

Univerzita Karlova
Pedagogická fakulta
Katedra výtvarné výchovy

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

Sen a nová média
Dreams and New Media

Jaromír Novotný

2024

Vedoucí práce: MgA. Jan Pfeiffer, Ph.D.
Studijní program: Výtvarná výchova se zaměřením na vzdělávání (B0114A320002)
Studijní obor: B VV-AJ 20 (0114RA320002, 0114RA090013)

Odevzdáním této bakalářské práce na téma *Sen a nová média* potvrzuji, že jsem ji vypracoval pod vedením vedoucího práce samostatně za použití v práci uvedených pramenů a literatury. Dále potvrzuji, že tato práce nebyla využita k získání jiného nebo stejného titulu.

V Praze dne 10. 7. 2024

Děkuji panu doktoru Pfeifferovi za četné konzultace, hodnotné rady a jeho neutuchající dobrou náladu.

ABSTRAKT

Tato bakalářská práce se zabývá sny jakožto námětem pro uměleckou tvorbu, která formálně užívá nových médií. V teoretické části je vymezen fenomén snu a rozebrány jeho vlastnosti i účel, a to jednak z pohledu současné neurovědy, jednak z pohledu výkladu snů. Motiv snu je v ní analyzován ve vybraných dílech tradiční formy a následně ve vybraných dílech nových médií. Z toho je vyvozeno, jaký způsob tvorby nová média ve vztahu k tomuto motivu umožňují. V praktické části je popsán proces tvorby vlastního autorského projektu, který se na snech přímo zakládá. Poznatky z obou předešlých částí jsou zužitkovány k návrhu výtvarné řady o třech vyučovacích jednotkách, která je popsána v didaktické části. Řada se věnuje didaktické transformaci tématu snu za pomoci nových médií.

KLÍČOVÁ SLOVA

Sen, podvědomí, nová média, film, sebepoznání

ABSTRACT

This bachelor's thesis deals with dreams as a subject for new media art. In the theoretical part, the dream is defined and its characteristics and purpose are discussed from the point of view of contemporary neuroscience as well as dream interpretation. The motif of dream is then analyzed in selected works of traditional form and subsequently in selected new media works. From this it is concluded what kind of creative process new media allow in relation to this motif. The practical part describes the author's process of creating his own artwork that is directly based on dreams. The conclusions of both preceding parts are utilized to propose a set of three art lessons, which are described in the didactical part. The lessons deal with didactical transformation of dreams with the help of new media.

KEYWORDS

Dream, the subconscious, new media, film, self-knowledge

Obsah

Úvod	8
TEORETICKÁ ČÁST	10
1 Pojem snu	10
2 Sen z pohledu současné vědy	12
2.1 Spánek	12
2.2 Snění	12
2.3 Různé podoby snění	13
2.3.1 Snění v REM fázi spánku	13
2.3.2 Snění v NREM fázi spánku	14
2.3.3 Snění v hypnagogickém stavu	16
2.4 Vlastnosti snu	17
2.5 Příčina a účel snění	18
3 Výklad snu na základě obsahu.....	20
3.1 Archaické představy o snu.....	20
3.2 Freudův výklad snů	22
3.2.1 Kritika Freudova výkladu snů	23
4 Sen ve výtvarném umění tradiční formy	26
4.1 Snoví solitéři.....	26
4.1.1 Hieronymus Bosch	26
4.1.2 Francisco Goya.....	27
4.1.3 Jean-Jacques Grandville	29
4.1.4 Alfred Kubin.....	30
4.1.5 Giorgio de Chirico	31
4.2 Surrealismus	33
4.2.1 Výtvarné projevy surrealismu	34
4.2.2 Automatismus vytváření.....	34
4.2.3 Automatismus vize	36
4.2.4 Nedefinovatelná konkrétnost.....	38
4.3 Různorodost pojmu snu v umění	38
5 Sen ve vybraných dílech současného umění	40
5.1 Nová média.....	40

5.1.1	Otázka filmu	41
5.2	Zdzisław Beksiński.....	42
5.3	Nauka o snech.....	44
5.4	Sny Akiry Kurosawy	46
5.5	LSD Dream Emulator.....	48
5.5.1	LSD Dream Emulator a prvky snění	49
5.5.2	LSD Dream Emulator jako umělecké dílo	51
5.6	Dreams of Beksinski.....	51
6	Sen a nová média.....	54
6.1	Pohyb ve virtuálním prostoru	54
6.2	Časová posloupnost	55
6.3	Interaktivita a první osoba	56
6.4	Nová média jako Gesamtkunstwerk	56
PRAKTICKÁ ČÁST		58
7	Sny, sni.....	58
7.1	O díle	58
7.2	Ideální instalace	61
7.3	Proces tvorby	63
7.4	Reflexe.....	65
7.4.1	Osobní reflexe	66
7.4.2	Reflexe pro pedagogickou praxi.....	66
DIDAKTICKÁ ČÁST		67
8	Návrhy výtvarných činností.....	67
8.1	Výtvarná činnost 1	67
8.2	Výtvarná činnost 2.....	70
8.3	Výtvarná činnost 3.....	71
Závěr.....		74
Seznam použité literatury		76
Seznam použitých internetových zdrojů.....		81
Seznam zdrojů použitých obrázků.....		82

Úvod

Motiv snu je v umění stěží novotou. Při úvahách nad jeho stopami v kultuře člověku na myslí jako první vytanou surrealistické tendence dvacátého století, které používají sen a nevědomí jako základní kameny tvorby. V dějinách umění se však zmíněný motiv objevuje i mnohem dříve – vlastně už na jejich samém počátku. Již první dochovaná literární památka, kterou naše civilizace zná, *Epos o Gilgamešovi*, využívá snu jako prvku vypravování. Totéž lze pronést i o jiných stěžejních literárních dílech, které měly významný dopad na evropskou kulturu, jako *Bibli* či *Iliadě*. Motiv pochopitelně nemizí ani v sáhodlouhém období mezi těmito díly a současností a neštítí se ani výtvarného umění, jež je hlavním předmětem zájmu této práce.

Lze tedy bez obav pronést, že sen se objevuje v umění takřka od nepaměti a jeho přítomnost v něm tak byla již bezpochyby zevrubně rozebrána kunsthistoriky i teoretiky umění. Je tudíž na místě hned zkraje poznamenat, co nového zamýšlím k tématu svou prací povědět.

Cíl práce je trojitý, což se odráží i v jeho struktuře.

Záměrem první části je shrnout, jak se tento odvěký motiv snu projevuje v současném umění a jak jej ovlivňuje forma nových médií. Jak ukáží na konkrétních uměleckých dílech, digitální technologie umožňují motiv snu uchopit zcela novým způsobem, jenž pro svou novotu ještě nebyl dle mého mínění docela popsán. Při těchto úvahách budu vycházet z toho, jak se na sny dívá současná neurověda, což srovnám s některými archaickými představami a výkladem snů Sigmunda Freuda. Co se týče samotného umění, opírat se budu o příklady uměleckých děl tradiční formy, v kterých se motiv snu objevuje, a také o teorii nových médií. Jako výstup této části konkrétně zformuluji, co dnes umožňují umělcům nová média ve vztahu ke ztvárňování snů.

Záměrem druhé části je zdokumentovat proces tvorby vlastního uměleckého díla, které se na snech přímo zakládá a zároveň užívá nových médií. Tím budou závěry teoretické části doplněny i o praktické zkušenosti, vlastní reflexi a poznatky, jež dovrší úvahu o tom, jak nová média umožňují sen uchopit.

Bakalářskou práci uzavírá část třetí, ve které na základě rozboru části první a vlastních dojmů části druhé ve stručnosti nastíním možný pedagogický přesah celé věci, totiž jak je možné

téma snu uchopit v hodině výtvarné výchovy a jaký nový přístup v tomto ohledu pedagogům nabízejí právě digitální technologie.

Tyto cíle jsem si vytyčil z toho důvodu, že mi je motiv snu blízký v mé vlastní umělecké tvorbě. Můj kreslený film *black friday* je postaven kolem výrazného výjevu, který jsem spatřil ve svém snu. Jiný z mých filmů, *metamorphosis*, se zase pokouší převést automatickou kresbu, typickou techniku surrealistů, do média animace. Též si vedu snový zápisník, který jsem začal psát ještě dlouho před výběrem tématu své bakalářské práce.

Jako umělec se věnuji jak snu, tak novým médiím – téma této práce proto sledávám příhodným.

TEORETICKÁ ČÁST

1 Pojem snu

Je-li název práce „Sen a nová média“, jeví se jako záhodné začít s jeho první polovinou a vymezit, co v této práci pojmem snu míním.

Většinu pojednání o snech lze rozřadit do dvou základních skupin na základě toho, zda jejich autoři vychází z obsahu snů, tedy o čem lidé sní, nebo se spíše soustředí na formální znaky snů, tedy jaké sny bývají, spolu s biologickými procesy, které ke snění vedou. Na základě toho, ke kterému z těchto dvou východisek se autoři hlásí, většinou dochází i k týmž závěrům ohledně toho, zda sny mají nějaký smysl, nebo jsou víceméně náhodné a nesmyslné.

Na obsahu snů se zakládalo smýšlení o snech téměř po celé dějiny lidstva. Lidé v minulosti povětšinou věřili, že sny jsou spjaté s božstvem, mohou jim poskytnout cenné rady, léčit nebo je možné skrz ně prozkoumávat nové sféry jsoucná (Bulkeley 2008, s. 3). Ve starověkém Egyptě, Mezopotámii, Řecku i Římě všude existovali vykladači, jejichž posláním bylo interpretovat obsah snů a luštit jejich významy (Hughes 2000). Do vědy pak důraz na obsah snů v minulém století zaneslo bádání Sigmunda Freuda. Ten však dle některých pouze navazoval na tyto archaické představy, že sen obsahuje skryté, hlubší významy, a neliší se tak podle nich ničím například od antického vykladače snů Artemidóra (Hobson 2002, s. xii).

Současná věda se naproti tomu zaměřuje na formální znaky snů. V rámci ní má dnes Freudovo pojetí špatnou pověst a moderní vědci se sny pokouší interpretovat spíše pomocí anatomie a fyziologie (Chokroverty 2009, s. 16). Ačkoliv podle Hobsona obsah snů není vyloženě nepodstatný, soudí, že mnohé aspekty snů, které byly dříve pokládány za psychologicky významné, jsou pouhými důsledky změn v mozku, které nastávají při spánku (2002, s. 2). Vědecky nejužitečnějším způsobem, jak definovat a popsat snění, je tudíž soustředit se na jeho formální znaky (Hobson 2002, s. 1).

Ježto je druhá z možností tou, již téměř výlučně ctí vědecká obec a která nabízí snadněji uchopitelné závěry, při úvahách, co je to to sen a jaký má význam, začnu právě u ní. K tezi

první se vrátím až posléze, ačkoliv je pro účely této práce pro svůj ozvuk v umění stejně tak podstatná.

2 Sen z pohledu současné vědy

Sen lze v naprosto nejširším, nejobecnějším slova smyslu vymezit jako duševní činnost, ke které dochází při spánku (Hobson 2002, s. 7). Aby tedy bylo možné určit, co je to sen, je nejprve nutné objasnit, jak lidé spí a jak při spánku k takovéto duševní činnosti dochází.

2.1 Spánek

Spánek se dělí na dva rozdílné stavy – REM spánek a NREM spánek (Chokroverty 2009, s. 7). Oba stavy se v průběhu noci cyklicky střídají zhruba v devadesátiminutových celcích (Sullivan et al. 2022, s. 16).

Zkratka REM znamená *rapid eye movement* (Pelayo a Dement 2022, s. 7). Při REM spánku totiž dochází pod zavřenými víčky k rychlému škubání očí ze strany na stranu (Walker 2017, s. 41–42). Jak už název vypovídá, při NREM (*non-REM*) spánku se oči takto nehýbají. Za druhý stěžejní rozdíl mezi oběma fázemi se považuje aktivita mozku, kterou je možné měřit pomocí speciálních přístrojů, jako je EEG. Zatímco při NREM spánku se mozek zklidní, při REM spánku se u jedinců měří mozkové vlny prakticky shodné jako za bdělosti (Walker 2017, s. 42). V neposlední řadě v REM fázi dochází oproti NREM ke zvýšení tepu a zrychlení dýchání (Aserinsky a Kleitman 1953).

Při spánku se tedy pravidelně střídají fáze, kdy je mozek klidný, s těmi, kdy je mozek více aktivní, prakticky v té míře, kdy je aktivita mozku při REM spánku srovnatelná s tou ve stavu bdělosti. I přes obdobnou míru aktivity však není vědomí v REM fázi totožné se stavem bdělosti. Aktivují se při ní totiž jen některá centra mozku, například ta vizuální či emoční, zatímco aktivita jiných je utlumována, a to zejména těch zodpovědných za rozumové schopnosti (Walker 2017, s. 195).

Důsledkem této specifické duševní činnosti při spánku, při které pracují jen některé části mozku, je právě snění.

2.2 Snění

Zprvu se věřilo, že snění se pojí téměř výlučně s REM spánkem. Když REM spánek poprvé objevili Aserinsky a Kleitman v roce 1953, domnívali se, že je tento jev se sněním úzce provázaný (1953). Protože podávali lidé, kteří byli buzeni ve fázích spánku, kdy se jim pohybovaly oči, výpovědi o svých snech v hojné míře, zatímco v jiných fázích nepodávali

téměř žádné, ranní badatelé došli k závěru, že lidé v jiných fázích spánku než REM zpravidla nesní (Dement a Kleitman 1957). To se jevílo jako poměrně logické, neboť pohyby očí mohly být přisouzeny tomu, že se spící „dívá“ na výjevy ve snu (Farthing 1992, s. 263)

Dnes už je ovšem známo, že lidé sní ve všech fázích spánku. Ke snění může dojít při REM spánku, NREM spánku, a dokonce i při usínání (Hobson 2002, s. 42–43). Lidé si tedy při probuzení z NREM fáze spánku nejsou schopni vybavít sny ne proto, že by nesnili, ale protože sny z NREM fáze se zkrátka hůře vybavují (Farthing 1992, s. 265).

Tato starší představa, že sny se pojí hlavně s REM fází spánku, však přesto není ani dnes úplně bezpředmětná. Sny ve fázi REM spánku jsou totiž charakteristické určitými vlastnostmi, s nimiž si sny běžný člověk spojuje. Jak se liší sny v jednotlivých fázích spánku a proč považují pro úvahy nad sny v umění za podstatné jen některé z nich, objasním dále.

2.3 Různé podoby snění

Jak již bylo řečeno, sen se v nejširším slova smyslu vymezuje jako duševní činnost, ke které dochází při spánku (Hobson 2002, s. 7). Taková definice však s sebou přináší řadu problémů, poněvadž v různých fázích spánku dochází k různým typům duševní činnosti a je diskutabilní, zda označit za sen všechny.

Farthing například tvrdí, že ne všechna duševní činnost ve spánku je snem (1992, s. 255). S tím ostatně nakonec souhlasí i sám Hobson, jehož definice je uvedena výše, když bezprostředně po ní uvádí tři příklady snů, které by se pod takto širokou definici daly zahrnout, a poznamenává, že jsou vzájemně velmi odlišné jak svým obsahem, tak fázemi spánku, z nichž pochází, a nelze je tudíž porovnávat (2002, s. 7–10). Je proto záhodno různé typy duševní činnosti při spánku rozlišit na základně specifických vlastností.

Nejprve tedy naznačím, jak se liší mentální aktivita v jednotlivých fázích spánku a co je pro každou z nich charakteristické. Na základě toho přesněji určím, které z těchto jevů lze nazvat typickým snem a jaký má takovýto sen vlastnosti. To je pro tuto práci stěžejní, neboť právě tyto vlastnosti pak dále budu hledat v umělecké tvorbě, která ze snů vychází.

2.3.1 Snění v REM fázi spánku

Duševní činnost ve fázi REM spánku snad nejvěrněji odpovídá tomu, co běžný člověk míní snem. Jak praví Foulkes, tato fáze se pojí s těmi jasnými, přeludnými duševními dramaty,

jež se zvou sny (1966, s. 42). Ty se tvoří ze vzpomínek a zkušeností daného člověka a promítá se tak do nich, jakým způsobem charakterizuje lidi, zvířata a další předměty, jak tyto věci vypadají a co běžně dělají (Farthing 1992, s. 270). Tyto jednotlivosti se pak uspořádávají ve smyšleném prostoru a řídí se různými scénáři – typickými sledy událostí spjatými s nějakou situací nebo místem (Farthing 1992, s. 270–271).

Protože jsou ale při tom všem neaktivní centra mozku zodpovědná za rozumové uvažování (Walker 2017, s. 195), tyto jednotliviny se uspořádávají podivuhodným způsobem na základě velmi volných asociací, které by za bděla člověk nevnímal jako logické (Foulkes 1966, s. 72–73). Ve výsledku proto mohou působit bizarně, zmateně, poblouzněně či dramaticky, jak se často v souvislosti se sny říká.

Tyto vlastnosti však nejsou REM snům přisuzovány zcela právem. Většina REM snů odráží každodenní život v opravdovém světě a není dramatická, bizarní ani citově vypjatá (Farthing 1992, s. 259–262). Lidé si totiž mimo prostředí spánkových laboratoří pamatují jen velmi malý a nepřesný vzorek vlastních snů. Lidé sní značnou část noci (Foulkes 1966, s. 54), pokud si ale vůbec nějaký sen pamatují, většinou až ten z poslední REM fáze dané noci, totiž z té, z níž se probudili (Farthing 1992, s. 258). To značně zkresluje jejich představu o snech, poněvadž zmíněné vlastnosti jako emočnost, dramatičnost a bizarnost rostou jak s průběhem dané REM fáze, tak s celkovým průběhem spánku a vrcholí na konci obojího (Foulkes 1966, s. 70; Farthing 1992, s. 258). Zároveň si lidé spíše zapamatují sny, které v nich vyvolaly nějaké emoce (Farthing 1992, s. 258). Sny, které je pro svou všednost ničím nezaujaly, snáz zapomenou.

S jistotou naopak bylo prokázáno, že většina REM snů obsahuje obrazové představy a řeč, jsou koherentní jako příběh, jsou jasné, spící je v nich hlavní postavou a i přes jakékoliv podivnosti jejich děj přijímá jako hodnověrný (Farthing 1992, s. 259–262).

2.3.2 Snění v NREM fázi spánku

Duševní činnost mozek vykazuje i v NREM fázi spánku. Tato mentální aktivita má ovšem spíše podobu konceptuálního myšlení bez obrazových představ (Farthing 1992, s. 265). To může být někdy doprovázeno i emocemi (Hobson 2002, s. 8–9). Duševní činnost v NREM spánku se tak dá připodobnit k přemýšlení za dne, kdy se mysl nechává unášet

nesystematicky od myšlenky k myšlence, nevěnuje-li se člověk zrovna nějaké konkrétní činnosti (Rechtschaffen et al. 1963, s. 411).

Na druhou stranu ne všechna duševní činnost při NREM spánku se nutně podobá přemýšlení (Rechtschaffen et al. 1963, s. 411). Byť jsou v menšině, některé z těchto zážitků se dají označit za opravdové sny, při nichž se objevují představy, jež se v čase vyvíjejí (Farthing 1992, s. 265).

I tyto skutečné NREM sny se však liší od těch z fáze REM. Ty bývají jasnější, dramatictější, citově zbarvenější i podivuhodnější (Farthing 1992, s. 265). Sny z fáze NREM jsou naproti tomu méně jasné a obrazové, více konceptuální a všední (Rechtschaffen et al. 1963, s. 411). Častěji jsou nezakreslenou napodobeninou nějaké nedávné události, myšlenky či situace z života daného člověka (Foulkes 1966, s. 106). Úhrnem vzato jsou méně „snové“.

Je ovšem obtížné určit, nakolik je tato rozdílnost způsobena odlišnými vlastnostmi snů z obou fází a nakolik jen rozdílnou schopností si sny z daných fází vybavovat (Farthing 1992, s. 265). Míra vzájemné odlišnosti je též relativní. Závisí například na tom, zda daný člověk spává tvrdě nebo lehce (Zimmerman 1970). Nehledě na to, že je možná zbytečné se vůbec vzájemnými odlišnostmi zabývat. REM a NREM sny jsou totiž velmi často tematicky propojené, a REM sny tudíž možná představují jen nejjasnější část nějakého většího myšlenkového celku či problému, jímž se mysl celou noc zaobírá (Foulkes 1966, s. 117–118).

Přestože by se tak všechny výše uvedené rozdíly i charakteristika měly brát s odstupem, jak lidé vypovídají o snech pocházejících z různých fází spánku, je natolik rozdílné, že ve výzkumu z roku 1965 byli schopni porotci bez předchozí znalosti původu snu určit na základě jeho popisu, zda pochází z REM nebo NREM fáze spánku zhruba se 75–85procentní přesností (Monroe et al. 1965). Nejedná se tedy o pouhou arbitrární kategorizaci a sny z těchto fází se skutečně něčím podstatným liší.

Třebaže obojí spadá pod definici „duševní činnosti při spaní“, opomíjet četné rozdíly mezi sny z REM a NREM spánku tím, že se zařadí do téže kategorie, není příliš plodné (Foulkes 1966, s. 113).

2.3.3 Snění v hypnagogickém stavu

Lidé sní i při usínání. Přejít mezi bdělostí a spánkem se zve *hypnagogickým stavem* (Farthing 1992, s. 269). Doprovází jej hypnagogické halucinace, které se v něčem podobají snům z REM fáze spánku, v něčem se naopak různí (Farthing 1992, s. 269). Tyto halucinace bývají především zrakové, ale mohou se při nich objevit i zvukové, hmatové či pohybové vjemy (Schacter 1976, s. 460).

Hojně se do nich promítají činnosti a zážitky daného dne (Schacter 1976, s. 460). Hrál-li člověk například daný den basketbal, může při usínání slyšet dopady míče o parkety tělocvičny. Hebb proto soudí, že hypnagogické snění jsou opožděné dopady smyslových vjemů (Hebb 1968, s. 475). U vidin byla vyzorována jistá typická souslednost vjemů, kde se obrazce postupně stávají složitějšími, jak se člověk noří hlouběji do spánku – záblesky barev se proměňují v geometrické vzory, pak obličej a objekty, nakonec v celé krajiny a složitější výjevy (Schacter 1976, s. 460). Přemýšlení je také čím dál podivnější a v myšlenkách náhle vyvstávají neobvyklé verbální konstrukce (Schacter 1976, s. 466).

Rozdílů mezi hypnagogickými halucinacemi a sny je hned několik. Vizuální představy při usínání jsou často statické a pokud jsou vzájemně nějak propojené, pak většinou jen jako nehybné obrazy, které se přehrávají za sebou (Farthing 1992, s. 270). Hypnagogické halucinace také bývají v průměru kratší (Farthing 1992, s. 270) a člověk při nich zpravidla nesní, že vykonává nějakou činnost, zatímco snů se téměř vždy sám účastní (Schacter 1976, s. 462). Málokdy při nich též usínající pociťuje silnější emoce (Schacter 1976, s. 462).

Leč podobností je také mnoho. Obojí zahrnuje jasné obrazové představy, které má usínající za skutečné, a nikoliv za přelud (Farthing 1992, s. 270). Jsou také zhruba stejně fantaskní (Farthing 1992, s. 270). Nepanuje ani shoda ohledně některých výše načrtnutých rozdílů mezi obojím. Navzdory tomu, co bylo uvedeno výše, Foulkes například na základě vlastních výzkumů uvádí, že hypnagogické halucinace se ničím neliší od snů mírou účasti usínajícího ani uspořádaností představ (1966, s. 131).

Jak vidno, sny a hypnagogické halucinace nejsou tímtež. Farthing ovšem shrnuje, že se sny z REM spánku celkově blíží více těm než snům z NREM spánku (1992, s. 270).

2.4 Vlastnosti snu

Představil jsem rozličné podoby mentální aktivity při spánku. Nyní se budu zabývat tím, které z nich lze označit za sen v pravém slova smyslu a kterými vlastnostmi je takovýto sen typický. Tyto vlastnosti pak budu hledat v umění, které ze snění vychází.

Hobson navrhuje sny v pravém slova smyslu oddělit od zbylých případů duševní činnosti při spánku pomocí několika vlastností, a to na základě bohatosti smyslových vjemů, přijímání nemožných či nepravděpodobných událostí za hodnověrné, bizarnosti, citové vypjatosti a omezení rozumového uvažování (Hobson 2002, s. 10). V takovém případě by do definice snu spadaly hlavně ty sny, které si lidé pamatují pro svou výraznost, tedy především REM sny z pozdějších fází spánku a některé hypnagogické halucinace.

Jako nejasná se však jeví otázka, zda označit za vlastnosti snů některé z uvedených jako bizarnost nebo citovou vypjatost. Jak již bylo zmíněno výše, charakteristiku snů ztěžuje neschopnost si je vybavit. Lidé většinu snů zapomenou a zapamatují si jen ty nejvýraznější (Farthing 1992, s. 258). Průměrný člověk si tak pamatuje většinou ty, které lze označit za podivné, dramatické, emočně nabitě či fantaskní. Sny jsou ale ve skutečnosti zpravidla všední a poměrně věrně odrážejí skutečný život (Farthing 1992, s. 259–262).

Snyderovo vymezení snů je z toho důvodu méně vyhraněné. Používá jen dvě kritéria, která duševní činnost při spánku musí splňovat, aby mohla být zvána snem – musí zahrnovat komplexní uspořádané představy, které se mění v čase (Snyder 1970, s. 129). V takovém případě by vedle téměř všech snů z REM spánku i hypnagogických halucinací do definice spadaly i případy duševní činnosti v NREM spánku, které vykazují jisté snové kvality. Chceli člověk tyto případy zahrnovat pod pojem „sen“, je ve výsledku otázkou definice (Rechtschaffen 1963, s. 411).

Jak vlastně popsat typický sen a jakou fázi spánku mu přisoudit, je tedy spornou záležitostí. Já ve své práci zaujmu s ohledem na předmět zkoumání poněkud zjednodušené stanovisko, které spíše odpovídá první z výše uvedených charakteristik. Za hlavní vlastnosti snu, které následně budu hledat v umělecké tvorbě, budu považovat bizarnost, podivnost, fantasknost, dramatickост, citovou vypjatost, ztrátu rozumového úsudku, nabourávání logických příčinných souvislostí, časovou posloupnost a rozvolnění asociativního myšlení, ačkoliv

připouštím, že ne všechny z uvedených vlastností musí být ve snech přítomny za všech podmínek, aby byly snem nazývány.

Vede mě k tomu několik důvodů. Pamatují-li si lidé především sny z poslední REM fáze spánku před probuzením (Foulkes 1966, s. 54) a stejně tak především sny dramatické a citově vypjaté, které je přinutí se vzbudit (Farthing 1992, s. 258), pak se pojmem „sen“ v běžném diskursu míní právě ony. Zapomínají-li tudíž své sny umělci podobně jako průměrný člověk, lze předpokládat, že do jejich tvorby se promítají hlavně tyto. Nakonec se domnívám, že i kdyby umělci byli schopni vybavovat si své sny stejně tak dobře jako účastníci experimentů ve spánkových laboratořích, kteří jsou systematicky buzeni, nepochybně by se spíše zabývali těmi, které se něčím odlišují od každodenního života, než těmi, které jsou mu pro svou všednost podobné.

2.5 Příčina a účel snění

Dle Farthinga se objevily v průběhu dvacátého století dvě význačné teorie, které se účel snění pokoušejí objasnit (1992, s. 288). Jde o Hobsonovu hypotézu „aktivace-syntéza“ a McCarleyho a Foulkesovu kognitivní teorii.

Hobsonova a McCarleyho hypotéza se řadí k těm, které snění nepřisuzují žádný význam. Sny jsou dle nich pouhým důsledkem fyziologických jevů, které probíhají při spánku, a nemyslí si proto, že by měly jakoukoliv psychologickou hodnotu (Hobson a McCarley 1977). Tvrdí, že sny vznikají tak, že se mozek pokouší zpětně přiřadit určité představy k smyslovým vjemům, které jsou ve spánku automaticky vyvolávány fyziologickými procesy (Farthing 1992, s. 296–297). Škubání očí by tak například vyvolalo sen, ve kterém spící hýbe očima stejným způsobem. Mozek si pro tvoření těchto představ půjčuje vzpomínky z paměti (Farthing 1992, s. 297). Zážitky z uplynulého dne se tudíž do snů promítají tak hojně, poněvadž jsou pro svou čerstvost nejdostupnější (Farthing 1992, s. 297). Slovem se tedy podle nich naše mysl pokouší při snění interpretovat různé smyslové vjemy, jimiž je při spánku zahlcována, a vytvořit z nich koherentní představy věcí a situací.

V podání Foulkese je snění způsobem myšlení (1985, s. 355). Neplní žádnou funkci, nýbrž jde o běžné fungování paměti a myšlenkových procesů za podmínek daných spánkem (Farthing 1992, s. 308). Sny podle něj vznikají tak, že se náhodně aktivují různé prvky paměti, které jsou uspořádávány do srozumitelného příběhu na základě určitého systému,

jenž se zakládá na znalosti světa a typických scénářů, tj. pravděpodobných sledů událostí (Farthing 1992, s. 305).

Ani Foulkes si nemyslí, že by sny měly nějaký hlubší, skrytý význam (1985). Mají ovšem alespoň nějaký význam, neboť jsou tvořeny podle vzorce, který se přímo zakládá na zkušenostech, znalostech, interpretaci světa a konceptuálním myšlení daného jedince (Farthing 1992, s. 308). Jestliže tedy systém, který sny tvoří, odráží, kým daný člověk je, lze ve snech do jisté míry hledat význam, i kdyby byl obsah daného snu víceméně náhodný.

Ani jedna z teorií se neobešla bez kritiky. Hypotéze Hobsona a McCarleyho je dnes vytykáno, že některé jejich předpoklady zkrátka neodpovídají skutečnosti. Provázanost fyziologických procesů s obsahem snů se spíše nepotvrdila a bizarnost snů, kterou se autoři pokouší svou teorií vysvětlit, není jejich inherentní vlastností (Farthing 1992, s. 302). Foulkesova teorie zas neobjasňuje, proč se do snů tak hojně promítají zážitky daného dne, jestliže je aktivace paměti náhodná, jak tvrdí (Farthing 1992, s. 311–312).

Účel snění tudíž dosud nebyl uspokojivě objasněn. Třebaže tato otázka zůstává nerozluštěna, mezi badateli v současné době roste shoda, že spánek plní funkci konsolidace vzpomínek a že snění se na tomto procesu alespoň zčásti podílí (Stickgold a Wamsley s. 552).

3 Výklad snu na základě obsahu

Výše jsem rozebral, co je to sen, jaké vlastnosti jsou pro něj typické a proč lidé sní. Jak při charakteristice snů, tak zkoumání jeho funkce se vědecké názory zakládají jednak na fyziologických procesech, které ke snění vedou, jednak na formální analýze, tedy na tom, jaké sny zpravidla bývají.

Výše uvedené teze nyní uvedu do protikladu k těm, které se naopak zabývají obsahem snů, tedy tím, *o čem* lidé sní. Vědci se vykládat obsah snů zpravidla zdráhají, neboť neexistuje způsob, jak správnost daného výkladu ověřit (Farthing 1992, s. 255). Různí vykladači snů mohou stejný sen interpretovat zcela odlišně a ani jeden výklad nelze objektivně označit za přesnější.

Obsah snů však vedle psychoanalytiků zajímá i umělce, kteří jej hojně využívají jako námět pro tvorbu. V této práci tudíž teorie, které ze symbolických čtení obsahu snů vycházejí, nemohu opomenout.

Nejznámější osobností, která hledala v obsahu snů nějaký hlubší, skrytý význam, je nepochybně Sigmund Freud. Protože jsou jeho myšlenky tak kulturně významné, představím v této části práce jeho teorii. Nejprve však prokáži, že podobné názory na význam snů, jako zastával Freud, se objevují napříč dějinami lidstva.

3.1 Archaické představy o snu

Představa snu jakožto něčeho, co pramení z mysli, je v rámci dějin lidstva poměrně nová. V minulosti se zpravidla věřilo, že sen pochází od bohů (Barbera 2008, s. 906) a může člověku poskytnout cenné rady, zprostředkovat komunikaci s vyššími bytostmi nebo léčit (Bulkeley 2008, s. 3). Jen velmi malé množství starověké literatury pozbývá zmínky o snech, což naznačuje, o kolik větší důraz tehdy kladli lidé na snění v porovnání s dnešní dobou (Hughes 2000, s. 7).

Nejstarší psané zmínky o snech pochází ze starověkého Egypta a Mezopotámie. V těchto kulturách se lidé domnívali, že skrz sny k nim promlouvají božské entity, které buď zprávu podávají napřímo, nebo ji zahalují do symbolických snů, jež si žádají výkladu, aby mohly být pochopeny (Oppenheim 1956). Kromě toho se ale objevují i sny, které vypovídají o

tělesním i duševním zdraví daného člověka, či sny, které předpovídají budoucnost (Oppenheim 1956).

Podobně se sny chápaly i v Řecké starověké kultuře. Starověcí Řekové chovali ke svým snům velkou úctu – byly pro ně zprávami od bohů, předpověďmi budoucnosti, způsobem, jak léčit choroby a nemoci, prostředkem, jak hovořit s mrtvými nebo zřít události, které se odehrávaly daleko od nich (Hughes 2000, s. 11). Motiv snu se objevuje ve významných literárních dílech této doby jako třeba Homérově *Iliadě* a *Odyssee*, stejně tak i u lékařů – Hippokrates například radil sny užívat jako diagnostickou pomůcku (Hughes 2000, s. 11–14). I tehdejší filozofové měli k tématu co říci. Ačkoliv většina z nich ctěla tehdejší přesvědčení, že sen je něčím božským, někteří, například Aristoteles, tvrdili, že sny nemají žádný účel a jsou jen důsledkem prosté fyziologie (Barbera 2008, s. 908–909).

Nejúplnější příručku výkladu snů, jež se z dob starověku dochovala, napsal proslulý vykladač snů Artemidóros, který principy svého výkladu shrnuje v díle zvaném *Oneirocritica* (Hughes 2000, s. 17–18). V tom přistupuje ke snům jako k přirozenému fenoménu, jenž má původ v lidské mysli, nikoliv v božstvu, a dokonce soudí, že jejich vlastnosti se liší na základě pohlaví či povolání člověka, kterému se zdají (Hughes 2000, s. 18). Vedle Artemidóra působili v antice i další učení vykladači snů a nespočet praktiků (Horák 1974, s. 8), což nasvědčuje, že vykladačství snů bylo v Řecku mimořádně rozvinutou disciplínou.

Podobná přesvědčení o snech panovaly i v jiných kulturách a zeměpisných oblastech. V islandských ságách se sen často objevuje jako prostředek předpovědi budoucnosti (Lönnroth 2002 s. 455–456). V očích starověkých izraelitů měl sen božský původ a sny popsané ve Starém zákoně se podobají těm mezopotámským co do obsahu i účelu (Noegel 2001, s. 54–55). Nový zákon zas obsahuje sny, skrz něž Bůh radí, jak si má daný člověk počínat, a příjemce tyto rady následuje bez špetky pochybnosti (Bulkeley 2008, s. 168–171).

Jak vidno, lidé se zabývají obsahem svých snů již od nepaměti a zpravidla sny považují za nositele určitého významu. V minulosti byly ale spjaty především s náboženstvím (Bulkeley 2008, s. 3). Ačkoliv někteří ojedinělí myslitelé předběhli svou dobu a naznačili, jak se názírání na sny v pozdějších dobách promění, ucelenou teorii snění, která do středu staví

lidskou mysl a zbavuje sny jejich někdejší božské kvality, rozpracovali až badatelé devatenáctvého a dvacátého století. Patrně nejznámějším z nich je Sigmund Freud.

3.2 Freudův výklad snů

Freudovo pojetí, jež shrnuje ve svém proslulém *Výkladu snů*, shoduje se s archaickými představami o snu potud, že jejich obsahu přisuzuje skrytý význam, který může být vyložen. Nejeví se ovšem jako zcela oprávněné k nim Freudovy teze napřímo přirovnávat, jak to činí třeba Hobson, když praví, že svým důrazem na skrytý význam Freud teorii snů poslal zpět do dob biblických vzdělavců, Artemidóra a raných vykladačů (Hobson 2002, s. xii). Freudova teorie se totiž v lecčem od těchto starších pojetí liší.

Zprvė Freud odepírá snům jak jejich božský původ, tak jasnozřivou kvalitu. Dle něj mají původ v mysli daného člověka a s budoucností mají pramálo společného – naopak jsou spjaty s minulostí, totiž vzpomínkami daného člověka, a to zejména těmi z dětství (Freud 1937). A ač věří, že sny skrývají hlubší význam, jež lze poznat jen skrz pečlivou analýzu, nakládá se snovou symbolikou jinak než dříve. Snová symbolika je podle něj vlastní danému jedinci, jen on sám zná klíč k jejímu rozšifrování, a tudíž se musí brát ohled na to, co snový prvek připomíná autorovi snu, nikoliv vykladači (Freud 1937 s. 88). Tím se Freud liší od vykladačů minulosti, kteří na základě univerzálního kódu čtou v jednom symbolu vždy totéž za všech podmínek nebo vychází z vlastních asociací.

Tato odlišná koncepce vyplývá z Freudovy představy o tom, co sen vlastně je. Sen podle něj není nějakým absurdním příběhem bez smyslu, nýbrž plnohodnotným psychickým jevem, jehož účelem je plnit přání (Freud 1937, s. 109). Tato přání ovšem nemohou být vyjádřena napřímo – a zde se Freudův výklad snů pojí s jeho představou o tom, jak pracuje lidská mysl.

Ve Freudově podání psychoanalytické teorie obsahuje nevědomá část lidské psychiky jisté primitivní pudy a přání, která si však nemůže člověk napřímo plnit, protože by byl v takovém případě ztrestán společností a sám by pocíťoval stud a úzkost (Farthing 1992, s. 289–290). Z tohoto důvodu člověk na sebe samého uplatňuje cenzuru, která za bděla zabraňuje, aby nevědomá přání přešla až do vědomí (Freud 1937, s. 453). Tyto pudy se ale přesto musí nějak vybit. Hlavním způsobem, jak své instinktivní potřeby uspokojit, je dle Freuda právě snění (Farthing 1992, s. 290).

Cenzura, již člověk uplatňuje na svá přání, se promítá do struktury snu. Každý sen má dvě roviny – zjevný obsah a latentní obsah, kde latentní se skrývá za ten zjevný (Freud 1937). Zjevný obsah představuje povrchní rovinu snu, totiž co se ve snu doopravdy událo, latentním obsahem se míní jeho skutečný význam, totiž pravá podstata pramenící ze snových myšlenek (Freud 1937).

Za převod skutečných myšlenek do zjevného obsahu snu je pak zodpovědná tzv. „snová práce“ (Freud 1937). Jako materiál pro tvorbu představ snová práce užívá podružných zážitků, zpravidla pak nedůležitých vzpomínek a myšlenkových pochodů právě uplynulého dne (Freud 1937, s. 142–143). Tyto zdánlivě bezvýznamné představy jsou vlastně narážkou na to, co je doopravdy podstatné. Byť jsou samy o sobě lhostejné, vede od nich řetěz asociací ke snovým myšlenkám. Snová práce na tyto podružné zážitky přesouvá psychický důraz, čímž obchází cenzuru mezi nevědomím a vědomím (Freud 1937, s. 153).

Z cíle snu obejít cenzuru a splnit přání vyplývají i další aspekty převodu snových myšlenek do obsahu snu. Abstraktní výrazy snových myšlenek jsou znázorněny jako konkrétní obrazové představy (Freud 1937, s. 286). Při snové práci došlo i ke značnému zhuštění významu. „*Sen je v poměru k rozsahu a hojnosti snových myšlenek stručný, chudý, lakonický.*“ (Freud 1937, s. 236) Každý prvek snu je totiž ve snových myšlenkách několikrát zastoupen a zároveň jsou snové myšlenky několikrát zastoupeny ve snu (Freud 1937, s. 240). Každý prvek je tedy součástí bohaté asociací řady, která je patrná teprve při výkladu snu. Jako poslední užívá podle Freuda snová práce ještě druhotného zpracování, při němž se zčásti do snu někdy vměšuje naše vědomí a doplňuje mezery v jeho skladbě, aby se více blížil srozumitelnému zážitku (Freud 1937, s. 410).

Důsledkem převodu snovou prací je zkreslení snu. Jeho zjevný obsah se již nepodobá jádru snových myšlenek a sen tak podává jen zkreslení přání, které je v nevědomí (Freud 1937, s. 260). Umožňuje tak splnit nevědomé přání, aniž by to vyvolalo odpor vědomé psychiky.

3.2.1 Kritika Freudova výkladu snů

I přes vlažný ohlas prvních několika let po vydání (Webb 1994, s. 56–57) se Freudův *Výklad snů* stal jednou z nejdůležitějších knih západních dějin myšlení, která vedle psychoanalýzy a psychologie značně ovlivnila i filozofii, literaturu, umění a antropologii (Farthing 1992, s. 293). Jeho teorie se ale neobešla ani bez kritiky.

Jejím hlavním nedostatkem je přílišná vágnost, pro kterou se nedá spolehlivě ověřit (Farthing 1992, s. 294). Jeho teorie se neřídí žádnými jasnými pravidly, a tak se nedá navrhnout vědecký experiment, který by ji potvrdil nebo vyvrátil (Walker 2017, s. 200). Freud například tvrdí, že význam snového obsahu může být leckdy opačný, než jakým se zdá zprvu, a tudíž je často nutné při výkladu obrátit některé části zjevného obsahu, čímž se sen objasní (1937, s. 275–276). Neuvádí ovšem, za jakých podmínek k otáčení významu dochází. Skrz podobné vágní formulace se tak navzdory všem výhradám vůči způsobu výkladu snů minulých dob do jeho teorie opět vkrádá libovůle vykladače. Je tedy snad namístě Walkerův příměr, že Freudův výklad snů se trochu podobá horoskopu, ve kterém si každý najde, co se mu zlíbí, poněvadž je tak obecný (2017, s. 201).

Kromě celkové skladby jeho teorie jsou Freudovi vytýkány i její jednotlivé části. Většina ostatních teorií klade u snů menší důraz na sexualitu či zapuzená přání a klade větší důraz na současné dění v životě daného člověka (Farthing 1992, s. 294). Roste také shoda, že snění je provázané s bdělou duševní činností mnohem více, než si Freud uvědomoval (Fiss 2000, s. 325). Jazyk snu spíše názorně ztvárňuje současné trable člověka a sen často i napomáhá k jejich řešení, než že by něco zahaloval a zkresloval (Fiss 2000, s. 325). Freud také nebere v potaz kvalitativní rozdíly snů v jednotlivých fázích spánku. Je-li duševní činnost v NREM spánku připodobňována ke konceptuálnímu myšlení bez obrazových představ (Farthing 1992, s. 265), jen těžko se v ní dá hledat zahalení skrytých přání do vizuálních symbolů.

A jak by také k rozdílu přihlížet mohl – vždyť REM spánek byl objeven teprve roku 1953 (Aserinsky a Kleitman 1953). I mnohá z jiných slabých míst jeho teorie mohou být připsána stavu, v němž se v tehdejší době nacházel výzkum spánku i neurovědy. Jak poznamenává Hobson, navzdory tomu, že Freud chtěl, aby se jeho psychologické teorie zakládaly na vědě o mozku, o století v tomto ohledu předběhl svou dobu, a musel se tak uchýlit ke spekulativní filozofii (2004, s. 17–18).

I přesto se ale mnohé z jeho myšlenek v teorii snění překvapivě udržely až dodnes. Že má sen psychologický i terapeutický význam, jak Freud kdysi navrhoval, naznačuje i výzkum ve spánkových laboratořích (Fiss 2000). Měl pravdu také v tom, že zdůrazňoval jejich primitivní emoční povahu (Hobson 2004, s. 148). Když pak Freud hovoří o snu jako o způsobu myšlení, jenž je umožněn podmínkami stavu spaní (1937, s. 424), jen těžko lze

přehlédnout i přes odlišná východiska paralelu s Foulkesem, který se vyjadřuje prakticky totožně (Farthing 1992, s. 305).

Ať už se Freud mýlil či nikoliv, jeho teze jsou pro účely této práce obzvláště zajímavé. I přes všechny výhrady jeho myšlenky prosákly do povědomí široké veřejnosti mnohem zdárněji než jakýkoliv vědecký výklad. Jeden výzkum například ukázal, že běžní lidé upřednostňují Freudovu perspektivu před výkladem současné vědy a vnímají sen spíše jako něco, co obsahuje skryté pravdy a umožňuje lépe porozumět sobě i světu (Morewedge a Norton 2009). Právě pro svůj otisk v kultuře je Freudova teorie snění podstatná pro zkoumání motivu snu ve výtvarném umění.

4 Sen ve výtvarném umění tradiční formy

V předcházejících kapitolách jsem definoval, co to je sen. Užití takto vymezeného pojmu se však ztíží, jakmile se do rozpravy vmísí výtvarné umění. Zdá se totiž, že ve vztahu k němu se o snu hovoří přinejmenším trojím způsobem.

V této kapitole proto zamýšlím podat stručný přehled umělců a uměleckých hnutí minulosti, jejichž tvorba je se sny často spojována, a určit, v čem tato spojitost tkví. Z toho bude posléze možné vyvodit, jak se dá se snem ve výtvarném umění obecně nakládat, jakož i vytušit rozdíly mezi jednotlivými významy pojmu „sen“ v souvislosti s ním.

Jak nakládali v minulosti se snem umělci pracující s tradičními formami, následně v dalších kapitolách srovnám s pojetím současných umělců, kteří ve své tvorbě užívají nových médií. Z toho přirozeně vyplyne, v čem se přístup obou skupin liší.

4.1 Snoví solitéři

Sen je systematicky zkoumán jako plnohodnotné východisko tvorby až začátkem dvacátého století některými vybranými avantgardními hnutími. Motiv snu se přesto čas od času vynořuje napříč dějinami výtvarného umění v dílech některých osamocených autorů, jejichž odlišnost od všech dobových tendencí vyvolává údiv. Jde zpravidla o ty umělce, jež se řadí k proudům fantastického umění nebo se pojí s širší problematikou imaginace v umění.

4.1.1 Hieronymus Bosch

Díla takovýchto umělců nezdědka pro svou ojedinělost a záhadnost bývají předmětem rozličných disputací o jejich významu. Není snad umělce, jenž by se stával předmětem podobných rozprav, které někdy hraničí až s okultní spekulací, hojněji než Hieronymus Bosch. Tohoto nizozemského malíře, vlastním jménem zvaného Hieronimus van Aken (Volavková 1973, s. 5), pojí se snem hlavně ta část tvorby, v níž vyobrazuje fantastické smyšlené výjevy na pozadí křesťanských dogmat.

Nejproslulejším dílem tohoto typu je triptych *Zahrada pozemských rozkoší*. Bosch v něm nezobrazuje svět a člověka, jakými se jeví z vnějšku, nýbrž jakými jsou doopravdy uvnitř (Volavková 1973, s. 46). A vyobrazení je to vpravdě hrůzné. V pekle podivuhodné kreatury sužují život malátných lidských bytostí. Chaos se přelévá do střední desky ztvárňující pozemský život, v němž panuje hříšnost (Volavková 1973, s. 50). Dokonce ani ráj není

ušetřen jisté podivnosti. Všechny části známého náboženského motivu svévolně přetvořila Boschova bujará obrazotvornost ve fantastický výjev, v němž peklo připomíná noční můru a pozemský svět s rájem jakési exotické snové přeludy.

Bosch byl snad právě proto vzkříšen ve dvacátém století jako praotec a předchůdce surrealismu (Volavková 1973, s. 6). Jak ale poznamenává Effenberger, od surrealismu se fantastické umění liší tím, že se povětšinou zaměřuje jen na ilustrativní ztvárňování morálních, náboženských či mytologických dogmat (1969, s. 43). I přes genialitu Boschových vizí se těžko přehlíží jejich křesťanské významy, jimž bohatá imaginace slouží jen jako vhodný vyjadřovací prostředek.



Obrázek 1 – *Zahrada pozemských rozkoší*. Zdroj: Bosch, 1504

4.1.2 Francisco Goya

V područí jiných zájmů je i imaginace španělského malíře Francisca Goyi. Do souvislosti se snem se umisťují především jeho grafiky, zejména cyklus leptů *Los Caprichos*. Goya v nich kritizuje lidské chyby, neřesti a pošetilosti (Hagen a Hagen 2012, s. 35) pomocí vizí, jež působí jako sny. V ponurých černobílých grafikách nemilosrdně odsuzuje všechno a všechny za pomoci břitkých linií, deformací a bujaré imaginace, jež slučuje zvířata s lidmi a staví je do bizarních formací. Třebaže začátek cyklu působí poměrně střídmě, podivuhodnost leptů postupně roste a jeho poslední třetina už samým zmatkem a poblouzněností nápadně připomíná groteskní snové výjevy.

Goya dokonce na sen přímo odkazuje v jedné z grafik, nesoucí jméno *Spánek rozumu plodí nestvůry*, v níž člověk – patrně sám autor – spí opřený o stůl, zatímco ho ve snách souží divoké noční můry v podobě sov a netopýrů. List měl původně sloužit jako úvodní dílo celého cyklu, než se jej Goya rozhodl nahradit autoportrétem (Hagen a Hagen 2012, s. 35), na kterém se z profilu dívá na diváka s jakousi nečitelnou směsicí utrápenosti, nechuti, opovržlivosti a odměřenosti v očích. Podobně nejasně vyznívá celý Goyův cyklus. Nikdy se v něm přesně nedá určit, jestli se Goya od chyb, neřestí a pošetilostí distancuje, nebo se spíš cítí být jejich obětí (Hagen a Hagen 2012, s. 35).



Obrázek 2 – *Spánek rozumu plodí nestvůry*. Zdroj: Goya, 1799a

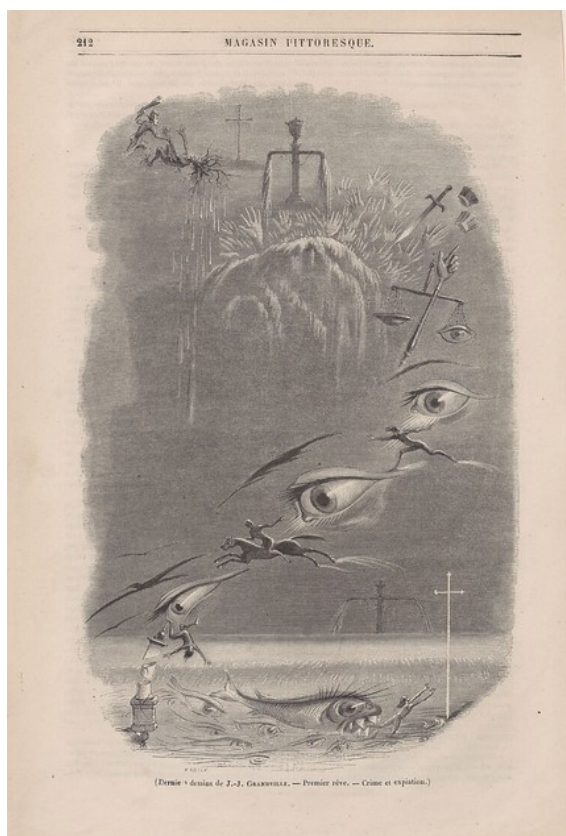


Obrázek 3 – *Kde jde matka?* Zdroj: Goya, 1799b

Tak či onak v Goyově *Los Caprichos* nezůstává bohatá imaginace samoúčelnou, nýbrž slouží jako prostředek satiry. I přes svou bujarost se nikdy neodtrhne od společenské kritiky a v Goyově díle zůstává jen jako způsob, jakým zdůraznit absurditu lidské existence.

4.1.3 Jean-Jacques Grandville

Ačkoliv by se mohlo zdát, že k přehodnocení teorie snění došlo až vlivem Freudova *Výkladu snů* a že k přehodnocení jejich uměleckého ztvárnění až vlivem surrealistů, ve skutečnosti se chápání snů i jejich zobrazování proměňovalo už v druhé polovině devatenáctého století v návaznosti na spisy Alfreda Mauryho, institucionalizaci prvních vědeckých časopisů a zavedení experimentálního přístupu k výzkumu snů (Heraeus 2004, s. 138–142). Nové nazírání na sny, které stavělo do popředí subjektivitu jedince a volné asociace, s sebou přineslo nové způsoby jejich uměleckého ztvárnění, jež jsou známy třeba z děl Jeana-Jacques Grandvillu nebo Odilona Redona (Heraeus 2004).



Obrázek 4 – *První sen*. Zdroj: Grandville 1847a



Obrázek 5 - *Druhý sen*. Zdroj: Grandville 1847b

Nejpozoruhodnější příklady tohoto nového přístupu ke snu představují v tvorbě Jeana-Jacques Grandvillu dva dřevoryty ze samého konce jeho života. V grafice *Druhý sen* se srpek měsíce postupně mění v houbu, pak deštník, netopýra, a nakonec vůz s koňmi, než se rozplyne v roji hvězd. *První sen* zas formálně už nápadně působí jako surrealistické dílo,

ačkoliv autorovým úmyslem nebylo ani tak prozkoumat své nevědomí, jako spíše ilustrativně zachytit příběh snu. Kříže se v *Prvním snu* mění ve fontány a váhy, rasy se mění v ptáky, oči se snáší z nebes do moře, kde se mění v ryby.

Obě grafiky vynikajícím způsobem zachycují způsob, jakým se ve snech skrz asociace volně přeměňují předměty, a také jak se z jednotlivých představ ve snu skládá větší celek. Stejně tak obdivuhodný je způsob, kterým Grandville v těchto grafikách zachycuje časovou posloupnost snu. Jednotlivé fáze metamorfóz staví vedle sebe do plochy, čímž se blíží futuristickému rozfázování pohybu.

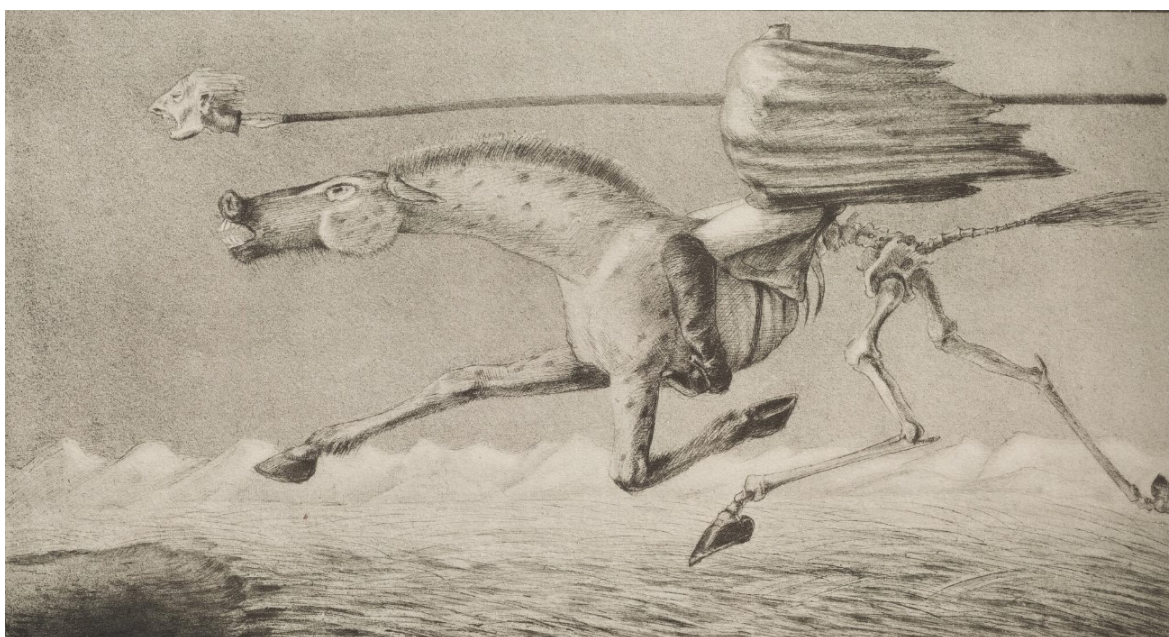
Z autorovy soukromé korespondence je známo, jak intenzivně se o sny zajímal. V dopisech svému vydavateli tento umělec, profesí ilustrátor a karikaturista, píše, že nikdo před ním se nepokusil sen ztvárnit takovýmto způsobem a že jde stejnou měrou o překotný i obtížný počín (Heraeus 2004, s. 138–139).

4.1.4 Alfred Kubin

Sloužila-li v Boschově a Goyově díle imaginace jen jako prostředek jiných účelů, v díle Alfreda Kubina už se stává samostatným předmětem zájmu. A pohání ji právě sen. Jak píše Kundera: „*Nejtrvalejším a vpravdě nevyčerpatelným pramenem Kubinovy fantazie je snový svět.*“ (Kundera 1983, s. 15)

Kubin si získal respekt už svými ranými kresbami (Kundera 1983, s. 12). V nich jemnými tóny zobrazuje strašlivé vize, pomáhaje si nezřídka rozličnými deformacemi těl tam, kde pracuje s figurálními motivy. V některých z kreseb je možné číst za pomoci názvu symbolické významy, jiné se zdají být hrůzné zkrátka samoúčelně. V koni napůl proměněném v kostru, na němž sedí jezdec, který si vlastní hlavu nese napíchnutou na kopí, snad lze spatřovat symbolické ztvárnění hladomoru, jenž se zběsile prohání krajem, jak k tomu vybízí název kresby *Hladomor*. V dílech jako *Každou noc nás navštěvuje sen*, *Čarodějnice* nebo *Opice* už se náměty jeví spíše jen jako tematicky laděná scény, na které Kubin umisťuje své děsuplné výjevy.

Sám autor se netajil tím, odkud materiál pro své kresby čerpá. Ve vlastním životopise píše: „Noční i denní takzvané bdělé sny mi byly po léta bohatým nalezištěm, jehož umělecké poklady čekaly na správného kovkopa – tím jsem se chtěl stát.“ (Kubin 1983, s. 82). Jindy zas údajně prohlásil: „Můj snový svět je stejně reálný jako vaše skutečnost. Základem, z něhož vyrůstá, je intenzivní citění přírody. Ale neobkresluji ji...“ (Kundera 1983, s. 22) Nakonec i jeho jediné beletrické dílo, *Země snivců*, které v českém překladu v názvu na sen přímo naráží, pohybuje se někde na pomezí bdělosti a snu. Kubin tím vším o dvacet let předbíhá surrealismus (Kundera 1983, s. 14).



Obrázek 6 – *Hladomor*. Zdroj: Kubin, 1903

4.1.5 Giorgio de Chirico

Tam kde Kubin předjímal nepřímo budoucí vývoj, italský malíř Giorgio de Chirico jej zčásti zapříčinil. Jeho obrazy z let 1911–1918 charakterizují protáhlá náměstí nasvícená nízkým slunečním svitem, na něž autor staví zdánlivě nesourodé objekty do statických scén ovládaných hypnotickou lineární perspektivou. Tyto předměty, jež si uchovávají svůj reálný vzhled, se v jeho obrazech dostávají do nových souvislostí, které určuje řád imaginace (Lamač 1989, s. 297), a vyvolávají tak tajemnou, melancholickou atmosféru. De Chirico se tak pokouší oprostít od hmotných forem viděného světa a postihnout pomocí malby pravou, duchovní podstatu všech věcí (Lamač 1989, s. 297). Svůj styl proto trefně zval, vycházející z filozofie, „metafyzickou malbou“.

Tajemství a smutek ulice, jedno z nejznámějších děl de Chiricových děl, dobře shrnuje podstatu jeho výtvarného projevu. Autor v něm užívá prudkých stínů vrhaných zapadajícím sluncem, strohých fasád a nekonečně dlouhého sloupořadí k navození magické, ponuré atmosféry. Do prostoru, v němž linie obou z budov i vozu ubíhají k zcela jiným úběžníkům, staví dva objekty. Děvče, jež si hraje s obručí, a dřevěný vůz s pootevřenými dveřmi, jejichž vzájemné působení vyvolává znepokojivé pnutí. De Chirico ve svých dílech používá lineární perspektivu, aby navodil určitý pocit, nikoliv za účelem vytvoření realistického prostoru, jako to dělali renesanční malíři (Soby 1955, s. 33). Toto dílo se v této záležitosti ničím neliší; pnutí neskutečné perspektivy, kde jako by se každý předmět řídil vlastními pravidly, umocňuje spolu s ubíhajícími arkádami pocit nadpřirozena a pochmurnosti.



Obrázek 7 – *Tajemství a smutek ulice*. Zdroj: de Chirico 1914

De Chirica pojí s motivem snu jednak sama atmosféra jeho obrazů a jejich teoretické východisko, jednak jeho vliv na surrealistické hnutí. De Chirico se pod vlivem Nietzscheho filozofie, Böcklinova symbolismu, italské architektury a vlastních vzpomínek z dětství (Soby 1955, s. 13–28) pokouší odhalit opravdovou podstatu skutečnosti. Tu je možno

postihnout jen tehdy, když se člověk osvobodí od rozumového uvažování a ponoří se do útrob vlastního ducha. De Chirico píše:

„Aby se umělecké dílo skutečně stalo nesmrtelným, musí přesáhnout meze lidského: zdravý rozum a logika nebudou při tom platit. Dílo se přiblíží snění a mentalitě dítěte. Umělec bude čerpat z nejbzdálenějších hlubin svého bytí; tam není slyšet bubláni potůčku, zpěv ptáka, šelest listí.“ (Lamač 1989, s. 300)

De Chirico tak svými obrazy z válečných let zůstává jedním z nejpůsobivějších iniciátorů surrealistického malířství, které od něj přebírá zájem o enigmatickou polohu skutečnosti, tendenci skládat obrazový prostor na základě imaginace a zvláštní situaci, v níž se nachází jednotlivé objekty (Effenberger 1969, s. 64).

4.2 Surrealismus

Nenajde se uměleckého hnutí, jež by se pojilo se sny těsněji než surrealismus. Jak píše André Breton v *Manifestu surrealismu*: *„Věřím v budoucí splynutí obou těch stavů, zdánlivě tak protikladných, jimiž jsou sen a realita, v jakousi realitu absolutní, v surreality, lze-li tak říci.“* (Breton 2005, s. 25)

Proč je pro surrealisty sen tak pozoruhodný, se lépe chápe v souvislosti se styčnými body jejich programu. Surrealismus lze totiž ve své podstatě považovat spíše za myšlenkový proud nežli jednotné umělecké hnutí, zejména přihlédneme-li se k různorodosti výtvarných projevů jednotlivých umělců, kteří se k němu hlásili (Hopkins 2004, s. 4).

Surrealismus přímo vychází z Freudova pojetí psychiky, ve kterém vědomou, rozumovou složku naší mysli řídí nepozorovaně zpovzdáli nevědomé pudové síly. Breton soudí, že lidé žijí v područí vědomé logiky a rozumu, které bezbřeze uplatňují na všechno, a to i na ty největší malichernosti (Breton 2005, s. 20). Svým lpěním na praktických nutnostech se stávají otroky běžného, všedního života, a jejich myšlenkám tak schází rozlet (Breton 2005, s. 14). Surrealismus je pak způsobem, jak se od rozumu oprostit a znovu nabýt svobody. Je svými vyznavači považován za překotnou revoluci ducha, způsob, kterým uspokojit pudové síly, jež nabyly vlivem Freuda na významnosti (Effenberger 1969, s. 17). Ve zhmotňování těchto pudových sil, v odbourávání uměle vytvořených předělů mezi nevědomím a

vědomím, v přenášení nevědomí do skutečnosti je spatřován způsob, jakým vytvořit jakousi novou podobu jsoucna, jistou snovou nadrealitu.

Pro účely surrealismu je pak jedno, jakým způsobem se tento cíl uskuteční. Ačkoliv se tak činilo nejhojněji uměleckými prostředky, jeho ideologové zdůrazňovali, že umění slouží jen jako nejpřístupnější způsob, jak hlubiny lidského ducha prozkoumat (Effenberger 1969, s. 27). Sen je pak pro surrealisty tak fascinující, neboť jakožto nejznámější a nejilustrativnější příklad iracionality představuje nejautentičtější materiál pro zkoumání nevědomých vztahů (Effenberger 1969, s. 44).

4.2.1 Výtvarné projevy surrealismu

V oblasti výtvarného umění se surrealismus projevuje jako snaha zachytit svůj vnitřní svět, své nevědomé myšlenky a představy, jež se samovolně vynořují na povrch. Tvůrčí činnost se tak vlastně stává činností reprodukční, při níž umělec zachycuje tzv. „vnitřní model“, který představuje ustalovací fázi nevědomého myšlení a jehož výsledkem je iracionální, fantazijní výjev (Effenberger 1969, s. 35–37). Hlavním způsobem, jak tuto reprodukci provést, je metoda psychického automatismu, která se poprvé objevila v literatuře. Při ní umělec pozastavuje vědomí řízené rozumem a pokouší se zaznamenat své myšlení tak, že volně píše, aniž by se předem rozhodl, co bude předmětem textu (Hopkins 2004, s. 67–68).

Ve výtvarném umění se pak uplatňuje dvěma způsoby. Jednak jako automatismus vytváření, který představuje nefigurativní pól surrealistického malířství, jednak jako automatismus vize, který je naopak figurativní (Effenberger 1969, s. 35–36). Přestože se tyto dvě polohy automatismu mohou zdát protichůdnými, vycházejí ze stejného principu. Dochází při obou z nich k zachycování skutečné podstaty vnitřní myšlenky, a tak záleží spíše na osobnosti daného jedince, jestli se tato myšlenka projevuje spíše sporadicky nebo předmětně (Effenberger 1969, s. 35).

4.2.2 Automatismus vytváření

Bližší paralelu k literárnímu automatismu představuje automatismus vytváření. Ten spočívá v nevědomovaném kreslení, jehož výsledek je vzdálen pojmové registraci, ač neztrácí nikdy zcela kontakt s předmětností (Effenberger 1969, s. 36, 79). Umělec volně kreslí, aniž by si předem určil, co kreslit zamýšlí, a nekriticky plní formát tahy. Surrealistická podstata takového díla tkví v tom, že si i přes element náhody a nefigurativní podstatu uchovává

hlubinnou souvztažnost s konkrétní iracionalitou a nevědomím daného člověka (Effenberger 1969, s. 79–80). Výsledné dílo tedy slovem zachycuje zákonitosti autorova nevědomí.

Z toho je patrné, proč se i přes jistou formální podobnost automatické kresby diametrálně odlišují od abstraktního umění. Surrealistický projev přímo vychází z asociačních řad, na nichž se zakládá nevědomí. Jakožto konkretizace těchto iracionálních způsobů myšlení tedy představuje surrealistický automatismus především symbolické dílo, které zachycuje, jak pracuje nevědomí daného člověka (Effenberger 1969, s. 37–38). Abstraktní projevy si takovéto cíle nutně nekladou.

Nefigurativní polohu surrealistického malířství představují například umělci jako André Masson nebo Joan Miró.

Mezi lety 1924–1925 vytvořil francouzský umělec André Masson, pokoušeje se najít obrazový protějšek k literárnímu automatismu, řadu automatických kreseb, ve kterých se prolínají intimní představy erotických těl, zvířat a architektonických prvků (Hopkins 2004, s. 72). Tyto kresby dokonale ilustrují, jak se surrealistický automatismus často pohybuje na hranici předmětnosti. Náznaky opravdových věcí se skrývají ve smršťích linií a odhalují tak



Obrázek 8 – *Birth of Birds*. Zdroj: Masson 1925



Obrázek 9 – Černobílá reprodukce obrazu *Holandský interiér III*. Zdroj: Miró 1928

překvapivé souvislosti, jež se utvářejí v myšlenkách. Zpětná identifikace těchto skrytých asociací je pak stejně důležitá jako samotná tvorba.

Za nejčistší surrealistický projev Joana Miró lze označit rozsáhlou řadu pláten z let 1925–1927, v nichž se od jakýchsi kompromisních surrealistických řešení, kde vykresluje snově, fantazijně přepracovanou skutečnost, přesunul k téměř monochromním obrazům s několika kresebnými znaky a barevnými skvrnami, jež už jsou zcela odpoutány od zbytků viděné skutečnosti (Padrta 1967, s. 26). Přestože tím plně přechází do nepředmětného výrazu, nikdy se nedostane do oblasti číře abstraktní. Miróvy výtvarné samoznaky vyjadřují konkrétní významy v jejich základním stádiu, jak jsou obsaženy v imaginaci (Effenberger 1969, s. 80). Obsah tohoto výseku Miróvy tvorby si tak nadále uchovává, stejně jako u jiných autorů, symbolickou spojitost s nevědomím.

4.2.3 Automatismus vize

Druhým způsobem, jakým se literární automatismus převtělil do výtvarného projevu, je automatismus vize, který vychází z asociací předmětných představ (Effenberger 1969, s. 72). V tomto případě umělec veristickou malbou ztvárňuje iracionální smyšlenou skutečnost (Hopkins 2004, s. 78), která vychází z nevědomých spojů, jež se mezi jednotlivými vyobrazenými předměty utvářejí v mysli. Automatismus v takové tvorbě tkví v tom, že umělec prozkoumává tyto nevědomé asociace tím, že je v obraze vedle sebe staví do vzájemné interakce.

V tomto procesu lze těžko přehlédnout paralelu se snem. Ten často vyjadřuje vzájemné vztahy věcí pomocí souslednosti a slučování jednotlivin v celek (Freud 1937, s. 264–265). Důraz na znázornitelnost a obrazovost zas odpovídá předmětnosti automatismu vize. Že se asociace projevují jasněji mezi předmětnými jevy, je také patrně důvodem, proč v prvních fázích surrealismu převládal figurativní výraz nad tím nefigurativním (Effenberger 1969, s. 36).

Snad nejproslulejším představitelem tohoto křídla surrealistické tvorby je španělský malíř Salvador Dalí. Ten ve svých obrazech ztvárňuje fantastické výjevy, v nichž se mísí fragmenty skutečného světa namalované hodnověrně a se všemi detaily, čímž vzniká zvláštní dojem zmatení, jenž je znám ze snového života (Gombrich 1992, s. 483). Dalí svůj styl nazýval „paranoicko-kritickou metodou“ (Effenberger 1969, s. 40). Pokoušel se při ní

vyvolat nutkavé pocity reinterpretace vnějších fenoménů a zcela tak zdiskreditovat skutečnost skrz zmatek (Hopkins 2004, s. 81–82). Dociloval toho například pomocí dvojznačnosti obrazů. Dalšího scénérie jsou plné předmětů, které se souběžně jeví jako dva zcela odlišné, přestože nedeformuje ani jeden z nich (Effenberger 1969, s. 83). Navzdory nepopíratelné překotnosti jeho ranějších děl ovšem jeho pozdější tvorba poněkud ustrnula co do vynalézavosti, jak autor nabýval na slávě i bohatství (Hopkins 2004, s. 81–82).

Veristickou malbu pro surrealistické účely zužitkoval i belgický malíř René Magritte. Pomocí ní ve svých obrazech zachycuje předměty každodenního života, jejichž vzájemnou kombinací zanikají jejich všední významy a na povrch se vynořují nevysvětlitelné souvislosti, které navozují tajuplnou atmosféru. Pro Magritta je malba způsobem, jak přesáhnout znalost fenomenálního světa a vytvořit novou nadrealitu, o níž hovořil jako o „tajemství“ (Gablik 1972, s. 12). Jeho obrazy často přímo zesměšňují tradiční malířská pojetí i výtvarné kompozice (Effenberger 1969, s. 82), které se podle něj omezují na popis pochopitelných idejí (Gablik 1972, s. 13–14) a uniká jim tak mystérium světa. V Magrittově podání je naopak malba způsobem, jak naladit pocit neznámého a nevysvětlitelného.

Minuciózní výtvarný projev obou ze zmíněných autorů nelze chápat jako protichůdný s východisky surrealismu. Surrealismus totiž neuznává svébytnost jednotlivých výrazových oblastí ani forem, kterými je uskutečňován (Effenberger 1969, s. 82). Verismus obou malířů tudíž slouží jen jako nejpřístupnější způsob, jakým realizovat surrealistickou myšlenku (Effenberger 1969, s. 82).



Obrázek 10 – *Velký masturbátor*. Zdroj: Dalí 1929



Obrázek 11 – *Golconda*. Zdroj: Magritte 1953

4.2.4 Nedefinovatelná konkrétnost

Vedle malby, která ztvárňuje rozeznatelné předměty v překvapivých souvislostech, se projevuje v surrealistickém malířství ještě jedna předmětná tendence. V té umělci znázorňují předměty, které sice nesou všechny znaky reálné existence, ale nelze je nijak pojmově určit (Effenberger 1969, s. 75). Dané předměty kupříkladu stojí v přesvědčivém prostoru nebo skrz modelaci světlem a stínem navozují dojem skutečnosti. Přesto nelze říci, čím mají být. V této tendenci se z tohoto důvodu stírá rozdíl mezi figurativní a nefigurativní malbou, předmětným a nepředmětným výrazem (Effenberger 1969, s. 75).

Typickým představitelem podobného stylu malby je Yves Tanguy. V jeho obrazech z mlhavého nekonečného prostoru vystupují podivuhodné rozteklé konstrukce nasvícené odkudsi prudkým světlem, jejichž podstatu nelze spolehlivě určit. Účelem podobných obrazů přitom není pouze poskytnout jakousi ilustraci vnitřních krajín autora, ale též umocnit pojmové chápání skutečnosti pomocí imaginace (Effenberger 1969, s. 75).



Obrázek 12 – *Pět cizinců*. Zdroj: Tanguy 1941



Obrázek 13 – *Le Prodigé*. Zdroj: Tanguy 1943

4.3 Různorodost pojmu snu v umění

Výše jsem popsal na základě tvorby některých vybraných umělců a uměleckých hnutí, jak ve výtvarném umění minulosti vystupuje motiv snu. Z různorodosti výtvarných projevů jednotlivých osobností je patrné, v jak odlišných významech se pojem „sen“ objevuje v diskursu výtvarného umění. Postaví-li se vedle sebe jednotlivá díla, i přes jisté podobnosti

se nelze ubránit pocitu, že slovo „sen“ se při jejich popisu užívá diametrálně odlišným způsobem.

Nejblíže mají ke snu díla, jakými jsou Goyův lept *Spánek rozumu plodí nestvůry* či Grandvillův *První sen* a *Druhý sen*. Sen v nich vystupuje jako přímá inspirace a východisko tvorby. Umělci v podobných dílech přímo pracují s tím, co se jim zdálo, a snaží se tyto výjevy nějak ztvárnit. Ačkoliv v případě surrealistů díla přímo vycházející ze snu slouží spíše jako rekonstrukce nevědomých procesů než ilustrace daného snu (Effenberger 1969, s. 44), že sen v podobných dílech slouží jako přímější námět pro tvorbu než ve zbytku děl, která jsem dosud rozebíral, nelze zapřít.

Poněkud přeneseněji se mluví o snu v souvislosti s díly, jakými je Boschův *Ráj pozemských rozkoší*, Kubinova *Opice*, Dalího paranoicko-kritická metoda nebo třeba Chiricova pochmurná náměstí. Zde se díla nutně přímo nezakládají na snu. Umělci spíše zpodobňují výjevy, jež jako sen působí některými svými vlastnostmi. Objekty se v nich například proměňují v jiné na základě asociací, přestává v nich panovat logické uspořádání věcí, autoři se v nich opírají o vlastní imaginaci a tvoří fantastické nereálné výjevy.

Nejméně se snem souvisí ta díla, jakými jsou Massonovy automatické kresby nebo třeba Tanguyho neurčité objekty. Jde zpravidla o surrealistická díla, která se snem pojí jen vztah s nevědomím, které se autoři pokouší prozkoumat. Oba pojmy se tak slučují v jeden a podobná díla souvisí se snem jen velmi vzdáleně tím, že vychází ze stejných psychických procesů.

Připouštím, že toto rozčlenění je poněkud zjednodušené. Všechny způsoby se pochopitelně vzájemně prolínají jak napříč tvorbou daného umělce, tak v jednotlivých dílech. Při dalším zkoumání, při němž budu pátrat po motivu snu v současném umění využívajícím nová média, však poslouží jako opora, která umožní staré a nové přístupy k tomuto motivu vzájemně snáz porovnat.

5 Sen ve vybraných dílech současného umění

Nyní se přesunu k motivu snu v současném umění. Ježto budu motiv snu zkoumat v tom umění, které užívá tzv. nových médií, je záhodno nejdříve vymezit, oč jde.

5.1 Nová média

Podle Manoviche se novými médii nejčastěji rozumí technologie jako internet, webové stránky, počítačová multimédia, CD-ROM, DVD a virtuální realita (2001, s. 19). Samotným objektem nových médií pak může být digitální fotografie, digitální film, virtuální 3D prostředí, počítačová hra, hypermediální DVD, webová stránka nebo web jako takový (Manovich 2001, s. 14).

Tyto objekty jsou charakteristické určitými vlastnostmi, které vychází z principu fungování technologií, jež umožňují jejich tvorbu a přenos. Především jsou objekty nových médií tvořeny čísly (Manovich 2001, s. 27). Počítačový obrázek je například složen z pixelů, které představují určitou číselnou hodnotu, jež odpovídá odstínu barvy. V důsledku toho je objekt nových médií programovatelný – číselnými hodnotami se dá manipulovat pomocí algoritmů (Manovich 2001, s. 27). To umožňuje s takovými objekty provádět celou řadu úkonů, které by byly v tradičních médiích nemožné či velmi obtížné, jako například vybrat úsek obrazu a změnit světlost vybraného pole v grafickém editoru.

Číselná reprezentace zároveň umožňuje mnoho z těchto úkonů automatizovat (Manovich 2001, s. 27). Počítač svede mnohé operace provést sám a uživatel tak pouze vybírá, které z nich použije. To zákonitě ovlivňuje, jakým způsobem umělci, kteří se novým médiím věnují, tvoří.

Objekty nových médií jsou zřídka tvořeny od základu; většinou jsou naopak seskládány z předpřipravených částí (Manovich 2001, s. 124). Typickým způsobem „tvorby“ tedy není tvorba skutečná, nýbrž vybírání z možností – ať už vybírání rozličných operací jako „kopírovat“, „vyjmout“, „vložit“ nebo vybírání složitějších celků jako všelijakých šablon či předpřipravených efektů v digitálních knihovnách a samotných programech. Taktéž se manipuluje s již existujícími objekty jako fotografiemi nebo zvukovými a filmovými nahrávkami.

Objekty nových médií jsou tak velmi často složeny z jiných, menších jednotek, které je zároveň možné upravovat nezávisle na celku (Manovich 2001, s. 30). V důsledku toho výsledná podoba objektu nových médií není stálá a objekt může existovat v mnoha různých verzích, kde tyto verze typicky netvoří sám autor, nýbrž je automaticky tvoří počítač (Manovich 2001, s. 36). Podoba responzivní webové stránky tak například závisí na zařízení, na němž je spuštěna, a má různé verze pro počítače i telefony.

Většina objektů nových médií má podobu databáze, tedy strukturovaného souboru dat (Manovich 2001, s. 218). Tato data se tudíž dají přeskládat a prezentovat různým způsobem, aniž by se změnila jejich vnitřní struktura. Druhou formou nových médií je virtuální interaktivní 3D prostor, který typicky využívají třeba videohry a počítačové animace (Manovich 2001, s. 214).

5.1.1 Otázka filmu

Vedle typických objektů nových médií, jakými jsou třeba videohry či digitální koláže, věnuji v této části práce pozornost i dvěma filmům. Ačkoliv se film sám o sobě k novým médiím neřadí, vhodně doplňuje úvahy nad novými způsoby práce, které nová média umožňují, a to ze tří důvodů.

Film tvoří jeden ze základních kamenů nových médií. Ta svou podobu čerpají z již existujících zobrazovacích konvencí. Kromě psaného projevu a počítačových uživatelských prostředí právě z filmu, který má přitom stále dominantnější postavení (Manovich 2001, s. 73, 78). Základem počítačových her ve 3D je například virtuální kamera. Hlavním cílem 3D grafiky je zas dosáhnout co možná největšího realismu, který však nenapodobuje realitu, jak ji vnímá tělo a lidské vědomí, nýbrž fotografickou realitu, tedy realitu zachycenou objektivem fotoaparátu či kamery (Manovich 2001, s. 199–200).

Vedle toho, že film tvoří základ nových médií, je jimi také zpětně ovlivňován. Základním způsobem práce ve filmu se s příchodem počítače stala montáž hraného filmu a digitální animace, kde hrané záběry, převedené do čísel jako všechny ostatní druhy dat, představují jen další materiál, s kterým má být manipulováno, a slučují se s digitálními prvky v jeden celek (Manovich 2001, s. 300–301).

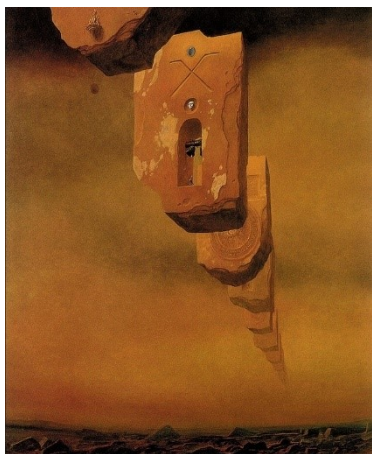
V neposlední řadě se mění i způsob, jakým se průměrný člověk na film dívá. Z nástroje, který kulturní objekty vytváří, se počítač přeměnil i na způsob jejich distribuce – na univerzální mediální stroj, který zprostředkovává přístup ke vši lidské kultuře a ovlivňuje, jak je vnímána (Manovich, s. 64–65, 69). Počítač tak dnes představuje primární způsob, jak sledovat film, což s sebou přináší celou řadu problémů. Režisér už například nemůže odhadnout, v jakém kontextu bude film promítán, neboť uživatelské prostředí, obrazovka diváka či internetová stránka, z které film přehrává, jsou u všech odlišné.

Protože film posloužil jako základ pro tvarosloví nových médií, v důsledku jejich příchodu se fundamentálně proměnil a počítač se rychle stává v jednadvacátém století primárním způsobem, jak je film vnímán, cítím potřebu jej v této práci zmínit.

5.2 Zdzislaw Beksiński

Tvorba polského umělce Zdzisława Beksińskiego slouží v této práci jako most mezi tradičními a novými médii. Beksiński je znám především svým fantastickým obdobím, kam se řadí jeho obrazy z období od druhé poloviny šedesátých let do konce let osmdesátých. V těchto obrazech vykrytalizoval jeho styl a postupně se od erotických kreseb, v nichž stupňoval prostorovost, přesunul k obrovským vizionářským krajinám plným utrpení (Banach 2017a, s. 7).

V nich veristickou malbou vyobrazuje děsivá neskutečná místa, která jsou buď zcela opuštěná, nebo osídlená výrazně deformovanými vyzábblými postavami zkroucenými do nepřirozených poloh. Malby z tohoto období jsou proto nezdědky přirovnávány k nočním



Obrázek 14 – *Bez názvu*. Zdroj: Beksiński 1973



Obrázek 15 – *Bez názvu*. Zdroj: Beksiński 1972

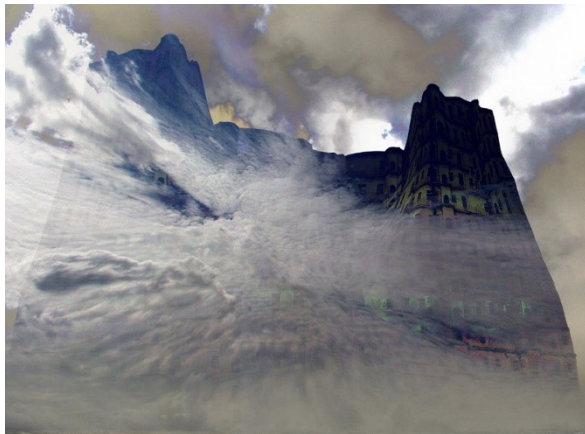


Obrázek 16 – *Bez názvu*. Zdroj: Beksiński 1975

můrám. Jeho způsob práce založený na šerosvitu a prostorové kresbě mu umožnil s fotografickou přesností zachytit neodbytné vize, které vyvěraly z jeho nitra (Banach 2017b, s. 15). Gryglewicz právě toto období jeho tvorby pro svou podobnost s jedním z křídel surrealismu řadí k magickému realismu (2018, s. 7).

Méně známá je už jeho tvorba pozdější. Roku 1997 Beksiński začal pracovat s počítačovými kolážemi (Banach 2018, s. 11). Protože je jeho dílo duchovně tak výjimečně jednotné (Banach 2017b, s. 15) a Beksiński užívá počítač pouze jako nástroj, jak uskutečnit uměleckou vizi, aniž by se nechal ovlivnit jazykem jeho programů (Ochman 2017, s. 7–9), slouží toto jeho pozdní dílo jako vynikající způsob, jak zkoumat, jaký způsob práce nová média umožňují ve vztahu k motivu snu. V Beksińského díle se totiž možná mění technika, ale atmosféra zůstává (Banach 2017b, s. 15).

Jeho počítačové koláže tak většinou obsahově náramně připomínají jeho malby. Většinou jde o průhledy do krajiny, v níž je zasazený nějaký více či méně rozeznatelný objekt, případně o čistě figurální motivy, které jsou vyobrazeny za užití silné expresivní nadsázky. Formálně se už ale na první pohled jeho koláže od dřívějších děl liší.



Obrázek 17 – *Bez názvu*. Příklad autorovy pozdější tvorby. Zdroj: Beksiński 1999a



Obrázek 18 – *Bez názvu*. Zdroj: Beksiński 1999b

Tou nejzřejmější novotou v porovnání s jeho malbami je v jeho kolážích manipulace s fotografiemi opravdových objektů a prostředí. Beksiński z jednotlivých fotek skládá nové předměty, které ponechává v různých stádiích rozpoznatelnosti, a dále je upravuje i deformuje. Už ve svých malbách často užíval expresivní nadsázku; grafický software mu umožnil objekty skutečně natahovat a ohýbat. Vedle prostorové manipulace užívá i různých

barevných úprav, které mu dovolují měnit odstín věci, aniž by ovlivnil její strukturu, a zachovat tak její skutečný vzhled.

Umisťování známých předmětů do nových, zmatených kontextů fascinovalo už dávno před Beksińskim surrealisty. Způsob práce známý ze surrealistické fotografie či koláže však v digitálních montážích nabývá ještě nového rozměru, neboť realisticky zobrazené předměty se mohou nově přebarvovat, volně natahovat, kopírovat, prolínat skrz polopropustné vrstvy, symetricky zrcadlit či užívat jako „textury“ pro předměty jiné, jako to dělá Beksiński.

Digitální montáž otevírá další možnosti práce, které při tvorbě snových vizí v malbě, fotografii i koláži zkrátka scházely. Umožňují uchopit tvorbu novým způsobem a je pouze na umělci, k čemu je zužitkuje. V případě Beksińského je počítačová tvorba fotografickou manipulací orientovanou na vnitřní vizi, čímž se tato jeho pozdní díla blíží jeho fantastickému období – pouze je vyrobil za pomoci nového nástroje (Banach 2017b, s. 17). Počítač mu umožnil své děsivé vize ztvárnit novou formou, která mnohdy působí ještě více nadpřirozeně než jeho malované krajiny, přestože vychází z fotografií skutečných objektů.

5.3 Nauka o snech

Sen hraje významnou roli téměř ve všech filmech Michela Gondryho (Surace 2020, s. 34). Nakládá s ním trojím způsobem. Užívá jej jako součást světa, v němž se odehrává příběh, symbolický systém, který se pojí k motivům daného filmu, a zároveň jako osobitou formu, jak podat určitý obsah (Surace 2020, s. 34).

To vše snad nejnázorněji ztělesňuje jeho film *Nauka o snech* z roku 2006. Gondry v této romantické komedii vypráví příběh vynalézavého, kreativního, chvílemi až ztřeštěného Stephana, jehož záliba v tvoření výstředních strojů a umění je v prudkém kontrastu s jeho nudným, všedním životem. Ten se prolíná s fragmenty snů, kde naopak vládne jeho bujará imaginace.

Základní způsob, jak zobrazit snění, ve filmu představuje fázová animace. Gondry používá rozpořbované ručně vyráběné rekvizity k navození fantastického dojmu, jež odpovídá Stephanově hravé, dětské fantazii. Animace, která doslova umožňuje vdechnout život neživému (od lat. anima – duše), a oživit tak i ty nejvšednější předměty, se nejprve drží jen v říši snů, ale v průběhu příběhu se postupně přelévá více a více i do skutečnosti. Hranice

obou světů se v průběhu filmu stírají natolik, že koncem už není jisté, co je skutečné a co si Stephane vysnil (van de Velde 2020, s. 18). Výsledný film tak celý působí jako jeden poblouzněný sen. S tím režisér, který psal k filmu i scénář (van de Velde 2020, s. 18), vědomě pracuje. Ve filmu se například mluví třemi jazyky, což náramně odpovídá snovému zmatení.

Ruku v ruce s animací jde i nestálost prostoru a měřítka. Ve snových pasážích režisér volně mění velikosti věcí, například když Stephane nese v podpaží gigantický scénář nebo když se jeho ruce přemění na dva olbřímí špalky, které mu znemožňují pracovat. Často se v nich také projevu nestálost postav, kde Stephanovi kolegové ve snech dělají, co chce on, a úplně se tak potlačují jejich skutečné osobnosti.

Při úvahách nad novými médii je Gondryho *Nauka o snech* obzvláště zajímavá. Ve věku, kdy filmaři více a více spoléhají na digitální efekty, které tvoří počítače, se Gondry vydává opačnou cestou. Namísto digitálních efektů využívá ve svých filmech hmotné, ručně vyráběné předměty. V případě *Nauky o snech* jich užívá ke zhmotnění snového světa hlavní postavy. Jeho přístup tak ztělesňuje jeden ze způsobů, jakým filmaři mohou využít digitální technologie – například za účelem zjednodušení fázové animace –, aniž by přistoupili na otřepané tvarosloví digitálního filmu, které kombinuje hraný film s fotorealistickou digitální animací.



Obrázek 19 – Stefan s sebou ve snu tahá obří scénář. Snímek z filmu *Nauka o snech*. Zdroj: Gondry 2006



Obrázek 20 – Fázová animace igelitu, který představuje tekoucí vodu. Snímek z filmu *Nauka o snech*. Zdroj: Gondry 2006

5.4 Sny Akiry Kurosawy

Sny Akiry Kurosawy co do názvu ničím nepřekvapují. Tento film z roku 1990, který se řadí k režisérovu pozdnímu období charakteristickému kontemplativní atmosférou (Prince 1999, s. 293), se skládá z osmi jednotlivých snů, které se Kurosawovi skutečně v průběhu života zdály (Marshall 2008, s. 184). Tyto útržky hutné na silné obrazové symboly, jež vyvolávají úvahy nad základními otázkami života, jsou sice navzájem velmi odlišné jak svým tónem, tak obsahem, pojí je ovšem dohromady volný motiv úcty k přírodě a strach z jejího zničení. Jakýkoliv popis snu podle Kurosawy nikdy nemůže zachytit jejich mocnou expresivitu, což bylo důvodem, proč se rozhodl film natočit (Marshall, 2008, s. 184).

A médium filmu jeho snům skutečně prospívá – umožňuje zachytit vývoj obrazových představ v čase, zachytit příběh, zahrnout řeč postav, překvapivě měnit předměty či dojem scény pomocí triků. Patrně nejlepším příkladem těchto metamorfóz je část třetího snu o zubožených horalech, kteří se prodírají neúprosnou sněhovou bouří. V ní skupinka horalů postupně podlehne potřebě usnout v nebezpečných podmínkách. Zatímco sníh pokrývá jejich malátná těla, před jedním z nich se zjevuje žena, která nabádá muže, aby se podvolil a usnul nadobro. „Sníh hřeje,“ praví, a přikrývá jej chlupatými dekami, které se ve větru

prudce třepotají stejně jako její vlasy a drapérie. Po nějaké době žena odletí, promění se v kus látky a ztrácí se v bouři.

Kurosawa zde umě pracuje s podvědomými asociacemi založenými na vnější podobnosti věcí. Sněhová přikrývka se mění ve skutečnou, sníh se mění v něco hřejivého, jak tělo opouští síly. Třepotavé látky vyvolávají spojitost s vlasy, žena se v mžiku mění v drapérii a odlétá, jako by nic nevážila. Představy dohromady vyvolávají hrůzyplný dojem postupného podléhání smrti. Význam je dokonale patrný, a přitom není užito ničeho než obrazových symbolů.



Obrázek 21 – Asociace sníh – přikrývka – vlasy. Snímek z filmu *Sny Akiry* Kurosawy. Zdroj: Kurosawa 1990

Výše zmíněné ovšem umožňuje médium filmu obecně. Kurosawův svébytný způsob práce spočívá hlavně v nepřírozeném natahování času, které postupně diváka úplně zhypnotizuje a pohltí do jeho snového světa. Režisér si libuje v předlouhých scénách s minimálním pohybem, jež umožňují plně zdůraznit naléhavost a sílu jednotlivých představ i umocnit jejich chápání.

Ačkoliv sny někdy mohou mít rychlý spád, po probuzení se člověk nezřídka cítí, jako by sen byl neuvěřitelně dlouhý a úsek, který si pamatuje, byl jen poslední částí tohoto obřího celku (Freud 1937, s. 236). Kurosawa tuto fantastickou délku snů ve filmu dokonale zachytil.

Dojem snu snad narušuje jen všudypřítomná hlavní postava, jež se objevuje ve všech snech, a jíž se všechny z nich „zdají“. Princip pasivního sledování filmu neumožňuje setřít plně hranici mezi jevištěm a dějištěm, sloučit postavu snícího a diváka v jednu, a umožnit tak divákovi přímo se snu účastnit. V drtivé většině všech snů je přítom daný člověk hlavní postavou, která v příběhu vystupuje (Farthing 1992, s. 259–260). Tuto vlastnost snů zohledňují ve větší míře teprve některé interaktivní projekty, které rozeberu dále.

5.5 LSD Dream Emulator

Videohra *LSD Dream Emulator*, která vyšla roku 1998 v Japonsku na konzoli PlayStation a nikdy nebyla lokalizována v jiných částech světa, se řadí k jedněm z nejexperimentálnějších videoher vůbec (Dwyer 2017). Navzdory svému názvu nemá moc co dočinění s halucinogenními látkami a nemá ani příliš společného s videohrami vůbec. Snad je nejpřesnější *LSD Dream Emulator* nazvat jakýmsi hratelným snem (McSwain 2017).

LSD Dream Emulator totiž hráči nestanovuje žádné úkoly, které by měl plnit, ani cíle, jichž by měl dosáhnout. Jedinou mechaniku hry představuje chůze. Hráč prozkoumává virtuální 3D prostředí, která byla částečně vymodelována na základě sáhodlouhé sbírky zápisů Hiroky Nishikawové, která si po deset let vedla zápisník svých snů (Nishikawa 1998). Kdykoliv hráč narazí do nějakého předmětu, přenese jej hra do jiného prostředí – jiné části snu. Případně může procházet skrz tunely, které propojují jednotlivé lokality. Jakmile je ve snu moc dlouho nebo ho předčasně ukončí například tím, že spadne ze srázu, vzbudí se a octne se opět před úvodní obrazovkou, kde s každým snem přibývají na počítadlu dny. Odtud se může zasnít znovu, uložit svůj pokrok nebo ze hry odejít.

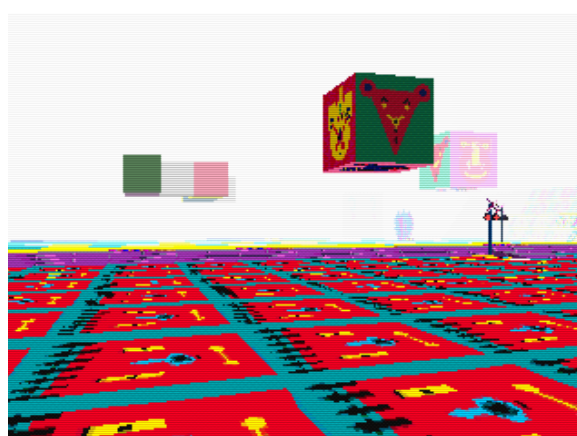
Tato prostředí si po vizuální stránce uchovávají kouzlo rané 3D grafiky, které vyplývá z technických omezení doby, kdy byla hra vyvíjena. Hráč se pohybuje prostorem, kde se jakoby z mlhy vynořují různé jednoduché tvary, přes něž je přehozena složitější textura tak, aby jednotlivé objekty působily jako budovy, stromy a jiné opravdové předměty (McSwain 2017). Táž prostředí se přitom často v jednotlivých snech různě mění; přebývají v nich pokaždé jiné předměty, mění se barva oblohy i objektů, jednotlivé textury se střídají. Jak hráč postupuje hrou a má za sebou více a více snů, tato prostředí působí čím dál pomateněji a fantaskněji. Kdysi rozeznatelné předměty pokryjí křiklavé barvy a potiskne je smršť japonský znaků, až jsou skoro k nepoznání. Snad jediné v podobných chvílích se hra dostává

vizuálně do spojitosti s halucinogenními vizemi. Avšak jak poznamenává Osamu Sato, její tvůrce a všestranný umělec, název hry byl přesto spíše jen jedním ze způsobů, jak vyvolat větší zájem o ni ve Spojených státech, kde však navzdory jeho přáním stejně nakonec nevyšla (Dwyer 2017).

Stejnou pozornost jako obrazová stránka díla si zaslouhuje i jeho hudební doprovod. Ten se skládá z více jak pěti set skladeb (Dwyer 2017), v nichž se melodie mísí s rozličnými zvukovými efekty. Některé jsou číře syntetické, jiné věrně navozují dojem zvuků ze skutečnosti. Z elektronické kakofonie, jindy z poklidných tónů syntetizátorů se čas od času vynoří zahřmění bouřky, zavržení provazu, šumění vody, klapot kopyt nebo fragmenty hudby, kterou jako by člověk už kdysi slyšel. Kdykoli hráč přejde do nového prostředí, stejně náhle jako scénérie se změní i hudební nahrávka.



Obrázek 22 – Snímek ze hry. Zdroj: Vlastní archiv autora



Obrázek 23 – Snímek ze hry. Zdroj: Vlastní archiv autora

5.5.1 LSD Dream Emulator a prvky snění

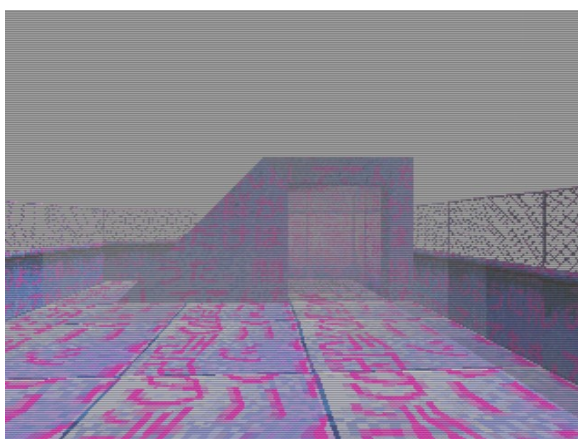
LSD Dream Emulator je jednou z mála videoher, která doopravdy vystihuje, jaké to je snít (McSwain 2017). Je nespočet důvodů, proč dojem opravdového snu hra vyvolává tak umě.

Příběh každého snu se ve hře točí kolem asociací. Hráč se dotýká jednotlivých objektů, čímž se vždy přesune do dalšího úseku snu. Některé asociace jsou očividné, jako když vlezde do vody a další část snu se odehrává u řeky, jiné jsou pro bdělou mysl nepochopitelné, ale přesto se zdají řídit jakousi zvláštní snovou logikou. Projde-li hráč průchodem, pak se do další části snu dostane skrz prostorové asociace, které jako by se nacházely uvnitř mysli Nishikawové. Náhlé přechody mezi scénami dokonale vystihují, jak se scéna ve snu občas náhle promění

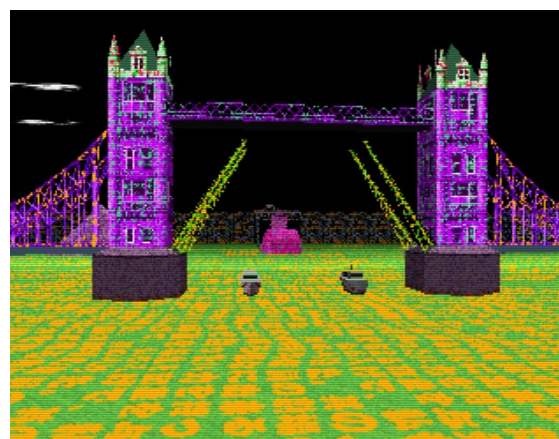
a spící se najednou věnuje něčemu úplně jinému než dosud. Hráč se třeba dotkne zápasníka sumo, tím se přenesse do tunelu, kde se ohlédne, vidí jakousi kráčeující postavičku a pak se náhle vzbudí.

„...snová práce je jaksi nucena všechny existující zdroje snových podnětů shrnout ve snu v jednotu.“ (Freud 1937, s. 155) Tato snaha snu vytvořit koherentní celek se ve hře odráží v syntéze slova, zvuku a obrazu. Základní vrstvu díla tvoří prostředí s trojrozměrnými objekty. Do toho vstupuje hra s plochými texturami, které se volně mění na jejich povrchu. K tomu se přidává hudba a fragmenty opravdových zvuků, jež připomínají bezděčně zachycené vjemy uplynulého dne. Přidává se slovo, jednak v texturách, které někdy obsahují japonské znaky, jednak v zápisech celých snů, jež se čas od času promítnou přes celou obrazovku. A aby toho nebylo málo, někdy se jen tak místo snu spustí jedno z prapodivných videí, které jsou stejně matoucí jako celá hra.

3D grafika s malým rozlišením pak svou nejasností napodobuje nepochopitelnost snů, ve kterých člověk často neví, na co se dívá. Ve hře se dále mísí nesourodé prvky, například když hráč jde po ulici se starověkým chrámem a hned vedle se vyjímá panelový dům ze sídliště. Opakující se prostředí, která však vystupují v nových kontextech, zas napodobují, jak se mysl něčím neustále zaobírá a vrací se k tomu v různých snech. A nakonec čím déle člověk hraje, tím jsou sny složitější a vyšinutější, přesně jako ty opravdové, které jsou s postupem noci stále vypjatější (Farthing 1992, s. 258).



Obrázek 24 – Ztřeštěné textury v pozdější fázi hry.
Zdroj: Vlastní archiv autora



Obrázek 25 – Známa prostředí v nových souvislostech. Zdroj: Vlastní archiv autora

5.5.2 LSD Dream Emulator jako umělecké dílo

Z toho všeho je patrné, proč je nálepka „videohry“ v případě tohoto díla tak zavádějící. Sato tvrdí, že jej nikdy nezajímalo hraní videoher či jejich vývoj a jeho tvorba představuje spíše současné umění, které využívá herní konzole (Vincent 2015). Proto jsou jeho „hry“ tak chudé na jakékoliv herní mechaniky. Proto působí vedle ostatních titulů na konzoli PlayStation jako zjevení. Pro Satu totiž PlayStation posloužil jen jako umělecké médium (Dwyer 2017).

Pro svou unikátnost se stalo dílo navzdory vlažnému prvotnímu přijetí kultovní videohrou s živou internetovou komunitou a dalo vznik nespočtu fanouškovských přepracování a dalších her, které z ní přímo nebo nepřímo vychází.

5.6 Dreams of Beksinski

Jiný přístup k převodu Beksiňského děl do objektů nových médií vedle pozdní tvorby samotného autora představuje projekt Dominykase Metlevského, Sichenga Chena a Daria Tysona. *Dreams of Beksinski* je krátká videohra, která vychází z pěti Beksiňských děl, jejichž vybrané prvky autoři převedli do 3D objektů a následně rozmístili ve virtuálním prostoru, který hráč prozkoumává.

Tento převod dvojrozměrného obrazu do třírozměrného prostředí je přitom v případě Beksiňského obzvláště náročným úkolem. V mnoha jeho obrazech jsou předměty seřazené v perspektivě velmi pečlivým způsobem a tato konstelace pak vytváří specifický emoční dopad na diváka. To je i případ některých děl, z kterých autoři přímo čerpali. V jednom z nich například kmen stromu protíná srpek měsíce, v jiném nekonečná řada létajících bloků ubíhá do mlhy. Když se podobné výjevy převedou do trojrozměrného prostředí, úhel pohledu na ně se přirozeně mění, jak se hráč prostorem pohybuje, a dochází tak k narušení toho, jak byly v obraze původně vnímány.

Prostor a pohyb jsou však přesto hlavními přínosy, které virtuální prostředí při ztvárnění Beksiňského snových výjevů nabízí oproti tradičnímu médiu malby. Divák není uvězněn v jediném úhlu pohledu a místo toho se může volně hýbat v prostoru – přesně jako ve snu. Vedle toho se může hýbat a měnit i samotné prostředí. V *Dreams of Beksinski* se ovšem hýbou pouze hadí kreatury a zbytek předmětů stojí neměnně na místě. Plný potenciál pohybu tak v tomto díle zůstává nevyužit.

Projekt se drží „tvarosloví“ videohry v tom smyslu, že nutí hráče-diváka něco plnit. Hráč má za úkol dojít na druhý konec mapy, sebrat tam podivný objekt, přinést ho zpátky na začátek a umístit jej do hrudního koše vyhublého, zdeformovaného člověka. Nic z toho však není explicitně řečeno, a hráč tak musí svůj úkol nalézt v průběhu hry.



Obrázek 26 – Snímek ze hry. Zdroj: Vlastní archiv autora

Tento primitivní cíl i přes svou jednoduchost dodává dílu pocit určitého pokroku a děje. Hra má začátek, prostředek i konec a její průběh je jasně ohraničen. Kdyby úkol ve hře nebyl, hráč by se v ní pouze bezcílně potloukal a prozkoumával virtuální prostředí.

Z toho vyplývá jeden důležitý závěr – přítomnost úkolu spoluvytváří ve virtuálních prostředích pocit časové posloupnosti a příběh, což je důležité pro navození pocitu snu. Vždyť vývoj v čase je jeho základní vlastností (Snyder 1970, s. 129).

Protože hra vznikla v omezeném čase (Chen 2022), některé vlastnosti nových médií vývojáři nevyužili. Zvuková stránka díla zcela chybí, což narušuje jinak zdařilou iluzi skutečnosti. Výtvarné řešení menu i obrazovky, která se objeví po usmrcení červem, zas vizuálně nezapadají do Beksínského světa a prezentují diváka s počítačovým prostředím, jehož chladnost se se zbytkem hry tluče. Již zmíněný pohyb a proměna obrazů v čase je využita jen u velmi malého množství objektů a vůbec se netýká koloritu ani světla, což je velká škoda u hry, která vychází z obrazů s různorodou barevností i světelnými podmínkami.

Úvahy nad *Dreams of Beksinski* však přesto jasně naznačují potenciál, který mají nová média pro ztvárnění snů.

6 Sen a nová média

Z uvedených příkladů je patrné, že nová média umožňují umělecké dílo koncipovat fundamentálně odlišným způsobem než dříve. V důsledku toho se dá nakládat zcela novým způsobem i s motivem snu. Nová média dovolují zdůraznit některé vlastnosti snění, jež dříve nemohly být zohledněny, případně jen velmi krkolomně. V této kapitole se pokusím shrnout, v čem všechny tyto novoty spočívají.

6.1 Pohyb ve virtuálním prostoru

Jednou ze dvou základních forem nových médií je virtuální trojrozměrný prostor, skrz nějž je možné se pohybovat (Manovich 2001, s. 214). Uživatel ovládá smyšlenou kameru, která vychází z tradice lineární perspektivy, a pomocí ní interaguje s okolním prostředím. Ovládání této kamery vyvolává iluzi skutečnosti a uživatel se cítí, jako by byl ve virtuálním světě skutečně přítomen. Příkladem tohoto typu objektu nových médií je *LSD Dream Emulator* či *Dreams of Beksinski*.

Pohyb v prostoru je jednou z největších předností nových médií ve vztahu ke snu. Ten se rovněž odehrává v prostoru, skrz nějž se spící „pohybuje“. Když srovnáme Beksinského malbu s *Dreams of Beksinski*, rozdíl je plně patrný – obrazy zprostředkovávají jen jediný průhled v prostoru, zatímco videohra umožňuje prostorem procházet a dívat se na prostředí z libovolného úhlu.

Prostor ani pohyb přitom sám o sobě není v umění nutně novinkou. Tvorbu prostředí umožňuje architektura, sochařství, instalace i environment, s pohybem zas pracuje třeba akční umění. V nových médiích ale prostor a pohyb vystupují odlišně. Prostor se tu stává dalším typem dat, s kterým se dají provádět počítačové operace stejně jako se zvukem, obrazem, videem a textem (Manovich 2001, s. 251–252). Nová média tak umožňují virtuální prostor striktně oddělit od skutečnosti a vytvořit prostředí, které se řídí vlastními pravidly, jako když se hráč dotkne předmětu a v mžiku se přenese jinam ve videohře *LSD Dream Emulator*. Podobná fantasknost prostředí je obzvláště plodná pro práci se sny, které se zřídka řídí konvenční logikou a obsahují řadu prostorových zkreslení.

Nová média též umožňují při tvorbě prostředí a předmětů v nich uplatňovat libovolná výtvarná řešení, která nepodléhají fyzikálním ani technickým omezením. Jednoduchá

grafika složená z elementárních těles v *LSD Dream Emulator* například vytváří dojem svého vlastního, nadpřirozeného světa, zatímco ve skutečnosti by prostředí působilo „jen“ jako instalace zasazená v opravdovém prostoru a nedosahovalo by takové míry vnitřní celistvosti. Výsledná podoba prostředí tedy nemusí následovat zrakové konvence, ale může více připomínat sen. Výtvarnost malby se snoubí s prostorovostí skutečného světa.

Pohyb skrz prostor zároveň už sám o sobě implikuje další podstatné vlastnosti nových médií ve vztahu ke snu, a to práci s časem a interaktivitou.

6.2 Časová posloupnost

Čas figuruje takřka ve všech definicích snu. Snyder hovoří o snu, kdykoli dochází k vnímání komplexních a uspořádaných představ, které se v čase vyvíjí nebo mění (1970, s. 129). Podle Foulkese je snění myšlení ve spánku, které čerpá ze vzpomínek a znalostí daného člověka, při němž se tvoří symbolické protějšky skutečného světa a události se v něm odehrávají v časovém sledu (Farthing 1992, s. 305).

Typický sen má zkrátka určitý děj. Jedním ze závažných nedostatků snových maleb bylo, že je divák vnímá celé najednou, zatímco sny se v čase vyvíjí (Hopkins 2004, s. 18). Z takového díla tak zákonitě mizí temporální kvalita snu. Jediným řešením této situace je rozložit, co se odehrává v čase, do plochy, jako to dělal například Grandville, když stavěl jednotlivá stádia měnících se objektů do řad, jež navozují dojem souslednosti. Nelze se však ani v tomto případě ubránit jistému pocitu krkolomnosti.

Někteří surrealisté se proto přirozeně obrátili k filmu (Hopkins 2004, s. 18). Protože zachytit vývoj obrazů v čase umožňuje už on, může se zdát, že nová média v tomto ohledu neposkytují umělcům žádné nové možnosti. To však není pravda ze dvou důvodů.

Zprv je nutné se dívat na věc více komplexně. Nová média umožňují práci s časovou posloupností *a zároveň* s jinými důležitými vlastnostmi snu jako pohybem v prostoru, interaktivitou, asociacemi a mnoha smyslovými vjemy souběžně. Nová média se tudíž stávají něčím, co při ztvárnění snu dovoluje vedle časové posloupnosti pracovat i se vším ostatním, co je ve snech podstatné, zatímco film umožňuje jen něco z toho.

Zadruhé nevystupuje děj v nových médiích a ve filmu stejně. Zatímco děj ve filmu je až na výjimky vždy stejný, děj v nových médiích je modulární a často jej dotváří sám divák. Problematika času se tak v nových médiích úzce pojí s interaktivitou.

6.3 Interaktivita a první osoba

Člověk skoro vždy sní, že něco dělá. Freud o snech praví: „*Všecky jsou absolutně egoistické, ve všech vystupuje milované já...*“ (Freud 1937, s. 227). A shodují-li se s ním vědci na něčem, pak právě na tom. V 95% snů z REM spánku je spící hlavní postavou (Farthing 1992, s. 259–260).

To náramně souzní s novými médii, které subjekt proměňují v uživatele (Manovich 2001, s. 205). Ať už jde o databázi nebo virtuální prostor, divák-uživatel s uměleckým dílem interaguje, vybírá možnosti, určuje průběh děje a spoluvytváří dílo svými rozhodnutími.

To otevírá zajímavé možnosti ve vztahu ke snu – nová média umožňují sloučit roli diváka a snícího. Snové malby Dalího ani Magritta nedokáží diváka skutečně přenést do svých světů, ať už je obraz namalován sebedetailnějším verismem. I když film s sebou přinesl některé nové prvky jako děj, pohyb a přítomnost zvuku, jež zvýšily dojem iluze, ani on nesvedl překonat tuto neobratnou polohu, při níž divák nepřekračuje roli někoho, kdo se dívá na něco, čeho se necítí být přímo účasten. Důkazem toho jsou třeba *Sny Akiry Kurosawy*, které trpí přítomností herců, jakkoli snově jinak film působí. Teprve nová média umožňují, aby divák vystupoval jako aktivní subjekt namísto pasivního diváka.

V *LSD Dream Emulator* i *Dreams of Beksinski* je základním prostředkem interaktivity už samotný pohyb kamery, kterou ovládá hráč. Virtuální prostředí jsou tak z podstaty věci interaktivní vždy. Tato interaktivita však může mít i daleko sofistikovanější podobu; nová média například umožňují tvořit větvící se příběhy, které divák spoluvytváří na základě vlastních rozhodnutí.

6.4 Nová média jako Gesamtkunstwerk

Hráč se prochází virtuálním prostorem, jehož předměty jsou pokryty japonskými znaky, zatímco jeho pohyb vyvolává smyšlené zvuky dopadu bot o chodník a v pozadí hraje ztřeštěná hudba. Tato krátká věta, která shrnuje typický průběh hraní *LSD Dream Emulator*,

nastiňuje potenciál objektu nových médií kombinovat mnoho různých uměleckých oborů a vytvořit tak dokonalý Gesamtkunstwerk.

Manovich soudí, že kombinaci zvuku, pohyblivého obrazu a textu umožňuje už film, a tak není na místě tvrdit, že jde o přínos nových médií (2001, s. 50–51). Při bližším pohledu je ovšem patrné, že nová média možnosti této kombinace značně rozšiřují. Protože je jejich základem databáze a určitý algoritmus, různé typy dat se mohou spouštět za určitých podmínek, které umělec v programu definuje. To dovoluje, aby v díle různé smyslové vjemy či výstupy různých uměleckých oborů reagovaly jeden na druhý. Umělec například může v programu určit, že pohyb v prostoru vyvolá daný zvuk nebo že v důsledku určité práce s textem se na obrazovku promítne obraz. Různé vjemy se také mohou spouštět náhodně, což umožňuje tvorbu nových souvislostí, které umělcem nebyly zamýšleny.

To všechno má obrovský význam pro uměleckou interpretaci snů. Ačkoliv základním kamenem všech snů jsou obrazové představy, jež jsou ve snech přítomny vždy, skoro ve stejné míře se v nich objevuje řeč, v míře menší dokonce i zvukové vjemy, které řečí nejsou (Farthing 1992, s. 259–260). Podle Freuda zas abstraktní jazykové výrazy sen ztvárňuje konkrétními obrazovými představami (1937, s. 286).

Nová média tak umožňují nejen pracovat souběžně s obrazy, zvuky a řečí, ať už v podobě psaného slova nebo řeči mluvené, a napodobit tak snovou syntézu, ale především umožňují tyto nesourodé vjemy propojovat pomocí asociací. Nezřídka se stane, že zvuk vyvolá v mysli obrazovou představu, nad kterou začne člověk přemýšlet pomocí jazyka. Nová média dovolují tyto vzájemné vazby přirozeně zkoumat, jako by byly samotným nevědomím, a napodobují tak proces snění.

PRAKTICKÁ ČÁST

7 Sny, sni

Praktická část této práce se věnuje mému autorskému projektu *Sny, sni*, objektu nových médií, který se zakládá na mých snech. Mým záměrem je zde projekt představit, popsat proces jeho vzniku a reflektovat, co z něj vyplývá pro didaktickou transformaci motivu snu.



Obrázek 27 – Úvodní obrazovka díla *Sny, sni*. Zdroj: Vlastní zpracování

7.1 O díle

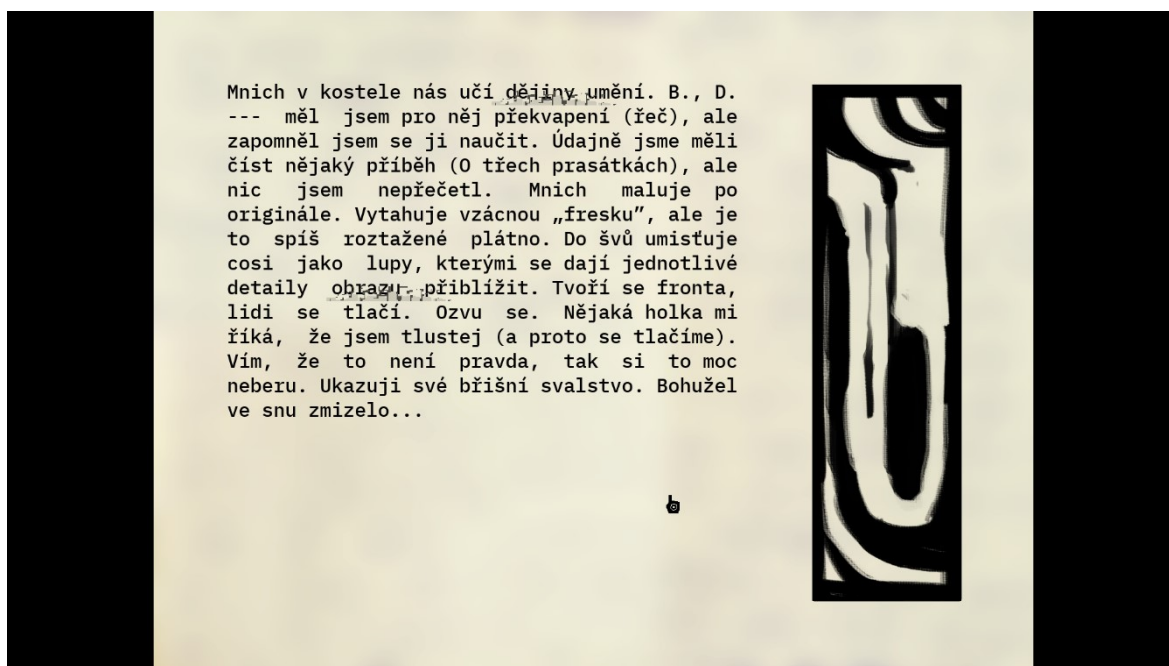
Dílo *Sny, sni* je počítačovým programem, v jehož jádru stojí můj snový zápisník. Ten si vedu počínaje lednem 2023 a přebývá v něm v době psaní této práce zhruba padesát zápisů. Většina z nich ale obsahuje popis dvou i více samostatných snů. *Sny, sni* jsou zjednodušeně řečeno tímto zápisníkem, avšak převedeným do digitální podoby.

Nejde ovšem zdaleka jen o pouhou digitalizaci. Zatímco zápisník je z podstaty věci pojat lineárně – čtenář čte od začátku zápisníku směrem k jeho konci – ve *Sny, sni* jsou jednotlivé zápisy namísto časové posloupnosti uspořádány podle společných motivů a asociací. V každém zápisu jsou zvýrazněná některá vybraná slova, která odkazují na jiný zápis, v němž se daná věc, situace nebo pocit taktéž objevují. „Čtenář“ pak může na slova kliknout, čímž na další zápisy přejde. A tak dokola, dokud jej četba neomrzí.

Výsledkem je jakási velká síť, po níž se čtenář pohybuje pomocí společných rysů jednotlivých zápisů. Když program spustí, titulní strana ho zavede na náhodný bod na této síti, odkud může můj snový svět začít prozkoumávat.

Takto navržený systém napodobuje proces samotného snění, při kterém se snové příběhy obdobně tvoří kolem volných asociací. Kdokoliv, kdo se blíže zajímá o vlastní sny, též dozná, jak často se ve snech určité situace znovu a znovu opakují, patrně v důsledku toho, že se člověk i za bděla nějakým problémem neustále zabývá. Čtení zápisů pomocí společných motivů umožňuje tyto opakující se situace přímo následovat a objevovat. Při chronologickém čtení by přitom spousta z těchto zajímavých spojitostí unikly pozornosti – mně samotnému mnohé z nich začaly být patrné teprve při tvorbě zmíněných odkazů.

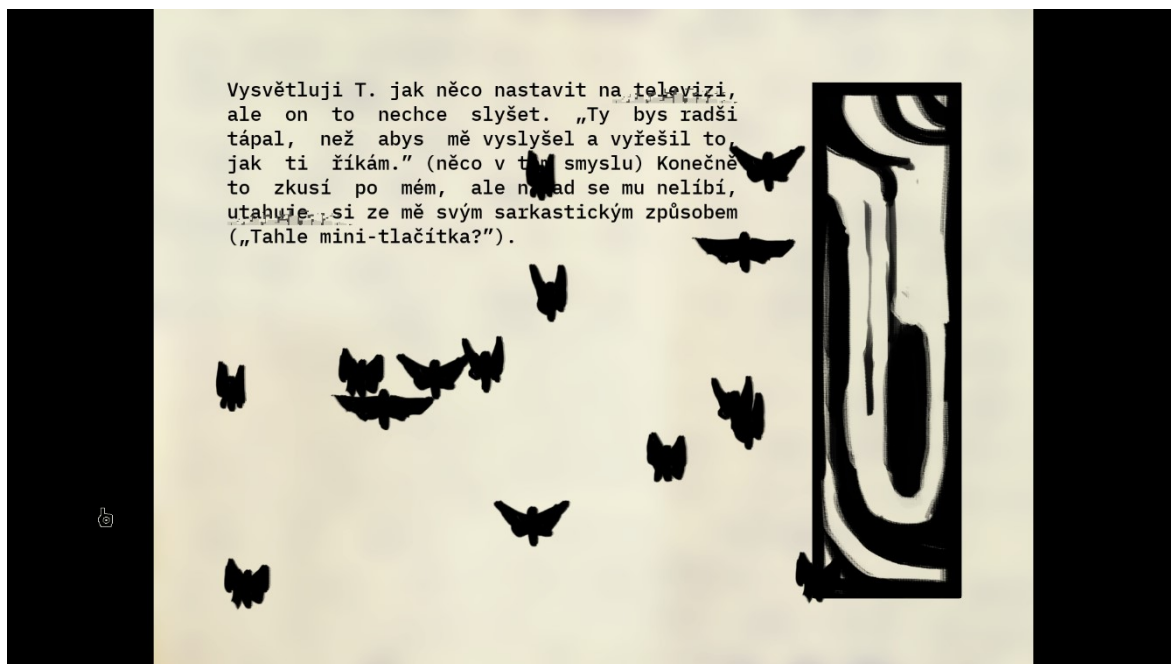
Jak vizuální, tak zvuková stránka tohoto díla taktéž vychází z mého zápisníku.



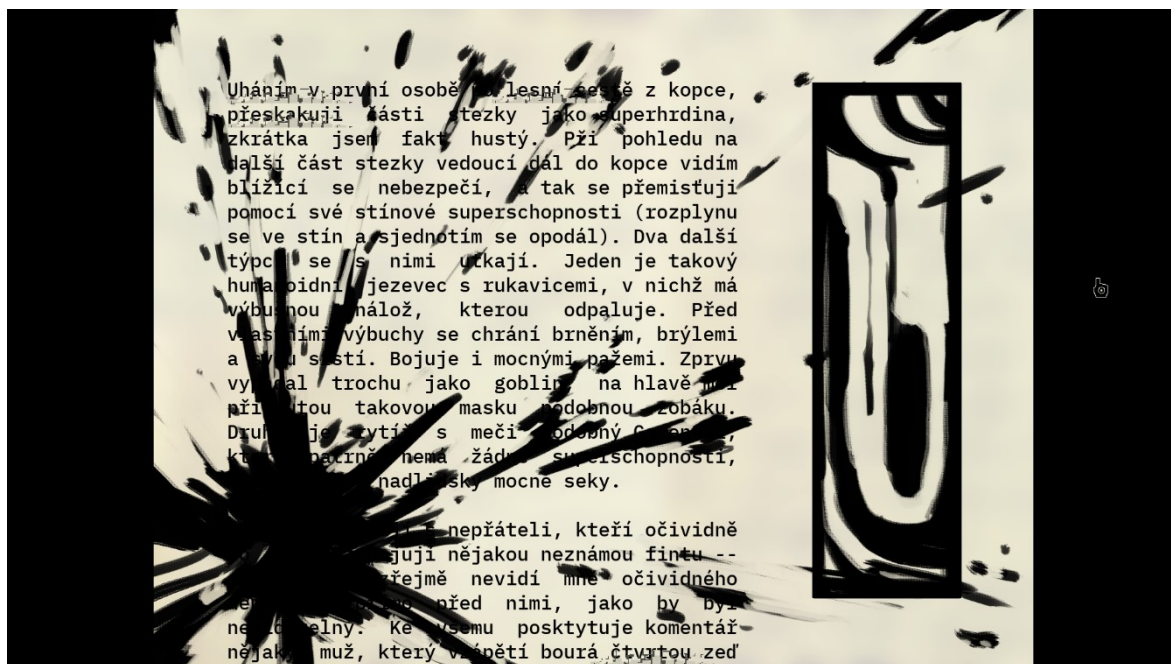
Obrázek 28 – Běžná obrazovka se zápisem snu ve *Sny, sni*. Zvýrazněná slova jsou hypertextové odkazy.
Zdroj: Vlastní zpracování

Obrazově program napodobuje natištěný list papíru. Nažloutlé pozadí připomínající zašlou stránku knížky tvoří rozmazaná fotografie opravdové dvojstrany z mého zápisníku. Na tomto pozadí je vysázený černý text, který navozuje dojem psacího stroje. V pravé části obrazovky na stránce přebývá úzký pruh s drobnou ilustrací, která zas připomíná knižní iluminaci.

Kdykoliv hráč přejde na další zápis, existuje zhruba 25procentní šance, že tím zároveň spustí jednu z předpřipravených animací. Ty po obsahové stránce taktéž vycházejí ze zápisů, po stránce formální odpovídají černobílému (respektive černožlutému) koloritu celého díla. Prvek náhody umožňuje tvorbu nových asociací mezi obrazy a zápisy.



Obrázek 29 – Obrazovka se zaplňuje přibývajícím počtem molů. Jedna z animací, jež se mohou ve *Sny, sni* náhodně spustit. Zdroj: Vlastní zpracování



Obrázek 30 – Bobtnající vřed praskne. Jedna z animací, jež se mohou ve *Sny, sni* náhodně spustit. Zdroj: Vlastní zpracování

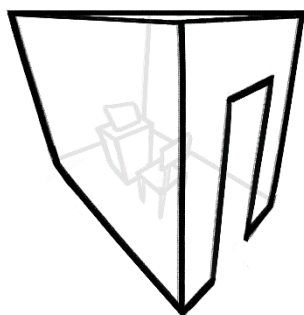
Když se čtenář prvně „zasní“, jak ho k tomu vybízí titulní stránka, ozve se prolisování knížkou. Při přecházení mezi jednotlivými zápisy se ozývají zvuky otáčení stránek. Jakmile čtenář přestane číst a vrátí se na titulní stranu, kdesi zaklapne knížka. I všechny tyto zvuky mají původ v samotném zápisníku. Do zvukového editoru jsem nahrál všelijaká otáčení, otevírání, zavírání, listování a přejíždění po stránkách, vybrané zvuky jsem pak vložil do vývojového prostředí programu a určil, kdy je má program vyluzovat.

Úhrnem vzato bych si tedy rád myslel, že jsem svůj snový zápisník pouze nezdigitalizoval, nýbrž že jsem vzal svůj snový zápisník a za pomoci technologie jsem jej obohatil o další prvky, vytvořiv v průběhu objekt nových médií, který staví na tom, že něčí zápisy snů jsou zajímavé samy o sobě, co je na nich pozoruhodného, zvyrazňuje, jejich obsah oživuje a nakonec umožňuje vše vstřebat v esteticky příjemném prostředí, jež by bez digitálních technologií nemohlo vzniknout.

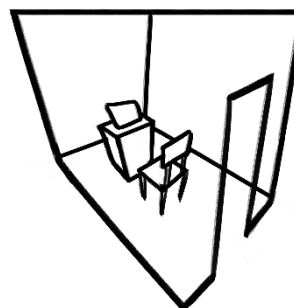
Sny, sni jsou souborem snů. Umožňuje čtenáři-divákovi „snít“ stejně, jako jsem snil já. A zároveň nabádá, aby se sám ponořil do vlastních snů, zasnul se, klidně i za bděla, neboť naše sny, věřím, skrývají mnohé výpovědi o nás samých.

7.2 Ideální instalace

Kdyby *Sny, sni* měly být vystaveny v galerii, volil bych pro instalaci jednoduchou, temnou místnost oddělenou od zbylých prostor černým závěsem. V této místnosti by měl přebývat stůl s monitorem, který je propojený kabelem s počítačem, na němž běží *Sny, sni*, ale jenž sám není v místnosti vidět, a myší, s pomocí níž divák prostředí ovládá. Před stolem by měla stát židle.

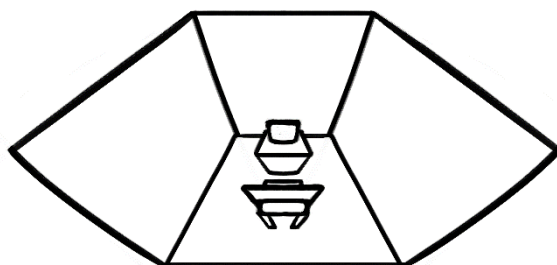


Obrázek 31 – Skica instalace, pohled zvenčí.
Zdroj: Vlastní zpracování.



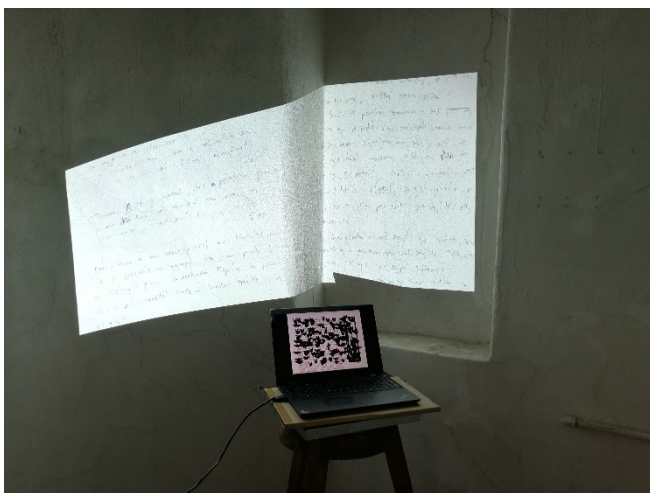
Obrázek 32 – Skica instalace, pohled dovnitř.
Zdroj: Vlastní zpracování

Instalace by měla být co možná nejjednodušší, minimalistická. Hlavním prvkem díla je samotný program, a tak necítím potřebu dále složitě dotvářet okolní prostor. Ten by měl spíše umocňovat obrazovou čistotu programu, umožňovat procházet zápisy v co možná nejkliďnějším prostředí a naopak potlačovat cokoli, co by mohlo narušovat soustředění diváka.



Obrázek 33 – Skica instalace, pohled zevnitř. Zdroj: Vlastní zpracování

Do prvních návrhů instalace jsem zahrnul i dataprojektor, který by na jednu ze stěn promítal video, v němž se prolínají skutečné, naskenované zápisy snů z mého zápisníku. Mým záměrem bylo obohatit dílo ještě o další vrstvu a navodit tak sugestivní, snovou atmosféru. Při různých experimentech s instalací na fakultě jsem však doznal, že projekce spíše odvádí pozornost od samotného díla a stejně tak i jakékoliv další prvky, které jsem zamýšlel přidat. Rozhodl jsem se tudíž místo toho pro maximální jednoduchost.



Obrázek 34 – Instalace na fakultě. Zdroj: Vlastní archiv autora



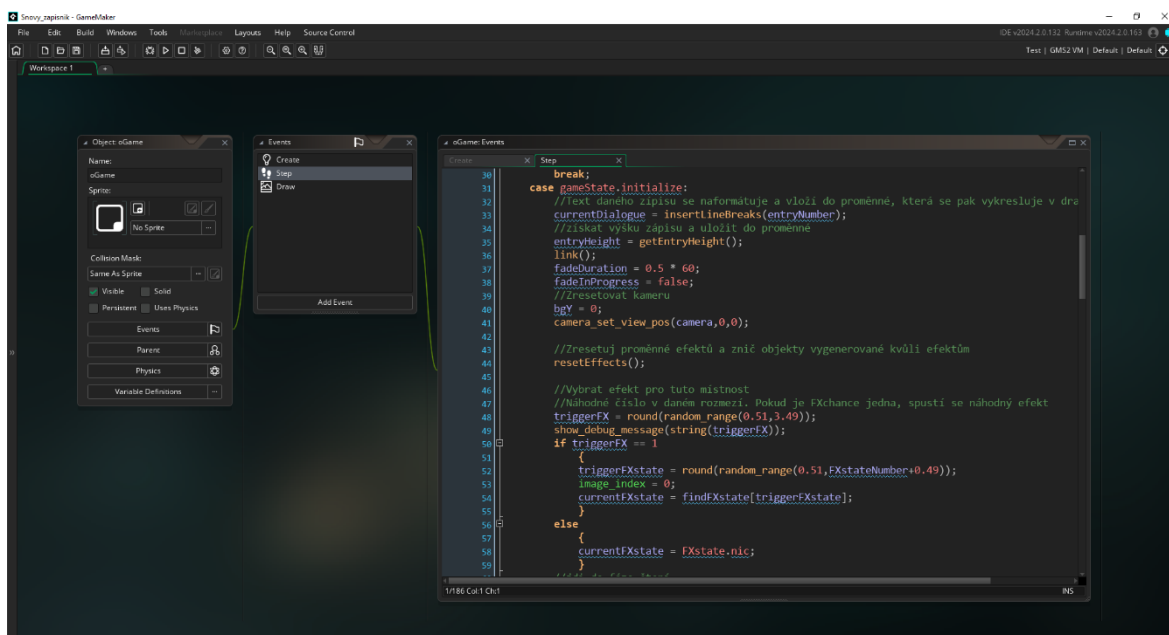
Obrázek 35 – Instalace na fakultě. Zdroj: Vlastní archiv autora

Nutno však říci, že *Sny, sni* z principu instalovány být *nemusí*. Jakožto objekt nových médií existují ve virtuálním prostředí. Divák si jej tak může stáhnout na svůj počítač a prozkoumávat sny v jakémkoliv prostředí uzná za vhodné. Nová média zcela obcházejí nutnost vystavovat dílo v tradičních galerijních prostorách, pokud tedy umělec netouží podat své dílo nějakým specifickým způsobem.

7.3 Proces tvorby

Protože jsem měl od začátku poměrně jasnou představu o tom, jak má dílo vypadat, a stejně tak jsem měl předpřipravené zápisy snů, jako první jsem si předsevzal naprogramovat základní logiku, kterou se měly *Sny, sni* řídit.

Pro vývoj programu jsem se rozhodl použít vývojové prostředí Gamemaker Studio 2, s kterým jsem měl předchozí zkušenosti. V minulosti jsem v něm zkoušel programovat demo verze některých jednoduchých herních projektů, žádný z nich však nikdy nespátřil světlo světa. Jak název vypovídá, software je uzpůsoben hlavně k vývoji her, ovšem fakticky se v něm dá naprogramovat téměř cokoliv.



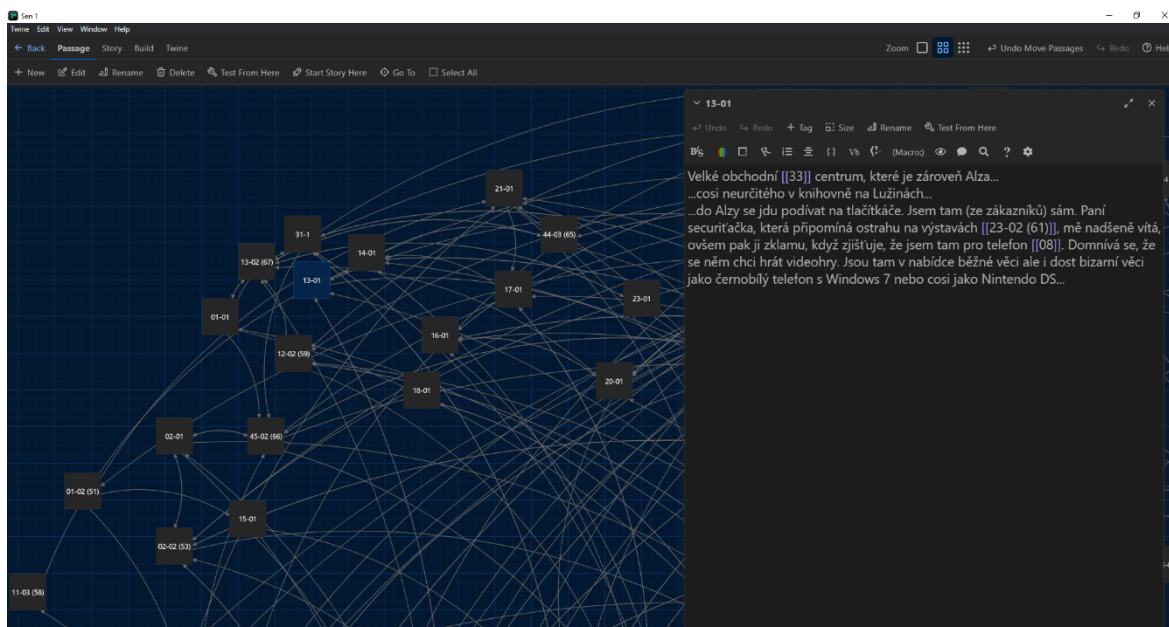
Obrázek 36 – Vývojové prostředí Gamemaker Studio 2. Na obrázku kód objektu, který zajišťuje chod hry. Zdroj: Vlastní archiv autora

Od počátku jsem věděl, že vymyšlený koncept je co do náročnosti několik úrovní nad mou dosavadní zručností v programování, ale věřil jsem, že mi vlivem neúprosného termínu odevzdání nezbyde než se doučit, co je potřeba, a že mi termín poskytne patřičnou motivaci

pro jednou nějaký herní projekt – v případě tohoto díla alespoň „poloherní“ – dotáhnout až do konce.

Snad jako nejtěžší se ukázaly zdánlivé prkotiny. Vyrval jsem si nejeden vlas nad snahou naprogramovat od základů zarovnávání textu do bloku, které vyžaduje složitý systém dopočítávání mezer mezi slovy. Při vývoji algoritmu, který by označoval jednotlivá slova v textu, jež měly sloužit jako odkazy, jsem si zas chvílemi myslel, že celá má bakalářská práce pohoří na jeho nefunkčnosti. Naštěstí se veškeré chyby povedlo odhalit i opravit a z něčeho, co vypadalo jako příkazový řádek počítače z minulého století, se program pozvolna přeměnil v něco esteticky přijatelného a funkčního.

Jakmile jsem měl základy programu připravené, bylo třeba zdigitalizovat zápisy, uspořádat je a vymyslet, jak budou vzájemně propojeny. Pro tyto účely jsem použil počítačový software Twine. Tento program umožňuje tvořit zápisy textu a tyto jednotlivé poznámky mezi sebou propojovat skrz odkazy na klíčová slova. Uživatel přitom sám nic neprogramuje – software většinu práce dělá za něj a on se může soustředit jen na psaní.



Obrázek 37 – Vývojové prostředí Twine. Na obrázku výsek sítě zápisů. Obdélníky jsou jednotlivé zápisy, šipky naznačují, s kterými dalšími zápisy jsou propojeny. Zdroj: Vlastní archiv autora

Přestože se Twine hodí i pro tvorbu jednoduchých textových her, které ve své podstatě fungují podobně jako můj projekt – „hráč“ kliká na určité volby nebo slova, čímž se přesouvá k dalším částem „příběhu“ –, zdráhal jsem se jej použít pro samotné dílo. Jednoduchost

celého programu – a tím pádem i přístupnost pro běžného uživatele programováním nepolíbeného – s sebou totiž přináší i jistá kreativní omezení.

Twine v základní podobě nenabízí mnoho prostředků, jak upravit konečnou podobu „hry“. Vizualní stránku jsem u tohoto díla přitom považoval za nesmírně podstatnou, zvláště s ohledem na jednoduchost jeho myšlenky. Vždyť divák-hráč měl skoro po celou dobu jen číst; na vizualní podobě prostředí, v kterém tak činí, v mojí mysli stála funkčnost celého díla.

Dále jsem se bál, že bych mohl uprostřed vývoje programu dostat nápad na nějakou funkci, kterou bych do něj chtěl přidat, ovšem omezení tohoto vývojového prostředí by to zkrátka neumožňovalo.

Raději jsem se proto rozhodl naprogramovat vše od základů, abych mohl projekt vytvořit přesně, jak jsem chtěl, a nemusel jsem se podřizovat technickým omezením, i když jsem věděl, že to bude značně těžší i časově náročnější. Toto rozhodnutí se ukázalo jako obzvláště prozíravé, když jsem se později rozhodl po konzultaci se svým vedoucím práce do programu přidat některé složitější vizualní efekty a animace. To by nikdy nebylo možné, pokud bych se byl rozhodl pro snazší z možností.

Twine jsem ale pro vizualní přehlednost přesto použil k prepisu zápisů do počítače a následné propojování skrz klíčová slova. Jakmile jsem měl promyšleno, jak mají být zápisy propojené, zbývalo jen tuto síť převést do samotného kódu. Text jednotlivých zápisů jsem tedy přepočítával do vývojového prostředí GMS2 a ke každému přiřadil číslo. Každé slovo, které v daném zápisu mělo sloužit jako odkaz, skrz které se „hráč“ proklikne k dalšímu, pak v sobě neslo informaci, na který zápis odkazuje. Protože výsledný systém je cyklický, nebylo třeba domýšlet, co se stane, když „hráč“ dojde na konec.

Žádný konec totiž není – dá se leda vzbudit. A třeba se znovu zasnít zítra.

7.4 Reflexe

Tvorba díla *Sny, sni* mi vedle jisté hrdosti, že se mi podařilo naučit něco, co jsem vnímal jako těžké, a že jsem i přes všechny těžkosti nakonec projekt dotáhl až do konce, přinesla i několik poznatků o sobě a také o úskalích, které s sebou přináší didaktická transformace motivu snu.

7.4.1 Osobní reflexe

Zprv jsem doznal, jak plodný je průzkum vlastního nevědomí a snů pro sebepoznání. V zápisech snů jsem našel při pečlivějším zkoumání některé motivy a situace, které se mnohokrát opakovaly, což mě přirozeně nutilo položit si otázku, proč tomu tak je. Výklad některých snů je patrný, už jak si člověk sny zapisuje, ale protože jsem při tvorbě odkazů vyloženě pátral po asociacích a podobnostech napříč mými sny, tato místa jsem odhaloval v mnohem větší míře, než kdybych si zápisy pouze četl. Některé spojitosti jsou jen nahodilé, jiné naznačují, jakým způsobem člověk přemýšlí a vykládá okolní svět.

Tato vypovídací hodnota snů, může-li se tak věc zvat, zároveň přináší i jistá úskalí. Právě proto, že sny poodhalují, jakým způsobem člověk přemýšlí a prožívá život, co si přeje a z čeho má strach, mi nebylo příjemné do díla všechny své zápisy zahrnout. Některé zápisy jsem vůbec nepoužil, u jiných jsem se nadále cítil trochu nesvůj, ač jsem je v díle nakonec ponechal. Věděl jsem totiž, že dílo se v nějaké podobě dostane před publikum. Třebaže jsem pochyboval nad četností diváků, kteří se měli mými sny prodírat, ne vše jsem měl pro svou intimnost zájem vystavovat.

Sny jsou zkrátka svrchovaně osobní a jsou nabitě symbolickými významy. A přestože nutně nebývají pro druhé srozumitelné, ne vždy jsou lidé ochotni je s ostatními sdílet.

7.4.2 Reflexe pro pedagogickou praxi

Z toho jsem vyvodil i několik závěrů pro možné uchopení motivu snu v hodinách výtvarné výchovy, které měly dopad i na návrh mých výtvarných činností v didaktické části.

Ne všechny sny jsou příjemné. Ne všechny sny má člověk zájem sdílet s ostatními, ať už slovně nebo prostřednictvím tvorby. Z tohoto důvodu nepovažuji za vhodné v hodině výtvarné výchovy vycházet přímo ze snů, které se dětem zdály, nýbrž se soustředit spíše na asociace, nevědomí či jednotlivé prvky a vlastnosti snění.

Kromě praktického hlediska, že ne každý si sny pamatuje, mě k tomu vede právě to, že každé dítě by mělo mít na výběr, jestli chce s ostatními sdílet své sny, a to včetně silných významů, které jsou v nich obsaženy. Když se pedagog příliš explicitně soustředí na sny, které se dětem doopravdy zdály, tuto volbu dětem znemožňuje.

DIDAKTICKÁ ČÁST

8 Návrhy výtvarných činností

Vycházejí z teoretické reflexe snů, jejich odrazu ve výtvarném umění a dojmů z vlastní tvorby, v této části práce představuji výtvarnou řadu o třech hodinách, která se věnuje tématu snění. Každá z jednotlivých hodin se jej pokouší uchopit z jiného pohledu pomocí dílčích námětů a umocnit tak jeho chápání.

Napříč všemi činnostmi prostupuje motiv tvorby snů. Tvoří-li sny mysl daného člověka, kdo tvrdí, že je nemůže tvořit i za bdění? Děti jsou vedeny k tomu, aby se zamyslely nad tím, odkud sny pocházejí, čím se liší od bdělého života, jakým způsobem lze docílit toho, aby se člověk „zasnil“ i za dne a co mu to může přinést. V této výtvarné řadě vycházím z předpokladu, že výtvarná tvorba představuje nejpřirozenější cestu, jak prozkoumat vnitřní svět člověka a jeho sny, které jsou samy o sobě obdobně „tvořeny“, a to navíc touž osobou.

Sny umožňují odpoutat se od každodenního života, uskutečňuje se v nich nemožné, jsou přímou bránou do představivosti a fantazie. V tomto ohledu se tak téma celé řady kryje s širší problematikou imaginace a může posloužit jako vhodný způsob, jak se odpoutat od přehnaně kritického myšlení, rozumu a ukázat dětem plný potenciál výtvarné tvorby. Obzvláště zajímavá pak může být v souvislosti s krizí výtvarného projevu, kdy dítě začíná pociťovat nejistotu vlivem nesouladu mezi skutečností a její výtvarnou reprezentací (Roeselová 2003, s. 19–20).

Základním kamenem všech činností je „snová kronika“, kterou si děti založí první hodinu a s kterou dále pracují. Jde o krátkou knížečku, která obsahuje záznamy jejich „snů“, které v průběhu hodin tvoří, a slouží jako opora pro některé další aktivity.

8.1 Výtvarná činnost 1

Téma: Sen

Námět: Asociace ve snech

Věk skupiny: 9-12 let

Časová dotace: 120 minut (2 vyučovací hodiny)

Cíle hodiny: Seznámit děti s technikou literárního automatismu a automatismu vytváření. Seznámit děti s konceptem nevědomí a jeho možnými dopady na tvorbu. Podněcovat přemýšlení nad tím, co dělá sen snem a jaké jsou jeho typické vlastnosti. Umístit do paralely nevědomé myšlenkové pochody a proces snění.

Výtvarný úkol: 1. Představ si, že sníš. Co děláš? Popiš to písemně tak, že budeš psát věty pomocí prvních slov, která tě napadnou, nehleď na to, jak podivně bude výsledná věta znít. 2. Plň formát strany tahy perem tak, že nebudeš přemýšlet nad tím, co kreslíš, a budeš po papíře dělat tahy automaticky, jak se ti to zrovna zlíbí. 3. (Reflexe) Urči, jestli ve výsledném obraze něco rozeznáváš, pokud ano, co. Vysvětli, jak se mohlo stát, že se do obrázku promítlo něco známého, ač jsi nekreslil nic určitého.

Výtvarný problém: Tvorba bez vztahu k viděnému světu. Zachycení vnitřních stavů. Vztah díla a psychiky člověka.

Kritéria hodnocení: Schopnost odpoutat se od rozumového uvažování, míra jeho zastoupení v literárních a kresebných výtvorech.

Techniky a tvůrčí postupy: Psaní, libovolná kresebná technika (perokresba, tužka apod.)

Ukázky výtvarné kultury: Libovolná ukázka automatismu vytváření (Joan Miró, André Masson aj.)

Motivace: Vlastní sny dětí, surrealistické hry

Popis hodiny: První část výtvarné řady se zabývá otázkou asociací a nevědomých spojů. Děti se v ní setkávají nejprve s literárním, posléze kresebným automatismem, typickými technikami surrealistů. Ukázkami jejich tvorby je tak vhodné výuku doplnit.

Dětem je na začátku hodiny řečeno, že dnes budou tvořit sny. Učitel jako motivaci s dětmi metodou brainstormingu vede dialog ohledně toho, co podle nich jsou sny, co je pro ně typické a jaký pro nás mohou mít význam. Kdo chce spolužákům demonstrativně převyprávět nějaký sen, může.

Dětem následně učitel rozdá několik listů papíru, které jsou ve hřbetu scvaknuté. Tato knížečka bude sloužit jako jejich „snová kronika“, která obsahuje vymyšlené sny a ilustrace, s kterými budou dále pracovat. Učitel dětem zadá první část úkolu, ve kterém mají děti

vymýšlet „sny“ za pomoci literárního automatismu. Úkol několikrát opakuje dle času. Kdo chce svůj výsledný sen sdílet, je vyzván, aby tak učinil.

Na hru se sny učitel naváže stručným výkladem o surrealismu, soustředě se hlavně na téma snu a proč pro surrealisty bylo tak nosné. Vysvětlí, že děti právě tvořily technikou literárního automatismu a v čem spočívá jeho princip. Vyvozováním se pokouší děti navést k hádání, jak by literární automatismus mohl vypadat ve výtvarném umění, než odhalí některé skutečné ukázky děl automatismu vytváření (Joan Miró, André Masson aj.). Pokračuje libovolně obsírným výkladem o větvích surrealismu a jeho teoretických principech a dalšími ukázkami dle času i věku dětí.

S dětmi následně ve snové kronice automatismu vytváření vyzkouší libovolnou kresebnou technikou, s kterou jsou děti již dobře obeznámeny. Po dokončení výtvarné činnosti následuje reflexe. Učitel s dětmi vede skupinový dialog ohledně vytvořených děl, děti hledají v automatických kresbách skutečné motivy (podobně jako u Rorschachova testu), přemítají nad tím, jak se stane, že se do kreseb vkrade náznak něčeho opravdového, přestože to nezamýšlely.



Obrázek 38 – Automatická kresba. Příklad výtvarného řešení. Zdroj: Vlastní zpracování

8.2 Výtvarná činnost 2

Téma: Sen

Námět: Objekty a prostor ve snech

Věk skupiny: 9-12 let

Časová dotace: 120 minut (2 vyučovací hodiny)

Cíle hodiny: Podnítit uvažování nad vztahem trojrozměrného, opravdového světa a (ne)prostorovostí představ, snů.

Výtvarný úkol: Vyprav si nějaký sen, který se ti zdál. Zaznamenej ho do snové kroniky, případně si sen vymysli podobně jako minulou hodinu. Pak se zaměř na nějaký předmět z tohoto snu a pomocí kartonu ho sestroj tak, aby odpovídal tomu, jak na tebe ve snu či vzpomínkách na něj působil.

Výtvarný problém: Převod dvourozměrných představ do trojrozměrných objektů. Vztah opravdového prostoru a prostoru ve snových krajinách a vnitřních představách. Konstrukce trojrozměrných objektů z dvourozměrných ploch.

Kritéria hodnocení: Žákův objekt odpovídá jeho vnitřní představě tak, jak ji popsal, pokud ne, dokáže zformulovat, v čem se liší. Výsledný objekt je plně trojrozměrný, nikoliv jen dvourozměrným „výstrižkem“. Žák si uvědomuje odlišnost dvourozměrné kresby a trojrozměrného objektu.

Techniky a tvůrčí postupy: Prostorová konstrukce předmětu z kartonu, počítač (webová stránka monstermash.zone)

Ukázky výtvarné kultury: Michel Gondry – *Nauka o snech*, Surrealistické objekty (Meret Oppenheim, Victor Brauner aj.)

Motivace: Michel Gondry – *Nauka o snech*

Popis hodiny: Učitel zahajuje hodinu tím, že dětem bez bližšího vysvětlení řekne, aby si do snové kroniky zaznamenaly nějaký sen, který se jim zdál, případně aby si nějaký vymyslely podobně jako minulou hodinu, pokud si žádný sen nevybavují.

Učitel pak vede s dětmi dialog o tom, jak vypadají předměty ve snech, v našich představách a ve skutečnosti. Vyzve některé z žáků, aby si vybraly nějaký předmět z jejich snu a popsaly, jak vypadá. Učitel může na projektoru promítnout fotografii jejich opravdových protějšků a chtít, aby děti pojmenovávaly vzájemné odlišnosti.

Děti jsou pak vyzvány, aby si tento svůj snový předmět načrtly do snové kroniky a posléze objekt sestrojily pomocí kartonu. Učitel si pomáhá ukázkou z filmu *Nauka o snech*, který slouží i jako motivace. Pro vizualizaci převodu dvourozměrné kresby nebo představy do trojrozměrného objektu mohou děti použít stránku monstermash.zone, která umožňuje nakreslit na smyšlené plátno libovolnou kresbu, již stránka automaticky převede na virtuální, trojrozměrný objekt. Učitel děti postupně zve k počítači v průběhu tvorby.

Po skončení tvorby učitel vede skupinový dialog. Každý žák okomentuje vztah jeho kartonového objektu, virtuálního objektu, vnitřní představy a kresebné reprezentace, určí, v čem se vzájemně liší a v čem si jsou naopak podobné.



Obrázek 39 – Kartonové předměty ze snu ve filmu *Nauka o snech*. Možná motivace. Zdroj: Gondry 2006

8.3 Výtvarná činnost 3

Téma: Sen

Námět: Sny, které bys chtěl, aby se ti zdály

Věk skupiny: 9-12 let

Časová dotace: 120 minut (2 vyučovací hodiny)

Cíle hodiny: Podnítit úvahy o tom, co dělá sny příjemnými či nepříjemnými. Rozvolnit imaginaci pomocí hry na neskutečný sen. Prozkoumat účinky světelných podmínek, změn prostoru a oděvu na vnímání dané situace.

Výtvarný úkol: Se spolužáky vytvoř pro druhou skupinu sen, který bys sám chtěl, aby se ti zdál. Připrav si jeho příběh, promysli, v jakém prostředí se bude odehrávat, co v něm spolužáci potkají a zažijí. Využij k tomu promítačku, na které si můžeš vytvořit jakékoliv prostředí chceš, zápisy snů ve snové kronice, snové předměty z minulé hodiny a jakékoliv předměty ve třídě. Druhou skupinu pak snem proved' jakožto „strůjce snů“.

Výtvarný problém: Převod příběhu do inscenace za užití výtvarných předmětů, světelných a prostorových podmínek

Kritéria hodnocení: Žák je schopen pracovat ve skupině, dohodnout se s ostatními na celkové režii performance. Žák je schopen využít dostupné předměty pro inscenaci.

Techniky a tvůrčí postupy: Performance

Ukázky výtvarné kultury: *Sny Akiry Kurosawy* (či obdobný příklad ztvárnění snového příběhu pomocí dramatu)

Motivace: Navození pocitu hraní důležité role jakožto „snového strůjce“, využití kostýmů

Popis hodiny: Učitel rozřadí žáky do dvou skupin. Každá z nich si připraví pro tu druhou sen, kterým ji provedou.

V každé skupině se žáci nejprve domluví na příběhu snu. Vychází přitom ze zápisů, které si vytvořili v minulých hodinách. Jakmile jsou připraveni, určí, co kdo bude ve skupině dělat. Jeden ze skupiny bude příběh snu vyprávět, jiný měnit prostředí snu na projektoru, ostatní budou herci ve snu, kteří mění skutečné prostředí učebny, pouští zvuky, dělají světelné efekty, interagují se skupinou spáčů. K vykreslení prostředí využívají počítač připojený k dataprojektoru, který obsahuje předpřipravené obrázky, ale žáci si zároveň mohou generovat vlastní za pomoci umělé inteligence. K samotné inscenaci mohou používat zvuky a baterky telefonů, stejně tak objekty, které si vytvořily minulou hodinu.

Jakmile jsou žáci připraveni, mohou začít přehrávat svůj sen druhé skupině. Ta ve snu figuruje jako spáč, kterému se sen zdá. První skupina vypráví příběh snu a zapojuje druhou skupinu do děje. Obě skupiny mohou libovolně manipulovat s prostředím učebny a sen prozkoumávat. Inscenace začíná zatažením závěsů a končí jejich roztažením, což představuje metaforické usínání a probouzení.

Po přehrání snů následuje reflexe, ve které učitel vede dialog s žáky a pobízí je, aby sdílely své prožitky ze snu, který si pro ně spolužáci připravili.



Obrázek 40 – Démon provádí hlavní postavu snem ve filmu *Sny Akiry Kurosawy*. Možná motivace. Zdroj: Kurosawa 1990

Závěr

Tato bakalářská práce se zabývala motivem snu v dílech výtvarného umění, která formálně užívají nových médií.

V teoretické části jsem nejprve rozebral, co to je sen a proč lidé sní, srovnávaje přitom pohled současné neurovědy s archaickými představami o snu i s výkladem snů Sigmunda Freuda. Z toho jsem vyvodil některé typické vlastnosti snu, jež jsem následně hledal v dílech výtvarného umění, která se sny pracují. Nejprve jsem se zabýval snem ve výtvarném umění tradiční formy. Rozebral jsem tvorbu některých vybraných umělců z období před modernou a následně teoretické východisko surrealismu spolu s tvorbou konkrétních osobností, které jsou s hnutím spjaty. Z toho jsem vyvodil, jak se v umění s motivem snu v minulosti typicky pracovalo. Také jsem rozlišil tři významy pojmu „sen“, které se objevují v diskursu výtvarného umění: sen jako přímý námět pro tvorbu, sen jako umělecké dílo, které jej připomíná svými vlastnostmi, a sen jako synonymum pro nevědomí.

Následně jsem vymezil nová média a rozebral pětici děl, která jich formálně užívají a zároveň se pojí se sny. Za pomoci teorie snů, teorie nových médií a srovnávání uměleckých děl minulosti a současnosti jsem konkrétně zformuloval čtyři přínosy, které pro umělce mají nová média ve vztahu k práci se sny. Těmi jsou:

1. Možnost vytvořit virtuální 3D prostředí, jež je libovolně výtvarně řešitelné a umožňuje divákovi pohybovat se skrz prostor, kde ani jedno nemusí podléhat fyzikálním ani technickým omezením, a prostředí tudíž může napodobovat estetiku i prostorová zkrslení snu.
2. Práce s časem, která odpovídá časové posloupnosti snu.
3. Interaktivita, jež odpovídá egoismu snu, který se vždy točí kolem spícího.
4. Možnost kombinace mnoha různých uměleckých oborů, což odpovídá kombinaci různých smyslových vjemů ve snu a zároveň tvorbě nevědomých spojů mezi jazykem, obrazem a zvukem.

V praktické části jsem vytvořil objekt nových médií, který pracuje s motivem snů. Dílo *Sny, sni* je počítačovým programem, který vychází z mého snového zápisníku. Umožňuje

přecházet mezi zápisy snů pomocí hypertextových odkazů, které jsou uspořádány kolem společných motivů a opakujících se situací, čímž divák prozkoumává nevědomé spoje mojí mysli. Dílo kombinuje slovo, obraz a zvuk. Jeho uživatelské prostředí připomíná knihu s obživlými ilustracemi. Proces a reflexe tvorby mi pomohly s přípravou didaktické části, neboť jsem došel k závěru, že sny mohou být často až nepříjemně sdílné, a tak je vhodné se při didaktické transformaci tématu snu soustředit spíše na práci s nevědomím.

V didaktické části jsem za pomoci závěrů z teoretické a praktické části navrhl výtvarnou řadu o třech vyučovacích jednotkách, která se zabývá tématem snů a zároveň využívá nových médií. Řada se překrývá s širší problematikou imaginace a může být platná zejména pro přemostění krize výtvarného projevu, poněvadž výtvarným úlohám schází přímý vztah s viděným světem.

Veškeré cíle, které jsem si předsevzal, tudíž považuji za splněné. Zpětně si ovšem uvědomuji, že i přes veškeré mé snahy zaměřit se na co nejužší úsek problematiky jsem si zvolil příliš široký záběr, co se týče umělecké stránky věci. Kdybych práci psal znovu, místo nových médií bych se soustředil jen na jejich jednu formu, nebo bych si vybral za téma práce spíše sen ve filmu, ježto shledávám vztah pohyblivého obrazu a snu fascinujícím.

Didaktická transformace motivu snu by si pak obdobně zaslouhovala větší pozornost, která by však šla již za rámec rozsahu práce a nemohl jsem se tak věci plně věnovat. Pro svou spojitost s nevědomím a psychoanalýzou jsou však sny obzvláště slibné například pro arteterapii, a další rozbor či výzkum by tak v tomto ohledu byl nepochybně přínosný.

Seznam použité literatury

ASERINSKY, Eugene a KLEITMAN Nathaniel (1953). Regularly Occurring Periods of Eye Motility, and Concomitant Phenomena, During Sleep. *Science*, vol. 118, no. 3062, s. 273–274.

BANACH, Wiesław (2017a). Introduction. In: BEKSIŃSKI, Zdzisław. *Beksiński 3*. 1st ed. BOSZ, s. 7–13. ISBN 978-83-7576-2877.

BANACH, Wiesław (2017b). Introduction. In: BEKSIŃSKI, Zdzisław. *Beksiński 2*. 3rd ed. corr. BOSZ, s. 15–17. ISBN 978-83-7576-081-1.

BANACH, Wiesław (2018). Foreword. In: BEKSIŃSKI, Zdzisław. *Beksiński 1*. 5th ed. corr. BOSZ, s. 11–17. ISBN 978-83-7576-397-3.

BARBERA, Joseph (2008). Sleep and dreaming in Greek and Roman philosophy. *Sleep Medicine*, vol. 9, no. 8, s. 906–910. ISSN 1389-9457.

BRETON, André (2005). *Manifesty surrealismu*. Praha: Herrmann & synové. ISBN 80-239-5789-9.

BULKELEY, Kelly (2008). *Dreaming in the World's Religions: A Comparative History*. New York University Press. ISBN 0-8147-9956-6.

DEMENT, William a KLEITMAN, Nathaniel (1957). Cyclic variations in EEG during sleep and their relation to eye movements, body motility, and dreaming. *Electroencephalography and Clinical Neurophysiology*, vol. 9, no. 4, s. 673–690. ISSN 0013-4694.

EFFENBERGER, Vratislav (1969). *Výtvarné projevy surrealismu*. Praha: Odeon.

FARTHING, G. William (1992). *The Psychology of Consciousness*. Prentice Hall. ISBN 0-13-728668-6.

FISS, Harry (2000). A 21st Century Look at Freud's Dream Theory. *Journal of The American Academy of Psychoanalysis*, vol. 28, no. 2, s. 321–340.

FOULKES, David (1966). *The Psychology of Sleep*. Scribner. ISBN 9780684310381.

FOULKES, David (1985). *Dreaming: A Cognitive-psychological Analysis*. Erlbaum. ISBN 0-89859-553-3.

- FREUD, Sigmund (1937). *Výklad snů*. Praha: Julius Albert.
- GABLIK, Suzi (1972). *Magritte*. 3rd print. Greenwich: New York Graphic Society. ISBN 0-8212-0387-8.
- GOMBRICH, Ernst H. (1992). *Příběh umění*. Praha: Odeon. ISBN 80-207-0416-7.
- GRYGLEWICZ, Tomasz (2018). Introduction. In: BEKSIŃSKI, Zdzisław. *Beksiński I*. 5th ed. corr. BOSZ, s. 7–9. ISBN 978-83-7576-397-3.
- HAGEN, Rose-Marie a HAGEN, Rainer (2012). *Francisco Goya 1746-1828: On the Threshold of Modernity*. Taschen. ISBN 978-3-8365-3957-9.
- HEBB, Donald O. (1968). Concerning imagery. *Psychological Review*, vol. 75, no. 6, s. 466–477. ISSN 0033-295X.
- HERAEUS, Stefanie (2004). Artists and the dream in nineteenth-century Paris: Towards a prehistory of surrealism. In: PICK, Daniel a ROPER, Lyndal (ed.). *Dreams and History: The interpretation of dreams from ancient Greece to modern psychoanalysis*. Routledge. ISBN 1-58391-282-7.
- HOBSON, J. Allan (2002). *Dreaming: An Introduction to the Science of Sleep*. New York: Oxford University Press. ISBN 0-19-280482-0.
- HOBSON, J. Allan a MCCARLEY, Robert W. (1977). The brain as a dream state generator: an activation-synthesis hypothesis of the dream process. *The American Journal of Psychiatry*, vol. 134, no. 12, s. 1335–1348.
- HOPKINS, David (2004). *Dada and Surrealism: A Very Short Introduction*. Oxford University Press. ISBN 0-19-280254-2.
- HORÁK, Petr (1974). Antický racionalismus ve výkladu snů Artemidóra z Efesu. In: ARTEMIDÓROS. *Snář*. Praha: Svoboda, s. 7–21. ISBN 25-140-74.
- HUGHES, J. Donald (2000). Dream Interpretation in Ancient Civilizations. *Dreaming*, vol. 10, no. 1, s. 7–18. ISSN 1053-0797.

- CHOKROVERTY, Sudhansu (2009). An Overview of Normal Sleep. In: CHOKROVERTY, Sudhansu (ed.). *Sleep Disorders Medicine: Basic Science, Technical Considerations, and Clinical Aspects*. 3rd ed. Saunders, s. 5–21. ISBN 978-0-7506-7584-0.
- KUBIN, Alfred (1983). *Z mého života a z mé dílny*. Praha: Odeon.
- KUNDERA, Ludvík (1983). Kreslíř Alfred Kubin – fantasta a snivec. In: KUBIN, Alfred. *Z mého života a z mé dílny*. Praha: Odeon, s. 7–31.
- LÖNNROTH, Lars (2002). Dreams in the Sagas. *Scandinavian Studies*, vol. 74, no. 4, s. 455–464. ISSN 00365637.
- LAMAČ, Miroslav (1989). *Myšlenky moderních malířů: (Od Cézanna po Dalího)*. Praha: Odeon. ISBN 80-207-0087-0.
- MANOVICH, Lev (2001). *The Language of New Media*. The MIT Press. ISBN 0-262-13374-1.
- MARSHALL, Fred (2008). The Emperor of Film – No, Not yet!. In: CARDULLO, Bert (ed.). *Akira Kurosawa Interviews*. University Press of Mississippi. ISBN 978-1-57806-996-5.
- MONROE, Lawrence J.; RECHTSCHAFFEN, Allan; FOULKES, David a JENSEN, Judith (1965). Discriminability of REM and NREM reports. *Journal of Personality and Social Psychology*, vol. 2, no. 3, s. 456–460. ISSN 0022-3514.
- MOREWEDGE, Carey K. a NORTON, Michael I. (2009). When Dreaming is Believing: The (Motivated) Interpretation of Dreams. *Journal of Personality and Social Psychology*, vol. 96, no. 2, s. 249–264. ISSN: 0022-3514.
- NISHIKAWA, Hiroko (1998). *Lovely Sweet Dream*. Media Factory. ISBN 4-88991-655-5.
- NOEGEL, Scott (2001). Dreams and Dream Interpreters in Mesopotamia and in the Hebrew Bible (Old Testament). In: BULKELEY, Kelly (ed.). *Dreams: A Reader on Religious, Cultural, and Psychological Dimensions of Dreaming*. Palgrave, s. 45–71. ISBN 0-312-2934-8.
- OCHMAN, Wiesław (2017). Preface. In: BEKSIŃSKI, Zdzisław. *Beksiński 2*. 3rd ed. corr. BOSZ, s. 7–13. ISBN 978-83-7576-081-1.

- OPPENHEIM, A. Leo (1956). *The Interpretation of Dreams in the Ancient Near East*. Gorgias Press. ISBN 978-1-59333-733-9.
- PADRTA, Jiří (1967). *Joan Miró*. Praha: Odeon.
- PELAYO, Rafael a DEMENT, William C. (2022). History of Sleep Physiology and Medicine. In: KRYGER, Meir H.; ROTH, Thomas a GOLDSTEIN, Cathy A. (ed.). *Principles and Practice of Sleep Medicine*. 7th ed. Elsevier, s. 3–15. ISBN 978-0-323-88220-0.
- PRINCE, Stephen (1999). *The Warrior's Camera: The Cinema of Akira Kurosawa*. Rev. and expanded ed. Princeton University Press. ISBN 0-691-01046-3.
- RECHTSCHAFFEN, Allan; VERDONE, Paul a WHEATON, Joy (1963). Reports of Mental Activity during Sleep. *Canadian Psychiatric Association Journal*, vol. 8, no. 6, s. 409–414. ISSN 0008-4824.
- ROESELOVÁ, Věra (2003). *Didaktika výtvarné výchovy V., nejen pro základní umělecké školy*. Praha: Univerzita Karlova. ISBN 80-7290-129-X.
- SCHACTER, Daniel L. (1976). The Hypnagogic State: A Critical Review of the Literature. *Psychological Bulletin*, vol. 83, no. 3, s. 452–481. ISSN 0033-2909.
- SNYDER, Frederick (1970). The Phenomenology of Dreaming. In: MADOW, Leo a SNOW, Laurence H. *The Psychodynamic Implications of the Physiological Studies on Dreams*. Springfield: Charles C Thomas, s. 124–151.
- SOBY, James Thrall (1955). *Giorgio de Chirico*. New York: The Museum of Modern Art.
- STICKGOLD, Robert a WAMSLEY, Erin J. (2022). Why We Dream. In: KRYGER, Meir H.; ROTH, Thomas a GOLDSTEIN, Cathy A. (ed.). *Principles and Practice of Sleep Medicine*. 7th ed. Elsevier, s. 551–556. ISBN 978-0-323-88220-0.
- SULLIVAN, Shannon S.; CARSKADON, Mary A.; DEMENT, William C. a JACKSON, Chandra L. (2022). Normal Human Sleep: An Overview. In: KRYGER, Meir H.; ROTH, Thomas a GOLDSTEIN, Cathy A. (ed.). *Principles and Practice of Sleep Medicine*. 7th ed. Elsevier, s. 3–15. ISBN 978-0-323-88220-0.

SURACE, Bruno (2020). In Dreams and in Love There are no Impossibilities: Michel Gondry's Cinema and the Aesthetics of the Oneiric. In: BLOCK, Marcelline a KIRBY Jennifer (ed.). *ReFocus: The Films of Michel Gondry*. Edinburgh University Press, s. 33–48. ISBN 978-1-4744-5601-2.

VAN DE VELDE, Danica (2020). “We Can Change the Whole Narrative”: Crafting Play and Nostalgia in Michel Gondry's *The Science of Sleep* and *Mood Indigo*. In: BLOCK, Marcelline a KIRBY Jennifer (ed.). *ReFocus: The Films of Michel Gondry*. Edinburgh University Press, s. 17–32. ISBN 978-1-4744-5601-2.

VOLAVKOVÁ, Hana (1973). *Hieronymus Bosch*. Praha: Odeon.

WALKER, Matthew (2017). *Why We Sleep: Unlocking the Power of Sleep and Dreams*. Scribner. ISBN 978-1-5011-4433-2.

WEBB, Wilse B. (1994). Retrospective Review: Sigmund Freud's *The Interpretation of Dreams*. *Dreaming*, vol. 4, no. 1, s. 54–58. ISSN 1053-0797.

ZIMMERMAN, William B. (1970). Sleep mentation and auditory awakening thresholds. *Psychophysiology*, vol. 6, no. 5, s. 540–549. ISSN 0048-5772.

Seznam použitých internetových zdrojů

DWYER, Nick (2017). *Interview: Osamu Sato*. Online. In: Red Bull Music Academy Daily. 14. 11. 2017. Dostupné z: <https://daily.redbullmusicacademy.com/2017/11/osamu-sato-interview>. [citováno 2024-07-01].

CHEN, Sicheng (2022). *Dreams of Beksinski*. Online. In: Devpost. 13. 11. 2022. Dostupné z: <https://devpost.com/software/dreams-of-beksinski>. [citováno 2024-07-01].

MCSWAIN, Ryan (2017). *LSD: Dream Emulator*. Online. In: Hardcore Gaming 101. 11. 7. 2017. Dostupné z: <https://daily.redbullmusicacademy.com/2017/11/osamu-sato-interview>. [citováno 2024-07-01]

VINCENT, Brittany (2015). *The Elusive Creator of the Most Terrifying Video Games*. Online. In: Vice. 28. 1. 2015. Dostupné z: <https://www.vice.com/en/article/d734ja/the-most-elusive-video-game-creator>. [citováno 2024-07-01].

Seznam zdrojů použitých obrázků

BEKSIŃSKI, Zdzisław (1972). *Bez názvu*. Digitální reprodukce olejomalby. Online. In: Wikiart. Dostupné z: <https://www.wikiart.org/en/zdzislaw-beksinski/untitled-1972>. [citováno 2024-07-03].

BEKSIŃSKI, Zdzisław (1973). *Bez názvu*. Digitální reprodukce olejomalby. Online. In: Wikiart. Dostupné z: <https://www.wikiart.org/en/zdzislaw-beksinski/untitled-1973-2>. [citováno 2024-07-04].

BEKSIŃSKI, Zdzisław (1975). *Bez názvu*. Digitální reprodukce olejomalby. Online. In: Wikiart. Dostupné z: <https://www.wikiart.org/en/zdzislaw-beksinski/untitled-1975-0>. [citováno 2024-07-04].

BEKSIŃSKI, Zdzisław (1999a). *Bez názvu*. Digitální fotomontáž. Online. In: mh Sanok. Dostupné z: <https://www.muzeum.sanok.pl/en/zbiory/zdzislaw-beksinski/grafika>. [citováno 2024-07-03].

BEKSIŃSKI, Zdzisław (1999b). *Bez názvu*. Reprodukce digitální fotomontáže. In: BEKSIŃSKI, Zdzisław. *Beksiński 2*. 3rd ed. corr. BOSZ, s. 123. ISBN 978-83-7576-081-1.

BOSCH, Hieronymus (1504). *Zahrada pozemských rozkoší*. Digitální reprodukce olejomalby. Online. In: Wikipedia. Dostupné z: https://cs.wikipedia.org/wiki/Zahrada_pozemských_rozkoší. [citováno 2024-07-03].

DALÍ, Salvador (1929). *Velký masturbátor*. Digitální reprodukce olejomalby. Online. In: Wikipedia. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/The_Great_Masturbator. [citováno 2024-07-03].

DE CHIRICO, Giorgio (1914). *Tajemství a smutek ulice*. Digitální reprodukce olejomalby. Online. In: Wikiart. Dostupné z: <https://www.wikiart.org/en/giorgio-de-chirico/mystery-and-melancholy-of-a-street-1914>. [citováno 2024-07-03].

GONDRY, Michel (režisér, scénárista) (2006). *Nauka o snech* [La science des rêves]. Film. HCE.

GOYA, Francisco (1799a). *Spánek rozumu plodí nestvůry*. Grafický list. In: GOYA, Francisco. *Los Caprichos*. Dover, 1969, obr. 43.

GOYA, Francisco (1799b). Kde je matka?. Grafický list. In: GOYA, Francisco. *Los Caprichos*. Dover, 1969, obr. 65.

GRANDVILLE, Jean-Jacques (1847a). *První sen*. Digitální reprodukce grafického listu. Online. In: Metmuseum.org. Dostupné z: <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/393385>. [citováno 2024-07-03].

GRANDVILLE, Jean-Jacques (1847b). *Druhý sen*. Digitální reprodukce grafického listu. Online. In: Metmuseum.org. Dostupné z: <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/393386>. [citováno 2024-07-03].

KUBIN, Alfred (1903). *Hladomor*. Digitální reprodukce grafického listu. Online. In: NGP. Dostupné z: https://sbirky.ngprague.cz/dielo/CZE:NG.R_26586. [citováno 2024-07-03].

KUROSAWA, Akira (režisér, scénárista) (1990). *Sny Akiry Kurosawy* [Yume]. Film. AČFK.

MAGRITTE, René (1953). *Golconda*. Digitální reprodukce olejomalby. Online. In: Wikipedia. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/Golconda_%28Magritte%29. [citováno 2024-07-03].

MASSON, André (1925). *Birth of Birds*. Digitální reprodukce kresby. Online. In: MoMA. Dostupné z: <https://www.moma.org/collection/works/35616>. [citováno 2024-07-03].

MIRÓ, Joan (1928). Holandský interiér III. Reprodukce olejomalby. In: PADRTA, Jiří. *Joan Miró*. Praha: Odeon, 1967, s. 19.

TANGUY, Yves (1941). *Pět cizinců*. Digitální reprodukce olejomalby. Online. In: The Surrealism Website. Dostupné z: <https://surrealism.website/Tanguy.html>. [citováno 2024-07-03].

TANGUY, Yves (1943). *Le Prodigé*. Digitální reprodukce olejomalby. Online. In: The Surrealism Website. Dostupné z: <https://surrealism.website/Tanguy.html>. [citováno 2024-07-03].