

Univerzita Karlova v Praze

Filozofická Fakulta

Katedra filmových studií

Bakalářská práce

Natalija Něudačina

Autorský styl v animovaných filmech Alexandra Petrova

Artistic film style of Alexandr Petrov in animated short films

Praha 2016

Vedoucí práce: PhDr. Kateřina Svatoňová, Ph. D.

Poděkování:

Ráda bych poděkovala PhDr. Kateřině Svatoňové, Phd. za vstřícnost při vedení této práce a za cenné poznámky a rady. Ráda bych také poděkovala Alexandru Petrovovi, který mě odkázal na zajímavé informační zdroje.

Prohlášení:

Prohlašuji, že jsem text vypracovala samostatně a že jsem uvedla všechny použité informační zdroje a literaturu. Tato práce ani její podstatná část nebyla předložena k získání jiného nebo stejného akademického titulu.

V Praze dne 4. ledna 2016

.....

Jméno a příjmení

Klíčová slova (česky)

neoformalistická analýza, ruská autorská animace, Alexandr Petrov, olejomalba na skle

Klíčová slova (anglicky)

neoformalist analysis, russian auteur animation, Alexandr Petrov, oil on glass

Abstrakt

Cílem bakalářské práce *Autorský styl Alexandra Petrova v animovaných filmech* je pokusit se uplatnit nástroje neoformalistické analýzy na pět krátkometrážních animovaných filmů ruského režiséra Alexandra Petrova (konkrétně se bude jednat o snímky *Kráva*, *Sen směšného člověka*, *Rusalka*, *Stařec a moře* a *Má láska*), které jsou vytvořeny jednou z nejsložitějších animačních technik – olejomalbou na skle.

Po shrnutí základů teoretického rámce, o němž se v práci budu opírat, zasadím Petrovovu filmografii do historického a sociálně-kulturního kontextu. V samotné analýze pak budu vycházet z pojmů, jak je v neoformalistickém přístupu definují David Bordwell a Kristin Thompsonová. Přizpůsobením analytické metody samotnému filmovému materiálu bude možné charakterizovat, jaké narativní i stylistické prostředky jsou pro Petrovovy filmy specifické.

Tato práce si rovněž klade za cíl dokázat hypotézu, že dominantou, která ovlivňuje použití formálních prostředků filmů, je neustálé balancování mezi subjektivním a reálným světem hlavního hrdiny.

Abstract

The aim of the bachelor thesis *Artistic film style of Alexandr Petrov in animated short films* is to apply different tools of neoformalist analysis to five short animated films (specifically to films *The Cow*, *The Dream of a ridiculous man*, *Mermaid*, *The Old man and the Sea* and *My Love*), which were created by a russian director Alexandr Petrov, who uses one of the most difficult animation techniques – paint on glass.

After summarizing basic concepts of the theoretical framework I am going to put Petrov's filmography into appropriate historical and socio-cultural context. The analysis will be based on neoformalist terms, defined by David Bordwell and Kristin Thompson. Adaptation of analytical methods to the film material itself will allow us to describe, what kind of narrative and stylistic devices distinguish Petrovs' films.

Another objective of this analysis is to prove that the main dominant, which influences the usage of all structural devices, is constant balancing between subjective and real world of the main character in the diegesis.

Obsah

1. Úvod	
1.1. Proč analyzovat filmy Alexandra Petrova?	7
1.2. (Jak) Je možné uplatnit neoformalistickou analýzu na animovaný film?	9
2. Teoreticko - metodologická část	11
2.1. Neoformalismus – základní pojmy a nástroje	11
3. Kulturně-historický kontext	17
3.1. Pozice autorského animovaného filmu v Sovětském Svazu v druhé polovině 80. a na začátku 90. let	17
3.2. Tvorba Alexandra Petrova v kontextu ruské animace	25
4. Analytická část	30
4.1. Naratologická analýza autorských filmů Alexandra Petrova	30
4.1.1. Témata	30
4.1.2. Explicitní významy	30
4.1.3. Implicitní významy	32
4.1.4. Symptomatické významy	35
4.1.5. Shrnutí témat	38
4.1.6. Stanovení dominanty autorských filmů	38
4.1.7. Narativní módy	40
4.1.8. Syžet a fabule	41
4.1.9. Příčina a následek, čas a prostor	44
4.2. Stylistická analýza	49
4.2.1. Mizanscéna	50
4.2.1.1. Prostředí	50
4.2.1.2. Barevnost obrazu a práce se světlem	55
4.2.1.3. Postavy	60
4.2.1.4. Rekvizity	62
4.2.2. Obraz/Záběr	63
4.2.2.1. Výtvarný styl a kompozice	64
4.2.2.2. Pohyb obrazu a rámování	71
4.2.3. Vztahy mezi záběry	74
4.2.3.1. Kompoziční, prostorová a časová návaznost	74
4.2.3.2. Rytmus	77
4.2.4. Zvuk	78
4.2.4.1. Diegetický zvuk	78
4.2.4.2. Hudba	81
5. Závěr	83
6. Seznam použitých zdrojů	86

1. Úvod

1.1. Proč analyzovat filmy Alexandra Petrova?

Animace vychází z latinského slova „anima“, jež znamená „duše“. Animaci je tedy možné chápat jako proces ožívování, ať už kresby, plošky, loutky či jiných materiálů, které se uplatňují v animovaném filmu. Jeden z učitelů a zároveň kolegů ruského režiséra a výtvarníka Alexandra Petrova, Jurij Norštejn, mluví o animaci jako o „vdechnutí duše“.¹ Pro autorské filmy Petrova, většina z nichž vznikla v 80. a 90. letech dvacátého století, platí toto chápání dvojnásob – ne nadarmo se technice olejomalby na skle, kterou tvůrce využívá, říká „oživlé malířství“. Jedná se o jednu z nejvzácnějších a zároveň nejpracnějších technik tzv. totální animace, při níž jsou záběry fázovány okénko po okénku přímo pod statickou kamerou. Při použití této techniky je třeba točit film epizodicky, čili po konkrétních scénách. Nejprve se vytvoří první (úplný) záběr s pozadím i s postavami, následující záběry jsou vytvořeny korekcí prvního obrazu. Jedná se především o mazání a dokreslování fází pohybu postavy v popředí, zatímco pozadí většinou zůstává nepohyblivé. Složitější a dynamické scény však vyžadují úplné vymazání a přemalování celého obrazu několikrát za sebou. Snímání rychlostí cca 20 okének za sekundu a malba probíhají téměř současně – jediné, co tedy fyzicky zůstane po natočení filmu, je poslední dokončený záběr. Tato specifická technika s sebou přináší efekt organičnosti materiálu, což neumožňuje ani loutka, ani celuloid. Její hlavní předností se stává neopakovatelnost a malířská expresivita, kterou můžeme pozorovat u klasického výtvarného umění.

¹ Edgar Dutka, *Minimum z dějin světové animace*. Praha: Nakladatelství Akademie múzických umění 2012, s. 127.

Ve snímcích Alexandra Petrova je možné zaznamenat propracovanost záběrů do nejmenších detailů, výraznou dynamiku pohybu, náhlé obrazové transformace, harmonickou práci s barvami a výtvarný realismus, který se u jiných tvůrců, využívajících tuto metodu, téměř nevyskytuje. Např. film *Ulice* z roku 1976 kanadské režisérky Caroline Leaf, kterou lze považovat za jednu z prvních tvůrkyň, používajících olejomalbu na skle, obsahuje několik pozoruhodných proměn prostředí a dalších vizuálních transformací. Nehledě na koherentní příběh je obrazový styl poněkud simplifikován – tvary a linie umožňují o něco snadnější fázování a režisérka ve scénách využívá velmi málo barev.

Podobný princip práce s pohybem je uplatněn i v novějších animovaných filmech jako *L'homme sans ombre* z roku 2004 od švýcarského tvůrce Georgese Schwizgebela, který je odvážnější, co se týče barevnosti, avšak více pracuje s geometrickými tvary a jednoduchými konturami postav. Zároveň se v tomto případě jedná o film založený na vizuální či estetické hře, nežli na narativně dramatickém principu² jako je tomu u Petrova.

Jedinou režisérkou, u níž je možné zpozorovat velmi podobný styl animace, je Martine Chartrand, jež v roce 2001 vytvořila krátký animovaný snímek *Ame noire*, a která s Petrovem spolupracovala na filmu *Stařec a moře*. Sama se prý však jeho animační technikou inspirovala po zhlédnutí Petrovova režiséřského debutu *Kráva*³, a dokonce se u něj zaučovala. I přesto je struktura tohoto krátkometrážního filmu postavená spíše na asociacích a sledu jednotlivých událostí, jež nejsou založené na kauzálních vztazích.

Filmy Alexandra Petrova se od zmiňovaných snímků liší, jelikož se od stylizace distancují. Naopak v nich převládá propracovaný realistický styl, který se přibližuje výtvarnému umění mnohem výrazněji než jiné animované filmy, je úzce propojen s dějem, založeným na

² Více o principech v animaci in: Edgar Dutka, *Úvod do scenáristiky animovaného filmu*. Praha: Akademie múzických umění 2002.

³ Maureen Furniss, *The Animation bible: A Guide to Everything – from Flipbooks to Flash*. London: Laurence King, 2008, s. 214.

kauzálních vztazích, ale zároveň balancuje na pomezí subjektivního a objektivního vnímání postavy.

Je s podivem, že tvorba tohoto tvůrce v akademické oblasti ještě nebyla podrobněji probádána.⁴ Takto unikátní styl v animovaném filmu vybízí k detailnější analýze. K tomuto účelu mohou dobře posloužit nástroje neoformalistické analýzy, jelikož neoformalismus nezkoumá formu a obsah filmu odděleně, nýbrž jej chápe jako ucelený systém, v němž výrazové prostředky filmu jsou neoddělitelné od významů, které v rámci filmu prezentují.

1.2. (Jak) Je možné uplatnit neoformalistickou analýzu na animovaný film?

Jak Jiří Kubíček uvádí ve své knize *Úvod do estetiky animace*, umění animace stále nemá vlastní ucelenou teorii.⁵ Lze však mluvit o specifičnosti animace – o konkrétních výrazových prostředcích, jichž animace využívá, a to buď *přejatých* z jiných umění (loutka, barva, linie, tvar, hudba apod.), nebo *specifických*, které souvisejí s technickou reprodukcí animovaného filmu (kinematograf a popř. synchronní záznam zvuku).⁶ Jednoznačně se jedná o časoprostorové umění, a v mnoha případech se shoduje i s hraným filmem (obě jsou to syntetická umění, zaznamenávají narativní či nenarativní procesy vyvíjející se v čase, zpravidla se jedná o kolektivní tvorbu atd.).⁷ Je tedy možné uvažovat o aplikaci nástrojů neoformalistické analýzy i na animované dílo. Sami neoformalisté se snaží nalézt teoretický přístup, který nemá vytyčenou konkrétní analytickou metodu, nýbrž bude vycházet ze

⁴ Analýzou prostoru ve filmech *Rusalka*, *Sen směšného člověka* a *Má láska* se doposud stručně zabývala pouze Jelena Trapeznikova ve své disertaci *Evolucija obraza chudožestvennogo prostranstva v rossijskoj animacii (1985 - 2014)*.

⁵ Jiří Kubíček, *Úvod do estetiky animace*. Praha: Akademie múzických umění 2004, s. 15.

⁶ Tamtéž. s. 20.

⁷ Tamtéž. s.16.

samotného zkoumaného materiálu, jemuž onu metodu přizpůsobí.⁸ Neoformalismus zkoumá všechny prostředky celistvé struktury uměleckého díla a jejich motivace a estetické funkce. Samozřejmě nelze analyzovat uměleckou formu animovaného a hraného filmu naprosto stejným způsobem (ve filmech Petrova je např. obtížné analyzovat světlo či práci pohybů kamery, která během natáčení drtivé většiny scén zůstává statická, nebo střih, jelikož změny záběrů nejsou tvořeny klasickým střihem, ale fázováním a proměnou celého obrazu v záběru). I přesto je možné nalézt některé formální prostředky, o nichž mluví David Bordwell a Kristin Thompsonová v *Umění filmu*, které v animovaných i hraných snímcích fungují na obdobném principu. Jedná se např. o formování významů ve fabuli a syžetu v naraci, o způsobu modelace postav, o různých aspektech mizanscény, a v neposlední řadě o práci zvuku.

U jiných kategorií, které v animovaném filmu fungují ať už částečně či zcela jinak než ve filmu hraném (např. již zmiňovaná kamera či střih), však lze nalézt alternativní prvky, kterým lze analytickou metodu přizpůsobit. Dá se soustředit na pohyb obrazu, jeho transformace, práci s barevnou škálou a texturami, obrazovou kompozici a perspektivu, plynutí času, rytmus ve scénách apod. Rovněž můžeme srovnávat, v čem se použití kamery a střihu shoduje či odlišuje od postupů v hraném filmu.

⁸ Kristin Thompsonová. Neoformalistická filmová analýza: Jeden přístup, mnoho metod. *Illuminace* 10, 1998, č. 1, s. 7.

2. Teoreticko - metodologická část

2.1. Neoformalismus – základní pojmy a nástroje

Neoformalismus je teoretický přístup, který vychází z ruského formalismu první poloviny 20. století a pražského strukturalismu. Chápaní těchto teoretických proudů je v neoformalismu rozšířeno i o kognitivní psychologii a novou historii. Hlavními představiteli neoformalistického přístupu jsou David Bordwell, Kristin Thompsonová, Janet Steigerová či Noël Burch. Ve své práci budu vycházet zejména z textů Davida Bordwella a Kristin Thompsonové. V textu *Neoformalistická filmová analýza: Jeden přístup, mnoho metod* či v knize *Umění filmu: Úvod do studia formy a stylu* se teoretici obracejí zpět k důležitosti zkoumání samotného filmového materiálu a píše o filmu jako o ucelené umělecké formě, která je složena ze vzájemně vztahujících se prvků, a jejíž cílem je zapůsobit na vnímání diváka. Odmítají komunikační model Claudea E. Shannona a Warena Weavera, kteří v knize *Matematická teorie komunikace* přisuzují divákovi pouze činnost recipienta, jenž se skrz umělecké médium snaží dekodovat významy, které tam vložil odesílatel (tedy tvůrce).⁹ Podle shody informací na začátku a konci komunikačního kanálu lze o médiu prohlásit, zda bylo vydařené či nikoliv.¹⁰ Podle neoformalistů je však role diváka mnohem aktivnější – nepřijímá pouze informace, které s sebou film přináší, nýbrž spoluutváří jeho formu a při sledování tvaruje konkrétní očekávání.¹¹

⁹ Kristin Thompsonová. *Neoformalistická filmová analýza: Jeden přístup, mnoho metod*. *Illuminace* 10, 1998, č. 1, s. 9.

¹⁰ Claude E. Shannon, Warren Weaver, *The Mathematical Theory of Communication*. Champaign: University of Illinois Press 1998.

¹¹ David Bordwell, Kristin. Thompsonová, *Umění filmu. Úvod do studia formy a stylu*. Praha: Nakladatelství Akademie múzických umění 2010, s.86.

Jedním ze základních pojmů neoformalistického myšlení, o něž se budu ve své práci opírat, je *ozvláštnění* – termín ruského formalisty, Viktora Šklovského. Skrze princip ozvláštnění má umění schopnost narušit každodenní a automatické vnímání diváka. Umělecké dílo by se mělo odchýlit se od ustáleného zobrazování a klišé, na něž je divák zvyklý, umocnit tak jeho percepci, pomoci mu zapomenout na praktickou funkci díla a soustředit se na samotné vnímání.¹² Filmy Alexandra Petrova se vymykají konvenčnímu zobrazování animované kinematografie, které je spjaté s klasickým hollywoodským stylem, tedy např. s tvorbou studia Disney či jeho ruského ekvivalentu, Sojuzmultfilmu. Cílem této práce je také charakterizovat, co lze považovat za ozvláštnění ve snímcích Petrova a jakými prostředky je ho dosaženo. Neoformalisté rovněž upozorňují na to, že v případě, že se netradiční a nové prostředky budou opakovat stále častěji, přestanou být ozvláštněním a mohou se jím znovu stát až poté, co je nová generace bude považovat ze neznámé či nezvyklé. Ozvláštnění tedy závisí na historickém kontextu.¹³

Dalšími důležitými neoformalistickými termíny jsou styl a narace. Zatímco naraci či vyprávění Bordwell a Thompsonová definují jako: „Příčinně propojený řetězec událostí, který se odehrává v čase a prostoru“,¹⁴ styl charakterizují jako systematické použití technických filmových prostředků, z nichž každý má svůj význam a funkci. Jako hlavní čtyři prostředky uvádějí mizanscenu, kameru, střih a zvuk. Pro neoformalistickou analýzu je důležité odhalit motivaci použitých prostředků a jejich funkce. Kristin Thompsonová rozlišuje čtyři druhy motivace: *kompoziční*, *realistickou*, *transtextuální* a *uměleckou*.¹⁵ Zatímco prostředky založené na kompoziční motivaci musí být použity pro zachování

¹² Viktor Borisovič Šklovskij, *Teorie prózy*. Praha: Akropolis 2003, s. 23.

¹³ Kristin Thompsonová, Neoformalistická filmová analýza: Jeden přístup, mnoho metod. *Illuminace* 10, 1998, č. 1, s. 11.

¹⁴ David Bordwell, Kristin. Thompsonová, *Umění filmu. Úvod do studia formy a stylu*. Praha: Nakladatelství Akademie múzických umění 2010, s. 111-112.

¹⁵ K. Thompsonová. Neoformalistická..., s. 15.

narativní kauzality, a tudíž pro pochopení diegeze, realistická motivace vztahuje filmové prvky ke skutečnému světu a umožňuje přiblížení se zkušenosti diváka. Transtextuální motivace obsahuje takové elementy, které odkazují k jiným uměleckým dílům a především jejich konvencím. Umělecká motivace pak upozorňuje na samotné estetické prvky díla a ostatní motivace jsou v tomto případě potlačeny. Thompsonová píše, že: „Umělecká motivace může existovat sama o sobě, bez ostatních typů, ale ty nemohou nikdy existovat nezávisle na ní.“¹⁶ Petrov ve svých filmech komplexně pracuje se všemi zmíněnými motivacemi.

Neoformalisté navazují na formalismus rozlišením dvou klíčových pojmů, které jsou základem vyprávěcího systému - *fabuli* a *syžet*. Fabule je „souborem všech událostí ve vyprávění – ať už explicitně uvedených, nebo vyvozených divákem“.¹⁷ Svět, v němž se fabule odehrává, lze pojmenovat diegeze. Syžet je vlastně „vše, co můžeme ve filmu promítaném před námi vidět a slyšet“.¹⁸ Tyto dvě složky spojují 3 principy – narativní logika či kauzalita, čas a prostor.¹⁹

Se syžetem jsou také spojeny tzv. vývojové vzorce, které jsou tvarovány nejen příčinami a následky v příběhu či motivací postav, ale mohou být vázané na samotný prostor či čas. Existuje celá řada takovýchto vzorců²⁰ a mohou se vzájemně kombinovat. V této práci mi poslouží jako vhodný nástroj, za jehož pomoci mohu zjistit, zda autorské snímky Petrova dodržují určitý syžetový vzorec.

¹⁶ Kristin Thompsonová, Neoformalistická filmová analýza: Jeden přístup, mnoho metod. *Illuminace* 10, 1998, 1, s.17.

¹⁷ David Bordwell, Kristin. Thompsonová, *Umění filmu. Úvod do studia formy a stylu*. Praha: Nakladatelství Akademie múzických umění 2010, s. 113.

¹⁸ Tamtéž. s.114.

¹⁹ David Bordwell, *Narration in the fiction film*. Madison: University of Wisconsin Press 1985, s.52.

²⁰ Např. Syžetový vzorec směřující k cíli, změna ve vědění, hledání, pátrání, deadline, vzorec založený na jediné lokaci, na odkrývání příběhu za pomoci flashbacku apod.

Dalšími faktory, jež ovlivňují naraci je rozsah a hloubka informací, jež nám syžet o fabuli poskytuje. Lze rozlišit omezenou a neomezenou naraci. Zatímco v případě neomezené (popř. vševědoucí) narace divák ví o diegetickém světě více než kterákoliv z postav, omezená narace je většinou spjata s rozsahem vědění konkrétní postavy. Míra odkrytí rozsahu informací se však může proměňovat a nelze hovořit o zcela omezené či neomezené naraci. Narace může také manipulovat s hloubkou informací, a podle toho ji lze rozdělit na objektivní a subjektivní. Pokud je syžet omezen na chování postav (tedy na to, co říkají a dělají), jedná se o objektivní naraci. Pokud má divák možnost vidět, slyšet a vnímat z pozice postavy, jedná se o subjektivní naraci. I tento nástroj bude pro analýzu Petrovových děl klíčový – filmy tohoto režiséra vybízejí diváka k větší interakci, jelikož si neustále hrají s objektivní a subjektivní rovinou vyprávění.

Pro neoformalistickou analýzu je dále důležité rozlišovat mezi různými narativními mody. David Bordwell v knize *Narration in the fiction film* zmiňuje čtyři základní typy těchto módů: klasickou naraci, naraci uměleckého filmu, historicko-materialistickou naraci a parametrickou naraci.²¹ Pro moji práci je důležité zmínit pouze první dva typy, jelikož Petrov využívá postupů pouze klasické a umělecké narace.²²

Klasická narace je charakteristická pro hollywoodskou či mainstreamovou kinematografii, vyprávění je založeno na kauzalitě a akce se vyvíjí především za pomoci postav. Obvykle tento modus pohání jasný cíl či touha protagonisty, a to jak v obecné linii (např. splnění

²¹ David Bordwell, *Narration in the fiction film*. Madison: University of Wisconsin Press 1985, s. 154.

²² Historicko-materialistickou naraci lze jinak také označit za tendenční. David Bordwell spojuje tento modus především se sovětskou kinematografií dvacátých let 20. století – tedy s tvorbou montážní školy. Základem této narace je zobrazení historického či sociálního konfliktu, jež má za úkol zapůsobit na diváka ideologicky. Posledním typem narace je parametrická, jejíž název je odvozen z knihy Noela Burcha *Praxis du cinéma*. V parametrické naraci se vlastnosti stylu stávají dominantními. Tento druh narace bývá spojován se spirituálními či mystickými filmy.

mise), tak i v soukromé (milostný vztah). Události jsou často motivovány psychologicky a čas je tvořen řetězcem příčin a následků. V syžetu jsou zobrazeny jen ty kauzálně nejdůležitější události, a narace je převážně objektivní. Je tu snaha udržet jednotu akce, prostoru a času. Jedním z typických prvků klasické narace je velká míra uzavřenosti – snaží se ke konci filmu uzavřít všechny kauzální řetězce.²³

Umělecká narace obsahuje méně motivovaných událostí, resp. motivace postav může být skryta, a míra vědění je omezenější než v klasické naraci. Divák nemusí jasně rozpoznat pravidla, na nichž je vystavěna diegeze. Objektivní realita ve filmu bývá častěji zpochybňována a střídána se subjektivní realitou. Mentální či percepční subjektivní vnímání postav bývá zdůrazněno užitím netradičních výrazových prostředků (např. roztřesené pohyby kamery, zkrácená barevnost, odlišná hlasitost zvuku apod.) Některé kauzální vztahy nemusí být ke konci rozřešeny a zanechávají tak u diváka nezodpovězené otázky.²⁴

David Bordwell a Kristin Thompsonová se též zabývají různými kategoriemi významů, které divák může filmu přisuzovat. Rozbor významů nám umožní zjistit, která témata se ve filmech Alexandra Petrova vyskytují nejčastěji.

Mezi doslovné významy se řadí *referenční* význam, který souvisí přímo se zkráceným obsahem či námětem filmu. Divák rozeznává a dává do souvislosti konkrétní entity (postavy, objekty či místa) příběhu, jež už samy něco znamenají i vně díla.

Dalším druhem doslovného významu je význam *explicitní* – i když je o něco abstraktnější než je referenční význam, stále vyjadřuje jasnou základní myšlenku filmu, která je úzce spjata s ostatními prvky v uceleném systému.

²³ Tamtéž. s. 157 - 158.

²⁴ Tamtéž. s. 212- 214.

Existují však i jiné, nevyslovené významy, jež divák může rozpoznat, a to *implicitní* význam, který umožňuje interpretaci díla a nalezení jeho témat. Tato interpretace by však stále měla být součástí formální analýzy.

Posledním druhem významu je *symptomatický* význam, který také pracuje s nevyřčenými sděleními filmu. Odhaluje obecný soubor hodnot, který souvisí s širším společenským kontextem, a může odkrýt ideologii filmu.²⁵ Analýza explicitního významu nám vyjeví základní obsah Petrovových filmů, implicitní význam umožní rozkrýt jednotlivá témata a symptomatický význam nás nasměruje k hlubší tematické interpretaci.

Asi jedním z nejdůležitějších postupů neoformalistické analýzy, který bude zároveň tvořit základ mé bakalářské práce, je nalezení *dominanty* filmu. Dominanta je stavebním základem díla, který sjednocuje všechny prvky formálního systému. Umožňuje nalézt hlavní principy tvorby autora, jak režisér využívá a upřednostňuje narativní a stylistické postupy ve filmu, a stejně tak i ozvláštnění, které film formuje. Pomocí dominanty je tedy možné se dobrat k nalezení analytického východiska a ke konečné interpretaci děl.²⁶

²⁵ David Bordwell, Kristin. Thompsonová, *Umění filmu. Úvod do studia formy a stylu*. Praha: Nakladatelství Akademie múzických umění 2010, s. 92-95.

²⁶ Kristin Thompsonová, Neoformalistická filmová analýza: Jeden přístup, mnoho metod. *Illuminace* 10, 1998, 1, s. 35.

3. Kulturně-historický kontext

3.1. Pozice autorského animovaného filmu v Sovětském Svazu v druhé polovině 80. a na začátku 90. let

Nehledě na Brežněvův konzervativní režim, jehož důsledkem se stalo „zmrazení“ kultury, sovětský animovaný film v 60. a v 70. letech zaznamenal ohromný nárůst talentovaných tvůrců, kteří výrazně proměnili stylistické i narativní postupy tehdejší animace. Poválečná produkce hlavního animačního studia Sojuzmultfilm, která byla dříve orientována zvláště na dětského diváka, se v této době více soustředila na autorsky ovlivněnou a seriálovou tvorbu, jejíž vizualitu a humor mohli kromě dětí ocenit i dospělí. Velké množství snímků, vyrobených v tomto studiu, má proto také úspěch 70. a 80. letech na různých evropských festivalech.²⁷

Dochází k obratu od realistického prostředí a postav v kresleném filmu, jež bylo možné považovat za analogii produkce amerického studia Disney²⁸, ke karikaturám, větší výtvarné stylizaci a experimentům s odlišnými animačními technikami. Zároveň dochází k odklonu od doslovných významů v příběhu a k zaměření se na satiričnost a metaforičnost díla.²⁹ Tvůrci, které je vhodné zmínit v souvislosti s tímto přelomovým obdobím, jsou např. Fjodor Chitruk³⁰ (*Film, film, film*; animovaná mini-série *Vinni Puch*) či Boris Stěpancev (*Vovka v triděvjatom carstve*; *Malyš i Karlson*; *O zlaté mušce a zlém pavoukovi*), jejichž cílovým publikem, nehledě na stylové inovace ve svých filmech, jsou stále děti. Pokud se soustředíme

²⁷ Istorija. Článek z oficiálních stránek Soyuzmultfilmu. <<http://soyuzmultfilm.ru/page/history.aspx>> [cit. 6.12. 2015].

²⁸ Více viz. Natalja Krivulja, *Labirinty animacii: issledovanije chudožestvennogo obraza rossijskich animacionnych filmov vtoroj poloviny XX veka*. Moskva: Izdatelskij dom Graal 2002, s. 80 - 100.

²⁹ Natalja Krivulja, *Osnovnyje tendencii avtorskoj animacii Rossiji 60. - 90. godov. Avtoreferat*. Moskva: Vserossijskij gosudarstvennyj universitět kinematografii iměni S. A. Gerasimova 2001, s. 17.

³⁰ Který byl, mimo jiné, jedním z učitelů Alexandra Petrova ve VGIKu.

na autorskou tvorbu pro dospělé, je potřeba upozornit na režiséra Andreje Chržanovského (*Babočka*; cyklus Puškinových básní např. *Oseň*; *Stěkljannaja garmonika*; *Žil byl Kozjavin*), který spolupracoval s mnohými talentovanými tvůrci včetně Jurije Norštejna. U Chržanovského je možné zaznamenat podobné prvky, kterých využívá i Alexandr Petrov. Výtvarný styl jeho filmů se od Petrova radikálně odlišuje i proto, že sám primárně není výtvarníkem. Chržanovského směřování k psychologickým a imaginativním kvalitám souvisejícím se zobrazením snu či surreálna, stejně tak jako tíhnutí k lyrismu, přírodním tématům a dynamice pohybu v obraze, však mohou mít nepřímý vliv na styl Alexandra Petrova.

Postupně se vyvíjejí a začínají produkovat animované filmy i menší studia jako Ekran, Sverdlovskaja kinostudija, Saratovtelevfilm³¹ a další, Sojuzmultfilm však stále zůstává jedním z největších animačních studií v Evropě.³²

Animovaná tvorba v 80. letech a na začátku 90. let je výrazně ovlivněna sociálně-ekonomickými a ideologickými změnami, podmíněnými perestrojkou. Natalija Krivulja ve své práci *Hlavní tendence ruské autorské animace od 60. do 90. let (Osnovnyje tendencijii avtorskoj animaciiji Rossiji 60. - 90. godov)*,³³ která využívá nástrojů formalistické a strukturalistické analýzy, mluví o 80. letech jako o „přechodné krizi ve vývoji ruské společnosti“.³⁴ Na druhou stranu, díky glasnosti – tedy zejména minimalizaci potlačování svobody slova i uměleckého vyjádření, získali filmaři tematickou svobodu a mohli stále více experimentovat s vizuálním stylem.

³¹ Které na rozdíl od Sojuzmultfilmu produkují i hrané a dokumentární filmy.

³² *Istorija*. Článek z oficiálních stránek Soyuzmultfilmu. <<http://soyuzmultfilm.ru/page/history.aspx>> [cit. 6.12. 2015].

³³ Tedy *Hlavní tendence v ruské autorské animaci od 60. do 90. let*

³⁴ Natalja Krivulja, *Osnovnyje tendencijii avtorskoj animaciiji Rossiji 60. - 90. godov. Avtoreferat*. Moskva: Vserossijskij gosudarstvennyj universitět kinematografii iměni S. A. Gerasimova 2001, s. 10.

Během perestrojky Sojuzmultfilm hledá možnosti, jak se vymanit z ekonomické krize a vypořádat se s nedostatkem peněz na financování svých filmů. V roce 1989 Sojuzmultfilm podepsal smlouvu o nájmu na 10 let, načež došlo k jeho vnitřní reorganizaci, přičemž studio ztratilo až 90% svých zaměstnanců a produkce tohoto studia zaznamenala prudký pokles i kvůli nesrovnalostem v administraci a rozkrádání majetku studia.³⁵

Období 80. let je však jedno z neplodnějších, co se týče autorské animace. Stále převládá metaforičnost a alegorie, ve struktuře filmů je možné nalézt předtím málo rozšířený subjektivní obraz fikčního světa, který se často váže na folklórní prvky. Jedním z nejčastějších motivů je cesta či pout', sloužící pro hrdinu jako způsob sebenalezení nebo znovunabytí ztraceného domova. Mytologická témata se prolínají s tématy současnými, mísí se žánry a chronologické plynutí času je narušeno.³⁶ Natalja Krivulja, která pro svoji studii analyzovala přes 100 snímků, rozděluje autorskou animovanou tvorbu 80. let na dva hlavní přístupy – „ironicko-parodický“ a „podobensko-mnemonický“. Oba jsou uplatněny i v autorské tvorbě na začátku 90. let.³⁷

První přístup dovoluje tvůrci použít ironii jako prostředek k nalezení vnitřní svobody. Funguje na principu hry a za pomoci humoru a smíchu umožňuje vymanit se z hierarchizovaného systému a bořit jeho normy. Využívá početných variací téže situace, zveličení charakteristických rysů postav, a plynulý kontinuální čas a chronologičnost jsou narušeny. Také často dochází k barevným disharmoniím.³⁸

Tvůrce, kterého můžeme zařadit k ironicko-parodické tendenci je Alexandr Tatarskij, jenž v 80. letech spolupracuje se studiem Ekran. Jako jeden z prvních tvůrců v SSSR experimentuje

³⁵ Georgij Borodin, *Proščaj, Sojuzmultfilm?* Animator.ru 2003. <<http://animator.ru/articles/article.phtml?id=28>> [cit. 6.12. 2015].

³⁶ Natalja Krivulja, *Osnovnyje tendenciji avtorskoj animacii Rossiji 60. - 90. godov. Avtoreferat*. Moskva: Vserossijskij gosudarstvennyj universitet kinematografii iměni S. A. Gerasimova 2001, s. 16.

³⁷ Podobensko-mnemonický je však uplatňován o něco častěji.

³⁸ Tamtéž. s.17.

s plastelínou (*Plastělinovaja vorona; Padal prošlogodnij sněg*) a s použitím stylizované a dynamické vizuální estetiky vytváří pozoruhodné krátkometrážní kreslené filmy v humorném duchu (*Krylja, nogi i chvosty; Odvrácená strana měsíce*). V roce 1988 zakládá vlastní animované studio Pilot, jenž produkovalo Petrovovu *Krávu* a vyrábí ruské animované filmy dodnes.³⁹

Dalším osobitým tvůrcem 80. let, tvořícím v duchu ironicko-parodického přístupu, je Garri Bardin, jenž využívá různé animační techniky (kreslená i loutková animace, animace plastelíny) a v mnoha filmech umně paroduje konvence různých filmových i divadelních žánrů (*Letučij korabl; Pif, paf, ojojoi!; Seryj volk and Krasnaja Šapočka*).

Do ironicko-parodické tendence můžeme také zařadit řadu krátkých kreslených filmů z 80. let od arménského tvůrce, jenž dlouhou dobu spolupracoval se studiem Armenfilm, Roberta Sahakyantse. Režisér si ve svých filmech hraje s žánrem arménské pohádky a sugestivně transformuje prostředí i postavy (*Kto rasskažet nebylicu?; Tri sinich, sinich ozera, malinovogo cveta; Uch ty! Govorjaššaja ryba!* či *V siněm more, v běloj pěně*).

Podobensko-mnemonická tendence, do níž je možné zařadit v podstatě všechny autorské filmy Petrova⁴⁰, je charakteristická svojí introspekci, tedy pohybem “dovnitř myslí”.

Vyskytují se zde motivy, spjaté s podvědomím či nevědomím (temnota, sny, halucinace, vzpomínky). Krivulja píše, že: „Formální struktura filmů tohoto typu se stává složitým, víceúrovňovým kontextem s množstvím sémantických kódů.[...] Logický a chronologický pořádek událostí je narušen. V této struktuře je využit subjektivní čas, který je vyjádřen svým stlačením, rozvinutím a spojením rozlišných subjektivních momentů ‚nyní‘ na vertikální ose“.⁴¹ Prostor ve filmu je neustále transformován či dokonce deformován, což poukazuje na

³⁹ Více o studiu Pilot in: <<http://www.pilot-film.com/index.php?id=3>> [cit. 6.12. 2015].

⁴⁰ Vztahu mezi jeho tvorbou a touto tendencí se budu podrobněji věnovat v rámci dílčích analýz níže.

⁴¹ Tamtéž. s. 18.

způsob, jak postavy tento prostor subjektivně vnímají. Prostředí, v němž se postavy nacházejí, se stává místem, které reaguje na jejich vnitřní svět a proměňuje se v závislosti na jejich psychologickém stavu či skutcích – a tímto způsobem činy reflektuje.

Mezi filmy, které spadají pod tuto kategorii, lze zařadit např. *Škaf*; *Škola izzjašnych isskustv*. *Pejaž s možževlnikom* či *Oseň* od již výše zmiňovaného režiséra Andreje Chržanovského, a *Noč* od Vladimira Petkeviče.

Právě Vladimir Petkevič se stal spolupracovníkem Alexandra Petrova, a to jak v Armenfilmu, tak i ve Sverdlovském studiu. Oba se podíleli na vzniku dvou filmů: *Skazočka pro kozjavočku* a *Chranitel*, Petkevič jako režisér a Petrov jako hlavní výtvarník, přičemž první jmenovaný film byl vytvořen technikou olejomalby na skle a již vykazuje stylistické i narativní znaky charakteristické pro Petrovovou autorskou tvorbu.

Přelomovým tvůrcem, kterého je možné považovat za inspiraci celé generace ruských režisérů, jež absolvovali animovaný film ve VGIKu na přelomu 70. a 80. let, je Jurij Norštejn.⁴² I když většina jeho tvorby vznikla již v 70. letech, je potřeba ho v této práci zmínit, jelikož se jedná o tvůrce, který měl rozhodující vliv na formování režiséřského přístupu Alexandra Petrova.⁴³ Animovaná díla tohoto režiséra stojí kdesi na pomezí dvou zmiňovaných autorských tendencí.

Ve snímcích *Liška a zajíc*, *Volavka a jeřáb*, *Ježek v mlze* i o *Pohádce pohádek* je přítomná hravost a humorné pojetí filmů, které je typické pro ironicko-parodickou tendenci autorské animace. Norštejn sice paroduje chování postav (*Volavka a Jeřáb*), ale přímo neironizuje konvence uplatněného žánru (pohádky či bajky). Zvířecí postavy jsou ve všech případech hluboce psychologizované, mnohem spíše připomínají lidi, a řeší vnitřní konflikty, což lze

⁴² Publikace, které se podrobně zabývá tvorbou Jurije Norštejna, je *Sníh na trávě*.

Více: Jurij Norštejn, *Sníh na trávě I-II. díl*. Praha: Nakladatelství Akademie múzických umění 2013.

⁴³ Jelena Dolgopjat: Alexandr Petrov. Ja nemogu skazať, što stanovljus umněje s každydym filmom. *Kinovedčskije zapiski*, 2001, č. 52. <<http://www.kinozapiski.ru/ru/article/sendvalues/804/>> [vyšlo nedat.; cit. 07. 12.2015].

naopak přiřadit k podobensko-mnemonickému přístupu. Je možné zaznamenat různé způsoby vyjadřování hrdinů⁴⁴, stejně tak propracovanost jejich gest a výrazů tváře (*Liška a zajíc*).

Díky využití ploškové techniky za pomoci tzv. Norštejnova animačního stolu⁴⁵ vytvářejí tyto filmy iluzi trojrozměrnosti, postavy v zamlženém prostředí se pohybují napříč plány, vynořují se a posléze znovu mizí (*Ježek v mlze*). Téměř všechny Norštejnovy filmy jsou protknuty nostalgií po ztraceném dětství, neustále se pracuje s metaforou, je zde snaha obestřit příběh tajemstvím a přesáhnout realistické vnímání, které je spjaté s všední zkušeností člověka. Sám Norštejn se zabývá úlohou surreálna v umění: „Surrealismus je spojením nespojitelného. Když se prostředky jedné reality spojí s realitou druhou, vytvoří v našem vědomí neviditelnou třetí realitu, s níž nemáme zkušenost. Dojde ke specifickému metaforickému šoku.“⁴⁶ Toto tvrzení je možné vztáhnout na mnohá umělecká díla, ale pro autorské filmy Alexandra Petrova je tento princip jedním z nejpodstatnějších, jelikož sny a fantazie v nich vytvářejí imaginární třetí svět, který lze chápat jako impuls k vnitřní proměně hlavního hrdiny.

Jurij Norštejn se rovněž zabývá časoprostorovými vztahy v animaci a odlišuje je od hraného filmu: „V animaci fungují jinak samotné vztahy prostoru a času. Prostor se může stát postavou. Animace, která nijak nepotlačuje fantazii, může do určité míry splynout s literaturou. To znamená, že obraz může ztratit svou agresivní sílu [...], a tím uvolnit prostor pro vnitřní život. Ten není ukončen, jako je ukončena fyzická realita. V tom se animace odlišuje od hraného filmu, kde je hmota fixovaná a její fyzická existence omezuje možnosti transformace. Vteřina ve vědomí znamená mnohem více než vteřina reálná“.⁴⁷ Tato úvaha o

⁴⁴ Každá postava má jiný přízvuk, tón a výšku hlasu. Mluva postav je různě citově zbarvena apod.

⁴⁵ Skla, na nichž se animují papírové plošky, jsou rozestavěny na etážích, a je možné je za pomoci šroubů přibližovat či oddalovat od kamery, a zároveň jimi pohybovat do stran. Právě efekt těchto skel dodává ploškám iluzi trojrozměrného pohybu. Více in: Jurij Norštejn, *Sníh na trávě, I. díl*. Praha: Nakladatelství Akademie múzických umění 2013, s. 130.

⁴⁶ Tamtéž. s. 58.

⁴⁷ Tamtéž. s. 62.

povaze prostoru a čase se v mnohém shoduje s charakteristikou podobensko-mnemonické tendence definovanou Nataljí Krivuljí.

Nejvíce je tento model zřetelný u Norštejnovy *Pohádky pohádek*, jejíž struktura je mnohoúrovňová – je vytvořena pomocí vícera různých prostředí a jednotlivých časových momentů, které se však neustále překrývají a přecházejí jeden do druhého. Stejným způsobem se proměňuje i vizuální styl jednotlivých fikčních světů (jeden využívá ploškovou techniku, jiný zas perokresbu, další akvarel apod.). Každá epizoda filmu pracuje s odlišnými odkazy a symboly, které jsou však také provázány, ať už vizuálně, historicky či pomocí navození jednotné atmosféry, ale všechny je spojuje především režisérská zkušenost – jakým způsobem vnímá Rusko. Tímto způsobem usiluje o pozornost diváka, o jeho neustálé emocionální změny a vybízí ho k vlastní interpretaci. Norštejn o svém filmu říká: „Moje kresba je směsicí reality, výmyslu a biblického přikázání. Stejně jako film“.⁴⁸

Situace v 90. letech se, co se týče autorského animovaného filmu, poněkud komplikuje.

Vše souvisí s privatizací studií, jejichž produkce před rozpadem SSSR závisela na financování státem.⁴⁹ Poté, co se státní podpora razantně snížila, někteří tvůrci buď spolupracovali se zahraničními studii, či byli nuceni pracovat v reklamě, aby se užívali.⁵⁰

I přesto v 90. letech vzniká dost menších společností, festivalů a dalších projektů, které mají pro ruský animovaný film doposud velký význam. Kromě výše zmiňovaného studia Pilot, založeném Alexandrem Tatarskim spolu s výtvarníkem Igorem Kovaljovym a uměnovědcem Anatolijem Prochorovym, se věnuje produkci animovaných filmů i studio Master-film, jenž

⁴⁸ Tamtéž. s. 254.

⁴⁹ Natalie Kononenko, The Politics of Innocence: Soviet and Post-Soviet Animation on Folklore Topics. *Journal of American folklore* 124, 2011. č. 494, s. 286.

⁵⁰ Např. Jurij Norštejn kvůli ekonomickým změnám doposud shání finance na dokončení Gogolovské adaptace *Plášť*.

je zároveň jedním z organizátorů ruského festivalu animovaných filmů v Suzdali. Jednou z nejdůležitějších institucí je pak studio a škola Šar, které v roce 1993 založili Fjodor Chitruk, Eduard Nazarov, Jurij Norštejn a Andrej Chržanovskij za podpory Goskino. Oddělením od Sojuzmultfilmu v roce 1989 rovněž vzniká studio Kristmas films, které se stalo příkladem, jak koprodukovat zdařilé animované seriály za pomoci zahraničních investorů (dlouhá léta spolupracuje s britskými produkčními společnostmi).⁵¹

Tvůrci autorských animovaných filmů v té době také získávají téměř dvakrát více prestižních ocenění než všichni ostatní tvůrci kinematografie v Rusku, což také možná bylo částečně způsobeno neskrývaným zájmem západních zemí o Ruskou tvorbu od dob perestrojky.⁵²

Kromě Alexandra Petrova mají úspěch na zahraničních festivalech i tvůrci jako Andrej Zolotuchin, jehož film *Babuška* vytvořený metodou rotoskopie získal 8 festivalových ocenění. Zolotuchin s Petrovem také předtím spolupracoval na filmu *Dobro požalovat!* Alexeje Karajeva, jenž byl vytvořen olejomalbou na skle v Sverdlovském studiu. V 90. letech a na přelomu tisíciletí Zolotuchin režíroval i pro zahraniční studia v Anglii, USA či Švýcarsku.

Dalším oceňovaným tvůrcem 90. let je Michail Aldašin, který také zpočátku pracoval v reklamě kvůli nedostatku financí, ale svým filmem *Rožděstvo* o zrození Ježíše z roku 1996 se opět k animaci vrátil.⁵³ I tento snímek, jenž je koprodukcí studia Miška a Pilot, měl četné pozitivní ohlasy na festivalech v Petrohradu, Lipsku a v neposlední řadě na mezinárodním festivalu animovaných filmů KROK v Kyjevě.⁵⁴

⁵¹ Více na oficiálních stránkách společnosti. *Istorija*, Studija animacionnyh filmov Kristmas films. <<http://christmas-films.ru/site/14>> [cit. 07. 12.2015].

⁵² Natalja Lukjinych: Blesk i nišeta rossijskoj animaciji. *Kino-kolo*, 2001. Dostupný na <<http://animator.ru/articles/article.phtml?id=186>> [vyšlo nedat.; cit.7.12. 2015].

⁵³ A poté točil krátké filmy pro pohádkovou animovanou sérii *Gora samocvětov*.

⁵⁴ Tento festival, jenž se každoročně koná střídavě na Ukrajině a v Rusku, byl založen roku 1989 režisérem Davidem Čerkasským a je považován za jeden z pěti nejlepších festivalů animovaných filmů na světě. Více in: Olga Šervud: “KROK”. Inogda on vozvrašajetsja. *Sankt-Peterburgskije vedomosti*, 2008, č. 179. Dostupný na: <http://old.spbvedomosti.ru/article.htm?id=10253116@SV_Articles> [vyšlo 24.9.2008; cit.7.12. 2015].

Jedno z posledních děl, které je v souvislosti s autorskou animací 90. let hodno zmínit, je *Rozovaja kukla* Valentina Olšvanga, vyrobené Sverdlovským studiem a ŠARem a oceněné na festivalech v Lipsku, Hirošimě, Záhřebu a dalších. Jedná se o dosti temný film, vytvořeným technikou malby na skle, který využívá surrealistických a hororových prvků a systematicky pracuje s představami a asociativními řetězci hlavní hrdinky.

Stylisticko-estetická tendence autorských filmů 90. let se výrazně nemění. Převažuje struktura, která funguje na principu asociativnosti, představ, dochází ke zvýrazňování detailů v prostředí a zdůraznění individuálních příběhů. Stále jsou aktuální motivy cesty, subjektivní plynutí času i dynamické proměny prostředí. Dochází však k častějšímu opakování téže události v příběhu a hlavním prototypem hrdiny se stává cestovatel či poutník. Převládá expresivnější barevnost obrazu, naznačující neklid a chaotičnost mysli postav.⁵⁵

3.2. Tvorba Alexandra Petrova v kontextu ruské animace

Předtím, než se budeme věnovat samotné neoformalistické analýze, je potřeba se nejprve podívat na rozvoj Petrovovy filmografie a podmínky vzniku jeho filmů.

Alexandr Petrov se po absolvování střední umělecké školy v Jaroslavl v roce 1976 dostal na katedru výtvarného umění a kresby prestižní filmové školy VGIK⁵⁶ v Moskvě, kde studoval v ateliéru jednoho z nejvýznamnějších ruských režisérů animovaných pohádek, Ivana Ivanova-Vano. Studium ve VGIKu dokončil v roce 1982, poté působil ve studiu Armenfilm v Jerevanu a posléze ve Sverdlovském studiu v Jekatěrinburku až do roku 1992. Právě tam působil jako výtvarník a animátor, později jako hlavní výtvarník/vedoucí výroby.⁵⁷ V roce 1984 se např. stal jedním z výtvarníků filmu pro děti *Vorobjiško* Alexeje Karajeva, kde tvůrci

⁵⁵ Natalja Krivlujka, *Osnovnyje tendenciji avtorskoj animacii Rossiji 60. - 90. godov. Avtoreferat*. Moskva: Vserossijskij gosudarstvennyj universitět kinematografii iměni S. A. Gerasimova 2001, s. 22.

⁵⁶ VGIK - zkratka pro Vserossijskij gosudarstvennyj institut kinematografii.

⁵⁷ Více in: *Enciklopedija otečestvennoj multiplikacii*. Moskva: Algoritm-kniga 2006.

využívají animaci plošky. V tomtéž roce spolupracoval s režisérem Vladimírem Petkevičem na krátkém filmu pro dospělé – *Noč*, kde již můžeme vidět totální animaci i podobné vizuální náznaky a dynamiku pohybu související s transformací obrazu, která je přítomna v Petrovových autorských dílech. Sám Petrov v rozhovoru pro *kinozapiski.ru* řekl, že si při práci na tomto filmu uvědomil, že tento druh animace je mu blízký.⁵⁸

O rok později došlo k opětovné spolupráci Petrova a Petkeviče, tentokrát se jednalo o pohádku *Skazočka pro kozjavočku*, vytvořenou pomocí olejomalby na skle, a zde je zřejmé, že Petrov (jako hlavní výtvarník filmu) již našel většinu specifických stylistických i narativních postupů, jichž bude využívat i nadále ve vlastních filmech.

V roce 1986 Petrov opět jako hlavní výtvarník vytvořil olejomalbou na skle film *Dobro požalovat!*, znovu režírovaný Karajevym a vyrobený Sverdlovským studiem. V tomto případě se však estetika filmu Petrovovému stylu poněkud vzdaluje, jelikož je zde výraznější stylizace postav a spíše ji lze zařadit do ironicko-parodické tendence autorského filmu 80. let. Vizuální odlišnost je pravděpodobně způsobena přítomností dalšího výtvarníka u tohoto filmu, a sice Andreje Zolotuchina.

V roce 1987–88 Petrov navštěvoval Vyšší režisérské a scenáristické kurzy – nevládní vzdělávací instituce pro absolventy kinematografických vysokých škol, kde se zaučoval u Fjodora Chitruka⁵⁹. Jeho semestrální práci společně s Michaelom Tumeli se v roce 1988 stal nízkonákladový kreslený film *Marafon*, který byl věnován Royi Disneymu při příležitosti šedesátiletého výročí vzniku Mickeyho Mouse a byl promítán napříč Spojenými Státy.⁶⁰

⁵⁸ Jelena Dolgopjat: Alexandr Petrov. Ja nemogu skazať, što stanovljus umněje s každy filmom. *Kinovedčskije zapiski*, 2001, č. 52. <<http://www.kinozapiski.ru/ru/article/sendvalues/804/>> [vyšlo nedat.; cit. 07. 12.2015].

⁵⁹ Více in: *Enciklopedija otečestvennoj multiplikaciji*. Moskva: Algoritm-kniga 2006.

⁶⁰ Multi-marafon Michaila Tumeli, *Interfax.by*. <<http://www.interfax.by/event/98522>> [vyšlo 29.1.2013.; cit. 07. 12.2015].

Poté, co s Petkevičem dokončí krátký film *Chranitel*, který se od autorských filmů Petrova radikálně odlišuje stylisticky i ve způsobu vyprávění, se Petrov od roku 1989 věnoval především režii vlastních filmů.

Prvním autorským snímkem byla animovaná adaptace stejnojmenné povídky Andreje Platonova *Kráva*, rovněž produkovaná Sverdlovským studiem za účasti studia Pilot v roce 1989. Tento režisérský debut se stal prvním počinem Alexandra Petrova, jenž byl nominován na Oscara. Kromě této nominace z roku 1990 byla *Kráva* oceněna na mnoha zahraničních filmových festivalech (Kanadě, Japonsku, Belgii, Indii a dalších).⁶¹

O tři roky později vyšel Petrovův snímek *Sen směšného člověka*, který je animovanou adaptací Dostojevského povídky, jenž byl koprodukovaný Sverdlovským studiem a studiem Rys. I tento film obdržel několik festivalových cen – např. v Annecy, Stuttgartu a dalších.⁶²

Dalším autorským počinem Alexandra Petrova se stala *Rusalka*, která kromě početných festivalových ocenění získala rovněž nominaci na Oscara a vznikala převážně v jeho vlastním studiu Panorama v Jaroslavl. Koprodukovala ji však i moskevská studia ŠAR, Rys a DAGO, a byla dokončena až v roce 1997. Nehledě na to, že příběh ve filmu *Rusalka* se shoduje s dějem v Puškinově stejnojmenné básni, nejedná se údajně o její adaptaci. Petrov se prý pro příběh inspiroval u jiného spisovatele – Nikolaje Karamzina, konkrétně sentimentální povídkou *Ubohá Líza*.⁶³

Předtím Alexandr Petrov pobýval v Kanadě, kam ho pozvala jeho tehdejší studentka Martine Chartrand. Před *Rusalkou* měla totiž původně vzniknout animovaná adaptace Hemingwayovy novely *Stařec a moře*, jejíž scénář byl v polovině 90. let předložen pěti různým kanadským

⁶¹ Více informací na databázi Technet.ru. Dostupné online: <http://www.dreamtech.ru/CardView.phtml?id=3175> [cit. 07. 12.2015].

⁶² Přehled dalších ocenění na databázi Animator. ru. Dostupné online: http://animator.ru/db/?p=show_film&fid=4814 [cit. 07. 12.2015].

⁶³ Jelena Dolgopjat: Alexandr Petrov. Ja nemogu skazat', što stanovljus umněje s každyd filmom. *Kinovedčskije zapiski*, 2001, č. 52. <http://www.kinozapiski.ru/ru/article/sendvalues/804/> [vyšlo nedat.; cit. 07. 12.2015].

producentům, ale nikdo z nich tehdy nesehnal dostatek financí na jeho výrobu.⁶⁴ Ty se objevily až o rok později, s producentem Bernardem Lajoieem, který však měl pro Petrova dvě podmínky – film musel vzniknout v Kanadě, a ne v Rusku, jak si Petrov původně přál, a musel být vytvořen pro formát IMAX. Tento požadavek Petrov prý zpočátku kategoricky odmítl, jelikož se bál, že by jeho výtvarný styl vypadal na obraze příliš hrubě, ale nakonec ho producenti přesvědčili, aby to alespoň vyzkoušel. Když sám režisér zhlédl testovací záběry ve formátu IMAX, byl prý výsledkem okouzlen a nakonec souhlasil i s touto podmínkou.

Tvorba *Starce a moře* mu v Montréalu zabrala dva a půl roku, jelikož musel kvůli IMAXovému formátu⁶⁵ pracovat s 2–3 větším rozměrem skelného plátna, než na který byl předtím zvyklý, a pro natočení jedné minuty animovaného filmu bylo zapotřebí zhruba jeden měsíc. S animací „oživlého malířství“ Petrovovi pomáhal jeho syn Dmitrij.⁶⁶ Film byl dokončen v roce 1999 a koprodukován kanadskou společností Productions Pascal-Blais, Petrovovým animovaným studiem Panorama a japonskými Imagica corporation a NH. Stal se tak prvním animovaným filmem, který byl uveden ve formátu IMAX, a prvním autorským dílem Petrova, za který obdržel Oscara.

Poté, co Petrov vytvořil kratičkou, ani ne minutovou epizodu pro japonský animovaný film *Winter days – Fuyu no hi*, na němž se podílelo celkem 35 režisérů z celého světa včetně např. Jurije Norštejna,⁶⁷ se věnoval svému doposud poslednímu autorskému filmu, *Má láska*.

I v tomto případě se jedná o adaptaci, tentokrát románu Ivana Šmeljeva – *Istorija ljubovnaja (Milostný příběh)*. Film, jenž vznikl v roce 2006, je opět produkován ruskou společností –

⁶⁴ Jekatěrina Klado: Alexandr Petrov. Žít' nužno doma, a ně v gost'ach. *Isskustvo kino*, 2000, č. 5. Dostupné online: <<http://kinoart.ru/archive/2000/05/n5-article13>> [vyšlo nedat.; cit. 07. 12.2015].

⁶⁵ Jenž je založen na použití negativu, širokého 65mm, a kopiích - pozitivěch, které jsou široké 70mm, díky čemuž je možné dosáhnout mnohem lepšího rozlišení a většího obrazu.

⁶⁶ Tamtéž.

⁶⁷ Každý z nich měl vytvořit krátkou adaptaci veršů renku tvořící poetický cyklus japonského básníka Macua Bašó. Renku je druh japonské lyriky, kde se v lyrickém souboru poslední verš předešlé básně shoduje s prvním veršem následující básně.

DAGO-film, za účasti Prvního kanálu ruské televize. Film je unikátní svou detailní propracovaností gest a výrazů obličejů postav, která souvisí i s využitím rotoskopie.⁶⁸ Režisér vytvořil zhruba 20% scén za pomoci této metody, stále však technikou olejomalby na skle. I tento film byl v roce 2008 nominován na Oscara a obdržel četné množství cen ze zahraničních festivalů.⁶⁹

Všechny čtyři autorské snímky, produkované v Rusku, lze zařadit k podobensko-mnemonické tendenci ruské autorské animace. Zároveň všechny čerpají z ruské literatury a zabývají se tématy, které s rodnou zemí režiséra úzce souvisejí. Výjimkou se tedy stává *Stařec a moře*, i když nepochybně obsahuje prvky Petrovova autorského stylu, liší se svými produkčními i distribučními podmínkami, a stylisticky i narativně se více přibližuje animovaným filmům, na které je zvyklý „západní“ divák.

Jak tedy přesně charakterizovat autorský styl Alexandra Petrova? Čím se jeho filmy podobají či odlišují od jiných autorských počinů ruské animace? Neoformalistická analýza filmů *Kráva*, *Sen směšného člověka*, *Rusalka*, *Stařec a moře* a *Má láska* nám to umožní zjistit.

⁶⁸ Princip rotoskopie spočívá v překreslování jednotlivých rámečků hrané stopáže do animované podoby.

⁶⁹ Více o oceněních *Mé lásky* na oficiálních stránkách studia DAGO. Dostupné online: <http://www.dago.ru/movies/movies.php> [cit. 07. 12.2015].

4. Analytická část

4.1. Naratologická analýza autorských filmů Alexandra Petrova

4.1.1. Témata

Nejprve se podíváme na témata, která se vyskytují ve všech analyzovaných snímcích, a to tak, že prozkoumáme explicitní, implicitní a symptomatické významy všech filmů, načež je porovnáme a zjistíme, jaká témata se v jednotlivých filmech shodují. Záměrně vynechejme analýzu referenčního významu, jelikož je pro každý film příliš specifický a zkomplikovalo by to komparaci témat v kontextu autorské tvorby.

4.1.2. Explicitní významy

Explicitním významem desetiminutového snímku *Kráva* je zkušenost malého chlapce, který se poprvé ve svém životě vyrovnává se ztrátou nejlepšího přítele – krávy, a poznáním, že zvíře je schopné pociťovat smutek a utrpení stejně jako člověk. To, že má chlapec ke krávě i k jejímu teleti blízký vztah, je naznačeno kromě jeho viditelných reakcí na přítomnost či nepřítomnost oblíbených zvířat, také stylisticky. Proměňuje se nálada, barevnost obrazu. Obraz je rovněž doprovázen smutnou či veselou hudbou v závislosti na emocích, které chlapec v příběhu prožívá. Divák má možnost pozorovat děj především z chlapcovy perspektivy – je tudíž schopen najít analogie mezi rodinným životem lidí a zvířat, stejně tak jako být svědkem utrpení krávy, poté, co jí seberou potomka, což umožňuje brát zvířata nikoliv jako podřadná stvoření, nýbrž naopak člověku v leccems podobná.

Film *Sen směšného člověka* podle povídky Fjodora Dostojevského zas vypráví o muži, jenž vlivem snu, (a tedy vlastního podvědomí), který se mu zdá před plánovaným pokusem o

sebevraždu, získává nový smysl života. Hlavní postava se ve filmu vyvíjí – divák má možnost pozorovat, jak se hrdina nejprve ospravedlňuje, podává vysvětlení, proč se mu jeho život zdál nesnesitelný, aby posléze pronikl do hlubin vlastního podvědomí a prošel rájem i peklem v imaginárním světě, a poté dospěl k duchovnímu poznání, které mu znemožnilo plánovaný čin spáchat.

Hlavním tématem, které můžeme pozorovat v *Rusálce*, je pomsta na zrazené lásce. Mladý mnich se zamiluje do neživé bytosti – rusalky. Zjišťujeme, že kdysi dávno byla milenkou starého mnicha, který mladíka zaučuje. Jelikož si starý mnich v minulosti vzal jinou, jeho dívka skočila do jezera, utopila se, a takto se stala rusalkou. Ta se snaží v přítomnosti mladého mnicha okouzlit a zabít ho, aby se starci pomstila. V příběhu se mění hledisko vyprávění – ač se na začátku zdá, že budeme děj sledovat z perspektivy mladého mnicha, pronikáme do mysli starého mnicha – pozorujeme jeho vzpomínky, sny a vidiny. Posléze se opět vracíme do objektivního vyprávění a sledujeme děj z povzdálí. Jak starý mnich, tak rusalka se za svého života dopustili velkého hříchu, a tudíž v boji o život může přežít jen nevinný mladý mnich.

Stařec a moře, vypráví o bitvě starce s obrovskou rybou, nad níž, ani přes četné rybářské zkušenosti, nezvítězí kvůli své tvrdohlavosti. Postava starce se v rámci příběhu vyvíjí – zpočátku na rybu pohlíží jako na svoji kořist a je si celkem jist svým vítězstvím, načež se marlín stává jeho protivníkem v souboji na život a na smrt, a poté, co ho stařec porazí, si uvědomuje, že smrt této ryby byla kvůli jeho tvrdohlavosti zbytečná a neprospěl jí ani sobě. V tomto případě je význam skutečně podán explicitně, jelikož stařec svoje činy neustále komentuje a divák má možnost slyšet, co si myslí.

Má láska vypráví o první zkušenosti, tentokrát mladíka s první láskou, v Rusku 19. století, která však zůstane nenaplněna kvůli jeho vnitřnímu dilematu, zda zvolit zkušenou, avšak

životem poznamenanou ženu ze stejné vrstvy, či nevinnou služku, která však skutečně opětuje jeho city. Hlavnímu hrdinovi se tak jeho vlastní city stávají překážkou, která brání jednak jeho štěstí, ale i štěstí jeho lásek. Zatímco vztah k mladé služce lze vnímat jako čistý, ničím neposkvrněný, vztah ke starší intelektuální sousedce se jeví jako nepřírozený a nereálný, což dokazují i použité vizuální prostředky. Zatímco scény, v nichž figurují hrdina Anton a služka Paša jsou zobrazeny stejně jako skutečný diegetický svět, scény, kdy Anton vzpomíná na starší Serafimu, jsou příliš dynamické, barevně velmi pestré a působí fantazijním dojmem. Nejedná se tedy o skutečnost, nýbrž o zobrazení toho, jak Anton vnímá své city vůči Serafimě.

Jak vidíme, explicitní významy filmů se věnují buď prvním emocionálním zkušenostem mladých postav či vyrovnávání se se svým životem u starších postav. Zkušenosti s emocemi u mladých postav vyvolávají první morální otázky. Rozhodnutí, které mladý hrdina učiní v souvislosti s těmito otázkami, předznamenávají směr jeho životní cesty. Starší postavy jsou zas nuceny dosavadní tok svého života změnit, jelikož jim brání ve šťastné existenci a vyrovnání se sebou samým.

4.1.3. Implicitní významy

Implicitním významem snímku *Kráva* je prvním poznáním dítěte o empatii, o konfrontaci dětského a dospělého vnímání světa a o tom, že tento svět není černobílý a může být dobrý i zlý současně. Tento film je možné takto interpretovat, jelikož nalezení a následná ztráta blízkého stvoření je první zkušeností pro chlapce, kdy skutečně poznává hluboké lidské emoce. Zatímco chlapec si vytvoří citové pouto ke zvířeti, bere ho jako sobě rovného a upřímně truchlí nad jeho smrtí, jeho rodiče, či obecně dospělí, krávu chápou jako pouhý zdroj obživy a trpí, jelikož smrtí zvířete ztratili část svého živobytí. Na druhou stranu, chlapec se

snaží pochopit situaci svých rodičů, a nehledě na to, že prvně ve svém životě prožívá hluboký smutek, si uvědomuje, že smrt krávy jim i tak poskytla maso, kůži, resp. peníze z jejich prodeje, které umožní jeho chudé rodině přežít. Na konci filmu můžeme zaslechnout symbolickou, avšak zároveň doslovnou větu chlapce: „Kráva nám dala všechno“.

Film *Sen směšného člověka* lze chápat jako reflexi o tom, že i přes zlo, které je na světě přítomné, je třeba bojovat o jeho zlepšení. Toho však nelze dosáhnout únikem, jelikož únik představuje hřích, nýbrž láskou a šířením mravních hodnot. Hlavní hrdina nachází podobnost mezi skutečným světem, ve kterém žije, a imaginárním světem, o němž se mu zdá. Nejprve pozoruje ráj – tedy ideální svět, kterým by skutečný svět pro hrdinu mohl být, a poté peklo, které se mu zdá mnohem podobnější skutečnému světu. Přeměnu ráje do pekla si ve vlastní myslí způsobuje sám, je kvůli své sebevraždě nositelem zkázy. Uvědomuje si tedy, že svým činem nikomu neprospěje, a že je lepší šířit dobro a snažit se nastolit harmonii, které byl svědkem ve svém snu.

Rusalka vypovídá o člověku, jehož činy jsou neomluvitelné, a i přestože se oddá Bohu, nemůže se ze svých hříchů plně vykoupit. Jedinou postavou, která je skutečně nevinná, je mladý mnich. Nehledě na to, že se zamiluje do rusalky, je stále obrácen k Bohu a jeho činy jsou motivované láskou. Nejistíme však, zda je kvůli lásce ochoten obětovat svou víru. Jak již bylo řečeno výše, skrze vzpomínky starého mnicha se dozvídáme, že v minulosti zradil svoji milovanou, a je tudíž zodpovědný za její smrt. I přesto, že si v minulosti vzal jinou ženu, vidíme, že v přítomnosti je mnichem, a lze si odvodit, že se vzdal manželského života, aby se obrátil na víru. Jeho víra je však pravděpodobně motivována snahou se očistit od svého hříchu, a proto ho Bůh v souboji s rusalkou nemůže spasit. Co se týče rusalky, její samotná podstata se Bohu vzpírá, jelikož místo aby milému v minulosti odpustila, spáchala

hřích sama na sobě a stala se tak mýtickou figurou, která pouze koná zlo. V tomto případě se snaží okouzlit a zabít nevinného člověka, aby se pomstila starému mnichovi.

Za implicitní význam *Starce a moře* je možné považovat boj starce s neustále ubíhajícím časem ve svém životě, resp. se svým vlastním stářím. Velká ryba tak představuje protivníka, kterého by mohl jednoduše porazit v mládí, kdy měl ještě dostatek sil. Jelikož si stařec odmítá připustit, že je na něj marlín příliš velkou kořistí, i přesto, že jej zabije, je potrestán – hejnem žraloků, kteří ho sice nechají naživu, ale seberou mu rybu, za níž byl ochoten svůj život obětovat. Urputná snaha starce Santiaga přesvědčit sama sebe, že stačí na všechno sám, je ještě umocněna odmítnutím pomoci chlapce, který je mu nejbližším přítelem. Sám stařec si uvědomuje, že kdyby s ním chlapec na rybolovu byl, vše by dopadlo jinak.

Má láska poukazuje na důležitost čisté a nevinné, avšak velmi křehké první lásky, která by měla být v opozici smilstvu, ale i bezvýhradnému zbožňování, vycházejícímu z naivních představ nezkušeného a hříchem nepoznamenaného člověka. Služka Paša představuje onu „správnou“ podobu lásky – skutečnou křehkou dívku, jež hlavního hrdinu miluje stydlivě, aniž by přitom pomýšlela na majetek jeho rodiny, která je z mnohem vyšší vrstvy než Paša sama. I Anton ji miluje stejným způsobem, ale na rozdíl od Paši se již zamýšlí nad jejich společenskými rozdíly – poukazuje na její negramotnost, všímá si jejího obnošeného oblečení. O dost starší sousedka Serafíma – zkušená intelektuálka pro Antona ztělesňuje bohyni, a nikoliv lidskou bytost s nedostatky. Anton Serafimu ve svých představách uctívá a věnuje jí básně. Poté, co se mu podaří domluvit se Serafimou schůzku, však zjistí, že není tak dokonalá, jak si ji představoval. Od Paši ji odlišuje zkušenost s mnohými jinými muži a řídí ji chtíč, a ne skutečná láska.

Implicitní významy naznačují, že hlavním tématem snímků je vnitřní dilema hlavního hrdiny. Dochází k rozporu mezi přáním hrdiny a morálním chováním. K vyřešení vnitřního konfliktu

mu napomáhají sny a představy, které buď předznamenávají budoucí události nebo naznačují, jak by se hrdina ve skutečném světě chovat neměl.

4.1.4. Symptomatické významy

Symptomatický význam snímku *Kráva* upozorňuje na chudší vrstvy ruské společnosti, žijících na venkově, které musí obětovat některé aspekty svého života (např. přátelství ke zvířeti/mazlíčkovi), aby mohli existovat. Malý chlapec si tolik nezvykl na přítomnost telete – mohl tušit, že bude brzo prodáno na maso, a proto mu ho bylo méně líto jeho ztráty, než ztráty krávy, se kterou odjakživa vyrůstal, a k níž si vypěstoval přátelský vztah. Dle symptomatického významu si však zároveň uvědomuje „materiální“ hodnotu krávy, a proto je smířen s jejím osudem. Ve filmu můžeme také pozorovat neobvyklý vztah – lidské dítě/syn a kráva/matka. Ve snové scéně vidíme, že chlapec sleduje narození dítěte. Tento okamžik je prezentován jako posvátný. Poté sledujeme, jak kráva lidské dítě kojí a láskyplně se na něj dívá. Tento sen umocňuje chlapcovo přesvědčení, že zvířata a lidé jsou si rovni.

Sen směšného člověka může obsahovat více symptomatických významů, tematika tohoto filmu se však klade velký důraz na náboženství. Zpočátku je protagonista zesměšňován, což se dá považovat za hlavní motivaci k uskutečnění sebevraždy, avšak důležitější je kritický pohled na ruskou společnost druhé poloviny 19. století jako celku – je na ni pohlíženo jako na nemorální, zkaženou a plnou hříchu, jež svými činy neblaze ovlivňuje další lidi. Poté, co dojde k vnitřní proměně hlavního hrdiny, však společnost spíše lituje a hledí na ni shovívavě – dospěl k poznání, k němuž jiní nedospěli. Ve filmu je částečně kritizován vědecký přístup ke zkoumání života – skrz vědu jako takovou nelze nalézt smysl lidského života. Film naznačuje, že toho lze dosáhnout prostřednictvím morálních hodnot a lásky, která je však v tomto případě úzce spojována s vírou. Ne nadarmo ve filmu můžeme nalézt početné biblické

motivy jako např. rajská zahrada, nemluvně, žena vypadající jako Panna Marie, čarodějnický sabat a další.

Symptomatický význam *Rusalky* je také vztažen k náboženství – zde konkrétně k ruskému pravoslavnému křesťanství, které je nedílnou součástí života ruské společnosti. Kromě obřadu v ruském kostele zde můžeme rovněž rozeznat specifické rysy Panny Marie, jejíž vizáž je převzata z pravoslavných ikon. Na pravoslaví je ve filmu pohlíženo jako na spásné a udávající morální hodnoty, kterými by se měli lidé řídit. Bůh je zde však také zobrazen jako spravedlivý – neodpustitelné hříchy tedy musí potrestat a zároveň zničit ďábelská stvoření, kterým je v tomto filmu rusalka. Symbolická scéna se odehrává ve snu starého mnicha, kdy od usmívající se Panny Marie převezme jehně, ale poté, co si ho pochová, uvidí, že má na dlaních krev, jež představuje jeho neomluvitelný hřích z minulosti. Boží moc je v *Rusalkce* demonstrována i prostřednictvím živlů, např. ničivé bouře.

Ve filmu *Stařec a moře* lze opět rozeznat více symptomatických významů. Tentokrát nejsou vztaženy k ruské společnosti, nýbrž k západní, jelikož děj se podle Hemingwayovy knihy odehrává na Kubě. Historický či kulturní kontext této lokace však ve vyprávění nehraje příliš závažnou roli, důležitější je spíše zkoumat pozici Santiaga jako rybáře. Kromě boje s vlastním stářím zde můžeme rozpoznat význam, který se zabývá úlohou přátelství. Boj s časem nemá smysl, jelikož nad ním není možné zvítězit, co je však pro život člověka podstatnější, je přátelství, které ho bude činit šťastnějším. Osamělý člověk, nehledě na zkušenosti a ambice, svých cílů nemusí dosáhnout, pokud však má po boku přítele, může mu pomoci.

I v tomto filmu lze pozorovat náznaky Božské přítomnosti. Bůh je samotnou přírodou, která hrdinu obklopuje, a jíž se kochá. Santiago prohlašuje, že na Boha sice nikdy nevěřil, ale když je na konci svých sil a zvolá: „Bože! Pomoz mi!“, obraz se zaměří na nebe a Santiagovi se

podarí marlína skolit. Během filmu však zjišťujeme, že příroda (a tedy Bůh) je mocnější než osamocení člověk. Nejedná se pouze o žraloky, kteří starci rybu snědí, ale i o přírodní živly – např. krásný, ale životu nebezpečný oceán.

Symptomatický význam filmu *Má láska* se opět váže k ruské společnosti druhé poloviny 19. století, kde milostný vztah mezi lidmi z různých vrstev byl nemyslitelný. I přesto je však láska mezi středostavovským mladíkem a chudou služkou zobrazována jako čistší a upřímnější, než s ženou ze stejné vrstvy. Opět tuto skutečnost lze vztáhnout k náboženskému významu. Pozorujeme zde dilema mezi naivní, téměř dětskou láskou k ženě, která je sice vážená ve společnosti, ale je hříšná, a tudíž se provinila vůči Bohu, a čistou, nevinnou láskou ke stejně staré dívce, která je naopak odsuzována ve společnosti. Hřích, v tomto případě smilstvo, představuje manželka Antonova souseda, která ho podvádí s jeho vlastním otcem a dalšími zámožnými pány. Kolem této postavy je vystavěna řada znaků, které symbolizují hřích a pokušení – např. lascivní olizování lízátka, svíjející se had, odhalený výstřih či černý býk. Nehledě na zřejmý rozdíl mezi touto postavou a Serafimou, je láska k ní stejně považována za hříšnou. Když Anton rozjímá nad láskou k Paše v pravoslavném kostele, jeho rozhovor s Bohem o nevinnosti přerušen odchodem Serafimy, na níž mladík upře svou pozornost. A ke konci filmu Serafima Antona vyvede z kostela za ruku, aby mohla proběhnout jejich smluvená schůzka, na níž se ho pokusí svést. Posléze je však odhalena její „pravá hříšná podstata“, kterou symbolizuje její ošklivé skleněné oko.

Symptomatické významy odhalují náboženskou rovinu Petrovových filmů. Morální hodnoty jsou nejčastěji udávány pravoslavným křesťanstvím, resp. vírou, která se projevuje prostřednictvím náboženských objektů a míst (ikony, biblické scény z ráje a pekla, nebeské prostředí, pravoslavné kostely). Božskou moc také reprezentují živly, které jsou ztělesněním krásy světa, ale v momentech vyvrcholení příběhu jsou demonstrovány jako ničivé.

Víra a láska představují jedinou spásu pro ruskou společnost, která je znázorněna jako nemorální a zhoubná.

4.1.5. Shrnutí témat

Díky analýze významů jsme zjistili, že nejčastější motivy, které se objevují v Petrovových autorských filmech, se vážou na Rusko samotné. Jedná se o pravoslavnou víru, která hraje podstatnou roli v souboji dobra a zla, resp. nevinnosti a hříchu, přičemž dobro a morálka se nejčastěji vážou k Bohu. Vyskytuje se zde motiv viny a trestu, kterému nelze uniknout.

Petrov se zabývá vnitřním konfliktem postav a snaží se o zobrazení jejich psychologické hloubky. Takto vícedimenzionální postavy na diváka působí věrohodnějším dojmem. Skrz vnitřní vývoj postavy se zároveň vyvíjí i příběh. K vyřešení vnitřního dilematu v objektivním světě dochází za pomoci vodítek ve snech a představách, které zobrazují zlo a dobro, ať už explicitně nebo symbolicky. Objektivní a subjektivní svět se tudíž neustále prolínají a jeden nemůže existovat bez druhého. Petrov také poukazuje na vztah člověka k přírodě, resp. k živým tvorům, které vůči lidem nepovažuje za méněcenné, nýbrž za stejně důležité či dokonce lepší, jelikož reprezentují Božskou přítomnost.

4.1.6. Stanovení dominanty autorských filmů

Abychom mohli stanovit dominantu, musíme se soustředit na jedinečný nadřazený charakteristický rys Petrovových děl, který posléze podrobíme detailnější analýze.

Dominanta posléze ukáže, jak se pod jejím vlivem k sobě navzájem vztahují různé složky formálního systému filmu, a umožní výslednou interpretaci děl.

Je potřeba si uvědomit, že všechny analyzované snímky jsou krátkometrážní, což ovlivňuje rytmus vyprávění, jeho spád. Všechny jsou rovněž vytvořeny technikou olejomalby na skle, což ovlivňuje celkovou vizualitu Petrovovy filmografie. Co je však jedním z nejdůležitějších

prvků Petrovových děl, je neustálé balancování mezi objektivním a subjektivním vyprávěním v diegetickém světě filmů – vidíme četné rozdíly mezi reálným bytím hlavní postavy a jejími sny, popř. vzpomínkami a představami, čehož jsme si mohli všimnout již při rozboru významů. Právě tento prvek ovlivňuje všechny narativní i stylistické složky, v některých případech více, v jiných o něco méně, ale i přesto zůstává dominantním rysem všech Petrovových autorských filmů. Sny zde slouží jako nástroj pro vnitřní změnu, uvědomění si skutečnosti, která předtím byla potlačena, a smíření se sebou samým. Petrov sám o úloze snů říká: „Sny pro mě mají osobitý význam. Sny a fantazie jsou paralelním světem ke skutečnému životu, ale jsou zároveň našemu životu velmi podobné. Proto se stylisticky snažím nestavět namalovanou skutečnost a sny proti sobě. Někdy přechod mezi nimi není téměř vidět“.⁷⁰

Plynulé přechody mezi objektivním a subjektivním vnímáním postavy může diváka znejistit či překvapit – nutí ho neustále pokládat otázky, co je tedy skutečné, aby ke konci filmu byly všechny nejasnosti odstraněny a narativní řetězce uzavřeny – a to jak v subjektivní, tak v objektivní rovině. Zároveň sny umožňují pochopit způsob, jakým hlavním hrdina uvažuje, a vcítit se do něj.

Divák je díky proměnám diegetického prostředí schopen nalézat paralely mezi dvěma světy, jejichž hranice je však velmi tenká, objevovat skryté významy a odkazy, které přesahují pouhé vnímání hlavního hrdiny a dobrat se tak k jádru myšlenek, které film zprostředkovává.

⁷⁰ Jelena Dolgopjat: Alexandr Petrov. Ja nemogu skazat', što stanovljus umněje s každydym filmom. *Kinovedčskije zapiski*, 2001, č. 52. <<http://www.kinozapiski.ru/ru/article/sendvalues/804/>> [vyšlo nedat.; cit. 07. 12.2015].

4.1.7. Narativní módy

Při určování narativního modu můžeme ihned vyloučit historicko-materialistický, jelikož Petrovovy snímky nerekonstruují historické události a nesnaží se o očividné ideologické působení na diváka. Nehledě na to, že vizuální styl filmu je jednou z nejvýraznějších složek formálního systému, stále nelze říci, že by měl větší váhu než vyprávění, a tudíž lze vyloučit parametrickou naraci jako převažující modus. Petrovovy snímky stojí na hranici mezi klasickou a uměleckou narací. I přesto, že děj je poháněn akcí postav, které mnohdy mají psychologickou motivaci ke splnění svých cílů (Santiago neuložil žádnou rybu po dobu 82 dní, Anton prochází pubertou, a tudíž je zmaten pocity spojené s první láskou), a řetězce vyprávění jsou na konci uzavřené, občas je míra vědění diváka omezenější než v klasické naraci, jelikož bývá spjata pouze se subjektivním věděním hlavní postavy (např. Anton v *Mé lásce*, hoch v *Krávě* či muž ve *Snu směšného člověka*). Ve vyprávění se také vyskytují scény bez kauzální akce (panoramatické záběry v *Rusalce* či ve *Starci a moře*).

Ani motivace postavy nemusí být vždy zcela jasně vyřčená (např. sebevražda a následná vnitřní proměna ve *Snu směšného člověka*). Neustále dochází ke kolísání mezi objektivní a subjektivní realitou ve filmu, přičemž občas jsou přechody mezi těmito realitami téměř neviditelné a matoucí, čímž je narušena plynulost příběhu. Je zde zdůrazněno percepční i mentální vnímání hlavních hrdinů, které je místy umocněno neobvyklými stylistickými prostředky jako rozmazanost, nezvyklé úhly pohybu obrazu, příliš dynamické či naopak zpomalené pohyby apod. Kromě vzpomínek a snů zde můžeme pozorovat i s nimi související halucinace či vize (symbolické setkání starého mnicha s Pannou Marií v *Rusalce*).

4.1.8. Syžet a fabule

Vztah mezi fabulí a syžetem je v mnoha autorských filmech Petrov dosti podobný. Fabule obsahuje mnohem více událostí než syžet, který kromě přítomných okamžiků částečně odkrývá ty z nich, jež se odehrály v hluboké minulosti fabule. Dále pak může syžet pomocí omezené narace záměrně skrývat některé události z přítomnosti, o nichž se dozvíme až na konci filmu, nebo si je máme za úkol odvodit. V samotném syžetu jsou tedy kromě chronologické řady momentů „nyní“ přítomné krátké subjektivní výjevy – zejména flashbacky či flashbackové sekvence⁷¹, které nám odhalí více informací o postavě a na jejichž základě si můžeme odvodit jiné informace z fabule, které v syžetu nejsou explicitně ukázané. Jako první příklad lze uvést scénu z *Rusalky*, v níž starý mnich při modlení zaslechne smích rusalky, která venku laškuje s jeho učedníkem. Zvuk smíchu ho přenese do vzpomínek, v nichž v mládí se svojí milou jede na saních. Jeho milá se při jízdě směje úplně stejně jako rusalka. Díky tomuto flashbacku si uvědomíme, že starý mnich nebyl v mládí zasvěcen Bohu, ale vedl obyčejný světský život. Vidíme, že miloval jakousi dívku, jelikož v dalším úseku flashbacku se s ní miluje. A na základě jejího smíchu si můžeme z fabule odvodit, že jeho milá z minulosti a rusalka jsou tatáž osoba. Tento předpoklad se nám později potvrdí jinou vzpomínkou starého mnicha, kdy vidíme, že si v kostele bere jinou dívku za ženu a je přistižen svojí milou, která se posléze vrhne do řeky. Díky této vzpomínce a snu o Panně Marii si také uvědomí tíhu svého hříchu a hrozbu, kterou rusalka pro ostatní představuje. Dalším příkladem může být vzpomínka Santiaga z filmu *Stařec a moře*, díky níž si uvědomujeme, jak hlavní hrdina vnímá paralelu mezi minulostí a přítomností. Ve vzpomínce Santiago vypráví o tom, jak hrál s jedním silným černochem páku, a po souboji, který trval celý jeden den, ho nakonec porazil. Černoch je paralelou k rybě, kterou stařec v přítomnosti

⁷¹ Které byly dříve součástí objektivního světa.

vnímá jako soupeře, jenž ho vysiluje, ale stále věří tomu, že porazí i ji. Divák si však může všimnout i kontrastů mezi vzpomínkou a současností – zatímco ve vzpomínce je Santiago mladý a silný, v přítomnosti je sice stejně odhodlaný, ale starý a vysílený. Při sledování tedy můžeme předvídat, že stařec buď prohraje, nebo vyhraje, ale na rozdíl od veskrze pozitivní vzpomínky bude přítomný výsledek něčím komplikován.

Kromě flashbacků je v syžetu kladen velký důraz na subjektivní naraci, která je vyjádřena pomocí snů, vizí či halucinací. Ty mají za úkol buď částečně skrývat či naznačovat události odehrávající se v přítomnosti, upozornit na mylnou představu hlavního hrdiny o světě, či ho pomocí představ změnit a donutit ho vnímat realitu jinak.

Příkladem prvního zmiňovaného jevu je sen venkovského chlapce ve snímku *Kráva*, v němž se mu zdá o krávě. Chlapec je v reálném světě poznamenán útekem krávy, která utekla ze zármutku nad ztrátou svého telete. Jeho sen, v němž je kráva zabita obrovským pluhem na kolejích, je předzvěstí tragédie ve skutečném světě chlapce, který se probudí od prudkého zabrzdění vlaku před domem. Poté, co uslyší hlasitý pláč své matky, pochopí, že zatímco snil, krávu přejel vlak.

Příkladem mylného vnímání hrdiny mohou být zkreslené představy mladého Antona ve filmu *Má láska*, jakmile uvidí sousedku Serafimu. V okamžiku, kdy jí zahlédne, začne sám sebe vnímat jako dospělého vášnivého básníka, který právě našel svou múzu. Serafimu zas vnímá jako nadpozemské stvoření, anděla či bohyni, jelikož je ve filmu zobrazena v nebeském prostředí a s křídly. Vidíme, že tyto představy jsou naivní, dětinské, a neodpovídají skutečné situaci. Celá imaginativní scéna je zobrazena téměř parodicky – je podkreslena epickou hudbou, vizuálně se obrazy přibližují kýči a postava Antona-básníka vypadá jako nadutá figura, jejíž komičnost je zdůrazněna bustou Puškina, která stojí poblíž. V jiných představách o Serafimě se vidí jako antický hrdina či kapitán námořní lodi, který je jejím zachráncem.

Láska k Serafimě je tedy spíše symbolická, uměle vytvořená v mladíkově mysli pod vlivem přečtení *První lásky* od Turgeněva. Je však protikladem skutečné situace, která je v syžetu zobrazena v interakci se služkou Pašou. Anton je patnáctiletý hoch, který se zatím teprve seznamuje s pocity první lásky, a jeho chování vůči dívkám je plaché, nejisté. Když se snaží psát verše pro Pašu, jsou sice upřímné, ale krkolomné a působí téměř trapně ve srovnání s poezií pro Serafimu. Zatímco vyspělé intelektuálce nemá Anton co nabídnout kromě svých veršů, a lásku k ní prožívá především ve vlastních fantaziích, své city vůči Paše projevuje prostřednictvím skutečné sociální komunikace. Zatímco ona se neustále snaží být v jeho blízkosti a vyznává mu lásku pomocí náznaků – pokládá na jeho parapet vázu se sněženkami, přináší mu petrolejovou lampu, aby lépe viděl při psaní či se o něj stará, když je nemocen, Anton jí daruje skleněnou kačenku, prožije s ní první polibek a žárlí, když s ní laškuje jeho vozka. Prožívá skutečné emoce, aniž by jim doopravdy rozuměl. I o Paše si Anton vytváří určité představy, které jsou však mnohem realističtější než ty o Serafimě. Nehledě na to, že představa o Paše ihned navazuje na požitek z knihy Turgeněva, má s ním málo co společného. O vztahu s Pašou Anton smýšlí jako o láskyplném rodinném svazku, a divák si může všimnout, že tyto fantazie jsou založeny na asociacích z každodenního života hrdiny. Pašu ve svém snu vidí jako pracující ženu na poli, jelikož i ve skutečnosti je služkou a neustále pracuje v jeho domě, učí ji číst, jelikož ve skutečnosti je negramotná. Příkladem toho, že díky snům či vizím dojde k vnitřní proměně hlavního hrdiny, je bezpochyby *Sen směšného člověka*. Hrdina přemýšlí o údělu své existence, pokládá si otázku, zda je stejně zkažený jako celá tehdejší společnost. Zpytuje vlastní svědomí, ptá se sám sebe: „Kdybych žil předtím na Měsíci či na Marsu a udělal bych tam něco nečestného, bylo by mi to na Zemi jedno?“. Po těchto úvahách usíná a zdá se mu, že skutečně spáchal plánovanou sebevraždu, a tímto se dostal do jiného světa, který se podobá tomu na Zemi, avšak je

neposkvrněný. Sen, do něhož upadá, mu zodpoví otázku, kterou si předtím položil – ráj, který předtím na onom světě panoval, je kvůli hříchu hlavního hrdiny zničen a proměněn do pekelného světa, naplněného zlem a smrtí. Probouzí se a zjišťuje, že sebevražda mu nepomůže nalézt mír, a rozhodne se dát svému život nový smysl – pomáhat druhým a milovat ostatní jako sebe, jelikož jen tak nalezne vnitřní klid. Zatímco předtím hlavní hrdina odmítl pomoci malé dívence, když jí umírala matka, a nechal ji stát na ulici opuštěnou, po probuzení se ujme malého sirotka.

Vztahy mezi syžetem a fabulí mají tedy několik funkcí – za pomoci kauzálního řazení jednotlivých událostí nám odkrývají informace o postavách a o prostředí v diegezi a činí příběh srozumitelným. Zároveň však za pomoci časových posunů, zobrazení subjektivních výjevů a dějových odmlk některé informace zatajují, aby u diváka vyvolaly napětí, znejistily ho a nutily ho klást otázky. Subjektivní vnímání hrdiny je prostředkem k identifikaci diváka s postavou, a zároveň prvkem, za pomoci něhož dochází k rozuzlení zápletky v syžetu.

4.1.9. Příčina a následek, čas a prostor

Základní narativní struktura Petrovové autorské tvorby se vyvíjí především na základě příčin a následků, které jsou nejčastěji vytyčeny pomocí určitých vývojových vzorců. Ty se vážou na postavy, které jsou hlavními nositeli akce, ale jejich kauzální motivace a činy mohou být ovlivněny různými faktory subjektivního vnímání – sny, představami či domnělou Boží silou. Ve filmech Petrova dochází ke kombinaci několika základních syžetových vzorců. Jedním z nich je změna stavu, resp. jak jej pojmenovávají Bordwell a Thompsonová, změna ve vědění. Každodenní život hrdiny je narušen nějakou neobvyklou událostí – příchodem nové postavy, která u hrdiny může posléze vyvolat konkrétní motivaci k akci (např. objevení se rusalky v řece nedaleko kláštera v *Rusalce*), hlavní postava se dozví nebo zjistí něco nového (malý chlapec v *Krávě* je svědkem narození telete, Anton si přečte *První lásku* Turgeněva). Občas

je tato změna vyvolána záměrně samotným hrdinou – stařec Santiago ve filmu *Stařec a moře* již 84 dní neulovil žádnou rybu, a tak se rozhodne vyplout dále na širé moře, aby měl větší šanci něco ulovit; muž ve *Snu směšného člověka* již nemůže unést tíhu své existence v upadlé společnosti a rozhodne se spáchat sebevraždu.

Tento vzorec může být kombinován se syžetem, směřujícím k cíli, což úzce souvisí se zmiňovanou motivací. Hlavní postava se na základě psychologické či jiné motivace snaží něčeho dosáhnout, ať už předmětu, vztahu s jinou postavou či stavu bytí. V některých případech je tento cíl zřetelně rozpoznatelný – pro Santiaga je ve *Starci a moře* cílem ryba, díky níž si bude schopen dokázat, že ho stáří neomezuje a že je stále dost silný, a v *Mé lásce* pro Antona je to láska, která mu umožní prožít stav, o němž se dočetl v knize, a věří tomu, že ho učiní šťastným. V jiných snímcích je tento cíl o něco abstraktnější a může se postupem času proměňovat. Ve filmu *Sen směšného člověka* je prvotním cílem jediný možný, zdánlivě bezbolestný únik z tohoto světa – smrt sebevraždou, jelikož hrdina smysl života postrádá. Poté se však vlivem snu a vnitřní proměny hrdiny cíl změní – nelze formulovat konkrétní objekt či stav, kterého chce hrdina dosáhnout, ale můžeme říci, že jeho cílem je snaha o zlepšení světa za pomoci lásky a dobroty, poskytnutí pomoci druhým.

Zatímco cíl mladého mnicha v *Rusalce* je také celkem jasný – být milován rusalkou, cíl i motivace starého mnicha se nedají jednoduše pojmenovat. Může to být odpuštění Boha i zemřelé dívky za hřích, který ve svém životě spáchal, zároveň se může jednat o záchranu a zachování nevinnosti jeho učedníka či zničení rusalky, kterou považuje za ďábelské stvoření. Určení cíle malého hochy ve filmu *Kráva* je ještě složitější, jelikož ten není hlavním nositelem akce, nýbrž je spíše pouhým pozorovatelem odehrávajících se událostí. Nemá na ně tedy kauzální vliv. Dalo by se říci, že jeho cílem je udržení přátelství s krávou a snaha jí ulevit od utrpení.

Jak si můžeme všimnout, většina hlavních postav v Petrovových filmech svého cíle nedosáhne. Přesněji řečeno, může ho dosáhnout, ale s jiným výsledkem, než jaký postavy původně očekávaly. Santiago sice ve *Starci a moře* marlína chytí, ale žraloci, kteří mu úlovek snědí, ho přesvědčí o nedostatku vlastních sil. Anton v *Mé lásce* přestane mít zájem o Serafimu, čímž si ujasní, že miluje pouze Pašu, ale po dlouhé nemoci, kdy není schopen vnímat, zjistí, že Paša ze strachu, že jeho nemoc zavinila ona sama, odešla do kláštera. Malý chlapec ve snímku *Kráva* nedokáže zabránit smrti dospělé krávy, zatímco starému mnichovi z *Rusalky* se podaří zachránit nevinný život mladého učedníka a tak učinit skutečné pokání za svůj hřích, ale sám přitom zemře. *Sen směšného člověka* se v tomto ohledu poněkud liší, jelikož k uskutečnění prvotního cíle hrdiny sice nedojde, ale v průběhu filmu se motivace hrdiny radikálně změní a dá se říci, že nového cíle, který si muž stanoví, je skutečně dosaženo. Divák si i přesto může pokládat otázku, s jakým úspěchem. Muž se neodhodlá k uskutečnění sebevraždy a rozhodne se pomáhat lidem a šířit lásku a dobro, aby mohl zlepšit svět. Za splnění druhého cíle lze považovat situaci, kdy muž se ujme malé chudé holčičky, avšak nevidíme, že by se tímto zlepšil svět kolem něj. Můžeme předpokládat, že k tomu ani nedojde.

I čas ve vyprávění Petrovových filmů se liší v závislosti na různých faktorech, včetně objektivního a subjektivního vnímání postav. Nejprve se však podívejme na technické aspekty animace, které ovlivňují čas v naraci. Jelikož se jedná o krátkometrážní filmy, sled odehrávajících se událostí je celkem dynamický a je uspořádán pomocí jednotlivých krátkých epizod, které jsou však ovlivněny příčinou a následkem ve vyprávění. Tato epizodičnost je také způsobena volbou náročné animační techniky – olejomalby na skle.⁷² Pro usnadnění

⁷² Pro usnadnění animovaného procesu je třeba rozdělit celý film do několika kratších epizod či scén, v nichž dochází pookénkové animaci. Natočení takové epizody vyžaduje vytvoření samostatného storyboardu, jenž se

animovaného procesu je třeba rozdělit celý film do několika kratších epizod či scén, v nichž dochází pookénkové animaci. Epizody jsou většinou řazeny chronologicky za sebou, ale v rámci těchto epizod se kromě objektivního⁷³ plynutí času v přítomnosti setkáváme buď se subjektivním trváním času, který se váže na fyziologické, mentální i emocionální vnímání hlavních postav (ve snech, halucinacích a představách ve filmech *Má láska*, *Kráva*, *Stařec a moře*, *Sen směšného člověka*), či s časem v minulosti, a to prostřednictvím zkrácených vzpomínek (*Stařec a moře*, *Rusalka*). Přechod z jedné scény do druhé bývá naznačen stmívačkami a roztmívačkami, což jsou jedny z mála klasických filmových stříhových prostředků, které se vyskytují ve filmografii Petrova. Velké časové skoky jsou také vyjádřeny užitím odlišného světla či barevností – střídáním dne a noci (v *Krávě* či *Starci a moře*, *Mé lásce*) či změnou ročních období (*Rusalka*). V syžetu nikdy nedochází k opakování téže události dvakrát – mohou se opakovat některé symboly či motivy v různých variacích (které jsou často založeny na asociativním vnímání hlavní postavy, např. zpívající muzikant v červené košili na návštěvě u Serafimy či pářící se býk v *Mé lásce*), nikdy však nejsou zobrazeny identicky.

Představy a sny hlavních postav jsou důležité pro pochopení kauzálních souvislostí příběhu. Jejich trvání je zpravidla o něco kratší než trvání epizod s událostmi v reálné diegezi, ale mohou být i stejně dlouhé, pokud autor chce upozornit na jejich důležitost nebo navodit atmosféru bezčasí (začátek snu o ráji ve *Snu směšného člověka* či výstup do nebes ve snu starého mnicha v *Rusalce*).

skládá z několika desítek až stovek obrázků v závislosti na délce scény. Tvorba počátečního záběru epizody může trvat od 6 do 24 hodin. Natočení jedné minuty epizody pak trvá cca 1 měsíc. Je tedy téměř nemožné vytvořit takto složitou technikou celý film na jeden zátaň. Více na Alexandr Petrov, Making of: <https://www.youtube.com/watch?v=GYc4xLylhS4>.

⁷³ Tedy čas, zdůrazňující nejdůležitější události v rámci příběhu, díky nimž si je divák bude schopen poskládat do kauzálních souvislostí.

Naopak přechod mezi reálným a imaginárním světem bývá velmi rychlý – při proniknutí do subjektivní diegeze je využíván dynamický pohyb v prostoru a okamžité transformace předmětů či postav (psaní básní či čtení dopisu od Serafimy v *Mé lásce*, prožití fiktivní smrti ve *Snu směšného člověka*). Návrat zpět do objektivního světa z myslí postav Petrov navozuje pomocí šoku, leknutí, náhlé fyziologické změny v blízkém okolí postav apod. – houkání a hlasité zaskřípění brzd vlaku, které probudí hochy v *Krávě*; ryba, která prudce trhne prutem a probudí Santiagu ve *Starci a moře*. Tento jev často upozorňuje diváka na návrat zpět do reality, která je na rozdíl od snů nepříjemná a „tvrdá“, jelikož hrdinu nutí vyřešit své problémy.

Prostor hraje taktéž velmi důležitou roli ve vyprávění Petrovových filmů. Právě ten je hlavním vodítkem pro diváka, které mu naznačí, zda se příběh odehrává reálném diegetickém světě či v pouhém vědomí hlavní postavy. Prostor spjatý se skutečným světem, v němž hrdina žije, většinou působí velmi autentickým dojmem. Vidíme lokace, které nám se připomínají opravdové přímořské městečko ve filmu *Stařec a moře* či ruská města a vesnice v ostatních filmech. Zároveň se autor snaží o věrné, přesněji řečeno uvěřitelné zobrazení těchto lokací, a pomocí nich vystihnout konkrétní dobu a prostředí, k nimž se příběh váže. Máme možnost pozorovat kostýmy, které jsou charakteristické pro nižší či vyšší vrstvu ruské společnosti 19. století v *Mé lásce* i ve *Snu směšného člověka*. Sledujeme panoramatické záběry, ukazující typickou ruskou krajinu v *Rusalce a Krávě*, či faunu a hodnověrné pohyby oceánu ve filmu *Stařec a moře*. Divák tak získává novou zkušenost – tvůrce ho seznamuje s prostředím, které je mu nejbližší, což dodává filmům intimní rovinu.

Imaginární svět hrdinovy myslí může být oproti tomu prostorově vyprázdněný, aby upozornil na určité symboly ve svém prostředí, které jsou často spjaté s religiózní rovinou filmů (*Rusalka*), nebo naopak fantastický, přeplněný množstvím znaků, odkazujícím k podvědomí

či nevědomí postav, a vzdorující fyzikálním zákonům (*Má láska, Stařec a moře, Kráva*).

Zároveň se může jednat o kombinaci obou zmíněných tendencí (*Sen směšného člověka*).

Prostředí, o němž postavy sní či si je představují, se mohou vizuálně neustále proměňovat, mohou být založená na asociacích hrdinů a odkazovat ke reálným událostem z jejich života či být absolutně smyšlené a neuskutečnitelné v jejich opravdovém světě.

Podrobněji se prostorem čili mizanscénou a jejími funkcemi budu zabývat ve stylistické analýze.

Petrovovy filmy tedy upozorňují na existenční témata jako je vyrovnávání se s minulostí, otázky víry, první zkušenosti s láskou či smrtí, morální dilemata a jejich nesnadné řešení.

Scény z minulosti a přítomnosti, stejně tak jako scény z reálného a imaginárního prostředí jsou provázány, vytvářejí jednotnou dějovou strukturu, která drží pohromadě díky kauzálním vztahům. Hloubka a uspořádání informací o prostředí, událostech a postavách umožňuje divákovi vcítit se do hlavního hrdiny a pomáhá vytvářet napětí v příběhu.

4.2. Stylistická analýza

Při analýze Petrovových snímků je potřeba si uvědomit, že animovaný styl tohoto autora je velmi specifický a je téměř stejně důležitý jako narativní systém. V této části bude možné analyzovat mizanscénu a zvuk za použití běžných neoformalistických nástrojů a pojmů, avšak podrobná analýza práce kamery či střihu v této práci postrádá smysl. Technické přístroje sice mají určitý vliv na výslednou podobu Petrovových snímků (např. typ kamerových objektivů a světla ovlivňují kvalitu obrazu), ale jejich hlavní funkcí je spíše zaznamenávat filmový pohyb a rytmus, který je primárně utvářen samotnou animací. Proto metodu zkoumání přizpůsobíme obrazovým vlastnostem, které ve filmech můžeme vidět.

Místo pojmů kamera a střih použijeme výrazy obraz, popř. záběr a vztah mezi záběry, u nichž

budeme zkoumat výtvarné, kompoziční a temporytmické vlastnosti, stejně tak jako jejich funkce a účinek, který mohou na mít diváka.

4.2.1. Mizanscéna

David Bordwell a Kristin Thompsonová v knize *Umění filmu* uvádějí řadu aspektů, které lze analyzovat v rámci mizanscény – prostředí, osvětlování, kostýmy, masky, chování figur, apod.⁷⁴ Také se věnují analýze obrazového prostoru a času v mizanscéně. Mnohé z těchto aspektů je možné analyzovat i v animovaných filmech Petrova, my se však budeme věnovat jen těm, které jsou ovlivněny určenou dominantou.

Je také potřeba zmínit, že neoformalisté při analýze mizanscény shledávají problematickým pojem „realismus“, jelikož realistické pojetí se liší v různých kulturách, obdobích i v individuálním vnímání diváka. Důležitější je soustředit se na zkoumání jejich konkrétních funkcí a čím jsou tyto funkce motivovány. Když se tedy o filmech Petrova budu vyjadřovat jako o realistických, nejedná se o hodnocení jejich autenticity či uvěřitelnosti, nýbrž o charakteristiku filmové vizuality, která postrádá výraznou stylizaci a může být ovlivněna uměleckými tendencemi jako je výtvarný klasicismus, ale především realismus.

4.2.1.1. Prostředí

Prostředím v ruské animaci a jeho vztahu k malířství se zabývá ve své disertaci Jelena Trapeznikova, která čerpá z textů Natalji Krivulji, Josého Ortégy y Gassetta či Vasilije Kandinského. Animovaný prostor, podle ní, přestává být pouhým pozadím pro akci postav, ale naopak se stává prostředím, které s sebou nese nové vizuální a dramaturgické funkce.⁷⁵ Vztahuje myšlenku Ortégy y Gassetta o malbě jako o systému, který je vázán řetězcem

⁷⁴ David Bordwell, Kristin. Thompsonová, *Umění filmu. Úvod do studia formy a stylu*. Praha: Nakladatelství Akademie múzických umění 2010, s. 159.

⁷⁵ Jelena Trapeznikova, *Evolucija chudožestvennogo obraza v rossijskoj animacii (1985–2014)*. Moskva: Vserossijskij gosudarstvennyj universitet kinematografii 2015, s. 9.

předmět – pocit – idea, k animovanému umění. Pomocí utváření animovaného prostředí na základě takového systému autor projektuje vlastní vnitřní svět do svého díla, ať už vědomě či nevědomě. Čím více jsou různé vizuální složky ve výtvarném prostředí provázané, tím je dílo dokonalejší.⁷⁶ O filmech Alexandra Petrova lze říci, že mnohé výtvarné prvky v rámci jednotlivých scén jsou mezi sebou skutečně úzce provázány. Dochází zde buď k vizuálním paralelám nebo naopak ke kontrastům – barevným, kompozičním či pohybovým, které nesou určitý význam. Těchto podobností či rozdílů si lze nejčastěji všimnout při komparaci reálného prostředí, jež obklopuje postavy ve skutečném životě, a imaginárního, které je výplodem jejich fantazie či snu, ale je na reálný svět napojeno na principu asociativnosti. Všechny filmy vyjma *Starce a moře* jsou zasazeny do ruského prostředí, tedy do takového, k němuž má autor nejbližší. Je pro něj charakteristické zobrazení krajiny, které lze vnímat jako oázu klidu a místo pro rozjímání s Bohem, jemuž kontrastuje hektické a hlučné město plné lidí, které se stává místem „akumulace hříchu“. Zkušenost s oběma typy prostředí (krajinou i městem) se také promítá do subjektivního světa hrdiny.

Příkladem přírodního prostředí, které působí idylickým dojmem, je typická ruská krajina v *Rusalce*, jejíž vizualita se proměňuje v závislosti na ročním období a spádu příběhu.

Zobrazení jehličnatých lesů i okolní krajiny zůstává věrná ruskému podnebí, a to jak barevně, tak i v detailním zobrazení flóry, fauny a počasí, a působí poklidným dojmem. V momentě vyvrcholení příběhu se však krajina promění – nebe potěmní, les se stává neviditelnou kulisou a nad rozbouřenou řekou se prožene víchr. Právě řeka se stává nejpodstatnějším místem akce – mladý mnich vytáhne rusalku z řeky na břeh při jejich prvním setkání, sblíží se s ní na tomtéž břehu, obklopeného lesem, a právě zde spolu starý mnich a rusalka bojují a posléze zemřou. Dále si můžeme odvodit, že se jedná o ruské prostředí, pomocí náboženské

⁷⁶ Tamtéž. s.17.

příslušnosti postav. Odkazují k ní všudypřítomné pravoslavné ikony, svatba odehrávající se v ruském pravoslavném kostele či kostýmy mnichů. Prostředí, které se v návaznosti na pravoslaví promítá do subjektivního světa postav, je nebe, němž se starý mnich setkává s Pannou Marií. Izolovaný nebeský prostor pro starého mnicha představuje místo spásy, k němuž upíná veškerou naději na odpuštění, která je ztracena v okamžiku, kdy spatří na svých dlaních krev. Jedná se o prostředí, které je symbolické. Panna Marie houpající malého Ježíše, není v žádném paláci či domě, nýbrž je obklopena oblaky, a kolem ní je rozmístěno jen několik předmětů, představujících „domov“ – kolébka, sušící se bílá prostěradla, vědro, džbán apod.

V *Krávě* máme možnost sledovat každodenní život chudých obyvatel na ruské opuštěné železniční stanici. I zde je zobrazena ruská krajina, tentokrát vidíme rozlehlá pole, která oddělují stanici od civilizace. V tomto filmu je spíše než na okolní přírodu kladen větší důraz na zobrazení příbytku, v němž chlapcova rodina žije, a koleje, hrající roli ve snu chlapce a které se stávají nositelem tragédie. Nuzné poměry, z nichž postavy pocházejí, jsou nám naznačeny pomocí jednotvárných opotřebovaných „kostýmů“ a s nimi spojených rekvizit, jako je např. furažka, šátek či zástěra, ale také pomocí interiéru. Malý dřevěný dům působí velmi prostě, pokoje uvnitř připomínají interiér chaloupky z *Rusalky*⁷⁷, ale v tomto případě se autor tolik nesoustřeďuje na religiózní odkazy. Zde mají všechny předměty uvnitř pouze praktické využití – vidíme nádobí, nástroje k práci, příkrývky, vědra apod. Koleje jsou ve filmu jediným spolehlivým spojením rodiny s civilizací⁷⁸, ale v subjektivním vnímání chlapce zároveň symbolizují neustálou hrozbu pro krávu. I proto se chlapci zdá o obrovském pluhu, který se k němu a ke krávě řítí po kolejích.

⁷⁷ Mniši v *Rusance* také žijí velmi skromně.

⁷⁸ Ta existuje ve fabuli, ale ne v syžetu. Víme, že otec chlapce někam odjíždí, sám hoch utíká s brašnou kamsi daleko do školy, ale nevidíme žádné město či vesnici s jejich obyvateli v obraze explicitně.

Má láska ukazuje život chudé a střední vrstvy na ruském maloměstě 19. století. Chudší obyvatelé jsou sluhové, žebráci, pouliční muzikanti a prodavači na jarmarku, které máme možnost pozorovat jen zběžně. Divákova pozornost je upřena především na vrstvu, do které patří Anton – na bohatší maloměšťáky. Hned v prvních scénách filmu si můžeme všimnout, že Antonova rodina je celkem početná – Anton je při pití čaje obklopen kromě matky a babičky také čtyřmi sestrami. Všichni jsou dobře oděni a upraveni, vidíme, že si mohou dovolit dobré jídlo, a že mají řadu podřízených. Antonův dům je též dřevěný, (jako ve dvou předchozích filmech), ale je mnohem větší a jeho interiér je ozdobnější. Předměty, které vidíme uvnitř, poukazují na rodinný blahobyt a vzdělanost – všude jsou knihy, na stěnách visí obrazy a mapy, na stolech leží sošky a glóby. Ruská národnost je zde vykreslena velmi komplexně. Kromě zmiňovaných pravoslavných ikon a kostelů, které byly přítomny i v *Rusalce*, je nám zde představen ruský folklór slyšíme národní písně i romance, a odkazy na ruskou literaturu (azbuka, Puškinovy básně). Specifičnost ruského prostředí je vykreslena i pomocí kostýmů vyšších i nižších vrstev (školní uniformy u dětí a mládeže, ozdobné šaty, šperky a šátky u žen, tzv. rubašky⁷⁹ a furažky u mužů apod.), stejně tak klasické ruské společenské zvyky jako stolování, oslava svatby, modlení se, ale i jídlo (samovar, preclíky, lízátko ve tvaru kohoutů). Imaginární svět naopak vůbec nepůsobí uvěřitelně, je spíše změtí vizuálních asociací Antona, kdy jedno prostředí rychle přechází do jiného, a to na základě hrdinova vnímání umění, přesněji literatury. Nebeské prostředí, nápadně podobající se řeckému Olympu v první představě je posléze nahrazeno obrazem obrovské plachetnice na moři, připomínající loď z Homérových eposů. Ta se poté transformuje do lodě z dob 17. –18. století, když se kapitán Anton snaží zachránit Serafimu před bouří. Nakonec jsme přeneseni

⁷⁹ Ruská pánská, u krku uzavřená košile, která se dříve nosovala jako svrchní oděv.

do idylického klasicistního prostředí, kde Anton a Serafima plují na loďce, podobající se gondole, a jsou obklopeni vodopády a starověkými antickými stavbami.

Ve *Snu směšného člověka* jsme přeneseni naopak do prostředí ruského velkoměsta 19. století, které se od předešlých odlišuje svojí velikostí, anonymitou, rušností, ale i materiály, které v obraze vidíme. Zatímco opuštěné chýše, domy na vesnicích i v malých městech z předchozích filmů jsou postaveny vesměs ze dřeva a cesty v jejich okolí jsou bahnitě, obklopené přírodní krajinou, městské prostředí v tomto snímku je celé postaveno z kamene a postrádá jakékoliv přírodní scenérie. Dopravní prostředky, ulice i domy jsou přeplněné lidmi a působí ponurým dojmem, což hlavnímu hrdinovi způsobuje diskomfort a následně ho ponouká k mentální i fyzické izolaci. I přesto, že se nacházíme v reálném prostředí, použití hlediskového záběru umocňuje pocity stísněnosti a navozuje pocit subjektivního vnímání. Intenzivní klaustrofobické pocity hrdiny se tak mohou přenést i na diváka.

Prostředí imaginárního ráje i pekla v hrdinově snu má komplexnější strukturu než např. nebe z *Rusalky* či epická prostředí v Antonových fantaziích z *Mé lásky*. Na rozdíl od předešlých snímků, větší část příběhu ve *Snu směšného člověka* se vyvíjí v subjektivním světě hrdiny, a právě zde dochází i ke zlomu ve vyprávění. Ráj je zobrazen jako idylické prostředí, v němž zpočátku neplyne čas, a jehož obyvatelé žijí v míru a v souladu s přírodou. Poté, co muž „ukáže“ hřích jedné z rajských žen prostřednictvím masky, začne se tento mírumilovný imaginární svět měnit. Lidé se začínají shlukovat dohromady a tančit. Události nabírají rychlejší spád, iluze bezčasí mizí, a imaginární svět se začíná čím dále tím více podobat reálnému světu, jak jej vnímá hlavní hrdina, ale nepůsobí zde žádné fyzikální zákony a velikost figur ani objektů neodpovídá skutečnosti. Přes biblické scény se dostáváme ke zobrazení konkrétních, ale na sebe nenavazujících výjevů, které hrdina ve svém životě dříve zažil (např. křik opilého souseda v masce, řeč filozofa, jenž sedí u šachovnice a upozorňuje

na důležitost vědy), nebo s nimi spjatých asociací. Město se stává miniaturou v prázdném prostoru, na nějž se žene písečná lavina, symbolizující apokalypsu, kterou muž svojí neprozřetelností spustil.

Stařec a moře je jediný Petrovův snímek, který se svým exotickým prostředím radikálně odlišuje od ostatních. Příběh se odehrává na ostrově a podle Hemingwayovy předlohy si můžeme odvodit, že jedná se o rybářskou vesnici na Kubě. Kromě Santiaga a chlapce vidíme ostatní obyvatele jen zběžně, buď ve vzpomínkách starce či na konci filmu, když všichni pozorují ostatky ohlodaného marlína, přivázaného k lodi. Komentáře lidí ve Španělštině a barva kůže (jsou zde přítomni běloši, hispánci i černoši) jsou dalším vodítkem k určení lokace. Obecně je prostředí zobrazeno jasnějšími barvami, je stylisticky méně rozostřené než ostatní snímky a obsahuje více detailů. Hlavním dějištěm se stává samotné moře, kde nesledujeme pouze Santiagovu loď, ale i mořskou hladinu, nebe nad ní a chvílemi i akci, která se odehrává pod vodou. I ve snu starce je hlavním prostředím moře, které se postupně proměňuje do nebe, plné mořských živočichů.

4.2.1.2. Barevnost obrazu a práce se světlem

Práce s barvou a světlem je jedním z klíčových nástrojů mizanscény, které mají vliv na divákovo vnímání – vedou naši pozornost k důležitým objektům a figurám příběhu a utvářejí vizuální harmonie či naopak kontrasty, které také mají vlastní význam.

Estetickou funkcí barvy i světla se zabývá Maureen Furnisssová v knize *The Animation Bible*, v níž vychází ze studií Edith Anderson Feisner. Zatímco primární odstíny, tj. červená, modrá a žlutá, jsou divákovým okem nejjednodušeji rozpoznatelné a utvářejí mezi sebou největší kontrasty, ostatní barvy se k nim vztahují a nejčastěji mají usměrňovací funkci – udržují barevnou rovnováhu v obraze.⁸⁰ Petrov ve většině scén, které se odehrávají v reálném světě

⁸⁰ Maureen Furniss, *The Animation Bible: A Guide to Everything – from Flipbooks to Flash*. London: Laurence King, 2008, s. 54.

postav, dodržuje jednotný, harmonický barevný tón obrazu, jenž dotváří atmosféru konkrétní scény a umocňuje dojem autentičnosti.⁸¹ Nejčastěji barevný tón závisí na prostředí, v němž se akce odehrává. Pokud se např. jedná o scénu v lese, budou v ní převažovat přírodní barvy – odstíny hnědé, zelené; pokud se scéna odehrává na moři, její barevný tón bude ovlivněn především přirozeným zdrojem světla na nebi, které se odráží na mořské hladině – v denních scénách v obraze budou převládat odstíny modré, při západu slunce oranžové apod.



Obr. 1. Srovnání tří záběrů z filmu *Starzec a moře*. Každá scéna se odehrává v jiné denní době – první odpoledne, druhá při rozbřesku a třetí při stmívání.

Interiérovým scénám zas dominuje hnědá barva, která umožňuje využití stínohry za účelem vytvoření intimnější atmosféry v prostoru.

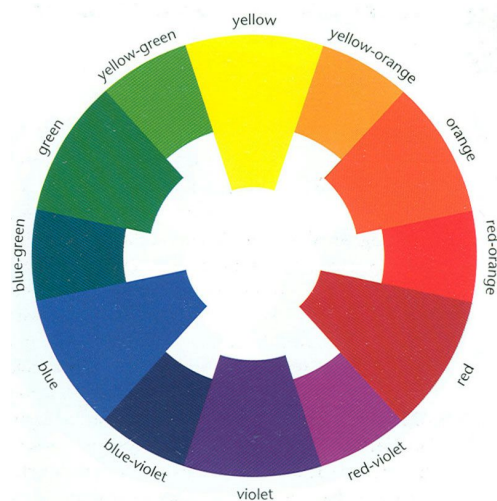
Výjimku tvoří snové a fantazijní scény, jejichž barevnost a práce se světlem není podřízena skutečnému prostředí, a proto se s nimi více experimentuje. Autor v takovém případě používá buď výrazně více nebo naopak méně barevných odstínů, než máme možnost vidět v reálné diegezi, a jejich kombinace mnohdy působí kontrastně či přehnaně, aby upozornily na subjektivitu obrazu a zvýraznily nejdůležitější prvky, které mají metaforickou funkci (např. černý pes v rajském světě ve *Snu směšného člověka*, který zpočátku reprezentuje ochránce či hlídače, se poté transformuje do agresivního zvířete, jenž ve světě chaosu představuje nebezpečí a neštěstí; zářivě červené lízátko v *Mé lásce*, které symbolizuje smilstvo).

⁸¹ Petrov v jednom z workshopových videí *Making of...* uvádí, že při utváření záběrů používá 3-4, maximálně 6 olejových barev, utvářejících základní tón obrazu. Tyto barvy skrz svou vrstvu propouštějí světlo a lze z nich namíchat řadu terciárních odstínů. Více: *Alexandr Petrov, Making of*. Dostupné online: <https://www.youtube.com/watch?v=GYc4xLylhS4>.

Příkladem harmonické práce s barvami jsou exteriérové i interiérové scény v reálném světě v *Rusalce*. Pro zachycení chladné sněžné zimy Petrov používá paletu studených barev od tmavě modrých, přes šedé až bílé odstíny. Těmto tónům kontrastují o něco teplejší odstíny hnědé a zelené v jarních a podzimních scénách. Podobné barvy jsou zastoupeny i v letní epizodě, ale jsou jednak jasnější, a v některých scénách se střídají s dalšími teplými barvami jako růžová či oranžová, aby znázornily působení slunečního světla a červánků. vytváří tak intimnější atmosféru v prostoru.

Příkladem světelné a barevné práce, která odkrývá více informací o postavách a vede divákovu pozornost k podstatným prvkům obrazu, jsou interiérové scény z *Krávy*. Uvnitř domu, v kůlně i stáji převažuje práce se stínovou a tmavě hnědou barvou, která způsobuje, že mnohé předměty, rozmístěné uvnitř, splývají s pozadím a působí omšelým dojmem. Tento jev poukazuje na chudé zázemí postav, ale také směřuje divákovu pozornost na nejdůležitější prvky obrazu – zejména na gesta a výrazy tváře vyjadřující emocionální rozpoložení postav, jež divákům umožňují odvodit si důsledky akce, která nebyla explicitně zobrazena (např. smrt krávy). Tyto vizuální prvky často bývají více osvětleny, a kontrastují tak jednolitému pozadí.

V *Mé lásce* Petrov využívá širší barevné palety, aby podtrhl nejen kostýmní, architektonické a krajinné detaily, spjaté s reálným prostředím, ale zejména bujný imaginární svět mladíka, jehož přehnaná barevnost překračuje Antonovu zkušenost se skutečným světem. *Má láska* je příkladem filmu, u něhož můžeme rozpoznat 5 či 6 barev, utvářející barevnou bázi záběru.



Obr. 2. Barevný kruh (tzv. Pigment wheel), který je stavěn na třech primárních barvách – červené, modré a žluté.



Obr. 3. Fantazijní scéna z *Mé lásky*, která využívá jako základ primární i sekundární barvy jako je modrá, žlutá, zelená, oranžová, fialová, i řadu terciárních barev.

Většina scén v *Mé lásce* využívá světlejších odstínů primárních a sekundárních barev (bledě modrá, růžová, světle fialová a zelená, mnoho šedých a světle hnědých tónů), které formují lyrickou atmosféru obrazu.

Stařec a moře je snímek, jehož barevnost je ze všech autorských počínů Petrova nejvýraznější, nezávisle na subjektivní či objektivní rovině vyprávění. Zatímco v ostatních snímcích vidíme čisté primární či sekundární barvy méně často, v tomto filmu můžeme (kromě ohromného množství namíchaných odstínů) jasně vidět syté barvy, např. modrou na

hladině moře nebo zelenou v ostrovní vegetaci. Použití jasných barev nám přibližuje Santiagovo vnímání okolní přírody, který je fascinován její rozmanitostí a krásou.

Nejdůležitějším namalovaným zdrojem světla v obraze je slunce, resp. jeho pozice, které ovlivňuje barevnost všeho kolem – zejména nebe a moře. Máme možnost pozorovat velmi brzké ráno, kdy obloha nad krajinou je ještě tmavě modrá, růžovo-tyrkysový rozbřesk, světlé žluté a modré barvy během dopoledne, jasnou modrou oblohu za dne, rudo oranžový západ slunce či sytě černou oblohu v noci (viz. obrázek č. 1).

Kontrastní barevnost, která je ovlivněna subjektivním a objektivním vnímáním hrdiny a zároveň má symbolickou funkci, můžeme vidět ve *Snu směšného člověka*. Zatímco reálný svět je hrdinou vnímán jako ponurý, zakalený a převládají v něm tmavé tóny, v rajském světě mužova snu vidíme spousta světlých odstínů. Pozadí tohoto prostředí je vesměs bílé či světle béžové, všechny postavy a předměty jsou rovněž světlé, až na výjimky, kdy autor pomocí kontrastních barev poukazuje na důležitost určitých figur či rekvizit (např. černý pes, modré roucho Panny Marie). Pekelný svět ve snu muže obsahuje méně barevných odstínů a na nahnědlém pozadí zde naopak převažují tmavší barvy jako šedá, černá, tmavě hnědá či rudo-oranžová, což divákovi opět připomene hrdinovu zkušenost s reálným světem.

Ve mnoha Petrovových filmech se také vyskytují noční scény, při nichž větší část zůstává velmi tmavá či černá, a divák má možnost sledovat pouze pohybující se světelný bod⁸² a jeho stíny. Noční stínohra scénám dodává atmosféru autenticity. Vidění diváka je tak omezeno a musí si domýšlet, jak okolní prostředí vypadá.

⁸² Často je zmiňovaným pohyblivým bodem umělý zdroj světla v reálném světě (např. ve *Starci a moře* je to lucerna, s níž se Santiago a chlapec vracejí domů přes prales; petrolejka v *Krávě*, kterou nese matka do stáje, když se narodí tele) či oheň a přírodní záře v subjektivním světě (zářící hvězdy nebo světlo na konci tunelu ve *Snu směšného člověka*; hořící trup na lodi v Antonových halucinacích v *Mé lásce*).

4.2.1.3. Postavy

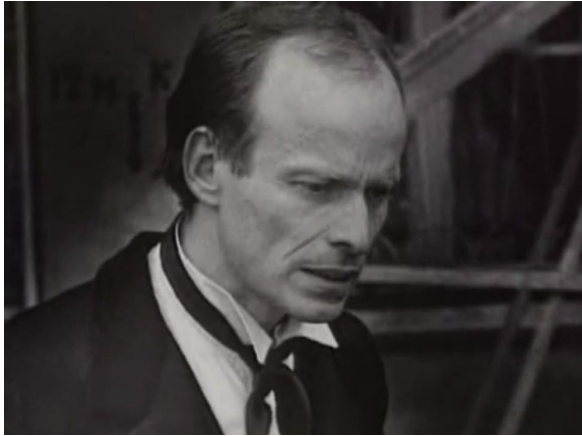
Vzhled a gestikulace hlavních postav jsou v Petrovových filmech zpravidla inspirovány skutečnými lidmi, nejčastěji těmi, s nimiž má režisér blízký vztah⁸³. Vizáž hochy v *Krávě* i mladého mnicha v *Rusalce* je namalována podle Petrovova syna Dmitrija, prototypem pro starce Santiaga ve filmu *Stařec a moře* se stal tchán Petrova a pro služku Pašu v *Mé lásce* jeho snacha Julia. Podoba hlavního hrdiny ve *Snu směšného člověka* je inspirována kameramanem Petrovových filmů, Sergejem Rešetnikovym.⁸⁴



Obr. 4. Fotografie z výstavy Alexandra Petrova *Má láska. Vznik filmu Výtvarné umění. Grafika. Animace.* v Jekatěrinburgu. Ukázka utváření postavy Paši za pomoci skic, fotografií a storyboardu. Sedící žena na fotografii je Julia Petrova, režisérova snacha.

⁸³ Více ve videorozhovoru s Alexandrem Petrovym: *Mir animaciji ili animacija mira. Díl 7.* (Irina Margolina, 2002).

⁸⁴ Jekatěrina Klado: Alexandr Petrov. Žít' nužno doma, a ně v gost'ach. *Isskustvo kino*, 2000, č. 5. Dostupné online: <<http://kinoart.ru/archive/2000/05/n5-article13>> [vyšlo nedat.; cit. 07. 12.2015].



Obr. 5. Fotografie Sergeje Rešetnikova



Obr. 6. Záběr z filmu *Sen směšného člověka*

V jiných případech se Petrov inspiroje vzhledem lidí, které sice osobně nezná, ale potkal je již v procesu hledání prototypu konkrétní postavy (např. starý mnich z *Rusalky* byl inspirován několika pravoslavnými mnichy současně; holčička, kterou vidíme na pláži v rajském světě stavět písčité zámky ve *Snu směšného člověka* byla pozvána na fotografování konkrétní scény během natáčení).⁸⁵

Výraze tváře, pohyby a gesta postav v Petrovových filmech tak působí autenticky, jelikož je režisér během utváření storybardu i při natáčení přejímá od skutečných osob. Právě tato „portrétová“ věrnost a variabilita gest umožňuje divákovi alespoň částečný vhled do nitra postav a identifikaci s nimi. V objektivním světě příběhu Petrov potlačuje jejich vizuální i charakterovou stylizaci a umocňuje působení výtvarného realismu 19. století. Charakter hlavních, ale i některých vedlejších postav je komplexní, mnohvrstevnatý, jelikož kromě toho, co říkají, nám o jejich povaze vypovídá řada vizuálních i auditivních detailů – oblečení, způsob chůze a pohybu, pasivní či energické projevy, druh smíchu, způsob a přízvuk jejich mluvy apod. Jako příklad můžeme uvést charakter vedlejší postavy z *Mé lásky*, Paši. O Paše můžeme říci, že je to hezké, prosté a radostné děvče, které sebou nenechává manipulovat. Nehledě na její chudé zázemí a ngramotnost, vidíme, že má dostatek „selského rozumu“.

⁸⁵ Více ve videu: *Mir animaciji ili animacija mira. Díl 7*. Dostupné online: <https://www.youtube.com/watch?v=aMq0o_g6bls>.

Utahuje si z Antona, který přikládá svému studiu přílišnou důležitost, ale přesto si odvodíme, že ho má ráda, jelikož se mu snaží být neustále poblíž, věnuje mu maličkosti nebo se o něj stará. Neustále se také usmívá, prozpěvuje si a nedbá na výtky paní domu. Když se s ní však vozka Stěpan snaží laškovat, odbyde ho. Když se s ní Anton snaží po prvním polibku zajít o něco dále, stále se k němu chová vřele, ale rovněž se mu vysmekne a uteče, což poukazuje na její nevinnost. Zároveň se nebojí Antona konfrontovat, když ho přistihne líbat se přes plot se Serafimou.

V subjektivním světě postav dochází k hyperbolizaci postav. I přesto, že jejich vzhled působí autenticky, autor divákovi ukazuje, jak okolní postavy vnímá hlavní hrdina. Tělesné přednosti, nedostatky i charakterové rysy jsou zveličeny, a komplexnost postav se vytrácí. V negativně zabarvených představách hrdiny tak působí spíše jako karikatury nebo nadpřirozené figury (*Má láska, Sen směšného člověka*). Održení od výtvarného realismu je nejvíc zřejmé při pozorování pohybu postav. Mohou se vznášet, přelétat z jednoho místa na jiné, propadat se do neexistujících hlubin, a jejich pohyb je rychlejší nebo naopak zpomalenější než v reálném světě (*Má láska, Kráva, Sen směšného člověka*).

4.2.1.4. Rekvizity

Dalším důležitým prvkem v rámci Petrovovy mizanscény jsou rekvizity – předměty, které se v příběhu vyskytují vícekrát a plní určitou významovou funkci. V Petrovových filmech mívá rekvizita symbolický význam, popř. odkazuje k významným událostem filmu. Ve filmu *Kráva* se jedná o pluh, který lze vnímat jako metaforu nesvobody zvířete, a tato rekvizita se posléze vyskytne i ve snu chlapce, aby signalizovala blížící se tragédii. V *Rusalce* lze za rekvizitu považovat růženec, který je symbolem víry či Boha. Mladý mnich ho chce rusalce několikrát věnovat a ona jej buď nechá ležet na břehu nebo si jej sice vezme, ale vzápětí zmizí. Divák může předpokládat, že ho rusalka zahodila či zničila, jelikož je neživá. Další

rekvizitou může být např. ryba, která je známým křesťanským symbolem, ale zároveň je bezprostředně spjata s postavou rusalky a může odkazovat k vodnímu prostředí, kde veškerý příběh začíná a kde i skončí. Ve *Snu směšného člověka* je nejzásadnější rekvizitou maska, která reprezentuje hřích, který panuje ve zkažené ruské společnosti, a stane jedním z nástrojů apokalypsy rajského světa v představách muže. V *Mé lásce* můžeme za rekvizitu považovat skleněnou kachničku, která reprezentuje čistotu lásky mezi Pašou a Antonem, a jež je roztržena, když Paša zjistí, že Anton vyznal lásku i Serafimě. Kromě skleněné kachničky je možné jako rekvizitu vnímat např. brýle Serafimy, které schovávají její ošklivé umělé oko a jsou metaforou ke skrývání pravé podstaty této postavy.

Za rekvizitu ve filmu *Stařec a moře* lze považovat rybářské lanko, které je jediným prostředkem starce ke získání vítězství nad rybou, ale zároveň ho ohrožuje na životě, jelikož se ho Santiago odmítá pustit. Vidíme, že lanko mu připomíná soupeře, s nímž v minulosti hrál páku.

4.2.2. Obraz/záběr

Jak již bylo zmíněno výše, analyzovat technické aspekty práce kamery je v animovaných filmech Petrova problematické. Ve valné většině scén totiž kamera při natáčení zůstává statická, jen občas se přibližuje či oddaluje od snímaného obrazu. Při velkém digitálním přiblížení by se totiž kamera místo na požadovanou scénu zaostřovala na povrch použitého materiálu – konkrétně na vrstvení olejových barev, a záběr by působil rozmazaně. Proto jsou téměř všechny pohyby záběru utvářeny samotnou pookénkovou malbou. Světelnost obrazu je rovněž výsledkem malby, jelikož skleněné animační desky, na něž se nanáší barvy, jsou podsvíceny zespoda stále stejným množstvím světla, které také zůstává nepohyblivé během celého procesu natáčení. Proto se v této kapitole místo na práci kamery soustředíme na

vizuální styl a obrazovou kompozici filmů, a na způsob, jakým se animovaný obraz pohybuje. Také prozkoumáme, jaký typ rámování se v Petrovových filmech nejčastěji vyskytuje a proč.

4.2.2.1. Výtvarný styl a kompozice

Nehledě na to, že se sám Petrov nehlásí k žádnému směru výtvarného umění, a říká, že není ovlivněn žádným konkrétním malířem⁸⁶, můžeme spatřit určitou stylistickou podobnost s realistickými malíři druhé poloviny 19. století, zejména s ruskými krajináři jako Alexej Savrasov, Isaak Leviatan či přední představitel ruského realismu Ilja Repin. Petrov často využívá panoramata, která ukazují malebnou ruskou krajinu či město z dálky či z nadhledu. Kompozičně je obraz vyvážený, obsahuje výrazné prvky na pravé i na levé straně záběru, popř. zaměřuje divákovu pozornost na dominantní prvek v centru. Petrov rovněž pracuje s více plány, a uplatňuje v obraze vzdušnou perspektivu, přičemž nejdůležitější elementy jsou umístěny v popředí obrazu a jsou nejostřejší, zatímco vzdálené plány jsou zamlžené, což nám poskytuje vodítko ke vnímání prostorové hloubky v záběru. Když pozorujeme reálný svět v



Obr.7. Obraz Alexeje Savrasova *Řeka a rybář*.



Obr.8. Záběr z filmu *Rusalka*.

⁸⁶ Jelena Dolgopjat: Alexandr Petrov. Ja nemogu skazat', što stanovljus umnėje s každyd filmom. *Kinovedčskije zapiski*, 2001, č. 52. <<http://www.kinozapiski.ru/ru/article/sendvalues/804/>> [vyšlo nedat.; cit. 07. 12.2015].

obrazu, Petrov se na nás snaží zapůsobit co největší důvěryhodností prostředí.

Při komparaci Savrasova obrazu a záběru z *Rusalky* (obr. č. 6 a 7) si můžeme všimnout, že kromě kompoziční podobnosti oba umělci zobrazují analogický typ krajiny za použití shodných barevných odstínů. Petrovův obraz ovšem obsahuje méně detailů, jeho kontury jsou méně jasné a práce se světlem a stínem není natolik kontrastní, aby i tak složitý proces pookénkové animace byl co nejjednodušší.



Obr.9. Detail Levitanova obrazu *Nad věčným klidem*. **Obr.10.** Záběr z filmu *Rusalka*.

Další společné prvky můžeme nalézt u Levitanova obrazu a dalšího záběru z *Rusalky*. Obě krajiny tentokrát pozorujeme z nadhledu. I přestože jsou zde kompoziční rozdíly markantnější, nelze si nevšimnout, nakolik se shoduje vzhled krajiny a dřevěných domků. V obou dílech panuje i podobná atmosféra. Zatímco pozornost diváka je v obou případech upřena spíše na levou stranu obrazu, jelikož právě tam se nachází domek i mladý mnich, kompozice je vyvážena více drobnými prvky na pravé straně – konkrétně stromky a krajinou ve vzdáleném plánu.



Obr.11. Další obraz Savrasova – *Zima*.



Obr.12. Záběr z filmu *Kráva*.

Další Savrasovův obraz *Zima* se podobá záběrům z *Krávy*. Každé dílo sice zobrazuje jiné roční období, a tudíž jsou zde odlišné barevné báze, ale oba umělci pracují s obdobnou světelností, vykreslením oblohy a především s perspektivou. Ta je v tomto případě centrální a naše pozornost je takto upřena na cestu, a v obrázku č. 12 i na tele, což má ve filmu symbolický význam – události spjaté s krávou jsou začátkem životní cesty chlapce, jehož vidíme v povzdálí.

Vliv na vizuální styl Petrova je rovněž možné nalézt u proslulého ruského malíře Ilji Repina, tentokrát se však nejedná o zobrazení krajiny, nýbrž o zobrazení postav. Jak již bylo řečeno, výrazy tváře i gesta postav ve filmech působí velmi realistickým dojmem a lze si všimnout některých výtvarných detailů, které se v dílech Petrova a i Repina shodují. Jako příklad lze uvést jeden z nejznámějších Repinových obrazů *Ivan Hrozný a jeho syn Ivan 16. listopadu 1581*.



Obr.13. Detail Repinova obrazu.



Obr.14. Záběr, ukazující starého mnicha z *Rusalky*.

Tentokrát nás nebude zajímat celková kompozice obrazu, nýbrž výraz obličeje cara Ivana Hrozného. Obraz působí dramaticky, carovy vytřeštěné oči ukazují silné emoce, zděšení. Výraz starého mnicha z *Rusalky* sice není tolik vyhrocený, ale jeho oči jsou rovněž vytřeštěné a vidíme stejnou práci s drobnými detaily (roznatelné vrásky, světelné odlesky na kůži obou zobrazených mužů, vousy starce, z nichž kape voda jako z rukou Ivana Hrozného kape krev apod.).

Jako další příklad precizní práce s mimikou a obličejovými rysy postav lze vidět jednak v Repinově portrétu malé žebračky, a v záběrech z filmu *Sen směšného člověka*.



Obr. 15. *Niššaja z Vilja*, Ilja Repin.

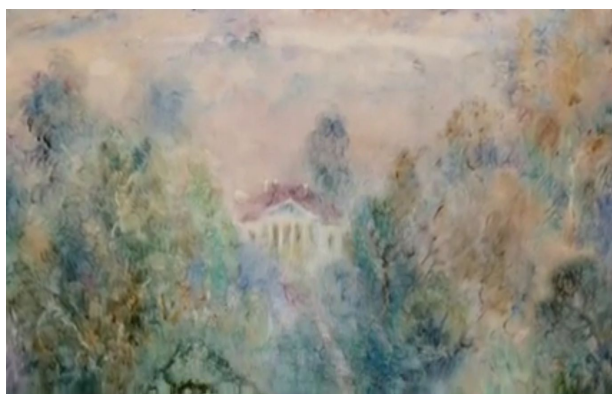


Obr. 16. a 17. Záběry dívek ze *Snů směšného člověka*.



Dívky si vzájemně sice nejsou moc podobné, ale u všech obrázků můžeme pozorovat subtilní práci s výrazy. Každá z dívek je v jiném rozpoložení – zatímco Repinova žebračka, jež pravděpodobně pochází z vesnického prostředí, má stydlivý a přemýšlivý, ale jinak neutrální výraz, o dívce ze snu o ráji⁸⁷ můžeme poznamenat, že je šťastná či radostná. Na obrázku 16 naopak vidíme dívku, která je hluboce nešťastná, její oči jsou prázdné – ve filmu ji lze vnímat jako metaforu toho, do jakého bídného stavu mohla tehdejší amorální společnost přivést nevinné lidi.

Zatímco objektivnímu vnímání postav vévodí realismus, ve snovém světě můžeme zpozorovat prvky klasicistního malířství (např. jemná práce se světlem a velká míra lyričnosti obrazu), na jehož vliv upozorňuje sám autor. V rozhovoru pro *kinozapiski.ru* říká, že si pověsil ve studiu obraz francouzského klasicistního malíře Claudea Lorraina, jako jednoho z mála umělců za účelem inspirace.⁸⁸ Ne nadarmo si můžeme všimnout jisté podobnosti mezi některými prvky v Lorrainových dílech a filmech *Má láska* či *Stařec a moře*.



Obr. 18. Záběr na antickou budovu z filmu *Má láska*.



Obr. 19. Detail z Lorrainova obrazu *Énée à Délos*⁸⁹

Na obrázcích č.17 a 18 umělci zobrazují klasicistní, resp. antické budovy s charakteristickými sloupy, které jsou obklopeny stromovím. Oba obrazy jsou vytvořené v jemném barevném

⁸⁷ Ta však reprezentuje holčičku, kterou muž potkal na ulici těsně předtím, než chtěl spáchat sebevraždu.

⁸⁸ Jelena Dolgopjat: Alexandr Petrov. Ja nemogu skazať, što stanovljus umněje s každym filmom. *Kinovedčskije zapiski*, 2001, č. 52. <<http://www.kinozapiski.ru/ru/article/sendvalues/804/>> [vyšlo nedat.; cit. 07. 12.2015].

⁸⁹ Český oficiální název nebyl nalezen.

tónu, kdy nejpoužívanějšími odstíny jsou bledě modrá, béžová a barevná škála zelené.

Analogické barevné i kompoziční řešení můžeme rovněž zaregistrovat ve snových záběrech filmu *Stařec a moře* a v detailu Lorrainova dalšího obrazu *Nalodění Odyssea*.



Obr. 20. Snová scéna ve *Starci a moře*.



Obr. 21. Detail Lorrainova *Nalodění Odyssea*.

Použití stejných barevných odstínů je způsobeno zobrazením téže denní doby (východu slunce či brzkého rána), přičemž Petrov i Lorrain volí subtilní odstíny žluté, modré a růžové, čímž utvářejí lyrickou atmosféru. Naše pozornost je upřena zejména na levou část obou obrazů, jelikož ji zabírají objemné objekty jako útes či pevnost, na levé straně vidíme nebe a vyvažující prvek v podobě lodě.

Nejvíce barevných i kompozičních paralel můžeme spatřit při komparaci Lorrainova *Přístavu při západu slunce* a záběru z imaginární scény v *Mé lásce*.



Obr. 22. (či 3.) Fantazijní scéna z *Mé lásky*.



Obr. 23. Lorrainovo plátno *Přístav při západu slunce*.

V obrazech vidíme vyváženou kompozici s užitím podobných, harmonicky působících barev, přičemž nejdůležitější prvky se nacházejí v centru. Jsou jimi např. lodě s postavami, které jsou také ústředními strůjci akce. Zároveň však po obou stranách od středu obrazu jsou umístěné vertikální prvky (vodopád, velká loď či antické stavby), které působí jako vnitřní rám, udržující naši pozornost v centru. Oba umělci pracují i se vzdálenou perspektivou, kdy ve středním plánu se stále nacházejí architektonické prvky (u Lorraina věž a malé skály po obou stranách plátna, u Petrova menší skála a viadukt napravo), a v zadním plánu vidíme přírodní panorama, v němž se mořská hladina setkává s oblohou.



Obr. 24. Snová scéna o Paše z *Mé lásky*.



Obr. 25. Lorrainův obraz *Veduta z Delf*

Při srovnání druhé dvojice obrázků (záběr z *Mé lásky* a Lorrainova *Veduta z Delf*) vidíme, že se od sebe barevně i světelně více liší, jelikož se jedná o denní a noční krajinu. Lorrain ve svém obraze pracuje s komplexnějším rozmístěním prvků, ale kompozice je u obou děl soustředěná na úplný střed obrazu, přičemž dominantním objektem se stává strom. Je z celé krajiny nejkontrastnější a největší, zabírá téměř celou vertikálu obrazu. V obou případech strom může symbolizovat útočiště či domov, jelikož jsou pod ním rozmístěny postavy a z obrazů číší atmosféra klidu. V zadním plánu se nám opět skýtá pohled na moře, na jehož hladině se odráží paprsky slunce či měsíce.

Užití klasicistních prvků v Petrovových filmech převládá zejména v příjemných snových pasážích postav. Tyto prvky dodávají obrazu lyrický nádech, a tím diváka upozorňují na až přílišnou dokonalost imaginárního světa.

4.2.2.2. Pohyb obrazu a rámování

Jak již bylo uvedeno výše, kamera při natáčení Petrovových filmů ve většině případů zůstává statická, což však neznamená, že by všechny záběry byly nepohyblivé. Opak je pravdou – Petrovovy autorské snímky využívají řadu dynamických scén, přibližující i oddalující se záběry, švenky, vertikální i horizontální jízdy, průlety a četné vizuální transformace. Je si však třeba uvědomit, že většina těchto pohybů je tvořena samotnou olejomalbou, a nikoliv pomocí kamery. Kvůli složité technice animace probíhá natáčení rychlostí cca 20 okének za sekundu, tudíž pohyb obrazu není tolik plynulý jako při běžném natáčení hraných filmů či studiových animovaných filmů.⁹⁰ Petrov pracuje s různými velikostmi záběru. Přizpůsobuje je zobrazovanému prostředí – velké celky ukazují krajinu, celky a polocelky zachycují nejdůležitější akci, polodetaily a detaily slouží k vyjádření gest postav či k zachycení intimity, a velké detaily k vyčlenění významných objektů.

Základními faktory, na nichž závisí dynamika pohybu obrazu u Petrova jsou typ prostředí, v němž se akce odehrává (reálné či imaginární), vnímání ústřední postavy (fyziologické i mentální) a vývojový úsek, ve kterém se vyprávění právě nachází (tedy expozice, kolize, krize, peripetie, katarze).

Velké celky, zachycující panoramatické scény přírody, mají klidnější charakter a mají za úkol seznámit diváka s prostředím příběhu či se jím kochat. Autor k jejich posunu nejčastěji využívá pomalých odjezdů a horizontálních jízd či jízd kolem osy (záběry s lesní a říční krajinou v *Rusalce*, mořská panoramata ve filmu *Stařec a moře*, pohledy z ptačí perspektivy na město v *Mé lásce*). Rychlost pohybu celků, polocelků, polodetailů i detailů závisí na

⁹⁰ Jejich rychlost natáčení je 24 či dokonce 48 okének za sekundu.

zobrazované akci a především na pohybu postav, a proto mohou být jak statické, tak pomalé či rychlé. Jedná se především o sledovací záběry, které pomáhají posunovat děj.

Scény, které se odehrávají v objektivní rovině vnímání, mají „běžnou rychlost“ – záběry zprostředkovávají skutečné trvání akce, kterou vidíme v syžetu, a neviditelně sledují pohyb postav, které jsou hlavními nositeli této akce. Ve chvíli, kdy příběh spěje ke krizi⁹¹, je obraz velmi dynamický, jelikož dochází k zásadnímu obratu v příběhu a často jsme svědky fyzické akce (Santiagův boj s rybou ve *Starci a moře*; rusalka, která se snaží utopit mladého mnicha ve filmu *Rusalka*; obrovský pluh, řítící se na krávu a chlapce v chlapcově snu v *Krávě*; milostná scéna s Antonem a Serafimou v *Mé lásce*; apokalypsa imaginárního světa ve *Snu směšného člověka*). Výraznou dynamiku obrazu můžeme také zaznamenat při přechodu z reálného do snového či fantazijního prostředí a naopak. Dochází zde k vizuálním přeměnám či k náhlým změnám směru i rychlosti pohybu. Příkladem snímku, v němž neustále dochází k osobitým transformacím, je *Sen směšného člověka*. Je vhodné zmínit scénu, v níž hlavní hrdina usíná a zdá se mu, že spáchal sebevraždu. Nejdříve sledujeme krátké útržky vzpomínek – obraz chudého děvčátka je rychle vystřídán záběrem na ciferník kapesních hodinek a posléze záběrem na hlaveň zbraně, přitisknutou na spánek muže. V tomto okamžiku je muž stále bdělý a pouze vidíme, nač myslí. Poté však přichází plynulý přechod do snového světa, což poznáme za pomoci pohybujícího revolveru, jenž samovolně vklouzne hrdinovi do ruky. V mužově snu explicitně nevidíme, že by se zastřelil, ale když hrdina zpomaleně pozoruje sám sebe zezadu, v momentě, kdy se otočí, se nám zjeví maska. Obraz se k masce přibližuje pomocí krátké rychlé jízdy, a poté se hrdina propadá temnotou do jiného světa. Jeho pád je nejprve znázorněn rychlou vertikální jízdou skrz různá prostředí a posléze vypadá jako trojrozměrný průlet, jelikož režisér využívá hlediskového záběru, který

⁹¹ Tedy přibližně ve třetí čtvrtině příběhu, resp. v posledních epizodách filmu.

pokračuje ve vesmírném prostředí. Hvězdy a planety se poté formují do symbolických tvarů (obličej hlavního hrdiny, ohnivá koule). Petrov i za dynamické jízdy obrazu pracuje s perspektivou – vesmírná tělesa se nám nejdříve zdají vzdálená, jelikož jsou malá, ale jejich velikost se rapidně zvětšuje, což obrazu dodává trojrozměrný efekt přibližujících se objektů a iluzi letu. Užití těchto stylistických prostředků umožňuje divákovi vnímat okolí stejně jako ho vnímá hlavní hrdina. S analogickými postupy se setkáváme i v subjektivních pasážích jiných filmů (ve *Starci a moře* na přibližující se záběry se sardinkami a medúzami ve tvaru planet a hvězd, navazuje jízda, ukazující mladého Santiaga a rybu, jak společně proplouvají oblohou; v *Mé lásce* je to zpomalený pád Antona skrz skleněné květiny, na nějž navazuje dynamická jízda skrz pouliční lampy a záběr s hořícím býkem. Transformací obrazu býka se opět vracíme do reálného prostředí a zjišťujeme, že Anton má zápal mozkových blan atd.). V některých scénách jsou zdůrazněny i fyziologické aspekty subjektivního vnímání hrdiny pomocí hlediskových záběrů. Příkladem může být scéna z *Mé lásky*, kdy již nemocný Anton vstává z postele, aby stihl smlouvenou schůzku se Serafimou. Obraz, v němž se předměty kývají z jedné strany na druhou, vyvolávají u diváka pocit malátnosti, kterou Anton právě prožívá, a jeho pokoj pozorujeme ve velmi širokém úhlu, jež připomíná použití „rybího oka“ při snímání širokoúhlým objektivem. Další ukázkou použití hlediskového záběru může být scéna ze začátku *Snu směšného člověka*, v níž vidíme, jak hlavní hrdina prochází městskými ulicemi. Scéna zobrazuje prodírání se davem, hlasitě křičící a smějící se lidi v okolí, žebráky na chodníku a mužovo stoupání po schodech do bytu. Tyto vizuální i zvukové výjevy evokují nepříjemné pocity stísněnosti a přání uniknout z tohoto prostředí.

4.2.3. Vztahy mezi záběry

Použití pojmu střih se v případě této práce poněkud komplikuje, jelikož nehledě na přítomnost skutečného střihu, kdy dochází ke spojování krátkých scén či delších epizodických celků pomocí filmové techniky, spojování jednotlivých záběrů je založeno na jiném principu. Podobně jako pohyb v obraze, i „střih“ je utvářen samotným procesem animace na skleněné desce. Jeden záběr je postupně přemalováván a přechází do jiného záběru, který už může zobrazovat jiné prostředí. Ve filmech sice často vidíme ostrý střih, ale i ten vzniká smazáním celého obrazu z desky a následným vytvořením nového záběru na tomtéž podkladu. Kromě ostrého střihu se v Petrovových filmech setkáváme s prolínačkami, roztmívačkami a zatmívačkami. Mnohé scény v objektivním světě hrdiny využívají postupů kontinuální střihové skladby. Divák má možnost vidět ustavující i znovuustavující záběry, které ho buď seznámí s prostředím nebo mu ho připomenou. Ve filmech jsou přítomné detailní prostřihy na nejdůležitější prvky v obraze, které mají symbolický význam nebo jednoduše posunující akci dále. Petrov v obrazech dodržuje pravidlo osy i návaznost pohledu. Střihová skladba se podřizuje vyprávění, činí ho pro diváka srozumitelným. Některé vztahy mezi záběry se, zejména v subjektivních pasážích, nehledě na kontinuitu, od klasických střihových postupů liší. Díky analýze návaznosti obrazu můžeme určit specifiku těchto vztahů.

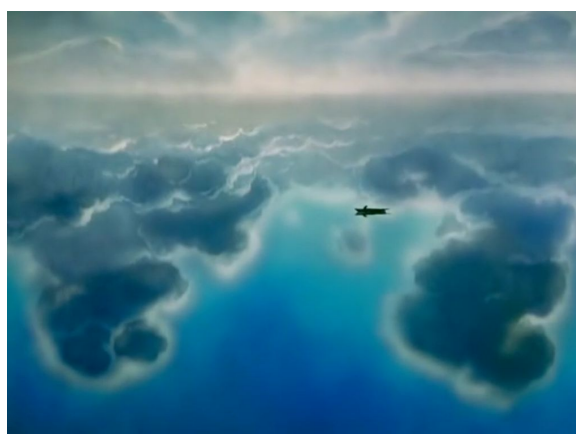
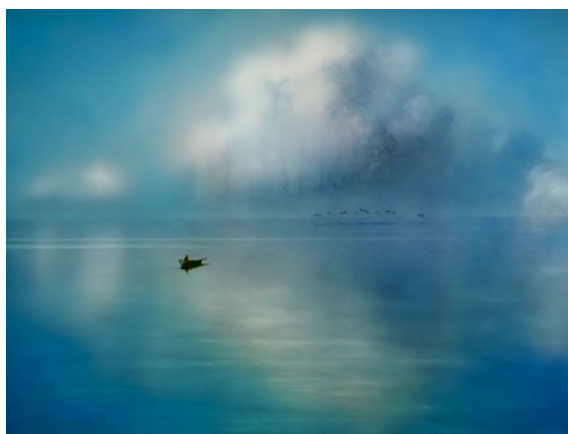
4.2.3.1. Kompoziční, prostorová a časová návaznost

David Bordwell a Kristin Thompsonová rozdělují vztahy mezi záběry na 4 základní oblasti: kompoziční, rytmické, prostorové a časové. U kompozičních vztahů lze zkoumat kompoziční návaznost – jak se tvary, barvy, obrazová kompozice nebo pohyb jednoho záběru mohou

odrážet v záběru jiném. V Petrovových autorských filmech se s harmonickou i kontrastní kompoziční návazností setkáváme mnohokrát.

Petrov používá barevnou, pohybovou i kompoziční návaznost v panoramatických záběrech, když poukazuje na ubíhání delších časových úseků v tomtéž prostředí. Jako příklad můžeme uvést scénu ze *Starce a moře*. Velká část příběhu se odehrává na moři v průběhu několika dní, tudíž je logické, že v krátkometrážním snímku dochází k několika časovým skokům.

Nejprve sledujeme statický velký celek, s použitím modrých a bílých tónů, kdy loď je umístěna v levé části obrazu a oblaka mají výraznější obrysy na obloze než na vodní hladině. Poté následuje prolínačka, ale kompozice v následujícím záběru i přes některé rozdíly dodržuje návaznost a působí zrcadlovým dojmem. Barevnost, prostředí i staticčnost záběrů jsou stejné, ale loď se posunula do pravé části obrazu, oblaka se naopak více odrážejí od mořské hladiny, zatímco na obloze jsou matnější. Tyto změny vypovídají o časovém posunu.



Obr. 26. Panoramatický záběr ze *Starce a moře* před stříhem. **Obr. 27.** Navazující záběr ze *Starce a moře*.

Podobnou návaznost, zachycující časovou změnu v tomtéž prostředí, můžeme najít i ve mnohých scénách *Rusalky*, zobrazujících krajinu. K prolínání obrazu zde může docházet nejen u statických záběrů, ale i u horizontálních jízd.

Dalšího druhu kompoziční návaznosti je využito ve vztahu k prostoru, zejména při přechodu z jednoho prostředí do jiného. A to jak v rámci přeměny jednotlivých prostředí v reálném

světě postavy, tak i při jeho proměně do imaginárního světa a zpět. Můžeme tam zahrnout nejen skutečné události, sny a představy, odehrávající se v přítomném čase, ale i vzpomínky. Tyto přechody bývají velmi dynamické, kdy k ostrému střihu vůbec nemusí dojít (tzn. že jsme přeneseni z jednoho prostoru do jiného za pomoci jízdy či rychlé transformace všech kompozičních prvků v jednom záběru).⁹² Příkladem mohou být flashbaky z *Rusalky*, kde dochází k několikanásobné změně prostředí za použití kompoziční návaznosti. Když starý mnich poprvé vzpomíná na svoji milou, vidíme, že tvář starce v objektivním světě se proměňuje do tváře mladíka ve vzpomínce. Obě tváře zaujímají stejnou polohu v záběru, jsou stejně velké, a mají stejný barevný tón, aniž by bylo použito prolínačky. Ke změně prostředí dochází pomocí umazávání a následného domalování obrazu.



Obr. 28. Starý mnich slyší smích Rusalky.



Obr. 29. Začátek starcovy vzpomínky na milou.

Poté sledujeme milence, jak padají ze saní do sněhu. Sníh se za pomoci jízdy a prolínačky změnil do bílé postele, v níž se pár miluje. V okamžiku, kdy mladík dívku políbí, záběr se podobným způsobem opět vrátí do objektivního světa příběhu, a to tak, že se polodetail s líbajícím se mileneckým párem, spirálovitým pohybem⁹³ transformuje do záběru s košíkem plným živých ryb.

⁹² Takový postup umožňuje pouze animace. V hraném filmu by se střih musel použít, alespoň ve formě prolínačky.

⁹³ Na základě barevné, pohybové i prostorové podobnosti.

S tímto druhem návaznosti Petrov hojně pracuje takřka ve všech filmech, čímž dosahuje efektu organické přeměny prostředí.⁹⁴ Jedinou výjimkou je Petrovův autorský debut *Kráva*, který při přechodu z objektivního do subjektivního světa a naopak vždy využívá prolínání záběrů.

4.2.3.2. Rytmus

Všechny Petrovovy filmy dodržují obdobný rytmický vzorec. Každý film je rozdělen do několika scén či epizod, které začínají roztmívačkami a končí zatmívačkami, a umožňují jednoduchou časovou orientaci v syžetu. Větší část epizod, která se odehrává v reálném světě, dodržuje pravidelný rytmus, záběry v nich jsou tedy přibližně stejné dlouhé. V posledních epizodách filmu v reálném světě a ve většině scén v subjektivním světě dochází buď ke zrychlení stříhového tempa, nebo dynamického rozpořívování obrazu, který stříh nahrazuje. Díky zrychlujícímu se rytmu je divák vystaven zvětšujícímu se napětí, a podle toho pozná, že akce je v tomto momentu nejdramatičtější a příběh se blíží ke svému vyvrcholení. (Ve *Starci a moře* je rychle sestřihána bitva Santiaga s rybou a žraloky, v *Rusalce* zas souboj mnichů s rusalkou v řece, ve *Snu směšného člověka* převládá nejrychlejší tempo, když se na imaginární město řítí písečná lavina atd.) Úplnému konci filmu dominuje pomalejší rytmus, který je v souladu s uklidněním situace – při rozuzlení či závěru.

Rytmus Petrovových autorských snímků kromě na akci závisí také na prostředí a jeho atmosféře. Rušné městské výjevy a scény zobrazující sílu žvlů jsou sestřihány rychleji, ale když pozorujeme klidnou opuštěnou krajinu, je tempo filmu pomalejší a máme pocit, že obraz plyne. Poklidná či naopak živá atmosféra se takto přenáší na samotného diváka.

⁹⁴ Další příklady: V *Mé lásce* se jedná o jakékoliv scény, kdy Anton začne snít o svých láskách, ve filmu *Stařec a moře* ve snových pasážích i vzpomínkách Santiaga, ve *Snu směšného člověka* a při vzpomínání, usínání a probouzení se hlavního hrdiny.

Někdy však užití pomalého rytmu⁹⁵ slouží k vyjádření „klidu před bouří“. Takové scény bývají kratší a odehrávají se zpravidla v subjektivním světě hlavního hrdiny. Panuje v nich iluze bezčasí a obraz je prostorově vyprázdněn, aby upozornil jen na ty nejzásadnější postavy či objekty, které jsou nositeli akce. Vzápětí následuje zrychlující se tempo, odkazující ke krizi ve vyprávění. Takto kontrastní rytmičnost scén můžeme vidět v *Rusalce*, kdy nehybná atmosféra snu starého mnicha o Panně Marii je vystřídána dramatickou scénou bouře. Podobnou práci s rytmem vidíme také ve filmu *Stařec a moře*. Santiagův sen o rybě působí mírným, harmonickým dojmem, ale jakmile se stařec probudí, pozorujeme nejdramatičtější událost v příběhu, která je z celého filmu sestříhána nejrychleji.

4.2.4. Zvuk

Auditivní složka filmů Alexandra Petrova je také velmi podstatným stylistickým prostředkem. Jednak proto, že v objektivní naraci diváka za pomoci hudby a mluvy seznamuje s ruským prostředím, a jednak proto, že v objektivní i subjektivní naraci podtrhuje atmosféru obrazů a umocňuje tak divákův emocionální prožitek.

Petrov pracuje ve svých filmech s diegetickým i nediegetickým zvukem, který je použit v souladu s vizuálním a stříhovým rytmem záběrů. Součástí diegetického zvuku jsou ruchy, dialogy, písně, hudba a vypravěč. Součástí nediegetického zvuku je pouze hudba.

4.2.4.1. Diegetický zvuk

Zvuk, který má svůj zdroj ve světě příběhu, se nazývá diegetický. Tento druh zvuku může, ale i nemusí být v syžetu explicitně zobrazen. V Petrovových filmech je práce s diegetickým

⁹⁵ Zejména v druhé třetině filmu.

zvukem obsáhlejší než se zvukem nediegetickým. I v případě zvuku je důležitá rovina vyprávění – objektivní či subjektivní. V reálném světě máme možnost slyšet externí diegetické zvuky, které mají hmotný zdroj. Do této oblasti lze zařadit ruchy, dialogy a hudbu. Ruchy navozují dojem autentičnosti prostředí a podtrhují atmosféru scény. Divákova pozornost je vedena prostřednictvím zvukové perspektivy, (tzn. že bližší objekty se nám zdají hlasitější než ty vzdálené).

Příkladem, kdy ruchy mají schopnost navodit konkrétní náladu, je scéna ze začátku filmu *Sen směšného člověka*, v níž hrdina kráčí městskými ulicemi. Kromě dynamického pohybu obrazu s výjevy davu a použití ponurých barev je klaustrofobní atmosféra vyjádřena také náhlými hlasitými výkřiky a hádkami jednotlivých kolemjdoucích, hlukem davu, falešně znějící hrou na flétnu, ržáním koně či opileckým smíchem. Některé ruchy lze vnímat jako opakující se motivy, které mají zvláštní význam. Např. ženský smích v *Rusalce*, *Snu směšného člověka* a v *Mé lásce* může nést dva různé významy, které souvisí s vnímáním ženské postavy hlavním hrdinou. Jednak smích mladé ženy můžeme chápat jako součást její přirozené krásy – svým smíchem žena říká, že je šťastná (dívka ve vzpomínkách starého mnicha; Paša; mladá dívka v ráji), anebo hlasitý ženský smích může věstít nebezpečí či symbolizovat hřích, popř. smilstvo (rusalka; manželka susedova syna; dívka v ráji poté, co jí hrdina předá masku).

Petrov také detailně pracuje s ruchy živlů, aby zobrazená přírodní scenérie působila ještě autentičtější dojem – v mnoha filmech slyšíme praskání ohně, dozvuk kapek deště, dopadajících na zem nebo na vodní hladinu, skučení větru apod. Živly také mohou mít symbolickou funkci, především v návaznosti na náboženství. Např. zvuk hromu v *Rusalce* nebo zvuk sypajícího se písku ve *Snu směšného člověka* reprezentují Boží hněv či trest.

Snímky Petrova lze rozdělit podle množství dialogů na dvě skupiny. V první skupině filmů dialogy téměř neslyšíme, protože nemají kauzální vliv na vývoj příběhu, a často jsou nahrazeny vypravěčem, který děj vysvětluje či komentuje (*Kráva*, *Rusalka*, *Sen směšného člověka*). Ve druhé skupině mají dialogy pro vyprávění nezaměnitelný význam a pomáhají divákovi porozumět příběhu (*Má láska*, *Stařec a moře*).⁹⁶ Hlasy postav⁹⁷, resp. tón a výška, které slyšíme ve filmu, divákovi mohou posloužit jako nástroj, odkrývající další vrstvy jejich povahy.

Hudební složka filmů ladí s reálným prostředím v diezezi, má schopnost charakterizovat různé vrstvy ruské společnosti, a zároveň diváka seznamuje s ruským folklórem. Filmy, v nichž máme možnost zaslechnout nejvíce národních písní i instrumentálních skladeb jsou *Má láska* a *Rusalka*. Zatímco v *Rusalce* se jedná o pouhý nástin ruského folklóru – rusalčin zpěv se rozléhá celým lesem, když zpívá národní píseň *Rozlila se, rozlila se řeka*, ve filmu *Má láska* slyšíme více hudebních motivů, které charakterizují konkrétní obyvatele. Národní písně a melodie, které si prozpěvují Paša, chudé dívky s flašinetem či vozka Stěpan, jsou spjaty s příslušníky chudší vrstvy, zatímco oblíbené ruské romance 19. století, které zpívá Serafima, odkazují k vyšším a vzdělanějším vrstvám společnosti.

Dalším hudebním žánrem, který vystihuje ruskou kulturu spíše v imaginárním světě, jsou náboženské zpěvy. V *Rusalce* zaslechneme náboženské zpěvy při svatebním obřadu ve vzpomínkách starého mnicha, stejně jako ve snu chlapce v *Krávě*. I ve filmu *Sen směšného člověka* slyšíme slabé ozvěny náboženského sborového zpěvu v ráji, který splývá s instrumentální hudbou.

⁹⁶ *Stařec a moře* spíše stojí na pomezí dvou zmiňovaných skupin. Největší výpovědní hodnotu má vypravěč, tedy sám stařec Santiago, který komentuje okolní dění a jehož myšlenky slyšíme v průběhu celého filmu. Avšak dialog, který vede s chlapcem, divákovi poskytuje důležité informace. Díky jejich rozhovoru se dozvídáme, jaký vztahu spolu tyto postavy mají, proč chlapec nejel na rybolov se starcem, a proč je Santiago deprimovaný.

⁹⁷ Stejně jako jejich vzhled a gesta, která naopak vidíme.

Vyjma filmu *Rusalka* Petrov v autorských snímcích pracuje s interním diegetickým zvukem – hlasem vypravěče. Nejedná se tedy o vševědoucího vypravěče, nýbrž o hlavního hrdinu, který svým hlasem vypráví o uplynulých či probíhajících událostech. Je ústředním komentátorem děje, který vyřčením svých myšlenek, asociací či řečnických otázek rozšiřuje divákovo povědomí o diegezi a pomáhá mu si uvědomit, jak hluboce je filmová postava psychologizována. Hlas vypravěče (i dalších postav) v animovaných filmech je také jediným zřejmým hereckým projevem, jenž má vliv na stupňování napětí a zachycuje emocionální prožitek hrdiny (zejména ve filmech *Sen směšného člověka*, *Má láska*, *Stařec a moře*). Tento jev více angažuje diváka do vyprávění, pomáhá mu aktivněji konstruovat filmový příběh, jelikož umožňuje hlubší identifikaci diváka s hrdinou. Jedná se zejména o subjektivní pohled na příběh, což vypovídá o omezené naraci filmů.

4.2.4.2. Hudba

Jak bylo řečeno v úvodním odstavci, jediným nediegetickým zvukovým prostředkem je hudba. Nejzásadnější funkcí nediegetické hudby v Petrovových filmech je podkreslit náladu scén a podpořit vizuální rytmus snímků. Se stupňujícím se napětím ve filmech vzrůstá i dramatičnost a hlasitost hudby (výjevy z pekla a apokalypsy ve *Snu směšného člověka*, souboj Santiaga s rybou a žraloky ve filmu *Stařec a moře* apod.)

Každý film pracuje s různými hudebními motivy, které se opakují napříč filmem v souvislosti s konkrétní postavou nebo situací. Tyto hudební motivy se mohou vyskytovat v různě hlasitých i rytmických variacích, ale můžeme jasně rozpoznat stejnou melodii a stejné hudební nástroje při každém opakování téhož motivu. Jako příklad lze uvést zvuk tiché píšťaly v *Rusalce*, který slyšíme pokaždé, když mladý mnich přemýšlí o rusalce. V *Mé lásce* můžeme brát jako Pašin hudební motiv jemnou melodii klarinetu, stojící v opozici ke

dramatické houslové hudbě, spjaté se Serafímou. V některých případech Petrov stírá hranice mezi diegetickou a nediegetickou hudbou, zejména, pokud se jedná o subjektivně vyprávěné scény, které se odehrávají v představách či snech. Hudba sice stále podtrhuje atmosféru odehrávající se akce, ale divák si nemůže být jistý, zda je to hudba, neexistující ve světě fabule, či hudba, která je součástí imaginárního světa hrdiny, a tudíž ji hrdina slyší ve své hlavě (např. představy Antona v *Mé lásce*, sny hrdinů ve *Snu směšného člověka*, *Krávě*, *Starci a moře*).

5. Závěr

V této bakalářské práci jsem se pokusila aplikovat nástroje neoformalistické analýzy na autorské animované filmy Alexandra Petrova, a za pomoci těchto nástrojů charakterizovat režisérův autorský styl.

Zařazení Petrovovy filmografie do historického a sociálně-kulturního kontextu nám pomohlo určit, v čem se režisérovy snímky shodují či odlišují od animovaných děl jiných ruských tvůrců 80. a 90. let. Došli jsme k závěru, že Petrovova díla lze přiřadit k mnemonicko-podobenské tendenci autorského filmu, jak ji definuje filmová teoretička a historička Natalja Krivulja. Petrov, jako jeden z mála ruských režisérů, vytváří autorské snímky pomocí olejomalby na skle. I přes četné zobrazování surrealistických výjevů a tíhnutí k lyrismu a introspekci se jeho filmy odlišují od autorské tvorby jiných filmařů jako např. Chržanovskij, Petkevič či Norštejn výtvarným realismem a menší mírou ironie.

V teoretické kapitole, vycházejíce ze studie Kristin Thompsonové *Jeden přístup, mnoho metod; Narace ve fikčním filmu* Davida Bordwella, a společné práce obou zmiňovaných teoretiků, *Umění filmu*, jsme došli ke zjištění, že nástroje neoformalistické analýzy mohou být uplatněny i v animovaném filmu, jelikož neoformalistický přístup nemá jasně stanovenou metodu. Analytickou metodu jsme přizpůsobili samotnému materiálu, tedy pěti animovaným snímkům, u nichž se užití některých stylistických postupů liší od jejich užití ve filmech hraných (např. utváření pohybu v obrazu, vztah mezi záběry). Pomocí zvolených nástrojů bylo zkoumáno, jak se při uplatnění narativních a stylistických prostředků v Petrovových

filmech projevuje dominantu, za kterou jsme určili balancování mezi subjektivním a objektivním vyprávěním, jež souvisí s vnímáním hlavního hrdiny.

Při rozboru explicitních, implicitních a symptomatických významů jsme zjistili, že tematika Petrovových filmů souvisí s vnitřním konfliktem hlavního hrdiny, morálními a náboženskými otázkami a vážou se na ruské prostředí, geograficky i kulturně. Charakteristika narativních módů ukázala, že Petrovova autorská tvorba stojí na pomezí umělecké a klasické narace. I přes použití originálních stylistických prostředků, které podtrhují subjektivní vnímání, je narace podřízena kauzalitě. Dějová struktura je tedy postavena na příčinách a důsledcích akce, která se nemusí odehrávat pouze v přítomném reálném světě, ale i ve vzpomínkách, snech a představách. Skrz subjektivní vnímání postavy dochází k její vnitřní proměně a k následné vyřešení krize v příběhu. Toto řešení má však zřídka šťastný konec.

Vliv dominanty je zřetelný i v rámci stylistické analýzy. Analýza mizanscény odhalila, že v objektivní rovině vyprávění je děj ve většině filmů zasazen do ruského prostředí, které Petrov prezentuje pomocí autentické krajiny, architektury, kostýmů apod. Toto prostředí je barevně i světelně harmonické, a působí realistickým dojmem. Divák se může jednoduše identifikovat s postavami, jejichž vzhled a gesta jsou inspirována lidmi, které Petrov zná, což dodává snímkům osobnější rovinu – skrz fikční svět díla se divák seznamuje se skutečnými prvky ze života autora a jejich působením přisuzuje filmu nové významy.

V subjektivní rovině se děj odehrává ve smyšleném prostředí, které kombinuje fantastické prvky i asociace, jež se vážou ke skutečnému světu v příběhu, či náboženské výjevy. Práce s barvou a světlem je v imaginárním světě kontrastnější a Petrov ve scénách používá širší barevné palety, aby divákovi zprostředkoval surrealistickou zkušenost a vyvolal v něm silnější emoce.

Při analýze výtvarného stylu v obraze jsme zjistili, že v zatímco reálných výjevech je využito podobných výtvarných postupů jako u děl realistického malířství v Rusku 19. století, některé subjektivní scény čerpají z klasicistního malířství. Analýza pohybu obrazu a vztahů mezi záběry (resp. střihu) ukázala, že při přechodu z imaginární do reálné roviny vnímání a v momentě vyvrcholení příběhu je pohyb a rytmus nejdynamičtější a má za úkol u diváka vyvolat napětí.

Zvuková analýza rovněž ukázala, že použití ruchů, hudby a dialogů v subjektivní rovině vnímání přibližuje divákovi prožitek hlavního hrdiny, zatímco v objektivní rovině diváka seznamuje s kulturou a folklórem, které se vážou k Rusku. Hypotéza o vhodnosti použití nástrojů neoformalismu na animovanou tvorbu Alexandra Petrova se potvrdila.

Přizpůsobením analytické metody materiálu se nám podařilo dokázat přítomnost dominanty, tedy neustálého balancování mezi subjektivním a objektivním světem hrdiny, v narativních i stylistických prostředcích, které na diváka působí jako ozvláštňení. Díky autorskému zprostředkování audiovizuální zkušenosti s autentickým prostředím a postavami v reálné rovině vyprávění, stejně tak jako díky přiblížení emocionálního a mentálního prožitku postavy v subjektivní rovině vyprávění, je divák vytržen z reality a jeho percepce je umocněna.

6. Seznam použitých zdrojů

Seznam použité literatury:

David Bordwell, Kristin. Thompsonová, *Umění filmu. Úvod do studia formy a stylu*. Praha: Nakladatelství Akademie múzických umění 2010.

David Bordwell, *Narration in the fiction film*. Madison: University of Wisconsin Press 1985.

Edgar Dutka, *Minimum z dějin světové animace*. Praha: Nakladatelství Akademie múzických umění 2012.

Edgar Dutka, *Úvod do scenáristiky animovaného filmu*. Praha: Akademie múzických umění 2002.

Maureen Furniss, *The Animation Bible: A Guide to Everything – From Flipbooks to Flash*. London: Laurence King, 2008.

Ernest Hemingway, *Stařec a moře*. Praha: Euromedia Group – knižní klub 2000.

Natalie Kononenko, The Politics of Innocence: Soviet and Post-Soviet Animation on Folklore Topics. *Journal of American folklore* 124, 2011. č. 494.

Natalja Krivulja, *Labirinty animacii: issledovanije chudožestvennogo obraza rossijskich animacionnyh filmov vtoroj poloviny XX veka*. Moskva: Izdatelskij dom Graal 2002.

Natalja Krivlujka, *Osnovnyje tendencijii avtorskoj animacii Rossiji 60. - 90. godov. Avtoreferat*. Moskva: Vserossijskij gosudarstvennyj universitet kinematografii iměni S. A. Gerasimova 2001.

Jiří Kubiček, *Úvod do estetiky animace*. Praha: Akademie múzických umění 2004.

Jurij Norštejn, *Sníh na trávě I. díl*. Praha: Nakladatelství Akademie múzických umění 2013.

Claude E. Shannon, Warren Weaver, *The Mathematical Theory of Communication*. Champaign: University of Illinois Press 1998.

Viktor Borisovič Šklovskij, *Teorie prózy*. Praha: Akropolis 2003.

Kristin Thompsonová. Neoformalistická filmová analýza: Jeden přístup, mnoho metod. *Illuminace* 10, 1998, č. 1.

Jelena Trapeznikova, *Evolucija chudožestvennogo obraza v rossijskoj animacii (1985–2014)*. Moskva: Vserossijskij gosudarstvennyj universitet kinematografii 2015.

Enciklopedija otečestvennoj multiplikaciji. Moskva: Algoritm–kniga 2006.

Seznam internetových zdrojů:

Istorija, Článek z oficiálních stránek Studija animacionnych filmov Kristmas films.
<<http://christmas-films.ru/site/14>>

Istorija, Článek z oficiálních stránek Soyuzmultfilmu.
<<http://soyuzmultfilm.ru/page/history.aspx>>

Článek z databáze Technet.ru. Dostupné online:
<<http://www.dreamtech.ru/CardView.phtml?id=3175>>

Článek z databáze Animator.ru. Dostupné online:
<http://animator.ru/db/?p=show_film&fid=4814>

Stránky studia DAGO. Dostupné online: <<http://www.dago.ru/movies/movies.php>>

Stránky studia Pilot. Dostupné online: <<http://www.pilot-film.com/index.php?id=3>>

Multi-marafon Michaila Tumeli, *Interfax.by*. <<http://www.interfax.by/event/98522>> [vyšlo 29.1.2013].

Georgij Borodin, *Proščaj, Sojuzmultfilm?* Animator.ru 2003.
<<http://animator.ru/articles/article.phtml?id=28>> [vyšlo nedat.].

Jelena Dolgopjat: Alexandr Petrov. Ja nemogu skazat', što stanovljus umněje s každyj filmom. *Kinovedčskije zapiski*, 2001, č. 52.
<<http://www.kinozapiski.ru/ru/article/sendvalues/804/>> [vyšlo nedat.].

Jekatěrina Klado: Alexandr Petrov. Žit' nužno doma, a ně v gost'ach. *Isskustvo kino*, 2000, č. 5. Dostupné online: <<http://kinoart.ru/archive/2000/05/n5-article13>> [vyšlo nedat.].

Natalja Lukjinyeh: Blesk i niššeta rossijskoj animaciji. *Kino-kolo*, 2001. Dostupný na
<<http://animator.ru/articles/article.phtml?id=186>> [vyšlo nedat.].

Olga Šervud: "KROK". Inogda on vozvrašajetsja. *Sankt-Peterburgskije vedomosti*, 2008, č. 179. Dostupný na: <http://old.spbvedomosti.ru/article.htm?id=10253116@SV_Articles> [vyšlo 24.9.2008].

Seznam filmů:

Alexandr Petrov, Making of. Video z Youtube.com. (Tvůrce a rok nezveřejněny).
Ame noire (Martine Chartrand, 2001).
Babočka (Andrej Chržanovskij, 1972).
Babuška (Andrej Zolotuchin, 1997).
Dobro požalovat'! (Alexej Krajaev, 1986).
Film, film, film (Fjodor Chitruk, 1968).
Chranitel (Vladimir Petkevič, 1989).
Is vami snova ja... (Andrej Chržanovskij, 1980).
Ježek v mlze (Jožik v tumaně, Jurij Norštejn, 1975).
Kalejdoskop 71. Škaf (Andrej Chržanovskij, 1971).
Kráva (Korova, Alexandr Petrov, 1989).
Krylja, nogi i chvosty (Alexandr Tatarskij, Igor Kovaljov, 1986).
Kto rasskažet nebylicu? (Robert Sahakyants, 1982).
L'homme sans ombre (Georges Schwizgebel, 2004).
Letučij korabl (Garri Bardin, 1979).
Liška a zajíc (Lisa i zajac, Jurij Norštejn, 1973).
Má láska (Moja ljubov, Alexandr Petrov, 2006).
Malyš i Karlson (Boris Stěpancev, 1968).
Marafon (Alexandr Petrov, Michail Tumeli, 1988).
Mir animaciji ili animacija mira. Díl 7. (Irina Margolina, 2002).
Mucha cokotucha (Boris Stěpancev, 1976).
Noč (Vladimir Petkevič, 1984).
Obratnaja storona luny (Alexandr Tatarskij, 1984).
Oseň (Andrej Chržanovskij, 1982).
Padal prošlogodnij sněg (Alexandr Tatarskij, 1983).
Pif, paf, ojoj! (Garri Bardin, 1980).
Plastělinovaja vorona (Alexandr Tatarskij, 1981).
Pohádka pohádek (Skazka skazok, Jurij Norštejn, 1979).
Rozovaja kukla (Valentin Olšvang, 1997).
Rožděstvo (Michail Aldašin, 1996).
Rusalka (Rusalka, Alexandr Petrov, 1996).
Sen směšného člověka (Son smešnogo čeloveka, Alexandr Petrov, 1992).
Seryj volk and Krasnaja Šapočka (Garri Bardin, 1990).
Skazočka pro kozjavočku (Vladimir Petkevič, 1985).
Stařec a moře (The old man and the sea, Alexandr Petrov, 1999).
Stěkljannaja garmonika (Andrej Chržanovskij, 1968).
Škola izzjašnych isskustv – Pejzaž s možževelnikom (Andrej Chržanovskij, 1987).
Tri sinich, sinich ozera malinovogo cveta (Robert Sahakyants, 1981).
Uch ty! Govorjaščaja ryba! (Robert Sahakyants, 1983).
Ulice (The Street, Caroline Leaf, 1976).
V sinem more, v beloju pěně (Robert Sahakyants, 1984).
Vinni puch série (Fjodor Chitruk, 1969-1972).
Volavka a jeřáb (Caplja i žuravl, Jurij Norštejn, 1974).
Vorobjiško (Alexej Karajev, 1984).
Vovka v triděvjatom carstve (Boris Stěpancev, 1965).
Winter days – Fuyu no Hi (Kihachirō Kawamoto, 2003).

Žil byl Kozjavin (Andrej Chržanovskij, 1966).

Seznam výtvarných děl a fotografií:

Énée à Délos (Claude Lorrain, 1672).

Fotografie Podbor tipažej (Anna Skvortsova, 2008).

Fotografie Sergeje Rešetnikova (ze soukromého zdroje Alexandra Petrova, záběr z *Mir animaciji ili animacija mira*, 2007).

Ivan Hrozný a jeho syn Ivan 16. listopadu 1581 (Ivan Groznyj i jeho syn Ivan 16. nojabrja 1581 goda, Ilja Jefimovič Repin, 1885).

Nalodění Odyssea (L'embarquement d'Ulysse, Claude Lorrain, 1646).

Nad věčným klidem (Nad věčným pokojem, Isaak Iljič Levitan, 1894).

Niššaja iz Velja (Ilja Jefimovič Repin, 1874).

Přístav při západu slunce (Port de mer au soleil couchant, Claude Lorrain, 1639).

Řeka a rybář (Pejzaž s rekoj i rybakom, Alexej Kondratěvič Savrasov, 1859).

Veduta z Delf (Veduta of Delphi, with a sacrificial procession, Claude Lorrain, 1645).

Zima (Zima, Alexej Kondratěvič Savrasov, 1870).