většinou se shoduje s mým záměrem. Setkal jsem se s reakcemi, které zahrnovali nejčastěji smutek, beznaděj, frustrace, strach z osamění, atd. Je to dané právě výběrem témat. (dystopie, válka, kulturní a společenská situace atd.). Mým záměrem není primárně vyvolat v divákovi negativní pocity, ale spíše prostřednictvím nich upozornit na konkrétní problémy. Za důležité také považuji, že moje filmy spíš než s emocí pracují primárně s konceptem.

*Vytvoření emoční atmosféry je jakási první vrstva, pod kterou se nachází další indicie nebo odkazy.*²⁴

Jak je z reakcí režisérů na tuto otázku zřejmé, tvůrci se drží myšlenky, kterou chtějí sdělit a diváckými reakcemi se až tolik nezaobírají, i přesto, že v případě filmů Šrámka a Švadleny nevyvolávají v divákovi příliš pozitivní emoce:

*„Těžko říct. Vypadá to na první pohled jako kmitání mezi pocity mentální až tělesné nevolnosti a pocity naděje. Nicméně nemůžu říct, že bych vědomě chtěl v divákovi vyvolat konkrétní emoce.”*²⁵

Je evidentní, že tvůrci jsou citliví a snaží se být co nejvíc pravdiví v tématech svých filmů. Tento postoj je velmi sympatický a často odvážný, možná někdy také na úkor divácké čitelnosti filmu. Ale opět se nezdá, že by pro autory byla divácká interpretace jejich filmu stěžejní, jak vysvětluje Švadlena:

„Většinou (pozn. interpretaci) vůbec nezahrnuji. Kromě u nejnovějšího filmu Time Rodent, kde jsem byl zaměřen na to, udělat film, který je „přístupnější.” Nechci se autocenzurovat myšlenkami na diváka, zároveň diváka nechci týrat, ale ani šetřit.”

Nezávislí (někteří experimentální) tvůrci si jsou jistě vědomi toho, že mají své publikum, které je naladěno na jejich filmy a o snaze zalíbit se co nejširšímu publiku zde tedy není řeč. Režiséři animovaných experimentálních filmů spoléhají na vlastní úsudek a vymezují se svým specifickým úhlem pohledu na svět a to stejné očekávají od svých diváků. Zásadní je pro ně vlastní nezávislost a autentičnost. Udržet si vlastní názor a styl tvorby, pokud je dostatečně inovativní, se zdá být obdivuhodnější než snaha zalíbit se co nejširšímu publiku. Z takového filmu, u animovaného filmu často vizuálně líbivého a vtipného, pracujícího se základními emocemi, se potom často vytrácí jeho pravé jádro, názor, rozplyne se někde mezi právě snahou zalíbit se za cenu ztráty vlastní autonomie, kterou daný film na počátku se vší pravděpodobností má.

²⁴ Jan Šrámek, odpověď z dotazníku

²⁵ Ondřej Švadlena, odpověď z dotazníku

Takové druhy filmů mají svého diváka. Tato práce se zabývá nezávislou animací, u které jsou divácká očekávání odlišná. Divák je kromě vizuálního požitku připraven i na emocionální prožitek, jeho mozek je sice poháněn hledáním souvislostí ve filmu, asociováním si zobrazovaných objektů pokud nenalezne příběh, ale s takovou recepcí filmu se ztotožňuje. Za ochotu složitější interpretace v průběhu filmu je o to silnější emocionální dojem, který film na divákovi zanechá. Jelikož u experimentálního filmu je značná část „čtení“ filmu ponechána na recipientovi, je konfrontován s nespočtelným množstvím vlastních vzpomínek a myšlenek, což podle Torbena vede k transpersonálním (nadosobní, zapojující nadvědomí) zážitkům.

4.3 Tvůrčí postup pro navození emocí

Zajímavé je, že se režiséři shodují na tom, že barva a zvuk jsou pro ně základními podněty k vyvolání emocí. Každý z nich má svůj tvůrčí postup, ale emocemi se ve větší či menší míře zabývají všichni. Z odpovědí je zřejmé, že emoce diváka zohledňují především ve fázi příprav filmu a poté v postprodukci. V obrazové postprodukci se zabývají barvami a strukturou. Selwood uvádí:

„Roli hraje barva a to, jak se mění a je ve filmu představována. Také cítím, že je pro mě velmi důležitý styl animace. Stále si myslím, že poutavé naanimování nějakého gesta přivede diváka intimnějším způsobem blíže k tomu, co se snažíte vyjádřit. Studuji obrázky umělců, kteří se podle mého tímto také zabývají, ale jemným způsobem. Strach je něco, s čím stále bojuji. Trošku se ho bojím. Někdy se mi hodně líbí humor a přeju si, abych s ním více pracovala. Psaní je první část mého postupu, když o těchto emocích přemýšlím. Mám vždy plnou hlavu nápadů, které ne vždy začnu rozvíjet. Nikdy se nezdá, že bych měla nouzi o nápady, ale když se jimi probírám a ptám se na podobné otázky, které mi pokládáš ty, tak to potom může některé nápady zastavit v realizaci.“

Práce se zvukem využívají jak v přípravné fázi a produkci na filmu, tak v postprodukci. Pro režiséry je podstatné vytvoření nálady nebo konkrétních emocí, to záleží, na jakém typu projektu pracují. Někteří z nich vychází ze svých vizuálních

představ, obrazů doprovázených hudební inspirací nebo jinými zvukovými složkami, jak Švadlena popsal:

„Většinou se mně vyskytují pohyblivé obrazy (občas i zvuky) v hlavě. Pak vyzdvihnu jejich potenciál tvořit symbolické asociace s emotivním nábojem. Práce se zvukem je obzvlášť důležitá – vždy jsem přítomen u práce skladatele, občas i něco složím, nebo zahraju (např. kytarové sólo na konci Mrdrchain). Taky se zdá, že dost pracuji s vlastní intuicí - velký počet mých rozhodnutí není veden z racionálních důvodů.”

Pokud jsou pro ně podobné motivy dostatečně nosným námětem, začínají rozpracovávat svoji myšlenku filmu a vyselektují emotivně nejpůsobivější momenty, které pro ně fungují. Dotazované tvůrce dělí dva rozdílné přístupy k tvorbě. Jedni přistupují k médiu animace velmi volně, nechávají do svého tvůrčího procesu už během příprav filmu vstupovat prvky, které neřídí oni sami, nechávají se inspirovat zvuky, které zaslechnou, motivy, které k nim přichází a dále s nimi potom pracují. Často se v jejich odpovědích objevuje slovo intuice a přiznávají, že se v rámci příprav a realizace filmu nenechávají řídit racionálními konstrukty.

Z toho je vidět, že takové filmy nemají jasný narativ, recepce diváka je tedy hodně na jeho vlastní interpretaci a práci s jeho vlastními myšlenkami vyvolanými asociativní metodou. Sdělované emoce tím pádem nejsou konkrétní a je z části na divákově vnímavosti jak se vcítí do sledovaného filmu a jaké emoce u toho prožije.

Je řada aspektů, které ovlivňují tvůrčí proces, mění se projekt od projektu a zkušeností tvůrce. Vytvoření filmu pro konkrétní projekt nebo zadání je jedním z nich, dochází k racionálnímu vymezení obsahu filmu, stopáže, obrazové a zvukové postrprodukce atd.

„Záleží na konkrétním obsahu každého projektu. Primární důraz při vytváření atmosféry kladu na vizuální jazyk, tzn. v závislosti na obsahu projektu volím stylizaci, barevnost, textury tak, aby odpovídaly mému záměru. Pod touto vrstvou se nachází

*další indicie a odkazy, která mají divákovi pomoci v další orientaci a důležitá je také práce s hudební složkou."*²⁶

Zatímco první část tvůrců přistupuje k filmu jako ke hře s obrazem, prostorem a zvukem, druhá skupina režisérů sice také experimentuje s výrazovými prostředky, ale jejich film rámuje příběh. Pracují s motivy založenými na vlastních zkušenostech nebo námětech z reálného života o kterých ví, že mají emocionální náboj a je zde tedy větší pravděpodobnost, že budou pracovat i s divákovými emocemi. Jejich příprava filmu (Gate, Zezima) se liší v tom, že od začátku pracují se scénářem a storyboardem. Je zde vyšší pravděpodobnost, že docílí konkrétnějších emocí diváka, podobných těm, které chtěly vyvolat. Slovy Gate:

„Myslím na malé momenty v mém životě, které na mě udělaly dojem a potom je použiji jako inspiraci. Buď tím, že ten nápad přeženu nebo abstrahuji. Jako citlivý člověk jsem si dobře vědoma pocitů ostatních, stejně jako mých vlastních a brát z vlastní zkušenosti je jediný způsob, jak v mých filmech vyvolat emoce. Jinak je to jen střelení od oka.“

Rozhodujícím faktorem, který ovlivňuje divácké emoce je žánr filmu. V dnešní době je to ošemetné téma, především v experimentální animaci je mnohdy zavádějící určit žánr daného filmu. Selwood se ve své odpovědi zmiňuje, že se na to téma ptá svých studentů:

„Tohle je zajímavá otázka a také se ptám mých studentů, aby nad ní přemýšleli. Ten koncept rozdělení do žánrů se v dnešní době často setkává s rozpaky. Nemyslím si, že se zabývám určitou konkrétní emocí. Přesto často přemýšlím nad tím, jak naše mysl a nevědomí interpretuje věci a jak poetické prostředky dokážou navést diváka k tomu, aby interpretoval skrytý význam příběhu. Často se pro inspiraci obracím k poezii kvůli oné hustotě na tak malém prostoru.“

Fenomén emocí je velmi komplexní téma, samotné filmové emoce vytváří svůj vlastní jazyk v divácké recepci filmu. V dnešní době je divácká zkušenost s filmovým

²⁶ Jan Šrámek, odpověď z dotazníku

médiem poměrně vysoká a od toho se odvíjí i nároky diváka na filmové vyprávění. Od toho se také odvíjí vypouštění narace ve filmu, divák dokáže „číst“ i takové filmy. Pokud v experimentálním filmu chybí narace, často ji nahrazuje struktura filmu postavená na určitém rytmu za pomoci střihu a hudby.

Přesto se zdá, jak v narativním, tak v nenarativním filmu, že je velmi působivá a atraktivní práce s tajemstvím filmu, kdy není zobrazeno vše. Opakem toho je „polopatistické“ vyobrazení všech indicií, bez toho aniž by byla ponechána aktivita na divácké recepci:

„Snažím se ponechávat hodně informací nevyslovených a dovolit tak divákovi, aby si tam dosadil vlastní myšlenky a emoce.“²⁷

Právě v tom tkví pro diváka kouzlo nejen experimentálního filmu.

4.4 Inspirační zdroje tvůrců

Inspirační zdroje jsou pro tvůrce nepostradatelnou součástí tvorby. Vymezují téma jeho zájmů, a ačkoli se to může zdát banální, jedná se o důležitý proces tvorby definující, jak tvůrce uvažuje, jaký je okruh jeho zájmů, se kterými potom pracuje. Sběr inspiračních zdrojů je základem pro film. Během této fáze, se tvůrce orientuje v tématech, které v dané situaci preferuje, hledá a sbírá k nim materiál. Z toho se potom také díky nevědomým procesům v daném čase utřídí ty nejpodstatnější myšlenky. V této fázi tvůrce selektuje informace a předtím než dochází k „aha momentu“ (stav náhlého pochopení umělce, kdy si uvědomí souvislosti, vzhled na konkrétní projekt) z jejich zlomku buduje myšlenku filmu.

Není možné nijak kategorizovat zdroje myšlenek dotazovaných tvůrců. Z jejich odpovědí vychází, že jsou zasaženi jak vnějšími tak vnitřními vlivy. Důležitým činitelem výběru jejich inspiračních zdrojů je založení osobnosti člověka, společnost, ve které žije, výchovné prostředí rodiny atd. Nemusí to být všeobecným pravidlem, ale podle zkoumaných odpovědí z dotazníků vyplývá, že mladší tvůrci se více zabývají vlastními psychologickými procesy ve svých filmech (Gate zmiňuje

²⁷ Zachary Zezima, odpověď z dotazníku

v kapitole „Emoční reakce diváků“ jak ve svém filmu *Half Wet* pracuje s pocitem touhy a úzkosti, která souvisí s tím, jak vnímá mládí). Zkušenější a generačně starší tvůrci také, ale zdá se, že vnímají v širším kontextu prostor kolem sebe, společnost, zaměřují se míň na vlastní psychické stavy a víc komentují dění, realitu. Shodují se, že inspiraci nachází ve svém okolí, reflektují, co je obklopuje, sbírají motivy, které je zaujmou a přetransformávají je do své tvorby:

*„Ze všeho okolo. To, co vidím v bezprostředním okolí. To, jak vnímám společenské, přírodní a technologické dění ve světě. Jaké vnímám pocity a změny ve svém nitru a u lidí, kteří jsou mně blízcí. A občas i z toho, jak si představuju, jak nás vnímají zvířata, rostliny, potencionální ufouni atd.“*²⁸

Dalším příkladem takového přístupu je tvorba J. Šrámka, který do dotazníku uvedl čtyři primární zdroje jeho inspirace: 1. Aktuální politická, společenská a kulturní situace, 2. Město a civilizace, 3. Historie, 4. Vizuální kultura. K tomuto bodu uvádí:

*„Z českých ilustrátorů je pro mě inspirací kromě Millera například Miroslav Šašek, Jaroslav Malák, Jan Kubíček, Dobroslav Foll, atd. Myslím, že velmi výrazný vliv na mě měli v dětství animované seriály z raného období televizní stanice Cartoon Network jako např. *Dexter Laboratory* nebo *Powerpuff Girls*, které vznikly ještě pod hlavičkou studia Hanna-Barbera. Tyto seriály nesou stopy silného vlivu moderního umění na vizualitu animací 50. let 20. století. Studio Hanna-Barbera patřilo k průkopníkům animovaných seriálů určených pro televizní vysílání, které využívalo postupy limitované animace, vyvinuté animačním studiem UPA. Když jsem byl na střední škole, objevila se Cartoon Network druhá generace animovaných seriálů, z nichž si nejvíce pamatuji sérii *Samurai Jack*.“*

Ze Šrámkových jasně definovaných témat je znát jeho zřejmý pragmatický přístup k tvorbě. Jednoznačně to vysvětluje diverzitu jeho zájmů jakožto vizuálního umělce. Jak sám zmiňuje, zabývá se výtvarným uměním, animací a ilustrací. Současně je pedagogem na brněnské fakultě FaVU VUT v ateliéru video.

²⁸ Ondřej Švadlena, odpověď z dotazníku

Jak bylo popsáno, podle informací z dotazníků se zjistilo, že dotazovaní střední generace se inspiroují převážně vlivy, které je obklopují. Inspiračním zdrojem může být *„reálný život nebo již existující příběhy. Věci, které jsou zakořeněny v realitě, ale dávají prostor imaginaci.“*²⁹

Pro jiné je samotná animace jako médium dostatečně inspirativním zdrojem a neustále je překvapuje, jak se o tom zmiňují Selwood a Gate. Gate v několika svých rozhovorech, včetně tohoto, doslova velebí médium animace jako výjimečnou a inspirativní formu umění:

„Animace jako médium samotné je inspirující. Dovoluje člověku vyjádřit se tím nejbohatším možným způsobem, je to pro mě dokonalá forma umění. Kombinací ilustrace, načasování, dialogů, zvuku, hudby a pohybu mají animátoři potenciál zamíchat s divákovými vnitřními pocity“.

Vzhledem k tomu, jak je dnes samozřejmé najít prostřednictvím internetu téměř jakékoliv informace a pomocí počítačů pracovat na různých programech, vznikl v dotaznících zajímavý moment - vzhled do rozdílů generačního vnímání pojmu inspirace a přístupnosti animované tvorby v kontextu doby. Gate (25let) se ve své odpovědi zmiňuje o snadno dostupných softwarech, které umožňují práci na animaci čím dál více lidem. Selwood popisuje svoje začátky s animací a tehdejší vlivy 70. let 20. století, včetně československých filmů od Trnky:

„V r. 1968 jsem nastoupila na filmovou školu v NYC. Předtím jsem na vysoké škole studovala malbu a v té době jsem byla nadšená z mnoha druhů umění. Na té filmové škole jsem dostala úkol udělat animaci, nic jsem o ní nevěděla. Ta škola se jmenovala Tisch School of the Arts a v té době se tam snažili zjistit, zda by se animace mohla stát součástí jejich osnov. Bylo divné pracovat na animaci jako jediný student, ale dostalo se mi značné podpory. Když jsem dokončila svůj film, The Six Sillies, rozhodla jsem se v animaci pokračovat. Bylo hodně filmů, které jsem viděla a inspirovaly mě, hlavně ty z tehdejšího Československa, jako např. filmy Jiřího Trnky a dalších. Měla jsem tam velmi zajímavého učitele, který mě hodně podporoval

²⁹ Zachary Zezima, odpověď z dotazníku

v tom, co jsem dělala. Hodně věřil v techniku „voice over“ a to mě vedlo k vytvoření mého prvního filmu, který využívá této techniky. Ten film se tehdy hodně promítal a to mě také povzbudilo v tom, abych v animaci pokračovala.“

Inspirace tvůrců je ovlivňována vnějšími okolnostmi, stejně tak ale vychází z jejich vnitřního nastavení. Důležité vlastnosti kreativního tvůrce jsou otevřenost novým výzvám, schopnost reagovat na nové podněty, na konkrétní situaci, na společnost, ve které žije.

4.5 Odklonění se od narace ve filmu

Jednou z hlavních skutečností, které se v odpovědích tvůrců pravidelně objevovaly v různých kontextech, bylo odklonění se od narativního vyprávění ve filmu. Většina z dotazovaných inklinuje k spíše k formě filmu a příběh pro něj přestává být důležitý. Snad jedinou výjimkou je Zezima, který odpověděl, že pracuje s nelineárním vyprávěním. Je dobře, že se objevuje v tomto výzkumu. Vytvořil několik experimentálních videoklipů a i přesto, že jeho filmy pracují s krátkým příběhem (film Cruising a magisterský snímek It's a Date), experimentuje s vizuální stránkou filmu, což bylo také jedním z důvodů, proč byl vybrán pro tento výzkum.

Na začátku tvůrci vysvětlují, co všechno je vedlo k odklonění se od narativního příběhu, zmiňují svoje vnitřní pnutí, potřebu integrovat do animace jiné druhy umění, kde by příběh překážel nebo popisují, že je na počátku ovlivnilo okolí, ve kterém začali pracovat, jako Selwood:

„Studovala jsem narativní film a nadchla mě možnost vytvářet práci mimo tento velmi formální proces. Tou dobou mě inspirovaly kresby Matisse a Cocteaua a to, jak by člověk takto mohl animovat. Tehdejší scéna v New Yorku byla velmi vzrušující, mladí umělci chtěli dělat práci, která by byla osobní a ne součástí systému, ale byla by dělána ručně. To pro mě bylo osvobozující.“

Druhým faktorem, který je vedl k nenarativnímu vyprávění a často se objevuje v odpovědích, je vnitřní popud, ke kterému se sám dopracoval. V tomto případě se objevily dva přístupy tvůrců, jedni pracují s racionální myšlenkou, s ohledem na

diváka, snahu hledat novou formu a tím se míř soustředit na příběh a ti, které k tomu dovedly vlastní podvědomé procesy.

Gate, která společně se Zezimou nejvíce inklinuje k příběhovosti, jak už bylo několikrát zmíněno, k tomu uvedla:

„Začala jsem se více zajímat o styl po tom, co jsem udělala svůj první film, protože jsem chtěla vylepšit estetiku a udělat to více dostupné divákům, atraktivní. Začala jsem se zajímat o formu a texturu poté, co jsem strávila nějaký čas pozorováním práce několika hrnčířů, jako třeba Hanse Copera a Lucie Rie. Forma animace se postupně stala zajímavější, než příběh. Ve svém novém filmu se ale plánuji vrátit zpět k příběhu s novou estetikou.“

Na druhé straně zbytek tvůrců to připisuje svým vnitřním potřebám, které je k tomu dovedly, Švadlena mluví dokonce o intuici:

„Intuice.“ To, že se projekt během výroby stále vyvíjí. Je to pro mě zajímavější a přirozenější. Mě spíš zajímají nálady než příběhy. Příběhy mají pro mě atributy, které se mi jeví jako stále se opakující kombinace stejných minisituací.“

Zjistilo se, že důvodem k nenarativnímu vyprávění, je snaha distancovat se od hlavního proudu, být svobodnější, vytvářet novou estetiku pro diváka, nebo poslouchat vnitřní puzení tvůrce a možná i další důvody. Jedním z nich je potřeba propojit filmové dílo s jinými druhy umění.

Dva z tvůrců, kteří vytváří i instalace do galerií, vyjadřují nutnost přizpůsobení média filmu danému prostředí. Ve své reakci J. Šrámek zmiňuje dva způsoby práce. Ve své autorské tvorbě hledá, včetně formy vyjádření, jistou formou narace a jindy využívá lineární řazení částí filmu. V případě integrace animace s galerijním uměním jde příběh stranou:

„Vzhledem k tomu, že se zabývám animací na pomezí filmu a galerijního umění, hledal jsem formy, které by fungovaly jednak autonomně, ale v rámci galerijní instalace také v kontextu jiných děl, popřípadě se vzájemně doplňovaly, což je u klasické narativní struktury téměř vyloučené. Důležitá byla také moje zkušenost s vj-ingem a grafickým designem. Ale nelze říci že bych ze svých děl vyřadil naraci

úplně. Záleží na konkrétním případě. Ve svých autorských filmech a animacích se pohybují spíše na hranici statického a pohyblivého obrazu a dramaturgické struktury nevěnují až tak velkou pozornost. V některých svých dílech nepoužívám filmové postupy, ale i přesto je v nich narace často přítomná nebo vzniká lineárním řazením jejich jednotlivých částí.“

Důvody, které vedly autory k odklonu od narace byly různé, ale všechny odpovědi se shodují v tom, že ať už v menší nebo větší míře dochází k tomuto jevu přirozeně. Tvůrci s tím pracují podle projektu, podle svého uvážení nebo psychického rozpoložení. Z vyhodnocených dat vyplývá jasný fakt, že volná narace nebo absence narace je jedním ze stěžejních principů experimentální animované tvorby.

Většina tvůrců se přiznává, že pro ně příběh nehraje zásadní roli, ale zároveň se zmiňují o tom, že pokud jde o sdělení nějaké myšlenky ve filmu, aby jí divák porozuměl, film potřebuje mít strukturu. Těžko se tvoří bez jakéhokoliv racionálního konstruktů, což potvrzuje Gate:

„Myslím, že je těžké udělat animaci bez nějakého příběhu nebo struktury – pokud nejde o animaci ve volném umění, což je ovšem úplně jiná otázka. Mně osobně se líbí příběhy, které jsou sugestivní, abstrahované, ale ne až do fáze odcizení – tak, aby to mohl každý ocenit a interpretovat po svém.“

Z odpovědí je zřejmé, že tento rozpor práce s příběhem versus film bez příběhu v sobě řeší všichni. Na jedné straně se nechtějí nechat vázat dramaturgickými strukturami klasického vyprávění a na straně druhé se pokouší sdělit obsah svých filmů. Selwood reagovala slovy:

„Zbožňuji obojí (pozn. narativní i nenarativní film). Nicméně si myslím, že narativní filmy v animaci, pokud nepočítáme ty celovečerní, nemají úplně zásadní postavení v současné animaci. Jsem experimentální, ale držím se zásady, že je naznačena narativní struktura, která drží pohromadě myšlenky, i když to není zrovna formálním způsobem.“

4.6 Digitální technologie a experimentální animace

Díky současnému trendu silné vizuální formy a upozadění narativního vyprávění, má experimentální animace šanci na sebe víc upozornit a integrovat se do audiovizuálních děl, hudebních klipů, instalací apod. Příznivé podmínky pro experimentální animaci by mohla kladně ovlivnit i znalost a využití nových technologií, které současní nezávislí filmaři využívají v estetice svých filmů.

„Jak podle vás digitální technologie ovlivňují současný trend nenarativních animovaných filmů?“ Otázka k tomuto tématu vznikla shodou okolností. Maureen Selwood, která vyplňovala dotazník jako první respondent, odpovídala na doplňující otázku směřovanou na její osobu, a sice jaký na ni dělá dojem současná animace, včetně té na CalArts v Kalifornii. Její odpověď podnítila vznik formulace otázky, která poté byla dále pokládána ostatním tvůrcům.

„Určitě je trend odklánět se od příběhovosti a zaměřovat se čistě na experimentální práci. Také se dělá méně storyboardů. To je velmi zajímavý moment a myslím, že i důležitý. Myslím si, že úloha příběhů se nemění pouze v animaci, ale i v dalších uměleckých odvětvích. Myslím, že částečnou zodpovědnost za tento jev nese technologie. Rovněž se ve vytvářených pracích průběžně více uplatňuje model „podívané“ a to ovlivňuje příběh.“

Naše smysly jsou vystaveny příliš mnoha způsobům, jak interpretovat myšlenky, jež jsou politické, abstraktní nebo poetické. Filmy mají také tendenci být kratší. Kresba úžasnými způsoby vzkvétá. Myslím si, že stop motion práce s sebou nesou větší břemeno, ale je v současné době pár filmů, o kterých si myslím, že jsou výjimečné. To je oblast, na kterou bych doporučovala se nyní zaměřit.“

Také pozoruhodné téma digitálních technologií v současné animaci se objevilo v odpovědích tvůrců, což je určitým signifikantem toho, jak aktuální a významné toto téma je.

Jaká je současná situace filmu? Proč se vytrácí z filmu jeho obsah?

„Právě digitální technologie stojí, podle mě, za návratem k zájmu o nenarativní a experimentální formy animovaného filmu. Důležitou roli přikládám také velké oblibě

vj-ingu, jehož důležitým přínosem bylo seznámení širokého spektra autorů bez filmového vzdělání s nelineárním pohybem obrazu (práce s různými druhy strukturálních chyb a glitchů).“³⁰

Šrámkova odpověď evokuje otázku: *Mohlo zapříčinit nenarativní vyprávění také zpřístupnění digitálních technologií neprofesionálům, kteří se profesně nezabývají filmem?*

V současné éře snadno dostupných informací, fenoménů typu YouTube, Facebook, Snapchat, Instagram a více profesionálního Vimeu lze pracovat s videem bez velkých potíží. Nepočítaje snadno ovladatelné softwary přímo v mobilních aparátech, které umožňují svým uživatelům kromě natáčení obrazu i střih a vlastně velmi snadnou a rychlou „postprodukci“, obarvení obrazu filtrem, přidání textu do obrazu atd. Postupně se to stává velmi progresivním fenoménem. Na rozdíl od ne tak dávné minulosti, kdy práce na filmu byla obestřena tajemstvím světa analogového filmu, vývojkami, stříháním a lepením vyvolaného filmu ve střižně, nasazováním zvuku atd. Tento způsob práce měl své klady i přesto, jak komplikovaná se z dnešního úhlu pohledu zdá práce s analogovým filmem. V tehdejší době byla možnost pro nezainteresovaného nadšence natočit si film zřejmě minimální. Zatímco v současnosti se audiovizuální obraz zpřístupňuje takřka všem.

Posouvá to vnímání obrazu do jiné roviny. Dnes už nestačí hezký statický obraz, fotka. Začíná být důležité, aby se obraz hýbal a ideálně byl doplněn zvukovým podkresem. Současný estetický aspekt filmu se často stává jeho leitmotivem. Je vzrušující sledovat, kam tento technologický vývoj bude směřovat, ale jisté je, že nás technologie budou obklopotvat v čím dál větší míře. V důsledku většího zájmu o nenarativní film, by mohlo dojít k větší participaci experimentální animace v současné kinematografii. Animace tvoří, kromě nenarativních filmů, zastoupených především na filmových festivalech, součást filmového průmyslu. Je zřejmé, že animace drží krok s digitálními technologiemi, což jí do značné míry zajišťuje budoucnost.

³⁰ Jan Šrámek, odpověď z dotazníku

Trendy ve 2D a 3D animaci se také průběžně mění, každopádně animace využívající současné digitální technologie je na vzestupu. Švadlena uvedl:

„Co se týká autorské animace krátkého formátu - je a bude to těžké. Z hlediska financování určitě, ale hlavně s tím, aby se o tuto formu zajímal větší počet diváků. Digitální technologie sice zpřístupnily možnost tvořit technologicky „vymakané“ filmy většímu počtu lidí, ale tento formát je velmi zřídka uváděn televizemi, v kinech a v přesycených distribučních sítích á la YouTube většinou zapadnou do neznáma.

Motion-capturing částečně odsouvá ruční animaci do pozice nerentabilní technologie. Těžko říct, jestli animace obstojí jako samostatná škatulka. Ještě ale dlouho bude součástí jiných postupů, ať už ve videohrách, speciálních efektech ve filmech, v reklamě a určitě ve virtuální realitě, která nás nebude míjet (protože se zdá, že si to člověk všeobecně přeje).

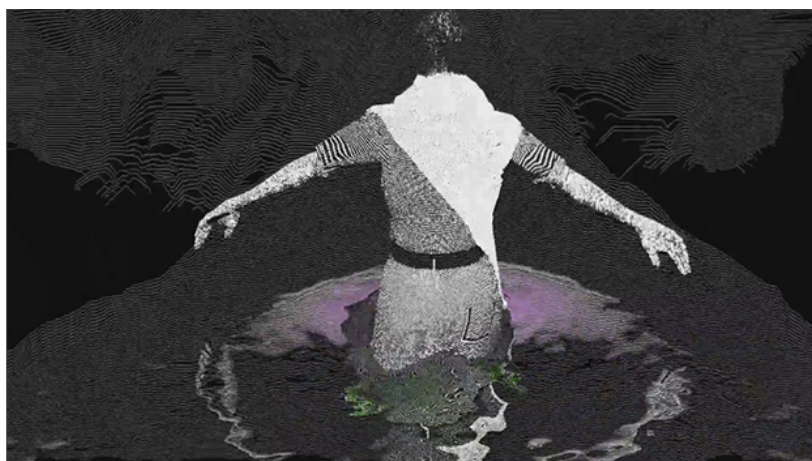
Digitální technologie se, jako každé nové médium, dlouho nacházela v situaci, kdy se tvůrci snažili napodobit co nejvěrněji realitu. V současnosti se v tomto stádiu nachází videohry, což podle mě, kazilo to, co by mělo být podstatné: obsah.”

Vzhledem k aktuálnosti tohoto tématu v animovaném filmu, byla tvůrcům pokládána otázka, jak samotná technologie ovlivňuje jejich filmy v rámci prostředí, ve kterém se pohybují, a které je inspiruje. Dotazované determinuje pohyb na nezávislé scéně animovaného filmu, přizpůsobují si technologii individuálně pro daný projekt. V případě těchto tvůrců se nedá říct, že by technologické prostředky převyšovaly myšlenku filmu, ale využití současných technologií je dnes nezbytností. Virtuální technologie umožňují propojení tvůrců, rychlý přístup ke zdrojům, aktuální přehled o filmech. Je inspirativní sledovat, v jakých prostředích se režiséři pohybují, všichni tvůrci kromě svých autorských filmů mají zkušenosti se spoluprací na různých projektech, působí na světových kontinentech, ale zájem o animaci je propojuje. Možnost cestování to umocňuje. V rámci dotazníku docházelo k milým momentům, když v jedné z otázek zmiňuje Zachary Zezima Sophii Gate jako režisérku, která jej inspiruje, aniž by věděl, že Gate je také součástí této studie. Animovaný svět nezávislé animace je komorní v porovnání se scénou současného hraného filmu a možná právě proto si tvůrci mezi sebou vzájemně víc fandí. Evropská a americká scéna nezávislého filmu se od sebe zásadně neliší, inspirují se navzájem.

„Indie scéna animace se neustále vyvíjí díky programům Adobe a internetu. Vimeo poskytlo animátorům platformu, kde můžou navzájem sledovat svou práci a scéna samotná stále roste. V Londýně je skvělá scéna animace a všichni se navzájem inspirujeme novými technikami a přístupy k vyprávění příběhů.“³¹

Protože je tvorba režisérů vybraných pro tento výzkum velmi inspirativní a ohromuje svým záběrem, jsou zde uvedeny jejich tvůrčí aktivity na současných projektech. Peter Burr reagoval:

„Na čem momentálně pracuji? No je to pár věcí.. Velký projekt, který teď rozvíjím, se jmenuje ARIA END. Je to videohra o jednom hlídači s kyber vnitřnostmi, který jde do opuštěné podzemní utopie, aby tam uklidil nepořádek. Tento projekt funguje jako podhoubí pro mnoho věcí, na kterých poslední dobou dělám. Dokončuji 360-ti stupňové video, které využívá kousek zmíněného příběhu a staví diváky do světa toho nepořádku pomocí brýlí Google Cardboard VR. Také pracuji na instalaci, která bude otevřena za měsíc nebo tak nějak a která se zaměřuje výhradně na arkologii - opuštěná hloubková budova, která byla kdysi místem této utopie. Zaměřuje se to zejména na účinky subtilních vznikajících systémů na velkých racionálních strukturách uvíznutými mezi válcíci ideologiemi a pomalým postupem přirozeného rozkladu.“



32

³¹ Sophie Gate, odpověď z dotazníku

³² *Cave exits* (2015) Peter Burr

Současná tvorba českého vizuálního umělce J.Šrámka:

„Aktuálně začínáme pracovat s Martinem Bůřilem na storyboardu a vizuálním jazyku pro náš krátkometrážní animovaný film Koroljov. Dokončuji autorskou publikaci o odstraněných a zmizelých normalizačních plastikách, která by měla být představena na festivalu ilustrace Lustr na konci září. Na konci října jedeme s Veronikou Vlkovou do Amsterdamu na festival KLIK, kde bude v rámci výstavy o přesazích animovaného filmu a umění představený náš film BUBI. V prosinci by měla vyjít v nakladatelství Paseka kniha s názvem Pionýři a Roboti. Knihu jsme napsali ve spolupráci s Pavlem Ryškou a zabývá se historií čs. ilustrace v 50. a 60. letech 20. století. Kromě toho dělám několik komerčních ilustrací pro rozličné klienty (BIO OKO, Radio Wave, časopis Forbes, atd.)“

Práce se zabývá nezávislou scénou, velmi vzdálenou od mainstreamové produkce. V Čechách se kromě Jana Šrámka, pod tvůrčím jménem Kolouch, zabývá nezávislou scénou jen malá hrstka umělců, které ve své odpovědi zmiňuje:

„Nemyslím si, že by existovalo něco. co bychom mohli označit jako scénu nezávislé české animace. Zním jen několik málo autorů, kteří tuto formu ve svojí práci používají jako např. Matěj Smetana, Adéla Sobotková, David Možný, Matyáš Trnka, atd.“

Jedním z vytyčených cílů práce je zájem o situaci současné nenarativní (experimentální) animace. Také upozornit na výjimečnost tohoto filmového média, na jeho připravenost, nejen díky technologickým znalostem, se kterými operuje, ale především v možnostech, otevření senovým experimentům a novému pohledu na filmové médium.

4.7 Vybrané odpovědi

Liší se emoce během sledování filmu od těch, které zažíváme v běžném životě?

Pochybuji o tom, že by se emoce lišily co se týče kvality, ale existují jisté důkazy, že reagujeme silněji na události odehrané v reálném životě od těch odehraných na plátně. V jedné studii badatelé zkoumali reakce mozku na pohled na reálnou osobu a na osobu na plátně (např. na někoho, kdo se dívá do kamery). Zjistili, že daleko silnější reakce byly na tu reálnou osobu, která zírala přímo na ně. To je pravděpodobně důsledek úvah spojenými s ekologickými vazbami na sociální interakci: oční kontakt je silný sociální podnět, který může mít vlastní fyzické následky v reálném životě. Například tě někdo může políbit, můžeš čekat různé reakce, dokonce ti někdo může dát ránu pěstí do obličeje. Toto se samozřejmě vztahuje jen na tu reálnou osobu.³³

Co podle vás současnou experimentální animaci charakterizuje? Cítíte se být experimentálním animátorem?

Necítím, ale to není, dle mého názoru, podstatné. Podstatné je, jestli se daří vyjádřit to, co chce z těla/mysli ven a jestli, při sledování tohoto nutkání, se autorovi daří prozkoumávat a objevovat nové a nečekané cesty.³⁴

Kam ve své práci směřuješ a co je tvůj sen? Měla bys nějakou radu pro čerstvé absolventy animace, jak se uchytit v oboru?

Zrovna vymýšlíme s nejlepší kamarádkou Rachel animovaný seriál. Spolupráce je skvělá, když ji děláš s nejlepší kámoškou. Moje rada by byla zjistit, jaký druh animace bys opravdu chtěl(a) umět dělat a potom přijď na to, jak ji dělat.³⁵

³³ Suzanne Dikker, odpověď z emailu

³⁴ Ondřej Švadlena, odpověď z dotazníku

³⁵ Sophie Gate, odpověď z dotazníku

ZÁVĚR

Otázka emocí ve filmu mě vždy fascinovala a bude i nadále. Díky této práci jsem měla jedinečnou možnost dozvědět něco víc o tom, co spouští divákovy emoce a nálady při sledování obrazu, který je vlastně fikcí. Animace je mi blízká tím, že v sobě spojuje několik uměleckých oborů, které mě zajímají, do jednoho svébytného celku: obraz, zvuk/hudbu a příběh, čímž dokáže probudit v divákovi různě silné individuální prožitky, emoce. Osobní zkušenost ze stáže na katedře experimentální animace ve mně prohloubila zájem o experimentální animaci. Vycházela jsem ze svého backgroundu charakterové animace, kterou léta studuji a z osobního zraní v přístupu k nenarativnímu animovanému filmu.

Studie „Emoce v experimentální animaci“ předčila mé očekávání. Dostalo se mi odpovědí na mé otázky, včetně dalších, které ve mně evokovaly odpovědi režisérů nezávislé animované scény. Bez ohledu na to, jaký typ filmu divák preferuje, s příběhem nebo bez dramaturgické struktury, se k divácké recepci zapojením kognitivního vnímání dostavují emoce, konkrétní nebo abstraktní, podle typu filmu, které jsou neoddělitelné od tělesných změn diváka (vzrušení, strach, nelibost), které vnímá především on sám. Je neuvěřitelné, jakou sílu prožitku může vyvolat sledování filmu, jak svými prostředky dokáže aktivovat mysl i tělo diváka. Fascinující je, že filmové *„emoce jsou jazykem, který oslovuje nebo může oslovit všechny, přestože víme, že existují kulturní rozdíly, které to můžou ztěžovat.“*³⁶

Z rozhovorů vyplynulo, že experimentální (nenarativní) animace přináší režisérům, kromě radosti ze samotné tvorby, sebereflexi. Domnívají se, že nejenom jim, jako autorům, ale i divákům tohoto druhu filmu. I přesto, že některé filmy dotazovaných tvůrců mohou budit dojem, že se režisér nezamýšlí nad vyzněním svých filmů a skládá záběry intuitivně, bez připraveného záměru, opak je pravdou.

³⁶ Maureen Selwood, odpověď z dotazníku

Tento fakt odkrývají více jejich odpovědi v dotaznících a je velmi důležité tento moment zdůraznit. Pod vrstvou vizuálně vypracovaných obrazů bývá zpravidla zabudovaná struktura filmu, bez které by tvůrce s velkými obtížemi mohl film dokončit. Z rozhovorů vyplývá, že každý z tvůrců, i ten nejexperimentálnější z nich, nepracuje bez racionálního vymezení. Cílem této studie bylo dozvědět se, jak fungují lidské emoce během sledování nenarativního (experimentálního) filmu a jakými prostředky je tento druh animace vyvolává. Jak vyplývá z analýzy rozhovorů, lze závěrem zjednodušeně shrnout výsledek rozboru na konstatování, že není možné kategorizovat emoce vyplývající ze subjektivního vnímání obou druhů filmů - narativního a experimentálního nenarativního. Oba mají možnost vyvolání silných emocí. Nenarativní filmy mohou pracovat s emocemi v abstraktnější rovině, u narativních filmů rozhoduje o míře emocí síla příběhu. Většina respondentů se shoduje na tom, že se během své práce na filmu nesnaží cíleně vytvářet konkrétní emoce. Smyslem jejich práce je sdělit myšlenku, pocit.

Věřím v silný potenciál experimentálního animovaného filmu.

Seznam použité literatury:

Milan Nakonečný, *Lidské emoce*

Vydání 1., 2000, Praha; Academia, nakladatelství Akademie věd České republiky

ISBN 80 200 0763 6

Antonio R. Damasio, *Descartesův omyl*

Přeloženo z anglického originálu (Descartes' Error. Emotion, Reason, and Human Brain, nakladatelství G. P. Putnam's Sons, New York, 1994)

Mladá fronta, Edice Kolumbus, svazek 152, Vydání první, Praha 2000

ISBN 80 204 0844 4

Torben Grodal, *Moving Pictures; A New Theory of Film, Genres, Feelings, and Cognition*

Reprinted, Oxford University Press Inc., New York, 2002

ISBN 0 19 815983 8

Maureen Furniss, *Art in Motion: Animation Aesthetics*

Revised edition, nakladatelství John Libbey Publishing, Eastleigh, UK, 2007

ISBN 9780 86196 663 9

Maureen Furniss, *Animation: Art and Industry*

John Libbey Publishing Ltd, 3 Leicester Road, New Barnet, Herts EN5 5EW, United Kingdom, 2009

ISBN 9780 86196 680 6

Robert Russett and Cecile Starr, *Experimental Animation; An Illustrated Animation*

Van Nostrand Reinhold Company; A Division of Litton Educational Publishing, Inc.; New York, 1976

ISBN 0 442 27195 6

Kateřina Surmanová, *Ostrovny animace*

Vydání první, vydalo Pastiche Filmz, Olomouc, 2010

ISBN: 978-80-904515-2-0

Kamila Boháčková, *Cinepur #27*

Téma čísla: Animovaný film, Úvod k tématu: Animovaný film, Praha, květen 2003

Jean Paul Sartre, *Vědomí a existence*

Z francouzského originálu přeložili Jakub Čapek, Miroslav Petříček

Nakladatelství OIKOYMENH, Vydání první, Praha 2006

ISBN 80 7298 171 4

Christian Metz, *Imaginární signifikant. Psychoanalýza a film*

Vydání první, Český filmový ústav, Praha, 1991

ISBN 80 7004 064 5 59 508 91

Laurent Tirard, *Lekce filmu*

Překlad Alena Smithee, Vydání první, Dokořán, Praha, 2014

ISBN 978 80 7363 615 9

Seznam obrazové přílohy:

1. Graf fenoménů vnímání	13
2. Graf hédonických aktivit	15
3. Maureen Selwood	26
4. Ondřej Švadlena	32
5. Sophie Gate	37
6. Jan Šrámek	40
7. Zachary Zezima	44
8. Peter Burr	65

Seznam citovaných filmů:

Red|Green (2013) Peter Burr

Cave exits (2015) Peter Burr

Trik (2006) Ondřej Švadlena

Mr. Dr. Chain (2010) Ondřej Švadlena

Half wet (2014) Sophie Gate

Cruising (2014) Zachary Zezima

It's a Date (2016) Zachary Zezima

Babobilicons (1981) Daina Krumins