

Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích  
Pedagogická fakulta  
Ateliér arteterapie

**Cesta do hlubin Švankmajerovy tvorby**

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

Autor: Adriana Rybářová

Forma studia: kombinovaná

Vedoucí práce: MgA. Stanislav Zeman

2012

Prohlašuji, že v souladu s § 47b zákona č. 111/1998 Sb. v platném znění souhlasím se zveřejněním své bakalářské práce, a to v nezkrácené podobě fakultou elektronickou cestou ve veřejně přístupné části databáze STAG provozované Jihočeskou univerzitou v Českých Budějovicích na jejích internetových stránkách, a to se zachováním mého autorského práva k odevzdanému textu této kvalifikační práce. Souhlasím dále s tím, aby toutéž elektronickou cestou byly v souladu s uvedeným ustanovením zákona č. 111/1998 Sb. zveřejněny posudky školitele a oponentů práce i záznam o průběhu a výsledku obhajoby kvalifikační práce. Rovněž souhlasím s porovnáním textu mé kvalifikační práce s databází kvalifikačních prací Theses.cz provozovanou Národním registrem vysokoškolských kvalifikačních prací a systémem na odhalování plagiátů.

Datum

Podpis studenta

5. ledna 2012

Děkuji vedoucímu práce MgA. Stanislavu Zemanovi za důležité podněty a rady při vedení této práce. Také děkuji PaedDr. Milanu Kyzourovi za cenné kritické připomínky k práci.

## Obsah:

ÚVOD .....	5
1 Život a tvorba Jana Švankmajera .....	7
2 Analýza uměleckého díla a surrealismus .....	12
2.1 Možnost a nemožnost interpretace díla surrealisty .....	12
2.2 Surrealismus, určení vývoje tvorby Jana Švankmajera.....	13
3 Vybraná problematika psychoanalytického pohledu na umělecké dílo, východiska pro práci.....	17
3.1 Psychoanalýza filmu- analýza autora, či diváka?.....	19
4 Symbolizace, imaginace, hra. Východiska tvorby .....	22
5 Aspekty tvorby vědomé i nevědomé .....	27
5.1 Fáze procesu tvorby uměleckého díla podle J. Kulky.....	30
6 Analýza ústředních motivů tvorby Jana Švankmajera .....	31
6.1 Švankmajerova tvorba jako dialektika animace (oživení) a destrukce .....	31
6.2 Hmat, taktilita a gestické sochařství v díle Jana Švankmajera.....	33
6.2.1 Taktilní experimentace .....	33
6.2.2 Gestické sochařství.....	34
6.2.3 Zánik domu Usherů (1980) .....	35
6.3 Jídlo .....	40
6.3.1 Tři krátké filmy .....	40
6.3.2 Rozbor problému.....	41
6.4 Loutkové divadlo jako symbol vztahování se ke světu.....	46
Závěr.....	48
Jan Švankmajer, filmografie .....	51
Literatura .....	53
Abstrakt .....	56

## ÚVOD

Jan Švankmajer (1934) je dnes známý především jako režisér a animátor. Autor je ale také výtvarníkem, představitelem pozdního českého surrealismu. Dá se říci, že umělec je proslulejší ve světě, než doma, v České republice, kde v roce 1994 získal ocenění za dlouholetý umělecký přínos českému filmu.

Za výběr tématu mé bakalářské práce může nejspíš láska k českému animovanému filmu, která roste od doby, co jsem zjistila, že animovaný film neznamena jen pohádky pro děti. V dětství jsem nejspíš vinou neznalosti svých rodičů shlédla Krysaře Jiřího Barty a Něco z Alenky od Jana Švankmajera. Příběhy užívající sice animace, ale jen těžko zařaditelné mezi pohádky pro děti. Zůstal mi z nich dojem čehosi zakázaného a tajemného, něčeho, co jsem vůbec nechápala, ale co mne velmi přitahovalo. Dalším posunem pro mne byl objev Trnkových animovaných loutkových filmů pro dospělé- Kybernetická babička (1962) a Ruka (1965)- a dalších animovaných filmů Jiřího Barty z osmdesátých let. Průlom však pro mne znamenalo shlédnutí Švankmajerova filmu Lekce Faust v malém pražském kině. V tomto filmu bylo obsaženo vše, po čem má dětská část duše toužila. Petr Čepek v roli doktora Fausta, animované sekvence, kde se ukazuje v různých podobách d'ábel, stará loutková postava Kašpárka, humor barokního loutkového divadla v kulisách starých domů a zřícenin. Tolik tedy k důvodu výběru tématu. Jednoduše neodbytnost a dětská touha vědět „co za tím tajemstvím vězí“, která přehlušila všechna racionální „proti“.

Nyní se ale zaměříme na akademičtější problémy. Jak uvidíme dále, analýza uměleckého díla psychoanalytickými autory byla nesčetněkrát kritizována, z více či méně oprávněných důvodů. Arteterapie, v našem případě chápaná úhlem pohledu rožnovské školy<sup>1</sup>, pojímá výtvarnou imaginaci právě ve shodě s psychoanalýzou (Kyzour, 2009)<sup>2</sup>. Počítá však s určitostí s dialektickým ověřováním hypotéz, s klientovou verbální i neverbální výpovědí, s vývojem analýzy během terapie, či sezení. Klientův obraz je rozšiřujícím prvkem dyády terapeut- klient. My máme nyní k dispozici právě jen tento „rozšiřující prvek“ terapie: obraz-obraz rozpořhybovaný, obraz s přidanou hodnotou oživení. Jsme ochuzeni o tolik, že se dá

---

<sup>1</sup> Ateliér arteterapie, Pedagogická fakulta, Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích.

<sup>2</sup> PaedDr. M. Kyzour, Rožnovská interpretační arteterapie- metody práce, ideová východiska, <http://www.arteterapie.wz.cz/>

uvažovat o možnosti, či nemožnosti naší práce. Vezměme však v úvahu pozitiva a možnosti, které se nám nabízejí při analýze, či kontaktu s „pouhým“ dílem umělce.

Máme zde možnost vyzkoušet si postupy, které podněcují zvědavost arteterapeuta, ale které je nemožné „zkoušet“ na živém a v analýze přítomném klientovi. Neboť potom bychom mohli být právem osočeni, že intelektualizujeme klientův problém, že si udržujeme přílišný odstup. Určité výhody skýtá možnost prostudovat ke konkrétní problematice více studijního materiálu (tedy i pro autorku nového, který může rozšířit obzory zajímavé pro práci arteterapeuta). K dílu Jana Švankmajera existuje množství kritického a analyzujícího materiálu, máme k dispozici autorovy vlastní komentáře k některým dílům a postupům práce. Vzhledem k typu tvorby Jana Švankmajera se dostáváme k jádru samotného uměleckého tvoření, které je právě u něho značně akcentováno- k inspiraci dětskými zážitky a dětskou hrou, dětskou imaginací.

K naší práci se Švankmajerovým dílem se zdají být nejvhodnějším materiálem krátké filmy. Ty v sobě obsahují vše typické pro autorovu tvorbu a je v nich často využíváno dříve vytvořené výtvarné dílo i postupy získané dřívější prací. Ostatní tvorbu využijeme spíše jako doprovodný materiál.

Důležitou součástí práce je analýza ústředních motivů a tvůrčích postupů, které se prolínají celou Švankmajerovou tvorbou (oralita, destrukce, zaujetí taktilitou...) a korespondence některých momentů v tvorbě se skutečnými životními prožitky.

Při práci budeme vycházet z předpokladu, že (filmová) tvorba Jana Švankmajera je autentická, autorská, přesto že na jeho filmech spolupracuje filmový štáb (kameraman, sřihači atd.). Dalším předpokladem jsou některé výše zmíněné infantilní zdroje, ze kterých především vychází tvorba Jana Švankmajera.

Naším cílem bude nalézt, v jaké míře se uplatňují vědomé a nevědomé tendence ve tvorbě Jana Švankmajera. Předpokládáme, že tyto tendence se v každém díle mísí a doplňují, že můžeme v díle nalézt i prvky společné s mechanismy, které se uplatňují při vzniku snu. Pokusíme se identifikovat zdroje, ze kterých konkrétní umělecká díla čerpají svou inspiraci. Chceme nalézt pokud možno adekvátní způsob, jakým můžeme interpretovat či nahlížet dílo Jana Švankmajera (tedy tvorby člověka- umělce, nikoli laika, či klienta v terapii) při

zachování arteterapeutického pohledu (tedy nikoli východiska umělecko- historického, i když k tomuto kontextu pochopitelně stále přihlížet musíme).

Jestliže jsme prve mluvili o arteterapeutickém využití obrazu, jako rozšiřujícího prvku vztahu terapeut- klient, zde máme na mysli obraz rozpořhybovaný, oživený. „Všechno to základní u filmu je založeno na optickém klamu. Samostatné obrázky na jednotlivých filmových políčkách jsou mrtvé... u filmu animovaného zvlášť.“ (M. Kačor, 2010, s. 12) Bereme pak Švankmajerův film jako příběh, ale i artefakt vzniklý z jednotlivých obrazů, či složený z mnoha artefaktů (tedy nejen připravené scény k natočení, ale i literární podobu scénáře, použité předem připravené loutky a výtvarně zpracovaný materiál).

Ačkoliv nemůžeme naplnit dialektickou podobu komunikace s tvůrcem obrazu, bude naším dílčím cílem sledovat, co se týče výtvarné tvorby prvotnější, komunikaci mezi psychickými vrstvami tvůrce, jak o nich pojednává M. Kyzour (2009) v souladu s myšlenkou H. Ogdena- pacient potřebuje prosnít svou vlastní zkušenost. Symbolizace je propojením vědomého aspektu zkušenosti se spodními vrstvami psychiky. „Výtvarná práce neřeší jen návraty na ony „původní křižovatky“ v aspektu kognitivním, ale především jejich zpracování, odžití na půdě předvědomí, kdy obraz získává funkci snu a zkušenost je pomocí výtvarné symbolizace obohacena o svůj emocionální doprovod.“<sup>3</sup>

## 1 Život a tvorba Jana Švankmajera

Jan Švankmajer se narodil 4. září 1934 v pražských Vršovicích v rodině aranžéra výkladních skříní a švadleny. U této informace většina životopisných údajů z umělceva osobního života končí. O tom, že vyrůstal ještě se sestrou, se dovídáme z jeho vlastní výpovědi, a to rovnou v souvislosti s incestními sny, jež popsal v rámci Ankety o erotismu surrealistické skupiny. „V mých incestních představách, snech nikdy nehrála větší roli matka. Zato jsem měl silnou erotickou vazbu na svou starší sestru...“ (J. Švankmajer, 2001, s. 65).

O dětství Jana Švankmajera se dozvídáme spíše nepřímo v jeho filmech, či v jeho komentářích k nim. Autor často mluví o svém dětství jako o nevyčerpatelném zdroji inspirace,

---

<sup>3</sup> PaedDr. M. Kyzour, Rožnovská interpretační arteterapie- metody práce, ideová východiska, <http://www.arteterapie.wz.cz/>

přesto se z literatury a četných rozhovorů s umělcem dozvídáme minimum konkrétních údajů. „Byl jsem úzkostný, uzavřený, nekomunikativní, ve škole pasivní, přeerotizovaný, plný infantilních imaginací, které nebylo jak realizovat.“ (Jan Švankmajer, 2004, s. 187) Je to již téměř klasická umělcova věta, kterou obměňuje podle toho, jestli se vztahuje k jeho „posedlosti jídlem“ ve filmech, nebo ke vztahu k loutkám. Jak dále uvidíme, autor se často zabývá ve svých textech i filmech svým nechutenstvím, kterým v dětství trpěl. Další neopomenutelnou a často uváděnou vzpomínkou je dárek od otce k Vánocům. V osmi letech dostal Jan Švankmajer loutkové divadélko, což mělo podle jeho názoru významný vliv na celou další tvorbu. Loutky a loutkové divadlo mu prý pomohly přežít dětství (které chápe jako začátek celoživotního boje).

Můžeme se jen dohadovat, kam až sahá umělcova autostylizace, když čteme jeho prohlášení o vlastním dětství. Jen těžko se dostáváme k objektivním údajům, nebo svědectvím jeho spolupracovníků, či blízkých, což je možná spojeno i s faktem, že se zabýváme tvorbou umělce stále žijícího. Ze všech autorových výpovědí se ovšem shodně dozvídáme, že dětství měl klidné, měl milující matku a tolerantního otce. Toto je však značně obecná výpověď, která může (ale nemusí) banalizovat i skrývat řadu konfliktů.

V roce 1960 se umělec oženil s Evou Švankmajerovou, výtvarnicí, která potom spolupracovala až do své smrti v roce 2005 na mnoha manželových filmech. Její práce byla oceněna pěti Českými lvy za spolupráci na filmech Jana Švankmajera (nejlepší výtvarný počín za filmy *Lekce Faust* a *Šílení*, za nejlepší výtvarné řešení filmu *Otesánek* a za nejlepší filmový plakát k filmům *Otesánek* a *Šílení*). Něco o vztahu Švankmajerových se dozvídáme z knihy Stanislava Drvoty, *Osobnost a tvorba*, kde je popsána osobnost Evy Švankmajerové. Umělkyně zde sice není jmenována, ale vzhledem k uvedenému životopisu a publikaci jejího obrazu *Opice* jsme schopni výtvarnici identifikovat. Jako dívky byly Evě Š. Určité nedostatky (pocit nedostatečného citového zázemí v rodině, snížený sluch v dětství) kompenzovány silným vývojem fantazie. Začala kreslit a později se u ní projevil neurotické projevy (především somatického typu). V období dospívání podléhá pocitu, že je svým zjevem špatně vybavena pro ženskou roli, pokusila se i o sebevraždu. Později se se situací po svém vyrovnává a spoléhá na své vlastní schopnosti, vůli a záměry. Když po svatbě s Janem Švankmajerem nechtěně otěhotní, prožívá svou situaci jako kritickou, podobně pociťuje i počátky svého mateřství. Její reakce ústí do řady velmi silných, většinou somatizovaných, neurotických příznaků. „Nesmírné pochopení a laskavý přístup manžela nakonec vykoná své,



sama je si pak nakonec schopná přiznat, že i manželství jí může poskytnout pevné zázemí pro snahy o umělecké uplatnění.“(S. Drvota, Osobnost a tvorba, 1973, s. 47). Manželství jistě nebylo prosté konfliktů a krizí, avšak evidentně bylo pevné, jak nasvědčuje například společná tvorba manželů (společné asambláže z osmdesátých a devadesátých let, keramické objekty, surrealistické projekty, výstavy a doprovodné knihy, filmy, společné ovlivňování, někdy až splývání tvorby, vzájemné portrétování se, společné básně, či výtvarný dialog). V knize Anima, animus, animace čteme biografie obou manželů- umělců. Zatímco u Jana je životopis stručným shrnutím tvorby, u Evy čteme intimní, zdá se autentickou, zpověď ženy od dětství do roku 1997, která zahrnuje i informace o manželovi a postupně se rozvíjícím vztahu. Poté, co napíše, že chlapci se jí chtějí dotýkat a jí to obtěžuje, píše o prvním setkání s budoucím manželem v roce 1958 na představení Král jelenem, které Jan Švankmajer režíroval: „Miluju to a chci to, tohleto. Ptám se bratra, kdo to režíroval. Ukazuje mi ho. Je krásný, má úzkou hlavu, úzké ruce, dlouhé nohy, modré oči, stojí v sále, vidím ho. Šíleně ho miluji. Ptám se, jestli je ženatý. 1971, Jablonec. Korále, výstaviště. Paráda. Riziko. Jenomže já se bavím a nehodlám přestat. Jan má deprese. 1972, Snad ho opouštím. To se pletu. To není tak snadný, přijít o JŠ. Takový poklady se nazahazují, ony se nedají, jsou příliš drahý...“

Spolu manželé vychovali dceru Veroniku (Veronika Hrubá spolupracovala jako kostýmní výtvarnice na Švankmajerově filmu Šílení a novém filmu Přežít svůj život) a syna Václava, který se stal také autorem animovaných filmů.

Při četbě studií, autorových vlastních komentářů, ale i rozhovorů, se dovídáme minimum autentických výpovědí o umělcově životě, názorech, tvorbě. Překvapující se zdá míra shodných prohlášení opakujících se v nejrůznějších publikacích. V jednom z rozhovorů (pro Hospodářské noviny, 2009) se dovídáme, že jako podmínku pro použití diktafonu při prohlídce knovízského ateliéru, si stanovuje, aby nic z natočeného nebylo použito jako přímá řeč. Teprve po setkání s reportérem písemně odpovídá pečlivě připravenými odpověďmi. Umělec tedy nenechává náhodě žádný detail. Svůj obraz ukazuje veřejnosti, divákovi, jen takový, jaký jej chce mít a své odpovědi na otázky kolem osobního života a názoru na společnost i na umění dává každému tazateli neměnné, upravené pro tisk. Při prostudování více publikací a rozhovorů zjišťujeme, že umělec má omezený repertoár svých odpovědí, svých textů, a ty se potom všude opakují v malých obměnách. Takovou autostylizaci můžeme vnímat jako obranu, ale i jako součást propagace vlastní osoby a díla, což by mezi umělci

nebylo nijak výjimečné. Udivuje nás snad jen míra a přesnost, až pedantičnost, s jakou to tvůrce činí.

Podle F. Dryje (in Švankmajer, 1994) Jan Švankmajer, výtvarník, loutkář, filmový režisér a básník začíná svou tvůrčí činnost jako autor strukturální malby a strukturálních asambláží, tedy výtvarné tvorby označované jako informel. Informelní tvorba dominovala víceméně neoficiální výtvarné scéně v Československu koncem padesátých let. Velice brzy se však autor opět přiklání od abstrakce ke konkrétnímu. Od expresivní abstrakce jako omezujícího kánonu se tvůrce vrací k figurální tvorbě, totiž k návrhům loutek (již jako autor krátkých animovaných filmů). Od počátku šedesátých let uplatňuje skrze filmové postupy vlastní výtvarný projev a typ animovaného filmu je pro to velice vhodný (tvorba dekorací, kreslených i loutkových sekvencí, animování organických i neorganických objektů atd.). pozvolným vývojem autor dospívá k tvorbě ovlivněné surrealismem.

Nádvorníková (1998) mluví autorově nezatíženosti „filmovým uměním“ způsobené snad tím, že film a jeho techniku nikdy nestudoval. V jeho filmech nachází odkaz studií na oboru loutkářské scénografie a režie na divadelní fakultě Akademie múzických umění v Praze (1954- 1958), loutkářské katedře. Zde absolvoval představením C. Gozzi Král Jelenem, které inscenoval jako kombinaci loutek a herců v maskách. Techniku „velkých loutek“ s herci uvnitř uplatnil později ve svých filmech Poslední trik pana Schwarzwaldea a pana Edgara, Don Šajn a Lekce Faust. Významné bylo pro autora setkání s Emilem Radokem, pro jehož film Johanes doktor Faust vodil staré marionety. Při natáčení poznal i své budoucí spolupracovníky- hudebního skladatele Zdeňka Lišku a kameramana Svatopluka Malého.

U Jana Švankmajera se setkáváme s filmy autorskými ve vlastním slova smyslu- počínaje volbou a interpretací námětu, přes scénář a výtvarné složky, v některých případech animaci. Umělec spolupracoval s řadou animátorů, někteří z nich patří ke špičce českých animátorů, ovšem Švankmajer tvrdí, že tato spolupráce je značně utilitární a příliš iniciativního animátora by nesnesl vzhledem k výše zmíněnému autorskému typu filmu. Někdy, pokud sekvence neanimuje sám, animátorům pomáhá (např. druhá epizoda z Možností dialogu, která byla fyzicky náročná).

Řada filmů vznikla bez technického scénáře jako čirá improvizace přímo na místě natáčení (např. Žvahlav aneb šatičky slaměného Huberta, Kostnice, Historia naturae či Zánik domu Usherů). Filmy pro rakouské studio (Spiel mit steinen, Picknick mit Weissmann) tvořil

sám, pouze s kameramanem. Některé filmy byly připraveny s velice podrobným obrázkovým scénářem. Při natáčení filmu *Něco z Alenky* však i předem připravený scénář odložil „a pokračoval improvizací tak, že nový scénář psal postupně po sekvencích v pořadí, jak je točil, a to přímo na tělo hercům, objektům, rekvizitám nebo prostředí.“ (Kačor, 2010, s. 126) V těchto změnách šlo často i o myšlenkové posuny i pointu příběhu. Švankmajer tvrdí, že ve studiu film vytvoří znovu, nikdy nerealizuje jen jednu verzi filmu. Výsledný artefakt vzniká až ve střížně a v konečné podobě se může lišit od představy, která byla na začátku tvůrčího procesu. Bez ukončení „vnitřního modelu“ (představy o tom, jak má dílo vypadat) se ale do natáčení režisér nikdy nepouštěl. (Švankmajer, 2001) Tvůrčí přizpůsobování se hercům, objektům a prostředí můžeme s trochou nadsázky přirovnat k tvůrčímu využívání „náhod“ při malbě. Jan Švankmajer sám charakterizuje proměnu scénáře ve film následovně: „...žijete svým filmem, jste v něm 24 hodin denně, pak je přirozené, že vaše vědomí začne ovlivňovat filmovou realitu a naopak. V tomto stavu určitého transu... začínají do scénáře vplouvat nové nečekané neplánované obrazy ...začínají bořit racionální konstrukci scénáře a jeho naplánovanou ideu“ (Švankmajer, 2001, s. 175). Tak autor najednou zjišťuje, že točí film, který nezná, ačkoliv je jeho jediným tvůrcem.

František Dryje konstatuje zřejmý posun ve Švankmajerově tvorbě jako celku: „od stylizace výrazu k autentickému prožitku, od expresivní deformace filmových loutek ke konkrétní funkci založené principem analogie a nezprostředkované tvarovou estetizací.“ (Dryje in Švankmajer, 2001, s. 47). Autor vědomě postupuje podle antiestetického principu surrealismu.

Zvláštností filmů je častá absence hudebního doprovodu. Autor tvrdí, že hudba nehraje v jeho životě, ani ve filmech velkou roli.

Neopomenutelnou součástí Švankmajerovy tvorby jsou smyšlení tvorové, kteří se z koláží a asambláží dostávají do filmu: Jednou z autorových motivací k tvorbě je „znepokojivé nutkání demystikovat pozitivistické, racionální vzorce myšlení a konání“ (Dryje in Švankmajer, 2004, s. 13) v návaznosti na středověké fantastické bestiáře či třeba Boschovy kreativní kreatury. Jan Švankmajer od šedesátých let vytváří cykly koláží (Švank-meyers Bilderlexikon) a posléze cyklus grafických listů *Přírodopis*. Jedná se o soubory mystifikačních, pseudovědeckých ilustrací fantastické fauny a flóry, i jejich trojrozměrné podoby, fantastické asamblážové objekty- monstra. Na tuto tvorbu navazuje film *Historia naturae*, který je animací muzejních exponátů, zvířecích koster a preparovaných živočichů.

Švankmajerovi fantastičtí tvorové potom ožívají o několik let později v celovečerním filmu Něco z Alenky, kde se prolíná autorova imaginace s příběhem Lewise Carrola. Pokud se tedy zabýváme filmem Jana Švankmajera, musíme brát v úvahu i jeho tvorbu ostatní, jelikož se do téměř každého filmu promítá, například použitím dříve vytvořených asambláží, či v podobě loutek a koláží, nebo jako přímý důsledek experimentů (taktilní experimentace). V mnoha filmech se také objevují předměty, které autor sbírá a schraňuje ve svojí „kunstkomoře“, kterou vybudoval po vzoru šlechtických rodů. Sběrka je veřejnosti nepřístupná a jsou zde africké masky, fetiše, asambláže sestavené podle Arcimboldových portrétů, mediumní kresby i díla současného surrealismu. Surrealistická kunstkomora na zámku v Horním Staňkově (který zakoupili manželé Švankmajerovi v roce 1981 a od té doby v něm sbírku budují) patří k obrazu osobnosti Jana Švankmajera. Dotváří představu o jeho umění jako něčeho spojeného s magií.

## 2 Analýza uměleckého díla a surrealismus

### 2.1 Možnost a nemožnost interpretace díla surrealisty

Stojíme před problémem, zda můžeme umělecký artefakt nahlížet jako akt symbolizace (nejen), a pokud ano, jak nahlédnout projev umělce hlásícího se k surrealismu? Usnadňuje nám přístup k nevědomým tendencím, které kromě volních záměrů vedou ke vzniku uměleckého díla fakt, že je umělec obeznámen s teorií psychoanalýzy a hojně (často vědomě) používá symboliky, která zdánlivě jednoznačně nabádá k psychoanalyzujícímu pohledu a interpretaci? Nebo se při pokusu o interpretaci pohybujeme ve freudiánském slova smyslu v začarovaném kruhu? Ocitáme se na tenkém ledu: „umělec ví, že my víme“ a naopak. Švankmajer pracuje s materiálem provokujícím k jednoznačným výkladům, které dávají jeho dílu jistý styl. O takových výkladech však sám píše: „Řada lidí se dívá na imaginativní díla jako na jakousi špionážní zprávu., domnívají se, že stačí k takovému dílu přiložit správnou dešifrovací mřížku a pak lze projev imaginace převést do srozumitelného jazyka. To je velký omyl. Latentní obsahy se dají dešifrovat jen pomocí vlastních asociací a jen tak může fungovat intersubjektivní komunikace mezi tvůrcem a divákem...“ (Jan Švankmajer, 2004. s. 95)

Nás ale může zajímat více, než přímý výklad symboliky uměleckého díla. Zaujal mne především způsob práce a neměnné, či jen málo se obměňující se postupy a momenty prolínající se celou tvorbou jednoho autora, tedy formální stránka díla. Technika práce,

způsob nahlížení reality, práce s realitou a její přetváření „k obrazu svému“ až po akt vzniku jedinečného díla.

## 2.2 Surrealismus, určení vývoje tvorby Jana Švankmajera

Tím, co částečně osvobozuje Švankmajera jako tvůrce, jsou antiestetické a ludikativní principy surrealismu. Umožňují mu vytvářet například objekty bez esteticky významného výsledku, legitimovat sběratelskou vášeň. Vývoj surrealismu má tedy na dílo Jana Švankmajera vliv zřejmý na první pohled, a to především při vytváření objektů (asambláží), koláží a grafik. „Na sklonku šedesátých let se... Švankmajerova tvorba ocitá v bezprostřední působnosti silového pole surrealistické činnosti, která se v Československu rozvíjí ve specifické kontinuitě od předválečného období až po současnost...koncem čtyřicátých a počátkem padesátých let se zformovala kolem osobnosti Karla Teiga skupina autorů... (Medek, Istler, Tikal a další) a především básník a teoretik Vratislav Effenberger navazovali na četné surrealistické postupy (experimentace), ale zároveň revidovali- ať svým dílem či kritickou reflexí- některé až doposud neotřesitelné postuláty surrealistického programu.“ (F. Dryje in Švankmajer, 2001, s. 74) Skupina formující a diferencující se v 60. letech se sama nepovažovala za surrealistické hnutí, ale hlásila se jednoznačně k surrealistickým východiskům.

Po dočasném ochromení činnosti se počátkem 70. let kolem osobnosti V. Effenbergera rekonstruuje Surrealistická skupina podněcující ludikativní a experimentální činnost. Nové období je tedy charakterizováno jako období kolektivních her (hry interpretační, surrealistické hry). Švankmajer se aktivně podílí a iniciuje činnost Surrealistické skupiny, kolektivní hry a projekty ovlivňují a inspirují Švankmajerovu uměleckou tvorbu. Ke kolektivní činnosti Surrealistické skupiny se Jan Švankmajer uchyloval především v období, kdy nemohl točit vlastní filmy a živil se jako trikař a výtvarník na Barrandově (1973 až 1980). Podle vlastních slov i svědectví manželky v tomto období trpí depresemi (blíže nijak neurčenými). Trýznivých pocitů se zbavuje právě činností pro skupinu.

Za pozornost stojí všudypřítomnost humoru, a to zvláště humoru černého, v celém Švankmajerově díle. Černý humor (termín uvedl ve známost André Breton v knize Antologie černého humoru, 1939), s oblibou pěstovaný surrealisty, „Freud charakterizuje určitým

přesunutím psychického těžiště z individuálního Já na část osobnosti („nadjá“), která je k naší pomíjivé individuální existenci schopná zaujmout postoj nevzrušeného nadhledu, či nevzrušeného pohledu z výše. (Pechar, 1992) Humor se stává neoddělitelnou součástí Švankmajerova díla, komika dává leckdy smysl situacím, které bychom jinak zavrhli, jako nesmyslné.

Jako příklad můžeme uvést humornou situaci z filmu *Spiklenci slasti*, kde „magik“ Pivoňka provádí složitý rituál výroby kohoutí masky a přitom nezapomene „s noblesou spartakiádního cvičence poobědvat pečeného kohouta, jenž je- alespoň ve svých atributech- zároveň výsostným magickým instrumentem“ (F. Dryje in Švankmajer, 2001, s. 94). Protiklad magického rituálu a následovného pohledu na zakřiknutého samotáře Pivoňku, jak peče a poté sám pojídá kohouta na smetaně s obřadností obvyklou spíše u nedělního oběda, v nás vyvolává rozporuplné pocity. Zde jsme přesně, jak píše Freud ve studii o vtipu, svědky komiky vznikající z kontrastu představ, z rozplynutí nějakého očekávání, „jestliže toto zklamání není právě trapné“ (Freud, 1995, s. 148). My jsme jako diváci ponecháni mezi tímto pocitem trapnosti a komiky. Komická slast vzniká podle Freuda až tehdy, když rozdíl dvou výdajů energie není použitelný jinak a schopný odvodu. Jsme ochuzeni o podmínku vzniku komické slasti veselou náladou (která ve filmu chybí, přítomný je spíše zmiňovaný černý humor), divák komično ani neočekává. Přesto o tuto slast není ochuzen, jelikož nezvykle velký rozdíl všechny nepříznivé podmínky prolamuje (za podmínek, že je divák k těmto rozdílům citlivý).

### **2.3 Problematika vztahu surrealismu a psychoanalýzy**

Nyní se pro lepší porozumění tématu krátce zaměříme na problematický vztah surrealismu a psychoanalýzy. Obě oblasti jsou úzce spojené s dílem Jana Švankmajera: Jak je podotknuto výše, surrealistaova znalost, ať už jakkoliv zkreslená a nedokonalá, základních principů psychoanalýzy a symboliky, jakož i nevědomých tendencí uplatňujících se v umělecké tvorbě, nám naše uvažování o díle činí sice složitější, o to však zajímavější práci. Surrealista Švankmajerova typu je navíc obeznámen také s historií a vývojem surrealismu, který má v Čechách (Československu) dlouhou tradici.

Jiří Stomšík (in Freud 1990) charakterizuje inspiraci surrealismu psychoanalýzou jako jedno z „plodných nedorozumění“ v dějinách umění. Podle autora tedy není důležité, zda surrealisté správně pochopili Freuda, ale „co z toho částečného pochopení nebo přímo

nedorozumění udělali.“ Takovéto „plodné nedorozumění“ však vzbuzovalo u Freuda pramalé nadšení, když se „jeho jméno začalo objevovat v manifestech provokativně anarchistického avantgardního hnutí“ (Pechar, 1992, s. 68). Jiří Pechar v knize *Prostor imaginace*, svá tvrzení dokládá citacemi korespondence mezi Freudem, Bretonem a Stephanem Zweigem. Zdá se, že pro pochopení problematiky jsou Pecharovy myšlenky velice podnětné.

André Breton hovořil o svém „nadšeném obdivu k Freudovi“, od kterého prý ani v pozdějších letech neupustil. Sigmund Freud však píše v jednom ze svých dopisů Bretonovi (1932): „Ačkoliv se mi dostává mnoha svědectví o zájmu, který vy i vaši přátelé máte o mé výzkumy, já sám si nejsem schopen ujasnit, co je a co chce surrealismus. Možná nejsem vůbec uzpůsoben, abych mu porozuměl, protože jsem tak vzdálen umění.“ Pechar souhlasně se Starobinskeho názorem vyjadřuje domněnku, že Freud byl v komunikaci s představitelem surrealismu zdrženlivý, jelikož měl výhrady proti surrealistickým interpretacím jeho badatelské práce. V roce 1938 píše v dopise S. Zweigovi otevřeně o svém smýšlení: „...Až doposud jsem byl v pokušení pokládat surrealisty, kteří si mne zjevně vybrali za patrona, za stoprocentní blázny (řekněme pětadevadesátiprocentní, jako u absolutního alkoholu). Ten mladý Španěl se svými nevinnými očima fanatika a se svým nepopíratelným technickým mistrovstvím (zde má na mysli Dalího) mě podnítl k tomu, abych svůj názor zrevidoval. Bylo by skutečně velmi zajímavé studovat analyticky genezi obrazu tohoto druhu. Z kritického hlediska by však bylo možno říci, že pojem umění se vzpěčuje jakémukoliv rozšíření, když se kvantitativní vztah mezi nevědomým materiálem a předvědomým zpracováním nedrží v určitých mezích. Jde tu však v každém případě o vážné psychologické problémy.“ (Freud in Pechar, 1992, s. 68)

Inspirace Freudovým zdůrazněním sexuality, nevědomí, mechanismem snové transformace, technikou volných asociací a symbolikou snu vedla surrealisty k pokusu zrušit logiku jazyka a nahradit ji spontánními, automaticky plynoucími představami. Co se týká těchto „automatických představ“, měli bychom se podívat na Bretonovu koncepci automatického psaní, jak nám o ní referuje Jean Starobinski (in Pechar, 1992). Upozorňuje na fakt, že analýza tohoto procesu se neshoduje s představou, kterou si utvořila o duševním fungování psychoanalýza, na základě svých zkušeností. Termíny, kterými Breton definuje surrealismus, poukazují na Charcota, Janeta a ještě více na směr jako je spiritismus, parapsychologii a k mediatickému odvětví. Freud na rozdíl od parapsychologického bádání nepředpokládá, že nevědomí a vlada principu slasti by disponovaly nějakou silou, která by byla hlubší a bohatší obdobou našeho vědomého já. Při podrobné analýze Prvního manifestu

surrealismu Pechar shledává, že psychický automatismus sice má umožnit, aby se zachytilo skutečné fungování myšlení, je to „diktát myšlenky bez jakékoli rozumové kontroly, neovlivněný žádným estetickým nebo morálním zřetelem“. *Nikde však není tvrzeno, že jde o myšlení nevědomé*. Nepíše se o tom, že by automatický text podával přímý přepis procesů probíhajících v nevědomí. Spíše je sdělení redukováno na návykové mechanismy. Věcné sdělení ustupuje do pozadí a myšlenkové návyky, automatismy uvolňují cestu pro nepřímé projevy nevědomí. „Breton naopak zdůrazňuje totožnost tohoto procesu s procesem normálního myšlení“ (Pechar, 1992, s. 69) jak se projevuje ve spontánním myšlení. Jestliže má být rozumová kritika vyloučena v průběhu psaní, působí ovšem v procesu čtení, kdy jde o to pochopit nepřímý výraz nevědomé touhy. Rozumová kontrola není tedy negována úplně. Breton navíc mluví o významnosti podchycení „síly hlubin ducha“ podrobení této síly rozumové kontrole. U Bretona tedy nedochází k takovému zkreslení Freudových názorů, jak by tomu bylo v případě ztotožnění automatického psaní s přímým přepisem nevědomí. Podobně to platí o představě, že v surrealistickém programu jde o nastolení vlády principu slasti a vyloučení principu reality. Takto Freud věc rozhodně nepojímal, naopak jde v terapii o opětovné podřízení principu reality těch psychických hnutí, která se racionální kontrole vymkla a byla dirigována principem slasti (přičemž psychický život nutně předpokládá spoluúčast primárního i sekundárního psychického procesu. Gérard Legrand v „surrealistickém telefonu Praha- Paříž“ diferencuje formulaci surrealistického stanoviska: důraz, který surrealisté kladou na princip slasti „rozhodně nemůžeme vykládat jako úplnou náhradu jednoho principu druhým. Poezie a umění by potom zabředly „do sypké půdy iluzorní euforie.“

Dostí svévolným způsobem nakládá s Freudovou a například Frommovou terminologií Jan Švankmajer, když o sobě píše, jako o „čistém nekrofilovi“, nebo pokud stále užívá termínu „princip slasti“, když jím třeba definuje celé umění. Také přikládá nevědomí úlohu větší, než jsme právě našli v pojetí „zakladatele surrealismu“.



### 3 Vybraná problematika psychoanalytického pohledu na umělecké dílo, východiska pro práci

*„Jedním ze sezónních rituálů našeho intelektuálního života je jednou za čas prohlásit psychoanalýzu za demodé, překonanou, konečně mrtvou a pohřbenou. Strategie takovýchto útoků je také dobře secvičena.“* (Slavoj Žižek, 1996)

Při našich úvahách o vztahu umění a psychoanalýzy, či o psychoanalýze umění, jsme nuceni brát v potaz historický vývoj, jakým tyto oblasti prošly od dob, kdy Sigmund Freud napsal studii *Básník a lidská fantazie* (1908), stať s názvem *Jedna vzpomínka na dětství Leonarda da Vinci* (1910), či úvodní studie o Dostojevského díle *Bratři Karamazovovi* (1928). Freudovy studie o umění a estetice byly podrobeny tvrdé kritice, jeho následovníci zkoušeli, kam až mohou sahat hranice toho, co může psychoanalýza říci o problematice tvorby uměleckého díla. Například Stromšík (in Freud, 1990) označuje „schematické odkrývání omezeného rejstříku symbolů a komplexů“ za slepé rameno literárněvědného vývoje. Toto „rameno vývoje“ však nechceme v této práci opomenout, není nutné vymezovat, charakterizovat psychoanalýzu právě takto omezeným chápáním. S přihlédnutím k novějším pracím, které Freudovy myšlenky podstatně obohacují, či jen dále rozvíjejí, s přihlédnutím ke kritice např. ahistoričnosti Freudova přístupu, se psychoanalýzy jakožto optiky pohledu na umělecké dílo nechceme úplně vzdát. Musíme si také být stále vědomi rozdílu mezi prací s klientem a uměleckým materiálem, u kterého nám chybí ověření našeho úsudku. Jak píše Pechar (1992), „každý závěr zůstává nutně hypotézou.“ Dialektická podoba psychoanalýzy zde chybí.

V prvních desetiletích psychoanalýzy si studie kladly za cíl prokázat, že i největší představitelé lidského rodu podléhají „zákonům, které ovládají normální i chorobné dění se stejnou přísností“ (Freud, 1997). Víme, jak „smutně“ dopadla ve Schapirově kritice Freudova hypotéza o dětství a osobnosti Leonardově. Ovšem mimo kritizovanou ahistoricitu textu se můžeme ve studii zachytit pozitivních a důležitých momentů. P. Kalina (2006) upozorňuje na vliv Schapirovy umělecko historické studie (*Leonardo a Freud*) na vývoj po druhé světové válce: „Řadě autorů ovšem uniklo, že se tím (míněno kritiku mylné části Freudovy interpretace, která staví na špatně přeloženém symbolu) samozřejmě nedotýkáme podstaty problému, jímž je otázka: promítají se do děl dospělých traumatické zážitky z jejich dětství, případně další skryté obsahy, či nikoliv? Je třeba si dále uvědomit, že Meyer Schapiro sám analytické postupy po celý život používal.“ (Kalina, 2006, s. 325) Schapiro však uznává, že

Freud byl schopen položit nové závazné otázky, jež se týkají umělcovy osobnosti a na které ještě nikdo nedal lepší odpověď. Slabiny pátrání Freudova i jeho následovníků spatřuje pak především ve vysvětlování složitých jevů na základě jediného údaje a malé pozornosti věnované historickým a sociálním podmínkám vázaným k osobnosti umělce. Opomíjeny jsou také otázky původu zvyků, víry a institucí.

Tyto starosti odpadají v našem případě jen částečně. Nutné je neustále uvažovat nejen o období dnešním, kdy Jan Švankmajer tvoří, nýbrž i o době 60. a 70. let, již zná autorka jen zprostředkovaně a jejichž charakteristika je od dnešní situace zcela odlišná, nemluvě o situaci, která panovala pro umělce. Nutné bylo také brát v úvahu společnost surrealistické skupiny, ve které se Jan Švankmajer pohyboval a byl aktivním účastníkem jejích setkání (umění musí být vysvětlováno jako součást širokého života sociálního, ne jen z malého okruhu soukromého života, jak píše Vygotskij, 1981)

Zmiňme ještě krátce poznámku Vygotského: „nezájem o analýzu formy je téměř obecným nedostatkem všech psychoanalytických prací a nám je známo pouze jediné dílo, které je v tomto ohledu téměř dokonalé- Freudova studie Vtip a jeho vztah k nevědomí...“ (Vygotskij, 1981, s. 84).

Pechar zmiňuje různá úskalí psychoanalytického přístupu k dílu i vzhledem k vývoji oboru v kapitole Umění v perspektivě „jáské psychologie“. „Jáská psychologie“ například vytvořila pojmový aparát, který pomáhá vyhnout se primitivním omylům v přístupu k umělecké tvorbě, ale zároveň učinit zadost oněm „konstruktivně rozumovým“ silám (Pechar zmiňuje F.X. Šaldovu kritiku, která volá po obmezení psychoanalýzy umění na ty případy, které „zřejmě po ní volají“). Koncepty E. Krise (původně historika umění) jasně ukazují, jak se psychoanalytický přístup k umění měnil a zjemňoval (například oproti přístupu O. Ranka). E. Kris nemíní omezovat své analýzy jen na případy, kde je pudová energie neutralizována (koncept „fúze pudové energie“, kdy splývají agresivní i erotické pudy), ale je si již dobře vědom specifčnosti děl, kde je kulturní aktivita nesena energií, která si zachovala svou pudovou kvalitu. Pro Krise je umělecká tvorba procesem, v němž já obnovuje svoji kontrolu nad pudovými hnutími. Pechar upozorňuje na riziko splynutí podobných přístupů s přístupy estetiků a literárněvědných badatelů nepsychoanalytických. Práce tak pozbude oné pregnantnosti a objektivnosti, „kterými se vyznačuje psychoanalytické zkoumání v oblasti oněch specifických jevů, k jejichž objasnění byla psychoanalýza především vytvořena“. (Pechar, 1992, s. 31).

Dalším bodem Krisových úvah je estetická iluze, jež má jakousi ochrannou funkci, která zajišťuje autorovi možnost projevit zakázaná pudová přání, jež divák iluzivně prožívá.

Znázorňovací funkce díla doplňuje jeho přetrvávající funkci magickou: umělec prostřednictvím svého díla získává moc nad objektivní realitou. Pohled, kterým se umělec dívá na objekt, když ho chce znovu stvořit, má smysl zmocňování se tohoto objektu. „V samotném vytváření díla se pak ve vztahu k objektu projevuje kombinace destrukce a konstrukce...nevědomý smysl tohoto procesu je ovládnutí objektu za cenu destrukce reálného objektu. Ta je však spjata s konstrukcí jeho obrazu, s jeho znovuvytvořením.“(Pechar, 1992, str. 33).

Tyto úvahy mají v pojetí Švankmajerovy tvorby vliv při rozboru konkrétních filmů. Téma destrukce a znovu vytváření je u tohoto autora zesíleno v četném opakování i v samotné podstatě často užívané animace loutek i předmětů (magické zmocňování se objektů).

V naší práci budeme předpokládat platnost základních Freudových konceptů, zásadně například funkci primárního procesu spjatého s mechanismy snové práce, především s kondenzací a přesunem, jež lze využít pro analýzu uměleckého díla. Primární proces je ovládnutí tendencí halucinovat představu situace, která přinášela slastné uspokojení (totožné s nevědomou touhou dávající vzniknout snu).

Napodobování Freudových interpretací a tezí o umění vystřídal po druhé světové válce některé nové přístupy k Freudově odkazu (v souvislosti se strukturalismem, saussurovskou sémiotikou, sémiotikou, sociologií). V 50. letech objevuje například Kris, Lacan nebo Gombrich práci o vtipu (Freud, studie Vtip a jeho vztah k nevědomí z roku 1905) a přikládá jí stěžejní význam. Nově je pojímána práce Výklad snů (z roku 1900).

Našemu dalšímu postupu při chápání díla Jana Švankmajera může pomoci rozšíření náhledu, který poskytují další psychoanalyticky orientovaní autoři.

### **3.1 Psychoanalýza filmu- analýza autora, či diváka?**

„Film vypráví své příběhy o svých postavách, svém světě pomocí obrazů. Vyjadřuje se obrazně stejně jako sny. Copak tě sen neokouzlí, nepoleká, nevzrušuje, neživí, nenahání ti strach svými obrazy? Slova a dialog ve filmu slouží především k tomu, aby tě informovaly, aby ti umožňovaly racionálně sledovat děj a vtěsnat ho podle kritérií obvyklé reality do rámce pravděpodobnosti; a právě tento úkon, kdy se obrazy zahalují pláštěm takzvané obvyklé reality, jim částečně odjímá ireálnost, typickou pro obrazy ve snu, pro vizuální jazyk snu.“ (Fellini, 1986, s. 105)

„Sen“ autorův je sugestivně předáván divákovi, který jeho obrazy pasivně přejímá. Francouzský strukturalista Christian Metz v knize *Imaginární signifikant: psychoanalýza a film*, nabízí psychoanalytickou teorii filmu. Za vhodnou považuje aplikaci psychoanalýzy nikoliv pro analýzu autorů- myšleno režisérů, producentů a kameramanů, ani ne pro analýzu hrdinů filmu, ale pro pochopení mechanismu identifikace, která diváka k filmu váže. Metz vychází z Freudova konceptu výkladu snů a z podobnosti mezi snem a filmem.

Tak, jako se dopustili mnozí psychoanalytici jiných, poněkud spekulativních analogií, tak se i Metz pokusil aplikovat některé psychoanalytické koncepty- především v návaznosti na psychoanalytiku francouzské, Octavia Mannoniho a Jacquese Lacana.

Jakkoliv jsou tyto analogie odvážné, či zavádějící, mohou být v určitém směru inspirativní a od teorie filmu, stejně tak, jako od historie pohledu na umění neodmyslitelné. Zejména v kontextu arteterapie je nemůžeme přehlížet. V pokusech o psychoanalytické výklady umění (počítaje mezi umění film), nastává důležitá změna. Nejde zde o výklad symbolů tak, jak jej známe od Freuda, ale o *popsání analogických struktur*. Metz používá psychoanalytických termínů na vysvětlení vztahu diváka a filmu- proces identifikace a vnímání. Vztah diváka a díla je důležitým rozšířením obvykle v psychoanalytický orientovaném pohledu zdůrazňované dvojici tvůrce- dílo. A v našem případě se právě ocitáme v pozici diváka, který se pohybuje na cestě od imaginárního k symbolickému<sup>4</sup>.

V 70. letech vystoupil Christian Metz se studií *Imaginární signifikant, Signifiant imaginaire*<sup>5</sup>. Zde pomocí Lacanovy revize freudovské psychoanalýzy „propojil sémiotiku, studia divácké percepce filmu a zárodky teorie filmového vyprávění“ (Ptáček, 2002). Podle Jacquese Lacana je nevědomí strukturováno jazykem, ale také se mu vymyká, Lacan míní nevědomou tu „část konkrétní a transindividuální promluvy která subjektu chybí k tomu, aby obnovil kontinuitu své vědomé promluvy.“ (Lacan, 1936), což nám dokazují snové obrazy, které do jazyka zcela převoditelné nejsou a jejichž prostřednictvím nevědomí komunikuje s vědomím člověka. Metz čerpá z Freudovy interpretace snů: řeč snů i filmu mají za

---

<sup>4</sup> Lacan rozlišuje tři základní roviny: imaginární, symbolickou a reálnou. Imaginárním je proces, jímž vzniká naše Já, identita, když přijímáme obrazy (imaga) jiných lidí i sebe sama. S těmito obrazy se ztotožňujeme (viz stádium zrcadla). Symbolično je vývojově mladší a obsahuje znaky od jazyka po zákon. Dítě nachází své místo v symbolickém řádu společnosti tak, jak je zajišťován především řečí (po projití krizí oedipovského komplexu)

<sup>5</sup> Signifikant (signifiant, pův. termín de Saussurův) Pechar v překladu Metze popisuje jako představu, která je spjata se zvukovou nebo grafickou materialitou znaku v mysli komunikujících osob. Nositelem významu, filmovým signifikantem není nic reálného, film existuje jen jako fotografický či zvukový záznam- obraz, latinsky imago.

signifikanty především obrazy. Metz své úvahy neváže jen na signifikant vizuální povahy, ale na většinu figurativních postupů i verbálních.

Důležitý pro pochopení vztahu diváka k filmu (probíhajícímu na projekčním plátnu) je koncept „stádia zrcadla“. Stádiem zrcadla začíná vývoj identity subjektu, jedinec se ztotožňuje se svým obrazem v zrcadle: přechod od reálného přes imaginární (obrazové) k symbolickému (kulturnímu- jazykovému). Tehdy dítě identifikuje v zrcadle obraz (imago) sebe sama a dále může nastat posun od této první abstrakce k dalšímu řádu (od imaginárního k symbolickému).

„Lidské mládě ve věku, kdy je nakrátko, ale přece jen na určitý čas předčí instrumentální inteligencí šimpanz, rozpoznává nicméně svůj obraz v zrcadle. A toto rozpoznání je signalizováno výmluvnou mimikou takzvaného aha- Erlebnis, jímž se podle Kohlerové vyjadřuje postřeh dané situace a které představuje rozhodující okamžik aktu pochopení...tento akt se nevyčerpává tak jako u opice v jednou pro vždy ověřené jistotě o nicotnosti daného obrazu, nýbrž vyvolává u dítěte celou řadu gest, v nichž hravým způsobem zakouší vztah pohybů obrazu, přijímaných za své, k zrcadlenému okolí a vztah tohoto virtuálního komplexu ke skutečnosti, kterou zdvojuje, to znamená k jeho vlastnímu tělu a k osobám i objektům, které jsou v jeho sousedství... *postačí chápat stádium zrcadla jako identifikaci...*“ (J. Lacan, 1949)

Filmový signifikant je imaginární- jelikož oproti divadlu například, není reálný, ale zároveň není ani plně symbolický (stádium dalšího vývoje abstrakce, které představuje vznik jazyka). Film tedy může zůstat na úrovni nevědomí- to k nám také promlouvá nepřímými snovými obrazy (ty jsou až potom následně interpretovány do symbolického řádu. Nositelem významu jsou zde výjevy na plátně a doprovázející zvuky. Imaginárnost filmového signifikantu vede společně s vjemovým bohatstvím k tomu, aby divák odhlédl od reálného světa a naprosto se ponořil do světa filmem vytvářeného<sup>6</sup>. Prožívání filmu tedy připomíná svými některými rysy ponoření se do snu nebo snění. To platí zejména u filmu vyprávějící určitý děj. Metz popisuje diváka v pozici, která je identifikací s kamerou, stává se tak vševnímajícím subjektem (ztotožnění s určitými postavami filmu je až čímsi druhotným).

Filmové plátno je podle Metze druhým zrcadlem: za plného vědomí znovu prožíváme slast prvotního uvědomění si Já. Film se stává fetišem ve smyslu popření příslušného poznání, ale je zároveň i dokladem, že k tomuto poznání došlo. Podmínkou schopnosti diváka

---

<sup>6</sup> Termín *suspension of disbelief* znamená jakousi nepsanou dohodu diváka s tvůrci o dočasném odložení pochybností. Tato křehká dohoda se ale nešikovným filmovým jazykem, či záměrným budováním odstupu ničí. (termín původně použil S. Coleridge, volněji se začal používat ve 20. století)

pohroužit se do děje filmu je právě tento rozpor: to, čemu přihlíží, nepokládá za realitu, ale něco v něm musí přece jen v realitu předváděného věřit<sup>7</sup>.

Metz v práci využívá souvislosti mechanismů snové práce, jakými jsou kondenzace a přesun s metaforou a metonimií (zdůrazněné především Lacanem), zejména pojem kondenzace mu umožňuje sledovat řadu různých asociativních vazeb- každé obrazné vyjádření v sobě skrývá kondenzované implicitní představy, jež může analýza explicitně rozvinout.

V přehledu teorií katedry filmových studií UK nacházíme přehled o vývoji filmové teorie, jako posun od zkoumání textu, tedy autora, ke zkoumání diváka a celé ideologické filmové instituce. Vývoj filmové teorie v 70. letech je naznačena posunem od raných strukturalistických prací Ch. Metze k ideologickým a psychoanalytickým pracem J. L. Baudryho a poté k pozdějším psychoanalytickým pracím Metzovým a následně k pracím L. Mulvey, feministické filmové teoretičky. Filmová teorie tak nakonec dochází ke zkoumání kontextu kulturního, politického a sociálního.

#### **4 Symbolizace, imaginace, hra. Východiska tvorby**

„Imaginace je subverzivní, protože staví možné proti skutečnému. Proto používej vždy tu nejběsílejší imaginaci. Imaginace je největší dar, který lidstvo dostalo. Imaginace polidštila člověka, ne práce. Imaginace, imaginace, imaginace...“ (Švankmajer, 2001)

V biografii, která je součástí knihy *Anima, animus, animace* se vedle životopisných faktů, jako je datum narození, či časového vývoje tvorby ocitá datum 1942. Tehdy dostává Jan Švankmajer k vánocům loutkové divadlo, které se stává „trvalou hodnotou jeho mentální morfologie“ (Švankmajer, 1997). Sám autor o sobě píše, že toto loutkové divadlo mu v dětství pomáhalo „vyřizovat si účty s dospělými“.

---

<sup>7</sup> Přesun z toho, co bylo vlastním předmětem pozorování, a čemu dítě odmítlo věřit, má pro Metze obdobu v kultu technických stránek kinematografie (Pechar in Metz, 1991). Podle Freuda se podmínkou slasti u fetišismu stává předmět, který byl zpozorován v bezprostřední souvislosti s objevem anatomické rozdílnosti pohlaví (vysvětleného dítětem jako zmrzačení u ženy). Dítě pod tlakem úzkosti (kastační úzkost) vypudilo nový poznatek ze své mysli a soustředilo nadále své vzrušení pouze na doprovodný předmět (nejčastěji součást ženského oděvu). (Freud, 1996)

Zde se dostáváme k tématu symbolizace a symbolické hry, která se odehrává v potenciálním prostoru (koncept do psychoanalytické teorie uvedl D. Winnicot, 1953). Potenciální prostor zachycuje oblast prožívání, která leží mezi fantazií a realitou. Vývojově se setkáváme se vznikem potenciálního prostoru mezi matkou a dítětem, jako s hypotetickou oblastí ležící mezi dítětem a objektem (matkou, částí matky). Tato oblast vznikne díky oddělení se dítěte od všech objektů, které představují něco jiného, než „já“. Je oblastí „hry, tvořivosti, přechodových fenoménů, psychoterapie a kulturní zkušenosti“ (V. Vavrda, 2005, s. 96). Potenciální prostor leží mezi vnitřní- psychickou realitou a vnější- skutečnou realitou. Pokud primární objekt (matka nebo její část) funguje ve velmi raných fázích vývoje dítěte jako přesně naladěný na potřeby dítěte a plní zpočátku jeho požadavky, poskytuje dítěti iluzi, že to, co se děje, je dílem dítěte samotného (iluze omnipotence). Nemluvíme zde tedy ani o realitě, ale ani o halucinaci. „Zakládá se zde vznik oblasti prožívání stojící mimo testování realitou, mimo svět, kde se ptáme, zda něco je či není pravda, oblasti, jež není zkoumána z hlediska příslušnosti k vnitřnímu či vnějšímu světu“ (Vavrda, 2005, s. 97). Do této oblasti patří přechodové objekty, které náleží do prostoru mezi self a vnější realitou, kde podle Winnicota (1953 in Vavrda, 2005) *dochází k symbolizaci*. Schopnost symbolizace tedy souvisí přiměřeně rostoucí nedokonalostí matčiny péče. Symboly tedy vznikají k zastoupení toho, co není bezprostředně dostupné.

Přechodový objekt se pro dítě stává symbolem matky (či jejího prsu) v době matčiny nepřítomnosti. Kojenec při fantazii o kojení např. uchopí svou oblíbenou příkrývku. Tato situace pomáhá překlenout propast mezi já a vším, co k self nepatří, když si dítě začíná uvědomovat svou separaci. Podle Winnicota (1953, 1971 in Vavrda, 2005) *tedy vztahování se k objektu vyrůstá ze zkušeností magické všemocnosti*.

Dostáváme se tedy ke vzniku imaginace, potenciální prostor dává vzniknout pozdější „spontánní tvůrčí činnosti zdravých lidí... kde zůstává zachována hra a iluze“ (Fonagy a Target, 2005, s. 150). Imaginace je možností pro setkání vnitřního světa člověka se světem okolo, s realitou. Poskytuje nám jakýsi druh svobody. A vyjádřením imaginace se stává hra, která se po určitém vývoji stává možností, jak propojit svou fantazii s realitou. Vývoj jde od duálního charakteru dětského zážitku reality- v modu ekvivalence (ideje jsou zažívány jako přímé repliky reality) a pretend modu, kde ideje jsou reprezentace (lhostejno, jak korespondují s realitou). Ve čtvrtém až pátém roce pak dochází ke sjednocení obou modů a vytváří se reflektivní modus psychické reality (Fonagy a Target, 1996 in Vavrda, 2005). Při

dosažení tohoto reflektivního modu si děti mohou hrát s realitou, odpadá nutnost rozdělovat činnost na jen hru, či pohyb v realitě.

„Symbolická hra se vyjadřuje používáním reprezentací. Ty dítěti slouží jako hromosvod pro psychické intenzity, které se vážou k jeho představám o objektech jeho nejbližšího světa a jako náhrady dítěti umožňují odžít si svá pnutí bez toho, aniž by to mělo dopad do jeho reálného života“. (M. Kyzour, 2009)<sup>8</sup>. Jsme tedy zpět u Švankmajerova loutkového divadla, které dostává jako dárek k Vánocům, když mu je osm let a studiu na loutkářské katedře DAMU v letech 1954- 1958 jako obnovení zkušenosti magické omnipotence z raného období dítěte. Také se můžeme bavit o obnovení pohybu v prostoru, kde řešení (životní) problematiky není vázáno realitou. František Dryje často píše o „magické praxi“ filmaře, do centra surrealismu je stavěna funkce magie jako tvůrčího principu, „magické aspekty imaginativních produkcí“. Jak uvidíme níže, stává se autor naprosto všemocným, když dokáže oživovat vše, co se mu zamane- hlínu, loutky, dřevo, věci denní potřeby, dokonce animuje i lidi. Manipuluje s loutkou, „realita“ je podřízena jeho vůli a následná ( a velice častá až nadužitá) destrukce vše stvořené zase zničí (jak sám autor píše, „určité destruktivní pocity při filmování ve mně vyvolávají „tajné“ libidinózní pocity“ (Švankmajer., 2001, s. 137). Vyvolání silných pocitů je patrně důsledkem oné symbolizace, symbolické hry, kde artefakty se kterými je nakládáno zastupují důležité představy a důležité objekty, osoby (viz silné prožívání natáčení filmů Zánik domu Usherů, Don Šajn, Lekce Faust atd.) Psychické intenzity jsou přesunuty do herní činnosti, stejně tak jako při tvorbě obrazu, či snu se děje přesun psychických intenzit na zdánlivě nedůležité objekty. Při symbolické hře dítě může nakládat s předměty „beztvarými“ a tyto předměty mohou být blízké přechodovým objektům- „je zde fyzická existence spojená s psychickým významem“(Vavrda, 2005, s. 105)

Jakýmsi „kolapsem pretend modu“ (Vavrda, 2005, s. 100) bychom mohli nazvat události kolem natáčení filmu Don Šajn (1970) a Lekce Faust (1994), kdy „hra“ (natáčení) začala mít přímé (byť se souvislostí, kterou si připouštěl jen autor) dopady na dění v realitě. Kolaps herního modu vede k tomu, že fantazijní či herní akce je prožívána jako skutečná a stává se tak zdrojem (někdy i celoživotních) pocitů viny (kdy nepomáhá žádné přesvědčování, že to realita nebyla).

Případem (nechtěného) přesahu „hry“ do reálného života bylo natáčení filmu Lekce Faust. V úryvcích z deníku psaného při natáčení Švankmajer zmiňuje onemocnění Petra

---

<sup>8</sup> M. Kyzour, Vybraná psychoanalytická pojetí symbolu a vztah primárního procesu a snové práce.  
<http://www.arteterapie.wz.cz/arteterapie.html>



Čepka, představitele role Fausta, který musel být ke konci natáčení hospitalizován s onemocněním slinivky. Čepek mu jednou vyčítal, jak je to možné, že se mu Mefisto usadil v břiše a Švankmajerovi ne. Ten v žertu odpověděl, že Čepek je Faust, on že příběh jenom vypráví. „Nemůžu se zbavit špatného svědomí, výčitek, že je to všechno moje vina, že jsem ho (Čepka) obsadil do role Fausta. Ale film už je hotovej. Teď už se to všechno zarazí. Už je konec. Jsme přeci rozumní lidé. Tříkrát denně si to opakuji.“ (Švankmajer, 2001, s. 191)

Film *Don Šajn* je adaptací lidové barokní hry, ve které je nakonec viník potrestán (v rovině vidění surrealisty). Švankmajer v kapitole *Smrt, pohřeb a exhumace Dona Šajna* (*Síla imaginace*, 2001) popisuje svou vtíravou představu, že natáčení filmu *Don Šajn* je jeho posledním. Natáčení pod různými záminkami stále odkládal, a když konečně začal filmovat, bál se, že film nebude moci dokončit. „Od začátku se mi vtírala představa, že je to můj poslední film, že při natáčení zemřu.“ Při natáčení autor sám animoval rukama hlínu na hrobě Malostranského hřbitova, zahrabával a znovu vyhrabával loutku z hlíny („Chvilí jsem zápasil s lákavou představou nechat Dona Šajna pochovaného na Malostranském hřbitově“).

Ve střížně nakonec Švankmajer našel stříhačkou vyřazené (zřejmě nepovedený záběr) filmové okénko, kde „v popředí je rozmazaná klapka s číslem záběru, v pozadí já, kameraman a představitel Kašpara. Kdo spustil kameru? Kdo drží nezaostřenou klapku, která spolu s prostředím Malostranského hřbitova vytváří moji podobu?“ (Švankmajer, 2001, s. 156) Při přimhouření oka z okénka z okénka vytupuje Švankmajerova podoba. Zde už myšlenky přestávají postrádat totožnost s událostmi v realitě, byť událostmi důležitými pouze pro autora.

Tato událost může asociovat případy, kdy při výtvarné tvorbě v ateliéru (například technika smývaného neboli akčního akvarelu) nastane zlom, kdy autorovi to, co se objeví na papíře, je příliš reálným úkazem jeho myšlenek a emocí. Kdy se obraz stane nečekaně projekcí například traumatického, či emočně negativního zážitku. Tvořivá činnost okamžitě ztrácí svůj herní charakter svým bezprostředním dopadem na realitu, fantazijní obraz se projikuje na reálný objekt, artefakt a při nahlédnutí zvenčí působí zpětně silně na emoce samotného autora, vyvolává další obavy.

Symbolická hra se začíná objevovat většinou na přelomu druhého a třetího roku života člověka a předpokládá schopnost symbolizace, používání reprezentací. Solnit (Solnit, 1987 in Vavrda, 2005) vymezuje (symbolickou) hru jako aktivitu s předpokladem že jde o opak

reálného, s charakterem vytváření a používání iluze, prostřednictvím opakování je prostředkem asimilace a často se přibližuje vzpomínání na minulost.

V určité fázi vývoje myšlení dítěte má myšlení podobu hry, hra v tomto kontextu splňuje Freudovu představu o myšlení- jedná se často o zkusnou akci s relativně malým výdejem energie a s minimálním dopadem na realitu. Protože je vše jenom „jako“, můžeme brát v úvahu veškerá možná řešení a všechny své touhy, fantazie a přání. Mluvíme zde o něčem, co Švankmajer nazývá svobodou imaginace. Tato svoboda je motivací pro tvorbu: „Téma svobody, pro které ještě stojí za to vzít do ruky štětec, pero nebo kameru“ (Švankmajer, 1996, předmluva k filmu *Spiklenci slasti*), rozuměno v nejširším slova smyslu svobody jako něčeho absolutního v případě animovaného filmu, a tématu autoerotismu (*Spiklenci slasti*). Tvorbu chápe jako permanentní osvobozování a „prostředek autoterapie“ (Švankmajer, 2001, s. 115), přičemž se už vzdaluje onomu ludikativnímu principu tvorby, hry, která má smysl sama v sobě. Tvorba má tedy smysl osvobozovat autora a poté i diváka, pokud jsou splněny její antiestetické principy.

Možností, jak propojit svět imaginace s realitou poskytuje hra. Pokud její smysl poněkud přeneseme, poskytuje určitou svobodu imaginace právě autorský (animovaný) film ve Švankmajerově pojetí.

V určitých souvislostech se zdá, že můžeme podobně nakládat s hrou, kterou můžeme v některých smyslech ztotožnit s imaginací minimálně omezenou realitou (realita je využívána ve prospěch přání a fantazie) a Švankmajerovým filmem, kterému můžeme v určitých případech připsat podobné možnosti přenosu psychických intenzit jako v případě snu a obrazu.

V tomto směru přínosné je také pojetí hry Melanie Kleinové, která byla při pozorování svých malých dětí obeznámena s Freudovým Výkladem snů (1900). Hry a příběhy vlastních dětí začala zkoušet vykládat stejně, jako Freud vykládal sny. Hra je pro Kleinovou projekcí nevědomého a potlačeného. Je výrazem fantazií dítěte a jeho úzkostí.

Také podobně začala vnímat, jak nevědomé fantazie mohou mít vliv na každodenní život. „Děti si vytvářejí hrůzostrašné fantazie, které jsou založené na nepochopení světa a které jsou poháněné jejich vlastní úzkostí. Odkrytí těchto fantazií může snížit strach a děti osvobodit, aby svou mysl používaly plně a tvořivě.“ (Klein in *Témata psychoanalýzy I*, 2002). Na infantilní zakotvenost Švankmajerovy tvorby bychom mohli usuzovat z opakování

několika témat, jež tvoří podstatnou část jeho díla. Ono pojmenování strachu se může rovnat filmovému vyjádření dospělého autora.

Sám Jan Švankmajer hodnotí vlastní tvorbu jako směřování „od čisté hry k pokusům o vnitřní i vnější osvobození se od strachu a úzkosti (i když tento posun není rovnoměrný). Jako zbraň používám sarkasmus, objektivní a černý humor.“ (Švankmajer, 2001, s. 34)

František Dryje (Dryje in Švankmajer, 2001) se v kapitole Činnost, která má smysl sama v sobě (míněna je hra) zmiňuje o prolínání a „kontaminaci“ oné „čisté hry“ procesy neherními. Hra- fikce se ve filmech pravidelně střídá s ne-hrou, realitou. Od samoučelné čisté hry se autor pohybuje ke hře funkční (interpretace Carrollovy Alenky skrze vlastní vzpomínky na dětské prožívání).

## 5 Aspekty tvorby vědomé i nevědomé

„Praktická aplikace teorie psychoanalýzy může mít nějaké reálné výsledky pouze v případě, když se vzdá některých kardinálních počátečních omylů teorie, až vedle nevědomí začne i vědomí chápat jako jev nikoli čistě pasivní a uvidí v něm samostatný aktivní faktor...“ (L. S. Vygotskij, 1981, s. 85)

Doposud jsme se zabývali vznikem uměleckého díla spíše z hlediska nevědomých tendencí. Umělecké dílo však není snem. Tak jako píše Freud v práci o vtipu o rozdílu mezi snem a vtipem (po předchozím projednání podobnosti): „Sen je naprosto asociální duševní produkt, jinému nemá co sdělit... musí se dokonce střežit, aby se mu rozumělo... může trvat pouze v přestrojení“ (S. Freud, s. 123). Ani hra v našem pojetí (jako zkusmá akce bez dopadu na realitu, symbolická hra) se příliš nezabývá svým účinkem na případného diváka. Film je ovšem ve zcela jiném postavení, nemůže být asociální, či nesrozumitelný. Autor tak náročného projektu, jakým je film, samozřejmě docela dobře ví, že jeho dílo bude promítáno divákům. Nehledě na otázky financí (zcela jistě neopominutelné) se také zabývá otázkami, jak na film zareagují diváci, kritika. Film nemůže být nesmyslným sledem obrazů (ani Andaluský pes Dalího a Buñuela není nepromyšleným spontánním aktem vzhledem např. k dokonalému formálnímu zpracování). Automatické texty také nejsou záznamem nevědomých pochodů (ani to tak Breton v Manifestech surrealismu netvrdí). Pokud má celé

dílo charakter po sobě plynoucích představ „neřízených rozumem“, musí být vůči kritice ospravedlněno kulturně- historickým vývojem. Švankmajerův divák musí být alespoň minimálně poučený o vývoji, který umožnil, aby bylo dílo přijato a rozšířeno. Jinak by se autor zcela jistě nedočkal velké publicity a několika ocenění již za svého života (například ocenění křišťálovým glóblem za přínos světové kinematografii v roce 2009). F. Dryje tvrdí, že surrealismus nikdy nehledal obecenstvo, čtenáře nebo diváky. Označuje Jana Švankmajera za „výjimečného surrealistu“ a podotýká specifitu filmové tvorby, která se definitivně uskutečňuje teprve v interakci s divákem. Všechny Švankmajerovy filmy získaly obrovský divácký i odbornický ohlas a vlastně neexistuje dílo, které by nebylo vysoce oceněno.

V rozhovoru pro *Hospodářské noviny* umělec tvrdí: „Nic takového jako talent neexistuje. Umělecká tvorba je sublimací libida. My jsme pak jakési houby, které nasávají podněty z vlastního, ale i kolektivního nevědomí. Autentická tvorba je z osmdesáti až devadesáti procent psychický automatismus a tak z deseti procent vědomá intervence.“ (Švankmajer, rozhovor pro *Hospodářské noviny*, 2009, s. 19). Toto prohlášení (stejně jako mnoho jiných autorových promluv o vlastní tvorbě) zní spíše jako reklamní slogan na nový film. Autor článku, který s umělcem vedl rozhovor, také poznamenává Švankmajerovu profesionalitu, ochotu dlouho pózovat před fotoaparátem pro potřebu rozhovoru, dokonce s maketou slepičí hlavy (rekvizita z filmu *Spiklenci slasti*). Rovněž poslední věta stejného rozhovoru zní do určité míry jako autostylizace, když Švankmajer tvrdí, že diváckou přízeň ignoruje, že ji nepotřebuje pro svou tvorbu, „potlesk ho nedopuje“. Jako hnací pohon tvorby Švankmajer označuje především nevědomé, infantilní tužby, vědomé aspekty tvorby přiznává jen zřídka. Pro charakteristiku svého díla raději využívá označení vztahujících se k nevědomí, se kterými ovšem nakládá volně.

Vzhledem ke složitosti procesu vzniku uměleckého díla, je třeba brát v úvahu jednotlivé fáze tvorby, v nichž se střídá ponoření do kreativního procesu i autorův odstup od díla, vědomé záměry se prolínají s nevědomými tendencemi. „Řada momentů umělecké tvorby je iracionálních a skutečné tvorbě nejednou pomáhá sama náhoda. I pro umělce pracuje náhoda jen tehdy, je-li připraven.“ (J. Kulka, 2008, s. 379). „Teorie umělecké tvorby je často zatěžována nejrůznějšími předsudky. Všechny je nutno odvrhnout. Při uměleckém tvoření je možné doslova vše... je to práce i hra, skutečnost i sen... účast i distance... Mimo tuto dialektiku ho nelze dostatečně pochopit.“ (Kulka, 2008, s. 381, 382 )

Jan Švankmajer sám charakterizuje kreativní proces takto: „Základem mé tvorby je vnitřní model, na jehož utváření se podílí jak složka vědomá, tak i nevědomá. Impulz

přicházející z okolního světa (z reality) je zpracováván v nevědomém kotli vnitřní laboratoře, do jejíchž prostor nemám přístup. Inspirace je potom zvonkem u domovních dveří, kterým je mně oznámeno, že vnitřní model je už hotov... v průběhu tohoto procesu se několikrát meziprodukt vynoří na okamžik do vědomí k oplodnění dalšími impulzy reality... rytmus tohoto procesu až do zazvonění zvonku neovládám.“ (Švankmajer, 2001, s. 130)

Je otázkou, zda popisovaný „vnitřní model“ vzniká skutečně v nevědomí anebo v předvědomí. Jan Švankmajer podle vlastních popisů záměrně simuluje snové situace a mechanismy, podle předpokladu, že sen je „cestou královskou“ ke zdrojům naší duševní činnosti. Takovýto postup je zvolen například ve filmu Něco z Alenky (1988). Je nutno dodat, že postup tvorby se zcela jistě liší v případech různých filmů. Sen je pro surrealismus „nezastupitelný imaginativní fenomén, není pouhým předmětem poznání, je zároveň tímto poznáním samým, není jen zdrojem inspirace, je rovnoprávným imaginativním procesem... surrealismus sen nepreferuje- oproti tzv. skutečnosti, ale rehabilituje jeho funkci... sen nemá převahu nad skutečností, ani skutečnost se nepodřizuje snu, jejich vztah je dialektický.“ (F. Dryje, 1990 in Švankmajer, 2001)

Jako doplněk surrealistického přístupu k tvorbě můžeme uvést známou Poeovu Filosofii básnické skladby: „Spisovatelé - zvláště pak básníci - nás většinou chtějí udržovat v domnění, že tvoří v jakémsi ušlechtilém šílenství v jakémsi nazíravém vytržení a přímo by se zhrozili, kdyby měli dát čtenářům nahlédnout za kulisy, na nehotové myšlenky, dosud rozkolísané a vratké - na vlastní záměry pojaté až v poslední chvíli- na nesčíslné záblesky myšlenky, které nedozrály k úplné podobě - na dozrálé nápady, nepotřebné, a proto malomyslně zahozené na místa pečlivě vybíraná a potlačovaná na pracné pilování a vsuvky...Nápady se zpravidla vynořují bez ladu a skladu a podobně se též sledují a zase zapomínají. Hodlám prokázati, že... skladba (Havran) nevděčí na žádném místě náhodě ani intuici - že celé dílo pokračovalo krok za krokem až k závěru s přesností a strohou důsledností početního úkolu.“ (Poe, 1932) Následuje podrobné vylíčení postupu umělce při psaní básně, kde vše je vědomě řízeným záměrem. V tomto popisu konstrukce básnické skladby je zde přehnaně zdůrazněná vědomá složka tvorby. Rozbor nám ale vtipně ukazuje protiklad přístupu, který byl v minulosti používán při výkladu symbolického obsahu uměleckých děl.

## 5.1 Fáze procesu tvorby uměleckého díla podle J. Kulky

Jiří Kulka (2008) charakterizuje proces tvorby uměleckého díla pomocí rozvržení do jednotlivých fází. To nám dosti jasně ukazuje, jak je dílo tvořeno za různých stupňů kontroly vědomí, že se při tvorbě střídá náhoda s volnými záměry.

Přípravná fáze (preparace) díla může být různě dlouhá, zahrnuje přípravné činnosti, ale jako preparaci můžeme označit i veškerou dosavadní (nejen) uměleckou zkušenost. Artefakt tedy může vzniknout během okamžiku, nebo jeho vzniku předchází dlouhodobé přípravné studie atd. Tvůrčí záměr díla je poté předmětem imaginativní činnosti.

Imaginace se odvíjí během spánku, prostřednictvím snů, záměr je zpracováván vědomě i nevědomě. Takto můžeme charakterizovat dobu inkubace neboli zrání. Příprava na další fázi inspirace se rozvíjí za snížené kontroly vědomí (při nočním a denním snění). Inkubaci ovšem musí předcházet příprava, obsah je vymezen komunikačním záměrem.

Zvláště intenzivní tvůrčí stav je nazýván inspirací (vnuknutím), kdy se nejnázve objevují nové tvůrčí nápady. V rámci tohoto stavu dochází k mobilizaci tvůrčích sil, která je doprovázena živým vnímáním dojmů, zvýšenou citlivostí, emocionální otevřeností a zvýšenou pružností. Inspirace není jedinou a dostačující podmínkou umělecké tvorby. Musí navazovat na přípravu a zrání námětu. Její význam je ale prvořadý.

Cesta od inspirace k iluminaci je pak krátká- ne všechen materiál, který se ve fázi inspirace rodí, je použitelný. Při výběru pomáhá intuitivní vhled řídicí se uměleckým záměrem. Psychická regulace intuitivních procesů je reálně podmíněna. Poznávací a tvůrčí operace probíhají postupně tak, že jedna navazuje na druhou. Jiné procesy probíhají bez kontroly vědomí. Při sebepozorování se pak intuitivní zření jeví jako náhlý vhled, nápad, pochopení. K iluminaci dochází ve stavu inspirace. Kulka zdůrazňuje význam přípravy, nastavení subjektu. K iluminaci dochází, jestliže daný podnět dobře zapadne do předem utvořené konstelace myšlenek, představ, pocitů, obrazů, často i zcela náhodou. Náhoda a intuice tedy přeje připravenému.

Následuje elaborace, propracování, při které se umělec často vrací znovu ke své inspiraci a hledá nové nápady. Evaluace neboli hodnocení je kontrolou provázející každé zpracování nápadu. Umělec například hodnotí, zda vytvořené odpovídá jeho prožitku atd. Během tvorby také dochází ke ztotožnění autora s postavami v jeho díle, takže hodnocení není

jednoduchou záležitostí. Umělec své dílo, výsledky, i dílčí, po hodnocení podrobuje kontrole (korekce, oprava).

I když mohou být popsané fáze tvorby poněkud schematické, tento systém nám dává nahlédnout uměleckou tvorbu jako složitý proces, během kterého je autor díla ve velice různorodém rozpoložení. Umělecká tvorba tedy není v žádném případě čistým snem, hrou, ale ani čistě racionálním konstruktem, jak nám popisuje zmiňovaný Poe.

## **6 Analýza ústředních motivů tvorby Jana Švankmajera**

### **6.1 Švankmajerova tvorba jako dialektika animace (oživení) a destrukce**

„Švankmajer si dobře uvědomuje kreativní povahu metamorfózy. Proces rozkladu (či destrukce) však není v jeho koncepci náhodný, ale zákonitý. „Sežrán“ jednoho umožňuje nasycení a zplození jiného.“ (Ulver in Švankmajer, 1994, s. 73)

Dialektiku těchto dvou problémů zde budeme chápat jako soupeření sil a tendencí, ale i jako možnost hledání smíru dvou protikladných principů ve vzájemném doplnění se, kde jedna tendence vyvažuje druhou. Tyto dva principy se velice výrazně uplatňují ve všech Švankmajerových filmech.

Švankmajerova „obsedantní potřeba ničit vše živé i neživé bez ohledu na dějový či tematický plán filmu (anebo pod jeho záminkou).“ (Dryje in Švankmajer, 2001, s. 24) by nás mohla vést k uvažování o tvorbě nezdravé, nebo dokonce snad nekrofilní. My spíše než o tvorbě nekrofilní uvažujeme o tvorbě odkazující nás k análnímu stádiu psycho-sexuálního vývoje (navazující na fázi orální od osmnácti měsíců do tří let). K tomu by se poté vztahovala i potřeba hromadit, umělcova sběratelská vášeň.

František Dryje (in Švankmajer, 2001) uvažuje o destruktivitě všudypřítomné ve filmech Jana Švankmajera jako o nutném vyvážení aktu tvorby a ožívování věcí. „zdá se nepředstavitelné, aby takový jednostranný výdaj psychické a koneckonců i fyzické energie nebyl kompenzován akcí právě opačnou: vnitřní potřebou destrukce.“ (Dryje in Švankmajer, 2001, s. 25) Předpokládá podle hlediska psychologie motivace, že destrukce objektu může být právě tak obrannou, jako kompenzační reakcí (teorie homeostázy). Jan Švankmajer

prostřednictvím techniky animace oživuje opravdu vše, kameny, bahno, jídlo, kostry, živé lidi i zvířata. Animaci podle svého „Desatera“ používá jako magickou operaci. Animací míní nikoliv pohybování neživých věcí, ale jejich oživení, probuzení k životu. Před oním „oživením“ se snaží předměty pochopit a následovně vyprávět jejich příběhy. Svou sběratelskou vášeň odůvodňuje nutností naslouchat po několik roků sbíraným předmětům, než je použije ve svých filmech. Zdánlivě nás obliba neživých věcí, zabývání se rozkladem a zkázou i blízkost s análním charakterem<sup>9</sup>, může zavést k povrchní kritice, či soudu, že se u autora setkáváme s nekrofilním charakterem podle Frommovy typologie<sup>10</sup>, za který se umělec směle prohlašuje (například v komentáři k filmu Zánik domu Usherů, či ve vztahu k loutkám, tuto možnost autor sám nadhazuje). Ovšem tento soud by byl dost ukvapený. Obliba neživých věcí se tu střetává s touhou tyto věci oživit, destrukce je vyvažována tvořením a animací. Další z objevujících se témat- manipulace- které by nás mohlo přivést na nekrofilní typ podle Fromma, se u umělce objevuje v „sublimované“ podobě v manipulaci a oblibě loutek a v režírování svých filmů. Ovšem to nasvědčuje snad jedině zvládnutí těchto puzeň, v žádných svědectvích o autorově osobním životě se o ničem podobném nedozvídáme. Nutně se také musíme zabývat tradicí, na kterou Švankmajer navazuje, autory, jejichž díla ve svých filmech interpretuje, i když jde o autorovu osobní preferenci: Lautréamont, Mácha, Poe, Walpole, Lewis Carol... Také podle Bleuera neexistuje žádný způsob ničení, který by byl motivován jako čistá negace. Přítomná je vždy také motivace pozitivní, jelikož lidská psychika je založena na ambivalenci.

Pokud hovoříme o tomto doplňování, či soupeření nutkání ničit i oživovat, nemůžeme se asi vyhnout připomenutí jednoho z pozdějších Freudových konceptů: pudu smrti jako protipólu principu slasti. Oproti Freudovu dřívějšímu pojetí pudů, dochází v eseji Za hranicemi principu slasti (1998) k poznání, že sexuální pud je součástí pudu života, který nazývá Eros a ten je protipólem nové koncepce- pudu smrti- Thanatu. Shrnutí poznatků z výše zmíněné eseje se nachází ve 4. kapitole eseje Já a Ono: (Freud, 1990, s.121- 128) Pudů smrti připisuje Freud úkol převádět živé organismy opět v neživý stav. Každému ze dvou pudů odpovídá fyziologický proces- výstavba a rozpad. Pud smrti se projevuje jako „destruktivní

---

<sup>9</sup> Freud v kapitole Charakter a anální erotika, 1908 (svazek VII Sebraných spisů) popisuje charakter, který se utváří v důsledku potlačení anální erotiky. Společně se vyskytují tři vlastnosti: pořádkumilovnost (pedanterie), spořivost, svěhlavost. Většina vlastností, kterou u sebe Švankmajer popisuje, je spíše v souvislosti s obdobím análního stádia psychosex. Vývoje. Šetrnost souvisí i s hromaděním věcí, koníčkem sběratelství. Popisován je také proces neutralizace emocionálně nabitých zážitků.

<sup>10</sup> Podle Fromma je „člověk je biologicky vybaven schopností k biofilii, Psychologicky však má alternativní možnost nekrofilie.“ (Fromm, 1997, s. 359) Biofilii- lásku k životu- a nekrofilii- lásku ke smrti a neživému- chápe jako naprosté protiklady, ovšem u většiny lidí jsou zastoupeny obě orientace.



pud zaměřený proti vnějšímu světu a ostatním živým bytostem”. Oba druhy pudů se navzájem spojují a mísí, přičemž pud smrti se někdy může ze směsi uvolnit (jako příklad uvádí sadismus). „U biologických funkcí působí oba základní pudy proti sobě nebo se navzájem kombinují. Tak například akt jedení představuje zničení objektu s konečným cílem převtělení... Výsledkem tohoto spolupůsobení obou základních pudů a jejich působení proti sobě je veškerá pestrost projevů života. Mimo rámec života vede analogie obou našich základních pudů ke dvojici protikladů přitažlivosti a odpuzování, jež vládne ve sféře anorganické přírody.“ (Freud, 1996, s. 77)

Míšení principu slasti s pudem smrti se ukazuje ve scénách Spiklenců slasti v tvorbě za účelem ukojení pudu sexuálního (složitě vyrábění rekvizit) a následném sadismu, až vzájemném ničení se (a smrtí jednoho) obou hlavních hrdinů- prostřednictvím prvně vyrobených rekvizit. Vidíme zde neovladatelnou touhu tvořit za účelem uspokojení a následně vše vytvořené- i stvořeným objektem zastoupené, zničit. Celý proces zhuštěný takto v jednom filmu, můžeme sledovat v celé Švankmajerově tvorbě. Složitá tvorba- od výroby rekvizit po tvoření celého filmu se všemi náležitými detaily až po „obsedantní“ ničení objektů a záznamů tohoto ničení- při animaci nutně rozfázovaného- tudíž se stupňovanou a nutně zadržovanou energií- na filmový pásek. Setkáváme se tak s oním míšením pudů v jednom díle jako zhuštěné verzi celého procesu života. Vznik života je příčinou dalšího žití a současně příčinou směřování ke smrti. Život je tedy bojem a kompromisem mezi oběma tendencemi a umělecká tvorba se s tímto faktem vyrovnává svými prostředky.

## **6.2 Hmat, taktilita a gestické sochařství v díle Jana Švankmajera**

### **6.2.1 Taktilní experimentace**

„Jestliže se rozhoduješ, čemu dát přednost, zda pohledu oka, nebo zážitku těla, dej vždycky přednost tělu, protože hmat je starší smysl, než zrak a jeho zkušenost je fundamentálnější...zkušenost těla je dosud nezatížená estetizací.“ ( Švankmajer, 2001, s. 114)

Taktilní experimentací se Jan Švankmajer zabývá od poloviny sedmdesátých let. Začátky se váží k činnosti Surrealistické skupiny, pro kterou autor vytvořil objekt pro kolektivní taktilní experimentaci. Výsledky údajně podnítily Švankmajera, aby se touto činností zabýval po osm let, kdy nemohl točit vlastní filmy. Když znovu začal pracovat

v animovaném filmu, zabýval se možnostmi, jak své zkušenosti v této oblasti využít. V Poeově literatuře Švankmajer objevuje úlohu hmatu. Jeho povídky se „hemží popisem taktilních pocitů“. „Pocit doteku, který v běžném životě skoro nevnímáme, se ve chvílích psychického vypětí a stresu silně senzibilizuje...“ (J. Švankmajer, 2001, s. 138)

Umělec pracuje s konceptem „taktilní paměti“, která sahá až do nejzazších koutů našeho dětství a „taktilní pocit“, který se snaží svou tvorbou v člověku evokovat, obohatit jím „emotivní arzenál filmových vyjadřovacích prostředků“ a tím pomoci „chudé senzibilitě naší civilizace“. Důležitost taktility obhájí pocity z raného dětství, kdy pocity bezpečí hledáme především v dotecích s tělem naší matky- prvním citovým kontaktem se světem: „dříve, než jsme jej mohli uvidět, ucítit, uslyšet nebo ochutnat...“ Přiřazení k jednomu ze dvou tvořivých typů Viktora Lowenfelda (in E. Perout, 2005), vizuální a haptický, není úplně snadné. Přikloníme-li se k typu haptickému, musíme brát v úvahu vliv, jaký má na umělcovu tvorbu jeho výtvarný záměr a celý program. Je preference hmatu programově určená, nebo je samozřejmé, že pokud autor tolik využívá taktility po velmi dlouhou dobu, spadá do typu haptického (pokud nebereme v úvahu možnost typu smíšeného, pod který v Lowenfeldově výzkumu spadá 30% jedinců)? Hmat hraje výraznou roli v mnoha Švankmajerových filmech, od osmdesátých let však umělec pracuje zcela záměrně na „evokaci opomíjených nebo zasutých taktilních pocitů“ pomocí filmu. Takto vzniká *Zánik domu Usherů*, *Možnosti dialogu*, *Kyvadlo jáma a naděje* atd.

V souvislosti s konceptem taktility se ještě zmíníme o používání předmětů pro uměleckou tvorbu Jana Švankmajera. „Čím dotýkanější předmět, tím nabytější obsahy... předměty v sobě tají děje, kterých byly svědky.“ (Švankmajer, 2001, s. 159). Autor se používanými předměty obklopuje a následně (i po několika letech od nalezení) je využívá ve svých asamblážích nebo filmech. Obsahy (emoce lidí, kteří se předmětů dotýkali v různých situacích a náladách) se z věcí snaží dostat prostřednictvím animace ve svých filmech.

## **6.2.2 Gestické sochařství**

Pro autora je tento typ tvorby čistým vyjádřením psychického stavu tvůrce. Dotyk, otisk gesta je nezprostředkovaný, přímý a je zaznamenán v hmotě- hlíně, bez jakékoliv potřeby estetizace, estetické transformace. Gestická socha je pak záznamem našich emocí- je „deníkem našich emocí“ (Švankmajer, 1979). Je čistou formou taktilního umění, neboť nemusíme hledat způsob, jak nejlépe vyjádřit své emoce pomocí nějaké analogie, ale přímo

vytváříme struktury tím, že do nich vkládáme své emoce. Vnímatel gestické sochy se pak musí spoléhat jen na svůj hmat, zrak by nás nutil estetizovat objekt. Vnímatel nemá sochu vnímat jako artefakt, ale má na sebe nechat bezprostředně působit emoci tvůrce. „Tenze, která stála při zrodu sochy, by měla dotekem (zaujetím gesta totožného s autorem) přejít do psychismu vnímatele a tam vzbudit vizuální asociace. Celý proces vnímání by se tedy odehrál před naším vnitřním zrakem, který je stále ještě doménou naší psychiky a nepodléhá estetickým konvencím“. (J. Švankmajer, Gestické sochařství in Anima, animus, animace, s. 74). Je otázkou, o jakém vnímání autor mluví, jelikož taktilní objekty a gestické sochy si jeho divák rukama ohmatat nemůže. Na výstavách objekty zaujímají místo artefaktu, který si můžeme „ohmatat“ jen zrakem podobně, jako když je vidíme ve filmech. Bez zapojení zraku se tedy u Švankmajera jako vnímatelé rozhodně neobejdeme. Pozornost ale budeme věnovat spíše aktu tvorby taktilních objektů a roli takové tvorby pro jejich autora.

Co se týče taktilní experimentace a gestického Švankmajerova sochařství, o této oblasti můžeme zcela bez obav tvrdit, že estetické principy jsou zde skutečně ignorovány. Při prohlédnutí kterékoliv výstavy, na které jsou zastoupeny Švankmajerovy asambláže a (taktilní) objekty, můžeme s jistotou říci, že splňují antiestetické principy proklamované surrealisty.

### **6.2.3 Zánik domu Usherů (1980)**

Film na téma podle Poeovy povídky vznikl z nutnosti točit film podle klasické předlohy. Švankmajer si tedy vybral svého oblíbeného autora E. A. Poe, kterého obdivoval od své puberty. Při interpretaci textu můžeme částečně vyjít z autorova vlastního textu z roku 1981, Interpretace povídky E.A. Poea Zánik domu Usherů.

Švankmajerova volba na tuto povídku padla z několika důvodů: jednak jím byla jeho vzpomínka z puberty na „pohyblivý močál a život kamenů“ ve vyprávění, jednak souznění s Usherovými názory na neživou přírodu. Umělec o sobě prohlašuje, že pokud by sám sebe měl charakterizovat podle Frommovy typologie, byl by čistým nekrofilem. Takto usuzuje z toho, že předměty jsou pro něj životnější než lidé, stálejší a také výmluvnější. Ze všech filmů je patrná jeho obliba předmětů, na kterých však oceňuje především jejich latentní obsahy, „pamětí, přesahující daleko lidskou paměť“. Nekrofilní orientace je zde více než sporná, viz také výše obhajoba destruktivity ve Švankmajerově tvorbě Františka Dryjeho a

Ludvíka Švába. V tvorbě totiž patrně nejde o neživé předměty samotné, ale jak sám autor mnohokrát připomíná, „o děje, jichž byly svědky“. Mohli bychom také napsat, že tyto věci autorovi slouží k projekci vlastních duševních hnutí. Vyprávění těchto dějů se potom odráží ve filmu, popřípadě v instalaci - tak mohou tyto děje vyplout na povrch, autor je nechá promlouvat skrze oživované věci. Smyslem animace těchto předmětů je tedy nechat mluvit předměty samy. V tom těžko nacházíme oblibu neživotného ve smyslu, který této oblibě připisujeme u lidí s nekrofilní orientací.

V tomto filmu se stáváme svědky další práce s taktilitou. Setkali jsme se s konceptem diváka- vnímatele, který přímo čte autorovy emoce pomocí dotýkání se jeho děl. Neživý předmět se podle Švankmajerova přístupu použitím do díla stává artefaktem, ze kterého k nám má promlouvat skrze umělcovu ruku a myšlenku člověk, který věc stvořil, který s ní pracoval, dotýkal se jí... (podle autora jde o doteky, emoce, afekty, nálady a tenze lidí, kteří se objektů dotýkali dříve, než je autor použil do svého díla). Myšlenka použít věc denní potřeby a učinit z ní umělecký artefakt jejím zařazením do uměleckého kontextu samozřejmě není nová. Pouhý výběr objektu a jeho vystavení zrovnoprávnil s aktem fyzického tvoření například M. Duchamp (1917, Fontána). U Švankmajera však většinou nejde o vtisknutí nové myšlenky věci například tím, že postavíme pisoár na jeho zadní stranu a při vystavení jej nazveme fontánou. Jde patrně o to, nechat hovořit artefakt naší kultury, ale i přírodniny organické a neorganické, skrze autora tak, aby se projevila historie každého jednotlivého předmětu. Připomíná nám to praktiky přírodních národů, nebo dětské myšlení připisující neživým věcem lidské vlastnosti. Zde jde však také o projekci autorových duševních hnutí (v souvislosti s povídkou E. A. Poea) do předmětů.

Projekce myšlenek do předmětů se ve filmu doplňuje s Usherovým názorem v Poeově povídce. Ne člověk vnímá věci, ale „rostlinstvo má schopnost vnímat. Ale jak si to Usher představoval po svém, nabyla myšlenka dalekosáhlejšího významu- za jistých podmínek se prý tato citlivost vztahuje i na říší neorganických látek...souviselo to...s šedými kameny sídla jeho předků (Poe, Zánik domu Usherů).

Věci, neživá příroda, mají ve filmové interpretaci Poeovy povídky hlavní „slovo“. Švankmajer tvrdí, že bylo nemožné převést povídku do dramatické formy dialogů, mimiky herců atd. Nemožnost tohoto převodu dokumentuje na snaze převést popis dobývání se lady Madelaine z rakve nebo postupnou proměnu Usherovy tváře. Švankmajerova imaginace zde

selhávala. Na reálné zpodobení ve filmu tedy podle vlastních slov rezignoval. Lidi zaměnil za věci a na rovině analogie se snažil vyvolat identické pocity jako při čtení Poeovy povídky.

Záměna živých bytostí za předměty je jednou ze zvláštností tohoto filmu. Ze Švankmajerových zápisků se dovídáme, že si z puberty, kdy se příběh stal jeho oblíbeným, pamatuje jen na nepodstatné detaily povídky, jako je pohyblivý močál a život kamenů. Hlavní pocit pro něj zůstala „hrůza, nemotivovaná hrůza“. Záměnou lidí za emočně obsazené věci se vyhnul přímému zobrazení sestry Ushera, lady Madeline a zobrazení Usherovy tváře. Jednu ze stěžejních částí příběhu, totiž pohřbení Usherovy sestry za živa a její zmrtvýchvstání až po smrt Ushera, když na něj sestra (poté, co se dostane ze sklepa z rakve) spadne, spadlo pod selektivitu autorových vzpomínek (když jsem se však ptala několika lidí z mého okolí, pamatovali si většinou právě strašidelné dobývání se ženy z rakve). Pro autora zbyla jen nemotivovaná hrůza. A také přitažlivost, kterou pro Švankmajera povídka měla, takže když byl postaven před podmínku, natočit film podle klasické předlohy, volba padla s okamžitostí na Zánik domu Usherů. Podle umělcových slov to byly Usherovy názory na neživou přírodu, co ho k povídce tolik přitahovalo. V textu je však jedna velmi zajímavá dějová linie, která stojí vzhledem ke kontextu za povšimnutí: Duševně nemocný Usher žádá v dopise svého přítele, aby ho mohl ještě spatřit, doufaje, že mu jeho společnost přinese úlevu. Když se onen přítel blíží k domu, zaplaví ho nepřekonatelná trdomyslnost: „Zastavil jsem koně, abych přemítal, co jen to bylo, co mne při pozorování domu Usherů tak vysilujícím způsobem tísnilo? Bylo to nerozluštitelné, absolutní tajemství.“ Dům je zpodoběním stavu rodu, který v něm přebývá (prázdna, očím podobná okna). Absolutní tajemství, strach Ushera, který neměl žádné logické opodstatnění, které vysvětloval jako vrozené, zděděné zlo, přesvědčení Ushera, že musí zemřít (neví se za co), také starý Usherův rod, který svůj původ odvozoval pouze v přímé linii- to všechno nás odkazuje k tématu viny, o jejímž původu se v příběhu nemluví, ale která se zdá hlavní příčinou Usherova stavu. To, co je zde nevyslovené, či zahaleno „nerozluštitelným, absolutním tajemstvím“ se nám zdá zdrojem ony Švankmajerovy „nemotivované hrůzy“. Totiž hrůzy nemotivované zvenčí. Tato hrůza, kterou v tomto případě můžeme zaměnit s úzkostí, nás může odkazovat k „bázni před incestem“ tak, jak ji popsal Freud v knize Totem a tabu. Přísné zákazy a „nesmyslná“ omezení primitivních národů jsou v tomto díle nahrazeny přesunem důrazu a psychické intenzity (z konkrétní osoby na zastupující předmět) nebo cenzurním vypuštěním informací a letnými náznaky problému v případě povídky, ze které Švankmajer vychází.

Když staří přátelé kladou mrtvou lady Madeline do hrobu, dozvídáme se, že zesnulá a R. Usher jsou dvojčaty, jež k sobě „poutala jakási záhadná náklonnost“. Na konci příběhu je zřejmé, že sestru Usher pohřbil za živa. Za jakou vinu by hrdinové mohli oba pikat šílenstvím, nemocí a smrtí, zhroucením celého rodinného sídla? Je to trest za překročení zákazu incestu? Tabu krvesmilství přispívalo v historii k negativnímu pohledu na narození dvojčat v rodině (styk mezi blízkými příbuznými mohl vyústit v narození dvojčat, zajímavou ukázkou je narození dvojčat Oidipových). Někde bylo narození dvojčat bráno za svědectví přestupku, nebo hříchu. Dvojčata byla v naší kultuře do osmnáctého století pokládána za prokletá a věřilo se, že jejich osud bude tragický. Trest tedy postihl už rodiče dvojčat Usherových. Poe byl sám otcem nemanželských dvojčat, z nichž jedno v dětství zemřelo. Poe se svým prohřeškem velmi trápil a napsání Zániku domu Usherů je někdy považováno za odezvu spisovatelových myšlenek na svá dvojčata.

Mohli bychom se dohadovat, jestli to, co přimělo autora filmu pojmout interpretaci Poeovy povídky zvláštním způsobem, bez zobrazení vlastních hrdinů, byl strach z nevyřčeného, ale přeci jen přítomného překročení tabu incestu nebo skutečná nemožnost převodu popisů duševních stavů a postav do filmového zpracování. Je zvláštní, že Švankmajerova imaginace, jinak opravdu bezuzdná, zde selhávala, může se tedy jednat o racionalizaci, proč nezobrazit Rodericka Ushera a jeho sestru jako lidi. Psychické intenzity byly přesunuty na věci, jako je kývající se židle (zastupující R. Ushera), rozpadající se zeď nebo pohybující se rakev (zastupující lady Madeline, ostatně celkem dobře symbolizující ženu, dělohu/krabice, dutý předmět). Někde je využitý subjektivní pohled kamery, vidíme realitu pohledem lady Madeline, vypravěče nebo Rodericka Ushera, ale nevidíme aktéry samotné. Při popisu Usherovy tváře kamera přejíždí po složitě vyřezávaném opěradle židle.

Jsou zde však i pravděpodobnější možnosti výkladu. Totiž, je pravda, že doposud bylo natočeno mnoho nepodařených adaptací povídky Zánik domu Usherů. Nemožnost převedení geniálních Poeových popisů autora odvedla od snahy hledat vhodné herce pro hlavní postavy filmu. Zvolen je popis pomocí analogie. Analogický vztah mezi obrazem a mluveným slovem, (příběh vypráví Petr Čepek) nás nutí sledovat obraz, který zdánlivě není v přímém vztahu s mluveným slovem. Jsme tak během celého filmu poněkud zmateni. Většinou si diváci musí celý snímek pustit několikrát, aby dílu, které i přes toto (nebo právě pro) zmatení fascinuje, porozuměli. Mluvené slovo se rozpojuje s obrazem, buďto ho předchází, nebo naopak zůstává pozadu. Celý film vypadá, jako by byl plný chyb, bez záměru, aby mu divák

porozuměl. Jako by byl oním „asociálním duševním produktem“, jakým je sen. Jde o snad jediný film, v němž je potlačen humor jako přirozený fenomén. To je možná důvodem, proč podle F. Dryje (in Švankmajer, 2001) byl film nejvíce kritizován v kontextu Surrealistické skupiny (snad pro svou nezvyklou vážnost byla tato práce vystavena riziku estetické stylizace). Na druhou stranu, surrealistický zájem o témata, jako jsou incestní vztahy a sny, mohl vést k více či méně vědomému výběru tematiky a zpracování, které asociuje pochody snové práce s veškerou nelogičností a „asociálností“, která snu náleží.

Sekvenci filmu Zánik domu Usherů, kde je interpretována báseň Zakletý zámek, animoval Jan Švankmajer celou sám, a jak píše, pokusil se o „tenzní“ interpretaci básně. Gesto pracující s hlinou (spíše bahnem z močálu, které zvenčí přilétlo oknem zámku) a vybijející tenzi bylo brzděno animační technikou- nemohlo být vybito najednou, a tak umocňovalo pocity, které se „násilně kumulovaly až do křečí v prstech“. Jak Švankmajer píše, celá tato animace ho značně duševně vyčerpala. Při popisovaných fyzických i duševních obtížích se zdá, že gestické zpracovávání hlíny- bahna, bylo v rámci natáčení autorovou vlastní terapií. Napětí pro něj důležitého tématu bylo možné převést do hlíny a tak se ho alespoň částečně zbavit. Bez důležitosti nezůstává ani materiál, se kterým Švankmajer pracoval. Bahno je opět vyjádřením rozkladu, stejně jako rozpadající se zdi a stropy zámku, jejichž povrch umělec narušoval a toto narušení zaznamenával. (Blesk při bouři v noci, kdy lady vstává z hrobu, skutečně způsobuje rozrůstající se trhlinu ve zdi, kameny se uvolňují z venkovní hradby). Autor volbu materiálu ospravedlňuje výrokem: „To, že jsem zvolil za interpretační materiál animované bahno, nepramení ze ctižádosti ukázat, co všechno se dá animovat (ostatně nejsem první, kdo animoval hlinu, dávno přede mnou natočil film s tímto materiálem V. Mergl). Je to jednak onen pohyblivý močál z mé vzpomínky, ale je to i převedení mých taktilních experimentů do oblasti filmu.“ (Švankmajer, 2001, s. 158)

Můžeme připustit převážně vědomý výběr i zpracování tématu tak, aby vše vyhovovalo umělcovu „stylu“, jehož existenci však sám vždy popírá. I poté, co takovou možnost určíme, je však důležité, jaké pocity v umělci toto zpracování probouzelo a že celá akce natáčení a animace byla silným emotivním zážitkem. Pro arteterapii je tento film dobrou ukázkou, jak může být naloženo s literární předlohou tvůrčím přístupem, a jak je možné příběh skutečně „prožít“ skrze práci s různorodým materiálem, reálnými předměty, které se stávají symbolickými, pokud jsou na ně přenesena některá citová hnutí (předměty jsou potom nabyty symbolickým obsahem). Afekt je vybit skze interpretační materiál a fyzickou akci.

Celá manipulace s předměty zastupujícími důležité osoby, fyzická námaha a přetváření materiálu se stává symbolem vnitřně prožívaného. Činnost je zaznamenávána a získává podobu uměleckého artefaktu, čímž je zhodnocena kulturně.

## 6.3 Jídlo

### 6.3.1 Tři krátké filmy

Jídlo (1992) je krátký animovaný film trvající 17 minut. Skládá se ze tří částí: snídaně, oběd a večeře. Jednotlivé části na sebe navenazují prostředím ani společnými postavami, jen svým hlavním tématem. V první části jsme svědky nekonečného koloběhu aktu jídla různých lidí, kde se postavy mění a mechanicky se střídají ve svých rolích. Muž vejde do místnosti, která je vybavena jen stolem a dvěma židlemi. Na podlaze se válí spousta použitých kelímků, ubrousků a táček od jídla. Na stěnách je spousta čárek nakreslených ke zdi přivázanou voskovkou. „Strávník“ se posadí ke stolu a odhrne z něj použitý kelímek a tácek. Naproti němu sedí nehybný muž, který má na krku připevněnou ceduli. „Strávník“ si přečte instrukce a podle nich provádí úkony, jakoby muž sedící před ním byl jídelní automat (na jazyk mu pokládá mince, oko slouží jak knoflík automatu, z uší vyjíždějí plastové příbory). Nakonec z pod košile muže vyjíždí táč s jídlem (párek, chléb a pivo), kravata nehybného muže se přitom vymáchá v pivo a přeje se přes jídlo. Zákazník jídlo sní, poté znehybní a muž, doposud automat na jídlo, se rozhybe, cedulku s instrukcemi pověsí druhému na krk a odchází, přičemž nezapomene udělat na zeď čárku. Přichází další hladový. Jsme opět svědky celého procesu, vše se opakuje s neměnnou přesností. Při odchodu dalšího muže vidíme za dveřmi nekonečnou frontu nehybně čekajících lidí.

Při obědě sedí naproti sobě dva hosté, starší (pro lepší představu hraný Janem Krausem) a mladší muž. Starší je dobře oblečen, má vybrané způsoby. Mladší je zanedbaný, špinavý s přitroublým výrazem, sedí nahnětený. Poté, co se oba snaží marně přivolat číšníka, začne starší pojídat vše, co je na stole (květiny, váza s vodou, ubrus...), vlastní svršky a nakonec stůl samotný. Vše činí s vybranou elegancí, mladík se ho snaží napodobit se sobě vlastní nešikovností. Nakonec starší muž sní příbor, mladík po něm akt opakuje. Starší se usměje, příbor u úst vytáhne a blíží se k nahému zděšenému mladíkovi...



Večeře se odehrává v lepším podniku. U stolu sedí silný dobře oblečený pán- gurmán. Na talíř, do kterého ovšem nevidíme, dává mnoho přísad a omáček. Dlouho jsme nuceni se dívat, jak si ochucuje cosi, co má na talíři, jestliže na to „něco“ máme zprvu chuť, po nekončícím výčtu ochucovadel, přísad a omáček, nás přejde. Muž si nakonec přibíjí vidličku ke své dřevěné ruce. Na talíři leží jeho ruka původní, do níž se pán s chutí pouští, nezapomínaje elegantně vidličkou sundat snubní prsten z pojídané ruky. Dále vidíme v krátkých sekvencích sportovce pouštějícího se do vlastní nohy s kopačkou, dámu (vidíme z ní jen krásné ruce v krajkových rukavičkách), která si citronem ochucuje vlastní ňadra s bohatou přílohou kolem, muže, který se v nechutném susedství nedopitého piva, špíny a plného popelníku pouští do svých genitálií. Snad když zpozoruje, že je natáčen, obsah talíře zakrývá rukou a druhou odhání kameru...

Další film, který nás v souvislostech této kapitoly zajímá, je první část filmu Možnosti dialogu (1982), Dialog věcný. Dvě „arcimboldovské“ hlavy, jedna z ovoce a zeleniny, druhá z domácích potřeb, se požírají navzájem. Při pohlcení organické hlavy hlavou z věcí jsme svědky drcení jídla jednotlivými částmi hlavy první. Potom se role obrátí. V dlouhém opakování střídavého požívání se hlav mezi sebou vidíme, jak se jejich obsah postupně rozmělnuje až na hlínu. Z kousků hlíny se vynořuje hlava člověka, která ze sebe chrlí hlínu, která tvoří člověka dalšího. Takto se akt tvoření dalších hlav opakuje v neukončené řadě do konce části filmu. Celá akce trvá pět minut.

Zamilované maso (1989) je krátký film, kde jsme během jedné minuty svědky vzájemného namlouvání dvou plátků masa na kuchyňském stole. Po rozpustilé hře masa v talíři s moukou (kde dochází k náznakům kopulace) jsou obalené kousky strohým gestem vhozeny na rozpálenou pánev s olejem.

### **6.3.2 Rozbor problému**

Další Švankmajerovy filmy, ve kterých se jako hlavní tematika uplatňuje tematika jídla a jezení, jsou Flora - 0:20 minut a celovečerní film Otesánek. Jako velmi výrazný prvek se však oralita uplatňuje v dalších filmech, kde se hlavní hrdinové setkávají s jídlem, které na první pohled mate, aby se nakonec proměnilo v cosi nejedlého (Něco z Alenky, Lekce Faust, Byt). V Historia naturae, kde ožívají zřejmě muzejní exponáty, jsou sekvence animovaných živočichů střídány se záběrem na ústa, která pojídají kousek masa. V závěru po části o člověku, vidíme místo úst jen zuby kostry, která opět sežvýká sousto masa. Často ve

Švankmajerových filmech vidíme detailní záběry na ústa. Tento detail se stává zvláště výrazným v posledním filmu *Přežít svůj život*. Zdá se, že ústa jsou metaforou pro jednotlivé typy postav ve filmu. Většinou však vzbuzují pocit odporu.

Jan Švankmajer napsal o vzniku filmu *Jídlo*: „tento film lze vykládat v té nejobecnější rovině jako protest proti hladu na jedné straně a nesmyslnému plýtvání na straně druhé, které může vést až k sebezničení. Ano, tato civilizace žije na úkor nejen široké vrstvy společnosti, ba i celých etnik, ale i na úvěr dalších pokolení. Žije a cpe se na dluh, ať to stojí, co to stojí...scénář v sobě obsahuje i mou ryze soukromou, intimní rovinu. Odráží totiž moji dětskou averzi k jídlu, proti železitému vínu, které do mne rodiče cpali, aby zvýšili mou chuť k jídlu, aby mne přivedli k pragmatickému smíření s tímto světem. (Švankmajer, 2001, s.72) Averze k jídlu šla u malého Švankmajera tak daleko, že byl v dětství dáván na léčebné pobyty pro děti trpící nechutenstvím. Na prosby rodičů a jejich snahy o nápravu, chlapec změnou chování nereagoval.

Autorova tvorba z let dospělosti je naopak jídlem přeplněná a tento zřejmý (autorem ještě v komentářích zdůrazněný) rozpor, vyvolává otázku po původu dětského nechutenství a současného přeplnění vlastního díla filmem. Souhlasně s názorem Paed.Dr. Milana Kyzoura můžeme připustit možnost, že se jedná o touhu všechno pozít, která je blokována obranným mechanismem popření. Co by se stalo, kdyby tato touha blokována nebyla, se dovídáme ve Švankmajerově filmu z roku 2000 *Otesánek*. Subjekt by sám podlehl zkáze. Autor dává ožít v rámci příběhu jedné rodiny, staré lidové pohádky. Sám svůj film vysvětluje jako metaforu moderní civilizace. Autenticita záběrů *Otesánka* požírajícího vše, na co přijde, nás přesvědčuje i o zcela jiných rozměrech filmu.

Ve spojení s jídlem se v díle Jana Švankmajera nachází nadužití destrukce a autodestrukce, momenty kanibalismu a autokanibalismu (kromě zde popisovaného *Jídla* například animovaný objekt *Autokanibalismus*, 1994). Jsme často svědky rozkladu jídla (například v krátkém animovaném filmu *Flóra*, kde na nemocniční posteli umírá antropomorfní tvor, jehož tělo je složeno ze zeleniny. Film trvá 20 vteřin, během nichž vidíme postupný rozklad potravin- těla- a zmatku postavy, která je uvázána k lůžku a nemůže se natáhnout ke sklenici vody na nočním stolku vedle ní.

S tematikou jezení se setkáme i v přímé souvislosti s lidskou mrtvolou: „Žena odpoví laskavým úsměvem. Pak rychle ukrojí ještě jeden krajíc chleba. Odežene mouchy a odhrne

noviny z pánova obličej. Pod novinami se objeví obličej mrtvého vousatého Wericha. Ruka ženy udloubne nožem kus obličej a namaže ho na chleba...s pohledem, který říká chudáčku, ty musíš mít jistě strašný hlad, ho podává šokovanému šoferovi. Ruka ženy podává proti kameře namazaný krajíc chleba...“ (Nerealizovaný scénář, Nikde nikdo, 1971 in Švankmajer, 2001, s. 209)

Jídlo a jedení, které je pro většinu lidí spojeno s příjemnými konotacemi tedy nacházíme v sousedství, či v těsném spojení se složkami negativními. Stanislav Drvota (Osobnost a tvorba, 1973) hodnotí rozpětí použitých tematických položek a formálních prostředků v díle<sup>11</sup>. Na první pohled je jasné, že co se týče položky jídla (na šestém místě mezi kladně hodnocenými složkami), bývá u Švankmajera téměř vždy v doprovodu složek hodnocených záporně (živá a florealní monstra, odpadky, živá lidská anatomie, rozkládající se mrtvola lidská). Rozpětí tematických položek a formálních prostředků tvorby je podle Drvoty přímo závislé, úměrné stupni intrasubjektivní tenze. Nutno dodat, že tento rozdíl je pozorovatelný většinou jen mezi jídlem (jakožto tématu s pozitivní konotací) a negativními položkami- a to velice výrazně, až demonstrativně. Jednou z výjimek je film Něco z Alenky (1987), kde se do těsné blízkosti obživlých monster složených z koster a vycpaných zvířat dostává malé děvče (které se také nevyhne setkání se Švankmajerovými kompoty a konzervami s nevábným obsahem). V některých dílech se pak setkáváme s výhradně černou polohou filmu, bez onoho rozpětí tematických složek (Rakvičkárna, 1966, Zánik domu Usherů, 1980, Otesánek, 2000) Negativní pól vyjádření elementárních lidských situací je však podle F. Dryjeho (2001) charakteristický pro koncepci surrealistické negativy v kontextu padesátých a šedesátých let.

Jediným pomocníkem, který nám pomáhá strávit Švankmajerovo „jídlo“ je humor, humor černý, komika. Zdá se, že mimo to, že při sledování víme, že jde o „umění“, nám humor a některé techniky vtípu pomáhají neodsoudit snímek jako nesmysl, či prostou nechutnost. Jako u vtípu je vnímateli umožněno odstranění cenzury pouhým poslechem, ve filmu rozum usíná díváním se. U krátkých filmů (především Zamilované maso) snad můžeme mluvit i o zhuštění jako o jednom ze zdrojů slasti (Freud, 1905). Veselá nálada, o které nejspíše můžeme mluvit i v případě černého humoru, nám výrazně ulehčuje situaci. „Nesmysly“, chyby v myšlení jsou zahaleny zdáním logiky a je použito myšlenkových postupů společných nevědomí i vědomí (nepřímé znázornění, narážka atd.). Rozumová kritika

---

<sup>11</sup> V tabulce formálně- obsahových složek díla jsou položky rozděleny podle toho, jestli u člověka budí kladnou či zápornou emoční reakci. Mimo jiné se hodnotí rozpětí mezi použitými složkami

tak (alespoň u některých diváků) na chvíli usne. Podobně nám pomáhá také jakási hravost uvedených snímků, která obdobně odstraňuje rozumové překážky.

Pozorujeme- li ve Švankmajerových filmech neustále se opakující „vpády“ tematiky jídla (na které ovšem nemůžeme v daném kontextu nikdy dostat chuť), kanibalismu a požírání, jsme v pokušení uvažovat kromě agresivity a destrukce ještě o něčem, co souvisí se samotným opakováním tematiky pro autora nepříjemné, a co nás následovně dovádí zpět k této agresivitě a destrukci. Freud ve studii *Mimo princip slasti* (1920) popisuje po zmínce o návratech vzpomínek u traumatické neurózy, případ hry jednoho dítěte (jedná se o známé *Fort! Da!* které slyšel Freud u svého vnuka Ernsta). Sigmund Freud vyložil herní chování dítěte jako velký kulturní výkon, jako zřeknutí se uspokojení pudu. Ono „pryč“ a „tady“ opakovalo situaci, kdy jeho matka odcházela ven a zase se navracela. Při hře se však dítě dostávalo z pasivní role do pozice toho, který děj ovládá, hra se stala jakýmsi odškodněním za to, že chlapec ve věku půldruhého roku nechával matku odejít v klidu, bez známek odporu. Odhazování předmětu také mohlo být vyjádřením pomsty matce. Při přirovnání snů neurotiků a potřebou dítěte hrát si, narážíme na jisté obtíže. V čisté podobě, jak připomíná Freud, účinky nutkání opakovat nacházíme jen málokdy.

Zvláštností je touha dítěte opakovat stále stejnou činnost, hru, slyšet stejný příběh, pohádku stále dokola- takováto touha neodporuje principu slasti. Ani umělecké hraní a napodobování u dospělých, které na rozdíl od dítěte směřuje k osobě diváka, se nevymyká vládě principu slasti. Přitom diváka nešetřuje těch nejbolestnějších dojmů. U analyzovaného opakujícího v přenosové situaci zážitky z dětství se však chování principu slasti vymyká.

Při sledování tvorby Jana Švankmajera se ocitáme někde mezi třemi vyjmenovanými případy. Švankmajer zaneprazdňuje uměleckou machou (i když jeho zastánci a zastánci jeho surrealistického východiska tvrdí opak) divákovu pozornost a tak máme pocit, že neustálé opakování a přítomnost některých rekvizit (zdánlivě patřících k inventáři autorových filmů) je jen jakousi autorskou značkou.

Čteme- li myšlenky studie *Mimo princip slasti* skrze Lacanovo dílo, potom se dostáváme poněkud blíže k pochopení našeho problému: pojem instinktu smrti je zde označován jako „poetika Freudova díla“. Automatismus opakování a instinkt smrti vyjadřují mez dějinné funkce subjektu: a touto mezí je smrt („nejvlastnější, bezevztažná, jistá a jako taková neurčitá, nepředstížitelná možnost bytí zde, rozumějme subjektu definovaného svou

historicitou“). Tato mez představuje minulost, která se zjevuje převrácena v opakování. „Není už pak třeba uchylovat se k překonanému pojmu původního masochismu, má-li být pochopen důvod oněch repetitivních her, v nichž subjektivita dospívá zároveň ke zvládnutí své bezmocné opuštěnosti, tak k zrodu symbolu.“ Subjekt zvládá svoje ztráty nejen tím, že je přijímá na sebe, ale svou touhu umocňuje na druhou tím, že objekt ničí. „Symbol se tak projevuje nejprve jako usmrcení věci a tato smrt ustavuje v subjektu zvěčnění jeho touhy.“ (Lacan, 1953)

Zdá se, že v uměleckém díle, jakým jsou krátké filmy Jana Švankmajera, kde objekt je symbolicky a nekonečně mnohokrát ničen, aby poté zase účinkoval nanovo v jiném filmu, se skutečně setkáváme s neustálým zpodobováním smrti a životního koloběhu. Toto zpodobování není ničím tak dramatickým, jako kdybychom skutečně uvažovali o masochistickém připomínání si pocitu hnusu a odporu k jídlu (a tím samozřejmě k událostem dětství, které za tímto odporem stojí, ale o kterých se nemluví)- i když ani tuto možnost samozřejmě vyloučit nemůžeme. Opakování ve Švankmajerově uměleckém díle skutečně nemůžeme ztotožňovat s opakováním neurotika v přenosové situaci u psychoanalytika, či s bezúčelným opakováním výtvarných témat u psychiatricky nemocných. Toto opakování má svůj význam a umělec přitom komunikuje s divákem. Vypadá to, že jsme svědky vyrovnávání se člověka- umělce s otázkami lidského života a smrti prostředky, které má k dispozici ve svých schopnostech. Není hned nutné spatřovat v díle obsese a vyjádření neurotických obtíží, především proto, že si nikdy nemůžeme být jisti, nakolik jde u autora- umělce o stylizaci, potřebu být zajímavým, ale také o vědomé vybírání si inspiračních zdrojů. U Jana Švankmajera je minimálně jisté, že o svých zdrojích inspirace dobře ví. Se vzpomínkami z dětství vědomě pracuje a přetváří je tak, aby byly umělecky zajímavé. Ačkoliv se potom dílo stává v určitých směrech neinterpretovatelné, pro umělce má evidentně autoterapeutické účinky. Zdá se, že dílo plní funkci minimálně jakéhosi organizátora autorova duševního života.

Na druhou stranu, ona nezvyklá míra destrukce ve spojení s jídlem nás nenechává v klidu. K zajímavým možnostem uvažování nás přivádí typologie, které užívá S. Drvota v práci *Osobnost a tvorba*. Nechceme zde Jana Švankmajera přiřazovat k žádnému typu (ostatně bez rozhovoru a doprovodného testování by to ani nešlo), můžeme ale využít jedné popsané skutečnosti, která se týkala umělců těžících mimo jiné ze surrealismu: skupina demonstrativních extravertů, celkově neurotických vykazovala jednu, pro nás zajímavou,

vlastnost. Fascinace nitrem u nich zahrnuje silný idiosynkratický prvek odmítání. „Lze u nich hovořit o pseudofóbiích, nejde o pravé neurotické symptomy, takto vznikající dezintegrativní tenze je u nich nutnou podmínkou tvorby. V díle jsou pak často v nejdrastičtějších kontrastech demonstrovány protikladné instinktivní a afektivní komponenty nitra.“ (S. Drvota, *Osobnost a tvorba*, 1973, s. 239) Můžeme tedy ono autorovými slovy „obsesivní“ zabývání se tematikou jídla (v jeho případě působící jako masochismus), spojování s destruktivitou, stálé opakování tematiky, ale i jednotlivých dějů ve filmech, uvažovat jako důsledek pro tvorbu nutného vyvolávání symptomů? Či máme skutečně uvažovat o fixaci na orální stádium vývoje, o stále připomínané touze vše pozřít, která byla v dětství popřena a nyní se navrácí s vysokou intenzitou do autorovy tvorby? Nebo jde, jak někteří kritici tvrdí, o Švankmajerův „trademark“, kdy by nebylo možno si představit a poznat jeho filmy bez proplétajících se hovězích jazyků a všudypřítomného syrového masa? Můžeme vzít v úvahu všechny nadnesené možnosti...

#### **6.4 Loutkové divadlo jako symbol vztahování se ke světu**

Loutky označuje Jan Švankmajer (2004) za určitou jistotu ve vztahu k okolnímu světu, ve své tvorbě se k nim neustále vrací. Uchyluje se k nim prý v dobách určitého ohrožení. První zkušenosti s loutkami sbíral s již zmíněným loutkovým divadlem, které dostal k vánocům od svého otce. Tento dárek u autora znamenal „určující setkání“, ovlivnil jeho tvorbu a myšlení. „Bylo to klasické rodinné divadlo s litografickými kulisami nalepenými na překližce a pak lupenkovou pilkou vyřezávanými. S rolovací červenou oponou s loutkami na drátě a nitích se sádrovými hlavičkami, nožičkami a ručičkami pestře pomalovanými. A k tomu útlé knížečky s loutkovými hrami od Schweigstila a jiných. Od té doby lze celou moji dosavadní tvorbu poměřovat tímto setkáním. Vlastně vše co dělám, je loutkové divadlo“ (Švankmajer, 2004).

Autor sám ví mnoho o významu svých dětských her s loutkovým divadélkem. Celá jeho dosavadní tvorba má prý kořeny v jeho dětském pohledu na svět, který na sebe vzal podobu loutkové scény s kulisami a postavičkami na niti. O své vášni k loutkovému divadlu se vyjadřuje souhlasně s názorem na dětskou hru výše napsaným v této práci: „Svět loutkového divadla je pro malé dítě alternativním světem ke světu dospělých. Sem může vnášet a řešit problémy, s nimiž si ve skutečném životě neví rady. Navíc je to svět, který

ovládá, a tudíž svět jako stvořený pro realizaci jeho snů. Je to prostor pro realizaci nemožného, neslučitelného s dobrou výchovou.“ (Švankmajer, 2004) Umělec v dětství našel prostor, kde může realizovat své sny dodnes, přičemž můžeme citovat Freudovo<sup>12</sup>: díky své fantazii dosahuje toho, co si předtím jen představoval: „cti, moci a lásky žen.“

Autor rozpoznává ve hře s loutkami téma manipulace. Ovšem to vždy vztahuje jen k dítěti, které poznává, že je schopno pomocí nití loutkami pohybovat i určovat jejich osudy. Jeho oblíbeným tématem je kritika manipulace médií, televizí, billboardy u silnic, reklamou všeho druhu, potažmo ideologií konzumu, vyšší úřední mocí, potažmo státem. Nikde nezmiňuje potenciál manipulace vlastní každému jednotlivci dětského, ale i dospělého věku. Sám sebe považuje za šamana disponujícího mocí oživovat. Téma manipulace se však neobjevuje jen v umělcově kritice společnosti, ale hojně v tématech vlastního díla, kde hrají nejen loutky, ale i živí lidé.

Švankmajer často dostává své postavy do dějů, do kterých jsou vysloveně vmanipulováni. To vidíme nejzřetelněji ve filmu *Lekce Faust*, kde hlavní hrdina, obyčejný občan Prahy, je vmanipulován do sledu událostí, které může čím dál méně sám ovlivňovat. Nakonec se z něj stává loutka v životní velikosti, která musí hrát podle starého scénáře doktora Fausta. Ve filmu *Byt* je zase hrdina uvězněn v několika místnostech, kde nad ním získávají nadvládu věci denní potřeby, či obyčejná zeď. V *Zahradě* se příchozí návštěvníci postupně ocitají proti své vůli v roli jakéhosi živého plotu. Lidé jsou ve Švankmajerových filmech podrobováni „nezvratnému osudu“, který pro ně chystá sám režisér. Ten se tak chová jako opravdový loutkář- vodič. Švankmajer mluví opět o své nekrofilii, kterou dokumentuje tentokrát potřebou zacházet s neživými věcmi jako s živými, potřebou vyhnout se zraňujícím vztahům pomocí hry s loutkami.

Animace živých lidí ve Švankmajerových filmech se v určitém směru dá přirovnat k práci s loutkou. Pokud se v dřívějších filmech objevuje animace pixilací (nafocení živého člověka v jednotlivých fázích pohybu a poté rozpohybování pomocí optického klamu), jako ve filmu *Jídlo*, v nejnovějším snímku jde autor v zacházení s lidskou postavou ještě dál. Film *Přežít svůj život* je animován klasickou „papírkovou metodou“, navíc ručně, bez počítačové (Švankmajerem prý nenáviděné) animace. Živí herci byli nafoceni v nejrůznějších polohách a pózách, byly nafoceny jejich obličejové při vyslovování všech hlásek a slabik. Po vybrání

---

<sup>12</sup> 1908, studie básník a lidské fantazie

potřebných fází pohybu se části nafocených herců vystříhnou a poté jdou pod kameru. Ve filmu tak nehrají živí herci, ale jejich fotografie. Jan Švankmajer velice pracnou a časově náročnou metodu obhajuje nedostatkem financí, nebyl to prý formální experiment. S náročností času a přípravy prý autor nepočítal. Tato volba může být opravdu otázkou financí, ale také otázkou potřeby udržet styl, více se zviditelnit. Jednou z možností je také úvaha o umělcově potřebě živé herce znehybnit a poté rozpohybovat, ovšem maximálně podle své režie. Herci nezůstane žádná volnost projevu, vše je na režisérovi a animátorech, kteří ovšem nesmí být příliš invektivní. Spolupráce s animátory je pro Švankmajera značně utilitární, podle vlastních slov by nesnesl iniciativního animátora, jeho filmy jsou autorské. Vynecháme-li celkové hodnocení úrovně zmiňovaného posledního filmu, které nám zde nepřísluší, podle reakcí diváků a kritiky (nejpřílehlavější a nejstručnější je snad označení „surrealismus s lidskou tváří“) jedna z věcí, která filmu uškodila, je právě vybraná metoda animace. Scénář byl napsán pro živé herce a sledovat 105 minut filmu trhaného neživého pohybu je velmi obtížné. Autor si svou metodu prosadil na úkor filmu a jeho kvality (která by ovšem v tomto případě nebyla ani bez této metody bezchybná). Zdá se, že poslední umělcův film vypovídá o hranicích, kam až může se svou potřebou animovat i tvory živé, dojít.

Zde už se autorova záliba nezdá být ve prospěch umění, jaksi se mu vymyká a snad se stává dokladem o oné dětské potřebě „být Velkým Hybatelem“. V touze být tímto hybatelem se stává opět dítětem dvou až tří let, kdy se snaží vyrovnat s tím, jak slábne jeho pocit moci nad vlastními rodiči. Pocitu všemocnosti, který zažívalo první období svého života, se nechce vzdát. Mluvíme opět o době ve vývoji dítěte, která je Freudem charakterizována jako anální stádium. Toho, čeho se nechce vzdát je moc, schopnost manipulace a pocit omnipotence, kterou dítě zažívá v kojeneckém věku (stádium orální).

## **Závěr**

Během práce bylo nutné upřesnit, či zkorigovat některé původní předpoklady. Vědomé i nevědomé zdroje umělecké inspirace se skutečně doplňují a prolínají. Především ale bylo překvapivé, že díla, která na první pohled čerpají inspiraci spíše snového charakteru a zdají se být neuspořádaná podle estetických a rozumových kritérií, jsou promyšleným uměleckým



„kusem“. Zdánlivá snová nelogičnost, zdánlivá vláda primárního procesu, chaos v místě i čase, jsou zde zřejmě podřízeny surrealistickému antiestetickému a ludikativnímu principu. Potom už nemůžeme hovořit primárně o nevědomých tendencích autora, přímo promítnutých do díla, snad jen o autorově dobré znalosti těchto tendencí a jejich následném uměleckém zpracování, řízeném už tendencemi převážně vědomého charakteru. Čerpání „infantilních“ zdrojů inspirace je převážně vědomého charakteru. Toto zjištění však nevede ke zklamání arteterapeuta, že neobjevil, nerozklíčoval Švankmajerovu šifru. V umělcově díle nacházíme důkazy o uspořádávající funkci jeho tvorby pro vlastní psychiku. Jde o uspořádání vlastních zážitků, pocitů, tužeb, ať už jsou jakkoliv ovlivněny faktem souběžné sebezprezentující funkce takového díla. Milan Kyzour (2009) píše, že „i když je interpretace (rožnovské školy) zaměřena na to, aby z nevědomého činila vědomé, z potlačeného připuštěné, byla by samoučelnou, pokud by nevedla ke klientově reflexi. K identifikaci výrazu symboliky v jeho životních peripetiích, k náhledu“. Zdá se, že Švankmajerovo dílo plní v mnoha ohledech prostředek autoterapeutický, často vede k náhledu na vlastní životní problematiku, plní sebereflekující funkci, i když často jaksi „narušenou“ potřebou umělecké prezentace (výtvarné stereotypy jsou užívány za účelem vytváření uměleckého rukopisu). Vlastním uměním a jeho častou následnou reflexí vytváří Švankmajer mapy vztahů uvnitř sebe sama i sebe a okolního světa.

U Jana Švankmajera se velice často setkáváme s autostylizací, je tedy nutné se vyvarovat předčasných závěrů o jeho tvorbě. Na první pohled jsme svědky promítání jakoby psychotického potenciálu autora do díla, unikání z reality do světa fantazie a her. Po seznámení se s kontextem, ve kterém umělec tvořil a tvoří, se nám o něm skládá zcela jiná představa. Místo autora- „šilence“, nacházíme osobu velice pečlivě a profesionálně, až pedanticky, sestavující obraz ukazující vlastní osobnost, tak jak se hodí pro uměleckou prezentaci, i celkovou podobu díla. Za zdánlivě „automaticky“ stvořeným dílem se skrývá pečlivá příprava i nutnost komunikovat s ostatním světem, která jediná vede ke vzniku a distribuci něčeho tak komplikovaného jako je animovaný film. Vidíme úspěšného umělce-dokumentátora vlastního díla, umělce dobře znajícího cenu své tvorby, který si odvažuje tvrdit (jakkoliv to patří k jeho stylizovanému obrazu), že divák a jeho reakce na dílo ho naprosto nezajímají. Chaotičnost, nadsazená symbolika, čerpání z infantilních zdrojů, to vše je záležitost především *programová*. Nezdá se být výsledkem vnitřního chaosu, jelikož symbol například, je podřízen výtvarnému dílu, neexistuje sám pro sebe- zdůraznění symboličnosti je výsledkem uměleckého přesvědčení, či orientace autora, nikoliv snad jeho psychotického

potenciálu. Autorovi vlastní se zdá být radost z hravých momentů tvorby. Tato hravost je však opět podřízena funkci konkrétního díla, filmu, funkce,  *která se naplňuje až ve vztahu k divákovi* (ne jako „pud hrát si“, který popsal Prinzhorn v kontextu děl psychotiků); ani momenty věčného opakování nejsou umělecky bezúčelné, nezdají se být nevědomými produkty psychotika, ani neurotika. Nevědomé tendence se snad spíše prosazují v autorových uměleckých „pochybeních“, pokud je autorka práce schopna taková pochybení rozeznat.

Švankmajerovo dílo není asociálním produktem, jakým je sen (výkladová technika se tedy oproti původním předpokladům značně komplikuje, v díle lze nalézt jen některé společné prvky se snovou prací, jako je přesun a zhuštění). Je výsostně tvůrčím způsobem využito znalosti způsobu, jakým sen funguje a jak na člověka působí. Spíše se při chápání zdrojů Švankmajerova díla přibližujeme k technice tvoření vtipu, k dětské (symbolické) hře.

Při práci s dílem Jana Švankmajera, při čtení prací o jeho tvorbě a osobnosti a jeho vlastních poznámek ke svému dílu, se nám ale před očima utváří také představa o významu, jaký může mít umělecké dílo v životě jednotlivce, i když odejmeme funkci splnění ctižádostivých tužeb. Dříve znamenala umělecká tvorba významný prvek v soužití Jana a Evy Švankmajerových. Známe-li jejich společná umělecká díla, jako jsou surrealistické básně, keramické sochy, jakési „taktilní dialogy“ zaznamenané pomocí předmětů nalepených na malovaném či fotografickém podkladu, ale zvláště proto, vidíme-li výtvarné souznění dvou umělců ve filmech, musíme uznat, že umělecká tvorba nemůže být nic mrtvého, bezúčelného. Je to živoucí proces, který u mnoha jedinců má nezastupitelné místo v osobním životě, důkazem u Jana Švankmajera se zdá být čistě hravý charakter nespočetných drobných děl, která snad ani nebyla prvotně určena k prezentaci veřejnosti. Ať už se podobná tvorba vynořuje z potřeby ctižádosti, či z nevyřešených vnitřních konfliktů umělce, přesahuje velkou měrou to, co lze popsat slovy, co leží v oblasti, která disponuje schopností řeči (zdá se, že i proto, že mnoho našich pocitů vyplývajících z uměleckého díla, jakož i některé aspekty uměleckého díla mají kořeny v období lidského vývoje, kdy řeč ještě nenabyla své pozdější funkce, či nenabyla své důležitosti, kterou má v životě dospělého lidského jedince), jak jsem se snažila ukázat na příkladu Jana Švankmajera (viz například taktilní básně).

Jsme nakonec při veškerých pokusech racionálně porozumět uměleckému dílu přinuceni k pokoře a uznání, že z obrovského výčtu možností, jak mluvit o „umění“, zbývá v tématu cosi, co zkrátka popsat nemůžeme a na co už nám zbude se jen dívat, poslouchat,

vnímat. Umělecká tvorba není zkrátka primárně určena k popisování a rozebírání, je určena k prožívání.

## **Jan Švankmajer, filmografie**

### **Krátké filmy**

(filmy od 0:20 minut do 19 minut)

Poslední trik pana Schwarzwalddea a pana Edgara (1964)

Johann Sebastian Bach: Fantasia G-moll (1965)

Spiel mit steinen, Hra s kameny (1965)

Rakvičkárna (1966)

Et cetera (1966)

Historia naturae (1967)

Zahrada (1968)

Picknick mit Weissmann (1968)

Byt (1968)

Tichý týden v domě (1969)

Kostnice (1970)

Don Šajn (1970)

Žvahlav aneb šatičky Slaměného Huberta (1971)

Leonardův deník (1972)

Otrantský zámek (1977)

Zánik domu Usherů (film) (1981)

Možnosti dialogu (1982)

Do pivnice (1982)

Kyvadlo, jáma a naděje (1983)

Mužné hry (1988)

Another Kind of Love (1988)

Tma/Světlo/Tma (1989)

Zamilované maso (1989)

Flora (1989)

Konec stalinismu v Čechách (1990)

Jídlo (1992)

### **Celovečerní filmy**

Něco z Alenky (1988)

Lekce Faust (1994)

Spiklenci slasti (1996)

Otesánek (2000)

Šílení (2005)

Přežít svůj život (2010)

## Literatura

BOROSSA, Julia. *Témata psychoanalýzy I*. Praha: Portál, 2002. ISBN 80-7178-609-8.

DRVOTA, Stanislav. *Osobnost a tvorba*. Praha: Avicenum, 1973.

FONAGY, Peter a Mary TARGET. *Psychoanalytické teorie: perspektivy z pohledu vývojové psychopatologie*. Praha: Portál, 2005. ISBN 80-7178-993-3.

FREUD, Sigmund. *O člověku a kultuře*. Praha: Odeon, 1990. ISBN 80-207-0109-5.

FREUD, Sigmund. *Spisy z let 1904-1905*. Praha: Psychoanalytické nakladatelství, 2000. ISBN 80-86123-16-2.

FREUD, Sigmund. *Spisy z let 1906-1909*. Praha: Psychoanalytické nakladatelství, 1999. ISBN 80-86123-10-3.

FREUD, Sigmund. *Spisy z let 1909-1913*. Praha: Psychoanalytické nakladatelství, 1997. ISBN 80-86123-03-0.

FREUD, Sigmund. *Spisy z pozůstalosti 1892-1938*. Praha: Psychoanalytické nakladatelství, 1996. ISBN ISBN: 80-901601-7-4.

FREUD, Sigmund. *Totem a tabu; Vtip a jeho vztah k nevědomí: teoretická část*. 2. vydání. Praha: Práh, 1995. ISBN ISBN: 80-900835-1.

FROMM, E. *Anatomie lidské destruktivity*. Praha: Nakladatelství Lidové noviny, 1997. ISBN 80R7106R232R4.

KAČOR, Miroslav. *Zlatý věk české loutkové animace*. Praha: Mladá fronta, 2010. ISBN 978-80-254-5920-1.

KALINA, Pavel. *Freudův doutník, Kafkovy stromy a Michelangelův Mojžíš*. In: *Pictura Verba Cupit: Sborník příspěvků pro Lubomíra Konečného*. Praha: Artefactum, Ústav dějin umění AV ČR, 2006. ISBN 80-86890-05-8.

KULKA, Jiří. *Psychologie umění*. 2. vydání. Praha: Grada, 2008. ISBN 978-80-247-2329-7.

METZ, Christian. *Imaginární signifikant*. Praha: Český filmový ústav, 1991. ISBN 80-7004-064-5.

NÁDVORNÍKOVÁ, Alena. *K surrealismu*. Praha: Torst, 1998. ISBN 80-7215-071-5.

PECHAR, Jiří. *Prostor imaginace*. Praha: Psychoanalytické nakladatelství, 1992. ISBN neuvedeno

POE, Edgar Allan. *Filosofie básnické skladby*. Olomouc: Stanislav Vrbík, 1932. ISBN neuvedeno

POE, Edgar Allan. *Jáma a kyvadlo a jiné fantastické příběhy*. Praha: XYZ, 2009. ISBN 978-80-7388-240-2.

PRINZHORN, Hans. *Výtvarná tvorba duševně nemocných*. Praha: Arbor Vitae, 2009. ISBN 978-80-87164-36-5.

SCHAPIRO, Meyer. *Dílo a styl*. Praha: Argo, 2006. ISBN 80-7203-821-4.

ŠVANKMAJER, Jan a Eva ŠVANKMAJEROVÁ. *Anima, animus, animace*. Praha: Slovart, 1997. ISBN 80-901964-3-8.

ŠVANKMAJER, Jan a Eva ŠVANKMAJEROVÁ. *Jídlo*. Praha: Arbor vitae: Správa Pražského hradu, 2004. ISBN 80-86300-46-3.

ŠVANKMAJER, Jan. *Síla imaginace: režisér o své filmové tvorbě*. Praha: Dauphin, 2001. ISBN 80-7272-045-7.

ŠVANKMAJER, Jan. *Transmutace smyslů* [online]. Praha: Středoevropská galerie a nakladatelství, 1994. Detail. ISBN 80-901559-3-6.

VAVRDA, Vladimír. *Otázky soudobé psychoanalýzy: tradice a současnost*. Praha: Nakladatelství Lidové noviny, 2005. ISBN 80-7106-672-9.

VYGOTSKIJ, Lev, Semjonovič. *Psychologie umění*. Praha: Odeon, 1981. ISBN neuvedeno

## Elektronické zdroje

KLEVISOVÁ, Nad'a . Jan Švankmajer: Spiklenec slasti. *Hospodářské noviny: Magazín víkend* [online]. 2009 (23. 10. 2009 ) [cit. 2011-11-12]. Dostupné z: <http://hn.ihned.cz/c1-38759670-jan-svankmajer>

KYZOUR, Milan, Rožnovská interpretační arteterapie, Vybraná psychoanalytická pojetí symbolu a vztah primárního procesu a snové práce [online]. České Budějovice, 2009 [cit. 12. 6. 2011]. Dostupné z: <http://www.arteterapie.wz.cz/4.html>.

PEROUT, Evžen. Viktor Lowenfeld a jeho pojetí dvou tvůrčích typů. *Arteterapie* [online]. 2005, **2005**(8) [cit. 2011-11-20]. Dostupné z: <http://casopiscaa.wz.cz/cas08.htm>

Poststrukturalismus II.- psychoanalýza a feminismus: vliv psychoanalýzy na vývoj současné filmové teorie. KFS FF UK. *Metodický rozcestník KFS* [online]. [cit. 2011-09-27]. Dostupné z: <http://film.ff.cuni.cz/rozcestnik/teorie.htm>

PTÁČEK, Luboš. Film a psychoanalýza: pojem. *Cinepur. Časopis pro moderní cinefily* [online]. [cit. 2011-09-25]. Dostupné z: <http://cinepur.cz/article.php?article=7>

## Nepublikované texty

LACAN, Jacques. *Promluva a řeč v psychoanalýze (Výbor z Ecrits): Funkce a pole promluvy a řeči v psychoanalýze, 1953, Stádium zrcadla, jako to, co formuje funkci Já tak, jak je nám odhalována v psychoanalytické zkušenosti, 1936.* Překlad Jiří Pechar a kolektiv. Překlady pro vnitřní potřebu Filosofického ústavu AV ČR.

## **Abstrakt**

RYBÁŘOVÁ, A. *Cesta do hlubin Švankmajerovy tvorby*. Bakalářská práce. České Budějovice: Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích, Pedagogická fakulta, Ateliér arteterapie, 2012. Vedoucí práce Stanislav Zeman.

**Klíčová slova:** Animovaný film, arteterapie, psychoanalýza, Švankmajer Jan, umění

Bakalářská práce pojednává o díle českého výtvarníka, animátora a režiséra Jana Švankmajera a o možnosti interpretace jeho tvorby. Zprvu se zabývá problematickou otázkou interpretace uměleckého (surrealistického) díla optikou psychoanalýzy, při ohledu na vývoj disciplíny. Dále sleduje vybraná východiska a aspekty umělecké tvorby vzhledem k dílu Švankmajera. Teoretické modely jsou aplikovány v další části bakalářské práce, při analýze filmů Jana Švankmajera a jejich ústředních motivů prolínajících celou tvorbou.

Cílem studie je nalézt pokud možno adekvátní způsob interpretace a náhledu na tvorbu konkrétního umělce- Jana Švankmajera (s důrazem na rozdílnost pohledu na dílo uznávaného umělce oproti tvorbě laika, či klienta v terapii) ve shodě s úhlem pohledu rožnovské školy arteterapie.



## **Abstract**

### **The journey into the depths of Švankmajers art creation**

**Key words:** Animation, art therapy, psychoanalysis, Jan Švankmajer, art

The Bachelor thesis discusses the work of Czech artist, animator and director Jan Svankmajer and the possibilities of interpretation of his work. At first the thesis deals with a problematic issue of artistic (surrealist) interpretation of work according to psychoanalysis, with regard to the development of the discipline. Further the thesis monitors selected aspects of artistic creation due to the work of Svankmajer. The theoretical models are applied in the next part of the bachelor thesis, during the analyzing the movies of Jan Svankmajer and its central themes penetrated whole his creation.

The study aims to find, if possible, an adequate method of interpretation and insight into the creation of a particular artist-Jan Svankmajer (with the emphasis on the differences of view on the work of acclaimed artists against the creation of a layman or a client in the therapy) in accordance with the point of view of Rožnov school of art-therapy.