

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE

FILMOVÁ A TELEVIZNÍ FAKULTA

Katedra animované tvorby

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

RYAN CHRISE LANDRETHA

Martin Šafus

Vedoucí práce: Mga. Libor Pixa

Oponent práce: Mga. Pavel Horáček

Datum obhajoby: 14. 9. 2017

Přidělovaný akademický titul: bakalářský

Praha, 2017

ACADEMY OF PERFORMING ARTS IN PRAGUE

FILM AND TELEVISION FACULTY

Department of Animation

BACHELOR THESIS

RYAN BY CHRIS LANDRETH

Martin Šafus

Thesis adviser: Mga. Libor Pixa

Examiner: Mga. Pavel Horáček

Date of Defence: 14. 9. 2017

Academic title to be assigned: BcA.

Prague, 2017

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem bakalářskou/magisterskou/disertační práci na téma RYAN CHRISÉ LANDRETHA vypracoval(a) samostatně pod odborným vedením vedoucího práce a s použitím uvedené literatury a pramenů.

Praha, dne

.....

podpis diplomanta

Upozornění

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

Poděkování:

Rád bych touto formou poděkoval Anně Heribanové a Matoušovi Svěrákovi za inspirativní připomínky a nápady. Dále bych rád poděkoval Josefu Heribanovi za podporu ve věci cizího jazyka. A nakonec celému vedení katedry a pedagogům za věčnou vytrvalost.

Abstrakt:

Práce je jak syntézou dohledatelných informací o částečně autobiografickém filmu Chrise Landretha, Ryan, tak přehledem událostí, které jeho vzniku předcházely a nějak se ho týkají. V druhé části práce se pak zabývám hlavně psychorealismem, který se váže k osobnosti Chrise Landretha, ale nemá jasně formulovanou definici. V první části je kladen důraz na dostatek informací o autorovi, Ryanu Larkinovi a pochopení okolností vzniku filmu. V druhé části pak podrobuji film analýze a posléze hledám analogie s jinými díly. Následnou syntézou pak hledám nové skutečnosti. Výsledkem je pokus o vlastní definici psychorealismu. Pro orientaci v uměleckých směrech a jejich prostředcích je zapotřebí popisovat je i teoreticky a psychorealismus tak trochu vlál vyprsknutý ve vzduchoprázdnu. Snažím se to touto prací změnit.

Abstract:

The thesis synthesizes traceable information about Chris Landreth's partly biographical film Ryan, as well as summarizes events preceding and concerning its creation. In the second part of the thesis I analyze especially psychorealism that links to the personality of Chris Landreth, but lacks clearly formulated definition. The first part emphasizes information quality about the author Ryan Larkin and understanding of circumstances of the film creation. In the second part I put the film through analysis and then search for analogies with other episodes. Using subsequent synthesis I search for new evidence. It results in an attempt to define psychorealism. In order to familiarize with artistic movements and their means it is essential to describe them theoretically and psychorealism waved spluttered in void. I intent to change it with this thesis.

Obsah:

0.0	Úvod - inspirace a autoterapie	5
1.0	Chris Landreth (1961)	
1.1	Život a cesta k počítačem generovanému obrazu	6
1.2	Landrethovy filmy a jejich společné znaky	7
1.3	Vývoj u firmy Alias a filmy <i>The End</i> a <i>Bingo</i>	8
1.4	Další tvorba ve spolupráci s NFB, Copper Heart Entertainment a Seneca College	9
2.0	Ryan	
2.1	Ryan Larkin (1943-2007)	11
2.2	Co předcházelo vzniku filmu	12
3.0	Psychorealismus ve filmu Ryan	
3.1.	Landreth o psychorealismu	14
3.2	Funkce zobrazení	15
3.3	Vizuální stránka psychorealismu a typologie postav	15
3.3.1	Emoce	16
3.3.2	Mementa silných prožitků	17
3.3.3	Konstrukty	17
3.4	Srovnání	18
4.0	Závěr	21
	Zdroje	22
	Obrazová příloha	23

0.0 ÚVOD - Inspirace a Autoterapie

Více než patnáct let se zabývám 3D počítačovou animací a to zejména animací postav, kde mě zajímá a fascinuje jak technická stránka animace, tak téměř neomezené možnosti ztvárňování animovaných charakterů.

Ve své práci bych se proto chtěl zabývat filmy režiséra Chrise Landretha, zejména jeho krátkometrážním animovaným filmem dokumentárního rázu *Ryan* z roku 2004, který získal přes šedesát cen, včetně Oscara - Academy Award for Animated Short Film, ceny na festivalu v Cannes, či cenu poroty na festivalu SIGGRAPH, zabývající se novinkami a vývojem v oblasti počítačové grafiky.

Landreth má pro mě význam už jen pro jeho podíl na vývoji, dnes asi nejpoužívanějšího 3d animačního systému Maya, který nepochybně výrazně ovlivnil a přispěl tím k celkovému vývoji tohoto odvětví animace. Jeho osobu neobdivuji pouze po technické stránce jeho tvorby, ale zejména jako autora a režiséra.

Nejvýraznější prvek jeho autorského stylu, který všechny jeho dosavadní filmy propojuje a dává jim surrealistický nádech, sám Landreth nazývá psychorealismus. Tomu se chci ve své práci také věnovat, jelikož je pro mě s dalšími aspekty jeho tvorby velkou inspirací. Pokusil bych se odhalit prvky s tímto spojené a v neposlední řadě hledat podobné tendence u jiných tvůrců.

Kromě psychorealismu je také na Landrethově tvorbě zajímavý například fakt, že v některých filmech vystupuje on sám, samozřejmě formou postavy animované. Myšlenka očividné existence vlastní osoby ve svém vlastním filmu mě také provází již léta. A i když si uvědomuji, jak moc mě jeho tvorba doposud ovlivnila, respektive obohatila, touto prací bych rád dále prohloubil svůj vztah i k těmto tématům.

1.0 Chris Landreth

1.1 Chris Landreth – Život a cesta k počítačem generovanému obrazu

Jako malý chlapec dostal Chris k vypracování sérii psychologických testů, které sloužily k odhalení determinace jeho schopností a měly tak pomoci ve výběru jeho budoucího směřování. Jeden z výsledků byl ten, že má neobyčejně propojené mozkové hemisféry. Dalo by se říci, že způsob propojení jeho hemisfér se stal vláknem ve vývoji jeho profesní dráhy – nejprve studoval strojírenské obory a potom se začal zajímat o počítačovou grafiku, aby později tyto oblasti propojil a dělal nakonec vlastní filmy.

Narodil se 4. srpna 1961 v Hartfordu, v Connecticutu ve Spojených státech amerických. Dosáhl bakalářského titulu ve všeobecném strojírenství (1984) a magisterského titulu při studiu teoretické a aplikované mechaniky (1986) na univerzitě v Illinois. Několik následujících let, ještě před tím, než začal dělat krůčky do světa počítačové animace, experimentoval ve výzkumech mechaniky tekutin.

O počítačem generovaný obraz neboli CGI (Computer Generated Image), se začal zajímat na přelomu osmdesátých a devadesátých let. Poprvé jel tehdy na konferenční veletrh SIGGRAPH (Special Interest Group on Computer GRAPHics and Interactive Techniques), toho roku v Bostonu (Massachusetts), kde se každý rok schází desetitisíce počítačových odborníků z celého světa a stovky firem zde staví své komplikované stánky, soupeří o pozornost a rekrutují nové síly. Většina společností je z oborů strojírenského inženýrství, grafiky, filmu či vývoje her. Také zde mají stánky spousty škol, specializujících se z velké části na počítačovou grafiku, potažmo animovaný film, a interakci.

Také stojí za zmínku, že na SIGGRAPHu, který má již čtyřicetiletou tradici, měly v osmdesátých letech svou premiéru první známější, v počítači tvořené krátké filmy Johna Lassetera. V roce 1984 to byl film *The Adventures of André & Wally B., v té době ještě pod hlavičkou* Graphics Group, počítačovou divizí Lucasfilmu, ze které se, po koupi Stevem Jobsem (zakladatelem firmy Apple, kterou krátce předtím opustil) v roce 1986 stalo slavné studio Pixar. Lasseter zde od začátku dohlíží na každý film (a některé také režíroval) – sedmáct celovečerních (a další čtyři v produkci) a přes padesát filmů krátkých. V roce 1986 měl také na SIGGRAPHu premiéru krátký Lasseterův film *Luxo, Jr.*, jehož ústřední postava malé stolní lampičky se stala maskotem studia Pixar z jejich notoricky známé znělky.

Po festivalu SIGGRAPH se Landreth rozhodl pro velký obrat v kariéře a začal se zabývat CGI. První rok nevydělal vůbec žádné peníze, ale naštěstí měl dost úspor, ze kterých žil během učení se jak na počítačovou grafiku tak i na animaci. To mu časem přineslo práci na místě zvaném North Carolina Super Computing Center, kde dělal počítačovou animaci, ale spíše pro vědecké účely. Landreth oběvil počítačovou animaci, když zde potkal profesorku Donnu Cox a poté vytvořil svůj první krátký film *The Listener* (1991), se kterým na sebe upozornil v pořadu „Liquid Television“ na MTV. Chris usoudil, že animace je nejlepší cesta jak využít obě strany jeho mozku stejně.

1.2 Landrethovy filmy a jejich společné znaky - Psychorealismus a autobiografičnost

Nejvýraznější prvek svého stylu, který používá ve všech svých filmech, sám Landreth nazývá psychorealismus. Ten dodává jeho filmům surrealistický nádech. Psychorealismus proto, že psychický stav a charakter jeho postav se vizuálně projevuje na jejich vzhledu. Je to jakýsi fyzický otisk jejich duše do jejich těla.

“Rád využívám detailní fotorealismus, ale nejsem blázen, abych pouze kopíroval realitu, k čemuž je hojně dnes Maya úspěšně využívána. Realita je nudná. Je daleko zajímavější být schopen obrazy ohýbat do něčeho co má symbolický a alegorický význam a jednou z nejlepších cest, jak toho dosáhnout, je vyjádřit myšlenkový, nebo emocionální proces.”¹

Kromě psychorealismu je na Landrethově tvorbě také například zajímavé, že v některých filmech vystupuje on sám, samozřejmě formou animované postavy.

Již v jeho technicky i technologicky velmi zajímavém debutu *The End* (1995) se v polovině filmu sám začne vybavovat se svými fantaskními postavami o jejich existenci, aby se pak děj přenesl do jeho pracovny, kde se dohaduje po telefonu se svým producentem, jak by mohl film skončit.

V *Ryanovi* (2004) pak rozmlouvá se svým kolegou a přítelem Ryanem Larkinem. Landreth zde velmi expresivně konfrontuje i vlastní osobnost.

Na konec film *Subconscious Password* (2013) se odehrává v Landrethově hlavě formou televizní show, jehož hostem je on sám a moderátorem jeho superego.

1 I like using detailed photorealistic imagery but I'm not that crazy about just trying to copy reality, which is what Maya is used a lot for quite successfully today. Reality is boring. It's much more interesting to be able to bend that image into something that has some kind of symbolic or allegorical meaning and one of the coolest ways that I know of to do that is to show a thought process or an emotional process. (Interview with Chris Landreth, 3dartistonline.com, článek z 12.11.2013, <http://www.3dartistonline.com/news/2013/11/interview-with-chris-landreth>)

1.3 Chris Landreth – Vývoj u firmy Alias a filmy *The End* a *Bingo*

Hlaví zlom nastal v roce 1994, když byl najat na definování, výzkum, vývoj, testování a někdy dokonce trápení počítačových grafických systémů. Šlo o program Alias stejnojmenné firmy se základnou v Torontu, kam se Chris přesunul z USA. Z programu Alias se, za velkého Landrethova přičinění, stal asi nejznámější 3D animační systém Maya (verze 1.0 vyšla na jaře roku 1998). V době Landrethova nástupu byl Alias v podstatě nástrojem hlavně pro 3D modelování a nikoli animaci. To se mělo v dalších měsících a letech změnit a výstupem měl být pro koncového uživatele kompletní balíček na modelování, texturování, rigování (výroba animační kostry), animování, speciální efekty, svícení a rendering – prostě balíček, který zahrnoval vše potřebné.

Úkol byl jasný – použít vyvíjený program, vycházející z Aliasu, kterým měla být první verze Mayi, k vytvoření animovaného filmu, který program dostatečně otestuje a zrobustní ho před samotným vydáním.

Výsledkem tohoto Landrethova úkolu, který měl původně jen otestovat nový systém pro animaci mimiky, ale následně dosti přesáhl prvotní záměr, byl jeho autorský film *The End* (1995), který byl následujícího roku nominován na Oscara. V něm se animátor snaží vysvětlit svůj umělecký záměr (či jeho nedostatek) jeho výtvorům (částečně abstraktní postavy muže a ženy).

Poté, co byl film hotov a schopen prezentace na místech jako SIGGRAPH a na animačních festivalech, měl Landreth ještě rozšířit povědomí, že Alias může být nyní použit pro kompletní produkci. To mělo za následek vznik dalšího filmu - *Bingo* (1998). Děj tohoto snímku byl založen na divadelní hře *Disregard This Play* (Nepřehlédněte tuto hru) divadelní skupiny *The Neo Futurists*. Pomocí surrealistických obrazů a dialogu vypráví příběh obyčejného člověka obklopeného postavami podivných klaunů, které trvají na tom, že je kdosi zvaný „Klaun Bingo“, i přesto že jím není. Muž je postupně stržen jejich neochvějnou naléhavostí a začne věřit, že je opravdu klaunem Bingo.

Za zmínku stojí, že v roce 1995, kdy vznikl *The End*, šel do distribuce také první celovečerní 3D animovaný film na světě - *Toy Story* studia Pixar. Oba filmy byly ten rok nominové na Oscara.

Výroba *Binga* zabrala další téměř dva roky, přestože šlo jen o pětiminutový film. Hlavním důvodem byla skutečnost, že většinu času výroby filmu nezabral film samotný, ale neustálé řešení všech problémů s vývojem programu, což byla velmi zdlouhavá a únavná práce. Byla to obrovská výzva. Jak Landreth řekl v rozhovoru pro magazín *3D Artist*: „Na jednu stranu bylo opravdu vzrušující moci používat nejmodernější software, na který ještě nikdo jiný nesáhl, což byla ta zábavná stránka věci. Méně zábavné pak bylo to, že ten nejmodernější software ještě

nikdo jiný nepoužíval a bylo nutné nejprve vše vyladit.“²

Nástroje, které dnes používají grafici a animátoři po celém světě, bylo v podstatě nutné vymýšlet a poté zdoluhavě vyvíjet. Dokonce i vymodelování a snaha animovat kouli byl problém, protože první stádia vývoje byly velmi rudimentární. Šlo nutně o velmi pozvolný proces. Bylo vyvoláno velmi mnoho úsilí a času jen přimět modelovací nástroje ke správné práci, poté vyvíjet nástroje pro přípravu animačních koster, jejich kinematiku, či skining pro správné navázání modelů na ohýbající se klouby. Postupně bylo vše potřebné vyvinuto a program zdokonalen do podoby prvního vydání, na jaře 1998. Během dalších pár let se Maya stala průmyslovým standardem.

Vedle systému Maya bylo tedy výsledkem práce pro Alias vytvoření dvou filmů *The End* a *Bingo*, které významně potvrdily Landrethovo postavení a všeobecné přesvědčení o jeho výjimečných schopnostech. Stal se takto postupně i animátorem a režisérem a musel se rozhodnout, kterou cestou chce jít dál. Jestli zůstane u vývoje Mayi, nebo se dá na dráhu vlastní tvorby. Zdá se, že měl jasno.

V rozhovoru z roku 2011 pro slavný francouzský festival animovaného filmu Annecy Landreth uvedl jako jeden ze zásadních důvodů svého rozhodnutí shlédnutí filmu *Tma, Světlo, Tma* Jana Švankmajera z roku 1989, po kterém si hlouběji uvědomil obrovské a lákavé možnosti animovaného filmu.

Chtěl dělat vlastní filmy a ukázalo se, že může. Stačilo spolupracovat s National Board of Canada (NFB).

1.4 Chris Landreth – Další tvorba ve spolupráci s NFB, Copper Heart Entertainment a Seneca College

Nyní asi nepřekvapí, že všechny Landrethovy filmy jsou vytvořeny technikou počítačové 3D animace s technickou rozmanitostí, která je na svou dobu pozoruhodná. Navíc Landreth dokázal potenciál tohoto média využít naprosto dokonale a jeho styl se vyznačuje velkou originalitou.

V červnu roku 2000 se osudově setkal s Ryanem Larkinem, úspěšným animátorem na přelomu šedesátých a sedmdesátých let, a dozvěděl se o jeho kariéře, jež nabrala po úspěchu v podobě oscarové nominace nepřekvapivě sestup. Landreth, v té době stále ještě zaměstnaný

² On one hand, it was really cool to be able to use cutting-edge software before anyone gets his or her hands on it, that's the fun part. The less fun part is that because it's cutting-edge software that's never been used by anyone else, its broken. (Interview with Chris Landreth, 3dartistonline.com, článek z 12.11.2013, <http://www.3dartistonline.com/news/2013/11/interview-with-chris-landreth>)

u Aliasu, byl jeho příběhem okamžitě inspirován k vytvoření filmu, založeného na Larkinově životě.

To vyústilo v první spolupráci Landretha s NFB, Copper Heart Entertainment a Seneca College na výrobě výjimečného díla *Ryan* (2004). Tento čtrnáctiminutový animovaný dokument, jehož dokončení trvalo osmnáct měsíců, získal po celém světě přes šedesát ocenění, včetně těch nejprestižnějších.

Po úspěších *Ryana* dostal Landreth nabídky k výrobě celovečerních filmů. Uvažoval například o animované adaptaci biografického komiksu o životě a tvorbě H. P. Lovecrafta. Nakonec se ale rozhodl pokračovat ve výrobě krátkých filmů.

Druhou spoluprací se zmíněnou trojicí a C.O.R.E Digital Pictures byl film o fyzicky i charakterově bezpáteřním muži a jeho dysfunkčním, rozpadajícím se manželství. Film *Spine* (2009) se podobně jako *Ryan* zabývá úpadkem lidské bytosti a nástrahami života.

Landrethův poslední film *Subconscious Password* (2013), opět v koprodukcí s již zmíněnou trojicí, nás zavede přímo do jeho hlavy a jeho podvědomí. Představuje mentální proces zapamatování a vybavování si něčího jména, jako by to byla epizoda staré televizní zábavní show *Password*, kde se mu různé celebrity snaží asistovat.

2.0 Ryan (2004)

2.1 Ryan Larkin (1943 - 2007)

Ryan Larkin, ústřední subjekt filmu *Ryan* Chrise Landretha, byl kanadský umělec, výtvarník, sochař a zejména animátor. Jako syn leteckého mechanika se narodil v Montrealu v červenci 1943. Proslavil se svými krátkými animovanými filmy v druhé polovině šedesátých a začátkem sedmdesátých let. Později se ovšem propadl do tvůrčí krize, ze které se již nevzpamatoval.

Jako kluk velmi vzhlížel ke svému staršímu bratru Stefanovi, který ovšem přišel o život. Nehoda se přihodila, když se spolu plavili jezeře a jejich loďka se začala potápět. Tehdy patnáctiletý Ryan, který se nikdy nenaučil plavat, nebyl v tu chvíli schopný bratra zachránit. Tato událost ho hluboce poznamenala a strašila celý život, což v kombinaci s násilnickými sklony jeho otce učinilo jeho osobnost velmi křehkou.

Ryan již v deseti letech maloval olejovými barvami a ve třinácti letech byl přijat na uměleckou školu v Montrealu pod vedením Arthura Lismera, člena kanadské „Group of seven“, skupiny malířů zabývajících se malbou v plenéru.

V roce 1962, když bylo Ryanovi devatenáct let, začal pracovat v National Film Board of Canada, kde se učil animačním technikám od průkopnického Normana McLarena (1933-1987), asi nejuznávanějšího animátora NFB, známého především pro jeho filmy kreslené přímo na filmový pás a nejspíš nejkontroverznější film NFB, oscarové dílo *Neighbours* (Sousedé, 1952), se silným politickým a etickým podtextem, kde McLaren animoval živé herce technikou pixilace a hudbu vytvářel ručním škrábáním přímo na filmový pás, do míst určených pro optický záznam zvuku.

Během prvních pár let u NFB Larkin vytvořil nevšední technikou dva uznávané animované filmy – *Syrinx* (1965), který vyhrál mnoho mezinárodních cen, a *Cityscape* (1966).

Hlavní význam pro něj měl ale následující film *Walking* (1969), složený převážně z opakujících se smyček nejrůznějších pochodujících postav, kreslených a malovaných různými technikami. Tento krásný snímek mu vynesl nominaci na Oscara a mnoho uznání. Různí lidé mu říkali, že tímto filmem ovlivnil celou generaci animátorů a byl například označen za Franka Zappu nebo

George Harrisona animace³. Další Larkinův snímek, *Street Musique* (1972), byl ale také na velmi dlouho jeho posledním. Z obou těchto filmů můžeme vidět ukázky v Landrethově *Ryanovi*, kde je do jejich prostředí dokonce ve 3D doanimována Larkinova 3D osoba podle jeho vzezření z konce šedesátých let.

V NFB ještě na několika filmech spolupracoval a v roce 1975 dostal za úkol vytvořit nástěnnou malbu do vstupní haly jejich Montrealské centrály. Larkin vyplodil dílo s vyobrazením dospívajícího chlapce s erekcí. Asi nepřekvapí, že bylo zanedlouho odstraněno. Během sedmdesátých let nebyl schopen vypořádat se s vlastním úspěchem a pod tlakem požadavků na produkování dalších děl čelil tvůrčímu bloku a stal se závislým na alkoholu a kokainu. Z NFB odešel jako zlomený člověk v roce 1978.

Během dalších let Larkin pracoval jako reklamní animátor a kreslíř, ale stále odcizován od rodiny se propadal do spirály drogového opájení, alkoholismu a bezdomovectví. Tvůrčí krize, ze které se nedokázal vzpamatovat, postupně zničila jeho úspěšně nastartovanou kariéru. Ze závislosti na kokainu mu zřejmě pomohly finanční důvody a alkohol, kterého se ale už nevzdal. Další dekády tak strávil v montrealských ulicích žebráním.

Na sklonku života se ještě vrátil k umění. Rozhovory s Landrethem, kolem roku 2001, kvůli filmu *Ryan* a film samotný měly na Larkina nemalé seberefektivní dopady a pokusil se na sobě zapracovat. Spolupracoval ještě na filmu *Spare Change* o svých zkušenostech s žebráním, který měl ale premiéru až po jeho smrti. Po úspěchu *Ryana* dostal v roce 2006 zakázku na vytvoření tří pětivteřinových jinglů pro kanadskou MTV. To byla první profesionální práce, kterou vykonal po více než dvaceti letech.

Ryan Larkin v té době prohlásil, že se zbavil některých špatných návyků, aby se mohl lépe soustředit na svou kariéru animátora. Zemřel ve spánku na Valentýna 2007 v Quebecu na rakovinu plic, která metastázovala do mozku. Bylo mu 63 let. Jeho mladší bratr i rodiče ho přežili.

2.2 Ryan - Co předcházelo vzniku filmu

Umělecký ředitel Mezinárodního festivalu animace v Ottawě Chris Robinson se doslechl o smutném osudu Ryana Larkina v roce 2000. Jel se s ním proto setkat do Montrealu. Pozval ho na večeři a poslechl si jeho příběh, který pak označil za "komický a srdcervoucí, patetický a inspirující"⁴. Před odjezdem ho pozval do Ottawy na jejich festival.

³ Slade, Mark (13 September 1969). "Ryan Larkin: Painting on film to stir the minds of old and young". *The Gazette*.

⁴ Robinson, Chris (2007). *The Animation Pimp*. Cengage Learning. ISBN 9781435457935.

Chris Landreth byl pozván do Ottawy jako člen výběrové komise tohoto ročníku. Poté, co jeden z členů poroty odpadl, pozval Robinson jako náhradu Larkina. Takovou shodou okolností se tedy stalo, že Landreth s Larkinem měli několik dní na to, aby se sblížili. Všichni v porotě byli pohnuti Larkinovým příběhem. Landreth později popsal své překvapení „Koukal jsem se na něj a přemýšlel, jak se to mohlo stát“⁵?

Landreth, který v té době ještě pracoval u Alias|Wavefrontu, byl jeho příběhem okamžitě inspirován k vytvoření filmu, založeného na Larkinově životě. O pár měsíců později se Landreth s Larkinem setkal podruhé a zeptal se ho, jestli by souhlasil stát se subjektem jeho filmu. Zanedlouho na to, 13. února 2001, se Landreth napevno rozhodl film natočit.

5 „I looked at him and wondered, how did this happen?“
(Robertson, Barbara (July 2004). "Psychorealism". Computer Graphics World.)

3.0 Psychorealismus ve filmu Ryan

3.1 Landreth o psychorealismu

„Moje animační práce pokračuje ve využívání fotorealismu, to co mne ale nejvíce zajímá není dosažení fotorealismu v CGI⁶, ale propojení prvků fotorealismu sloužících jinému účelu a to k odhalení realismu, neuvěřitelně komplexního, zaneřádného, chaotického, někdy světského, a vždy s konfliktní kvalitou, který nazýváme lidskou přirozeností. Na toto poukazuji jako na psychorealismus.“⁷

Takto se Landreth vyjadřuje o své práci a psychorealismu. Sice tuto větu nelze považovat za definici psychorealismu, neb je pro tyto účely příliš vágní, ale poukazuje na to, že jeho cíle jsou z hlediska umění zcela tradiční. Jde mu především o vyobrazení lidské mysli v její komplexitě, jakkoli je tato snaha odvážná a zároveň i v bazálním smyslu marná, protože je takřka nemožné se v tomto ohledu přiblížit dokonalosti. Propojuje především člověka, tedy jeho lidskou schránku s jeho vnitřním světem, což je pro evropskou uměleckou tradici příznačné.

Z tohoto krátkého popisu Landreth prozrazuje i to že jde z jeho strany o romanticko-humanistickou představu o funkci umění, která stále převládá v obecném povědomí. Vnímání umění zde tedy převyšuje jeho význam. Stejně jako v romantismu má obraznost a citovost přednost před rozumovostí. Samotné slovo psychorealismus (složené z psycho- první část složených slov mající význam duše, duch, a realismus, které vyjadřuje jak smysl pro skutečnost, tak soubor myšlení a vyplývajícího jednání, které je založené na kritickém poznávání skutečnosti), zjevně, ačkoli nikoli nutně odkazuje k lidské podstatě, jelikož psychologii v obecném pojetí lidí přisuzují pouze lidem a chtějí se jeho pomocí oddělit od zvířat.

Psychorealismus není ani tak nový směr, jako spíš postmoderní přístup, který využívá estetický prostředek surrealismu a proto, že nevykazuje znaky surrealistického hnutí, které sami surrealisti neoznačují za umělecký směr, ale za způsob života (výtvarné umění je vedlejším produktem), odehrává se pouze v jeho estetické rovině a v případě Landretha nabývá spíše abstraktních obrysů. Podobně, jako surrealisté ve výtvarném umění vyobrazují vnitřní pochody,

6 CGI- Computer-generated imagery

7 My animation work has used and continues to use photorealism, but what I'm most interested in is not achieving photorealism in CGI, but in co-opting elements of photorealism to serve a different purpose- to expose the realism of the incredibly complex, messy, chaotic, sometimes mundane, and always conflicted quality we call human nature. I refer to this as 'psychorealism'. (Robertson, Barbara (July 2004). "Psychorealism". Computer Graphics World.)

či sny, v Ryanovi postavy též vykazují navenek svůj vnitřní svět a zážitky, ovšem v kombinaci s komentářem, čímž dochází k tomu, že je ono zobrazení pouze doplňkem celkového kontextu, ne však svébydným prvkem děje.

3.2 Funkce zobrazení

Těla hrdinů mají funkci jakéhosi monitoru, který zobrazuje jejich vnitřní svět a aktuální stav mysli. V čem se ovšem prostředek od monitoru zjevně liší je fakt, že ono zobrazení má i destruktivní charakter; tedy že psychologicky výrazné události zanechávají na tělech postav stopy. V Landretově pojetí psychorealismu a především v Ryanovi je tak patrné lidské utrpení a jeho povaha je důsledkem lidské psychologie. Nenachází se ve světě, v objektech, ale jeho zdroj se nachází v subjektu, samotné podstatě a principu lidské duše. Tento prostředek výborně vystihuje melancholii a tíhou, která je jedním z hlavních témat a vyplývá z minulosti Ryana, kterou se film vedle jeho přítomnosti z ní přímo vyplývající především zabývá.

Hlavní postava Ryana je svou minulostí těžce poznamenána, což je ztvárněno tak, že mu chybí části těla, ne vyloženě ve smyslu chybějících celých končetin, ale kousky, co postupně odpadaly v průběhu zážitků či excesů, které jsou od alkoholismu a drogové závislosti neoddelitelné. Je známo, že pitím alkoholu se dají vyvolat deprese a ty již existující podporuje, pracuje totiž s množstvím serotoninu (který se podílí hlavně na vzniku nálad) a noradrenalinu (hormon, který umožňuje v organismu krátkodobě zvýšenou aktivitu). Jeho bývalá družka Felicity ve filmu říká: „Ryan se vždy pohyboval na okraji propasti. Měl vždy křehkou osobnost. Jejich otec byl násilnický, když byli malí a jsem si jistá, že víte o tragické smrti jeho bratra.“⁸ Výběr hlavního protagonisty se tak jeví pro psychorealismus výhodně, protože poskytuje široké spektrum pro vyobrazení tělesných šrámů. Ovšem ani autor není bez jizev. Na začátku filmu poskytuje jakýsi klíč k tomu, jak číst vizuální stránku jeho psychorealismu. Stojí před zrcadlem a sám na sobě vysvětluje, jak došlo k jednotlivým mementům, které se mu vepsaly do tváře. Krom toho, že tím vytváří divákovi lepší prostor pro orientaci, také mu dává možnost přemýšlet o dalších následcích, které nepopsal.

3.3 Vizuální stránka psychorealismu a typologie postav

Na první pohled může vizuální stránka Landrethova psychorealismu (tedy to co by

8 “Ryan was always little close to the edge. He was emotionally fragiled person. You know, his father had been violent when they were young, and I'm shure you know about the tragedy of his brother's death. And that affected him anormously.” (Ryan, Chris Landreth, 2004)

z obrazu zbylo po odejmutí animovaného fotorealismu) působit nahodile až abstraktně. A rozhodně částečně i z abstrakce vychází. V samotném principu je ale nejzásadnější expresivnost, protože má s psychorealismem společný cíl. Vyjádření vlastního vnitřního prožitku a pocitu bez ohledu na konvence.

Film se zabývá prožíváním dvou ústředních postav, Larkinovým a Landrethovým. Jejich tělesné projevy jsou zobrazené podobně. Krom toho, že jsou oba filmaři a animátoři, rozhovorem se navíc jejich pomyslné světy propojují a proto je jejich vzájemná podobnost funkční.

Ve filmu se objevují tři hlavní skupiny extenzivního prožívání postav a jejího zobrazení: emoce, mementa silných prožitků a konstrukty.

3.3.1 Emoce

Jedním ze zobrazených ústředních motivů je emoce, kterou Landreth nazývá „strach z osobního selhání“⁹. Tu oba v průběhu filmu sdílí, Landreth ji popisuje již v úvodu a trochu humorně se s ní ztotožňuje již v roce 1964, kdy jí prý dvouletý poprvé prožil. U Larkina se objevuje po roce 1972, kdy dokončil film *Street Musique*. Tehdy vyhořel. Ve strachu ze ztráty inspirace a schopnosti tvořit se začal propadat do závislosti na kokainu. „Strach z osobního selhání“ je expresivně vyobrazěn barevnými chapadly složenými z tenčích vláken, která vyrazí z temene hlavy a z prvního dojmu neškodná prudce ovinou a stáhnou hlavu své oběti, posléze se buď uvolní, nebo svou oběť zcela pohltnou a paralyzují.

Zjevně proto, že jde o paralyzující emoci, vychází její zobrazení a chování přímo z její podstaty. Jde tedy o vizuální metaforu tohoto pocitu. Barevnost pak podporuje její chaotickou a agresivní povahu.

S využitím podobného principu pak zobrazuje i vztek, který Larkin pociťuje ve chvíli, kdy se ho Landreth snaží přesvědčit, že ho alkohol ničí a měl by s ním přestat. Larkin mu ale oponuje a argumenty, kterými své stanovisko vysvětluje se dostane do slepé uličky. Postupně mu bílé části na hlavě přecházejí v růžovou až úplně zrudnou a z hlavy mu vyjedou červené ostny. Jak se ovšem dostane do úzkých, začne obviňovat své okolí a postupně se propadá do cyklu, který nemůže narušit. I červené ostny se postupně zatahují a z hlavy místo toho postupně vykukují slabá modrohnědá stébla podobná drátkům nebo suchým větvím. Tato vizuální metafora představuje zoufalství.

Z těchto základních lidských emocí sadu doplňuje i láska, která se objevuje v Larkinově

9 „dread of personal failure“ (Ryan, Chris Landreth, 2004)

hlavě jako harmonické růžové nitky a spojuje se tak s osobou jeho bývalé přítelkyně z dob vrcholu jeho kariéry. Její postava je vyobrazena pomocí růžových čar a je tak nápadně odlišná od dvou protagonistů. Její vnitřní pochody jsou divákovi skryty.

Emoce se objevují a po prožití se transformují v jiné, nebo úplně vymizí, takže mají fluidní charakter.

3.3.2 Mementa silných prožitků

Ve výčtu svých starých šrámů, které Landreth popisuje ve zmíněném úvodu, jmenuje kromě strachu z neúspěchu také dvě následující události: „Tyto jsou z října 1989, kdy se emoje nespoutaná, romantická představa o světě nenávratně roztránila. Toto je ze září 1982, kdy jsem prodělal katastrofální ztrátu schopnosti uspořádání svých financí v jakémkoli smysluplném ohledu.“¹⁰

První ze zmíněných událostí, tedy rozpad romantického pohledu na svět, je ztvárněn sadou velkých, barevných, tržných ran, které působí jako „facka od medvěda“. To je pro takový zážitek příznačné. Druhá událost je velkou dírou v hlavě zalitou žlutými květinami překrytými žlutým „smajlíkem“ sestaveným z drobných nitek, ten je navíc k okrajům díry ledabyle přišitý. Při tomto detailu je záběr doplněn o hysterický křik, který ilustruje absurditu tohoto výjevu. V obou případech se tedy jedná o zobrazení, jejímž základem je vtipné asociace. Stejně tak, jako chybějící části těl, které jsou projevem celkového stavu bytosti a duše, označují tyto znaky jako mementa, protože mají trvalý charakter, na rozdíl od běžných emocí, které se rozplynou. Samozřejmě jsou ale spojené. V momentě, kdy je emocionální vypětí příliš silné, zanechává své následky.

3.3.3 Konstrukty

Další typ psychické extenze přítomné ve filmu má konkrétnější podobu a to proto, že se již tolik netýkají základního emocionálního prožitku. Jde totiž o konstrukty. Jejich příkladem je třeba mávání malých ručiček na hlavách postav při pozdravu, nebo bílá neonová svatozář, která se doslova zkonstruuje Landrethovi na hlavě, během zmíněné moralizující promluvy o alkoholu. I přes to, že jde o celkem konkrétní symbol, je vlastně hůř čitelný, než abstraktní emocionální hry barevných vláken. Mohu se tedy pouze domnívat, že zmíněný symbol čtu správně. Z mého

10 “These are from October 1989, when my unbridled romantic world view was permanently shattered. This is from September 1982, when I underwent a catastrophic loss of my ability to organize my finances in any meaningful way.” (Ryan, Chris Landreth, 2004)

pohledu jde o svatozář, křesťanský symbol tradičně spojený s andělem nebo svatým, protože jeho hlavní záměr byl Larkina pozitivně motivovat, podpořit ho a tak mu v rámci svých možností pomoci se závislostí. Svatozář je ovšem vykonstruovaná, promyšlená, proto působí i těžkopádně, neobsahuje dostatek empatie a tak ani nepočítá s tím, že se může posluchače negativně dotknout. Proto pak během Larkinova výstupu obsahujícího vztek a zoufalství bliká, posléze zhasne v důsledku spálení obvodů, nakonec padá k zemi a tříští se na kusy.

Nakonec jsou v Ryanovi i rozanimované předměty, které kooperují s postavami a přímo reagují na jejich stav, nebo k nim promlouvají. Jako příklad poslouží Lakrinova lahev s alkoholem, která má malé ručičky a pisklavým hláskem provolává: „Miluji tě!“¹¹, tak se připomíná a zároveň Larkina ponouká, aby se napil. Je zde zřejmé, že předmět interaguje s jeho stavem a stává se tedy symbolem jeho závislosti. Svět objektů má stále vliv na subjekt a jeho prožívání, situace a stav světa jsou ale podružné stavu subjektu.

Celou škálu výrazových prvků doplňuje pozměňováním základních pravidel perspektivy, toho autor dosahuje pomocí dvou různě nastavených kamer a jakási vodovítost scény, která obraz lehce rozvlní. To podporuje dojem pozměněné reality a vnímání světa skrz vnitřní svět postav.

Režisér využívá vlastní vizuální metafory speciálním způsobem. Nejsou založeny přímo na vizuální podobnosti, či ustáleném způsobu zobrazování, ale především na svém fyzickém efektu na danou postavu, ten má ilustrovat samotné působení emocí. Vizuální metafory nemusí být explicitně spojeny s postavou ale mohou se objevovat i v rámci mizanscény bez zjevného fyzického kontaktu s hlavní postavou. Jedná se o další prvek, který ilustruje, jak tvůrce využívá mizanscénu jako prostředek extenze psýché.

3.4 Srovnání

Obecně se dá říct, že v případě krátkých filmů stojí v opozici detailnost psychologického vyobrazení a dramatická stavba. Vzhledem ke stopáži je totiž velmi těžké obsáhnout oba faktory dostatečně, takže si často konkurují. V animaci je pak toto ještě komplikováno stylizací a výtvarnou stránkou, protože každý film má svoje výrazové prostředky, ve kterých se musí divák zorientovat a přijmout je a někdy se tak stane až na hranici jejich vnímání. U Ryana má psychologické vyobrazení jasnou prioritu. Tento fakt vychází i ze skutečnosti, že jde o animaci doilustrované rozhovory s Ryanem Larkinem nahrávané autorem. Stavba je tak z hlediska dramatu dokumentární a spíš nefilmová.

11 „I love you!“ (Ryan, Chris Landreth, 2004)

Psychologické vyobrazení postav se dá popsat jako hlavní znak a záměr psychorealismu samotného. Podobné principy se nacházejí v animaci (a nejen v ní, ale obecně ve výtvarném umění, např. u Hieronima Bosche nebo u kteréhokoli expresionisty) již dlouho a jsou v ní hojně využívány díky velkým možnostem, které nabízí například transformace, která je doménou kreslené animace. 3D ovšem propojuje možnost transformace a pohyb v trojrozměrné dimenzi, která dává psychologii hloubku a dobře tak simuluje její expanzi, takže se jeví pro účely psychorealismu jako vhodná technika. V čem vidím hlavní přínos Chrise Landretha je fakt, že z tohoto principu učinil dominantu vlastních děl a prozkoumal do hloubky některé z mnoha možností jejího ztvárnění. Neobjevuje tak nový princip, povyšuje ho ale na princip ústřední. Jeho specifické pojetí je navíc těsně spjato s technologickým vývojem, jak prozrazují jeho díla, tak i jeho biografie.

Z osobností české animace využívajících těchto prostředků se automaticky nabízí Jan Švankmajer, který je Landretovou inspirací. V jeho hliněném stop motion filmu Možnosti dialogu také dochází k transformaci podle vnitřních prožitků postav. Jak ovšem prozrazuje název, zástupné předměty, nebo transformující se hlína slouží především ke komunikaci mezi postavami. Tím se dost zásadně liší od pojetí psychorealismu v Ryanovi, protože v něm se duše postav odkrývá na venek, ale je pasivní a jinak nezasahuje do děje, ke komunikaci neslouží, pouze k většímu porozumění vnitřního světa. Není potřeba expresivnost využívat ke komunikaci, protože komunikuje tradičně, mluveným slovem. Pro Švankmajera je to prostředek měnící a přímo zasahující do chodu událostí. V dialogu vyčerpávajícím například využívá zástupné předměty, které fungují v páru (ořezávatko a tužka, pasta a kartáček na zuby, atd.). Dvě hlavy se s jejich pomocí přesunou od nudné debaty, třeba o počasí, k třecím plochám, které připomínají politický duel, kdy se často účastníci diskuze navzájem neposlouchají a překřikují se. To ve chvíli, kdy se chybou rozhodí pořadí daných předmětů a postavy si přestanou rozumět. Jde o jednoduchou a funkční metaforu.

Co mají filmy společné, je využití mementa, tedy následku emocí u Ryana a vyčerpávajícího rozhovoru v Možnostech dialogu.

Asi nejbližší podobnost s přihlédnutím na využití prostředku, o kterém je tato práce, vidím u kresleného filmu Ericka Oha Heart. Práce s psychorealismem se tu liší z několika hlavních důvodů. Dramatická linka tohoto filmu není upozaděna vůči vyobrazení postav. Naopak je tu velmi rozvinutá, zároveň se ale nedá říct, že by proto ubírala prostor expanzi emocí. Psychorealismus se zde omezuje hlavně na aktuální emoce. Mementa jsou zkrácena pouze na binární princip „život, nebo smrt“ a nosným prostředkem vyobrazení je bílá hmota, fluidní, rosolovitá a transformující se. Z této hmoty sestávají všechny postavy. Jejich vnitřní rozpoložení interpretuje bílá hmota na hlavě, nebo hlavu tvořící a je doplněna výrazy a postoji samotných

postav, které jsou tu ve srovnání s filmem Ryan daleko akčnější. Je nutné dodat, že zde v Heart emocionální transformace skvěle doplňuje zvuk a to jak ruchy související přímo s transformacemi, tak nediegetická hudba. Hlavním tématem filmu je zápas o srdce, symbol silných prožitků spojených s láskou, pozitivních i negativních. Na tomto zápase je celý konflikt popsán. Zatímco postava ženy má ze začátku jemný vzhled a tak působí spíš mateřsky, její touha po srdci vypadá upřímně a hlavní postava dokonce zvažuje ušlechtilý krok a srdce jí na okamžik daruje. Na konci se ale ukáže, že jde buď o propracovanou masku, která umí manipulovat a hrát na city, nebo že ztratila rozum. Najednou byla k nerozeznání od jiných agresivních hráčů, kteří používali svým zobrazením na hlavách i zastrašování, například pomocí mnoha drobných kusů s ostrými hranami, které se na nitkách napínají a budí tak iluzi falešné velikosti a nebezpečí, jak to dělají někteří zástupci fauny. Postavy zde prostředek používají jak ke komunikaci, tak k vyjádření akutních emocí. Stejně jako u Možností dialogu i v Heart komentář není potřeba, protože si zcela vystačí s obrazovými prostředky.

4.0 ZÁVĚR

Psychorealismus je tedy uměleckým, expresivním vyjádřením vnitřních pochodů hrdiny. Opouští tak hranice objektu postavy a nemusí se nutně omezovat pouze na ni, naopak ovlivňuje i stav svého okolí. Tento skromný pokus o definici je výsledkem rozboru toho, co autor označuje za psychorealismus a po bližším zkoumání jednotlivých motivů a jejich srovnávání s jinými autory přistupují k jejímu vytvoření, abych zúročil nově nabyté zkušenost.

Zdroje:

filmy:

LANDRETH, Chris. *Ryan*. National Film Board of Canada (2004)

GREEN, Laurence. *Alter Egos*. National Film Board of Canada (2004)

LARKIN, Ryan. *Street Musique*. National Film Board of Canada (1972)

LARKIN, Ryan. *Walking*. National Film Board of Canada (1968)

ŠVANKMAJER, Jan. *Možnosti dialogu*. Krátký film Praha, Studio J. Trnky (1983)

publikace/články:

PIJOAN José. *Historia del arte, tomo 10/Dějiny umění 10*. Odeon. (1986) ISBN:09/03.01-502-86.

MONACO James. *How to read a film: The Art, Technology, Language, history, and Theory of Film and Media/Jak číst film: Svět filmů, médií a multimédií*, Oxford University Press/Albatros, 1977/2004. ISBN: 80-00-01410-6

ROBINSON, Chris. *The Animation Pimp*. Cengage Learning. (2007) ISBN 9781435457935.

DIXON, Guy. *Poetry Chez Schwartz's*. The Globe and Mail. (21. Října 2006)

ROBERTSON, Barbara. *Psychorealism*. Computer Graphics World. (Červenec 2004)

HOLMES, Stephen. *Interview with Chris Landreth*, 3dartistonline.com/News&Features, (12.11.2013)

internetové stránky:

<http://www.3dartistonline.com/news/2013/11/interview-with-chris-landreth>

<https://www.awn.com/animationworld/animation-pimp-ryan>

<http://www.studiodaily.com/2005/04/qa-animatordirector-chris-landreth>

<http://www.chrislandreth.com/about-chris>

https://en.wikipedia.org/wiki/Chris_Landreth

https://en.wikipedia.org/wiki/Ryan_Larkin

[https://en.wikipedia.org/wiki/Ryan_\(film\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Ryan_(film))



Psychorealistický autoportrét Chrise Landretha. Moment z filmu Ryan, Chris Landreth (2004)



Psychorealistické ztvárnění Ryana Larkina s vlastní kresbou Dereka Lamba (jeho výkonného produkčního z NFB).
Moment z filmu Ryan, Chris Landreth (2004)