

Univerzita Palackého v Olomouci
Katedra divadelních, filmových a mediálních studií Filozofické fakulta

**VÝVOJ A TENDENCE POLSKÉHO ANIMOVANÉHO FILMU
V LETECH 1990 - 2010**

Diplomová práce

Autor: Bc. Petr Viček

Vedoucí práce: Mgr. Petr Bilík, Ph.D.

OLOMOUC

2011

Děkuji vedoucímu práce panu Mgr. Petru Bilíkovi, Ph.D. za cenné rady a připomínky, které mi v průběhu psaní práce poskytl a rovněž za čas, který mi věnoval.

Dále děkuji Marcinu Giżyckému a Mariuszovi Frukaczovi za poskytnutí některých pramenů a literatury, které mi při psaní této práce pomohly, jakož i za mnoho inspirativních diskuzí na toto téma.

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci vypracoval samostatně a všechny použité prameny řádně citoval a uvedl.

V Olomouci dne 27. června 2011

0. Obsah

1.	Úvod	str. 4
1.1	Struktura práce a použití metodologie	str. 7
2.	Polská animovaná tvorba do roku 1989	str. 9
2.1	Periodizace dějin polské animace	str. 10
2.2	Nástin produkčních a distribuční podmínky	str. 11
2.3	Základní charakteristika polského animovaného filmu do roku 1989	str. 18
2.3.1	Experimentální linie polské animace	str. 18
2.3.2	Polská škola animace: pesimismus, existencialismus a filozofující satira	str. 23
3.	Polský animovaný film v letech 1990 – 2010	str. 27
3.1	Obecná charakteristika	str. 27
3.2	Vývoj polské animované tvorby v politicko-produkčním kontextu	str. 29
3.2.1	Státní kulturní politika a financování výroby animovaných filmů	str. 31
3.2.2	Státní filmová studia animovaného filmu	str. 36
3.2.3	Soukromý sektor produkce animované tvorby	str. 39
3.2.4	Vliv televize na animovanou tvorbu	str. 45
3.2.5	Školství a výuka animace	str. 48
3.2.6	Distribuce, propagace a filmové festivaly	str. 50
3.3.	Charakteristika polské animované tvorby	str. 55
3.3.1	Tvorba starší generace autorů animovaného filmu	str. 57
3.3.2	Tvorba mladší generace autorů animovaného filmu	str. 72
4.	Závěr	str. 88
5.	Odborné prameny	str. 91
6.	Použitá literatura	str. 97
7.	Anotace	str. 100
8.	Summary	str. 102

1. Úvod

Ústředním tématem této historické studie je polský animovaná tvorba v letech 1990 až 2010. Představené téma nebylo zvoleno náhodně, ale bylo výsledkem mého několikaletého zájmu o tento obor. V této práci bych rád zúročil své nabyté informace a přehled, který jsem v dané oblasti získal. Zájem o polskou kinematografie, a zejména pak o tvorbu animovanou, bylo logickým vyústěním mého studia oboru filmová věda a polská filologie. Má dobrá znalost polského jazyka znamenala pro výzkum velkou výhodu, neboť mi umožnila přístup k mnoha studijním materiálům. Díky znalosti jazyka jsem také získal některé důležité kontakty, které mi byly nápomocny a umožnily přístup k některým potřebným pramenům a literatuře. Nedostatek odborné literatury na dané téma v češtině mě také přiměl k překladatelské činnosti, kterou jsem na straně jedné využil pro tuto studii a na straně druhé publikoval. Získané kontakty mi rovněž umožnily studijní pobyty na některých polských festivalech, jež se věnují animovanému filmu. Byl jsem tak osobně přítomen několika veřejných i soukromých diskuzí, které mi napomohly odhalit skryté souvislosti. Můj zájem o tuto problematiku vedl rovněž k otisknutí článku o současném stavu polské animace¹. Rozsáhlejší syntézu mých znalostí na dané téma ale představuje právě tato práce.

Hlavní předmětem práce je produkce polských animovaných filmů posledních dvaceti let. Primárním cílem studie je pak představit tendence této produkce a vývoj, jež se odehrál v dané oblasti a v daném období. Vývoj chápeme v tomto případě jako sumu změn, které měly na tuto oblast vliv. Základním východiskem pro vystižení tendencí polské animované tvorby v rozmezí let 1990 - 2010 bude termín „polská škola animace“. Prostřednictvím tohoto pojmu se budeme snažit ukázat, zda současná animovaná tvorba navazuje na tradici polské animace. Zaměříme se pak zejména na to, v čem přesně případné pokračování v této tradici spočívá.

¹ Kulturní čtrnáctideník A2, č. 9, 28. 4. 2010, str. 11

Bude tedy nezbytné, abychom si termín „polská škola animace“ exaktně vysvětlili. Činíme tak v první kapitole této práce.

Máme-li se zabývat animovaným filmem = animací (ne vždy se jedná o synonyma), pak je důležité, si hned v úvodu výklad tohoto termínu ozřejmit. V současné době se nabízí mnoho definicí pojmu „animace“. Tato situace nastala technologickým rozvojem (příchodem počítačů) výroby animovaných filmů, který způsobil, že animaci bylo potřeba redefinovat. Problematika definice animace je natolik rozsáhlá, že by obsáhla samostatnou práci. Nám nezbyvá jiná možnost než si vybrat pouze jednu z mnoha dostupných verzí. Níže uvedená definice je sice dlouhá, ale vyčerpávající a pro potřeby této dostačující.

„Animovaný film je modifikací filmového umění, který se odlišuje technikou natáčení okénko po okénku, díky které vzniká na plátně, realizátorem vytvořený, umělý pohyb plochých či trojrozměrných objektů. Použití fotografie touto technikou musí být viditelným a významotvorným stylistickým postupem. Naopak nikdy nesmí být prostředkem k vytvoření iluze skutečnosti. Pohyb je možné vytvářet pomocí kamery, počítače nebo přímo na filmovém páse. ‚Filmovost‘ animace nesmí být spjata s žádným médiem (kino, televize, Internet), ale pouze se způsobem jejího příjmu divákem.“²

Tato práce se dále zaměřuje výlučně na autorský umělecký film. Uměleckým filmem rozumí takové dílo, jehož autor si klade za cíl dosáhnout jisté umělecké hodnoty a estetiky. Takové dílo není primárně vytvořeno za účelem dosažení zisku. Autorský film představuje práci, která není vytvářena na zakázku, ale z popudu samotného autora (většinou režiséra), jenž při jeho realizaci může využívat pomoc spolupracovníků. Film, který realizuje pouze jeden člověk – autor, pak v této práci označujeme jako „ryze“ či „čistě“ autorský film.

Nyní je potřeba vysvětlit, proč se práce věnuje polské animované tvorbě pouze ve vytyčeném časovém rozmezí. První letopočet byl dán

² Sitkiewicz, Paweł: Małe, wielkie kino, Wydawnictwo słowo/obraz terytoria, Gdaňska, 2009, str. 20

historicko-politickým vývojem země, kdežto druhý stanovil termín psaní této práce.

Pro úplnosti uvádíme informace, které mají doplňkový charakter. Všechny překlady z polského a anglického jazyka byly vykonány autorem práce. Polská jména nejsou v práci překlenována, neboť překlenování ženských jmen je v rozporu s přesvědčením autora. Názvy filmu jsou uváděny v češtině. V závorce pak uvádíme originální název filmu a rok produkce. Informace v závorce uvádíme pouze jednou. U zásadních tvůrců uvádíme v závorce rok narození, v některých případech bohužel i rok úmrtí.

Tato studie je koncipována jako historický přehled, neboť v českém prostředí podobně zpracovaná práce schází. Studie by měla sloužit odborníkům jako zdroj informací k dalšímu výzkumu či festivalovým dramaturgům, kteří by se chtěli touto problematikou zabývat. V tom také spatřujeme její největší přínos a originalitu.

1.1 Struktura práce a použitá metodologie

Práce je rozdělena do dvou základních kapitol. První kapitola se zabývá definicí termínu „polská škola animace“. Jelikož tento pojem nelze správně chápat bez historicko-politického vývoje, nastiňuje první kapitola i toto témat. Další část práce se věnuje bazální charakteristice tvorby „školy“ a stanovuje její nejzásadnější specifika. Tato kapitola představuje teoretickou část této studie.

Druhá kapitola se člení na menší části. První z nich představuje vývoj polské animované tvorby ve vymezeném období. Všímá si změn, které se odehrály v oblasti polské kinematografie a které měly dopad i na tvorbu animovanou. Tyto změny se odehrály na několika úrovních – produkční, distribuční, jakož i v oblasti vzdělávání. Další část kapitoly se zaměřuje na tendence polské animace. Prostřednictvím analýzy vybraných filmů, které byly vyprodukovány v letech 1990 – 2010, se snažíme vystihnout směřování současné polské animované tvorby. Hodnotící kritéria, která byla určující pro výběr filmů, si uvádíme na začátku této podkapitoly. Pozornost věnujeme zejména tomu, zda filmy nějakým způsobem navazují na tradici polské animace. Za tradiční považujeme takové vlastnosti filmů, které byly příznačné pro filmy „polské škole animace.“ Výsledky výzkumu, provedeného klasickou komparatistickou metodou, prezentujeme v závěru této studie.

Základní metodologie postupu této práce se opírá o neoformalistické teorie, zejména jejich chápání „pružných definic“, které jsme aplikovali na výklad pojmu „polské školy animace“. Tento termín je jinak nahlížen z vnější (nepolské perspektivy) a jinak z vnitřní. Na základě těchto teorií si v této studii všímáme rovněž sociálního a ekonomického systému filmové produkce, jakož i perceptuálně kognitivního modelu, který počítá s aktivním divákem.

Další metodologie vychází z textu Timo Linsenmaiera „Proč historiografie animace?“³. V tomto textu podává autor návod, jak správně postupovat při sestavování historiografií. Autoři historických studií by měli podle Linsenmaiera dbát na to, aby na prvním místě nestála pouze otázka „Co se stalo?“, která vede k pouhému sběru dat a informací, ale podávat vysvětlení „Co se vlastně stalo?“. Na základě znalosti tohoto textu uvádíme v této práci i vysvětlení, jaké měly některé změny, odehrávající se ve sféře produkce animovaných filmů, dopad.

V této práci používáme rovněž klasickou metodu komparatistiky. Pomocí této metody srovnáváme tvorbu „školy“ s tvorbou současnou. Díky tomu můžeme určit, zde jednotlivé filmy pokračují v tradiční linii polské animace či nikoli.

Zbývá doplnit informace o primární literatuře, která sloužila k dosažení vzdělání. Jelikož v českém prostředí neexistuje dostatek odborné literatury (krom nepříliš vyvedené publikace Edgara Dutky – Minimum z dějin světové animace), bylo zapotřebí se seznámit s literaturou polskou. Základním textem byl sborník odborných textů „Polski film animowany“ dvou editorů Marcina Giżyckého a Bogusława Zmudzińskiego. Další publikací, která reflektuje danou problematiku, bylo odborné periodikum „Kwartalnik filmowy“, které vydává Institut umění Polské akademie věd. Na přelomu let 1997 a 1998 bylo celé číslo věnováno polské animaci a představuje sborník odborných textů. Nebylo možné opomenout ani kánon Giannalberta Bendazziho „Cartoons – One hundred years of cinema animation“, a to i přes některé jeho nedostatky.

³ Linsenmaier, Timo. Why animation historiography? Animation Unlimited. The 20th annual SAS conference. Art Institute at Bournemouth. 18 - 20 July. 2007.

Zdroj: <http://journal.animationstudies.org/2008/11/10/timo-linsenmaier-why-animation-historiography/#more-57> (16. 6. 2011).

2. **Polská animovaná tvorba do roku 1989**

Tato kapitola se ale zabývá polskou animací do roku 1989. Naším úkolem je zjistit, zda současná animovaná tvorba čerpá z tradice polské animace či nikoli. Je proto zapotřebí určit povahu tvorby předchozí, abychom ji mohli aplikovat na produkci současnou. Obzvláště se zaměříme na nejvýznamnější éru polské animované tvorby, která byla označována jako „polská škola animace“.

V této kapitole si nejdříve celou oblast výzkumu rozčleníme na časové úseky. Následně nastíníme politicko-ekonomický vývoj celého odvětví, který měl vliv na utváření podmínek výroby, ale rovněž na distribuci filmů, která rozhodovala o kontaktu těchto děl s odběratelem, čili divákem. Načrtneme si rovněž i vývoj výuky animace v těchto letech. V další podkapitole si na základě jednotlivých tendencí, projevujících se v daném období v animované tvorbě, stanovíme její bazální vlastnosti. Pokusíme se tak zodpovědět otázku, jaká byla animace let předchozích, abychom pak tyto výsledky mohli porovnat s tvorbou současnou.

2.1 Periodizace dějin polské animace

Pro lepší orientaci v dané problematice si budeme nejprve celou historii polského animovaného filmu periodizovat. K tomuto účelu nám dobře poslouží významná historická data, jež determinovala politicko-hospodářský vývoj celé země. Tato data totiž rovněž vymezují samotné etapy vývoje polské animace.

Počátky animované tvorby v Polsku spadají do období sahající od samotného vzniku kinematografie až po skončení druhé světové války. Samotný „zrod“ polské animace pak zasadila polská odborná kritika do doby krátce po skončení druhé světové války⁴. Poválečná léta ale byla pod vlivem socrealismu, a to až do roku 1956, kdy nastalo v celém tehdejší východním bloku politické a umělecké uvolnění. Od výše uvedeného data se také datuje nejvýznamnější éra polské animace, která trvala po celou nastupující dekádu. Na základě několika charakteristických rysů dostala tato tvorba jednotící název „polská škola animace“. Mezním rokem tohoto období je rok 1969. Ten je ale pouze rokem orientační, neboť polská animovaná tvorba nese v následujících sedmdesátých letech atributy dekády předchozí. Rozčlenění na dvě samostatná období vychází z tradice polské filmové kritiky, kde se toto členění ustálilo, i když díky tomu byla tvorba let sedmdesátých nesprávně označovaná jako doba, která jen rozvíjela tendence, jež byly započaty v dekadě předchozí⁵. Významným milníkem je ale rozhodně rok 1981, kterým končí nejslavnější doba polské animace. O následujícím období se hovoří jako o době úpadku, jež bylo poznamenáno vyhlášením výjimečného stavu, následnou „malou normalizací“, jakož i nastupujícími politickými změnami. Celé politicko-společenské kvašení té doby vyvrcholilo roku 1989. Poslední etapou polské animace se zevrubně věnujeme ve zbytku této práce.

⁴ Film *Za krále Kraka* (Za króla Krakusa, 1947) režiséra Zenona Wasilewského získal jako první mezinárodní ocenění a (trochu uměle) se ustálilo označovat jej za první polský animovaný film. Rok vzniku filmu je pak označován jako rok „zrodu“ polské animace.

⁵ Kossakowski, Andrzej: *Polski film animowany, 1945-1974*, Vratislav, 1977, str. 117

2.2 Nástin produkčních a distribuční podmínky

Předválečná produkce animovaných filmů byla v Polsku řízena tržní ekonomikou a byla závislá na kapitálu osob ochotných do tohoto odvětví kinematografie investovat. A tak animované filmy vznikaly v různých soukromých studiích na území celého tehdejšího Polska. Samostatnou kapitolu pak tvoří reklamy, ve kterých se animace rovněž uplatnila. Celou předválečnou produkci animovaných filmu ale klasifikujeme jako podprůměrnou. Větší pozornost proto věnujme létům následujícím.

Válkou zpustošená země, která řešila mnoho jiných a podstatnějších problémů, nedisponovala potřebným zázemím pro výrobu animovaných filmů a až na pár výjimek, ani nikým, kdo by měl s natáčením animací větší zkušenosti. Rovněž dosavadní výsledky práce nemnoha pionýrů podlehly válečné zkáze a tak bylo zapotřebí začít od znova. Klíčovým momentem bylo v tomto ohledu znárodnění filmové produkce a distribuce. Proces nacionalizace začal ihned po skončení války, potvrzen ale byl až dekretem Zemské národní rady z 13. listopadu roku 1945⁶. Příliv státních peněz do celého filmového odvětví sice umožnil vybudování potřebné produkční infrastruktury, ale filmaři za ni zaplatili ztrátou své tvůrčí svobody.

Vůbec první animace vznikly po válce ve Filmových ateliérech Polské armády, a to již na podzim roku 1945. Právě armádní filmové studio disponovalo záhy po válečném konfliktu nejlepším technickým vybavením. První výrobní centra animace pak vznikla v letech 1946 až 1956 nejprve v nejprůmyslovějších oblastech země - v Lodži a ve Slezsku⁷. Tato studia v tomto období často měnila nejen jména, ale i organizační strukturu,

⁶ Giżycki, Marcin: 1946 -1960: Socrealizm i odwilż, In.: Giżycki, Marcin, Zmudziński, Bogusław: Polski film animowany, Polskie wydawnictwo audiowizualne, Varšava, 2008, str. 28

⁷ V Lodži vzniklo na přelomu let 45/46 Studio kresleného filmu a Studio loutkových filmů - obě pod správou Státního podniku „Film Polski“. Ve Slezsku pak v letech 47/48 Filmová dílna při odboru propagandy Krajského výboru PDS přetransformovaná posléze na Tvůrčí filmovou skupinu „Śląsk“.

působišťe a dokonce i personální obsazení. Významnou událostí celé dekády byl Filmový sjezd ve Visle, jenž se konal ve dnech 19. – 22. listopadu roku 1949. Teprve tento sjezd jasně formuloval ideologické principy státní filmové produkce. Od té doby musela celá státní kinematografie odrážet, vládnoucí stranou proklamovaný, socialistický realismus. I když se sjezd netýkal přímo animované tvorby, která v té době stála spíš na okraji zájmu, jasně deklaroval, že doménou animace má být tvorba pro děti. Autorskému animovanému filmu tak bylo na několik let upřeno právo na život. Do distribuce se tak většinou dostávaly jen díla určená nejmladším divákům a i ty plnily úlohu „předfilmů“. Doplňme, že v této době vzniklo celkem cca. 40 samostatných animovaných děl.

Po roce 1956 nastaly v oblasti výroby animovaného filmu nové organizační změny. Došlo k osamostatnění ateliéru v Bielsku-Białej, čímž vzniklo Studio kreslených filmů (Studio Filmów Rysunkowych), nejen kolébka nejslavnějších postaviček polské animace Bolka a Lolka. Ve Varšavě založili Witold Giersz a Mieczysławem Poznańskim ateliéry, jež se později přetransformovaly na slavné Studio Miniatur Filmowych. V těchto letech také proběhla reorganizace lodžského studia, které od roku 1960 nese název Studio Małych Forem neboli Se-Ma-For. Na popud Kazimierza Urbańského pak vznikla roku 1966 filiálka studia Se-Ma-For v Krakově. Ta se stala na dlouhá léta baštou autorského animovaného filmu. Tím se na delší dobu ustálila čtyři nejdůležitější centra výroby animace, v nichž tvořili všichni významní tvůrci polské animace.

Důležitou událostí, která měla na postavení animace podstatný vliv, bylo založení Celostátního festivalu krátkometrážních filmů v Krakově (Ogólnopolski Festiwal Filmów Krótkometrażowych)⁸. I když festival favorizoval dokumentární film, měla i animace, díky statutárnímu ukotvení jedné z cen, zajištěnou pozici. Festival tak začal každoročně verifikovat výsledky domácí animované tvorby a konfrontovat ji s tvorbou zahraniční. Nejen díky krakovskému festivalu, ale také díky úspěchům na mezinárodních festivalech, se postupně dostávaly nejvýznamnější snímky do běžné

⁸ Založen byl v roce 1961 a roku 1964 byl povýšen na mezinárodní úroveň.

distribuce, ale pořád v roli „předfilmů“. Byl díky tomu zajištěn stálý kontakt diváků s fenoménem „polské školy animace“. Mějme ale na paměti, že obecně hrál tenkrát umělecký film a animace jinou roli v celé kulturní sféře⁹.

Na přelomu padesátých a šedesátých let se začala formovat výuka animace. Prim na tomto poli hraje již zmíněný Kazimierz Urbański, který na podzim roku 1957 vytvořil Dílnu filmové kresby (Pracownia Rysunku Filmowego) oboru scénografie krakovské AVU (Akademia sztuk pięknych)¹⁰. Počátky zdejší výuky provázely těžkosti, obzvláště pak chybějící technické vybavení, a tak se výuka v prvních letech vedla pouze na teoretické úrovni. Teprve počátkem 60. let můžeme hovořit alespoň o částečně vybavené pracovně a teprve v akademickém roce 68/69 se filmová kresba stala povinným předmětem studentů Fakulty grafiky. Druhým místem, kde se v té době začala učit animace byla trochu očekávaně filmová škola v Lodži – PWSFTviT¹¹. Zde byla roku 1959 založena na Fakultě kamery Dílna animovaných filmů (Pracownia Filmów Animowanych). I když byla poměrně dobře vybavena (v porovnání s krakovskou AVU) nesetkala se v prvních letech existence se zájmem studentů¹². I když zakladatelem této pracovny byl Jerzy Kotowski, v druhé polovině 60. let byla dílna spojena hlavně s Danielem Szczechurou, jenž zde kdysi vytvořil svůj debut. Oficiálně, jako studijní obor, se ale začala učit animace na filmové škole v Lodži až v osmdesátých letech (samostatný studijní obor od roku 1988).

V šedesátých letech využili polští tvůrci animovaného filmu plně potenciál své doby. Proběhnuvší restrukturalizace studiové výroba vytvořila

⁹ Por., Zmudziński, Bogusław: 1961-1970: Złota dekada, In.: Giżycki, Marcin, Zmudziński, Bogusław: Polski film animowany, Polskie wydawnictwo audiowizualne, Varšava, 2008, str. 44

¹⁰ Urbański stál v čele pracovny do roku 1972 a obecně je považován za osobu, jež se v Polsku nejvíc přičinila o rozvoj výuky animace.

¹¹ Státní vysoká škola filmu, televize a divadla - Państwowa Wyższa Szkoła Filmowa, Telewizyjna i Teatralna.

¹² Důvodem byla struktura výuky – polehala na sledování animací pro děti a k zápočtu nebylo potřeba realizovat cvičení, nýbrž jen vypracovat návrh filmu a scénář.

optimální podmínky pro zvýšení produkce (až na 120 filmů ročně)¹³ a zajistila kvalitní řemeslné provedení. Nacionalizace kinematografie pak zajistila dostatečné finanční pohodlí a dokonce přála i politická situace, postupně opouštějící doktrínu socrealismu. K tomu nutno přidat i příznivou distribuční strategii, která i v jiných evropských zemích počítala se zařazením krátkometrážní filmů do běžné distribuce a příznivým nastavením publika, které v dobách komunistické represe očekávalo od filmu nejen zábavu. V neposlední řadě ale bylo zapotřebí talentovaných tvůrců. Těm se budeme patřičně věnovat později.

Sedmdesátá léta jsou v kontextu polské animace označovány jako období stagnace, tedy jako doba, která nepřinesla nic nového a ve které se pouze rozvíjely trendy předešlé dekády. V jistém smyslu se jedná o tvrzení pravdivé, ale i nová doba přinesla své úspěchy i hledání nových obzorů, obzvláště pak s příchodem nových technologií.

Po produkční stránce zůstala situace v 70. letech beze změn (i po stránce kvantitativní). V oblasti produkce animovaných filmů i nadále dominovaly čtyři největší studia, v čele s krakovským, které se věnovalo výhradně autorskému a uměleckému filmu. Na neoficiální úrovni ale v roce 1970 vznikla formace s názvem Dílna filmové formy (Warsztat formy filmowej). Jednalo se o avantgardní uměleckou skupinu, která vznikla při lodžské filmové škole a která působila do roku 1977¹⁴. V centru jejich zájmu stálo analytické umění, videoart a jiné formy nových médií. Zmiňujeme ji však proto, že jejím členem byl rovněž Zbigniew Rybczyński, který zde formoval své budoucí vize.

Zásadní změny se neodehrály ani v oblasti distribuce. Jako nový distribuční kanál se ale stále víc prosazuje televize, v té době státní televize TVP (Telewizja Polska), která v roce 1970 začala vysílat i na druhém kanálu. V oblasti samostatné produkce se ale televize prosadila až v dalším období, ale již od počátku 60. let vznikaly na její zakázku. V oblasti edukace pořád

¹³ Bendazzi, Giannalberto: *Cartoons – One hundred years of cinema animation*, John Libbey Publishing, 1994, str. 341

¹⁴ Zakladateli skupiny byli Józef Robakowski, Wojciech Bruszewski a Ryszard Waško.

dominuje krakovská akademie a filmová škola v Lodži. Krom personálních obměn pedagogů zůstává situace neměnná. Z personální výměny zmíníme jen odchod Daniela Szczechury roku 1970 z Lodže do Dílny fotografie a filmu (Pracownia Fotografii i Filmu) varšavské AVU, neboť tím získala tato pracovna na významu, i když její nejlepší absolventi zde zakončili studia až v další dekádě.

Za zmínku jistě stojí také skutečnost, že roku 1977 se objevila první monografie věnovaná historii polské animaci¹⁵ a to paradoxně i přesto, že odborných publikací o animaci rapidně ubylo, což svědčí o úpadku zájmu kritiky o toto odvětví kinematografie¹⁶. Tento fakt je také jedním ze symptomů nadcházející krize. I když animace, obzvlášť tvorba pro děti, tvořila značný příjem pro státní pokladnu, postupně upadal tvůrčí kvas, který vyvolaly zejména zahraniční úspěchy polské animace. Ruku v ruce s tím ustupoval do pozadí taky zájem o intelektuální reflexe, které animovaná tvorba ve dvou předchozích desetiletích vyvolávala u diváků. Sedmdesátá léta, tak byly poslední údobím, jež sneslo porovnání s nejslavnějším obdobím, a to nejen svými festivalovými úspěchy v zahraničí.

Počátek osmdesátých let, přesněji rok 1980, se ještě nesl v optimistické náladě, obzvlášť kvůli politickým událostem kolem hnutí Solidarita. Téhož roku dokončil již zmíněný Rybczyński své „arcidílo“ - film *Tango*. Ve stejném roce bylo v Poznani založeno Televizní studio animovaných filmů (Telewizyjne Studio Filmów Animowanych), první televizní studio, jež se věnovalo výhradně animované tvorbě. V neposlední řadě pak na krakovském festivalu získal hlavní cenu vůbec poprvé animovaný film - *Silně angažovaný film. Non camera* (Ostry film zaangażowany. Non camera, 1979) Juliana Jósefa Antonisze.

Všechny naděje na politické změny ale ukončilo vyhlášení výjimečného stavu v prosinci roku 1981. Zhoršení politické situace se

¹⁵ Publikace *Polski film animowany - 1945-1974* Andrzeje Kossakowského.

¹⁶ Por., Zmudziński, Bogusław: 1970-1980 Srebrna dekada, In.: Giżycki, Marcin, Zmudziński, Bogusław: *Polski film animowany*, Polskie wydawnictwo audiowizualne, Varšava, 2008, str.

neprojevilo ani tak v počtu vyprodukovaných animovaných filmů (jejich počet naopak vzrostl)¹⁷, jako spíš v jejich kvalitě a v preferenci „únikových témat“. Nově zesílená cenzura uzavřela některé snímky do trezoru, což se nevyhnulo ani animaci.¹⁸ V letech výjimečného stavu se také zhoršily podmínky distribuce (animace zmizela z kin), ale hlavně podmínky ekonomické. Kvantitativní nárůst vyprodukovaných filmů tak byl možný jen díky disciplinovaným produkčním teamům a finančním rezervám animovaných studií.¹⁹

V oblasti školství vzniklo v roce 1982 ještě jedno významné středisko výuky animace, a to Dílna animovaného filmu (Pracownia Filmu Animowanego) na AVU v Poznani. Iniciátorem byl opět Urbański. Diplom zde ale bylo možné v této specializaci získat až v roce 1989. Nejvýznamnější studenti tak absolvovali až po politickém převratu a řadí se až do nejnovější generace.

Pomyslným završením celé geneze polského animovaného filmu byl světový úspěch Rybczyńského *Tanga*²⁰. Z dnešního pohledu můžeme konstatovat, že tím skončily nejlepší časy polské animace. I když již na konci let sedmdesátých někteří kritici hovořili o počáteční krizi, nikdo v té době ještě nevěděl, že nejhorší léta polskou animaci teprve čekají (90. léta). Zbytek osmdesátých let pak byl ve znamení kontinuity tradic polské animace, jakož i období invencí. I tato dekáda vnesla do této oblasti něco nového a objevila se nová vlna talentovaných debutantů. Scházely ale úspěchy na zahraničních festivalech, ubyl zájem kritiky (dominoval hraný film a filmy dříve zakázané) a obecně i veřejnosti, která se tou dobou napjatě

¹⁷ V roce 1982 vzniklo 131 animovaných filmů, tj. o 13 víc než rok minulý; Por. Armata, Jerzy: 1981-1990: Przerwana dekada, In.: Giżycki, Marcin, Zmudziński, Bogusław: Polski film animowany, Polskie wydawnictwo audiowizualne, Varšava, 2008, str. 81

¹⁸ Zákaz se paradoxně dotkl dětského loutkového filmu Tadeusza Wilkosza *Colargol a kouzelný kufír* (Colargol i cudowna walizka, 1979), ve kterém mohl titulní medvídek pomocí kouzelného kufíru svobodně cestovat.

¹⁹ Zagroba, Bogdan: Mały Rocznik Filmowy 1982, str. 12

²⁰ Film získal nejen hlavní cenu na festivalech v Annecy a Ottawě, ale roku 1982 také cenu nejprestižnější - Cenu Akademie za krátkometrážní animovaný film.

sledovala postupné procesy demokratizace. Vysněná svoboda se v Polsku dostavila počátkem roku 1989 po „Jednáních u kulatého stolu“. Přinesla však sebou mnoho změn, obzvlášť v oblasti produkce a distribuce. O situaci po roce 1989 se věnujeme ve zbytku práce.

2.3 Základní charakteristika polského animovaného filmu do roku 1989

V předchozí podkapitole jsme nastínili rozvoj produkce, distribuce i edukace animace do roku 1989. Tím jsme charakterizovali vnější strukturu této oblasti umělecké tvorby. Nyní se budeme zabývat strukturou vnitřní. Rovněž si připomeňme, že se věnujeme uměleckému autorskému filmu.

2.3.1 Experimentální linie polské animace

V souvislosti s polským animovaným filmem se objevuje adjektivum „experimentální“. Český scénárista a dramaturg Edgar Dutka například uvádí, že „Ze 120 filmů 20 % experimentálních – to byla polská produkce animovaných filmů na počátku 60. let!“²¹. Dutka tuto informaci pravděpodobně převzal od italského kritika Giannalberta Bendazziho. Jedná se ale o desinterpretaci. Bendazzi totiž píše: „*Polská produkce velmi vzrostla (na 120 animovaných filmů za rok) díky kvazi-oficiálnímu rozhodnutí věnovat dvacet procent produkce experimentálním dílům.*“²². Zdroj této informace ale Bendazzi neuvádí a ani v polské odborné literatuře se podobná informace neobjevuje. Jedná se tak o informaci nejasnou a kvantitativní hledisko pak už vůbec není v tomto případě příliš směřodaté²³. Objevuje se ale pojem – experimentální. Pokusíme se nejprve vyložit chápání pojmu experimentální ve vztahu k polské animované tvorbě. Dutka tímto výrazem, v kontextu polské animace, rozumí „ryzí uměleckou reflexi (jíž se říkalo

²¹ Dutka, Edgar: Minimum z dějin světové animace, AMU, Praha, 2004, str. 100

²² Bendazzi, Giannalberto: Cartoons – One hundred years of cinema animation, John Libbey Publishing, 1994, str. 341

²³ Stanisław Janicki totiž uvádí 44 vyprodukovaných animovaných filmů za rok 1960. V roce 1970 pak 84 animovaných filmů. Por. Janicki, Stanisław: Film Polski od A do Z, str. 245, Wydawnictwo artystyczne i filmowe, Varšava, 1972

experimentální)²⁴. Dvacet procent, jež uvádí Bendazzi, se tak spíš než tvorby striktně experimentální, týká autorského filmu. Polští umělci totiž využili potenciál animovaného filmu, jako oblasti autorsky intaktní a začali do ní přenášet výsledky z oblasti výtvarného umění. Animace se stala (přesně v duchu Irzykowského, o němž se ještě zmíníme) prostorem pro vytváření svébytných autorských výpovědí, ve kterých často obsah vyplýval z formy a forma z obsahu, což často hraničilo s experimentem.

Výraz experimentální tak má ve vztahu k polské animaci své opodstatnění. Musíme jej ale chápat jako rezignaci na klasický animovaný film (hlavně kreslený, ale též loutkový), jehož obraz vznikl především vlivem amerických kreslených filmů, ve prospěch nových technik animace. Hledání nových výrazových prostředků animovaného filmu a využití netradičních postupů je pro polskou animaci velmi symptomatické a můžeme je označit za jedno z jejích specifik. Teď si přiblížíme, jak se experimentální tendence v polské animované tvorbě vyvíjely.

První osobností, která v Polsku teoreticky podporovala hledání nových cest kinematografie a připravila tak půdu pro nastupující umělce, kteří experimentální tendence dále rozvíjeli, byl literát a teoretik Karol Irzykowski (1873 - 1944). Ten již v roce 1913 v článku nazvaném „Smrt kinematografu“ píše: *„Kdyby se dalo předpokládat, že jednou budou malíři připravovat pro kinematografická představení vlastní obrazy [...], pak by se stal film 'skutečným uměním', a pak bychom zažívali pocity tak ohromující, o jakých nemám dnes ani ponětí [...]. Pak by se možná objevil 'Archanděl Michael' kinematografu...“*²⁵. Tuto svoji vizi prezentoval Irzykowski v době, kdy podobné dílo nebylo možné vidět. Přitom přikládá animovanému filmu nebývalou váhu a považuje jej za prvotní formu uměleckého filmu. Věřil, že je budoucností kinematografie. Ve svém nejvýznamnějším filmově-teoretickém díle *Desátá múza (Dziesiąta Muza oraz pomniejsze pisma filmowe)* z roku 1924 dokonce píše: *„Obyčejný film je [...] dočasnou náhražkou malířského*

²⁴ Dutka, Edgar: Minimum z dějin světové animace, AMU, Praha, 2004, str. 100

²⁵ Giżycki, Marcin: Nie tylko Disney, Wydawnictwo Artystyczne i Filmowe, Varšava, 2000, str. 25

*filmu*²⁶. Irzykowski dále zdůvodňuje, proč přikládá animovanému filmu právě takovou váhu. Uvádí, že pouze animovaný film umožní umělci přímo vyjádřit svojí osobnost a že umělec není v případě animace nikterak omezen volbou tématu, čímž rozumí, že může naprosto libovolně tvarovat hmotu i své vize, kdežto film fotografický je ohraničen svým reprodukčním charakterem²⁷. Irzykowski od počátku bojoval za uznání filmu jako nové umělecké disciplíny.

Irzykowski již v té době opíral své teorie o výsledky činnosti filozofa, novináře a malíře-amatéra Felikse Kuczkowského (1884 - 1970). Z jeho tvorby nejsou ani tak důležité první dvě krátké animace,²⁸ které byly nakresleny dosti konvenčním způsobem, jakož spíš jeho následující projekty²⁹. Mnohem více ambiciózní byl pokus o jinou koncepci filmu, který nazval filmem „visionárním“³⁰, jehož základem měly být plastické hmoty - plastelína, hlína a čistá improvizace před kamerou. Z jeho díla se prakticky nic nedochovalo a bylo téměř zapomenuto. Stejně jako *Desátá múza* Irzykowského, tak i první pokusy Kuczkowského determinovali další vývoj polského animovaného filmu. Hlásí se k nim většina tvůrců polského animovaného filmu, jakož i filmových teoretiků, a to i v současnosti.

Hlavní proud experimentálních tendencí v polské animaci ale začíná až roku 1957, kdy tandem známých grafiků - Walerian Borowczyk (1923 - 2006) a Jana Lenica (1928 - 2001), vytvořil jedinečný film *Byl jednou jeden...*

²⁶ Giżycki, Marcin: Przed 1945: Prekursory i pionierzy, In.: Giżycki, Marcin, Zmudziński, Bogusław: Polski film animowany, Polskie wydawnictwo audiowizualne, Varšava, 2008, str. 15; Obyčejný film rozuměj – fotografický, malířský – animovaný.

²⁷ Giżycki, Marcin: Nie tylko Disney, Wydawnictwo Artystyczne i Filmowe, Varšava, 2000, str. 25

²⁸ V roce 1917 realizoval ve studiu Poláka Brudzyńského ve Vídni dvě krátké animované grotesky „Flirt židliček“ a „Dalekohled má dva konce“. Jsou označovány za vůbec první polské animovaná kinematografická díla.

²⁹ Např. film *Dirigent* (Dyrygent, 1922) či nerealizovaný projekt *Stěna nářků* (Ściana płaczu, 1929).

³⁰ Giżycki, Marcin: Irzykowski, Kuczkowski i tradycja „filmu wizyjnego“ w Polsce. In.: *Kwartalnik filmowy*, č. 19-20, Instytut Sztuki Polskiej Akademii Nauk, Varšava, 1997/98

(Był sobie raz...)³¹. Tento film byl po právu průlomovým, a to hned z několika důvodů. Vznikl bez scénáře improvizací, což bylo v době státní kontroly skoro nemyslitelné. Byl vytvořen ploškovou technikou, jež byla do té doby považována za primitivní, a proto málo používaná, jak v Polsku, tak i ve světě. Dalším důvodem byl fakt, že tvůrci v něm uplatnili kontinuální sled obrazů vedený volným tempem, čímž se odklonili od tradičně vedené filmové narace. Film byl nejprve v Polsku přijat s rozpaky. Teprve cena z festivalu v Benátkách ukončila všechny pochybnosti. I další tvorba obou tvůrců měla experimentální povahu. Obzvláště pak jejich druhý společný film *Dům* (Dom, 1958). Tento manifest filmového surrealismu získal hlavní cenu na Mezinárodní soutěži experimentálních filmů zorganizované u příležitosti Světové výstavy v Bruselu.³² Tak začala světová sláva polské animace.

Pokračovateli těchto tendencí byla celá řada polských režisérů animovaných filmů. Krom samotných zakladatelů, je hlavním představitelem Kazimierz Urbański (1929). Neúnavný experimentátor, který přikládal největší váhu výtvarné stránce filmu, jež plnila taky narativní funkci, např. filmy *Materie* (Materia, 1962) nebo *Hříčky* (Igraszki, 1962). Vystřídal mnoho metod, mezi které patří i chemické a termické působení na filmový pás, jako ve filmu *Sladké rytmy* (Słodkie rytmy, 1965).

Urbańského prvními žáky byli Julian Jósef Antonisz (1941 - 1987) a Ryszard Czekala (1941). První ze jmenovaných byl bezesporu největším propagátorem realizace filmu bez použití kamery. Z mnoha jeho filmů zmiňme debut *Fobie* (Fobia, 1967), *Silně angažovaný film. Non camera* (Ostry film zaangażowany. Non camera, 1979) a hlavně jeho dvanáctidílnou sérii *Polská kronika – Non camera* (Polska kronika Non-Camerowa, 1981 – 1986). Filmy druhého z realizátorů se vyznačovaly sugestivní expresí, přesně tak jako ve filmech *Syn* (1970) či *Nástup* (Apel, 1970).

³¹ Film byl vyprodukován ve filmovém studiu KADR a nikoli v některém z již existujících studií animovaných filmů.

³² Akce se účastnili světové uznávání tvůrci experimentálního filmu jak Stan Brakhage, Maya Deren, Abel Gance, Claude Goretta, Nelly Kaplan, Peter Kubelka, Agnès Varda ad.; Giżycki, Marcin: 1946-1960: Socrealizm i odwilż, In.: Giżycki, Marcin, Zmudziński, Bogusław: *Polski film animowany*, Polskie wydawnictwo audiowizualne, Varšava, 2008, str. 36

Do experimentálního proudu patří rovněž Jerzy Kucia (1942), a to pro komplikovanou stylistiku svých animací, v nichž výtvarná stránka často upozadňuje dějovou linku. Debutoval filmem *Návrat* (Powrót, 1972), ve kterém, stejně jako v jeho dalších autorských filmech - *Kruh* (Krag, 1978), *Reflexy* (Refleksy, 1979) či *Střípky* (Odpryski, 1984), tradiční logiku příčiny-důsledku nahrazuje logikou paměti.

Samostatnou kapitolou je Zbigniew Rybczyński (1950). Oproti jmenovaným kolegům, nečerpá z výtvarného umění, ale z oblasti filmu a videa. Jeho experimenty vytvářené právě v této oblasti mu přinesly celosvětové uznání. Nelze nezmínit jeho „oscarový“ snímek *Tango* (1980). Nejen za následovníka Rybczyňského je považován Hieronim Neumann (1948). Za všechny jeho filmy uveďme film *Panelák* (Blok, 1982), jenž je velice blízky Rybczyňského poetice.

Svým způsobem sem lze zařadit i Witolda Giersze (1927), který střídal různé techniky animace (dynamická malba na sklo či přímo filmový pás) a Daniela Szczechuru (1930), už jen pro jeho surrealistický film *Hobby* (1968) nebo po všech stránkách nekonvenční *Cestu vlakem* (Podróż, 1970) či dokonce Piotra Dumału (1956), jenž si vyvinul svojí vlastní techniku animace.

Jak jsme si uvedli již dříve, pojem „experimentální“ musíme v kontextu polské animované tvorby chápat buď jako hledání nových výrazových prostředků animace a filmu (často inspirované výtvarným uměním) a nebo jako čistě autorskou reflexi s uměleckými ambicemi.

2.3.2 Polská škola animace: pesimismus, existencialismus a filozofující satira

V předchozí podkapitole jsme věnovali pozornost experimentálním tendencím, jež prostupovaly celým údobím existence polské animace. Největší úspěchy ale slavila na konci padesátých let a v letech šedesátých, jež daly vzniknout jednotnému označení „polská škola animace“. Důvodem vzniku tohoto ustáleného označení byla podobná poetika filmů, která však nebyla cizí ani filmům z dalších období. Charakteristika „školy“ se tak přenesla na celou polskou animaci. Její nejzásadnější společné prvky si přiblížíme.

Bendazzi nazval kapitolu věnovanou polské animaci „Polsko: poezie pesimismu“ a celou „polskou školu“ charakterizoval takto: *„Jednou z předních charakteristik školy je preference v tmavě laděných obrazech (černá, odstíny šedé a mlha), ponurá témata, jež se většinou nesou ve znamení existenciálních otázek a někdy těžký, místy úmorný pesimismus.“*³³. S tímto popisem můžeme v plném rozsahu souhlasit. Zbývá jen doplnit, odkud tento zbytně pesimismus pramení.

Původ existenciálního pesimismu, tak silně zakořeněného v polské kultuře, musíme hledat ve společensko-historickém vývoji polského národa. Sahá až do devatenáctého století a byl spjat s mesianismem přivolaným v dobách polského romantismu. Skličující, bezútěšné a ponuré ladění snímků stanoví jeden z nejzákladnějších rysů „polské školy“. Potvrzuje to i následující výpověď: *„U Poláků, které známe, se projevuje specifická radost v pesimismu a specifický pesimismus v euforii.“*³⁴

³³ Bendazzi, Giannalberto: *Cartoons – One hundred years of cinema animation*, John Libbey Publishing, 1994, str. 341

³⁴ *Cahiers du Cinéma*, 1969, Février, No. 209; polský překlad: *Kino nie jest sztuką zespolową*, In.: *Kwartalnik filmowy*, č. 19-20, Instytut Sztuki Polskiej Akademii Nauk, Varšava, 1997/98, str. 214

Za hlavní představitele „polské školy“, krom jejich zakladatelů (Borowczyk, Lenica) jsou označováni dva režiséři – Miroslaw Kijowicz (1929 - 2001) a Daniel Szczechura. Oba ve svém díle často pomocí satiry či metafory reflektují postavením člověka v současném světě. Všechny Kijowiczovy filmy, např. debut *Město* (Miasto, 1963), *Prapor* (Sztandar, 1965), *Klece* (Klatki, 1966), *Cesta* (Droga, 1971) či *A-B* (1978) vynikají zvláštní surovostí a filozofickým využitím metafor, jež jsou současně kritikou tehdejší komunistické společnosti. Také Szczechurovy filmy se vyznačují ostrou kritikou, podávanou formou satiry. Tyto rysy nese již jeho debut *Konflikty* (Konflikty, 1960) ale i další snímky *Stroj* (Maszyna, 1961), *Křeslo* (Fotel, 1963), či *Karel* (Karol, 1966).

Do „školy“ se řadí též Stefan Schabenback (1940). Jeho filmy se rovněž nesly v duchu existenciální filozofie, ať už jeho debut *Všechno se počítá* (Wszystko jest liczbą, 1966) či pozdější *Schody* (1968). Za pokračovatele tohoto směru polské animace můžeme označit Piotra Dumała, jenž čerpá inspiraci v existenciální literatuře (např. Dostojevskij, Kafka).

Jádrem většiny těchto filmů je jedinec vystaven hlubokým filozofickým, ba přímo existenciálním otázkám, ať už na úrovni obecné nebo vyplývajících z komunistické reality. Závěry těchto filmů jsou pak otevřené, bezútěšné nebo přímo tragické (Szczechurův film *Skok*). Jednoznačné tak převládá pesimistické vyznění nejen jednotlivých filmů, ale i celé „školy“. Společná tematika je dalším ze spojujících znaků celého směru. Ústřednímu tématu je taky vhodně podřízena i formální stránka, což je také důvodem převládajících tmavých tónů těchto snímků (často černo-bílých) - ponurá a šedá realita komunistického režimu.

Velice individuální postavení má v rámci „polské školy“ Witold Giersz. Estetika i tematika jeho snímků je zcela jiná než u ostatních představitelů této školy. Uvedme si jeho nejuznávanější díla, jež vynikají dynamickou animací „barev“ uvolněných z pevné kontury - *Malá kovbojka* (Mały western, 1960), *Červená a černá* (Czerwone i czarne, 1963) nebo *Kůň* (Koń, 1967). Z důvodů, které si uvádíme níže, do „školy“ rozhodně patří.

Jinou charakteristiku „školy“ nabízí John Halas: „*Nazval bych vás básníky animace a v tomto ohledu se s vámi nikdo nemůže rovnat. Ve vašich filmech obdivuji sílu výrazu, originalitu vyjádření, představivost a novátorské začlenění malířství či grafiky do jazyka animace. Myslím na Kijowiczovy, Lenicovy, Czekałovy a Gierszovy filmy.*“³⁵ A právě výtvarné umění se stalo výchozím bodem pro většinu tehdejších tvůrců, Borowczykem a Lenicou počínaje. Přenesení zkušeností z výtvarných umění do oblasti filmové animace je další z klíčových znaků „polské školy“, ale i polské animace obecně.

Přes nesporné společné znaky „polské školy animace“ zdůrazňovali někteří domácí odborníci její různorodost. „Jak pojmout jedním termínem, který by upřesňoval a opravňoval užití slova ‚polská škola‘, filmy od sebe tak vzdálené vzhledem k zájmům obsahovým a formálním?“³⁶ Takto se ptal na konci sedmdesátých let jeden z předních kritiků. Můžeme souhlasit s tím, že užití pojmu „polská škola“ polskou animovanou tvorbu generalizuje, a to i přes mnoho jednotných rysů. Jako homogenní celek se ale jeví hlavně ze vzdálenější perspektivy, ať už temporální či geografické. A tak se tento termín nebrání užívat takové zahraniční autority jako John Halas či Giannalberto Bendazzi.

Z dalších charakteristických znaků polské animace zdůrazníme ještě silnou vazbu mezi animací a hudbou. Hudba hrála v polských animovaných filmech důležitou roli a patřila k stylovým složkám celého snímku. Původní filmovou hudbu tak k animacím připravilo mnoho významných polských hudebníků. Uvedme si alespoň Krzysztofa Pendereckého nebo jazzmana Krzysztofa Komeda. Naopak velmi slabý vztah má polská animace s domácí literaturou. Tato skutečnost ji odlišuje od polské hrané tvorby, která často z domácí literatury čerpá.

Polská animace, zejména let šedesátých a sedmdesátých, byla kulturně-filmovým fenoménem, který obstojí ve srovnání s podobnými jevy

³⁵ Film animowany: co to dziś znaczy? Mówią John Halas i Mirosław Kijowicz., Kino, č. 7, 1977, str. 22

³⁶ Kossakowski Andrzej: Kilka myśli przy okazji trzydziestolecia, Kino, 1977, č. 7, str. 17

světové kinematografie. O úspěchu rozhodlo několik činitelů, které jsme si již dříve podrobněji popsali, ale pro názornost si je shrneme. Prvním z nich je rozhodně koincidence talentovaných tvůrců, kteří využili dobrých produkčních podmínek doby a animaci využili k vlastní tvůrčí práci. Dalším z těchto činitelů je navázání na tradici, započatou Borowczykem a Lenicou, čili přenesení zkušeností z oblasti výtvarného umění do filmové animace, ale rovněž tradice zralých uměleckých výpovědí adresovaných dospělým divákům, jež vycházející z jiných oblastí polské kultury (literatura, divadlo). Neméně význačným činitelem byla rovněž schopnost polských tvůrců osvojit si nové techniky animace na úkor tradičně pojímaného animovaného filmu a tyto techniky dále rozvíjet, což často hraničí z tvorbou experimentální. Z různých animačních metod pak polské animaci vévodí plošková technika, jež je spojovaná právě s „polskou školou“ (Lenica, Borowczyk, Szczechura, Kijowicz) a technika bez použití kamery (Urbański, Antonisz, Giersz).

3. Polský animovaný film v letech 1990 – 2010

3.1 Obecná charakteristika

Hlavní oblasti výzkumu této práce je polská animovaná tvorba v letech 1990 až 2010. Vytyčené údobí si rozdělíme na dvě dekády.

První dekáda (devadesátá léta) se vyznačovala globálními změnami, jež postihly celou společnost. V oblasti filmové kultury se tyto změny projevíly nejprve na produkční a producentské úrovni. Hospodářsko-politická transformace celého státního hospodářství ovlivnila financování a organizační strukturu celého filmového průmyslu, což vedlo k produkční krizi, jež se odrazila zejména v počtu vyprodukovaných filmů. Vzhledem k těmto problémům měla mladá generace velmi ztíženou možnost profesní seberealizace, zejména v oblasti autorské animace. V první polovině dekády se počet debutů rovnal nule. Naději pro polskou animaci skýtalo školství, jež dál plynule produkovalo řadu absolventů. I když řada z nich končila v komerční sféře, byla zajištěna kontinuita v předávání zkušeností. Důležitým faktorem byla i změna samotného statutu animace, která byla do té doby vnímán jako čistě umělecké filmová forma (krom tvorby pro děti). S příchodem nové éry, ale začala být animace využívána čím dál tím víc i pro komerční účely. Na obecné rovině pak bojoval polský film s nezájmem diváků, a ten animovaný zmizel z kin docela. Výrazné zlepšení celé situace se v celé oblasti kinematografie dostavilo až s příchodem nového milénia.

Tvorbu prvního desetiletí nového století pak budeme pro zjednodušení označovat za tvorbu současnou. Takové označení by se mohlo jevit jako nepatřičné, ale vzhledem k datu vzniku této práce je akceptovatelné. Správně hodnotit určité historické období filmu, lze dobře jen s jistým časovým odstupem. V porovnání s předcházející dekádou ale můžeme toto období popsat jako dobu rozvoje polské animace. Příčinou byla stabilizace celého národního hospodářství a větší přísun financí do oblasti kultury, film

nevyjímaje. Pozitivní roli sehrálo také prosazení nového zákona o kinematografii a vznik Polského filmového institutu. Tyto reformy umožnili nástup nové generace. Jejich festivalové úspěchy pak oživily zájem diváků o domácí animovaný film.

3.2 Vývoj polské animované tvorby v politicko-produkčním kontextu

V této kapitole se věnujeme vnějším faktorům, které měly zásadní vliv na polskou animovanou tvorbu posledních dvaceti let. Je-li naším hlavním cílem určit, zda současná polská animovaná tvorba vychází z tradice „polské školy animace“, pak je nejen nezbytné určit základní povahu této tvorby, ale také přihlídnout ke všem faktorům, jež mají dopad na její vznik. Proto je tato kapitola nezbytnou součástí této práce, i když v ní plní spíš funkci doplňkovou. Všímáme si hlavně procesů, které v dané oblasti proběhly.

První část této kapitoly se zabývá státní kulturní politikou daného období a zejména pak systémem finanční podpory státu. Tyto informace považujeme za klíčové, a to z toho důvodu, že v předcházejícím období měl stát v produkci animovaných filmů monopolní postavení. Změny ve strategii fungování státní podpory produkce animace měly totiž pozitivní dopad na podmínky realizace debutů a tím i na nejmladší generaci, která stojí v popředí našeho zájmu. Do této části musíme rovněž zahrnout i státní studia animovaného filmu, neboť jejich podíl na výrobě animace byl v tomto období eminentní. Popisu vývoje státních výrobních středisek věnujeme samostatnou kapitolu.

Další kapitola si všímá soukromého sektoru produkce animovaných děl. Přejdem z monopolního postavení státu na subvenční, získal soukromý kapitál dominantní význam na poli výroby animovaných děl. Představíme si tak nejvlivnější soukromé společnosti, jež se animovaným snímkům věnují a určíme si jejich bazální charakter. Pro naše potřeby budou nejdůležitější informace o tom, jaké podmínky nová generace pro svoji tvorbu vyžaduje a jak se tyto podmínky projevují. Celkově tak získáme představu i o tom, zda se ekonomickým změnám současní tvůrci animace přizpůsobili.

V následné kapitole se zaměříme na vliv a postavení veřejnoprávní televize na produkci polské animace, ale také na obecný dopad sílícího významu televizí na kulturní sféru. Právě vliv televizí jsou příčinou změny statusu animace a vyzdvižení její utilitární a užité funkce. Televize taky

přinesla nové mediální formáty, které se v některých případech ukázaly s animací jako symbiotické. Máme na mysli zejména videoklip, který se jako nový formát v polské animaci přirozeně adaptoval.

Samostatnou kapitolu věnujeme také sféře školství a výuce animace, neboť ta je chápána nejen jako „líheň“ nové generace, ale má i schopnost determinovat nové pokolení. Vzdělávání bylo v tomto období, jak si dokážeme níže, pojítkem mezi starou generací, jež dal vzniknout pojmu „polská škola animace“ a generaci novou, jež stojí v centru našeho zájmu.

Poslední část této kapitoly je určena distribuci a propagaci filmů, ale rovněž i festivalům, jež bezesporu plní propagační roli. Nastíníme si zejména změny v postoji nejmladší generace k distribuci a propagaci filmů, které jsou nezbytnou součástí produkce filmu v komerčním systému. Tyto změny pomohly nejen vytvořit všeobecné divácké povědomí o nejmladší generaci animovaných tvůrců, ale i znovu vytvořit potřebný vztah mezi tvůrci a diváky.

3.2.1 Státní kulturní politika a financování výroby animovaných filmů

I když se o nástupu krize v oblasti polské animované tvorby mluví od počátku osmdesátých let³⁷, nejhlubší krizi zažívá tato oblast kinematografie až na počátku let devadesátých. Příčinou této krize byl politický převrat a hospodářská reforma, jež začala demokratizací systému roku 1989. Hlavní osou hospodářské reformy se stala hlavně měnová stabilizace, privatizace, restrukturalizace s důrazem na těžký průmysl a vytvoření tržního hospodářství s konkurenčním prostředím. Takto orientovaná reforma vytvořila z Polska na počátku 90. let jednu z nejdynamičtější se rozvíjejících zemí bývalého východního bloku. Jenže tato reforma měla rovněž své trhliny. „Jednoznačně stinnou stránkou této reformy bylo přehlížení takových sektorů, jako byla kultura, školství, věda či zdravotnictví a s tím spojené ignorování mimoekonomických hodnot jako údajně méně významných, nepodstatných a nadstavbových“.³⁸

S příchodem dlouho očekávané svobody se dostavily i neočekávané hospodářské problémy, jež na několik let znesnadňovaly polským filmařům tvůrčí život. Zmiňovaná krize se tak týkala celého odvětví kinematografie, animaci nevyjímaje. „*V bodě nula se nachází celá polská kinematografie, sice osvobozená od politické kontroly, ale vážně ohrožena po stránce ekonomické*“³⁹. Takto situaci reflektoval v roce 1990 přední filmový kritik.

Změny ve financování filmové produkce ale nastaly již před rokem 1989. Vzhledem k zhoršujícím se ekonomickým podmínkám celého státu byl dne 16. 7. 1987 polským Sejmem schválen nový zákon o kinematografii. Ten nejen ukončil státní monopol pro výrobu filmů, ale uzákonil i Státní výbor pro kinematografii (Komitet kinematografii). Nově povoláný státní orgán měl za úkol provést zásadní reformu v celé oblasti kinematografie. Původní „studiový“ systém fungoval v Polsku od roku 1956. Všechny filmová studia

³⁷ Por. Staniak-Rek, Elżbieta a kol.: Raport o stanie polskiej animacji, Kino, 1988, č. 10, str. 10-16

³⁸ Řezník, Miloš: Polsko, Nakladatelství Libri, Praha, 2002, str. 205

³⁹ Sobolewski, Tadeusz: Moment zerowy, Kino, 1990, č. 5, str. 2

(tedy i studia specializovaná na produkci animovaných filmů) získávala peníze přímo ze státního rozpočtu a byla kontrolována Centrálním úřadem pro kinematografii (Naczelny Zarząd Kinematografii). Peníze ze státní pokladny tak na filmovou produkci plynuli bez ohledu na případný zisk či úspěch vyprodukovaných filmů. Distribuci a propagaci filmů pak spravovala jedna státní firma (Film Polski).

Potřebná reorganizace se ale dostala ke slovu až v roce 1991, kdy vedoucí Státního výboru pro kinematografii Waldemar Dąbrowski zavedl po vzoru západoevropských producentů systém (též tzv. „balíčkový systém“), čímž ukončil režisérský způsob státního financování (režiséři stáli v čele státních studií). Tento systém rozdělil financování filmové produkce do tří sfér – pre-produkce, produkce a distribuce. Každou z těchto samostatných sfér spravovaly samostatné agentury – Agentura pro přípravu scénářů (Agencja Scenariuszowa), Agentura filmové produkce (Agencja Produkcji Filmowej) a Agentura filmové distribuce⁴⁰ (Agencja Dystrybucji Filmowej). Filmoví producenti, ať už státní či soukromí, tak museli žádat nově o dofinancování na každý projekt, a to na jednotlivé fáze výroby. Museli ale nejprve předložit „balíček“ s návrhem projektu. Tento systém státního financování filmové výroby přetrval v Polsku až do roku 2005, kdy vznikl Polský filmový institut (Polski instytut sztuki filmowej – PISF).

Ze statistiky Státního výboru pro kinematografii⁴¹ víme, že bylo v roce 1991 (hned v prvním roce reálného fungování modelu) vyhověno sedmi žádostem o dofinancování animovaného filmu. Dovídáme se rovněž, že ve stejném roce bylo realizováno celkem 38 animovaných filmů (včetně dvou celovečerních), což je v porovnání s rokem předchozím lehký nárůst (v roce 1990 pouhých 22). Nejkrizovější, z kvantitativního hlediska, tak pro animaci byly bezesporu roky 1988, 1989 a 1990, kdy skončilo automatické dotování

⁴⁰ V roce 2000 byla sloučená s Film Polski (fungujícím jako propagátor polské kinematografie od r. 1964) a vznikl tak orgán Film Polski – Propagační agentura (Film Polski – Agencja Promocji).

⁴¹ Biuro Komitetu Kinematografii: Kinematografia polska w 1991 roku, In.: Kino, č. 4, 1992, samostatná příloha – str. 2

výroby ze státní pokladny a kdy ještě nefungoval nový model financování, o soukromém sektoru nemluvě. Výroba animovaných filmů se sice rapidně snížila, ale nebyla zcela na nule. Pokud si ale odmyslíme tvorbu pro děti, tvoří produkce autorské animace v těchto letech jen nepatrné procento. V porovnání s nejproduktivnější érou (první polovina 80. lét), tak bezesporu můžeme hovořit o zásadním snížení produkce autorských animovaných filmů.

Počáteční úspěchy nastoleného systému státního financování, ale neměly dlouhého trvání. Státních dotací totiž do systému a tím pádem i pro celou oblast kinematografie začalo ubývat. A tak jestli mohla být ještě v roce 1991 ze státní dotace hrazena výroba filmu až do výše 75% celkových nákladů, pak v roce 1998 to bylo sotva 25% (vzhledem ke stanovené maximální výši dotace na produkci, tj. 650 tisíc zlotých)⁴². Narůstající nespokojenost filmařů se státním financováním měla na konci devadesátých let za důsledek obnovení debat o novém kinematografickém zákoně. Tyto tendence vrcholily počátkem nového milénia a vedly až k úspěšnému prosazení nového zákona o kinematografii a ke vzniku Polského filmového institutu.

Nový systém státního financování měl ještě jednu slabinu. Z podpořených projektů je totiž zřejmé, že systém znevýhodňoval začínající umělce a tudíž neumožňoval vznik jejich debutů. V letech 1991 až 2005 obdržely dotaci Agentury filmové produkce následující animované filmové projekty (bez animace pro děti): *Přes pole* (Kucia, 1992), *Obrazy* (Ziobrowska, 1993), *Zrození* (Serfiński, 1995), *Člověk a chléb* (Czekala, 1997), *Pohádka na dobrou noc* (Szczuchura, 1997), *Románek džentlmena* (Kozak, 2000), *Ladění nástrojů* (Kucia, 2000), *Zločin a trest* (Dumała, 2000), *Ostrov R.O.* (Lenica, 2001), *Hobby. Daniel Szczuchura* (Szczuchura, 2002), *Profesionál* (Serafiński, 2004), *Ichtys* (Skrobecki, 2005), *Zoopraxiscope* (Neumann, 2005), *Vivat academia vivat professores* (Kalina, 2005), *Vůdce*

⁴² Miodek, Mariusz: Polska kinematografia w zarysie, prosinec 2001,

http://magazyn.culture.pl/pl/culture/artykuly/es_kinematografia_w_polsce (1. 6. 2011)

(Cholerek, 2005), *Caracas* (Błaszczuk, 2006)⁴³. Kromě Tomasze Kozaka (1971) a Anny Błaszczuk (1981) se většinou jedná o tvůrce starší či dokonce nejstarší generace. Z toho můžeme usoudit, že strategie poskytování dotací byla jasně směřována na tvůrce již zavedené. Pokud bylo úmyslem odborníků rozhodujících o přiznání dotace, opatrně nakládat se státními financemi, pak se jim tento záměr jistě povedl, neboť jméno zasloužilého režiséra bylo bezpochyby zárukou kvality. Na druhou stranu, ale musím uvést informaci, že počátkem nového století se začaly finančně podporovat rovněž studentské filmy (filmy vyprodukované v rámci výuka na škole).

Zásadní změny přineslo až založení Polského filmového institutu. Ten byl zřízen zákonem o kinematografii ze dne 30. 6. 2005 a jeho ředitelkou se stala Agnieszka Odorowicz, jež stojí v čele institutu do dnešních dnů a která se zásadně přičinila o prosazení zákona v polském Sejmu. Podařilo se tak prosadit systém, který vzešel z návrhu samotných filmařů. Žadatelé tak mohli od roku 2006 využít následující operační programy – rozvoj projektu (development), filmová produkce, šíření filmové kultury, propagace polského filmu v zahraničí, rozvoj kina a filmová distribuce či profesní zdokonalování⁴⁴. V oblasti filmové produkce, pak mohli žadatele podávat žádosti zvlášť podle druhu filmu, tj. zvlášť pro filmy hrané, dokumentární a animovaný. Zvlášť mohou v těchto kategoriích žádat debutující tvůrce. Žádosti pak posuzovala komise sestavená z odborníků na danou oblast. Finální rozhodnutí je ale v kompetenci ředitele institutu, který se většinou řídí podle doporučení komise (ta hodnotí pomocí bodů). Ředitel institutu se tak od jeho vzniku stal jednou z nevlivnějších osob celé kinematografie.

Takto fungoval systém státní podpory až do roku 2009. V roce 2010 došlo ke změnám ve strategii rozdělování financí v operačním programu filmové produkce. Místo rozdělení podle druhu filmu (přirozené dělení dle povahy filmu s ohledem na finanční náročnost jeho výroby), vznikly nové kategorie, vyplývající z preferovaných témat, cílové skupiny a

⁴³ <http://filmpolski.pl/fp/index.php/415355> (1. 6. 2011)

⁴⁴ <http://www.pisf.pl/pl/dotacje/dofinansowane-projekty/2006> (1. 6. 2011) – oficiální stránky PISF

předpokládaného tržního úspěchu filmu. Nové kategorie operačního programu filmové produkce jsou - autorský film (bez bližší specifikace), film s historickou tematikou, film pro mladého diváka a rodinné publikum a film s významným frekvenčním potenciálem⁴⁵. V těchto oblastech je pak možná žádat na dané fáze výroby filmu, tj. development, scénáristické stipendium a samotnou produkci. Zvýhodnění jsou opět debutující tvůrci, ale již plošně v rámci jednotlivých kategorií.

Byla-li státní podpora pro výrobu filmů v letech 1991 – 2005 jasně orientovaná na etablované tvůrce, pak se snažila nová politika Polského filmového institutu vyrovnat tento deficit formou zvýhodněním debutujících filmových tvůrců. O podporu svého projektu si v letech 2006 – 2009 požádalo přes dvacet debutujících autorů animovaného filmu a bylo vyhověno devatenácti z nich. V porovnání s předchozím obdobím, tak můžeme konstatovat kvantitativní nárůst debutů, finančně podpořených státem.

V letech 2006 - 2010 byl Polským filmovým institutem podpořeno 73 produkcí animovaných filmů a 10 koprodukčních projektů. Souhrnem tak bylo na animovanou tvorbu v těchto letech věnováno 37 600 tisíc zlotých (cca. 225 600 tisíc korun českých)⁴⁶. Průměrem tedy 7,5 milionů zlotých ročně. V porovnání s výsledky, které máme k dispozici z konce devadesátých let⁴⁷, můžeme hovořit o zvýšení financí, jež byly na animovanou tvorbu přeznačeny.

⁴⁵ <http://www.pisf.pl/pl/dotacje/dofinansowane-projekty/2010/po-produkcja-filmowa> (1. 6. 2011)

⁴⁶ Tyto informace získal autor práce na vyžádání u tiskového mluvčího PISF.

⁴⁷ 1996 – 13,9 mil. , 1997 - 17,3 mil., 1998 – 19,7 mil., 1999 – 16,1 mil., 2000 – 17 mil. (vše v PLN) Miodek, Mariusz: Polska kinematografia w zarysie, prosinec 2001, http://magazyn.culture.pl/pl/culture/artykuly/es_kinematografia_w_polsce (1. 6. 2011)

3.2.2 Státní filmová studia animovaného filmu

Samostatnou kapitolou v oblasti státního financování filmové produkce tvoří situace čtyř nejvýznamnějších, původně výlučně státních, výrobních center animovaných snímků⁴⁸. Dalo by se předpokládat, že k jejich privatizaci dojde ihned po roce 1989 v rámci hospodářských reforem státu. Nestalo se tak. „Na přelomu let 1990 a 1991 další z expertních teamů rozhodl, že privatizace studií je možná teprve po vyčíslení majetku a provedení finanční analýzy rentability jejich hospodářských výsledků.“⁴⁹ Nakonec ale k celkové privatizaci studií v nejbližších letech nedošlo. Pod vedením Státního výboru pro kinematografii ale proběhla nutná reorganizace. Studia se staly samostatnými právními subjekty s vlastním vedením a rozpočtem. Stále však podléhala státní správě, v tomto případě již jmenovanému výboru, jehož vedoucí jmenoval ředitele studia a kontroloval hospodaření s finančními prostředky. Studia mohly nově disponovat také právy ke svým filmům, zrealizovaných po roce 1989, což se stalo také jedním z nových zdrojů jejich příjmů. Státní producenti (studia) pak mohly fungovat v systému financování, stejně jako soukromí producenti. Tento model je velice podobný českému systému, tzv. příspěvkových organizací. V tomto systému fungovala čtyři nejzásadnější výrobní centra polské animace ještě další desetiletí a některá i dvacetiletí. Nakonec ale byla privatizace nevyhnutelná.

Přechod do soukromé sféry podnikání se paradoxně nejprve dotkl nejslavnějšího polského studia animovaných filmu – studia Se-Ma-For v Lodži⁵⁰. Roku 1990 změnil jeho tehdejší ředitel Jacek Gwizdała oficiální

⁴⁸ Studio Se-Ma-for v Lodži, Studio kreslených filmů v Bielsko-Biala, Studio Miniatur Filmowych ve Varšavě a Studio animovaných filmů v Krakově. Páté studio v Poznani bylo pod správou polské veřejnoprávní televize.

⁴⁹ Biuro Komitetu Kinematografii: Kinematografia polska w 1991 roku, In.: Kino, č. 4, 1992, samostatná příloha – str. 2

⁵⁰ Historie studia se datuje už od roku 1947, ale procházelo mnoha reorganizacemi. Roku 1960 se usídlilo natrvalo v Lodži pod názvem Studio Małych Form Filmowych Se-Ma-For. V době jeho největší slávy zde působili např. Szczechura, Urbański, Schabenbeck, Rybczyński či Dumala, ale také Roman Polański.

název na Studio Filmowe Semafor. Velkolepé plány, které zahrnovaly i výrobu celovečerních hraných filmů, se ale neuskutečnily a studio se dostalo do finančních problémů⁵¹. V listopadu roku 1999 rozhodlo vedení Státního výboru pro kinematografii o jeho likvidaci. Z iniciativy tehdejších pracovníků, pod vedením Zbigniewa Żmudzkého (jednatel společnosti doposud), povstala již v prosinci 1999 nová soukromá společnost Se-Ma-For Produkcja Filmowa, která s úspěchem navázala na dlouholetou tradici⁵². Studio, jehož největší tradice spočívala ve výrobě loutkových filmů, si udrželo svoji dobrou pověst a také díky reorganizaci se z něj opět stalo nejvýznamnější centrum výroby animace v Polsku. Dokládá to nejen spolupráce se stálými spolupracovníky (Skrobecki, Kielbaszczak, z mladších pak - Błaszczuk, Partyka, Polak či Bruszezwska), ale obzvláště spolupráce se zahraničními režiséry jako jsou bratři Quay či Suzie Templeton. Spolupráce s poslední jmenovanou na filmu *Péťa a vlk* (Piotruś i wilk, 2008) přinesla studiu již druhého Oscara⁵³.

Úspěšný přerod ze studia dotovaného státem na funkční soukromou platformu se ale nepovedlo u krakovského Studia animovaných filmů. Ani dlouholetá tradice tohoto centra animace⁵⁴ (zejména realizace ryze autorských filmů) neodvrátila jeho likvidaci. Studio bylo zásahem Státního výboru pro kinematografii roku 2003 zrušeno⁵⁵.

Poslední dvě zbylá studia čili Studio Miniatur Filmowych ve Varšavě a Studio kresleného filmu v Bielsku přetrvávala jako příspěvková státní studia až do konce prvního desetiletí 21. století. Varšavské studio se reorganizovalo na soukromou společnost až od 1. 4. 2010 a studio v Bielsku přesně o rok později. Důvodem proč právě tato studia fungovala ještě poměrně dlouho se státním příspěvkem, je skutečnost, že se věnovali tvorbě pro děti. Zejména

⁵¹ Bańkowski A., Grabowski, S.: Semafor 1947 – 1997, Studio Filmowe Semafor, Lodž, 1999

⁵² <http://www.se-ma-for.com/pl/se-ma-for/semafor-historia> (1. 6. 2011)

⁵³ Ve starém studiu bylo realizováno Rybczyńského Tango.

⁵⁴ Viz. tato práce str. 12

⁵⁵ Studio získalo v roce 1974 samostatnost. V letech 1966 – 1996 zde bylo vyprodukováno na 270 animovaných děl, jež obdržela na 136 ocenění. Mezi nejvýznamnější tvůrce studia patřili: K. Urbański, J.J. Antonisz, R. Czeakała, J.J. Janczak a K. Raynoch; <http://filmpolski.pl/fp/index.php/41132> (1. 6. 2011)

pak studio v Bielsku, které se po roce 1989 věnovalo výhradně tvorbě pro děti. Rokem 2011 tak v Polsku definitivně skončila éra přímého financování produkce animovaných filmů státem.

3.2.3 Soukromý sektor produkce animované tvorby

Výroba animovaných filmů by se po roce 1989 neobešla bez financí od soukromých producentů. V systému plánovaného hospodářství plnila studia několik funkcí zároveň – producentskou (investorskou), produkční (výrobní), ateliérovou (technickou) a distribuční (propagační). V novém systému ale mnoho projektů začalo vznikat decentralizovaně, tj. jednotlivým fázím výroby se věnuje několik různých společností. Vznik nových společností byl v novém systému potřebný a byl přirozeným vývojem. Logickým vývojem, vlivem tržního hospodářství, byla skutečnost, že mnoho společností se nesespecializovalo pouze na jeden druh filmů. Tento trend byl vlastní předcházejícímu údobí. V jedné produkční společnosti se věnují jak tvorbě dokumentárních filmů, tak animace, filmové grafiky či speciálním efektům. Jelikož neexistují přesné statistiky, neznáme přesný počet vzniknuvších filmových produkčních společností po roce 1989. Ani těch, které se soustředily na výrobu animovaných filmů. Víme jen, že v roce 1989 existovalo na trhu necelých deset soukromých filmových produkčních společností, kdežto v roce 2001 již víc než čtyři sta⁵⁶. Kolik z nich se věnovalo či věnuje animaci nevíme. Představíme si nejvýznamnější z nich. U jednotlivých studií si uvádíme příkladové filmy, jež tato studia vyprodukovala, jakož i nejvýznamnější tvůrce, kteří se studii spolupracují. Činíme tak proto, abychom doložili činnost daného studií a představili výsledky práce.

Jednoznačně nejúspěšnější polské soukromé studio, které vzniklo po roce 1989 je Platige Image. Vzniklo na přelomu let 1997 a 1998 se záměrem věnovat se počítačové grafice, 3D animacím, digitálním speciálním efektům, jakož i reklamám⁵⁷. Z nejprve nenápadné firmy se v průběhu několika let stala prestižní společnost, jež dodnes stojí v čele evropské produkce

⁵⁶ Miodek, Mariusz: Polska kinematografia w zarysie, prosinec 2001,

http://magazyn.culture.pl/pl/culture/artykuly/es_kinematografia_w_polsce (1. 6. 2011)

⁵⁷ Gregor, Lukáš: Platige Image - svět bez odpovědí, In.: Panorama filmové kritiky 2.

Visegrádský horizont., AČFK, 2009, Uherské Hradiště, str. 34

počítačové animace. Nezmiňovali bychom si o něm, kdyby vedle čistě komerčních projektů, neumožnilo vedení firmy svým zaměstnancům také autorskou produkci krátkometrážních snímků. Vše začalo v roce 2000, kdy Grzegorz Jonkajtys natočil snímek *Mantis*. O dva roky později dosáhl Tomasz Bagiński ještě většího úspěchu svým filmem *Katedrála* (Katedra, 2002), který byl mimo jiné nominován na Oscara v kategorii krátkometrážní animovaný film. Od té doby vyprodukovala firma dalších deset krátkých animovaných filmů, převážně počítačových animací. Krom zmíněných režisérů realizují ve studiu své autorské snímky i následující tvůrci – Damian Nenow, Marcin Waško, Marcin Pazera, Jakub Jabłoński, Bartłomiej Kik a Michał Socha. Platige Image dokazuje, že příjmy z komerčních projektů mohou dotovat i produkci autorských filmů. Představuje tedy takový typ studia, jež nebylo primárně založeno za účelem výroby animovaných filmů, ale vývojem se k ni propracovalo. Animované filmy Platige Image, i když vykazují nesporné řemeslné kvality, musíme v dobrém slova smyslu označit za výsledky „přidružené výroby“. V tomto ohledu je Platige Image netypickým úkazem. Ostatní společnosti, a to i přesto, že rovněž nabízejí jiné služby, totiž vznikala primárně za účelem produkce animovaných filmů. Jejich majitelé jsou většinou osobnosti již s animovanou tvorbou dříve spjaté.

Jednou z takových firem je i studio Anima-Pol v Lodži založené v roce 1989 manžely Jadwigou a Pawełem Wendorffovými, jež krátce působili ve studiu Se-Ma-For. Primární osobou jejich činnosti je produkce animovaných filmů pro děti, ale v vzniklo zde i několik autorských animovaných projektů, např. Szczechurovy filmy *Pohádka na dobrou noc* (1997) či nepůvodní celovečerní projekt *Hobby. Daniel Szczechura* (2002). Z filmů autorů mladší generace uveďme Kozakův film *Románek džentlmena* (2000)⁵⁸.

Do této skupiny produkčních společností patří i krakovské Longin Studio, založené v roce 1990 Longinem Szmydem, který je absolventem oboru animace AVU v Krakově. Studio se věnuje nejen produkci animovaných filmů, ale rovněž filmů hudebních a reklamních. Navazují na tradici výroby snímků tradičními technikami animace. Z nejdůležitějších filmy

⁵⁸ <http://www.animapol.pl/htm/o%20nas.htm> (2. 6. 2011)

jmenujme alespoň film *Level* (2005) režisérů Kiwerského a Szymańskiego a autorský film *K. Kontra Kafka* (1997) majitele společnosti⁵⁹.

Poslední dobou stalá víc vyniká produkce studia Marka Serafińskiego, které založil, v té době již uznávaný režisér animovaných filmů, v roce 2004 ve Varšavě. Studio se zabývá výhradně produkcí animovaných filmů, v tom i tvorbou pro děti. Z nejzásadnějších autorských filmů, které vznikly v tomto studiu jmenujme *Dokumanimo* (2007) a *Ostrov gibbonů* (*Wyspa Gibonów*, 2010) režisérky Małgorzaty Bosek, film *Strýc* (*Wujek*, 2008) Macieje Sznabela, film *Břitva* (*Brzytwa*) Grzegorza Koncewicze nebo nový film Piotra Dumaly *Doktor Charakter uvádí* (*Dr.Charakter przedstawia*, 2010). V roce 2009 zde vznikl i koprodukční snímek bratrů Quayových *Inventorium stop* (*Inwentorium śladów*). V neposlední řadě, zde realizuje své další filmy i „otec zakladatel“ Marek Serafiński – filmy *Idea* (2007) či *Safari* (2009)⁶⁰.

Další firmou, která v poslední dekádě vyprodukovala několik významných animací je poznaňské studio Mansarda Macieje Ćwieka, jež je absolventem zdejšího AVU. Z tvorby studia vyniká snímek známého autora Hieronima Neumanna *Zoopraxiscop* (2005). Vznikají zde i díla nejmladších tvůrců, jako jsou např. filmy Andrzeje Gosienického *Slunečné městečko* (*Słoneczne miasteczko*, 2004) či *Studna* (*Studnia*, 2008) nebo film *Alter ego* (2008) Jakuba Gryglického⁶¹.

Neobvyklou produkční platformou je nezisková organizace Spolek tvůrců animovaného a experimentálního filmu a video - Studio A (*Stowarzyszenie Twórców Filmu Animowanego, Eksperymentalnego i Video Studio A*), kterou založili v roce 2001 spolužáci krakovské AVU manželé Robert a Wioletta Sowovi a Edyta Turczanik a jejich profesor Jerzy Kucia. V roce 2007 v rámci této organizace zrealizovali své filmy *Vše plyne*

⁵⁹ <http://www.longinstudio.pl/> (2. 6. 2011)

⁶⁰ <http://serafinskistudio.com/firma.html> (2. 6. 2011)

⁶¹ <http://filmpolski.pl/fp/index.php/4125499> (2. 6. 2011)

(*Wszystko płynie*, Turczanik), *Refrény* (Refreny, W. Sowa) a *Sekvence* (Sekwens, R. Sowa)⁶².

Krom větších firem, začaly vznikat i malé produkční společnosti věnující se animaci, jako např. krakovské studio AnialkaTeam, které pod tímto názvem funguje již od roku 2001. Studio reprezentuje duo tvůrců - Anna Pankiewicz (absolventka AVU v Krakově) a Marcin Kaproń (obor kamera na filmové škole v Lodži). Kromě ryze komerčních projektů, se věnují i autorské tvorbě. Největší úspěch měl zatím diplomový film Pankiewicz *Happiness* (2005)⁶³.

Výčet soukromých studií, jež jsme si představili není vyčerpávající. Animaci se věnují i jiná studia, která slaví úspěchy třeba jen s jedním filmem. Tak např. varšavské Studio Grafiki Filmowej Leszka Gałysza vyprodukovalo debut Grzegorze Koncewicze *Exit* (2006) a Laboratorium pohyblivé obrazu (Laboratorium Obrazów Ruchomych) z Krakova zase snímek *Mental Traffic* (2008) Marcina Wojciechowského. Své soukromé studio SkibaArt vlastní rovněž Alina Skiba, absolventka AVU v Krakově. Ve svém studiu zrealizovala film *Nevěsta* (2005). Stejně tak i Marian Cholerek, jenž vlastní Studio M v Bielsko-Biale.

Ne všichni tvůrci animace však potřebují pro svojí práci studio a producenta. Často si vystačí se svým vlastním vybavením a penězi. Tento systém jim totiž zaručuje značnou tvůrčí svobodu. Takto se pracuje Wojciech Bałowski či Janek Koza. Z ženských autorek pak Aga Jarzab či Olga Wroniewicz.

Na jaře roku 2008 vzniklo z iniciativy Společnosti polských filmařů (Stowarzyszenia Filmowców Polskich) Studio Andrzeje Munka „Mladí a film“ (Studio „Młodzi i Film“ im. Andrzeja Munka). Vznik studia podpořil rovněž Polský filmový institut a polské Ministerstvo kultury. Obě instituce přislíbily studio každoročně finančně podporovat. Nově vzniklé studio si vzalo za úkol produkovat první filmy v rámci různých programů, včetně programu „první

⁶² <http://filmpolski.pl/fp/index.php/4128589>

<http://bazy.ngo.pl/search/info.asp?id=49255&p=polaDzialan> (2. 6. 2011)

⁶³ <http://www.anialkateam.republika.pl/htm/ONAS.html> (2. 6. 2011)

animace“. Od jeho vzniku se tak podařilo, v koprodukci s jinými společnostmi, vytvořit celkem pět animovaných filmů. Jsou to filmy *Detektivka* (Kryminat, 2009, Serafiński Studio) Marcina Jażyńskiego, *Dva kroky za...* (Dwa kroki za..., 2010, Se-ma-For) Pauliny Majdy, *Rituál* (Rytuł, 2010, Lukafilm) Zbigniewa Czaply, *Krom stáří* (Poza starością, 2010, Animoon) Grzegorza Waclaweka a film Jarosława Konopky *Underlife* (2011, Se-Ma-For)⁶⁴.

Specifickým studiem je též Studio Index (Studio Filmowe Indeks), jež vzniklo při lodžské filmové škole v roce 1990 jako nová organizační jednotka. Od toho roku umožňuje realizovat studentům této školy diplomové filmy, jakož i debuty. Funguje čistě na bázi soukromé produkční společnosti, ale jeho řízení podléhá vedení školy. I v tomto studiu, ve kterém převládá hraná a dokumentární tvorba, se ale podařilo zrealizovat několik animovaných filmů. Studio se na produkcích podílí hlavně jako koproducent a využívá hojně podporu Polského filmového institutu či Společnosti polských filmařů.

S příchodem tržní ekonomiky a díky vstupu Polska do Evropské Unie, začali do domácí filmové produkce pronikat i zahraniční investoři. Obecně tak začíná větší spolupráce se zahraničím (zejména se zeměmi západní Evropy), což dřív, kvůli politicko-hospodářské izolaci nebylo možné. Nás bude nejvíce zajímat vstup zahraničního kapitálu do produkce animovaného filmu. Z počátku devadesátých let se nejvíc potencionálních zahraničních investorů zajímalo o podíly ve stávajících produkčních společnostech⁶⁵, anebo zakládali nové produkční společnosti (např. Studio Anima-Pol)⁶⁶. Postupem času začal zahraniční kapitál vstupovat i do jednotlivých projektů a začali se i oblasti animace objevovat zahraniční koprodukce (např. film *Close to you* Macieje Albrechta z r. 1994 či film *Masky* Piotra Karwase z r. 1998). V porovnání s hranou či dokumentární tvorbou je mezinárodních koprodukcí mezi animacemi nemnoho, ale situace se od vzniku Polského filmového

⁶⁴ <http://www.pisf.pl/pl/kinematografia/news/powstalo-studio-mlodzi-i-film-im-andrzeja-munka> (2. 6. 2011)

⁶⁵ Biuro Komitetu Kinematografii: Kinematografia polska w 1991 roku, In.: Kino, č. 4, 1992, samostatná příloha – str. 2

⁶⁶ <http://www.animapol.pl/htm/o%20nas.htm> (2. 6. 2011)

institutu zlepšila ⁶⁷. Větší otevřenost vůči zahraniční spolupráci se projevila i v možnosti získání stipendijních stáží studentů animace na zahraničních školách. Tímto způsobem získané vztahy umožňují mladým tvůrcům realizovat své pozdější projekty v zahraničních koprodukcích. Takto vznikaly animované filmy Izabely Plucińskiej (film *Jam Session*, 2005 či *Esterhazy*, 2009).

Můžeme konstatovat, že od roku 1989 se produkce animovaných filmů zásadně proměnila. Transformace proběhla formou privatizace. Ještě v roce 1988 byla veškerá produkce financována výhradně ze státních peněz a všechna výrobní střediska animované tvorby byla řízena státní správou. V průběhu dvaceti let vzniklo mnoho soukromých společností, jež se zabývají produkcí animovaných filmů a animace. Přejichod na tržní hospodářství nepřežilo jedno státní studio animovaného filmu a ostatní byla transformována na soukromé firmy. V soukromé sféře pak převládají společnosti, jež nabízejí krom výroby animovaných filmů i jiné služby (grafické, komerční využití animace či produkce jiných druhů filmů). Dominují také firmy, jejichž vlastníky jsou profesionálové, čili osoby, jež studovali obor animace. Můžeme tak hovořit o profesionalizaci výroby animace. V čele všech zmíněných studií stojí jednoznačně varšavské studio Platige Image a lodžské studio Se-Ma-For. Někteří tvůrci rovněž využívají i možnosti získání zahraničního kapitálu.

⁶⁷ V letech 2006 – 2010 podpořil Polský filmový institut 10 mezinárodních koprodukčních animovaných projektů částkou 17,87 mil. zlotých. Tyto informace získal autor práce na vyžádání u tiskového mluvčího PISF.

3.2.4 Vliv Polské televize na animovaný film a televizní tvorba

Zvláštní pozornost věnujeme postavení (nejen) veřejnoprávní televizi v oblasti výroby animovaných filmů. Po demokratizaci celého ekonomicko-politického systému se však na mediálním trhu oblevilo spousta soukromých televizí, jakož i televizí kabelových. V daném období postavení televizi zesiluje (obzvláště počátkem 90. let) a stává se hlavním konkurentem dalším médiím a distribucím, jako jsou např. kina.

Do roku 1989 měla státní televize (Telewizja polska) monopolní postavení na trhu. Byla tak jedinou televizí v Polsku. V té době plnila v oblasti produkce animovaných filmů několik úloh. Byla nejen důležitým distribučním kanálem, obzvláště pro animovanou tvorbu určenou nejmladším divákům, ale měla rovněž zásadní význam jako producent. Na zakázku televize vznikalo do roku 1989 mnoho animovaných seriálů, zejména tvorby pro děti a mládež. Sílicí postavení televize, coby producenta, vedlo také ke vzniku samostatného televizního centra pro výrobu animovaných filmů - Televizní studio animovaného filmu v Poznani. V té době bylo studio součástí televize a bylo tak z rozpočtu státní televize financováno. Je tedy logické, že zde vznikaly primárně filmy pro tuto televizi. Vedle dětské tvorby byly v tomto studiu realizovány i autorské umělecké filmy.

Po politicko-hospodářském převratu došlo i ke změně postavení televize. Polská televize⁶⁸ i nadále plní roli veřejnoprávní televize, ale na trhu se objevilo mnoho soukromých televizních kanálů a kabelových televizí. V 90. letech rovněž rapidně ubylo nové původní animované tvorby, což se odrazilo v příjmech animovaných studií, neboť právě produkce pro televizi představovala pro studia animovaných filmů značnou část jejich příjmů. Není tedy divu, že se dostaly do složité finanční situace⁶⁹.

Poznaňské studio bylo součástí televize až do 26. června roku 2001. Následně bylo transformováno na soukromé studio s deseti procentním

⁶⁸ V roce 1992 byla zavedena nová zkratka TVP a doposud státní podnik byl změněn na akciovou společnost s majoritním podílem státu.

⁶⁹ Por. <http://www.se-ma-for.com/pl/se-ma-for/semafor-historia> (9. 6. 2011)

podílem polské veřejnoprávní televize. Od počátku devadesátých let se studio zaměřilo na velice specifickou oblast animované tvorby. Začaly zde vznikat animované filmy, jež tvořily obrazový doprovod k dílům vážné hudby. Tak vznikl cyklus *Filmové miniatury k vážné hudbě* (Miniatury filmowe do muzyki klasyczej, 1989 -1997) v jehož rámci bylo natočeno 61 autorských filmů, velice netradičních „videoklipů“ hudební klasiky. Podobně koncipovaným cyklem byly i dvanáctidílné *Imprese* (Impresje, 1993 – 1997). Pro změnu se jednalo o krátké animace tvořené vytvořené po vzoru evropských malířských mistrů (např. Picasso, Brueghel st. či Chagall). Obě série měly být zakázkami pro první program TVP a měly populárně-naučný charakter. V současné době vévodí tvorbě tohoto studia animace pro děti. Vznikají zde ale i autorské projekty, které jsou ale rovněž často inspirované klasickými hudebními díly. Za všechny snímky uvedeme film *Dies irea z Requiem W. A. Mozarta* (2006) Joanny Jasińskiej-Koronkiewicz. V tomto studiu působí i další významní tvůrci – Jacek Adamczak, Aleksandra Korejwo, Witold Giersz, Kazimierz Urbański, Maciej Ćwiek, Anna Dudek a z mladších pak Andrzej Gonsienicki⁷⁰.

Významnou událostí pro celou oblast (nejen) filmové kultury byl založení tématického programu veřejnoprávní televize TVP Kultura, jenž začal emitovat od 24. dubna roku 2005. Tento specializovaný televizní program, určen pro náročnějšího diváka, si uvádíme z toho důvodu, že jeho celou grafickou „výpravu“ připravil animátor Mariusz Wilczyński. Využití autorské animace, navíc v neopakovatelném Wilczyńského stylu, se ukázalo nejen jako funkční ale i jako umělecký cenné. Tento nekonvenční přístup se stal v celoevropském měřítku raritou, což dokazují nejen ocenění „Hot Bird TV Award“, které tato stanice (jakož i autor) za svoji výtvarnou podobu obdržela. Kromě Wilczyńského se na této vizuální podobě stanice podílelo i několik dalších tvůrců animace (Szczuchura, Giersz, Czeczot, Skrobecki, Kokoryna, Płucińska, Gorzadek, Wroński ad.), čímž vzniklo víc než dvacet animovaných miniatur.

⁷⁰ <http://tvsfa.com/> (9. 6. 2011)

Nejen na příkladu kanálu TVP Kultura můžeme ukázat, že díky změnám v mediálním systému po roce 1989, začala být animace hojně využívána i pro televizní účely. I když se často jedná jen o „užitkovou formu“ animace, která nemůže v plné šíři rozvinout autorův umělecký projev, stala se nedílnou součástí televizní tvorby a týká se i soukromých televizí a kabelových stanic. Většinou se jedná o televizní upoutávky, programové znělky či předěly. Této nepříliš umělecké formy se ale nezalekli ani takoví velikánové, jako Piotr Dumała či Jerzy Kucia, jež v devadesátých letech vytvořili předěly pro televizní stanici MTV Europe⁷¹.

Samostatnou kapitolu animované televizní tvorby tvoří rovněž hudební videoklipy, jež se ukázaly jako vhodný formát pro různé druhy animací či lépe naopak, animace se stala vhodným vizuálním doprovodem pro abstraktní hudbu. Narůstající popularita tohoto původně televizního formátu, jenž se později přirozeně adaptoval i ve světě internetu, vedla ke spolupráci několika kvalitních hudebníků a tvůrců animace. Největšího ohlasu dosáhl v této oblasti již zmíněný Mariusz Wilczyński, ať už alegorickým videoklipem *Allegro ma non troppo* (1998) k zpívané poezii známého hudebníka Stanisława Soyky či videoklipem s pohnutým osudem⁷² *Smrt na pět* (Śmierć na pięć, 2002) pro hudební formaci Republika. Ale ne vždy vznikala k hudební videoklipům původní animace, tak jak to bylo v případě videoklipu skupiny Agressiva 69, v němž byly využity záběry z filmu Marka Skrobeckého *D.I.M.* (1992). Svůj um propůjčili novému hudebně-filmovému formátu i následující autoři animace - Piotr Dumała, Krzysztof Kokoryn, Janek Koza, Olga Wroniewicz, Michał Poniedziałki, Bolesław Pawica, Jarosław Szoda, Balbina Bruszezwska a mnoho dalších. Velký počet umělců, jenž se této specifické tvorbě alespoň částečně věnovali, vypovídá o silném vztahu hudby a animace. Tento symbiotický vztah dvou samostatných disciplín, jenž vzniká díky jejich abstraktnímu potenciálu, se ukázal nejen jako účelný, ale i jako estetický nosný.

⁷¹ Prodeus, Adriana: 1991-2008: Po przełomie; In.: Giżycki, Marcin, Zmudziński, Bogusław: *Polski film animowany*, Polskie wydawnictwo audiowizualne, Varšava, 2008, str. 101

⁷² Viz. tato práce str. 67

3.2.5 Školství a výuka animace

Změny, jež nastaly v Polsku po roce 1989, se samozřejmě nevyhnuly ani sféře výuky animace. Krize, kterou zaznamenala celá oblast polské kinematografie na počátku devadesátých let, se v tomto oboru dostavila později a dotkla se hlavně absolventů oborů animace všech existujících škol. Jejím projevem byla menší uplatnitelnost absolventů na trhu práce, způsobená na jedné straně zastaralým technickým vybavením, kterým školy disponovaly a na straně druhé nestabilní situace v celé oblasti kinematografie. Zásadní úlohu sehrála taky absence podpory financování debutů⁷³. Mnoha studentům oboru animace, kteří absolvovali v devadesátých letech, nebylo umožněno se plně realizovat ve svém oboru, ale hlavně zcela znemožněno se projevit v oblasti autorského uměleckého filmu. O této generaci se pak mluví jako o „ztracené generaci“.⁷⁴ Tato generace tak našla uplatnění hlavně v komerční sféře – grafické firmy, televizní společnosti apod.

Postupné zlepšování situace ve školství se projevovalo hlavně modernizací vybavení a na některých také autonomizací oboru animace (filmová škola v Lodži⁷⁵ či AVU Poznaň⁷⁶). Přirozeným vývojem bylo též zavádění animace jako vyučujícího předmětu na dalších státních školách (např. AVU v Lodži), kde se animovanému filmu doposud nevěnovali. Stejný proces se týkal i nově zakládaných soukromých škol (např. Varšavská filmová škola). Vznikly taky specializované vyšší soukromé školy, které

⁷³ Por. viz. tato práce str. 34

⁷⁴ Frukacz, Mariusz: Wstęp, brožura kolekce DVD, Akcja Animacja - filmy najnowsze, Polskie Wydawnictwo Audiowizualne, Varšava, 2008

⁷⁵ Na filmové škole v Lodži (PWSFTviT) se od roku 1989 začala animace učit jako samostatný čtyřletý studijní obor a od roku 2005 již jako pětiletý.

Rynkiewicz, Krzysztof: Úvod, brožura kolekce DVD, Naiwni czarodzieje..., Wydanie kolekcji cyfrowej najlepszych animacji Łódzkiej szkoły filmowej, PWSFTviT, Lodž, 2009

⁷⁶ Na AVU v Poznani vznikla roku 1998 Fakulta multimediální komunikace (Wydział Komunikacji Multimedialnej), na které pak v roce 2002 měla možnost vzniknout samostatná katedra, která dnes nese název Katedra animace (Katedra Animacji).

vyučují animaci jako primární obor (např. Vyšší výtvarná škola Anima-Art v Krakově). Tyto nastíněné procesy, které se odehrály ve školství za dobu posledních dvaceti let, jsou důsledkem změny úlohy animace v oblasti filmu a kultury obecně, jejíž příčinou je odehrávající se „technologická revoluce“. Na filmových školách je proces autonomizace projevem narůstající potřeby animace v oblasti filmu (počítačová animace, motion capture, speciální efekty, scénografie ad.). Na výtvarných školách pak zažila animace svojí „renesancí“ s příchodem a popularitou nových forem médií (např. instalace, performance apod.).

Dalším důležitým faktorem, jenž měl vliv na formování nové generace (i té ztracené), však byla skutečnost, že na pracovištích s dlouholetou tradicí výuky animace (AVU v Krakově, Varšavě a Poznani a filmová škola v Lodži) působili tvůrci, jež formovali tzv. „polskou školu animace“. Zůstala zachována kontinuita ve vztahu mistr – žák, a tak mělo mnoho mistrů polské animace (Urbański, Szczechura, Kucia, Ryszka, Neumann, Dumala ad.) možnost předat své řemeslné zkušenosti, jakož i své vize a pojetí animace a formovat tak nastupující generaci.

Z výše uvedených informací tak můžeme určit dva zásadní činitele, které měly v oblasti školství vliv na současnou podobu polské animace. Za prvé je to nepřerušovaný proces výuky animace, a to i přes hlubší krizi v celé oblasti kinematografie i za cenu ztráty jedné generace, který umožnil předávání zkušeností starší generace té mladší. Druhým faktorem je pak transformace a reorganizace struktury školství, která byla nutná z důvodů změny statusu animace na poli celé kinematografie a kultury obecně. Díky tomu bylo možné, zejména příchodem nového milénia, nástup nové generace talentovaných tvůrců animovaných filmů, kteří v porovnání se světovou produkcí nezaostávali po stránce technologické, ale jejichž tvorba vykazuje i některé prvky „polské školy“.

3.2.6 Distribuce, propagace a filmové festivaly

Co se týká státní podpory filmové distribuce a propagace filmu, plní od roku 2005 roli donátora Polský filmový institut. Zde bylo donedávna možno žádat o dotaci na distribuci filmu v rámci samostatného operačního programu. V roce 2010 bylo možné podávat žádost o finanční podporu na propagaci filmu pouze u filmů s vysokou uměleckou hodnotou⁷⁷. Samostatný operační program je věnován pouze na propagaci polského filmu v zahraničí, kde mohou autoři žádat např. na prezentaci svého filmu na zahraničních festivalech. Před vznikem Polského filmového institutu plnila jeho funkci státní agentura Film Polski – Propagační agentura.⁷⁸ Ta se v současnosti funguje jako samostatná distribuční společnost. Získat tak státní finanční prostředky čistě na distribuci či propagaci filmu, je v současnosti velice těžké. Nyní si přiblížme, jaké změny nastaly na poli filmové distribuce a propagace po roce 1989.

Postavení animovaného filmu v rámci kino-distribuce v osmdesátých a devadesátých letech v porovnání s érou šedesátých a sedmdesátých let doznalo značné změny. Animace zmizela z kin, což bylo důsledkem rezignace distributorů na zařazování krátkometrážních filmů před projekce filmů celovečerních. V dřívějších letech byl totiž program kin (dílčí projekce) složena z několika částí – filmová kronika, krátkometrážní film a celovečerní film. Byl tak zajištěn kontakt diváků s tvorbou krátkých filmů (nejen animace). Někteří diváci si dokonce vybírali z této třídílné nabídky a navštěvovaly jen prostřední část projekce. Tato skutečnost byla v osmdesátých letech umocněna obecným nezájmem polských diváků o domácí tvorbu, a to jako důsledek politického vývoje. Na počátku devadesátých letech bojovala naopak domácí tvorba s konkurenční zahraniční filmovou produkcí (zejména americkou). Nezájem diváků o domácí produkci způsobil „hlad“ diváků po

⁷⁷ <http://www.pisf.pl/pl/dotacje/dofinansowane-projekty/2010/po-edukacja-i-upowszechnianie> (9. 6. 2011)

⁷⁸ Viz. tato práce str. 30

zahraničních filmech, jichž bylo v dřívějších dobách nedostatek. Lze tedy konstatovat, že byl významně narušen styk diváka a animované tvorby.

K nápravě této situace nebylo zapotřebí ani tak změny v systému distribuce, která byla od počátku devadesátých let v rukou soukromých distribučních společností, jako spíš vlastní iniciativa ze strany producentů. Dokazuje to úspěch a uvedení filmu z produkce studia Platige Image *Katedrála* (2002) jako filmového dodatku v roce. Režisér tohoto snímku, Tomasz Bagiński popisuje úspěšnou propagaci svého filmu takto: „Bylo to zásluhou Marcina Kobyleckého... Ukázalo se, že taková akce je opravdu pouze otázkou zvednutí telefonu a zavolání pár lidem. Něco, čeho se ve světě animace jaksi nikdo nemohl ujmout. Celý ten rozruch zařídil jeden mladej týpek, který se prostě nebál zavolat pár lidem.“⁷⁹ V případě filmu *Katedrála*, tak situace vypadal následovně: „Film byl krátký, mluvilo se o něm a kinaři ho raději přidávali k filmům, které neměly až takovou popularitu a při kterých se bonus dodatkového filmu v balíčku mohl autenticky podepsat na zvýšení jeho frekvence.“⁸⁰

Způsob propagace filmu *Katedra* je bezpochyby klíčovým momentem v historii polské animace. Nevypovídá totiž jen o možnostech propagace a distribuce animovaných filmů, jako spíš o modelu uvažování samotných tvůrců a producentů. Je totiž známkou přechodu k aktivní účasti na propagaci filmů a vytvoření nových distribučních a marketingových strategií, jež významně ovlivňují diváckou návštěvnost filmu. Podobný úspěch mělo Platige Image i z druhým Bagińského filmem *Umění pádu* (2005), který zopakoval model propagace filmu předchozího. Musíme ale mít na paměti, že animované filmy studia Platige Image jsou díla určena pro početné publikum a pro kina, což u animace nemusí být precedentsní, neboť někteří autoři zastávají zcela jiné stanovisko ve věci propagace svých děl. Díky úspěšné propagaci filmů Platige Image se animace opět dostala do středu zájmů diváků, zejména nejmladší generace. Došlo tak znovu k identifikaci

⁷⁹ Frukacz, Mariusz: 24 klatki za sekundę, Tomasz Bagiński - Popowy film autorski, Lokator, Krakov, str. 26

⁸⁰ Tamtéž

diváků s animovaným dílem, stejně jako tomu bylo v šedesátých či sedmdesátých letech.

Animovaný film v devadesátých letech nenacházel „svého diváka“ v kině a byl tak určen jen malému okruhu zájemců, zejména odborné veřejnosti. Ale i tam měla v této době jen velmi omezený přístup k této tvorbě, což se například odrazilo i v počtu odborných publikací a reflexi animované tvorby v odborné literatuře. Bylo tedy zapotřebí vytvoření nové platformy pro prezentaci této tvorby, kterou bezpochyby byly a jsou filmové festivaly. Svoji velkou úlohu v oblasti animace již sehrál krakovský festival krátkometrážních filmů⁸¹. Ten však prezentoval primárně tvorbu profesionální a vždy inklinoval spíše k dokumentárnímu filmu. První nové festivaly se proto zaměřily na animovanou tvorbu jiné úrovně. Jistým ekvivalentem velkého krakovského festivalu bylo založení rovněž krakovského leč menšího festivalu *Etiuda&Anima* (od r. 1994), který se zaměřil na tvorbu studentskou, nikoli striktně animovanou. První specializovaný festival (opět krakovský) byl *Celostátní festival amatérských animovaných filmů* (od r. 1993), jenž se věnoval nejprve studentské a amatérské tvorbě, ale po třech letech byl přejmenován na *Celostátní festival autorských animovaných filmů* (od r. 1997)⁸² a rozšířil svojí soutěžní kategorii také o soutěž profesionálních filmů. Tento festival se stal na několik let barometrem kondice polské animace, a to jak z hlediska kvantitativního, tak kvalitativního⁸³, v jehož rámci docházelo k interní konfrontaci domácí tvorby. Příčinou vzniku další vlny festivalů souvisela ze zlepšením situace v celé oblasti kultury a jejího financování. Festivaly věnované animaci se objevily po celém Polsku – mezinárodní festival *ReAnimacja* (v letech 2005 - 2009) v Lodži, mezinárodní festival *Animator* (od r. 2008) v Poznani či nejmladší nesoutěžní přehlídka orientovaná na současné trendy animace *Animation Now!* (od r. 2009) v Gdaňsku. Dlouhou tradici má rovněž festival polských videoklipu *Yach Film*

⁸¹ Viz. tato práce str. 12

⁸² *Ogólnopolski Festiwal Autorskich Filmów Animowanych - OFAFA*

⁸³ Por. Frukacz, Mariusz: 24 klatki za sekundę, *Młoda polska animacja*, Lokator, Krakov, str.

v Gdaňsku (od r. 1989), na němž slavila animace mnoho úspěchů, což svědčí o velmi úzkém vztahu animace a hudby, jenž má v Polsku svojí tradici⁸⁴. K uvedeným festivalům a přehlídkám musíme ještě připočítat i další filmové festivaly, na kterých je animace prezentována jen v rámci různých programových bloků (retrospektivy, tématické přehlídky) či nespočet jiných kulturních akcí. Nebývalý nárůst počtu festivalů a jiných kulturních akcí vypovídá o přenesení hlavního distribučního kanálu z kina na tyto kulturní projekty. Ty suplují uvádění animovaných filmů v běžné distribuci a zajišťují potřebný kontakt v relaci tvůrce – divák.

Velký význam na poli propagace animace, jako jedné z odnoží celé národní kinematografie, měla v roce 2004 putovní přehlídka, jež byla součástí oslavy 55letého výročí od zrodu polské animace⁸⁵. Akce, kterou organizovalo Sdružení polských filmařů, představilo nejzásadnější domácí animované snímky formou filmové kolekce, jež byla prezentována ve všech velkých městech. Krom klasických děl polské animace ale byla přehlídka rozšířena rovněž o kolekci snímků nejmladší generace. Hlavním cílem přehlídky tak bylo nejen připomenutí tohoto oboru kinematografie, ale zejména otevření diskuze o budoucnosti polské animace. Již samotný podtitul projektu „od Lenicy po Bagińského“⁸⁶ naznačuje, že úkolem akce bylo naznačení kontinuity autorů starší generace s jejich mladšími kolegy. Tato akce navíc podnítila vydání kolekce nejzásadnějších filmů polské animace na DVD, které vydalo Národní audiovizuální vydavatelství⁸⁷. Tyto eminentní akce měly zásadní podíl na oživení zájmu veřejnosti o animovanou tvorbu.

Pro úplnost musíme zmínit i roli Internetu jako nového propagačního kanálu. Pro nejmladší „internetovou generaci“ je právě toto médium nejzásadnějším zdrojem informací a čím dál tím víc nejen pro ni. Chce-li

⁸⁴ Viz. tato práce str. 25

⁸⁵ Viz. tato práce str. 10

⁸⁶ <http://www.sfp.org.pl/aktualnosc,pl,3dfda8acf170e36.html> (9. 6. 2011)

⁸⁷ Od roku 2007 byly vydány čtyři kolekce polských animovaných filmů – Antologie polské animace, Animace pro děti, Experimentální animace a Akce Animace – nejnovější filmy.

filmové dílo dosáhnout značné popularity a frekvence, pak musí bezpodmínečně počítat s propagací na internetu. A tak se internetové stránky jednotlivých tvůrců či popřípadě jejich děl staly samozřejmostí. V internetovém světě je možno se seznámit nejen s ukázkami filmů, ale někdy i s celými snímky. Dostupnost animovaných film je tak díky internetu nesrovnatelně lepší než v letech minulých. Jako nevýhodou se může jevit internetové pirátství. To však ohrožuje zejména komerční projekty a pro uměleckou tvorbu nepředstavuje až takové riziko. Využití Internetu jako jednoho z klíčových marketingových prostředků evidentní např. u studia Platige Image, jenž pro tyto účely vytvořilo svoje „komunitní“ stránky⁸⁸, kde průběžně informují o novinkách, představují výsledky své práce a po přihlášení se do komunity informují formou „newsletterů“ své příznivce o dění.

Změny, jež nastaly na poli filmové distribuce a propagace, vedly k návratu animovaných filmů do kulturního oběhu. Propagace jednotlivých filmů a snaha o jejich uvedení v běžné distribuci se staly jednou z priorit produkčních společností i autorů. Vzniklo mnoho kulturních projektů, kde je možno současnou tvorbu zhlédnout. Aktuálně sledovat vývoj animované tvorby je možné také prostřednictvím Internetu. Díky těmto aktivitám se opět ustálilo veřejné povědomí o animované tvorbě, obzvláště pak o té současné. V tomto smyslu je současná animovaná tvorba, rovněž zásluhou četných úspěchů na zahraničních festivalech, chápána jako pokračování tradice, která začala „polskou školou animace“.

⁸⁸ www.community.platige.com

3.3 Charakteristika polské animované tvorby v letech 1990 - 2010

Základní hypotézu této studie představuje otázka, zda současná animace vychází z tradice polské animace, zejména zda v nějakém ohledu navazuje na „polskou školu animace“, nebo zda naopak naplňuje globální vzorce tohoto kulturního odvětví. Jinými slovy, zda můžeme současnou animaci označit za „polskou“, jako součást národní kinematografie, jež má jednotnou charakteristiku. Na základě analýzy jednotlivých děl si tak pokusíme stanovit charakteristiku animované tvorby vymezeného období. Zvláštní pozornost při analýze dílčích snímků budeme věnovat tématice, použitým technologiím a celkové poetice představeného filmu. K dosažení našeho hlavního cíle pak použijeme komparatistickou metodou a výsledky srovnáme s povahou tvorby předchozí.

Pro výběr filmů, jimž se budeme následně věnovat, jsme použili několik kritérií. Je nutné si tato hodnotící kritéria představit, abychom si ukázali, jak proces selekce probíhal. Prvním kritériem byly úspěchy jednotlivých filmů na domácích či zahraničních festivalech. Nezaměříme se ale ani na jeden konkrétní festival, ani na ceny hlavní. Podobná selekce by mohla mít zkreslující dopad na vybraný vzorek filmů. Značný význam mají v tomto výběru zahraniční ocenění, neboť jsou klasifikovány externě a konfrontovány s tvorbou světovou. Můžeme namítat, že festivalová ocenění nejsou vždy zárukou vysoké umělecké hodnoty filmů. Jako argument si uvedme skutečnost, že většina festivalových porot je složena z odborníků a jednotlivé snímky prochází kolektivním hodnocením, které částečně eliminuje subjektivní hledisko takové klasifikace.

Dalším kritériem pro výběr filmů bylo jejich uvedení v odborných publikacích, které se této problematice věnují. Krom knižních publikací máme na mysli rovněž DVD kolekce, jež se objevily na trhu⁸⁹. Zejména pak kolekci „Akce animace – nejnovější filmy“, která se zaměřila na současnou polskou animaci. Z knižních publikací se jedná o knihu Mariusze Frukacze „24 okének za sekundu“, v níž autor zpovídá 21 autorů animovaných filmů, kteří

⁸⁹ Viz. tato práce str. 53

reprezentují nejmladší generaci. Druhou knihou je sborník textů různých autorů, které v souhrnu tvoří monografii polské animace. Jedna z kapitol této knihy je právě animací po roce 1989 věnována. Uvedení filmů v těchto odborných publikacích (či DVD výběrech) bylo zcela jistě výsledkem autorské selekce. I když se jedná o zkušené odborníky nemůžeme jejich výběr považovat za absolutně objektivní.

Výběr filmů, které si následně přiblížíme, je výsledkem sekundární selekce a tvoří jej průsečík všech skupin selektovaných na základě uvedených kritérií. Samotný korpus výběru již byl vymezen předmětem práce, kterým je autorský umělecký film.

3.3.1 Tvorba starší generace autorů animovaného filmu

I když je hlavním předmětem této práce současná polská animovaná produkce, musíme do ni zařadit i tvorbu starší generace. Představíme si důvod proč tomu tak je.

Starší generaci chápeme, jako skupinu autorů, kteří natočili svůj první film v předešlém období. Někteří z nich (Lenica, Kijowicz, Giersz, Szczechura, Urbański, Czeakała) nebyli v tomto období již příliš aktivní a jejich podíl na obrazu současné animace je mizivý. Jinou skupinu tvoří renomovaní režiséři (Kucia, Dumala, Czezcot, Neumann), jež v tomto období realizovali snímky, které spoluutvářely podobu nové animace. Poslední skupinu pak tvoří autoři, jež sice debutovali v předchozí dekádě, ale valná většina jejich tvorby spadá do tohoto období (Skrobecki, Serafiński). K poslední skupině řadíme i Mariusze Wilczyńskiego, který sice debutoval až v devadesátých letech, věkem ale spadá do starší generace.

Kdybychom se ve snaze definovat současnou polskou animaci orientovali pouze na tvorbu nejmladší generace, která debutovala až v tomto období, pak by byl vzniklý obraz dosti neúplný. Nemohli bychom brát v potaz tak významná díla jako je například *Ladění instrumentů* Jerzeho Kuci či *Zločin a trest* Piotra Dumaly. I tyto díla měla na podobě současné animace svůj značný podíl.

Filmy nejstarší generace polských režisérů animace, realizovaných v tomto období, tvoří pouhý dodatek k jejich celkové tvorbě. Tyto filmy navazují na tradici a poetiku „polské školy animace“, přičemž vytváří pomyslný epitaf celé jedné éry polské animace.

Vše tenkrát začalo u Jana Lenicy. Tento inovátor animace a vyznavač absurdního divadla zrealizoval v roce 1999 svůj poslední film *Ostrov R.O.* (Wyspa R.O.), ale premiéry v roce 2001 se již nedožil. Před svojí smrtí ale v rozhovoru osvětlil genezi filmu: „Je to velice starý nápad. Nejdřív vznikl

animovaný *Labyrint*⁹⁰, v němž jsem využil část scénáře. Tím vznikla první část filmu. Teď, když uběhlo třicet let, realizuji jeho druhou část. Nechci již dělat animovaný film pomocí ploškové metody, protože se mi již dávno znudila. Proto jsem se rozhodl udělat film sice hraný, ale kombinovaný, s deformovanými záběry a s barvou nanášenou na černo-bílý filmový pás.⁹¹ Poslední film otce „polské školy“ se silně odvolává na její poetiku a dokonce i symbolicky uzavírá. Je možné, že kdyby Lenica natočil tento film (dle původního plánu), v šedesátých letech, tak by byl silnou kritikou systému⁹², na přelomu století ale nejvíc zapůsobilo jeho existenciální vyznění.

Kromě Lenicy natočil v těchto letech svůj poslední film bohužel i Miroslaw Kijowicz. Ve filmu *Slepice* (1991) zůstal věrný své minimalistické formě a satirickému ladění. Stejně prostředky nejdeme u jeho nejslavnějších filmů. Jeho rozloučení s animací se tak neslo v duchu poetiky „školy“.

Daniela Szczechura uzavřel (zatím) svojí filmografii projektem *Hobby. Daniel Szczechura*. Jedná se o autorský výběr jeho deseti krátkých filmů, které v součtu vydají na dlouhometrážní film. V žádném případě jej nelze považovat za sebestředný chvalozpěv, ale spíš za básnickou sbírku. Dokazuje to nejen podtitul projektu „několik filmů animovaných jednoho autora“, ale hlavně jeho závěr, speciálně pro tyto potřeby natočený. V něm vidíme autora sedícího v prázdném kinosále na projekci svých filmů. V této koncovce nás totiž autor upozorňuje na marginální postavení animace v rámci kinematografie a zároveň bagatelizuje i své vlastní postavení v rámci polské animace. I když lze tento Szczechurův projekt můžeme vnímat jen jako bilancování autora se svojí tvorbou, jasně poukazuje na to, co bylo, na časy minulé.

Závěrečnou část výše zmíněného projektu tvoří (zatím) poslední samostatný Szczechurův snímek *Pohádka na dobrou noc*. Jeho výtvarná

⁹⁰ Lenicův film z roku 1962, který získal o rok později mj. cenu FIPRESCI na festivalu v Annecy.

⁹¹ Jestem bohaterem moich filmów, Kino, č. 9, 1999, str. 28

⁹² Děj filmu, ve které hlavní roli ztvárnil Piotr Dumała, se odehrává na ostrově stíženého totalitním režimem.

stránka vychází z výtvarných prací Stasyse Eidrigevičiuse⁹³, jehož obrazy pak plní ve snímku narativní funkci. Leitmotivem příběhu zůstává, za použití mnoha dalších symbol (klíč, cesta), hledání domova. Důraz kladený na výtvarnou stránku, jakož i existenciální nádech filmu, vypovídají o kontinuitě tendencí „polské školy animace“.

Witold Giersz stál vždy trochu mimo hlavní proud „polské školy“, neboť jeho tvorba měla odlišnou poetiku a nevykazovala obvyklé symptomy. Jen stěží bychom v jeho filmech hledali onen pověstný pesimismus a existenciální reflexe obklopujícího šedého světa. Vyznačoval se zejména experimentováním z formální stránkou filmu, v nichž často forma určovala obsah a obsah ovlivňoval formu.

Stále aktivní a velice plodný režisér si i v dobách krize uměl najít pracovní náplň. Počátkem devadesátých let se tak věnoval hlavně projektu poznaňského televizního studia *Filmové miniatury k vážné hudbě*⁹⁴, v jehož rámci zrealizoval tři samostatné útvary. V pozdějších letech se věnoval tvorbě pro děti a pro televizní stanici TVP Kultura natočil krátký film *Bizon a kůň* (Bizon i koň, 2005). Ve všech těchto filmech rozvíjí Giersz dál svoje formální experimenty, obzvláště pak techniku dynamické malby.

Hlavní představitelé „staré školy“ ji zůstali věrni až do současnosti. Ve všech jejich pozdějších dílech nalezneme rysy, které jsou vlastní i filmům předešlým, tedy těch, které daly vzniknout pojmu „polská škola animace“. Někteří z těchto režisérů nejen tendence „školy“ dál rozvíjeli a aplikovali v nových podmínkách (Giersz, Kijowicz), ale dokonce z ní stále čerpali (Lenica) či bilancovali (Szczuchura). Skoro všichni ale tuto kapitolu už nadobro uzavřeli.

Nyní se zaměříme na dva tvůrce, kteří prokázali svůj talent dávno před rokem 1989 a nemůžeme je tak považovat za nejmladší generaci. Přesto ale v období, jež jsem si stanovili pro náš výzkum, vytvořili snímky, které svým významem a uměleckou hodnotou, utvářili podobu současné polské animace. Máme na mysli Jerzeho Kuciu a Piotra Dumału. Právě tyto dvě

⁹³ Původem litevský výtvarník, grafik a fotograf, jenž působí v Polsku.

⁹⁴ Viz. tato práce str. ???

významné osobnosti polské animace a jejich díla prezentovali polskou animaci v dobách krize.

Jerzy Kucia debutoval v roce 1972 filmem *Návrat*, v němž cesta vlakem nashoduje vzpomínkový proces hlavního hrdiny. Již jeho debut vykazuje prvky jeho propracovaného osobitého stylu. Na formální úrovni se tento styl projevuje monochromatickými plochými obrazy, přeexponovanými světelnými efekty a výrazným hudebním rytmem jednotlivých záběrů. Hlavním tématem je pak mechanismus lidské paměti, který spouští symbolické předměty či rytmické pohyby (kola jedoucího vlaku, kruhy na vodní hladině, kyvadlo apod.). Hrdinové těchto snímků jsou pak často „zadrženi“ v kolem plynoucím životě, což je momentem pro průchod vzpomínek. A tak komplikovanou formou Kucia rozměňuje, výtvarnou stránkou již upozaděný, narativ svých snímků⁹⁵.

Kucia vstoupil do nové éry filmem *Přes pole* (1992). V něm se autor vrací ke starým věcem denního užitku, jež už zapadly v zapomnění. Užitím těchto reálných předmětů ve filmu je přivádí zpět k životu. Sám to komentuje takto: *„Rozhodl jsem se tento film natočit tehdy, když jsem si uvědomil, že jisté rekvizity minulosti zmizely. Ani nevím, kdy se to stalo. Všiml jsem si toho, když už nebyly. Dokonce ani na vesnici již nefungují jisté zvyky, předměty.“*⁹⁶ Právě motiv venkova (periférie) je v tomto jeho filmu klíčovým tématem a zájmem. Nepřistupuje k němu pouze jako k živoucí období skansenu, nýbrž s hlubší filozofickou reflexí. *„Soustředím se na všednost venkova, neboť se mi zda, že tam se ještě uchovaly zbytky pravdy o podstatě naší existence a o tom, co původního a pravdivého zůstalo v nás. [...] Proto se snažím zapamatovat si události, předměty, zvyky, které zanikají a povznést je na umění a uchovat je alespoň ve filmech.“*⁹⁷

⁹⁵ Spalińska-Mazur, Joanna: W poszukiwaniu czystych wspomnień. O filmach animowanych Jerzego Kuci, Studia Filmoznawcze, sv. 24, Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego, Wrocław, 2003, str. 73-81

⁹⁶ Prodeus, Adriana: 1991-2008: Po przełomie; In.: Giżycki, Marcin, Zmudziński, Bogusław: Polski film animowany, Polskie wydawnictwo audiowizualne, Warszawa, 2008, str. 96

⁹⁷ Wójcik, Jerzy: Robię filmy o emocjach, noviny Rzeczpospolita, 3.1.2002, str. A9

Následující film Kuci, jenž slavil ještě větší úspěchy, nese název (Strojenie instrumentów, 2000). I tento film odpovídá v mnoha ohledech jeho stylistice. Znovu se objevuje téma periférie, repetiční skladba vizuálně-hudebních sekvencí, pravidelný rytmus a pohyb dopravního prostředku, pohybující se proudy světla a hrdina cestující v prostor, ale i v čase. Paměť je sice návratem do minulosti, ale stává se zároveň současností, kterou ovlivňuje. Po obsahové stránce je film triviální. Hrdina odjíždí na motocyklu ven z města a tato cesta spouští lavinu vzpomínek a asociací. Minulost tak atakuje současnost, čímž umožňuje percepci plynulého toku času. *Ladění nástrojů* má, stejně jako všechny ostatní Kuciovy filmy, silný emotivní náboj. Cílem autora je vyvolat u diváků emoce, neboť své vlastní vkládá do filmu při jeho výrobě.

Kuciův neopakovatelný autorský rukopis a složitost formy způsobuje, že jeho filmy jsou vnímány jako experimentální. Sám autor s takovou interpretací nesouhlasí. *„Nechci zde analyzovat svojí vlastní tvorbu, řeknu jen, že po natočení Výtahu nastal těžký okamžik. Mohl jsem jít cestou experimentu, přesto jsem z ní rezignoval. Rozhodl jsem se jít cestou, která umožňovala kontinuitu. [...] Měl jsem možnost se přesvědčit, že když tyto filmy sestavíme dohromady, pak jsou odebírány jako jeden dlouhý film. Samozřejmě to tak není úplně pravda, ale když je sestavíme v správném pořadí vyjde najevo jistý rozvoj, jejich vzájemná závislost, jakási skrytá struktura mé tvorby.“*⁹⁸

A tak černo-bílý obraz, netradičně strukturovaná narativní linka a komplikovanost formy, umocněná autorskými úvahami o pomíjivosti člověka, odkazují na tradici „polské školy“. Jak jsme si ale již dříve vysvětlili, tyto postupy nelez chápat jako snahy o čistě experimentální formu filmů, ale daleko víc jako velmi specifickou autorskou výpověď s vysokými uměleckými ambicemi.⁹⁹

⁹⁸ Zmudziński, Bogusław: Pomagam widzowi się odnaleźć. Rozmowa z Jerzym Kucią, *Kwartalnik filmowy*, č. 19-20, 1997 – 1998, str. 181 - 182

⁹⁹ Por. tato práce str. 22

Právě poslední dva snímky absolventa a současného pedagoga krakovské AVU reprezentovaly polskou animaci ve světě a podíleli se tak na utváření jejího světového mínění. Obzvláště v letech 1994 – 1997, kdy plnil Jerzy Kucia funkci místopředsedy organizace ASIFA¹⁰⁰. Nejen Kuciovy filmy však šířily na konci 20. století povědomí o polské animaci. Druhým autorem, jehož tvorba se stala v osmdesátých a devadesátých let synonymem polské animace, byl Piotr Dumała.

Za jeho debut je považována *Lykantropie* (Lykantropia, 1981), provedená ještě tradiční kreslenou technikou a je příkladem politické satiry totalitního režimu a rozpolcenosti jejich občanů. Tradiční technikou realizoval i parafrázi klasické pohádky *Černá Karkulka* (Czarny Kapturek, 1983), v níž nedokonalou černou linkou vytváří dojem dětské kresby, jež kontrastuje s obsahem a je tak zdrojem humoru. Tato verze pohádky pro dospělé je nasycena nejen černým humorem, ale i erotickými motivy. I jiné Dumałovy projekty obsahují svébytný smysl pro humor¹⁰¹. I když jeho nejzávažnější filmy vykazují zcela jinou poetiku a vynikají zejména originalitou výtvarného provedení, není správné jej vnímat jako autora s jednou jedinou formou autorského vyjádření.

Nejzásadnější část Dumałovy tvorby představují filmy provedené tzv. sádrovou technikou, kterou si sám vyvinul. První z filmů provedených touto metodou je film *Vlající vlasy* (Latające włosy, 1984). Poetický a fantaskní příběh o „zkázonosných“ vlasech milujícího se páru. Již tento krátký snímek naznačoval možnosti, jež tato metoda skýtá. Obzvláště její předurčení k tklivých tématům a ponurým tónům. Jedním z nejzdařilejších filmů, provedeným touto technikou, je adaptace povídky M. F. Dostojevského *Něžná* (Łagodna, 1984). V jedenáctiminutovém filmu se Dumała přiblížil předloze daleko víc, než Robert Bresson ve své celovečerní adaptaci. Tohoto efektu dosáhl užitím výrazových prostředků, jež jsou vlastní tvorbě hrané, ale stejně dobře je lze aplikovat i v animaci – důraz na mimiku tváře,

¹⁰⁰ ASIFA – Mezinárodní asociace animovaného filmu

¹⁰¹ Např. série krátkých filmů z let 1986 – 1993 pro MTV uváděných pod názvem *Neklidný život kosmu* (Nerwowe życie kosmosu).

užití detailních záběrů a zejména vnitřní střih záběrů. Velice originální výtvarná stránka filmu, ani její realistické provedení, nebrání tomu, aby často plnila též narativní funkci.

Originálně pojímaná výtvarná podoba, důraz na detail a záliba v psychologické literatuře jsou hlavními znaky pozdější Dumałovy tvorby. Velice specifickým rysem je bezesporu silná vazba tohoto všestranného umělce na literaturu. Až na několik málo výjimek, hlavní představitelé polské animace nikdy z literatury, ať už domácí či zahraniční, nečerpali. Jeho zájem o literaturu je ale též úzce vymezen, přibližuje jej takto: „Kdyby se přirovnala literatura k mostu nad oceánem, pak by v tom mostě byly jen dva mohutné pilíře, které by sahali dna, hluboce do dna vrostlé – Dostojevský a Kafka. O jiných pilířích netušíme, zda se dna vůbec dotýkají.“¹⁰² Není tedy divu, že se celá jeho zásadní tvorba týká těchto dvou spisovatelů. A tak za dva zásadní pilíře jeho celkové tvorby můžeme jednoznačně označit filmy *Franz Kafka* (1991) a *Zločin a trest* (Zbrodnia i kara, 2000) podle Dostojevského.

První z těchto snímků můžeme charakterizovat jako animovaný dokument o titulním spisovateli, jež byl inspirován jeho intimními deníky. Prvotní inspiraci ale byly fotografie Kafky, což dokládá sám autor: „*Uchvátily mě fotografie Kafky. Vznikl tak nápad na natočení něčeho ve stylu animovaného dokumentu, něco jako výlet po fotkách. [...] Kafka je přece neskutečně realistický, realističtější než život sám.*“¹⁰³ Fotografie se staly rovněž výchozím bodem pro výtvarnou podobu tohoto biografického snímku. Jako inspirace sloužily nejen fotky samotného Kafky, ale rovněž záběry Prahy z přelomu století. Byly předlohou pro nové obrazy režiséra, který je mistrně, leč doslova, vyškrabával do sádry. „Fotografickému“ konceptu je podřízen rovněž úvodní záběr filmu, jenž zachycuje hlavního hrdinu u fotografa. V detailu vidíme nejprve jen pronikavé oči hrdiny a posléze celou tvář, tak jak ji známe z nejpoblárnějšího portrétu Kafky.

¹⁰² Armata, Jerzy: Kino Piotra Dumały, czyli sny jako guru; In: Pitrus, Andrzej: Kino końca wieku, Krakov, 2000, str. 32

¹⁰³ Sobolewski, Tadeusz: Dwa lata w szesnastcie minut. Spotkanie z Piotrem Dumałą., Kino, č. 6, 1992, str. 3

Aby Dumała věrně vystihl atmosféru nejen tehdejší Prahy, ale celé Kafkovy prózy, eliminoval ve filmu barvy a poprvé také použil více filmových plánů. Dodatečným svícením černo-bílých kreseb pak docílil trojrozměrného efektu. Všemi uvedenými postupy dosáhl autor snímku svého záměru a dokázal velice věrohodně vytvořit „kafkovskou“ atmosféru způsobem, jakým to nedokázal žádný z předchozích, hraných či dokumentárních pokusů.

I když lze toto dílo jen stěží vnímat bez literárních aluzí a bez Kafky samotného, sám Dumała tuto variantu nabízí a předkládá univerzálnější interpretaci: „Příběh nějakého člověka, který se snaží určit svůj komplex, jenž se nakonec nedá vyřešit jinak než smrtí.“¹⁰⁴ Autorova výpověď svědčí o existenciální povaze díla, jenž se přenesl z díla na dílo samotné. Přesné vystižení „kafkovské“ poetiky pak vypovídá o autorově důkladném studiu Kafkova života a jeho díla. Podává ale i důkaz o nebývalém uměleckém sblížení.

Vrcholem Dumałovy tvorby a zároveň dost odvážným počinem je jeho adaptace románu *Zločin a trest* Dostojevského. Pro samotného tvůrce představoval projekt nejdůležitější moment jeho kariéry. O jeho vzniku totiž uvažoval již od počátku osmdesátých let a na samotné realizaci pak pracoval přes tři roky. Výsledkem byl film, v němž po formální stránce dosáhl „apogea“ své autorské techniky.

V *Zločinu a trestu* rozvíjel Dumała dál možnosti své techniky. Umocnil trojrozměrný efekt o prvky z říše loutkové animace. Své sádrové pláty obohatil o reálné předměty (větévky, dřívka a dokonce o seschlou mouchu) a trojrozměrnost zvýšil dokonce vytvořením skutečného okénka, které vyřezal do sádrového plátu. Formálně je tak tento snímek mnohem více bohatší a dekorativní než jeho předchozí snímky. Stejně pravidlo se týká i barevnosti snímku. Sice dominují tmavohnědé odstíny, ale objevují se i tóny červené, fialové a žlutozelené. Inspiraci v užití této palety barev našel u holandských mistrů a zejména u Rembrandta.

¹⁰⁴ Tamtéž

Dumałův *Zločin a trest* i přesto, že vychází z literárního díla, upřednostňuje obraz na úkor textu, z něhož zcela rezignuje. Děj příběhu pak charakterizuje bezdějovost a bezčasí. Motivy a postavy původního románu jsou na straně jedné selektovány a na straně druhé pak obohacovány, čímž dochází k záměrné nejasnosti některých postav. Ve filmu se tak objevuje hlavní postava Raskolnikova z jiné doby (jako stařec i jako mladík). Od Dostojevského přebírá Dumała naopak množství detailů a detailní popis obyčejného života. Svůj výtvar tak sám hodnotí spíše jako interpretaci, než jako věrnou adaptaci.

Nezvyklým postupem je rovněž animalizace postav. Důvodem jejího užití je paradoxně snaha o jejich polidštění. „Chtěl jsem ukázat, že ten příběh se odehrává na planetě Země, na které Raskolnikov, Soňa, Svidrigailov, stařena, Lizaveta a chlapec žijí vlastně jako zvířata. Tak jako mouchy, pavouci, slimáci, koně, ptáci, netopýři. Jejich oči a ústa jsou velmi zvířecí. Jejich nozdry čmuchají a fungují jako u zvířat. Jejich oči se blýskají jako oči šelem ve tmě. Jejich činy jsou rovněž zvířecí – instinkt zločinu, touha po lásce, potřeba slídění a špehování. To všechno jsou vlastnosti ze světa zvířat. A současně, bez dodatku, jsem chtěl ukázat jejich lidství, že tyto „zvířata“ mají duši.“¹⁰⁵

Styl Piotra Dumały se vyznačuje nejen originální výtvarným zpracováním, ale rovněž zájmem o detail a podrobný popisem obyčejného života či prostředí. V narativní linii vyniká lehkostí vyprávění složitých a komplikovaných příběhů, jenž jsou inspirovány psychologickou literaturou s existenciálními prvky. Často rafinované využití obrazů jako dějotvorných elementů je známkou zralé umělecké výpovědi. Tento žák Daniela Szczechury není dalek svého učitele. Jeho raná tvorba, vyznačující se rovněž satirou a kritikou systému, se zřetelně wpisuje do vzorce „polské školy“. Jeho pozdější, víc autentická tvorba, pak spadá do rámce autorského uměleckého filmu, který po formální stránce vypracoval až k dokonalosti.

¹⁰⁵ Kosecka, Barbara: Język naszej podświadomości – Spotkanie z Piotrem Dumałą, Kino, č. 2, 2002, str. 26

Jerzy Kucia a Piotr Dumala byli v devadesátých letech hlavními představiteli polského animovaného filmu. Jejich filmy byly oceňovány jak doma, tak v zahraničí. Analýzou jejich tvorby jsem dokázali, že navazují na tradici polské animace a reprezentují tedy její tradiční linii. A to jak po stránce formální, tak obsahové. Zřetelné navázání na „polskou školu animace“ se ale netýká všech tvůrců starší generace, a to i přesto, že vykazují některé prvky, které na ní odkazují. Práce následujících realizátorů animace kráčí mnohem víc po individuálních stezkách.

Andrzej Czczot (1933) má velmi specifické postavení v kontextu polské animace. Absolvent AVU v Krakově patří věkově k nejstarší generaci, ale na poli animace debutoval až filmem *Stádo* (Kierdel) v roce 1972. Zábavná historka o stádě ovcí – andělů vedených bačou - čertem, čerpá z lidové kultury a představitosti. Právě silná inspirace lidovou tvořivostí, jež se odráží ve stylistice (např. barevnost) a humoristické ladění, odlišuje Czczota od tradiční linie polské animace. S tou ho naopak váže kritický pohled na společnost (je též známým karikaturistou) a hlavně propojení animace a výtvarného umění. Svůj postoj k animaci dokládá slovy: „Animovaný film je podle mého názoru malířstvím v pohybu. Neměl by imitovat normální hraný film. Rovněž si myslím, že myšlenka napodobování života skrze animovaný film je nedorozumění.“¹⁰⁶

Za nezvyklý produkční počín své doby musíme označit Czczotovu realizaci autorského celovečerního filmu *Eden* (2002), jenž se z krátkých autonomních sekvencí rozrostl až do podoby barokní epopoje. V něm hlavní hrdina, na fujarce hrající pasáček Youzeck [fon. Juzek], jenž má kořeny v lidové tradici, putuje přes peklo, očistec, nebe až do New Yorku¹⁰⁷, který představuje místo plné komerce a hédonismu. Na své cestě potkává několik historických i bájných postav. Tato ironická bajka pro dospělé vychází z abstraktního vzorce animace, jenž rezignuje na dialog a vypráví obrazem.

¹⁰⁶ Kornatowska, Maria: Eden podle Czczota, Kino, č. 3, 2002, str. 29

¹⁰⁷ V New Yorku pobýval Czczot v letech 1982 -1996 po své internaci po vyhlášení výjimečného stavu.

Jasně mířenou satirou postmoderní společnosti a využitím vizuálních prostředků filmu připomíná *Eden* klasická díla „polské školy“. Svojí výtvarnou stylistikou a humoristickým vyzněním se ji ale vymyká. Podobně nejednoznačnou pozici v rámci polské animace má též Mariusz Wilczyński (1960), jenž stál dlouhá léta mimo zájem odborné veřejnosti, a to i přes své nesporné umělecké kvality. Zvratem v jeho kariéře bylo vytvoření grafické výpravy pro potřeby nově vzniklé televizní stanice TVP Kultura¹⁰⁸. Jako první a zatím poslední polský autor animovaných filmů měl individuální retrospektivu v prestižním The Museum of Modern Art v New Yorku a ve slavné The National Gallery of London (obě 2007).

Krom malířství a kresby (absolvent AVU v Lodži) formovala osobnost Wilczyńského převážně hudba. Jako jeden z prvních se v Polsku věnoval VJingu a performance. Není divu, že na začátek jeho filmografie tak stojí animované videoklipy, za které obdržel několik cen. Jeho nejvýznamnějším filmem v rámci tohoto hudebně-filmového formátu je *Smrt na pět* (*Śmierć na pięć*, 2002)¹⁰⁹. Hudba je tak jedním z nejdůležitějších elementů jeho filmů a umocňuje jejich magickou atmosféru.

I když je Wilczyński samoukem výroby animace dokázal si vytvořit velmi svébytný a lehce rozpoznatelný rukopis. Svůj pracovní postup popisuje takto: „Kreslil jsem na hrubých papírech, který jsem na sebe vrstvil. Vždy svítím ze spodu, což dodává hloubku a exponuje texturu papíru. Listy papíru jsem nepřitlačoval, což ve výsledku vytvořilo pulsaci obrazu.“¹¹⁰ Jeho styl se vyznačuje rovněž nelineárně vedenou narací, plnou zvrátů a odboček, vystavěnou často na logice snu, jakož i chmurnou a promyšlenou koloristikou, v níž převládají temné odstíny barev. Kresby jsou často provedeny jednoduchou černou linkou, která je v některých místech záměrně

¹⁰⁸ Viz. tato práce str. 46

¹⁰⁹ Jedná se o videoklip stejnojmenné skladby hudební skupiny Republika, jejíž frontman Gregorz Ciechowski zemřel náhle před jeho dokončením. Snímek se tak stal jeho epitafem, i když původní záměr byl jiný.

¹¹⁰ Prodeus, Adriana: 1991-2008: Po przełomie; In.: Giżycki, Marcin, Zmudziński, Bogusław: *Polski film animowany*, Polskie wydawnictwo audiowizualne, Varšava, 2008, str. 104

zbavena ostrosti. Specifickým zákrokem je také rámování celého obrazu, většinou do zaobleného tvaru, což při projekcích vytváří vnitřní rám.

Mezi jeho nejzdařilejší filmy patří *Bohužel*. (Niestety., 2004). Tento onirický příběh o páru starých andělů vykazuje všechny rysy Wilczyńského tvorby. Nezvyklým postupem je ale druhý epilog, jenž odhaluje první falešný „happy end“. Tklivou atmosféru snímku umocňuje jazzová trubka Tomasze Stańky. Zatím posledním a zároveň nejdelším Wilczyńského snímkem je *Kizi Mizi* (2007), jenž je milostným příběhem kočky a myši, ale také filmem o samotnosti, zradě a pomstě. I přes některé humorné scény, převládá ve filmu pesimistická atmosféra.

Teskná atmosféra, ponurý obraz a velký důraz na hudební složku Wilczyńského filmů připomíná snímky „polské školy“, přesto však najdeme v jeho tvorbě i prvky, které jej od ní odlišují. V první řadě je to onirický či intimní charakter těchto snímků a absence kritické reflexe vnějšího světa. Tyto znaky je daleko víc vlastní mladší generaci.

Počátkem devadesátých letek vynikla i tvorba Marka Skrobeckého (1951), ale svůj první film realizoval již před rokem 1989. Jeho doménou se stal loutkový film, v němž si však dokázal najít vlastní způsob vyjádření. Jeho průlomovým filmem byl *D.I.M. (dim., 1992)*. Pro jeho potřeby vyrobil Skrobecký loutky bezmála lidských rozměrů a umístil je do reálného prostředí, čímž dosáhl jiného efektu než je u loutkového filmu běžné. Nechal se slyšet, že: „Velké loutky jinak poslouchají animátora. Mění se specifika pohybu. Film se stává daleko víc reálným také díky tomu, že v případě větší scénografie nejde vidět textura materiálů. Nedochozí k onomu specifickému pocitu zmenšení.“¹¹¹

Jak dává tušit již název filmu¹¹², hlavním tématem je pomíjivost života a samotná existence (nejen lidská), která se nezadržitelně blíží ke svému konci. Hlavní osou je harmonický příběhu dvou bytostí, které sledujeme při každodenních povinnostech a rituálech. Netradičně působí užití materiály, jak hlavních figur, tak i obklopujících předmětů, které vytváří velice specifické

¹¹¹ Staniszewski, Marcin: Marek Skrobecki. Tarantino animacji., Film, č. 1, 2004, str. 36

¹¹² D.I.M. = diminuendo, hudebně ticho, tišeji

„universum“. Závěr filmu zesilují tóny Mozartova „Requiem“. Originální scénografie a loutky se od realizace D.I.M. staly charakteristickým prvkem Skrobeckého filmů, stejně jako jasně vedený příběh.

Stejnou technikou realizoval Skrobecký i svůj následující film *Om* (1995), ale většího úspěchu dosáhl až o deset let později ve snímku *Ichthys*. Metaforický příběh o lidské pokoře byl vytvořen klasickou loutkovou technikou a později obohacen o některé 3D elementy. Počítačovou úpravou byla výsledná podoba snímku zbavena patiny, tak charakteristické pro jeho dřívější snímky.

Hlavní klíč k interpretaci tohoto filmu musíme hledat opět v názvu filmu. V tomto případě se jedná o křesťanský akrostich¹¹³ a je tedy nezbytné vykládat film jako křesťanský příběh. Host prapodivné restaurace čeká neúnosně dlouho na svou objednávku, kterou není nic jiného než ryba. Ryba je v křesťanské symbolice jedním z nejdůležitějších symbolů a může znamenat život a obnovu. I v tomto filmu je ryba nositelkou života, ale v závěru snímku také smrti, což lze interpretovat jako aluzi na pověst o sv. Jonášovi. Kvůli humornému vyznění některých scén filmu a optimistickému tónu však může být křesťanské poselství snímku nečitelné.

Nejnovější snímek Marka Skrobeckého *Danny Boy* (2010), vyrobený v zahraniční koprodukcí, je v mnoha ohledech daleko plynulejší než jeho předchozí filmy. Představuje satirický obraz světa „bezhlavých“ lidí, jenž svou aktualizací (aluze v závěru snímku na 11. září), odkazuje na současné lidské společenství. I když loutkový film nikdy nebyl hlavní odvětvím polské animace, prochází v devadesátých letech procesem obrody¹¹⁴. Dokazují to rovněž snímky Skrobeckého, z nichž dokázal neotřelou inovací vytvořit nejen filmy pro dospělého diváka, ale dokázal je obohatit o existenciální hloubku a

¹¹³ Ichthys = řecky ryba, ale též Iésús Christos Theú hyios Sótér, čili Ježíš Kristus, Syn Boží, Spasitel

¹¹⁴ Vznikly filmy – *Holič* (Fryzjer, 1996) Roberta Sowy, *O největším sváru* (O największej kłótni, 1997) Zbigniewa Koteckého, *Za groš* (Za grosz, 1997) Agnieszky Wóznické, či *Pé'ta a vlk* (Piotruś i wilk, 2008) Suzie Templeton.

nový filozofický rozměr. Právě v tom spatřujeme hlavní průsečík jeho tvorby s tradičním pojetím polské animace.

Své vlastní autorské filmy natáčel v devadesátých letech i Marek Serafiński (1954), odbornou kritikou neprávem málo reflektovaný režisér animovaných filmů a producent. Debutoval filmem *Řečník* (Mówca, 1980), ale největší úspěch dosáhl jeho film *Závod* (Wyścig, 1989), ve kterém použil svoji oblíbenou techniku – animaci fotografií herců. V jeho ranném filmu jsem svědky cyklistického závodu, jehož peloton představuje průřez celou polskou společností. Nepoctivý závod či lépe boj o vítězství je metaforou honby za penězi, která je v závěru snímku ukázána jako neustály koloběh, z nějž neprofitují závodníci. Serafiński tak filmem předznamenal nadcházející období ranného kapitalismu.

V podobném duchu a stejnou realizační technikou se nesou i následující Serafińského filmy. Ty tvoří jednotlivá pokračování příběhů téhož hrdiny – *Zkouška* (Egzamin, 1992), *Profesionál* (Zawodowiec, 2002), *Myšlenka* (Idea, 2007). Svůj film *Profesionál*, jenž je příběhem politika podávaný skrze jeho rodinný život, komentuje: „Film *Profesionál* byl a bude aktuální. V Polsku je to pořád ten stejný kolotoč. Jsme zkažení totalitou a to, že teď žijeme v jiných podmínkách neznamená, že mentalita lidí se změnila.“¹¹⁵ Režisér tak přesně vystihl „postkomunistickou“ povahu, nejen polského národa.

Serafińského filmy jsou trefnými kritikami současného systému. Při jejich realizaci zůstává ale věrný technice animace fotografií herců, čímž jeho tvorba silně připomíná filmy Waleriana Borowczyka. Jeho počiny oscilují mezi animací a hraným filmem a zaujímají tak v rámci polské animace velmi individuální pozici. Kritickým pohledem na společnost, kterou prezentuje v „borowczykově“ duchu, ale připomíná ostré satiry „polské školy animace“.

V tvorbě starší generace tvůrců animovaných filmů nalzáme ve větší či menší míře rysy, jež jsou shodné se symptomy „polské školy animace.“ Základním pojícím znakem zůstává ladění obrazu do tmavých barev (Kucia,

¹¹⁵ Prodeus, Adriana: 1991-2008: Po przełomie; In.: Giżycki, Marcin, Zmudziński, Bogusław: *Polski film animowany*, Polskie wydawnictwo audiowizualne, Varšava, 2008, str. 102

Dumała, Wilczyński), existenciální tematika (Kucia, Dumała, Skrobecki), pesimistické vyznění (Wilczynski, Dumała, Kucia) či ostrá satira společnosti (Czeczot, Serafiński). Společným prvkem pro všechny tyto tvůrce je velký důraz na hudební složku jejich filmů.

3.3.2 Tvorba mladší generace autorů animovaného filmu

Nejmladší generace se v devadesátých letech prosazovala na poli autorské umělecké animace jen stěží. Státní financování neumožňovalo vznik nových debutů¹¹⁶ a v soukromém sektoru se nezavedeným tvůrcům sháněly finance ještě hůř. Jedinou možností, jak realizovat svůj autorský projekt, nabízely školy.

Ještě na počátku devadesátých let debutoval Robert Turło (1966) snímkem *Válka* (*Wal*, 1991). Tradiční technikou kreslený snímek nezaujme ani tak lidová stylistikou, jako spíš formou. Celý se odehrává v jednom táhlém záběru, ve kterém se typická polská vesnická idylická krajina mění ve válečnou vřavu. Pacifistický film ukazuje krutost polských dějin. Turło se nadále věnuje animaci, ale převážně tvorbě pro děti, v níž dosahuje výborných výsledků. Svůj úspěch s autorskou animací, ale zatím nezopakoval.

Jedním z prvních autorů mladší generace, který na sebe výrazněji upozornil v první dekádě byl Tomasz Kozak (1971). Jeho první film *Černá burleska* (*Czarna burleska*, 1996), vytvořený ještě v době studia na varšavské AVU, získal ocenění na festivalu v kanadské Ottawě. V tomto filmu, s jistou dávkou drsného humoru, ukazuje, jaké ohavnosti mohou být skryty za státními a náboženskými symboly. Už zde se objevují motivy, které jsou typické i pro jeho další filmy – sodomie, drsný humor, erotismus, postavy ďáblů. Ve svém diplomovém filmu *Opera záchrany* (*Opera ocalenia*, 1998) se přiblížil Fritzově *Metropolisu* a ukazuje destruktivní funkci ideologie. Velkým zklamáním byl pro Kozaka jeho první profesionální a zároveň i poslední snímek *Románek džentlmena* (*Romans Dzentelmena*, 2000), jenž zůstal nepochopen a prošel bez zájmu kritiky i veřejnosti. Důvodem bylo „satanistická“ stylizace a kontroverzní téma filmu. Titulní džentlmen je sváděn ďáblem nejen na filozofické úrovni, ale hlavně eroticky. Motiv sodomie tak byl špatně interpretován jako homoerotika. Po tomto fiasku se Kozak na delší

¹¹⁶ Viz. tato práce str. 34

dobu odmíchl a věnoval se filmům vyráběným technikou „found footage“. Z jeho rozhovorů přesto vyplývá, že na animovaný film nezaněvřel zcela a má s ním další plány, což dokazuje i realizace snímku *Ukolébavka* (Kołysanka, 2010, r. Rafał Łoboziński) podle jeho scénáře. I přesto, že je film vytvořen zcela v jiné poetice, dominuje typické Kozakovo téma – filozofická rozprava o spáse „Dábla“.

Ústředním tématem všech Kozakových filmů je ztělesněné zlo, sodomie a sadismus. V technickém provedení vévodí jeho filmům plošková animace a výraz dodává komiksové provedení jeho postav. Černo-bílý obraz jeho dvou prvních filmů umocňuje surovou a drsnou atmosféru. Hlavními inspiračními zdroji Kozaka ale představuje filozofie a literatura. Přesto však v animaci preferuje odklon od románových šablon a realismu. „Zdá se mi, že animace, zejména krátkometrážní, by se měla vyhýbat pseudomorfóze hraného filmu. Myslím, že by měla být antipsychologickou a měla by se oprostít od modelů vypracovaných románem devatenáctého století.“¹¹⁷

Kozak je sice studentem Daniela Szczechury, ale krom ploškové techniky animace a černo-bílým obrazem nemá mnoho společného s tradiční linií polské školy animace. Přesto však vyznává svojí úctu k této tradici a dokonce touží po jisté „integraci s tradicí“¹¹⁸. Výrazná exprese jeho animací z něj dělá jednu z nejindividuálnějších tvůrčích osobností celé generace.

Na konci devadesátých let se v Polsku dostává ke slovu také počítačová animace. Jejím průkopníkem, nepravém zastíněným produkci studia Platige Image, byl Piotr Karwas (1974). Jeho *Masky* (Maski, 1998) byly realizovány na studijním pobytu v Německu a získaly mnoho ocenění na zahraničních festivalech (SIGGRAPH, ANIMAGO, MFF v Berlíně, Annecy). Po tomto úspěchu však absolvent lodžské filmové školy přijal nabídku práce v zámoří, kde se věnuje výrobě speciálních efektů a své vlastní autorské tvorbě se bohužel již nevěnuje.

¹¹⁷ Frukacz, Mariusz: 24 klatki na sekundę, Lokator, Krakov, 2008, str. 105

¹¹⁸ Idib.

Masky vypráví příběh bytosti bez tváře, která neustále dokola vyrábí svojí tvář, ale není nikdy spokojena se svým výsledkem. Film končí v momentě, kdy pod svojí tvrdou skořápkou objeví opravdovou tvář. Profesionálně provedená 3D počítačová animace některými svými prvky připomíná loutkové filmy Skrobeckého - hloubka námětu, obraz ponořený do temných barev, surová scénografie.

Velmi podobný „filmový“ osud měl i další z polských pionýrů počítačové animace Wojciech Wawszczyk (1977). Rovněž jako student filmové školy v Lodži absolvoval stáž na Filmakademii Baden-Württemberg. Zde zrealizoval svůj první snímek *Bezhlavý* (Headless, 1999), jenž je příběhem člověka, jenž „jaksi“ ztratil hlavu a snaží se ji nahradit. Nakonec svoji novou hlavu – balónek věnuje malé holčičce, díky čemuž se stane opět kompletní. I když autor ve svém krátkém filmu kombinuje 2D a 3D animaci, ve větší míře se jedná o rukodělnou práci, čímž celý výsledek získává atraktivní výtvarnou podobu. Celá atmosféra snímku se i přes své hlubší poselství nese v humorném a veselém duchu.

Wawszczyk se díky úspěchu svého debutu dostal k práci v zahraničí, ale nerezignoval i na svojí další autorskou tvorbu. Vznikl tak diplomový filmy *Myš* (Mysz, 2001) a *Tučňák* (Pingwin, 2002). I přesto, že tyto filmy rozvíjejí dál režisérův počítačový um, nedosahují originality jeho debutu. Mnohokrát oceněným je jeho poslední autorský počín *Tříška* (Drzazga, 2008). Ačkoli je opět mistrně proveden technikou 3D, strádá film po scénáristické stránce. Banalita námětu, o lásce lavičky k dívce na ní sedící, nepřekonala ani výtvarnou stránku, vzorovanou na malířských dílech van Gogha a de Staëla.

Za zmínku stojí ale i další projekty, na nichž se Wawszczyk podílel. Byl jedním ze tří režisérů celovečerní adaptace velice populárního polského komiksu Ježek Jiřík (Jeż Jerzy, 2010). Poslední z jeho významných aktivit je spoluúčast (vedoucí animátorů) na animované adaptaci klasické balady Adama Mickiewicze *Świtez* (Świtez, 2010) v režii Kamila Polaka. Přes různé hodnocení jeho díla je Wawszczyk jednou z výrazných postav nejmladší generace.

Mohlo by se zdát, že počítačovou animaci nelze srovnávat s pracemi polské školy. Přesto sám Wawszczyk podává důkaz o tom, že je možné najít shodné body. „Způsob jakým filmy *Myš* či *Bezhlavý* navazují na polskou školu animace je v doplňkovém využívání elementů, které podpírají příběh“.¹¹⁹ Základem všech jeho filmů je dějovost, dokáže ale využít potenciálu animace a pomocí metafor a syntézy příběh filmu obohatit. Jeho pojmání animace jej ale diametrálně odlišuje od experimentálních tendencí polské školy a tím i zároveň od některých jeho kolegů a vrstevníků. „Moje koncepce animace se rodila v opozici ke Kazimierzi Urbańskému, který mě učil první dva roky. Útočil na všechny svojí vizí antifilmu, neboť on nenazývá film filmem, ale kinetickým obrazem a předpokládá, že v animovaném filmu má na diváka dělat dojem abstraktní obraz a všechno to, co je spojené s příběhem či obsahem je věci zbytečnou. Já s takovým názorem ne úplně souhlasím.“¹²⁰ Jeho filmy i přes určitý podobný způsob vedení narace, zejména jeho pozdější filmy, prezentují spíš globální tendence animace.

Bezesporu největšího úspěchu na poli počítačové animace dosahuje tvorba studia Platige Image a jeho tvůrců. Vůdčí osobností celé plejády režisérů a animátorů je Tomasz Bagiński (1976), jehož úspěchy stvořil z jeho osobnosti legendu. Velké popularitě se těší hlavně v kruzích IT profesionálů, obdivovatelů speciálních efektů a počítačových her a mezi čtenáři sci-fi a fantasy literatury. Svojí tvorbou ovlivnil nejmladší generaci, které ukázal, že animace nemusí notně znamenat pouze „Večerníček“. Po vzoru Bagińského se tak mnoho mladých lidí samo začalo věnovat počítačové animaci a své výtvary prezentovat na síti. Jeho zásluhou je „oživení“ zájmu o animovaný film.

Bagińský začínal jako samouk a po nepřijetí na varšavskou AVU, studoval architekturu. Jeho první, ještě diletantský, snímek *Déšť* (Rain, 1997) a jeho úspěch na festivalu YoungElectronicsArts, mu otevřel dveře do grafické firmy Platige Image. Ale teprve až zde začala jeho opravdová

¹¹⁹ Frukacz, Mariusz: 24 klatki na sekundę, Lokator, Krakov, 2008, str. 212

¹²⁰ Frukacz, Mariusz: 24 klatki na sekundę, Lokator, Krakov, 2008, str. 211

kariéra. Průlomový snímkem byla jednoznačně *Katedrála* (Katedra, 2002) na jejímž scénáři spolupracoval společně se spisovatelem fantasy literatury Jackem Dukajem, jehož stejnojmenná povídka se stala literární předlohou tohoto díla. Až mnohé festivalové úspěchy filmu, mj. také nominace na Oscara, ukončily všechny debaty o uměleckých hodnotách filmu.

Katedrála dokázala, že i počítačovou 3D animací je možno dosáhnout nebývalých uměleckých výsledků, a to jak v úrovni vizuální, tak obsahové. Autor v rozhovoru přiznává své inspirace architekturou i malířstvím. „Každý, kdo se zabývá fantasy literaturou, se musí zákonitě setkat s uměním Beksińskiego¹²¹ či Fernanda Légera. Je to nevyhnutelné.. [...] Mě inspirovala také gotika a malířství Rembrandta. Stojí za to vědět, že Jacek Dukaj, při psaní *Katedrály* myslel na architekturu Gaudího.“¹²² Zejména tvorba Beksińskiego se zřetelně podepsala na konečné podobě filmu. Specifickým výrazovým prostředkem *Katedrály* je světlo, připomínající pověstný šerosvit výše zmíněného holandského mistra.

Jádrem celého film ale zůstává příběh poutníka, jenž se dostal až na konec světa, kde ční velkolepá stavba chrámu. Kolem se rozprostírá hluboký vesmír. Hrdina je na konci své cesty, již není, kam jít dál. V závěru, za doprovodu mystické hudby, se poutník stává součástí stavby. Našel svůj „dům“ i smysl života.

Jednoduchý a čitelný příběh, jenž se nebojí klást existenciální otázky, vyprávěný obrazem ve stylu „beksińskiego“, společně s mystickou atmosférou a pocitem zmaru i naděje charakterizují profesionální debut Bagińskiego. Právě ryze autorská *Katedrála*, svojí temnou poetikou a existenciálním nádechem, z díla tohoto režiséra nejvíc připomíná klasické filmy „polské školy“.

Ve svém dalším filmu Bagiński vsadil na černohumorné groteskno. *Umění pádu* (Sztuka spadania, 2004) je příběhem šíleného vojenského generála, jenž si z fotografií mrtvých vojáků, sice pološilných, leč zabitých

¹²¹ Zdzisław Beksiński (1929 - 2005) – významný polský malíř, grafik a scénograf, představitel polského symbolismu, surrealismu a modernismu, jehož práce jsou inspirovány uměním období gotiky a baroka

¹²² Janusz, Monika: Trójwymiarowy sen, noviny Rzeczpospolita, č. 31, 2002, str. A9

záměrně pro tento účel pádem z výšky, vyrábí vlastní animovaný film. Fotky vojáků ukládá potupně za sebou tak, že vzniká krkolomná taneční choreografie, kterou ve filmu doprovází skladba Asfalt tango cikánské kapely Fanfare ciocarlia.

Při realizaci *Umění pádu* dodržel režisér to, co deklaroval po skončení svého prvního filmu. „*Katedrála byla posledním filmem, na kterém jsem pracoval sám. Již nikdy nechci pracovat samostatně. Doufám, že každý můj další film bude teamovou prací...*“¹²³ Výtvarníkem tak byl Rafał Wojtunik, jenž se inspiroval malířstvím Jerzeho Dudy-Gracze a animátory byli jeho kolegové z Platige Image – Jonkajtys, Waško ad. Postavy, jejichž groteskní vzhled pramení z inspirace Dudy-Gracze, byly animovány pomocí 3D animace, ale vše ostatní bylo vytvořeno prostřednictvím 2D animace. Film balancuje mezi groteskností a vážnou tematikou. Přeci jen převažuje zábavná stránka filmu. Nemůžeme jej interpretovat jako pacifistický ani jako politický film (konotace s válkou v Iráku). Proti podobnému výkladu se režisér vyhraňuje.

Autotématismus je hlavním znakem zatím posledního filmu Bagińského nazvaného *Kinematograf* (Kinematograf, 2009), který vypráví příběh vynálezce Francise, jehož vynález má změnit svět. Za splnění svého snů ale zaplatil cenu nejvyšší. Film vznikl podle komiksu Mateusza Skutnika a vzdává hold pionýrům kinematografie. Jeho hřejivá atmosféra a sympatické postavy tvoří opozici jeho předchozích výsledků.

Filmy Bagińského tak od dob *Katedrály* stále víc inklinují k rozsáhlejší produkcím a početnější teamové práci. Jejich společné výsledky splňují všechny kritéria kvalitně a řemeslně zvládnuté práce, ale naplňují spíš globální vzorce současné animace.

V rámci studia Platige Image začal autorskou tvorbu razit starší Grzegorz Jonkajtys (1972). První, čistě autorský, snímek studia i režiséra s názvem *Mantis* (2000) zachycuje touhu umělé bytosti oživit si partnerku. Zdařilý pokus a nová partnerka jej ale zbavuje života. Smutný příběh o osamocení s cyklickou dramaturgií lze interpretovat jako reflexi lidstva a jeho nepoučitelnosti.

¹²³ Sadurska, Agnieszka: Przychodzi facet do Katedry..., Kino, č. 9, 2003, str. 35

Pocity zmaru a osamocení se objevují i v jeho následujícím filmu *Archa* (Arka, 2007). Biblická aluze názvu filmu platí i pro hlavní náměť filmu. Lidstvo je postihnuo zhoubnou nákazou. Ti, jež přežili pluje na obří lodi hledat místo nákazou nepostižené. V čele lidském exodu stojí muž, jenž poté co u sebe objeví symptomy nákazy, neváhá pro lidstvo obětovat svůj vlastní život. Katastrofismus a hrdinské finále filmu mění jeho epilog. V něm se totiž ukáže, že ústřední hrdina je pouhým klientem obřího domova důchodců. Díky tomuto postupu dostává film ještě větší pocit zmaru.

Oba Jonkajtysovy filmy vykazují precizní provedení 3D animací. Získal za ně také několik významných ocenění, ale také práci v hollywoodských produkcích. Na jim započatou tradici v produkci krátkých autorských projektu studia Platige Image navázali i jeho dřívější kolegové. Tříminutový snímek *Undo* (2003) Marcina Waška představuje příběh muže upoutaného na kolečkové křeslo. Svůj osud chce změnit tím, že v magické „knize osudu“ vytrhne svůj list, čímž anuluje nešťastnou autonehodu, která jej na vozík upoutala, ale zároveň i o vlastní život. *Undo* je alegorií o smířlivosti člověka se svým osudem.

V roce 2006 realizoval Marcin Pazera, nejprve jako diplomový film, svůj *Moloch*. Titulní stroj kraluje v průmyslovém komplexu a jednou za čas, vytržen z letargie, vyvolá ty nejhorší lidské instinkty a pudy. Film *Moloch*, blízky estetice počítačových her, prezentuje svět jako průmyslovou krajinu plnou brutality a válečného násilí.

Odvracenou stranu produkce Platige Image zastupuje diplomový film Damiana Nenowa *Velký útěk* (Wielka ucieczka, 2006). Filmová anekdota o útěku animovaného sluníčka z televizní relace o počasí do útrob televizoru a do reálného světa. Do této linie lze zařadit i film *Buchta* (Laska, 2007) Michała Sochy, jenž je humorný příběhem „femme fatale“ a jejích nápadníků. Film vytvořený pouze 2D animací se esteticky výrazně odlišuje od zbytku celé produkce studia. Využívá v plné míře schopnost animovaného filmu vyprávět děj pouhým obrazem a jeho zkratkovitost. Barevnost filmu je omezena na trikoloru – červená, černá a bílá.

Přes různorodost provedení filmů vyprodukovaných ve studiu Platige Image převládá v jejich dílech jednotná exprese. „Zaměříme-li se na pouze na tvorbu krátkometrážních dějových filmů, nebude obtížné vypořádat, že mají jednotlivé snímky Platige Image několik styčných linií. Bezpochyby tou nejvýraznější je tématické i stylové uchopení temných a chmurných látek a emocí.“¹²⁴ K této bazální charakteristice je nutno přičíst ještě dominující pesimistickou atmosféru, bezčasovost, komplikovanou strukturu syžetu a otevřenost konce. Tématikou a ponurou atmosférou je produkce tohoto studia blízká tradičním filmům polské animace.

Zahraniční úspěchy polských animovaných filmů natočených počítačovou technikou přiměly, i přes počáteční neochotu¹²⁵, odbornou kritiku ke smířlivějším soudům v hodnocení výsledků jejich práce. Dnes tvoří tvůrci počítačové animace respektovanou skupinu.

Mohlo by se zdát, že animaci se v Polsku věnují pouze muži. Není tomu tak. Již od prvopočátku se ženy významně podílely na výrobě animovaných filmů. Z hlavních představitelk si uveďme například Halinu Bielińskou (1914 – 1989), Teresu Badzian (1929 – 1989), Zofii Oraczewskou (1931 – 1997), Katarzynu Latało (1924), Ewu Bibańskou (1955), Alinu Skibu (1955), Aleksandru Korejwo (1958) či Ewu Ziobrowsku (1962). Jak je vidět zastoupení žen v polské animaci je početné. V jejich tvorbě ale většinou převládaly animace pro děti, a nebo zůstaly ve stínu svých mužských kolegů. Nová éra přinesla ve společnosti také změnu postavení žen. I tyto změny se projeví v oblasti polské animace. Žen mezi tvůrci animovaného filmu nejmladší generace je hned několik a jedná se o výrazné umělecké

¹²⁴ Gregor, Lukáš: Platige Image - svět bez odpovědí, In.: Panorama filmové kritiky 2.

Visegrádský horizont., AČFK, 2009, Uherské Hradiště, str. 34

¹²⁵ Např. vážený filmový kritik a odborník prof. Tadeusz Lubelski v článku o krakovském filmovém festivalu uvádí, že projekce filmu Katedrála byla pro něj ztrátou času, ale nechce svůj výrok považovat za směrodatný, neboť neholduje fantasy literatuře. Zdroj: Lubelski, Tadeusz: Krakowska fenomenologia spojrzeń. Kino, č. 7-8, 2003, str. 6

osobnosti. Ženská linie animace se tak v po roce 1989 rozrostla o další jména.

Situaci a postavení žen ve své tvorbě reflektuje Małgorzata Bosek (1968). K animaci se tato autorka dostala až později (od r. 1995) a několik let pracovala jako animátorka. Svůj první autorský film *No konečně* (*No nareszcie*) zrealizovala v roce 1999. Za její debut je ale považován film *Dokumanimo* (2007), který slavil nemalé festivalové úspěchy. Jak již napovídá název filmu, jedná se o animovanou dokumentaci skutečnosti. V centru zájmu Bosek stojí postavení žen v domácnosti a jejich každodenní domácí „sisyfovské“ práce. Její film je proveden klasickou kreslenou technikou za pomoci pastel. Zaujme tedy nejen jeho pastelová barevnost, ale rovněž užití koláže (v tomto případě cenovky a nálepky z nákupů), jako doplňkového elementu animace. Nejnovější film Bosek *Ostrov gibbonů* (*Wyspa gibbonów*, 2010) se rovněž dotýká feministické tematiky. Tentokrát je ale víc zaměřen na relace mezi ženou a mužem. Provedením zůstala věrná svému předchozímu snímku.

Za angažovanou umělkyni se označuje Anna Pankiewicz (1973). Studia na krakovské AVU zakončila diplomovým filmem *Happiness* (2005). V tomto filmu se kriticky staví vůči konzumnímu způsobu života. V úrovni provedení animace dominuje technika koláže a důraz na kontrast, který fungují, jak po stránce výtvarné, tak i obsahové. Její další snímky jsou velice intimního charakteru a představují vnitřní svět autorky, jenž je onirické povahy.

Svoji angažovanost cítí Pankiewicz jako potřebu vyjadřovat se k okolnímu světu a k tomu co nás obklopuje. Svými filmy chce oslovovat lidi a donutit je uvažovat. „Je to samozřejmě utopie, ale důležitá je stopa, kterou zanecháváš. Ale taky demonstrace toho, že okolní realita ti není lhostejná, že myslíš a cítíš a že protestuješ proti tomu, co se ti nelíbí a co ničí svět.“¹²⁶

Angažovaná tvorba obou zmíněných autorek animovaného filmu reflektuje okolní realitu. Jejich autorská výpověď a kritika je formulovaná

¹²⁶ Frukacz, Mariusz: 24 klatki na sekundę, Lokator, Krakov, 2008, str. 147

jasně a srozumitelně (v případě Bosek přímo dokumentaristicky). V porovnání s kritickou tvorbou „polské animované školy“, která byly z politických důvodů nucena k užití alegorie a metafory, je jejich tvorba právě tímto přístupem odlišná.

Vlastní autorský rukopis, poznatelný díky oddanosti jedné technice animace, má další z ženských představitelk polské animace Isabela Plucińska (1974). Jejím doménou je modelace, čili animace plastelíny, které se konsekventně věnuje již od dob studia. I přes to byl její první film *Rošáda* (Rozada, 1998) zrealizován ploškovou animací. Ve svých dalších studentských filmech *Studna* (Studnia, 1999), *Dublér* (Dubler, 2000), *Na druhé straně* (Po drugiej stronie, 2002) se již ale věnuje výhradně plastelíně. Uvedené filmy jsou neobvyklými plastelínovými reliéfy, jejich společným prvkem je iracionalita. V prvním z těchto filmů se dochází k metamorfóze lidí na předměty. V posledním se z nich zase hrdina proniká do světa svých fotografií. Tyto školní etudy můžeme popsat jako čistě autorské projekty, které následují filozofický směr polské animace.

Plucińska se v rámci svého studia na filmové škole v Lodži dostala na studijní pobyt do Německa, kde posléze začala nejen studovat, ale žije tam doteď. Své profesionální projekty tvoří často v německo-polské koprodukcí. Takovým filmem byl i její profesionální debut *Jam Session* (2004), který posbíral mnoho festivalových ocenění. *Jam Session* zachycuje manželský pár, jež bydlí nad jazzovým klubem. Doléhající muzika z klubu jim nedá spát, ale jak se záhy ukáže, právě hudba a tanec je to, co oba manželé potřebují. Od tohoto snímku mění Plucińska své některé umělecké postupy. Plastelínové postavy vede jako loutky ve více filmových plánech a dává přednost i klasické formě syžetu. Jejím posledním projektem je středometrážní adaptace německé dětské knihy *Esterhazy* (2009), který je určen jak dětskému, tak dospělému publiku. Příběh titulního zajíce se odehrává v roce 1989 v Berlíně, kam přijíždí hlavní hrdina hledat svojí nastávající, aby tak zachránil svůj starobylý vídeňský rod. Tento film byl zrealizován ve velkém produkčním teamu a je udržován v konvencích klasického komerčního díla.

I přes svůj nesporný talent a specifický rukopis se Plucińska stále víc vzdaluje od uměleckého animovaného filmu. Tomu se věnuje Joanna Jasińska-Koronkiewicz (1980), absolventka filmové školy v Lodži, kde v současnosti pokračuje v doktorském studiu. V době svého studia na škole vytvořila několik studentských etud, převážně technikou animace sypaných materiálů. Mezi nimi vyniká *Mileňka* (Mileńka, 2001), která vznikla kombinací klasické metody animace a ploškové techniky. Tento autorský projekt se celý nese v duchu „lidové pohádky“. Lidové stylizaci odpovídá rovněž výtvarná podoba, příběh i píseň, která filmu dodává videoklipovou formu, neboť jeden výrazný hudební útvar doprovází celý film. Ve snímku se proplétají dva světy – reálný a snový, což je typickým motiv většiny filmů Jasińské-Koronkiewicz. Ne jinak je tomu i v jejím diplomovém snímku *Dunia - tam a zpět* (Dunia – tam i z powrotem, 2003), jenž bodoval na festivalových soutěžích. Technika, kterou si zvolila režisérka pro realizaci svého námětu, byla tentokrát dynamická malba přímo pod kamerou, neboť nejvíc vyhovovala fabuli filmu, která se pohybuje mezi snem a realitou. Stejnou technikou použila autorka i při natáčení dalšího projektu, kterým byla filmová miniatura *Dies irae* (2006). Po vizuální stránce velice působivý film je obrazovým doprovodem hudební skladby *Dies irae* z Mozartova Requiem. Představuje vize ohnivých koňů jezdců apokalypsy, jež byly inspirovány Apokalypsou sv. Jana.

Jak je vidět na výše uvedených příkladech, režisérka Joanna Jasińska-Koronkiewicz volí různorodé techniky animace podle námětu. Z jejích filmů dýchá romantická duše a aktivně se věnuje i tvorbě pro děti. V dobách studií na filmové škole v Lodži byla její spolužačkou Anna Błaszczuk (1981), která debutovala snímek *Caracas* (2006), jenž byl zároveň i jejím filmem diplomovým. V její kariéře zatím zaznamenal také největší festivalový úspěch. *Caracas* je nezvyklou adaptací povídky „Mládí“ Josepha Conrada¹²⁷. Tato malířská interpretace se vyznačuje výrazným výtvarným provedením, paletou sytých a teplých barev, jakož i velice snovou narací vedenou prostřednictvím obrazu. Výsledná výtvarná podoba tohoto díla je výsledkem experimentů autorky na poli kombinování různých technik

¹²⁷ Britský spisovatel polského původu a zakladatel modernismu.

animace -od klasické kresby, přes plošky až k závěrečnému zpracování počítačovou animací.

V polské animaci není literární inspirace běžným postupem. Přesto se v posledních období stále víc objevuje právě literárních adaptací. Anna Błaszczyk komentuje svoji volbu literární předlohy takto: „Literární základ je dobrou kostrou, takovým lešením, ne kterém je možné stavět solidní konstrukci. Je to bezpečnostní pojistka, obzvlášť důležitá pro mladé tvůrce, kteří si často ještě moc nevěří.“¹²⁸ Propojení s literaturou je novým jevem polské animace, jenž ji zásadně odlišuje od tradice „polské školy animace“.

Ryze umělecké autorské tvorbě se věnuje trojice krakovských umělců, jež řadíme k mladší generaci – manželé Robert a Wioletta Sowovi (oba 1972) a Edita Turczanik (1974). Tito absolventi krakovské AVU společně založili produkční platformu Spolek tvůrců animovaného a experimentálního filmu a video - Studio A, kde realizují své projekty tradičními technikami a na tradičním filmovém pásu.

Jako první z této trojice na sebe výrazně upozornil Robert Sowa, a to svojí školní etudou *Holič* (Fryzjer, 1996). Tímto skromným filmem dokázal, že umí vyprávět nevšední příběh, v němž se za delikátním humorem skrývá nostalgie. Sowa ve filmu použil plastelínovou postavu, které nasnímal záměrně neostře a obrazu dodal záměrně drsnost a zrnitost, čímž získal neskutečnou podobu loutky¹²⁹. Ve svém diplomové snímku *Vnitřní portrét* (Portret we wnętrzu, 2000) se soustředí na osamocené hrdinu a na jeho prožitky a emoce. Nejvýraznějším a také nejlépe hodnoceným filmem byly jeho profesionální debut *Sekvence* (Sekwens, 2007). V tomto filmu, stejně jako i ve těch dalších, jsou hlavním tématem vzpomínky a vyrovnávání se z minulostí. „Kromě toho mě zajímá mechanismus psychiky, který funguje tak, že nejvíc si pamatujeme silné a těžké prožitky, které se později stávají

¹²⁸ Frukacz, Mariusz: 24 klatki na sekundę, Lokator, Krakov, 2008, str. 45

¹²⁹ Tento film Roberta Sowy se stal součástí stále expozice Galerie grafiky a animace Národního muzea v Krakově.

jakýmsi vztažným bodem“.¹³⁰ Zájem Sowy o mechanismus paměti a vzpomínky silně připomínají tvorbu jeho profesora Jerzeho Kuci. Důležitou úlohu hraje v jeho filmech také prostor a jeho specifické využití.

Manželkou Roberta je Wiola Sowa, která ukončila svá studia diplomovým filmem *Mezi námi* (*Pomiedzy nami*, 2000). Jak dává tušit název díla, v centru jejího zájmu stojí hlavním mezilidské vztahy. V tomto případě komplikovaný vztah muže a ženy. Film byl vyroben tradiční ruční technikou animace, kdežto následný debut *Refrény* (*Refreny*, 2007) byl již realizován za pomoci počítače, ale tak, že výsledek působí rukodělným dojmem. Jedná se o poetický příběh o třech generacích žen či lépe o životě ženy v třech různých etapách jejího života. Mohlo by se zdát, že tematikou filmu bychom mohli režiséru přiřadit k feministickému proudu animace, ale charakter této tvorby je zcela jiný a představuje angažovanou tvorbu. Po výtvarné stránce působí *Refrény* impresionistickým dojmem, což se odráží i v narativní úrovni filmu.

Edyta Turczanik svojí uměleckou tvorbou doplňuje úspěchy svých kolegů. Ve svých studentských filmech používá techniku malby na celuloidu. Tak vznikly etudy *Před úsvitem* (*Przed świtem*, 1997) a *Stíny* (*Cienie*, 2000). Její profesní debut *Vše plyne* (*Wszystko płynie*, 2007) je blízky definici filozofického směru polské animace. „*Můj film je metaforou o pomíjení života a současně jeho fascinací. Impulsem k jeho vzniku bylo silné vnitřní vědomí neustále metamorfózy, přeměny a toho, že vlastně nic není stálé.*“¹³¹ V tomto filmu použila autorka klasické metody animace - malby na celuloid.

I když se trojce výše uvedených tvůrců odtíná od tvorby svého učitele Jerzeho Kuci, jejich filmy mají právě s jeho tvorbu mnoho společného (Turczanik dokonce pracovala jako asistentka režie při výrobě filmu *Ladění instrumentů*). Těmi hlavními znaky jsou - reflexe vzpomínek, filozofující pohled na okolní realitu, jakož i tradiční techniky výroby jejich filmů.

¹³⁰ Frukacz, Mariusz: 24 klatki na sekundę, Lokator, Krakov, 2008, str. 182

¹³¹ Frukacz, Mariusz: 24 klatki na sekundę, Lokator, Krakov, 2008, str. 203

Za hlavního představitele nezávislého a experimentálního směru současné polské animace je považován Wojciech Bąkowski (1979). Tento performer, hudebník, básník a filmař zaujal odbornou veřejnost již svými školními pracemi, které vytvořil na poznaňské AVU. Příznačnými prvky jeho ranné tvorby jsou konstruktivistická forma a ostrá kritika namířená na současnou polskou společnost. Tyto elementy se objevují v jeho filmech *Smyčka* (Pętla, 2003) či *Masa* (2003). Největšího úspěchu ale dosáhl svojí filmovou sérií *Mluvených filmů 1 - 5* (Film mówiony 1 - 5, 2007 – 2010). V této sérii dále rozvíjí svůj svébytný autorský rukopis, jenž se vyznačuje pulsujícím a neklidným obrazem, drsnou a temnou atmosférou a zejména brblavým komentářem, který naznačuje již samotný název série. I v dalších filmech převládá kritický tón, který nešetří různé vrstvy současné polské společnosti. Přesto se však sám autor necítí jako angažovaný umělec. „*Přísahám, že víc mě zajímá otázka krmení děcka lžičkou a celá ta sranda, než nějaké společenské záležitosti.*“¹³²

Jeho film pozdější filmy jsou vytvořeny technikou nanášení obrazu přímo na filmový pás. Tato metoda přivolává klasiky polské animace – Kazimierza Urbańskiego či Juliana Antoniszczaka. Jejich tvorbu ale nepovažuje za inspirativní a na zmínku o podobnosti reaguje takto: „*Po technické stránce určitě. [...] Ale pravdivé inspirace čerpám z malířství, sochařství a z kultury obecně. Ne z filmu a rovněž ne z animovaného filmu.*“¹³³ Přesto práce Bąkovského v značné míře představují zřetelné pokračování v tradici „polské školy animace“.

Rovněž filmové projekty Olgy Wroniewicz (1980) navazují na experimentální tendence polské animace. Přiznává to sama autorka. „*Bezpochyby cítím větší duchovní spřízněnost s tím, co dělal Urbański nebo manželé Themersonovi, než například Disney.*“¹³⁴

Originální práce Wroniewicz jsou souhrnně označovány jako „retroavangarda“. Jedná se výhradně o animace abstraktního charakteru,

¹³² Frukacz, Mariusz: 24 klatki na sekundę, Lokator, Krakov, 2008, str. 35

¹³³ Tamtéž

¹³⁴ Frukacz, Mariusz: 24 klatki na sekundę, Lokator, Krakov, 2008, str. 225

kteře jsou syntézou hudební a obrazové složky filmu. Tomuto tématu se věnuje už dob studií na varšavské AVU, které zakončila praktickou prací 1-39-C (2004) a teoretickou studií nazvanou „Audiovizuálnost“.

Na hranici videoartu a animace se pohybuje dílo *Sestry rozené Jarzab* (Siostry z domu Jarzab, 2004) autorky Aga Jarzab (1977), v něm řeší své vlastní rodinné vztahy. V centru dění projektu, vytvořeného pomocí flashové animace, stojí totiž její těhotenství, které ovlivnilo vzájemné relace jednotlivých členů rodiny. Jarzab ale není autorkou jednoho uměleckého výrazu. V roce 2009 realizovala animovaný film *Pohádka o draku a hrdinovi* (Bajka o smoku i bohaterze, 2009), která je svébytnou parafrází klasických pohádkových příběhů. Tento klasicky kreslený film připomíná svým humorným laděním starší snímek Dumały *Černá Karkulka*.

Představená díla experimentálního směru současné polské animace nemůžeme označit za striktní animované filmy. Přirozenějším místem prezentace těchto prací jsou spíš než kinosály výstavní galerie. Animace se taky čím dál tím víc využívá jen jako součást uměleckých projektů, jež mají nefilmový charakter (divadlo, performance).

Mezi nejmladšími tvůrci najdeme několik výrazných uměleckých osobností, které jsou nadějami budoucnosti polské animace.

Velkou výzvou byla pro Kamila Polaka (1980) realizace jeho debutu, adaptace klasické balady Adama Mickiewicze *Świtez*. Rozsáhlý projekt, jenž vznikl v zahraniční koprodukcii a v početném pracovním teamu nakonec zabodoval na festivalu v Annecy. Film kombinuje různé techniky animace a jeho výtvarná stránka byla inspirována estetikou ikonografie. Jeho klasická narativní linka a vazba na literaturu dokládá její zesilující pozici v rámci polské animace.

Velice zajímavou techniku animace použil Tomasz Siwiński (1982) při natáčení svého debutu *Televizor* (Telewizor, 2005). V tomto filmu vytvořil nejdřív pomocí 3D animace virtuální prostor filmu, jenž následně ručně domaloval, čímž film získal neotřelou výtvarnou podobu. Film zaujme černo-bílým řešením, které připomíná nejslavnější filmy „polské školy“. *Televizor*

rozhodně patří mezi nejzajímavější debuty posledního desetiletí. Svůj nesporný talent projevila také Balbina Bruszezwska (1982). Její prvním profesním filmem *Město plyne* (*Miasto płynie*, 2009) je sladkobolnou reflexí městského života v současné Polsku. Autorka ve filmu použila různorodé techniky animace od klasické kresby přes koláže až k pixilaci. Bruszezwska působí v současné době jako umělecká ředitelka lodžského studia Se-Ma-For. Oba výše uvedené filmy reflektují současný styl života a tento námět tvoří jeden ze základních tématických okruhů současné polské animace.

Ze současných studentů lodžské filmové školy vyniká tvorba spolužáků Agaty Gorzadek (1982) a Piotra Szczepanowicze (1982). Studentský film *Epizoda* (*Epizod*, 2007) Gorzadek je krátkou epizodou ze života hrdiny a obrazem jeho nevyvážené psychiky. Ve filmu *Skryté* (*Ukryte*, 2009) Szczepanowicze, jenž získal hlavní cenu na festivalu v Poznani, jsou všechny významy skryté mimo formu, obsah i naraci. Oba snímky tonou v temných odstínech a charakterizuje je svébytný pesimismus, čímž sice mohou připomínat práce „polské školy animace“, ale zaměřují se zejména na vnitřní svět svých hrdinů. Orientace na vnitřní prožitky je jedním ze znaků současné polské animace.

4. Závěr

Tato studie se snaží nalézt odpověď na otázku, jestli polská animovaná tvorba v letech 1990 až 2010 nějakým způsobem navazuje na tradici polské animace. Onu tradici představují zejména tvůrci a jejich díla, která byla označována jednotným termínem „polská škola animace“.

Pojem „polská škola animace“ se primárně vztahuje na animované filmy vytvořené na konci padesátých let a v letech šedesátých. Týká se výhradně tvorby autorské a uměleckého filmu. Existuje několik důvodů – činitelů, jež daly tomuto označení vzniknout. V první řadě se to byla koincidence tvůrčích talentů. Další činitele musíme hledat v politicko-hospodářském kontextu doby. Počátek „školy“ spadá do doby „politického tání“, které ukončilo státní doktrínu uměleckého sočrealismu. Státní monopol na výrobu filmů a státní mecenášství naopak zajistili tvůrcům animace dobré produkční podmínky. Na fenomén „polské školy“ tak musíme nahlížet prizmatem politického kontextu, což se mimochodem netýká výlučně Polska, neboť podobně na tom byla i „škola záhřebská“.

Polské animované filmy, které vznikly v tomto období vykazovaly shodné rysy. Tyto společné elementy pak vedly ke vzniku jednotného označení. Jedním z důvodů jejich vzniku byla skutečnost, že většina hlavních představitelů „školy“ přešla k animovanému filmu z výtvarného umění (Lenica, Borowczyk, Kijowicz ad.). Odtud si také odnesli své dosavadní zkušenosti a snažili se je aplikovat na tvorbu filmovou. Snahy adaptovat ve filmu principy výtvarného umění vedly k neustálému hledání nových výrazových prostředků filmu. Tyto tendence pak byly ve své době označeny za experimentální. Výsledkem těchto postupů bylo inklinování polských režisérů k netradičním technikám animace (v té době např. plošková technika, která se pro ni stala příznačnou) a velký důraz na výtvarnou podobu jejich snímků.

Jak upozorňuje přední filmových odborník animace¹³⁵, jedním z charakteristických prvků polské školy je převládající černo-bílý obraz, temné ladění a pesimistická atmosféra. Kořeny této stylistiky musíme hledat na straně jedné v historickém vývoji polského národa a jeho mesianismu, propagovaném již polský romantismem a na straně druhé v tehdejší totalitní realitě. Zejména ponurá a „šedá“ realita komunistického režimu se pak stala klíčovými předměty tematiky filmů „školy“. Cenzura a časté represe vůči protikomunistické opozici byly hlavním důvodem proč se alegorie a metafora staly základním vyjadřovacím prostředkem těchto filmů. Utajování, nátlak a zejména rozpolcenost mezi „oficiálním“ a „skutečným“ světem totalitního režimu ovlivnilo myšlení celé tehdejší společnosti, což se rovněž odrazilo i v umělecké tvorbě. Tato skutečnost pak vnesla do povahy „školy“ nádech existencialismu, ale zároveň i kritický pohled, jenž se projevil formou satiry.

Oprávněnost tohoto označení dokazují jak zahraniční, tak domácí autority animace.¹³⁶ Shodují se ale v tom, že lépe je vidět homogenní charakter „školy“ z vnějšku než z polské perspektivy¹³⁷.

Ustálení pojmu „polská škola animace“ mělo za důsledek rozšíření jeho pojetí. Stal se synonymem pro celou polskou uměleckou animovanou tvorbu 20. století. Exaktní význam tohoto pojmu tak označuje výlučně jednu etapu vývoje polské animace a lze jej správně chápat pouze v historicko-politickém kontextu. Některé charakteristické vlastnosti této „školy“ je ale možno vysledovat i v pozdější polské animované tvorbě. Filmy, které nesou některé z typických znaků „polské školy“, pak jednotně označujeme jako tradiční.

Analýzou vybraných animovaných děl, které vznikly v letech 1990 až 2010, jsme si dokázali, že i některé filmy současné tvorby navazují na tradiční linii polské animace. Těmi nejzřetelnějšími znaky jsou temně laděný

¹³⁵ Bendazzi, Giannalberto: *Polski biegun*, Kino, č. 1, 2001, str. 18

¹³⁶ Potvrzuje to například Jerzy Kucia v rozhovoru. Zdroj: Zmudziński, Bogusław: *Pomagam widzowi się odnaleźć*, In: *Kwartalnik filmowy*, č. 19 – 20, 1997 – 1998, str. 182

¹³⁷ Giżycki, Marcin: *Krótká historia polskiego filmu animowanego*, katalog „55 lat polskiej animacji“, 2004, str. 15

obraz (Wilczyński, Kozak, Bagiński, Jonkajtys, Bąkowski ad.), ponurá až pesimistická atmosféra (Wilczyński, Skrobecki, Jonkajtys) a filozofické reflexe okolního světa (Sowa, Turczanik, Skrobecki, Gorzadek ad.). Překvapivým zjištěním je skutečnost, že na tradice polské animace navazují i autoři pracující výlučně s počítačovou animací (Bagiński, Jonkajtys, Karwas ad.)

Tento jev ale nemá celkový charakter, a tak jej nemůžeme považovat za směrodatný. V nové generaci autorů animované tvorby převládá různorodost, která se projevuje na více úrovních. Základním východiskem je samotné chápání animace, které ovlivňuje celou jejich tvorbu. Na straně jedné tak figurují umělci, jež skrze animaci předávají své niterné emoce a názory (Bąkowski, Bosek, Sowa, Jarzab) a na straně druhé stojí tvůrci, kteří pracují pro diváky (Bagiński, Plucinska, Wawszyk). Někteří mladí tvůrci preferují práci v početných týmech (Wawszczyk, Plucińska, Bagiński, Polak) a jiní dávají přednost ryze autorské tvorbě (Sowa, Bąkowski, Jasińska-Koronkiewicz). Různorodost se projevuje i v rovině provedení filmu, ale i ve volbě jazykových prostředků.

Zásadní změnou, která tuto generaci odlišuje od generace starší je absence „nepřítele“, kterým byl v dobách komunistického režimu jasně daný – systém. Není již tedy proti čemu bojovat a alegorický jazyk, jímž promlouvali dřívější autoři o absurditě předchozího systému, byl v současnosti nahrazen jazykem emocí a exprese. Pozorný pohled tvůrců je častěji obrácen na nitro člověka a na jeho vztahy s jinými lidmi. Další z tendencí, která se objevuje v současné tvorbě je stále sílící vazba animovaných filmů a literatury (Dumała, Bagiński, Polak, Błaszczuk).¹³⁸

Vedlejší syntézou této práce zůstává zjištění, že polský animovaný film, po mnoha „chudých“ letech, nabral opět dobrou kondici. Dokazují to i triumfy polské animace z letošního festivalu ve francouzském Annecy, kde v době psaní této práce, získaly tři filmy polské produkce ocenění¹³⁹.

¹³⁸ Frukacz, Mariusz: 24 klatki na sekundę, Lokator, Krakov, 2008, str. 13

¹³⁹ Kamil Polak za film Świtez, Damian Nenow za film Paths of Hate a bratři Quayové za snímek Maska, jež vznikla ve studiu Se-Ma-For.

5. Odborné prameny

Originální název | Režie | Rok produkce:

OKO I UCHO, Franciszka i Stefan Themersonowie, 1944/45

BYŁ SOBIE RAZ..., Walerian Borowczyk, Jan Lenica, 1957

SZTANDAR MŁODYCH, Walerian Borowczyk, Jan Lenica, 1957

KINEFORMY, Andrzej Pawłowski, 1957

TAM I TU, Andrzej Pawłowski, 1957

DOM, Walerian Borowczyk, Jan Lenica, 1958

SOMNAMBULICY, Mieczysław Waśkowski, 1958

ZMIANA WARTY, Włodzimierz Haupe, Halina Bielińska, 1958

SZKOLA, Walerian Borowczyk, 1958

KONFLIKTY, Daniel Szczechura, 1960

IMPROWIZACJA, Adam Holender, Andrej Ramlau, 1961

MASZYNA, Daniel Szczechura, 1961

LABIRYNT, Jan Lenica, 1962

CZERWONE I CZARNE, Witold Giersz, 1963

FOTEL, Daniel Szczechura, 1963

PIERWSZY DRUGI TRZECI..., Daniel Szczechura, 1964

PLAŻA, Edward Sturlis, 1964

SŁODKIE RYTMY, Kazimierz Urbański, 1965

KAROL, Daniel Szczechura, 1966

KLATKI, Mirosław Kijowicz, 1966

WSZYSTKO JEST LICZBA, Stefan Schabenbeck, 1966

WYKRES, Daniel Szczechura, 1966

KOŃ, Witold Giersz, 1967

HOBBY, Daniel Szczechura, 1968

APEL, Ryszard Czekala, 1970

SCHODY, Stefan Schabenbeck, 1970

PODRÓŻ, Daniel Szczechura, 1970

SYN, Ryszard Czekala, 1970

DROGA, Mirosław Kijowicz, 1971
SAM SOBIE STEREM, Karzyna Latało, 1971
PROSTOKĄT DYNAMICZNY, Józef Robakowski, 1971
TEST I, Józef Robakowski, 1971
TAKE FIVE, Zbigniew Rybczyński, 1972
ZUPA, Zbigniew Rybczyński, 1974
GOREJĄCE PALCE, Daniel Szczechura, 1975
NOWA KSIĄŻKA, Zbigniew Rybczyński, 1975
BANKIET, Zofia Oraczewska, 1976
COPYRIGHT BY FILM POLSKI MCMLXXVI, Piotr Szulkin, 1976
SŁOŃCE - FILM BEZ KAMERY, Julian Antonisz, 1977
PORTRET, Stanisław Lenartowicz, 1977
PROBLEM, Daniel Szczechura, 1977
CO WIDZIMY PO ZAMKNIĘCIU OCZU, Julian Antonisz, 1978
SKARPETKA, Daniel Szczechura, 1978
SKOK, Daniel Szczechura, 1978
CINÉMA VÉRITÉ, Andrej Warchał, 1979
KOŁO BERMUDZKIE, Bermuda Wheel, 1979
REFLEKSY, Jerzy Kucica, 1979
OSTRY FILM ZAANGAŻOWANY, Julian Antonisz, 1979
A, Michał Szczepański, 1980
DEMONY, Kazimierz Urbański, 1980
MARTWY CIEŃ, Andrzej Klimowski, 1980
TANGO, Zbigniew Rybczyński, 1980
FATAMORGANA I, Daniel Szczechura, 1981
LINIA, Gregorz Rogala, 1981
PIERWSZY FILM, Józef Piwkowski, 1981
PORTRET NIEWIERNY, Ewa Bibańska, 1981
SOLO NA UGORZE, Jerzy Kalina, 1981
BLOK, Hieronim Neumann, 1982
CZARNY KAPTUREK, Piotr Dumala, 1983
FATAMORGANA II, Daniel Szczechura, 1983

ODPRYSKI, Jerzy Kucica, 1984
STOMP, Maciej Ćwiek, 1984
ŁAGODNA, Piotr Dumala, 1985
VIDEO-DISC, Maciej Ćwiek, 1986
WYŚCIG, Marek Serafiński, 1989
XYZ, Daniel Szczechura, 1986
FRANZ KAFKA, Piotr Dumala, 1992
dim., Marek Skrobecki, 1992
STUPAJKOP, Andrzej Zaręba, 1993
HENRYK TOMASZEWSKI, Daniel Szczechura, 1995
KOŁYSANKA, Katarzyna Sierżant, 1996
NIEZAPOMNIANA NOC, Janek Koza, 1996
RODZINNY INTERES, Janek Koza, 1996
DZIECIAKI, Monika Związek, 1997
DOBRANOCKA, Daniel Szczechura, 1997
IKAR, Arleta Rogalska, 1997
NOC, Danuta Mirosław, 1997
OD ŚWITU DO ZMIERZCHU, Dominik Soczówka, 1997
ZA GROSZ, Agnieszka Woźnicka, 1997
MASKI, Piotr Karwas, 1998
OJ DA DA NA, Anna Matysik, 1998
OPERA OCALENIA, Tomasz Kozak, 1998
MASKI, Piotr Karwas, 1998
HEADLESS, Wojciech Wawszczyk, 1999
DEMON MOJEGU SNU, Katarzyna Kiefert, 1999
BYŁEM MAŁYM CHŁOPCEM, Alicja Witkowska, 2000
ROMANS DŻENTLMENA, Tomasz Kozak, 2000
STROJENIE INSTRUMENTÓW, Jerzy Kucica, 2000
HANDLARKA ŚWIATŁA, Marzena Nehrebecka, 2001
KOINCYDENCJA, Anna Kubik, 2001
MILEŃKA, Joanna Jasińska-Koronkiewicz, 2001
MYSZ, Wojtek Wawszczyk, 2001

NALEPIOKI, Anna Matysik, 2001
NARODZINY NARODU, Kamil Polak, 2001
PRÓŻINA, Janek Koza, 2001
UWAGA! ZŁE PSY! Maciej Majewski, 2001
EDEN, Andrzej Czeczot, 2002
KATEDRA, Tomek Bagiński, 2002
POJEDYNEK, Waldemar Mordarski, 2002
POLSKA HISTORIA, Jacek Rokocz, 2002
PTASIEK, Magdalena Stachlewska, 2002
ŚMIERĆ NA 5, Mariusz Wilczyński, 2002
TANGO, Paulina Majda, 2002
III, Jakub Lech, 2003
00:03:04:08, Olga Wroniewicz, 2003
DUNIA. TAM I Z POWROTEM, Joanna Jasińska, 2003
MAM TO W D..., Agata Romanowicz, 2003
MASA, Wojciech Bąkowski, 2003
MUKA, Natalia Wilkoszewska, 2003
NIE DO WIARY, Olga Duraj, 2003
SUFLER, Przemysław Świda, 2003
1-39-C, Olga Wroniewicz, 2004
FILM, ŻE MUCHA NIE SIADA, Michał Poniedziałki, 2004
FREDRIKSON, Maciej Rynkiewicz, 2004
PO JABŁKACH, Marta Pajek, 2004
SIOSTRY Z DOMU JARZĄB, Aga Jarząbowa, 2004
SZTUKA SPADANIA, Tomasz Bagiński, 2004
NIESTETY, Mariusz Wilczyński, 2004
WOJNA ŚWIATÓW, Piotr Milczarek, 2004
HAPPINESS, Anna Pankiewicz, 2005
10, Olga Wroniewicz, 2005
CARACAS, Anna Błaszczuk, 2005
DWA KOLORY, Barbara Szewczyk, 2005
DZIECI LUBIĄ MISIE, MISIE LUBIĄ DZIECI, Marta Stróżycka, 2005

FEMME FATALE, Daria Kopiec, 2005
HALO, Kacper Shikeli, 2005
ICHTHYS, Marek Skrobecki, 2005
INTRO-SIOSTRY Z DOMU JARZĄB, Aga Jarząbowa, 2005
JAM SESSION, Izabela Plucińska, 2005
JEDEN, Mateusz Jarmulski, 2005
TELEWIZOR, Tomasz Siwiński, 2005
ZOOPRAXISCOPE, Hieronim Neumann, 2005
CARACAS, Anna Błaszczuk, 2006
EXIT, Grzegorz Koncewicz, 2006
KUNDELKU UJADAJ PEREŁKO RÓB PIEKŁO, Wojciech Bąkowski, 2006
MOLOCH, Marcin Pazera, 2006
P JAK POTWÓR, Michał Jankowski, 2006
IDEA, Marek Serafiński, 2007
Kizi Mizi, Mariusz Wilczyński, 2007
AMERICAN DREAM, Jakub Wroński, 2007
ARKA, Grzegorz Jonkajtys, 2007
CZAPKA, Tomek Sikora, 2007
CIASTKA, Tomek Sikora, 2007
DOKUMANIMO, Małgorzata Bosek, 2007
EPIZOD, Agata Gorządek, 2007
FILM MÓWIONY, Wojciech Bąkowski, 2007
REFRENY, Wiola Sowa, 2007
SEKWENS, Robert Sowa, 2007
WSZYSTKO PŁYNIE, Edyta Turczanik, 2007
AUTOPORTRET, Adam Zienowicz, 2008
FILM MÓWIONY 2, Wojciech Bąkowski, 2008
IHR KAMPF, Jacek Mazur, 2008
KANAL, Paulina Bobrycz, 2008
PAN PAN I GOŁĄB, Piotr Milczarek, 2008
RABBIT CASE, Jakub Wroński, 2008
RESZTA ŚWIATA, Agata Gorządek, 2008

WYWIJAS, Andrzej Jobczyk, 2008
MARATON, Isabela Plucińska, 2008
ZUPEŁNIE INNA HISTORIA, Paweł Dębski, 2008
B-1033/16, Paweł Kryszak, 2009
DESERT DAISY – MORDERCZY POŚCIG, Błażej Glapa, 2009
KIERMASZ STORCZYKÓW, Natalia Dziedzic, 2009
MARTWE POLE, Tomasz Popakul, 2009
MÓW DO MNIE MISIU, Aleksandra Brożyna, 2009
NIEBIESKI, Maria Turek, 2009
PERPETUM MOBILE, Agnieszka Burszewska, 2009
PIĘKNY JAK PEREŁKA, Piotr Loc Hoang Ngoc, 2009
SUMMERTIME, Cyprian Piowowski, 2009
UKRYTE, Piotr Szczepanowicz, 2009
WIECZÓR WIELCE OSOBLIWY, Kacper Zamarło, 2009
ESTERHAZY, Isabela Plucińska, 2009
DANNY BOY, Marek Skrobecki, 2010

6. Použitá literatura:

BENDAZZI, Giannalberto. Cartoons – One hundred years of cinema animation. John Libbey Publishing. London. 1994.

DUTKA, Edgar. Minimum z dějin světové animace. AMU. Praha. 2004.

FRUKACZ, Mariusz. 24 klatki na sekundę – rozmowy o animacji. Lokator. Kraków. 2008.

FURNISS, Maureen. Art in Motion – Animation Aesthetics. John Libbey Publishing. London, 1998

GIŻYCKI, Marcin; ZMUDZIŃSKI, Bogusław. Polski film animowany. Polskie wydawnictwo audiowizualne. Warszawa. 2008.

GIŻYCKI, Marcin. Nie tylko Disney. Wydawnictwo Artystyczne i Filmowe. Warszawa. 2000.

KRAUS, Jiří a kol. Nový akademický slovník cizích slov. Academia. Praha. 2006.

KUBÍČEK, Jiří. Úvod do estetiky animace. AMU. Praha. 2004.

LINSENMAIER, Timo. Why animation historiography? Animation Unlimited. The 20th annual SAS conference. Art Institute at Bournemouth. 18 - 20 July. 2007.

zdroj: <http://journal.animationstudies.org/2008/11/10/timo-linsenmaier-why-animation-historiography/#more-57> (16. 6. 2011).

MCLUHAN, Marshall. Jak rozumět médiím. Odeon. Praha. 1991.

ŘEZNÍK, Miloš. Polsko – stručná historie státu. Nakladatelství Libri. Praha. 2002.

SITKIEWICZ, Paweł. Małe Wielkie Kino. Wydawnictwo Słowo/obraz terytoria. Gdańsk. 2009.

SPALIŃSKA-MAZUR, Joanna. Inwencje i kontynuacje, Polski autorski film animowany w latach 1980-1990. Opole. 2008.

THOMPSONOVÁ, Kristin. Neoformalistická filmová analýza: jeden přístup, mnoho metod. In.: *Illuminace* 1998, č.1, str. 5 - 36

Kwartalnik filmowy. Instytut Sztuki Polskiej Akademii Nauk, n. 19-20. Warszawa. 1997/98.

Katalog 1. Mezinárodního festivalu animovaných filmů Animator. Estrada Poznańska. Poznań. 2008

Katalog 2. Mezinárodního festivalu animovaných filmů Animator. Estrada Poznańska. Poznań. 2009.

Katalog 3. Mezinárodního festivalu animovaných filmů Animator. Estrada Poznańska. Poznań. 2010.

Resuscitace neskutečných světů. PAF 2006. Pastiche Filmz. Olomouc. 2006.

Internetové zdroje:

www.awn.com

www.dwutygodnik.com/artykul/1459

www.filmpolski.pl

www.culture.pl

Vysoká škola: Univerzita Palackého v Olomouci
Fakulta: Filozofická
Katedra: Divadelních, filmových a mediálních studií
Akademický rok: 2010/2011

ANOTACE DIPLOMOVÉ PRÁCE

Jméno: Petr Vlček
Obor: Filmová věda – Polská filologie
Vedoucí práce: Mgr. Petr Bilík, Ph.D.
Počet stran: 100 str.
Počet znaků: 180779
Počet příloh: 0
Počet titulů použité literatury : 19

Název diplomové práce: Vývoj a tendence polského animovaného filmu v letech 1990 - 2010

Anglický název práce: Evolution and tendencies of Polish animated film between the years 1990 and 2010

Abstrakt diplomové práce:

Ústředním tématem této historické studie je polský animovaný film v letech 1990 až 2010. Základním východiskem práce je pojem „polská škola animace“, kterým je souhrnně označována polská animovaná tvorba konce padesátých a šedesátých let. Klíčovou hypotézu pak představuje otázka, zda současná tvorba nějakým způsobem navazuje na tradici „polské školy“ a nebo zda naplňuje jiné globální vzorce animace. Metodologie postupu práce se opírá o neoformalistické teorie a využívá i klasickou komparatistickou metodu.

Význam pojmu „polská škola animace“ vysvětluje první část práce, a to jak na základě její charakteristiky, tak i osvětlením politicko-produkčního

kontextu. Zbylá část práce se věnuje vývoji a tendencím polské animace daného období a všímá si rovněž podmínek ve sféře produkce, distribuce či edukace. Analýzou děl jednotlivých tvůrčích osobností se pak snaží vystihnout její bazální charakteristiku a tu srovnávána s tvorbou předchozích let.

Výslednou konkluzí je konstatování, že ačkoli vykazuje současná polská animovaná tvorba některé rysy „polské animované školy“, nelze ji pro její různorodost přiřadit jednotné označení.

Klíčová slova:

film, animace, animovaný film, polský film, polská kinematografie, polský animovaný film, polská škola animace, polská kultura, současný animovaný film, 1990 – 2010, kultura

8. Summary

The main theme of this historical study is Polish animated film between the years 1990 and 2010. The fundamental base of this work is the term “Polish school of animation”, which is an overall label for Polish animated production of the late fifties and sixties. The crucial hypothesis is then constituted of a question, whether the contemporary production anyhow follows in the tradition of the “Polish school” or whether it fulfils other global patterns of animation. The methodology of the thesis is grounded on neoformalist theories and uses also classic comparative method.

The first part of the thesis clarifies the meaning of the conception “Polish school of animation”; not only by its characterization, but also by illuminating the political-production context. The rest of the thesis engages in the development and tendencies of the Polish animation in the given period and also factors in various circumstances in the scope of production, distribution or education. Via the analysis of works of individual creative personalities, the work tries to give a true picture of its basal characteristic and this it compares with the production of previous years.

The resulting conclusion is the following statement; although the contemporary Polish animated production does show some features of “Polish school of animation”, because of its miscellaneousness, it is not possible to assign it a unified appellation.

Key words:

Film, animation, animated film, Polish film, Polish cinematography, Polish animated film, Polish school of animation, Polish culture, contemporary animated film, 1990 – 2010, culture.