

# **Výtvarné prostředky v animovaném filmu**

Magda Dubová, DiS.

Bakalářská práce  
2008

Fakulta multimediálních komunikací

 Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně  
Fakulta multimediálních komunikací

## **ABSTRAKT**

Tématem této bakalářské práce jsou výtvarné prvky v animovaném filmu. Popisuje stručnou historii animovaného filmu, vybrané osobnosti a jejich díla. Zabývá se charakteristikou vybraných animačních technologií, jejich srovnáním, příklady a uvádí ukázky z řad umělců a jejich práce.

Klíčová slova: animační techniky, stylizace, důležité osobnosti

## **ABSTRACT**

In my bachelor thesis I describe the visual design in animated film. I briefly describe history of animated film and I have picked some artist in described their work. My thesis is also talking about specifications of some animations techniques, comparing them and making examples.

Keywords: animation techniques, stylization, important personalities

## Prohlášení

Prohlašuji, že na své bakalářské práci jsem pracovala sama bez cizí pomoci.

## OBSAH

1. Úvod.....	8
2. Stručná historie a výtvarné tendence v počátcích animovaného filmu.....	9
2.1 Počátky animovaného filmu v USA.....	9
2.2 Emil Cohl .....	11
2.3 Německá avantgarda.....	11
2.4 Ruská avantgarda.....	12
3. Úloha výtvarníka v animovaném filmu.....	14
4. Česká škola animovaného filmu .....	15
4.1 Tvorba studia AFIT .....	16
4.2 Jiří Trnka.....	16
4.3 Karel Zeman.....	17
5. Výtvarná specifika pro animovanou technologii, její tvůrci a díla.....	18
5.1 Loutka.....	18
5.2 Poloplast.....	19
5.3 Kreslená animace.....	20
5.4 Plošková animace .....	24
5.5 Experiment, kombinovaná technologie.....	25
6. Nové animační technologie, nové možnosti výtvarníků .....	31
7. Závěr.....	33
8. Použitá literatura.....	34
9. Citace.....	35

## 1. Úvod

Tématem mojí bakalářské práce jsou výtvarné prostředky v animovaném filmu. Budu se snažit zmapovat hlavní filmařské osobnosti ve světě i u nás, které měly vliv na vývoj a formování tohoto uměleckého odvětví a jejich díla. Pokusím se stručně nastínit problematiku práce výtvarníka v animovaném filmu, dále pak se zaměřím na výtvarná specifika a dílenskou přípravu, stručnou charakteristiku a vyzdvižení podstatných rysů a na zmapování vybraných výrazných uměleckých osobností a jejich nejvlivnějších děl. Protože toto téma je velmi rozsáhlé, od každého odvětví uvedu jen hrstku autorů a stručný popis děl. Záměrně vybírám díla s různou výtvarnou polohou, aby si čtenář této práce mohl udělat dostatečné srovnání.

Když v mladší době kamenné, před 14. -ti tisíci lety, neznámý umělec zvěčnil hliněnou rudkou stádo bizonů v pohybu na zdi španělské jeskyně Altamiry, svým počinem odstartoval odvěkou lidskou touhu v zobrazování okolního světa a výtvarného vyjádření sebe sama. S nadsázkou se dá říci, že zhruba od této doby se datuje počátek umělecké činnosti a výtvarného umění vůbec. To se ve svém vývoji, a vývoji lidských potřeb, postupem času rozdělilo na mnoho různých uměleckých forem, z níž film je umělecká forma nejmladší. Zvláště pak film animovaný. Za svou několik desítek dlouhou dobu trvání prošel rozsáhlým vývojem a získal si rozsáhlé příznivce v řadách autorů i diváků.

## 2. Stručná historie a výtvarné tendence v počátcích animovaného filmu

### 2.1 Počátky animovaného filmu v USA

Že začátky jsou vždy těžké, se přesvědčil už ne jeden umělec. Ne jinak tomu bylo na počátku 20. století. V roce 1906, 11 let po převratném vynálezu kinematografu bratří Lumierových, jakýsi neznámý technik společnosti Vitagraph v New Yorku upravil filmovou kameru na pookénkové snímání. Tímto počinem dal vzniknout „americkému pohybu“ – metodě fázování, která dnes nese pojmenování animace.

Tohoto přístroje využil J. S. Blackton a za technické asistence Thomase Alvy Edisona ji vyzkoušel nejprve ve filmu *Strašidelný dům / Hounded house/* 1906, kde za pomoci této metody rozpohyboval neživé předměty. Poté začal natáčet první krátké kreslené filmy. Jednalo se o *Humorné fáze směšných tváří /Humorous phases of a funny face/*, ve kterých jsou jednoduchou černou linkou vtipně zobrazeny karikatury měnících se obličejů mužů a žen a *Kouzelné plnicí pero /The Magic fountain pen/* kde plnicí pero samo kreslilo obrázky.



*J.S.Blackton-Humorné fáze směšných tváří*

Výtvarníky a autory prvních animovaných dílek se stávali karikaturisti, zabývající se tvorbou kreslených stripů, což byli série tří až pěti obrázků zakládající se na situačním gagu. Ačkoliv tvůrci byli zruční kreslíři a později animátoři, vycházeli v námětech pouze z komických a humorných témat. Filmové umění bylo v plenkách, a proto není divu, že na uměleckou a myšlenkovou stránku tvorby se nehledělo. Autorům šlo pouze o to, aby se diváci bavili. Jedním z významných karikaturistů byl Winsor McCay. Mimo tvorbu stripů se proslavil kresleným filmem *Dinosaurus Gerta /Gerti, the Dinosaur, 1914/*. Použil zde rozpohybovanou kresbu spolu se sebou samým jako živým hercem. Vzniklo tak první interaktivní dílo. Dalším jeho počinem byl kreslený propagandistický film *Potopení Lusitanie /The Sinking of the Lusitania, 1918/*.

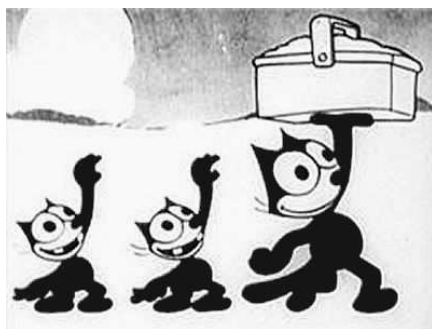
Dalším tvůrcem amerických cartoons byl Max Fleischer. Společně se svým bratrem Davem vytvořili animovaný seriál *Ven z kalamáře /Out of the Intekwell, 1917/* o neposedném klaunu Cocovi. Díky úspěšnosti seriálu si mohli založit filmové studio, v té době jediné konkurence schopné samotnému Waltu Disneymu. Ve vlastní produkci vytvářeli filmy o klaunu Cocovi, kde kombinovali kresbu s reálnými fotkami. S nástupem zvuku tuto figurku opustili a dali vzniknout kultovní postavičce *Betty Boop*, která vznikla z karikatury antropomorfního

francouzského pudla. Později byl její charakter doplněn vzhledovými vlastnostmi smíšením rysů dvou tehdy populárních hereček Clary Bow a Helen Kane. Pro svoji vyzývavost a frivolnost byla cenzurou zakázána a tak ji v roce 1933 nahradili reklamní figurkou Pepka Námořníka *Popeye the Sailor* se kterou dosáhli ještě větší oblíbenosti u diváků než s Betty. Jako jedni z prvních tvůrců uvedli na plátno postavičky lidských podob, předtím se zobrazovali pouze zvířata s lidskými vlastnostmi. Snažili se o vytvoření maximálně věrohodných charakterů s lidskými nedostatky (Pepkova obhroublost a Bettina necudnost), tím postavy přiblížili obyčejnému divákovi. Filmy natáčeli za pomoci horizontálního multiplánu tak, že před kameru skládali jednotlivé kresby a tím dosáhli vytvoření několika vrstev. Dalším přínosem bratrů Fleischerových do kinematografie byl objev rotoskopie. Jejím vynálezcem byl Max Fleischer, který přišel s konceptem zjednodušení procesu animačních pohybů sledováním jednotlivých políček filmového pásu. K této metodě bylo zapotřebí filmového projektoru a podstavce k dosažení realistického pohybu rozpochybovaných kreseb. Svůj vynález si společně se svým bratrem Davem nechal patentovat roku 1915. Později pomocí ní natáčeli některé své filmy (např. *Klaun Coco*). Pohybovou předlohou pro animaci byl právě Dave, který předehrával akci, podle které jeho bratr posléze zaznamenával potřebné fáze. Později se k vyznavačům této techniky přidal i Walt Disney, který ji využíval ke spojení svých líbivých kreseb a naprosto realistického pohybu.



*Max Fleischer-Coco the Clown*

Pat Sullivan také vycházel z amerických comicsů a roku 1925 stvořil postavičku kocoura Felixe *Felix the Cat*. Felix se záhy stal populárním, a proto Sullivan vytvářel série kocouřích grotesek ještě dalších 35 let. Mimoto natočil film *Dobrodružství Ferdy a Puntíka* /1922/ kombinovanou technikou hraného a kresleného filmu a veselý seriál *Pix a Flix* /1924/. Při tvorbě čerpal z dynamického pohybu a absurdního jednání zvířecích postaviček. Zároveň jim vštěpoval prohnatost a podobné lidské vlastnosti



*Pat Sullivan-Felix the Cat*

V roce 1928, po nástupu zvuku a barvy v kresleném filmu, začíná éra Walta Disneyho. Ten začal svou závratnou kariéru také jako kreslíř comicsů, poté si společně s bratrem Royem založili improvizované animační studio, kde se pokoušeli o tvorbu kreslených filmů. Zprvu se jim nedařilo a divácká obliba je mýjela. Potom společně s kreslířem Ubem Iwerksem vytvořili postavičku *králíka Oswalda* podle vzoru kocoura Felixe. Dostali se však kvůli tomu do soudních potíží a proto museli hledat další charakter. Našli ho ve stylizovaném myšákoví s rysy herce Bustra Keatona a *Mickey Mouse* byl na světě. Velký úspěch svým tvůrcům přinesl roku 1928 s filmem *Mickey kormidelníkem/Steamboat Willy/*, který byl zároveň prvním Disneyho zvukovým filmem.

Spojení animace a rytmické hudby se autorům vyplatilo, protože skýtalo velké možnosti v použití gagu a podtržení humorných situací a tak na plátno uvedli ještě další vtipné zvířecí postavy jako *psa Pluta* a *kačera Donaldda*. Další uplatnění hudby spojil Disney se sériemi *Silly Symphonies /1929-33/* a *Skeleton dance/1929/*.

Po takovémto úspěch se pustil do tvorby celovečerního kresleného filmu *Sněhurka a sedm trpaslíků /Snow-White and seven Dwarfs, 1937/*. Angažoval 2000 kreslířů a rozvinul svou vyspělou techniku spočívající v okrouhlé formě zobrazování figur k dokonalosti. Při natáčení pracoval s nově objeveným multi-plánem, pomocí něhož mohli animátoři pohybovat postavami v několika úrovních pod sebou. Snímek byl úspěšný a tak za ním následovala produkce dalších „velkofilmů“. Patří mezi ně *Pinocchio /1939/*, *Bambi/1942/*, *Dumbo*. Svou tvorbu vystavěl na „pohádkovém realismu“, dovedl animaci až k dokonalému napodobení přírody a kýčovitě sladkým figurám. Zde nastal úpadek. Jeho filmy byly sice divácky úspěšných ale po umělecké stránce plitké a odsuzované.

Výraznou osobností této doby byl kreslíř John Hubly. Své výtvarné a malířské schopnosti uplatnil jako spolupracovník na filmech z dílny Walta Disneyho *Sněhurka a sedm trpaslíků*, *Bimbo*, *Pinocchio*, pak se vzepřel a začal tvořit filmy po svém. Hledal náměty, které obsahovaly myšlenkové ideje a vztahy. Záměrně se vyhýbal gagu a naturalismu. Oživil v kresleném filmu satiru, karikaturu a postavám i věcem vdechl téměř symbolické hodnoty. Ve svých vlastních snímcích zobrazoval lidské charaktery a reálné životní situace pomocí satiry. V roce 1941 natočil snímek *Pan Velký a pan Malý/ Mr. Tall and Mr. Small/* a *Hadry a hadry /Rags and Rags, 1941/*, pak vytvořil groteskní postavičku krátkozrakého *pana Magoo* a batolete Geralda Mc Boing Boinga. Po technické stránce novátorským činem byl snímek *Dobrodružství pana X /Adventures of an X, 1957/*, kde kruhové plochy střídá s pohyblivými texty tak, že vytváří plastický dojem.



## 2.2 Evropský průkopník Emil Cohl

Významným průkopníkem animovaného filmu v Evropě byl francouzský karikaturista Emil Cohl. Nejprve zkoušel natáčet filmy s loutkami se zabudovaným strojkem, ale když se dozvěděl o snímání „frame by frame“, vrhnul se na natáčení kreslených a loutkových filmů touto technikou. Za svou filmařskou kariéru jich natočil tolik, že se ani nedaly spočítat a většina jich upadla v zapomnění.

Jedním z jeho nejznámějších filmů je *Fantasmagorie* /1908/, založená na proměnách kreslených figurek zvířat. Za zmínku také stojí *Fantošovi sny* /*Le cauchemar de Fantoche*, 1909/. I když Cohl ovládal dokonale umění ilustrace, charaktery ve svých filmech zjednodušil až na vzhled dětských kreseb. Jeho jednoduchá linka proto působí naivně a vesele.

*„Jeho jednoduché, zkratkovité a stylizované kresby, jež se často inspirovaly prostým, naivním výtvarným projevem dětí, a překvapivé výtvarné asociace po půl století později inspirovaly tvůrce kreslených filmů a přispěly tak po výtvarné stránce k obrodě trikového filmu.*

*Jednoduchost jeho kreseb sice byla nutností skromných prostředků pro produkci filmu, ale stala se Cohlovi také tvůrčím pojetím, jež vedlo ke karikatuře jako principu v kresleném filmu“*(1). Po kreslených filmech přešel na pokusy s filmy loutkovými. Jedním

z nejvýznamnějších je *Úplně maličkatý Faust* /*Tout petit Faust*, 1910/, ve kterém se pokoušel animovat hračky. Stal se tak průkopníkem loutkového filmu v Evropě, zhruba ve stejné době, kdy nezávisle na něm prováděl první pokusy s loutkou V. Starevič v Rusku.

## 2.3 Německá avantgarda

Avantgarda filmová vznikla především v Rusku, ve Francii, ale i ve Velké Británii, v Německu.

Autoři filmové avantgardy radikálně popírali tehdejší konvence komerční filmové tvorby a objevným užíváním filmovací techniky zpodobovali realitu často až v groteskním a fantaskním zkreslení. Tvořili pod vlivem avantgardy literární a výtvarné. Inspiraci hledali v abstraktní, nefigurativní tvorbě

Berthold Bartosch byl z prvních, kteří dokázali, že animovaný film může být i poetický a myšlenkově obsáhlý. Natočil film s názvem *Myšlenka* /*l'Idée*, 1934 /, kde revolucionářská myšlenka v podobě obnažené ženy jako podobenství nahé pravdy vyjadřuje Volnost, Rovnost, Bratrství, v částečně symbolickém a částečně abstraktním gestu. Rytiny Franse Masereela zde ožívají na hudbu Artura Honegera. Průsvitné předměty a vystřižované siluety jsou fázovány na pěti na sobě podložených, matně skleněných plochách. Tímto multi-plánem Bartosch dosáhl světelného kmitání na filmovém páse a tím do celého snímku vnesl emotivní napětí. Dalšími významnými tvůrci byli Oskar Fischinger, Hans Richter, Walter Ruttmann tvořící avantgardní filmovou skupinu.

Kromě výtvarného umění hraje v německých avantgardních filmech velkou roli hudba.

O. Fischinger se snažil na plátně zachytit vztah mezi obrazem a hudbou. V *Mozartově menuetu* /Mozart's menuett, 1929/ a *Brahmsově Uherském tanci* /Brahm's Ungarsicher tanz, 1931/se geometrickým způsobem vyjádřit vztah mezi vizuální stránkou a hudební myšlenkou. Od roku 1930 točil tzv. studie, krátké filmy na motivy melodií, ale přestože se snažil vytvořit k obrazu hudební ekvivalent, byla mu vytýkána pouhá ilustrace zvuku obrazem. Natočil *Kompozici v modrém* /Komposition in Blau, 1935 /volnou animaci trojrozměrných objektů.

W. Ruttmann svá krátká díla nazýval Opusy I-IV. Z jednoduchých geometrických prvků vytvářel rytmus pohybu.

Hans Richter, původně malíř, pracující pod vlivem kubismu, se ve svých filmech *Rytmus 21/ Rythm 21/*, *Rytmus 23* a *Rytmus 24*, zabývá proporcionálními vztahy mezi čtyřúhelníkovými objekty. Ty na plátně mění tvar, velikost a umístění. Přesně vystihují jeho kubo-expressionistické tendence.

Volnou a svobodnou éru avantgardní experimentální tvorby ukončil nástup nacismu a Hitlerova teze o zvrhlosti a degradaci moderního umění.

Na německou avantgardu navázala režisérka a výtvarnice Lotte Reiniger.

Pracovala s vzácně používanou technikou stínového divadla. S černého papíru dokázala vytvořit dokonalé plošné siluety v podobě filigránských krajek se všemi jemnými detaily. Ve spolupráci s W. Ruttmannem a B. Bartoschem vytvořila touto technikou ploškový film *Dobrodružství prince Ahmeda* /The adventures of prince Ahmed, 1926/, který je uváděn jako prvním celovečerní animovaný filmem na světě. Je vytvořen z vystřižených siluet a složitě se pohybujícího pozadí. Díky ladné animaci za použití multi-plánu figury ožívají v kouzelném barevném světě světelných efektů. Pečlivá animace a hojné množství použitých fází zde skoro evokuje film kreslený.



Lotte Reinigerová-Dobrodružství prince Ahmeda

## 2.4 Ruská avantgarda

V Rusku byl prvním pionýrem zabývajícím se animací nadšenec Vladimír Starevič. Z původního ředitele etnografického muzea a nadšeného karikaturisty se vyklubal filmař-amatér. V roce 1909 si vyzkoušel loutkovou animaci a ta mu naprosto učarovala. Ve svých filmech vzcházela z pravidla z principu zvířecích bajek, v charakteru postav a inscenací zacházela až do naturalistického ztvárnění podrobností a místo o poetickou zkratku usiluje o naprosté připodobnění realitě.

V roce 1926 avangardní výtvarníci A. G. Ivanov a A. Buškin v čele s Dzigou Vertovem natočili osm filmů v ostrém satirickém tónu. Dochovaly se tři- *Sovětské hračky*, *McDonaldova kariéra* a *Humoreska*. Všechny se věnovaly aktuálním politickým tématům, řešily ideové a experimentální úkoly. Používali kloubové loutky z tvrdého papíru, položené na kresleném pozadí.

Alexej Sergej Alexejev, ruský výtvarník, malíř a ilustrátor žijící ve Francii se původně zabýval tvorbou divadelních kostýmů a rekvizit. Jeho zájem o animovaný film vyvolalo až zhlédnutí filmu *Myšlenka* německého avangardního umělce B. Bartosche.

Společně s manželkou Claire Parker sestrojil speciální animační plátno neboli „pinscreen“. Plochu, do níž je různě hluboko nabodáno asi půl milionu špendlíkových hlaviček, jejichž bočním nasvícením vzniká obraz pomocí světla a stínů. Průběžným obměňováním hloubky zabodnutých špendlíků vznikají jednotlivé fáze proměn obrazu, jejichž snímáním vzniká na filmovém pásu dojem pohybu. Plátno doplňovalo prostorové fázované kyvadlo.

Reliéfní rytiny, oživené světelnými efekty dosahovaly velkého množství pultónů šedi, neurčitých tvarů a mimořádné plastičnosti scén. Pomocí této techniky vytvořil výtvarně pozoruhodný film *„Noc na Lysé hoře“* /“Une nuit sur la Mont Chauve“/ na hudbu skladatele M. P. Musogorského. Vytvořil ještě animovaný film *Nos /le Nez*, 1963/

Tato technologie však měla pouze omezené využití, a proto se Alexejev zaměřil na reklamní tvorbu, kde kladl důraz na vysokou grafickou úroveň, tvůrčí invenci a technologickou odvážnost.

Byl dokonce jeden z prvních, kdo natočil první barevné kreslené filmy systémem Gasparcolor (systém 3 substraktivních barev vynalezený ve 30. letech) *Spící kráska* / *La belle au dormant* /1943/ a další filmy *Octa* /1936/, *Jaffa* /1938/.



A. Alexejev-*Noc na Lysé Hoře*

### 3. Úloha výtvarníka v animovaném filmu

*„Výtvarné prostředky animovaného filmu jsou především výtvarné, ať už jsou jejich nositeli loutka klasická, reliéfní nebo plošková, kresba, koláž či malba, hmota nebo předmět. Jeho podstatou je myšlenka, tvůrčí fantazie, výtvarná stylizace a dramatická zkratka“.*(2)

O tyto prvky se stará filmový výtvarník, což je řemeslo velmi mladé, nicméně pro film animovaný má klíčové postavení. Skloubí se v něm cit pro estetiku, výtvarná stránka, vztah ke zpracovávané látce. Umělce, zabývající se touto profesí, můžeme rozdělit na dva tábory filmových výtvarníků „pasivních“ a „aktivních“. Na jedné straně stojí výtvarníci / někdy i samotná výtvarná díla/ jejichž práci použije režisér animovaného filmu pouze jako předlohu. Výtvarné dílo tak v první řadě nevzniká pro filmové dílo samotné, ale pouze jako samostatný prvek (knižní a komikové ilustrace, malované obrazy atd.). To znamená, že si režisér vybere určité dílo, třeba literární a k němu zvolí vhodnou výtvarnou polohu, například knižní ilustrace. Výtvarník se fyzicky na tvorbě filmu v tomto případě většinou nepodílí. Jako příklad můžeme použít třeba ilustrátora Josefa Ladu-*Říkadla*, jichž se režijně zhostil Eduard Hofman nebo *Pohádku o pejskovi a kočičce* od Josefa Čapka. Na druhé straně pomyslné barikády stojí početnější většina výtvarníků- tvůrců, kteří nejenom že výtvarně pojmu celý film nebo jeho část, ale i scénáristicky, režijně a animačně vstupují do tohoto audiovizuálního díla a někdy plní všechny funkce dohromady. Sem patří například Pavel Koutský, jenž je sám sobě scénáristou, výtvarníkem, animátorem i režisérem. Další je Michaela Pavlátová a mnoho dalších. Každý film tak nese otisk osobnosti svého tvůrce, jelikož jej stvořil od první do poslední fáze.

Zodpovědnost za výtvarnou podobu filmu dává výtvarníkovi za úkol seznámit se s připravovaným tématem. Začátkem je hledáním nejvhodnějšího výtvarného stylu pro daný námět, jak to například v *Krysaři* od Jiřího Barty a někdy i hledáním námětu pro svůj výtvarný styl jako třeba ve Švankmajerových filmech.

Další úlohou je najít a zvolit výtvarnou polohu, stanovit prostorová a plošná pravidla a přitom si počínat tak, aby nedošlo k potlačení samotné filmové akce.

Kreslený, loutkový nebo papírový aktér vypravující příběh má diváka zaujmout a vtáhnout ho do děje. Proto každé pojetí musí být originální, někdy ale výtvarníci pracují se zažitými charakterovými stereotypy, což zase vede k divákově snadnější orientaci.

Ve výtvarném umění se často používá termín rukopis stejně jako u filmu. Zde však již odpadá jeho jednoznačnost, tak jak je tomu třeba v malířství. Jedná se spíše o výtvarný názor.

Na začátku 20. století, kdy výtvarníci vycházeli z comicsů a ilustrací můžeme rozeznávat autorský rukopis jen ztěžka.

Soulad obrazu, animace, výtvarných prostředků a režie zprostředkovává divákovi výtvarný a myšlenkově emoční zážitek z filmového díla.

## 4. Česká škola animovaného filmu

### 4.1 Počátky českého animovaného filmu

Ve svém vývoji urazil animovaný film od svého vzniku dlouhý a náročný kus cesty, i když jeho začátky byly pomalé a chudé.

První, kdo „otevřel“ českému animovanému filmu pomyslné dveře, byl propagační výtvarník a režisér reklamních filmů Karel Dodal. V začátcích jeho tvůrčí práci ho doprovázela národní umělkyně Hermína Týrlová. Začali společně s prvními pokusy a roku 1928 vytvořili krátký kreslený film *Zamilovaný vodník* jako doplněk k filmovému týdeníku. Dílo však nebylo velmi zdařilé. V roce 1930 vzniklo v jejich režii o něco úspěšnější *Bimbovo smutné dobrodružství*. Pak následovala krátká loutková sekvence v reklamním spotu na obuv z roku 1935 nazvaná *Tajemství lucerny* a pro naučný, kombinovaný film *Všudybylova dobrodružství /1936/* rozpohybovali na plátně loutku Hurvínka, vytvořenou autorem Skupou. Výtvarným spolupracovníkem jim byl Jiří Trnka a o hudební stránku se postaral Jaroslav Ježek. Dalším, už více podařeným dílem byl *Nezapomenutelný plakát/1937/* a po založení produkční společnosti IRE-FILM se mohl Dodal věnovat výtvarně experimentální činnosti. Vznikly pak filmy jako *Myšlenka hledající světlo/1938/* a *Fantasia – Erotique /1937/*.

Dlouhodobé snahy počátečních pokusů - omylů obou tvůrců vedly nakonec k pozoruhodným výsledkům a nebyť hrozcího válečného ovzduší zamořující Evropu, nejspíš by pokračovali ve svojí profesionální spolupráci ještě dlouhou dobu. Dodal však před nacisty emigroval na západ a jejich cesty se rozdělily. Týrlová, s hlavou plnou nápadů, přijala nabídku pracovat ve filmovém studiu ve Zlíně, které ovšem po nějakém čase zabrali fašisti, a tak se nějakou dobu musela věnovat nudné práci a svou fantazii uložit k ledu.

Když se situace uklidnila, režisérka, inspirovaná dětskou knížkou ilustrátora Ondřeje Sekory se rozhodla natočit loutkový film *Ferda Mravenec/1944/*, který sklídl velký úspěch. Jako další námět si vybrala poučnou historku o nemocné holčičce a obživlých vánočních hračkách s názvem *Vánoční sen*. Při požáru v ateliéru však shořela celá filmová surovina s natočeným snímkem a Týrlová odmítla znovu se na filmu podílet. Režisérskou úlohu nakonec převzal Karel Zeman. Po válce natočila snímek *Co jim schází /1947/*, kde kombinovala loutku s živým hercem, pak následovala mezinárodně úspěšná *Vzpouza hraček /1948/*. Ačkoliv to byla humorná politická satira, svým ztvárnění zůstala blízká dětským divákům. Rasovou rovnost obhajovala ve filmu *Nepovedený panáček* z roku 1950. Byl založen na kombinaci animace hadrové panenky a živou hereckou částí hranou dětmi. Ještě vytvořila *Devět kuřátek* a podle námětu spisovatele Jiřího Marka *Pohádku o drakovi*, než se pokusila o svůj celovečerní film *Zlatovláska /1955/* na motivy básníka Josefa Kainara.

Na svůj nejvýraznější film si počkala do roku 1958, kdy natočila *Uzel na kapesníku*. V tomto díle dotáhla k dokonalosti kombinovanou techniku loutky s hercem a použitím látkového materiálu jako výtvarného prostředku. Kusům hadru vdechla neuvěřitelnou ladnost a hbitou pohyblivost a charakter, že divák si místo nich může představit loutky s tělíčky. Následovaly ještě filmy *Vláček kolejíček /1958/*, *Ztracená panenka/1959/*, *Zvědavé psaníčko/1961/*, *Vlněná pohádka/1964/* a mnoho dalších. Týrlová pracovala pouze s náměty pro dětské diváky, ve svých snímcích používala pro film tehdy neobvyklé a originální materiály, jako vlnu a látky stylizované do antropomorfních loutkových postaviček.

## 4.2 Tvorba AFITu

Zatímco se Týrlová s Dodalem snažili vkládat své kresebné a loutkové invence do filmů, byl v Praze roku 1935 založen malý podnik AFIT neboli Ateliér filmových triků. Ne nadarmo se říká, že „všechno zlé je pro něco dobré“, a proto, když ho v roce 1941 zabrali němečtí fašisti, s úmyslem konkurovat na filmovém poli „samozvanému králi animace“ Waltu Disneymu, dali tak nevědomky příležitost vzniknout jednomu pozoruhodnému dílu s názvem „*Svatba v korálovém moři*“. Ačkoliv snímek vzcházal z Disneyho vyspělé animační technologie, výsledek byl překvapivě odlišný. Autoři zcela vypustili do této doby tak oblíbený comicsový stereotyp a idylické schéma děje a pojali ho jako hravou, tvůrčí práci s myšlenkou a citovým nábojem. Tento film je považován za první české týmové dílo, na kterém spolupracovali Eduard Hofman, Jiří Brdečka, Břetislav Pojar, Václav Bedřich, Stanislav Látal, Čeněk Duba, Josef Kluge a mnoho dalších.

Po osvobození od fašistické nadvlády došlo k zestátnění československé kinematografie, do které se zapojili i mladí tvůrci z AFITu a společně založili studio kreslených filmů Bratři v triku. Jako uměleckého šéfa povolali vynikajícího malíře a loutkáře Jiřího Trnku. Tímto položili základní kámen úspěchu českého animovaného filmu.

## 4.3 Jiří Trnka

Kroky Jiřího Trnky vedly od klasického loutkového divadla, kde se zabýval návrhem loutek, kulis a scény, přes ilustraci knih až k animovanému filmu. Když pomohl filmovému studiu Bratři v Triku najít svůj vlastní styl, vydal se na sólovou tvůrčí dráhu jako výtvarník a režisér. Ve filmu *Zasadil dědek řepu* z roku 1945 využil svoje ilustrátorské schopnosti a vytvořil kreslenou poetickou pohádku s hudebním doprovodem Václava Trojana. *Zvířátka a Petrovští* /1946/ byl jeho další kreslený film, ještě částečně ovlivněn Disneyho tvorbou. Roku 1946 vytvořil ještě dva kreslené filmy, satiru *Pérák a SS* a parodii *Dárek*, kde se už začíná tříbit jeho specifický výtvarný rukopis. Tyto filmy mu posloužily jako podklady pro hledání vlastního osobitého stylu a k prozkoumávání filmové techniky. V roce 1947 se Trnka s kresleným filmem rozloučil a věnoval se výhradně filmu loutkovému. Výhodou bylo, že v této sféře neměl vzory a proto vyšel z tradičního českého loutkářství a lidové tvorby. S touto vizí vytvořil *Špalíček* /1947/ inspirovaný lidovými písněmi ze souboru Mikoláše Alše.

V *Císařově slavíku* /1948/ na motivy pohádky Ch. Andersona námětově vycházel z předlohy Staré Číny, ale dekorace vytvořil z pohledu evropského dětského diváka.

Jeho další film *Árie prérie* /1949/ vtipně paroduje americké kovbojky. Jako celovečerní film natočil na motivy románu Aloise Jiráska *Staré pověsti české* /1953/. Zde se inspiroval umělci, kteří už měli s tímto tématem zkušenost-J. Mánesem, M. Alšem a J. V. Myslbekem.

Výsledkem byl poetický a emotivní snímek. Ve třídílném filmu *Osudy dobrého vojáka Švejka* /1954-5/ ožívá humorná ilustrace malíře Josefa Lady a v Shakespearovské komedii *Sen noci svatojánské* /1959/ zase poetické loutky lesních vil.

Trnkova výtvarná poloha je humorná a něžné poetické ladění plné fantazie se v jeho dílech spojuje s obyčejným člověkem a jeho konáním. V zobrazování postav dává přednost zjednodušení a úspornému výrazu, obejde se však bez posměšné karikatury a deformace. Vyhybá se přímočaré líbivosti a napodobování reality.

#### 4.4 Karel Zeman

Reklamní výtvarník a aranžér Karel Zeman se dostal k filmu koncem okupace, když začal pracovat ve zlínských ateliérech. Ve své filmové debutu *Vánoční sen* /1945/, na kterém pracoval společně s Hermínou Týrlovou, fungoval nejdřív jako režisér hrané části. Zeman tak přebral úlohu režiséra celého snímku a chytře využil zkušeností získaných při tvorbě první verze. V reálném prostředí animoval loutky hraček, které malé nemocné děvčátko dostalo k vánocům pod stromeček. Snímek poeticky a citlivě ukazuje morální lidské hodnoty. Posléze se pustil do práce na bajce *Křeček* /1946/ a propagačního filmu *Podkova pro štěstí* /1946/, kde poprvé použil figurku pana Prokouka. Protože měla velký úspěch, rozhodl se vytvořit sérii s touto postavou. Jednotlivé díly se jmenovali *Pan Prokouk úřaduje*, *Pan Prokouk v pokušení*, *Pan Prokouk jede na brigádu*, *Pan Prokouk filmuje* a *Pan Prokouk vynálezcem*. Dřevěný panáček, vyzbrojený velkým nosem a knírem, reagoval humorem a satirou na aktuální události doby a sloužil jako výsměch maloměšťáctví a zpátečnictví. Jeho charakter je milou karikaturou lidské povahy.

Pro svůj další film *Inspirace* /1949/ zvolil úplně jinou, netypickou výtvarnou polohu.

V reálném prostředí animoval křehké skleněné figurky ze sklářské dílny Jaroslava Brychty. Vznikl tak originální experiment, využívající a znásobující vlastnosti skla, jeho lesk, třpyt a odraz barev. V roce 1950 vytvořil inscenačně a výtvarně velmi náročnou satirickou báseň na motivy Karla Havlíčka Borovského *Král Lávra*.

Spojením techniky loutkové, kreslené a ploškové vznikl výtvarně orientálně laděný *Poklad ptačího ostrova* /1952/. Kombinovaný film *Cesta do pravěku* /1954/ a *Vynález zkázy* /1958/ jsou hrané filmy, založené na technice filmových triků. Jako výtvarnou předlohu k tomu druhému použil kresby z prvního vydání Vernových románů ilustrátorů Riona a Benetta. Použitá, perfektně zvládnutá perokresba skvěle ladila s námětem o technických pokrocích vědy. Detailně propracovaným pojetím a inspirací naivistickými triky G. Méliése vytvořil dokonalou souhru herců a rekvizit.

*Čarodějův učeň* /1977/ vytvořený ploškovou technikou navozuje sugestivní pochmurnou atmosféru, laděním a technicky dokonalým výtvarným řešením.

Protože ve svých filmech vcházel z tvorby pro děti, i když podle svých slov úsměvně posunul její hranice až k 99 let, odráží se dětský pohled na svět i ve výtvarném pojetí jeho děl.



Karel Zeman-Čarodějův učeň



## 5. Výtvarná specifika pro animovanou technologii a její tvůrci a díla

Jako každá forma umění má i animovaný film své specifické technologie a výtvarná pravidla. Jako hlavní můžeme uvést rozlišení na 2D a 3D animaci. Tedy dvourozměrnou a trojrozměrnou.

### 5.1 Loutková animace

Loutková animace spadá do prostorové 3D tvorby. Její působiště se odehrává na scéně, někdy velmi podobné té jevištní, jen místo pro oči divákovy je nahrazeno okem kamery. Pokud budeme hovořit o klasické loutkové animaci, aktéry budou většinou loutky, výtvarné znaky dramatických postav. Ty do současnosti prošli velkým vývojem. První filmové loutky měly kostru z měkkého drátu, se kterou například pracoval Vladimír Starevič. Tato konstrukce však byla ještě natolik tuhá a dráty se během natáčení lámali, že loutkáři pokračovali ve vývoji, až se nakonec Jiřímu Trnkovi díky jeho zkušenostem z kresleného filmu pod rukama zrodila kostra kloubová. Tento objev umožňoval větší pohyblivost a plynulost při animaci.

Protože je loutka prostorový objekt, musí výtvarník postupovat při tvorbě návrhu s ohledem na to, aby byla zachována plastičnost. Zabráni tak případné nežádoucí deformaci a nefunkčnosti při animování. Výtvarník musí navrhnout miniaturní rekvizity, ocelový skelet kloubových koster, to vše doplnit latexovým odlitkem tělíčka, vyrobit makety moduritových nebo ze dřeva vyřezávaných hlaviček.

*Zaniklý svět rukavic/1982* / je loutkový film Jiřího Barty. K animaci používá věcí běžné potřeby, v tomto případě řady rukavic mnoha módních stylů a historických období. Vtipně zde pomocí těchto atributů zpracovává filmové podání různých žánrů, od grotesky po horor. Hojně pracuje se zkratkou a imaginací.

Naprosto odlišné výtvarné zpracování vymyslel pro film *Krysař /1985/* Vytvořil zde dřevěné, expresivně tvarované loutky ostrých hran, skvěle vystihující nenažranou, krutou, chamtivou povahu aktérů.

Další z výrazných osobností českého loutkového filmu současnosti je absolvent pražské FAMU Aurel Klimt. Na svých filmech často spolupracuje s výtvarníkem Martinem Velíškem známým svou groteskní deformací v zobrazování lidské figury.

*Maškin zabil Košina* a *Pád* jsou krátká zpracování povídek Daniela Charmse. Absurdní obsah námětů dokonale ladí s jejich syrovým výtvarnem.

Ve filmu *Lakomá Barka /1987/* režisérky Vlasty Pospíšilové výtvarník Petr Poš s nadhledem ironizuje lidské vlastnosti. Živě modelované povahové studie převažují nad výtvarnou stylizací a zkratkou. Ze vzhledu Barky je tak na první pohled prostě přímo cítit, že by si pro korunu nechala koleno vrtat, jak je lakomá.



## 5.2 Poloplast

Spojením reliéfní loutky a ploškové animace je technika nazývaná poloplast. Při pečlivé, mistrné animaci divák ani nepozná absenci třetího rozměru. Dovoluje zachovat plastičnost loutkové animace a přitom plynule měnit jednotlivé fáze pohybu.

Výtvarník Miroslav Štěpánek v režii Břetislavem Pojarem ji využil ve filmu pro děti *Zahrada* z roku 1977. Hojně zde využívá strukturních materiálů a tlumené barvy. Vycházel z Trnkovy námětové předlohy a přitom si udržuje svůj vlastní, originální rukopis ve výtvarných návrzích.

*Pojďte pane, budeme si hrát* je dětský seriál, na kterém opět spolupracoval s Pojarem. Hrdiny jsou malí medvídci, kteří jsou díky Štěpánkově fantazii schopni úžasných tvarových proměn a převtělování. Výtvarná složka je eliminovaná na základní stavební prvky- čtverce, ovály a koule dokonale kontrastující s pohybovou variabilitou. Opět zde pracuje s výraznou strukturou a sytými barvami.



Miroslav Štěpánek- Zahrada

### 5.3 Kreslená animace

Patří do kategorie dvourozměrné 2D animace. Tato metoda umožňuje velké animační možnosti. Díky flexibilitě a proměnnosti kresby je možné přecházet z obrazu do obrazu bez použití stříhu, dává výtvarníkovi možnost navrhovat fantaskní a složité výtvarné objekty a animátorovi provádět pohybově velmi náročné kousky. Kreslená animace může v některých případech nahradit i pohyb kamery jak je tomu třeba ve filmu *Skákání* Osamy Tezuky.

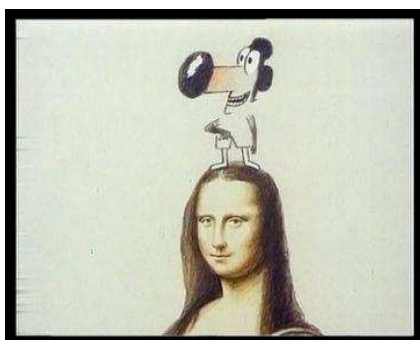
Zpočátku se kreslilo na papír pouze v jedné vrstvě, postavy dohromady s pozadím. Kolem roku 1914 si nechal animátor John Randolph Bray patentovat kresbu za použití celofánu a tím umožnil figury od pozadí oddělit. Díky této metodě také vznikl kombinovaný film, kde tvůrci spojovali kreslenou animaci a hraný film dohromady (např. Max Fleischer-*Out of the Inkwell*).

V totální animaci výtvarník nebo fázař kreslí postavy i s pozadím zároveň na jednu plochu papíru. Celý snímek tak získává neklidný, dynamický akční náboj. Touto technikou vytvořil Pavel Koutský například *Curriculum vitae/1986/* nebo Igor Ševčík film *Siesta /1977/*, ve kterém pracuje s volnou linkou v prázdném nebo jen naznačeném prostoru. Německý animátor Raimund Krumme minimalistickou černobílou kresbou vytváří náhlé změny v prostoru a perspektivě bez použití stříhu ve filmu *Tanečníci na laně /Sailtanzer/*. Ve filmu Frédérica Backa *Muž, který sázel stromy /The Men Who Planed Trees, 1987/*, animace opět nahrazuje kameru a stříh. Výsledkem je dynamický a sugestivní pohyb. Pozadí je jen jemně naznačené, vše rozehrává měkký, jemně šrafovaný pastel. Svůj impresionistický styl kresby obohatil o vlivy Cézanna a Chagalla. Ačkoliv všichni tito výtvarníci vycházejí ze stejného typu animace, jejich výtvarné vidění je naprosto odlišné.



*Frédéric Back-Muž, který sázel stromy*

Český výtvarník, grafik a ilustrátor Adolf Born jako vynikající karikaturista pracuje se sarkasmem a schopností zobrazit charakteristické rysy svých postav. Typově vynalézavou a humornou kresbou líčí nápadité situace a gagy. Svým karikaturám vtiskl grafickou eleganci a podbarvil lomenými tóny. Společně s režisérem M. Macourkem a animátorem J. Doubravou vytvořil snímek *Co kdyby/ 1972/*, *Ze života ptáků/1973/*, *Nesmysl/1974/*, *O Matyldě s náhradní hlavou/1985/* a další, většinou humorné filmy plné vtipného sarkasmu. Na kontě však mají i stejně humorné filmy pro děti například *Mach a Šebestová/1976-1983/*.



*Pavel Koutský–Curriculum vitae*



*Adolf Born- Mach a Šebestová*

U Michaely Pavlátové diváka zaujme především expresivní linka, kterou ve svých filmech ztvárňuje osobitý pohled na vztahy mezi muži a ženami. Neklidná pulsující čára a šrafování jakoby kopírovali emoce kreslených párů.

V *Křížovkce /1989/* pracuje se silnou expresivní konturou a plošným kolorováním. *Řeči, řeči, řeči/1991/* je převážně černobílý snímek, barvy jsou použity jen jako fragmenty. Pomocí metamorfóz zde režisérka abstraktně vykresluje rozhovory mezi kavárenskými hosty. *Repete /1995/* se vyznačuje silnou stylizací postav, pomocí animace jsou zde zvládnuty pohyby kamery.



*Michaela Pavlátová-Repete*

Dalším výtvarníkem se snadno identifikovatelným rukopisem je Vladimír Jiránek. Používá expresivní linku pouze jako konturu, jeho animace působí jako rozhýbané, rychle načrtnuté skici bez detailů. Jeho minimalistické úsporné kresby se obejdou zcela bez pozadí, nebo jen lehce naznačeným. S barvou pracuje pouze jako s fragmentem jako například ve filmu snímku *Pivo přes ulici* /1974/, kde vybarvil signální červenou auto kresleného aktéra, bojujícího s hustým dálničním provozem, když se snaží dostat se k vytoužené sklenice piva.

Jedním z odvětví kreslené animace se svými specifickými znaky je animé. Je to v podstatě zkratka z Japanimation -japonského animovaného filmu. Výtvarný styl, kterým je zobrazováno se nazývá manga.

Počátek má v Japonsku někdy kolem roku 1917, kdy japoňští filmaři experimentovali s filmovou animační technologií objevenou v USA, Francii, Německu a Rusku.

Název vymyslel Kacuajika Hokusai, ilustrátor a grafik, když pojmenoval své čmáranice dvěma japonskými znaky „proti své vůli“ a „nedbalý“, dohromady znamenající slovo manga.

Vysvětlil tím tak vznik svých „vrtošivých obrázků“ vzniklých metodou klouzání štětce po papíře v relativně volném a nahodilém stylu. Zachytil tím volně plynoucí náladu.

Převratným výtvarníkem v zobrazování manga byl Osamu Tezuka. Jako inspirací mu sloužily německé a francouzské filmy točené akční, uvolněnou kamerou.

Zrušil proto dvojrozměrnou perspektivu ve stylu divadelní hry- interakce herců střídajících se na jevišti zleva a zprava a kameru umístěnou jakoby v hledišti a tím dosáhl silného výrazového popisu. Střídal záběry z blízka a z různých úhlů, jeho snímky proto získali na dynamičnosti a pohybové akčnosti. Provedl také změny v dosud zavedených typech používaných námětů a faktu, že manga měla především úlohu rozesmát a svým aktérům přidělit i negativní emoce jako smutek, hněv nenávisť. Z pokleslé humorné zábavy tak vytvořil sofistikovanou formu umění.

Inspiroval se americkými karikaturami (Betty Boop, Mickey Mouse) a vtiskl stylu manga jeden z nynějších charakteristických rysů-obrovské oči.

Byl velmi produktivní autor, vytvořil mnoho animovaných filmů například dílo vycházející z původního komiksu *Astro boy* /1963/ nebo *Skákání* /Jumping, 1984/, kde poskytuje divákovi sugestivní pohled na svět očima skrytého aktéra.

Dnes je manga ručně kreslená, ale počítačem upravená animace. Obecně zažitým stereotypem jsou postavy, kreslené čistou linku, disproporčním zobrazením těla, výrazně vykreslenýma očima a malým špičatým nosem. Existuje mnoho variací, od postav Leiji Matsumota, které vypadají skoro jako nedomalované a deformované (hudební film pro kapelu Daft punk *Interstella 5555* z roku 2003) až po jemně propracované jakoby oblé postavy z Hayao Miayazakiho prací. *Cesta do fantazie / Sen to Chihiro no kamikakushi*, 2001/ nebo *Princezna Mononoke / Mononoke hime*, 1997/ kde se zpracovává ekologická témata boje člověka proti přírodě.



*Hayao Miayazaki-Princezna Mononoke*

### 5.3 Plošková animace

Plošková animace patří do kategorie 2D animace, je to rozpohybování plochých předmětů, vyřezávaných nejčastěji z papíru, proto se taky často uvádí pod pojmem papírková animace. Nicméně materiál může být různý, od již zmíněného papíru přes plech nebo plast.

Pracovním prostředím je stůl se skleněnou plochou, pod kterou se podle náročnosti animace mohou přidávat další. Takto upravenému animačnímu stolu se říká multi-plán. Celá práce se pak snímá kamerou připevněnou shora pookénkovou metodou v průběhu animace.

K animaci je zapotřebí vyrobit velké množství jednotlivých kusů papírových částí „loutek“ Tato metoda si může dovolit velkou výtvarnou náročnost.

Jedním z propagátorů této techniky je ruský režisér Jurij Norstein, který vytváří filmy společně se svojí manželkou, výtvarnicí Franceskou Jarbuzovovou.

Ve filmu *Bitva u Keržence* (Seča pri Keržence) 1971 zpracovává za asistence dalšího ruského režiséra Ivana Ivanova Vana téma boje Rusů proti Tatarům s podbarvením filmu hudebním motivem z opery Nikolaje A. Rimského-Korsakova *Pověst o neviditelném městě Kitež*.

Výtvarnou inspiraci pro tento snímek hledal v klasických ruských freskách ze 14.-16.století. Díky rozpohybování postav z plochy jakoby do prostoru dává ztvárnění snímku třetí dimenzi a v divákovi vyvolává sugesci hraného díla, ale stále zachovává respekt k ikonické kompozici obrazu. Vizuální dojem je ještě umocněn použitím širokoúhlého formátu, tím poskytuje divákovi silný emocionální zážitek.

O dva roky později natočil animovanou bajku *Liška a zajíc* /Lisa i zajac, 1973/ z souboru klasických ruských pohádek spisovatele Vladimíra Jakovleviče Dalja. Jako výtvarnou předlohu použil styl ruských naivních kreseb, tak celá bajka připomíná ilustrované knihy pro děti. Velká část obrazů je umístěna do ornamentálního obrazce nebo různých vzorovaných podkladů. Norštejn si dal záležet na skladbě filmových prostředků, přidal práci s detailem a tím tak ve zdánlivě banálním vyprávění udržel tempo a napětí.

*Volavka a jeřáb* /Caplja i žuravl/ 1974

Pohádka o nenaplněné lásce volavky jeřába zpracoval n. zvláštní technikou, kvůli které pro naplnění tvůrčího záměru a vytvoření nostalgické atmosféry, byl vytvořen speciální přístroj, s jehož pomocí bylo možno animovat na několika vrstvách skla najednou. Film je doplněn klasickou ploškovou animací a realisticky natočenými záběry.

Příběh *Ježek v mlze* /Jožik v tumaně /1974/ malého ježka, putujícího za svým přítelem medvědem, náhle ztraceným v husté mlze, pak zase nalezeným a zanechaným se svými představami a pocitem životního osvětlení. Pro tento film Norštejn vymyslel speciální animační stůl s možností přibližování a oddalování etážovaných skel se šrouby, které zároveň umožňují pohybu skel do stran. Tímto se mu podařilo animovat film s ploškovými postavami trojrozměrně jako loutku.



Jurij Norstein-*Ježek v mlze*1974



## 5.4 Experimentální animovaná filmová tvorba

Experimentální tvorba se zakládá na objevování a rozvíjení nových materiálů a technik. Obohacuje zažitě, klasické techniky o nové prvky.

Len Lye přišel s technikou vyškrabávání a malování na filmový pás, kterou před lety vymyslel Emil Cohl. V krátkém snímku *Free radicals* z roku 1958 na černé pozadí vyškrabává volnou, roztržitou linkou nahodilě, stále se měnící obrazy v neustálé kontinuitě bez použití stříhu. Vytváří tak jakýsi efekt „počmárané tabule“. Linka se mění v rytmu afrických bubnů, které dodávají celému snímku akční náboj.

Ve svém dalším filmu *Color Box/1935/* postupuje podobným způsobem. Měničímí se barevnými plochami a liniemi vytvořil barevný experiment za použití systému Dufaycolor. Jeden z významných filmových experimentátorů byl kanadčan Norman McLaren. Velký vliv na jeho tvorbu měl například německý avantgardní experimentátor Berthold Bartosch. Nejprve se proslavil pokusy spočívající ve vyškrabávání a kreslení na samotný filmový pás tak, jak to před desetiletími praktikoval Emil Cohl a jeho filmařský kolega Len Lye.

Volné výtvarné představy formoval ve snímku *Begone dull care /1949/*, kde se na hudbu Tria Oscara Petersona střídají barevné plochy s různobarevnými fragmenty. Hra jednotlivých nástrojů se mění vždy se změnou obrazu.

*Blinkity blank /1955/* opět technikou vyškrabávání na filmový pás na černém poli zobrazuje barevné tvary. Maximálně zjednodušená kresba představuje znaky, symboly a abstrakci, divákovi poskytuje pouze vjem ze zobrazovaného tvaru.

Pro vyjádření obrazu ve svých dílech používal elementární geometrické tvary, obrazce, čárky a tečky a jejich prudkým střídáním dosahoval překvapivých nahodilých efektů a asociací. Stejně jako kdysi avantgardní filmoví tvůrci se pokoušeli zobrazit klasickou hudbu, McLaren vytvářel vizuální podobu hudby jazzové.

Pixilace je termín pro ožívování neživých předmětů nebo také živých herců. Je založena na snímání okénko po okénku. Předmět, popřípadě herec, se před kamerou posunuje a mění pohyb po každém sejmutí jednotlivého okna filmového pásu. Dosáhne se tak trhavého, jakoby zpomaleného pohybového efektu.

McLaren hledal nové výrazové formy a tak vznikl snímek *Sousedé /Neighbours, 1952/*, který je považován za jedno z jeho nejlepších a nejoriginálnějších děl. Použil v něm právě výše zmíněnou pixilaci. V reálném prostředí s reálnými herci a jednou umělou květinou předává světu svou mírovou myšlenku. Dalším pixilovaným dílem byla *Židle/ The Chairy Tale, 1957/*.

Jan Švankmajer vychází ze surrealismu, poetiky a taktilní poezie. Ve výtvarné stránce jeho děl se odráží scénografická a loutkářská činnost. Ve svých filmech je jen málokdy vypravěčem. Více než na vyprávění se soustředí na odhalování souvislostí lidského počínání a jeho vazeb. Svě výtvarno spojuje s akcí kamery, montáží a stříhem. Pracuje s podněty nevědomí ovlivňující lidské činy.

Věnuje se hlavně loutkové animaci, ale díky svéráznému způsobu výtvarného pojetí Jeho tvorba posouvá hranice animovaného filmu, dává mu nový výraz i obsah.

Na filmu Emila Radoka a výtvarníka Vlastimila Beneše *Johannes doktor Faust* z roku 1958 se podílel jako jeden z loutkářů. Film je sice animován minimálně, hlavní part hrají voděné marionety, ale právě tyto expresivně patetické divadelní loutky připomínající hru starých českých loutkářů Švankmajera ovlivnily v jeho další tvorbě.

*Poslední trik pana Schwarzwaldea a pana Edgara* /1964/ je dynamická montáž triků a použití živého herce v kombinaci s neživými animovanými předměty.

Naivně expresivní tvarosloví pouťových jarmarečních frašek ztvárnil ve snímku *Rakvičkárna* /1966/.

Ve snímku z roku 1968 *Zahrada* Švankmajer nepoužívá klasickou animaci jako takovou, ale pracuje s herci, které svým režisérským umem stylizuje do podoby živých loutek.

V *Donu Šajnovi* /1970 / zase pomocí pixilace animuje obrovské makety marionet, nasazené na hlavy živých herců, roli jejich hereckých sekundantů hrají opět staré pouťové loutky.

Festivalově úspěšné *Možnosti dialogu*/1982/ vycházejí z modelace aktérů pomocí asambláže a koláže s použitím různých objektů běžné potřeby, pak přichází jejich následná destrukce a přeměna.

V povídce na motivy spisovatele Edgara A. Poe *Zánik domu Usherů* /1981/ jako výtvarný prvek používá hmotu a strukturu zdiva a hlíny. Podobně postupuje i v díle *Jáma, kyvadlo a naděje* /1983/, kde vyjadřuje krutě destruktivní tendence moci.

Jako předlohu pro film *Něco z Alenky* /1988/ použil pohádkový příběh Lewise Carolla, ale ve svém filmovém zpracování ho zbavuje jakéhokoliv pohádkovosti.

*Jídlo* /1992/ krátkometrážní snímek, ve kterém pomocí reálného herce, modelace a deformace hlíny zobrazuje lidskou obsesi po jídle



Jan Švankmajer-Něco z Alenky



## Tvorba bratří Quayů

Koncem 70.let se na filmové scéně experimentálního animovaného filmu objevují pozoruhodné osobnosti v podobě bratří Stephena a Timotyho Quaye. Zpočátku se zabývali ilustrací, později přešli k filmovému umění samotnému.

Jako inspiraci a náměty pro svá díla vycházejí ze strašidelného spektrum východního umění a literatury. To se odráží i na návrzích loutek. V jejich filmech se objevují na kost a kůži vychrlé charaktery, obývající bludiště, tmavé, tajemné kouty. Bratři Quayové experimentují s kombinovanou technologií herce a loutky *Nocturna Artificialia* /1979/

Jako nepřekonatelný filmový kus jejich společné tvorby se uvádí *Ulice krokodýlů* /Street of Crocodiles, 1986/ Reflexivní přístup k animaci samotné rozvíjí použití kamery jako „třetí loutky“ a tím vytváří paralelu mezi protagonisty a kamerou samotnou tak, jak to známe z hraných filmů. Je zde cítit silný vliv Švankmajera. Při tvorbě loutek vycházejí také z podob starých marionet



*S. a T. Quay-Ulice krokodýlů*

*The Kabinet of Jan Svankmajer* /1984/ je otevřená výpověď o vlivu českého surrealistického tvůrce.

## Malba na sklo

Je jednou z animačních dvourozměrných metod, podobná kreslené animaci, jen s tím rozdílem, že ke snímání dochází při samotném animování. Jako výtvarný prostředek se používá olejových barev.

Ruský Alexander Petrov takto výtvarně zpracoval novelu A. Platonova *Kráva* /The Cow,1989/, pohádku *Rusalka* /Mermaid, 1997/na motivy a. Puškina a povídku E. Hemingwaye *Stařec a moře* /The Old Man and Sea,1999/.

Živou malbou zaznamenává impresionistický prchavý dojem.

Naturalisticky ztvárnění a použití široké škály barev a jejich valérů tento realistický zážitek ještě umocňuje.



*Alexander Petrov-The Old Man and Sea*

Stejnou technikou, ale naprosto odlišným výtvarným stylem se prezentuje kanadská výtvarnice a režisérka Caroline Leaf ve snímku *Ulice* /The Street,1976/. Jednoduchými, stylizovanými postavami a spoře nahozeným pozadím

Ve filmu *Dvě sestry* /Two sisters,1990/ technikou vyrývání na filmovou surovinu, docílila expresivní šrafované linky, tvořící světlo a stíny na černém podkladu. Díky takto získané plastičnosti působí vyškrabávané kresby monumentálním dojmem



*Caroline Leaf –Two sisters*

## Animace písku

Při této metodě se používá sypkých materiálů, animovaných na ploše stolu se svícením zesponu. Vytváří měkké tvary a umožňuje plynule přecházet z jednoho záběru na druhý bez použití stříhu podobně jako u malby na sklo.

Autorkou filmů tvořeným touto technikou je Caroline Leaf. *O sově, která se oženila s husou* /*The Owl who married a Goose*, 1974/

*Proměny pana Samsy* / *The matamorphosis of Mr. Samsa*, 1977/ na motivy románu Franze Kafky Proměna

Svícením ze sponu dosáhla černobílých zářivých kontrastů a měkkých valérů sypkého písku. Díky snadné proměnlivosti tohoto materiálu docílila dokonalých plynulých metamorfóz svého hrdiny.



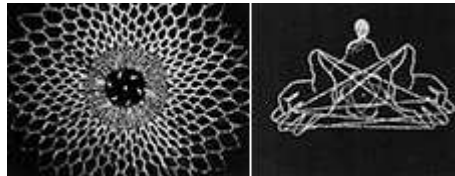
*Caroline Leaf – Proměna pana Samsy*

Odlišný postup zvolil Co Hoedeman v *Hradu z písku* /*The Sand Castle*, 1977/. Tvarované figurky z hladkého písku animuje jako trojrozměrnou loutku v prostoru. Mění jejich tvary a podobu



*Co Hoedeman - The Sand Castle*

Ishu Patel tvoří filmy zabývající se filozofickými úvahami. Ve snímku *Korálková hra /Bead Game, 1977/* na tmavém podkladě animuje korálky, přeměňující se svižnými metamorfózami. Bez jediného stříhu popisuje vývoj vzniku lidského světa od pravěku po současnost.



*Ishu Patel-Bead Game*

Ve snímku *Ráj /Paradise, 1984/* dosáhl Patel neuvěřitelné ladnosti a pohádkovosti pomocí zadního svícení pod perforovanými deskami, do kterých prorážel dírky a tím vytvářel svítivé grafické pozadí. Malbou akvarelovými barvami na celofán, ploškovou animací a použitím mnohočetných fotografických snímků získal tento film téměř fantazijního vzhledu



## 6. Nové animační technologie, nové možnosti výtvarníků

S rozvojem a náročností moderní technologie a invencí technologických vývojářů 21. století stoupají i nároky filmového diváka.

Jednou z využívaných technik za pomoci počítače je rotoskopie.

Tato animační metoda vynalezená bratry Fleischerovými na počátku 20. století zaznamenala renesanci koncem 90. let. Mezi příznivce patřil Ralph Bakshi, zabývající se ve své tvorbě scient-fiction a fantasy.

Bakshiho filmy vycházejí z tvorby undergroundových komiksů. Zpracovává temné vize světa plné násilí, sexu a sociální kritiky. V tom se odráží i jeho výtvarné pojetí. Rotoskopii použil poprvé ve filmu *Wizard /1977/*, kde natočil závěrečnou bitevní scénu, pak následoval *Pán Prstenů /The lord of the Rings, 1978/* a *Oheň a led /Fire and Ice, 1983/*

V poslední době ji s oblibou využil americký režisér Richard Linklater u svých dvou filmů *Waking life 2001* a *A Scanner Darkly /Temný obraz, 2006/* dosáhl tak maximálně realistického obrazu ve spojení s určitou mírou stylizace. Oba snímky se zabývají tématem mentálního odpojení jedince od reality, což ještě umocňuje nedokonalé zasazení postav do prostoru a neustále se měnící barevné plochy.

Režisér Christian Volckman, autor filmu *Renaissance /2006/* vytvořil černobílý, graficky sjednocený snímek, působící jako rozpořhybovaný plošný komiks s použitím rotoskopického pozadí a motion capture.

Metoda motion capture vznikla jako pomocný nástroj v biomechanice na zjišťování tvarů, rozměrů a polohy těles během vývoje v letech 1970 až 1980. Postupem času expandovala do různých odvětví. Dnes je tato technika běžně používaná ve filmu, vývoji počítačových her a počítačové animaci jako digitální loutkoherectví, ve kterém ovšem úlohu animované loutky přebírá živý herec. Na hercovo tělo se na různá místa připevní speciální čidla propojená s animačním softwarem. Takto upravený herec se nasnímá při požadovaném pohybu. Podle takto vytvořeného základu se v počítači pomocí efektů upraví do požadované podoby.

Vznikl tak například charakter Gollum ve třídílném ztvárnění *Lord of the Rings /Pán Prstenů/* režiséra Petera Jacksona nebo *Beowulf* Roberta Zemeckise z roku 2007



*Jan Pinkava-Geriho hra*

#### Počítačová 3D animace

S rozvojem počítačů vzrostla také obliba 3D animace v počítači. Tato technologie spojuje výhody trojrozměrnosti klasické loutky a možnosti metamorfóz a přeměn kreslené animace. Výtvarníků, pracujících na jednom jediném filmu vytvořeném touto technologií bývají většinou desítky. Pracují v týmu pod dohledem hlavního výtvarníka a každý se zabývá specifickým rysem postavy, objektu nebo pozadí.

Protože se jedná o spolupráci jedné nebo několika osob s počítačovým programem, výtvarná stránka postrádá na určité osobitosti a rukopise výtvarníka. Zpočátku také byly první animace uhlazeného vzhledu, postupem času se pomocí vývoje softwaru dosahuje lepšího strukturálního výsledku a dnes jim není žádný materiál překážkou.

Touto technikou dokáží animátoři napodobit naprosto realistický pohyb.

Jedna z nejproduktivnějších filmových společností současnosti, zabývající se počítačovou 3D animací je americké studio Pixar. V jeho produkci vznikly filmy *Toy Story*, *Toystory 2*, *Život brouka*, *Příšerky, s. r. o.*, *Hledá se Nemo*, *Úžasňákovi*, *Auta* a také krátký film *Geriho Hra* Jana Pinkavy.

## 7. Závěr

Přesvědčili jsme se, že i přes relativně krátké trvání animovaného filmu vyprodukovalo toto umělecké odvětví velké množství výtvarně zdatných osobností. Výtvarno se postupem času stalo výrazným a nepostradatelným rysem této umělecké sféry. Výtvarníci tvořící v tomto odvětví se stávají stále osobitějšími a výraznějšími ve svém projevu. Třebí si svůj specifický charakter návrhů. Ty jdou ruku v ruce se stálým zvyšováním žánrové různorodosti a kvality filmových námětů. Ad už jde o témata s filozofickou polohou nebo temperamentní satirickou kritiku. Filmy se tak stále více stávají osobitými výpověďmi tvůrců. Odráží se v nich reflexe na naléhavé otázky dnešní doby.

Seznámili jsme se s animačními technologiemi, rozdílly mezi nimi a stručným srovnáním vybraných autorů a děl. Mohli jsme se přesvědčit, že jejich vývoj jde rychle kupředu a s ním i možnosti výtvarníků.

Je vidět, že animovaný film má mnoho výtvarných poloh a podob.

## 8. Použitá literatura:

Karasová Jindra – *Tvůrci animovaného filmu*

Dutka Edgar – *Animovaný film - úvod do scénáristiky animovaného filmu*

Dutka Edgar – *Minimum z dějin světové animace*

Poš Jan – *Výtvarníci animovaného filmu*

Tibitanzl Jiří – *Panáčci na plátně*

Hábová Milada, Smejkal Zdeněk - *Karel Zeman*

publikace- *Český animovaný film 1934-1994*

## Další informační zdroje:

[www.wikipedia.com](http://www.wikipedia.com)

[www.sensesofcinema.com](http://www.sensesofcinema.com)

[www.filmkabi.net](http://www.filmkabi.net)

[www.manga.cz](http://www.manga.cz)

[www.animecrew.org](http://www.animecrew.org)



## 9. Použité citace:

- (1) - Jindra Karasová. Tvůrci animovaného filmu. ČSF-Filmový ústav Praha 1. 2348-64- ka-va. 1965
- (2) - Jan Poš. Odeon. Nakladatelství krásné literatury a umění. 01-514-90. Svoboda, s. p. Praha 1990. ISBN 80-207-0159-1