

# OBSAH

Prolog .....	11
KAPITOLA 1 .....	21
Animovaný film jako samostatný „umělecký druh“ aneb <i>Pygmalión a Afrodité</i>	
Podstata uměleckého díla je v jeho duchovnosti, která vznikla skrze vdechnutí života .....	21
Vznik animovaného filmu jako formy uměleckého bytí .....	22
Inspirace uměleckého díla .....	25
Co je to tedy animovaný film? .....	28
Problematika žánru v animovaném filmu .....	32
Technologie myšlení uměleckého animovaného filmu	
Animovaný film jako tvůrčí systém – »animare« .....	34
Klasická – dotekem (»stvoření«).....	36
Elektronická – simulovaně (»tvoření«) .....	38
KAPITOLA 2 .....	43
Personifikace skutečnosti. Zosobnění jako celkový princip tvorby sebeidentifikace s univerzem.	
Imaginace jako základní tvůrčí předpoklad (bytí „ad intra“ – mikrokosmos – makrokosmos – transcendence) .....	43
Krajina návratu jako výtvarně-duchovní obraz .....	43
Mýtus jako idea, jako forma, jako superžánr	
<i>Vnitřní jednotící prvek animovaných filmů symbolizující stav bytí</i> .....	46
KAPITOLA 3 .....	51
Původní poloha lidského myšlení »krajina jednoty života« jako abstraktního systému	
Obraz archetypální mýtické cesty smyslu vztahových souvislostí .....	51
Časoprostor jako významový znak. Nekonečno v uzavřeném prostoru .....	53
Obraz archetypální mýtické cesty smyslu vztahových souvislostí .....	59
KAPITOLA 4 .....	61
Transformace, transfigurace, transmutace, transsubstanciacie	

Krok první	
<i>transformace</i> – proměna, formální změna .....	61
Krok druhý	
<i>transfigurace</i> – přeměna z jedné podoby tvárnosti do druhé .....	62
Krok třetí (podvojný)	
<i>transmutace</i> – přirozená nebo umělá samovolná proměna (kdysi v alchymii proměna obyčejných kovů ve zlato. ( <i>Metamorfóza</i> – převtělení tušeně viditelného do reálně viditelného.) .....	64
Krok čtvrtý	
<i>transsubstanciace</i> – předpodstatnění podstaty viditelného do tušené esenciální pravdy .....	65
Princip „T“ (transsubstanciace) .....	66
Vnitřní stav »pohybující se« iluzivní skutečnosti ve vztahu k transsubstanciaci světa jako sacrum .....	72
Obrazy zrádné blaženosti lidské pýchy (mizanscéna jako útěk před obrazem makrokosmu, aneb skutečně není jiného Nebe, není jiného Slunce, není jiné Země, není jiného Moře) .....	73
Proč není jiného Nebe, není jiného Slunce, není jiné Země, není jiného Moře? .....	74
Otevřený oltářní triptych .....	75
Levý panel – <i>Creata Anima</i> (Stvoření člověka) .....	78
Centrální panel – <i>Cesta Člověka</i> (Tvoření člověka) .....	78
Pravý panel – <i>Propast</i> (Zhroucení tvoření člověka) .....	79
Mýtický obraz hrdiny u Jiřího Trnky jako duchovního archetypu logosu .....	86
KAPITOLA 5 .....	99
Animovaný film a jeho výrazové prostředky (výběr)	
Mizanscéna jako univerzum	
Velké téma: jednota mnohosti aneb jsme jedné krve ty i já!	
Vnější i vnitřní jednota mnohosti jsoucna a bytí je chápána jako výtvarně materiálový estetický systém	
Mizanscéna v animovaném filmu jako jednota mnohosti transcendence, makrokosmu a mikrokosmu .....	104
Mizanscéna jako transcendence .....	107
Mizanscéna jako makrokosmos .....	109
Tajemství univerza jako abstraktní obraz .....	118
Mizanscéna jako člověk, který jako mikrokosmos je zrcadlením makrokosmu (univerza) a podobenstvím transcendence .....	128
2001: Vesmírná odysea (Stanley Kubrick, VB 1968) .....	135

Baron Prášil (Karel Zeman, ČSSR 1961) .....	146
Předmět jako univerzum	
Jednota mnohosti aneb jsme jedné krve Ty i Já! .....	151
Člověk zřejmě stojí před největším úkolem svých dějin – návratem do jednoty mnohosti.	
Tedy skutečně jiná »třetí civilizační cesta«? .....	155
Mnohost materiálu, jednota bytí. Jednota bytí – jednota mnohosti .....	156
Film animovaný a trikový .....	165
Vše v animovaném filmu je rekvizita .....	166
Mimesis, nebo zrcadlo? .....	166
Makrokosmos a mikrokosmos jako předměty (horizont událostí).....	167
Časoprostor předmětu v animovaném filmu je zátiší .....	172
Část – fragment .....	173
Vše v animovaném filmu je vztah gesta a předmětu .....	174
Předmět a kreslený film .....	174
Předmět a loutkový film .....	182
Makrokosmos .....	185
Mikrokosmos .....	185
Imanence, emanace a transcendence (Krysař) .....	199
Předmět a trikový film .....	200
<b>KAPITOLA 6 .....</b>	<b>203</b>
„Animovaný“ herec a jeho možné herectví	
Dramatický patos herce v animovaném a trikovém filmu .....	211
Trikový film .....	211
Blade Runner (Ridley Scott, USA 1982)	
Čtyři úvahy na téma: skrytá spiritualita obrazu aneb vztah filmového obrazu k tradici duchovního myšlení.	
Makrokosmos jako vzpomínka na ráj .....	212
Jednorožec, nosorožec a skryté souvislosti podle Jana van Eycka .....	218
Stvoření se člověka.	
(Blade Runner, 2001: Vesmírná odysea, Baron Prášil) .....	221
Animovaný film	
Patos jako významový časoprostor animované skutečnosti .....	223
Patos jako imaginace versus iluze (vnější a vnitřní mizanscéna).....	224
Člověk v animovaném filmu je předmětem.	
(Ecce homo! Supersymbol) .....	227
Člověk jako gesto .....	227
Animovaný herec .....	228
Virtuální PC animace .....	234

Metamorfóza, převtělení a imaginace (theatrum mundi jako hra) .....	235
Patos jako makrokosmická kompozice časoprostoru	
Barva – forma jako vztahový význam časoprostoru	
makrokosmu, mikrokosmu a transcendence .....	237
Barva mizanscény a předmětu .....	237
Barva jako makrokosmos .....	240
Barva jako imaginace reálného časoprostoru .....	242
Barva stylizující žánr .....	243
Barva abstraktního animovaného filmu .....	245
Dramatický patos filmové animované bytosti .....	246
Patos jako bytost – herec, loutkoherec a animátor .....	247
Loutka jako výtvarný fenomén (struktura a materiály) .....	247
Hrdina jako jediný možný herec v animovaném filmu .....	248
Loutka jako herecký typ a typová parodie (satirická zkratka) .....	251
Emocionální poznání jako „červí díra“.	
Vhled mezi „čas“ bytí a „čas“ věčnosti –	
antická tvář animovaného herce jako metafora. ....	253
Patos jako vertikálnita a horizontalita pohybu (symbol schodiště). ....	259
Drama = patos .....	263
<b>KAPITOLA 7</b> .....	267
Matrix – jsoucno, bytí a život jako virtuální realita.	
»Animovaný kyberprostor«, zcela nový estetický rozměr	
jako vize skutečnosti přesahující lidské vědomí,	
nebo vědomě lživý pseudosvět?	
Pláč Mínótaurův aneb polidštění netvora.	
Lidský sen o stvoření sebe sama aneb co je to umělá bytost .....	269
Animatrix: 9. Matriculated (Závěrečná zkouška) .....	270
PC realita. Nový estetický animovaný rozměr .....	278
Pohyb .....	278
Mizanscéna .....	279
Virtuální předmět .....	283
Transformace, transmutace, transfigurace a transsubstanciacie .....	284
Vědomě lživý pseudosvět? Kybernetická osmóza. A dál ... ..	285
<b>EPILOG</b> .....	287
<b>TEXTOVÁ PŘÍLOHA</b>	
Antropologické aspekty teologické hermeneutiky umělecké tvorby .....	289

---

BIBLIOGRAFIE .....	299
A) Literatura (výběr): .....	299
B) Studie, články, recenze, kritiky a další publicistika .....	308
Film a doba .....	308
Iluminace .....	318
Kino .....	319
C) Odborná (vědecko-populární) filmografie .....	339
D) Filmy spatřené po ukončení práce .....	341
SUMMARY .....	343
REJSTRÍKY	
Rejstřík jmenný .....	348
Rejstřík věcný .....	353
Rejstřík uměleckých děl .....	363
OBRAZOVÁ PŘÍLOHA .....	369