

# **Výtvarné složky v animovaném filmu (zaměření na českou tvorbu)**

Hana Popovská

---

Bakalářská práce  
2008



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně  
Fakulta multimediálních komunikací

---

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně  
Fakulta multimediálních komunikací  
Vyšší odborná škola filmová Zlín  
akademický rok: 2007/2008

## ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE (PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: Hana POPOVSKÁ  
Studijní program: B 8206 Výtvarná umění  
Studijní obor: Klasická animovaná tvorba  
  
Téma práce: Výtvarné složky v animovaném filmu

### Zásady pro vypracování:

1. Teoretická část Bc. práce: -Teoretická část práce je v pevné vazbě, která nedovoluje vyjímání ani vkládání listů. - Rozsah: min. 20 stran textu o výtvarných složkách v animovaném filmu - nutno odevzdat 3 ks + 1CD s verzí PDF + 1 PDF elektronicky odeslat knihovně UTB. 2. Praktická část Bc.práce zahrnuje: - Bakalářský film, nutno odevzdat na 6 CD - Propagační plakát k filmu - Součástí praktické části je i neomezené množství ilustrací a příloh obsahujících výtvarné návrhy a technický scénář, vše inteligentně prezentováno v deskách

Rozsah práce: viz. Zásady pro vypracování  
Rozsah příloh: viz. Zásady pro vypracování  
Forma zpracování bakalářské práce: tištěná

Seznam odborné literatury:

Vedoucí bakalářské práce: **Mgr. Ing. Martin Müller**  
Vyšší odborná škola filmová Zlín  
Datum zadání bakalářské práce: **7. ledna 2008**  
Termín odevzdání bakalářské práce: **12. května 2008**

Ve Zlíně dne 7. ledna 2008

  
doc. Ing. Jaroslav Svátek, Ph.D.  
děkan



  
prof. ak. sooty. Pavel Štarka  
ředitel ústavu

## **ABSTRAKT**

V mé bakalářské práci rozebírám výtvarné složky v animovaném filmu. Popisuji význam výtvarné stránky při vytváření filmu. Zabývám se jednotlivými technikami, návrhy postav, pozadí, rekvizit, procesem tvoření od počátečních návrhů až po konečnou podobu výtvarného díla. Dále historií animovaného filmu a významnými osobnostmi, které ovlivnily vývoj českého animovaného filmu. V závěru se věnuji tématu kýče v umění a kritériím, podle kterých by měla kritika posuzovat dílo.

Klíčová slova: výtvarná práce, výtvarné prostředky, animační techniky, návrhy, rekvizity, pozadí, postavy, barva, triky, čeští výtvarníci, kýč, obrázkový scénář, týmová práce, historie, výroba filmu, kritéria hodnocení, kritika, Jiří Bárta, Pavel Koutský, Jan Švankmajer

## **ABSTRACT**

In my bachelor work, I write about the topic of art aspects of animated film. I describe the meaning of art work in the movie-making process. I analyse art techniques, sketches of figures, backgrounds, props and the actual process of making the final project. Then I write about the history of animated film and the Czech artists who influenced the development of Czech animated film. Lastly I talk about theme „kitsch in art“ and criterions for criticism of film.

Keywords: art work, art medium, animation techniques, sketches, props, background, figures, colour, tricks, Czech artists, kitsch, storyboard, team work, history, movie making, criterions of value, criticism, Jiří Bárta, Pavel Koutský, Jan Švankmajer

## **Prohlášení**

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci zpracovala samostatně a že jsem uvedla všechny použité prameny, ze kterých jsem čerpala.

Ve Zlíně 7. 5. 2008

.....

podpis

„Umění je to, co za umění považuje umělec“

## **OBSAH**

<b>ÚVOD</b> .....	<b>8</b>
<b>I TEORETICKÁ ČÁST</b> .....	<b>9</b>
<b>1 SPECIFIKA ANIMOVANÉHO FILMU</b> .....	<b>10</b>
1.1 VÝZNAM VÝTVARNÉ PRÁCE .....	10
<b>2 VÝTVARNÉ ŘEŠENÍ ANIMOVANÉHO PROJEKTU</b> .....	<b>11</b>
2.1 JEDNOTLIVÉ TECHNIKY, NÁVRHY POSTAV .....	11
2.2 VÝTVARNÉ NÁVRHY POZADÍ, REKVIZIT .....	12
2.3 VÝTVARNÉ TRIKY, PRÁCE S BARVOU .....	13
<b>3 POSTUP PŘI VYTVOŘENÍ VÝTVARNÝCH NÁVRHŮ, OD SKIC AŽ PO HOTOVOU POSTAVU</b> .....	<b>15</b>
<b>4 HISTORIE A VÝVOJ VÝTVARNÝCH SLOŽEK V ANIMOVANÉM FILMU</b> .....	<b>17</b>
<b>5 TÉMA KÝČE VE VÝTVARNÉM UMĚNÍ</b> .....	<b>23</b>
<b>6 ADRESA URČUJE OBSAH</b> .....	<b>25</b>
6.1 FAKTORY OVLIVŇUJÍCÍ VOLBU URČITÉHO STYLU .....	25
6.2 BODY PODLE KTERÝCH BY SE MĚLA ŘÍDIT KRITIKA VÝTVARNÉHO DÍLA .....	27
<b>7 VÝTVARNÍCI KTERÍ JSOU U FILMU</b> .....	<b>29</b>
7.1. PRÁCE V TÝMU .....	29
7.2. TŘI OSOBNOSTI, KTERÉ MĚ ZAUJALY.....	30
7.2.1 Jiří Bárta .....	30
7.2.2 Pavel Koutský.....	32
7.2.3 Jan Švankmajer.....	33
<b>ZÁVĚR</b> .....	<b>36</b>
<b>SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY</b> .....	<b>37</b>
<b>SEZNAM PŘÍLOH</b> .....	<b>38</b>

## ÚVOD

Pro svou bakalářskou práci jsem si zvolila téma: Výtvarné složky v animovaném filmu. Jelikož jsem vystudovala Střední uměleckou školu, mám k výtvarnému umění velmi úzký vztah. Rozhodla jsem se svou písemnou prací přiblížit obyčejnému divákovi, co všechno stojí za výtvarně zpracovaným filmem a co všechno tato práce obnáší. Protože u většiny filmů si každý pamatuje jen režiséra a na výtvarníka se zapomíná, chtěla jsem na ně upozornit a zdůraznit důležitost jejich práce.

Ve své písemné práci se snažím popsat postup při vytváření projektu nebo alespoň naznačit, jak by se mělo postupovat. Protože téma má široký obsah, zaměřila jsem svou pozornost na českou tvorbu. Stručně se zmiňuji i o historii českého animovaného filmu se snahou vyzdvihnout výtvarný cit našich umělců s ohledem na výtvarnou stránku, kterou se česká tvorba proslavila. Dále se zabývám významem umění a problémem kýče, který je všude kolem nás. V dnešní době, kdy řadě výrobků chybí estetické hodnoty, je těžké vymezit hranici mezi uměním a kýčem a tak jsem se ho pokusila alespoň stručně charakterizovat. Dále jmenuji kritéria podle kterých by se měl výtvarník rozhodnout, jakou techniku zvolí a jaký použije výtvarný styl s přihlédnutím na budoucí využití díla a jeho adresáta. Poslední kapitolu věnuji třem významným uměleckým osobnostem, které značně přispěly ke slávě našeho animovaného filmu.

Při psaní své práce jsem zužitkovala poznatky z Dějin animovaného filmu, Filmové řeči, knih, které se zabývají podobnou tematikou a samozřejmě rady našich profesorů, které nás více či méně ovlivňují při tvorbě projektů.



## **I. TEORETICKÁ ČÁST**

## 1 SPECIFIKA ANIMOVANÉHO FILMU

Nejdříve se pokusím vymezit pojem animovaný film. Animovaný film je kreativní dílo, které se liší od hraného především tvůrčí stránkou a ve většině případech výtvarným projevem. Vzhled animovaného filmu vytváří výtvarník, který má v tomto směru nekonečné množství možností, jak své hlavní postavy ztvárnit. Oproti hranému filmu, kdy má režisér k dispozici „pouze lidské bytosti“ může režisér anim. filmu více rozvinout svou fantazii. Když potřebuje za hlavního hrdinu pětihlavou stvůru, není to problém, stačí jen požádat šikovného výtvarníka bez toho, aby musel chodit po ústavech ve všech zemích a hledat člověka s takovým postižením, kterého by asi stejně nikdy nenašel. V tomto směru má animovaný film obrovskou výhodu, proto je úzce spojen s fantazií, magií a výtvarným uměním, kterým se budu v následujícím textu zabývat.

### 1.1 Význam výtvarné práce

V animovaném filmu je výtvarná stránka projektu na stejné úrovni jako příběh, dobře napsaný dramaturgický text. A to hlavně proto, že vizuální ztvárnění je to první co při spuštění filmu vidíme. Může nás zaujmout nebo naopak odradit až tak, že se rozhodneme televizi vypnout a ani se nepokusíme poslouchat či nechat si povyprávět příběh či poselství, které nám chtěl pan režisér sdělit. Nebo také naopak, nás může natolik zaujmout vizuální ztvárnění filmu, že i přes slaboduchý děj vydržíme u obrazovky až do konce, nebudeme schopni se odpoutat od nádherných nebo zajímavých obrazů, které se nám budou promítat. Už z těchto důvodů bych nepodceňovala výtvarnou práci na filmu.

## 2 VÝTVARNÉ ŘEŠENÍ ANIMOVANÉHO PROJEKTU

Vytvoření animovaného filmu, je velice náročný a zdoluhavý proces, který se skládá ze spousty činností, které si většina z nás nedokáže vůbec představit. Většinou divák hodnotí až výsledný produkt – film, ale na celé zákulisí, co všechno předcházelo natáčení se zapomíná. A právě u anim. filmu, je to velmi důležité, jen taková příprava projektu může zabrat několik let, o tom by mohla vyprávět řada tvůrců ale i studentů, kteří věčně nestíhají a práce se jim valí nad hlavu. Hlavní důvod je ten, že tvůrce animovaného filmu si vše vytváří sám. Často musí vytvořit celé kulisy nebo pozadí, ve kterém se příběh odehrává, dále postavy a k těm samozřejmě další rekvizity atd. Kdežto tvůrce hraného filmu má v tomto ohledu méně práce. Autor tedy výtvarník filmu vytváří atmosféru příběhu a to už jen volbou výtvarného stylu, který si zvolí. Musí připravit spoustu návrhů, které se pak dále schvalují a dále rozpracovávají. Velmi důležitou stránkou jsou návrhy postav. Ať už se jedná o loutku, postavu z papíru či jen kreslenou figurku, měl by její vzhled odpovídat jejímu charakteru. Je velmi důležité, jak postava vypadá, neboť to divákovi jako první napoví, co je postava zač. Např. velmi tichý bojácný člověk asi nebude výrazně oblečen se sebevědomým držetím těla, spíš to bude nějaká menší ušlápnutá postavička, která bude nějak nenápadně oblečená, aby zapadla do městské šedi. Stejně tak tvrdě pracující venkovský muž nebude mít asi bílou, průhlednou pleť a drobné malé ruce. Vzhled postavy by se měl utvářet už při psaní scénáře a co nejvíce by nám měl postavu přibližovat a vypovídat něco o jejím charakteru. Např. Má-li postava rozvázané tkaničky u bot, bude asi lajdák nebo špatně zapnutý kabát atd. U samotné realizace postavičky už záleží jakou techniku si zvolíme.

### 2.1 Jednotlivé techniky, návrhy postav

U **kresleného filmu** záleží na technice, postava může být jen v lince jako tomu je v Jirákových filmech nebo může být i barevně propracovaná. Technika kresby může být velmi uvolněná, odpovídat akčnímu spádu děje, tomuto typu odpovídají např. kresby Pavla Koutského nebo naopak přesná, stylizovaná do jednoduchých tvarů. Dále můžeme použít techniku akvarelu či vybarvit postavu v počítači.

U postav v **papírkovém, ploškovém filmu** bývá postava vystřihnutá a poskládaná z částí papíru či kartonu, jako tomu je v případě původně studentského filmu, který se pro svou výtvarně stylizovanou stránku proslavil a stal známým na celém světě, mluvím

o filmu South Park. Je to skvělý příklad toho, jak zvolená technika odpovídá stylu filmu i charakterům postav. Máme také nepřeberné množství druhů barevných papírů, kartonů s různými strukturami, které můžeme zvolit.

**Poloplast** je další způsob ve kterém můžeme ztvárnit postavy. Využívá se řady plastelín, moduritů, látek atd.

**Loutkový film** je založen na postavě, která obsahuje kovovou kostru na kterou se dále nabalují další materiály. Velmi důležité je zachovat pohyblivost kostry, abychom mohli postavu animovat. Tělo postavy můžeme vytvořit ze dřeva, jako tomu je např. ve filmu Jana Barty Krysař, kde jsou celé loutky vyřezávané ze dřeva a přitom jejich vzhled odráží charakteristické lidské vlastnosti jako je chamtivost, hrubost, nenasytost, pýcha. Také může být z latexu, montážní pěny, hlíny a dalších materiálů. Pak je důležité vytvořit hlavičku loutky, která bývá nejčastěji z hlíny nebo ze dřeva, dále se různě pomalovává a dobarvuje, aby dosáhla patřičné podoby. Výtvarník vytváří i kostýmy na loutky z různých vln, látek, provázků, ale třeba i igelitů a celofánu.

Také můžeme u výroby postav využít už hotové předměty, např. Bártův film Klub odložených využívá figurín z výloh obchodů nebo také tvorba Jana Švankmajera využívá celé řady předmětů. Postavami jeho filmů jsou staré loutky, marionety, ale i kostry lidí a zvířat, vnitřnosti a další netypické materiály, které podporují naši imaginativnost.

## 2.2 Výtvarné návrhy pozadí, rekvizit

Další složkou kterou se tvůrce zabývá jsou výtvarné návrhy pozadí. V případě **kresleného** se užívají různé techniky jako olejomalba, tempera, akvarel, pastelky ale také malba na sklo. Můžeme užít i obtisky přírodních předmětů, využít jejich struktury, např. filmy Z.Smetany. Jako pozadí můžeme použít i zvětšenou fotografii, realistickou kresbu nebo naopak úplně volnou malbu či jen barevné fleky. Také může vytvořit pozadí barevný papír nebo speciálně v počítači vytvořený 3D prostor. Ale také někteří autoři pozadí ve svých filmech vůbec nepotřebují, př. Koutský.

V **loutkovém filmu** je pozadí tvořeno z vymodelovaných budov, ulic, stromů až po drobné rekvizity. Vše je postaveno v prostoru ve zmenšeném měřítku. Budovy, rekvizity jsou tvořeny z nejrůznějších materiálů a to hlavně aby odpovídali požadovaným vlastnostem. Např. bude-li postavička zdvihat stůl nad hlavu, nemůže být moc těžký, jinak by

ho loutka neudržela nebo bude-li si sedat do křesla, ve kterém bude sedět nemůžeme křeslo vyrobit z tenkého papíru, jinak by se pod loutkou okamžitě podlomilo. Se všemi těmito možnostmi musí výtvarník počítat už při výrobě jednotlivých předmětů. Zároveň je důležité předměty na scéně dobře zafixovat, upevnit, aby například nepadlo celé město na hlavu procházejícímu průvodu, pokud tedy není záměrem, že by právě vzduchem letěli teroristi a shodili na město bombu. Dobrý tvůrce zná vlastnosti různých materiálů a dokáže jich podle své potřeby využít.

### 2.3 Výtvarné triky, práce s barvou

Při tvorbě také mohou nastoupit další profese, nemusíme mít jen jediného tvůrce. Zde se pak uplatňují například koloristé, kteří vybarvují postavy, konturisté a další asistenti. Dnes je při tvorbě hojně jako pomocník využíván počítač. Usnadní práci a umožní využít různé efekty, které bychom asi sami nevytvořili. Dnes si stačí jen vybrat požadovaný efekt, přetáhnout ho na film a není co řešit. Dříve, ale takové možnosti nebyly, o to více museli být tvůrci kreativní a vynalézaví. Např. K. Zeman je autorem řady triků, které by jiní nevymysleli. Uváděl tak diváky do neznámých světů např. Cesta do pravěku, které mohly do té doby existovat jen v naší mysli. Využívá perspektivní zkratky, optické zákony i chemické vlastnosti látek. Triková část převyšuje část hranou. Pomocí různých triků, které vytváří dojem skutečnosti, můžeme vidět abstraktní lidi, příšery, duchy, neuvěřitelné exploze, sněh v létě a podobně.

Podstatná je také práce s barvou a její volbou. Film může být jen černobílý nebo naopak extrémně barevný. Využívá se působení komplementárních, doplňkových barev, jejich jednotlivé vztahy a optické působení. Důležité je vždy zvolit patřičný styl odpovídající scénáři. Např. pokud bych dělala vzpomínkový, nostalgický film o dávné době, asi bych nepoužila výrazné, zářivé barvy, ale spíše poetické ladění barev. V případě filmu který vypovídá o dnešním světě plném reklam, svítících poutačů, nepřeborném množství informací a virtuálních světů, by se mi zdála volba křiklavých, agresivních barev správnější a oprávněnější. Výtvarník má tak při tvorbě animovaného filmu nepřeborné množství technik, které může využít. Od ruční kresby, malby, přes stylizovanou tvorbu v počítači. Také se dá využít fotografií, koláží, asambláží, různých druhů grafiky: litografií, monotypů, serigrafie... Z materiálů už byl pro animaci využit písek, sklo, dřevo, kamení a spousta dalších.

Díky celé této plejádě možností animovaný film neztrácí své kouzlo a má ještě stále čím překvapovat.

### 3 POSTUP PŘI VYTVÁŘENÍ VÝTVARNÝCH NÁVRHŮ, OD SKIC AŽ PO HOTOVOU POSTAVU

Když je napsaný scénář, přichází na řadu práce výtvarníka. Ten má za úkol vytvořit návrhy postav, prostředí a celkového ladění filmu. Předpokládejme, že v dobrém scénáři jsou postavy dobře popsány, charakterizované, v takovém případě scénárista ušetřil práci výtvarníkovi. Čím je postava lépe popsána, tím lépe se jí pak přiřadí patřičný vzhled. Před samotným začátkem kreslení je dobré pozorovat lidi kolem sebe, na ulicích, své známe a hledat odpovídající vzhled, nejlepší inspiraci charakterů lidí máme kolem sebe, stačí se jen dívat. Výtvarník si tedy vezme kus papíru a začíná skicovat, hledat podoby postav. Často se stává, že tato fáze je nejdelší, je také nejdůležitější najít odpovídající podobu a výtvarný styl k námětu. První skici bývají tvořeny jen tužkou, postupně se vytváří barevné verze. Je důležité, aby se tvůrce nespokojil hned s první verzí, protože teprve po ní nastává to pravé hledání a tvoření. Je dobré vyzkoušet víc druhů výtvarných prostředků, kresbu tužkou, pastelkami, tuž, kvaš, malbu akvarelem, temperovými, olejovými barvami, netradiční postupy, abychom vyzkoušeli co se bude k našemu námětu nejvíce hodit. Když už si zvolíme jeden prostředek nebo kombinaci několika je dobré vytvořit několik barevných variant a zvolit si třeba barevnou škálu, kterou budeme používat. Doporučovala bych také vyzkoušet několik druhů papírů na které budeme hotovou postavu kreslit, stejně to platí o vyzkoušení různých materiálů, ze kterých pak budeme tvořit. Když může výtvarník nabídnout alespoň dvě verze, je to výhodou. Dále probíhá schvalování, tedy pokud sám výtvarník není rovnou režisérem. Návrhy se dále dopracovávají a opravují. Při návrhu postavy je dobré mít její kreslenou verzi z ánfasu, z boku i ze zadu, abychom měli kompletní představu o její podobě v prostoru. Také se vytváří zvlášť portrét alespoň hlavní postavy, když ne všech loutek nebo postav, které v příběhu vystupují. Potom by měl výtvarník vytvořit několik návrhů, kde bude postava už kompletně nakreslen i s pozadím, aby se pak náhodou nestalo, že v něm zanikne nebo bude vypadat úplně odlišně. Je důležité aby postavy odpovídaly času a prostoru ve kterém mají existovat a stejně tak i pozadí, aby se vzájemně nevylučovali. Také je dobré nakreslit pár fází, kde bude postava v pohybu, k ověření funkčnosti. V kreslené animaci můžeme vytvořit nějakou ze základních fází.

Když je návrh postavy v kresleném filmu schválen, má už výtvarník téměř vyhráno a může se pustit do realizace. V loutkovém filmu ještě zbývá vymodelovat postavu do trojrozměrné podoby. Výtvarník pak postupuje podle nakreslených skic a snaží se postavu vy-

modelovat přesně podle kresby. V této fázi se pracuje s materiály a barvami na příslušný povrch loutky. Výtvarník kromě skic postavy, dělá i návrhy jejího oblečení, které následně podle nich musí vytvořit včetně doplňků od bot až po kabelku, všechny tyto drobnůstky musí mít své návrhy a být předem promyšlené, aby všechno pak ladilo celku.

Také zvlášť se dělají návrhy pozadí ať už dvou nebo trojrozměrného. V obou případech autor začíná skicami na papír, barevnými variantami, obměnami pro pozadí v noci a ve dne. Většinou je třeba vytvořit několik velkých pláten a je dobré mít ještě nějaké v rezervě pro případ nenadálého poškození či nějaké nehody. U trojrozměrného pozadí vytváří výtvarník ještě před konečnou výrobou makety jednotlivých scén včetně domů, ulic, parků, stromů, keřů apod. Všechny tyto makety se vyrábí ve zmenšeném měřítku a autor si na nich může zároveň ověřit jejich funkčnost v prostoru. Teprve po těchto fázích přípravy se může začít s realizací pozadí a jednotlivých kulis. Rozhodně tyto přípravné fáze nejsou zbytečné, mohou ušetřit mnoho ztraceného času při výrobě pak nefungujících maket. Od prvních skic až po výsledné návrhy a zhotovené předměty může uplynout velmi dlouhá doba, avšak nemůžeme ji zanedbat nebo zkrátit, musíme totiž počítat, že s těmito postavami a předměty bude filmový štáb pracovat během celého natáčení. Je tedy důležité i z technického hlediska vytvořit objekty v co nejlepší kvalitě. Nehledě na výslednou výtvarnou podobu, kterou bychom v už rozjetém projektu pak těžko měnili nebo bezcílně hledali.



## 4 HISTORIE A VÝVOJ VÝTVARNÝCH SLOŽEK V ANIMOVANÉM FILMU

Podívám se na vývoj z hlediska autorů výtvarníků, kteří k animovanému filmu přicházeli a ovlivnili ho buď po výtvarné stránce nebo jako tvůrci celých projektů.

Za úplné počátky kreslené animace bychom mohli považovat kresby zvířat v jeskyních, která byla zobrazována v jednotlivých fázích pohybu. Pak blíže principu animace byl v roce 1824 Peter Mark Roget, který vynalezl princip „ptáka v kleci“, kdy na jednu stranu papíru nakreslíme ptáka a na zadní klec, pak papír uvážeme na provázek a rychle jím točíme, dojde ke spojení v našem oku a vidíme ptáka v kleci. Dalším krokem byla hračka ve tvaru válce, do kterého se vložil papír s nakreslenými fázemi pohybu. Po roztočení tohoto válce se nám promítal pohybující se objekt. Prvním tvůrcem díla, které můžeme už považovat za animovaný film byl Winsor Mc Cay, výtvarník, který se zabýval tvorbou komixů a vytvořil i několik filmů např. *Gertie the Dinosaur*. Ve 20. letech začíná anim. film v USA, např. *Kocour Felix* od P. Salivena. V této době začíná svou slavnou éru i Walt Disney, prvním z filmů s hudbou je např. *Skeleton Dance*, největšího úspěchu dosahuje v roce 1937 celovečerní film *Snow White and the Seven Dwarfs*. Tvorba Disneyho je typická svou realistickou animací a idealizovaným ztvárněním světa. Disney pořádal dokonce kurzy kresby pro animátory, tak moc se snažil, aby jeho animované filmy byly co nejvěrnější filmu hranému. Touto snahou však potlačil to, co je pro animaci podstatné a co dělá animovaný film animovaným filmem. Animovaný film má především využít možnosti své výtvarné nadsázky, magie, hry fantazie, která v reálném světě chybí.

U nás začíná éra animovaného filmu o trochu později. Český animovaný film vyrůstá ze základů loutkových představení, kterými je třeba velmi ovlivněn J. Švankmajer. Český film se projevil hlavně ve své poetičnosti, imaginativnosti proti Disneyovskému realismu. Za skutečný začátek animovaného filmu můžeme považovat datum 29. 5. 1945, kdy za Trnkou přišli mladí animátoři s tím, že by chtěli začít dělat animované filmy. Hned první jeho filmy např. *Zvířátka* a *Petrovští* nebo *Špalíček* slavily celosvětový úspěch. Po dalším velkém filmu *Staré pověsti české*, které musel tvořit v době, kdy bylo téměř nemožné natočit jakýkoliv námět, všechno bylo zamítáno jako ideologicky nevhodné, už nebylo o Trnkových kvalitách pochyb. Vrcholem je film *Sen noci Svatojánské*, který svým laděním a atmosférou okouznil diváky na celém světě. Jeho filmy zaujaly především výtvarnou

stránkou, mají svůj typický charakter, kterým se česká animace proslavila. Loutky, které si sám tvořil skoro nikdy nemluví, protože mu šlo především o výraz tváří. Trnkův výtvarný styl zaujal a překonal tvorbu i takových tvůrců jako je Walt Disney. Jeho filmy se proslavily lyrickým způsobem vyprávění, který šel ruku v ruce s poetikou obrazu. Přesto, že Trnka byl sám ilustrátor, spolupracoval s řadou výtvarníků, např. na filmu Veselý cirkus s F. Tichým, K. Lhotákem, Z. Seydlem.

Počátky animovaného filmu nebyly jednoduché a zvláště v 50. letech, kdy jsme byli pod vlivem Stalinismu, přesto se pár tvůrců prosadilo a úspěšně se tak začal budovat český animovaný film. Kromě Trnkovi party v této době začínaly vznikat i Ateliéry ve Zlíně. Zde začali své působení Hermína Týrlová a Karel Zeman. Spolupracovali na filmu Vánoční sen, který nakonec dokončil už jen Zeman. Jejich tvorba se mírně rozdělila. Hermína zaměřila svou práci na nejmenší děti. Její výtvarný styl je zajímavý především volbou materiálů, se kterými pracovala, jako různé provázky, látky, vlna atd. Uplatnila ho především ve filmech: Hvězda Betlémská, Příběhy kocoura Modroočka, Dvě klubíčka. Karel Zeman naopak zaměřil svou tvorbu na mládež. Jeho filmy jako Cesta do pravěku se proslavily svými triky. Zeman byl velmi talentovaný na vymýšlení nových postupů, triků, efektů, které jeho filmy vepsaly do historie. Vynález zkázy je inspirován ilustracemi Gustava Dorého. Výtvarné ladění je věrné těmto ilustracím včetně dekorací a i z těchto důvodů získal tento film řadu ocenění na nejrůznějších festivalech. K dalším jeho filmům patří např. Čarodějův učeň, Král Lávra, Pohádka o Honzíkovi a Mařence. Další výraznou osobností je Trnkův animátor Břetislav Pojar. Osamostatnil se a vytvořil celou řadu filmů, např. O skleničku víc, který je bojem proti alkoholu za volantem. Největší úspěch však zaznamenal v období spolupráce s výtvarníkem Miroslavem Štěpánkem. Patří sem celosvětově známé filmy o dvou medvědech: Pojd'te pane, budeme si hrát. Jde o techniku poloplast, která umožnila těmto medvědům řadu metamorfóz a nebývalých proměn. Tato práce je příkladem dobrého výběru výtvarného stylu pro scénáře těchto krátkých filmů. Další osobností, která spolupracovala s Trnkou je Jiří Brdečka. Prosadil se i v hrané tvorbě, z animovaných projektů je to např. Do lesíčka na čekanou, film je vytvořen na motiv lidové písně a zaujme svým výtvarným ztvárněním, z dalších např. film Vzducholod' a láska, Jak se člověk naučil létat, Špatně namalovaná slepice, Láááaska. Do studia Bratři v triku patří tvorba Eduarda Hofmana. Podle výtvarných návrhů výtvarníka Josefa Čapka vzniklo povídání O pejskovi a kočičce, známý je jeho film Andělský kabát a dvoudílný celovečerní kreslený film Stvoření svě-

ta. Zde se nechal inspirovat kresbami Jeana Effela a na filmu Tucet mých tatínků pracovalo dokonce 12 výtvarníků. Ve studiu Bratři v triku působil i další skvělý výtvarník Zdeněk Miler, jehož pohádky o Krtečkovi jsou vyžadovány dodnes. Krteček je příklad fenoménu, který zasáhl celý svět stejně jako třeba Mickey mouse. Tyto postavičky, kreslené pro animovaný film se staly ikonou. Jsou tištěny na trička, skleničky, pouzdra a všechno co vás napadne. Díky těmto figurkám zbohatla řada společností a vydělaly řadu peněz z nejrůznějších kampaní. Zde vidíme, jak se může obyčejná skica postavičky na papíře proslavit stejně tak jako herec. Pro český film je typická vysoká výtvarná úroveň a tak se v animovaném filmu setkáváme s celou plejádou výtvarníků. Dalším, kterého jmenuji je Zdeněk Smetana. Vytvořil pro děti řadu večerníčků: Pohádky z mechu a kapradí, Rákosníček, Malá čarodějnice...Ve svém výtvarném ztvárnění používá nejrůznějších obtisků přírodnin, listy ze stromů, kůru, lístky květin atd. Vyzkoušel i techniku suché jehly, kterou se snažil vytvořit film, ale zjistil, že tato technika je na tvorbu filmu nevhodná už jen pro svou náročnost. Václav Bedřich spolupracoval s řadou výtvarníků: V. Kladivou, F. Braunem, V. Hlavatým, V. Jiránkem, P. Pošem, M. Štěpánkem, A. Bornem a tak vznikla spousta večerníčků, např. O víle Amálce, Štaflík a Špagetka, Maxipes Fík, Bob a bobek ale i filmů: Čtyřicet dědečků, Poklad pana Arna atd., zabýval se i hororovou tematikou: Poklad v pyramidě. Největší podíl na úspěších jeho filmů nese V. Jiránek (Pivo přes ulici, Automatic...) a Jiří Šalamoun se kterým vytvořil jeden z neúspěšnějších večerníčků: Maxipes Fík. Další animátor a kreslíř na kterého nesmím zapomenout je Josef Kábrt. Jeho filmy: Historie manželství, Manželské etudy..., pracoval na projektu Divoká planeta s výtvarníkem Rolandem Toporem. Vymyslel pro tuto zakázku technologii „dokreslovaného papírku“, kdy se pro hrubý papírek jemné nebo složité akce předkreslují metodou kreslené animace a teprve podle kreslených fází se kreslí fáze ploškové, takže se v animaci Toporových papírkových(plošných) loutek dosahovalo efektu kresleného filmu.[1] Kábrt vyzkoušel řadu materiálů a technik např. film Svatební košile je vytvořen kresbami barevnou tuší, které se jen prolínají. Takže každá fáze z filmu je už sama o sobě uměním a vystavovatelným dílem. Výtvarníkem je také Jiří Toman, z jehož výtvarna vychází film Ptáci Koháci režiséra Lehkého. S Miroslavem Štěpánkem zase spolupracoval Stanislav Látal na filmech: Otylie a 1580 kaněk, Jak si opatřit hodné dítě. U spousty autorů se profesní zaměření prolíná. Např. Lubomír Beneš začínal jako výtvarník scény, ale pokračoval jako režisér a tak zajímavou náhodou vznikl seriál A je to! Zde spolupracoval s V. Jiránkem, kde postavičky Pat a Mat jeho kreslené figurky silně připomínají. Dalším našim významným dílem je večerníček O

loupežníku Rumcajsovi. Ten vznikl na základě spolupráce L.Čapka s výtvarníkem R. Pilařem. Pilař oživil večerníček zajímavými postavami, kde inspiraci pro Rumcajsův vzhled našel sám u sebe, nebude asi náhodou, že se mu jeho postavička silně podobá. Známa je i spolupráce trojice: Macourek, Born a Doubrava. Kde výtvarníkem je Adolf Born, je zároveň i grafikem, ilustrátorem knížek pro děti. Z jejich spolupráce vznikly filmy např. *Ze života ptáků*, Mach a Šebestová, Žofka.

Jednotlivé autory, výtvarníky, režiséry nelze dobře časově rozdělit, protože často jejich tvorba zasahuje do více desetiletí. Obecně ale můžeme říci, že pro 60. léta je typické rychlé vytváření seriálu pro televizi. Vzniklo tak v krátkém čase mnoho filmů, ale na úkor jejich kvality a výtvarné stránky. V této době tvoří i Ivan Renč, vytvořil pár animovaných filmů např. *Člověk a loutka* nebo *Strážce majáku* na kterém spolupracoval výtvarník Jaromír Gál. Úspěšnými tvůrci se stali i absolventi VŠ UP, kteří většinou pracovali jako autorské osobnosti a měli vypracované výtvarné cítění. Pod jejich rukama tak vznikla řada výtvarně zpracovaných filmů. Např. Václav Mergl s filmy *Krabi*, *Homunkulus*, kde jde o kombinaci animovaných věcí s plastelínou. Vlasta Pospíšilova začala filmem *Tři etudy pro animátora*, vytvořila i pohádky z *Fimfára: Lakomá Barka* a *Až opadá listy z dubů, Splněný sen*. Výtvarníkem těchto věcí byl P. Poš. Další absolventkou je Pavla Řezníčková, jde o kompletní tvůrkyni svých projektů: *Ušatá Cecílie*, *Masožravá Julie*. Její výtvarný styl je zajímavý tím, že nepoužívá kontury ani barevné plochy, postavy jsou výrazné a robustní. Další ženou z této skupiny je Dagmar Doubková, k jejím filmům patří *Křesadlo*, za výtvarné řešení *Perníkového dědka* získala v Moskvě Cenu Svazu sovětských umělců. Její kresba vychází z humoru současné knižní ilustrace, spojující fantazii i disproporce dětské kresby s její poetickou prostotou i akčnost seriálových kreseb s absurdní nadsázkou, expresivní deformací a ironií.[2] Další ženou v české animaci je Nina Čampulková (*O rybáři*, který nikdy nic nechytil) je malířkou a pracuje i se dřevem. Její filmy jsou především výtvarným sdělením, využívá pastelů, různých technik maleb (*Páv*, *Jak namalovat podobiznu ptáka*).

Slibný rozvoj animace byl opět v 70. letech zbrzděn příchodem normalizace. V druhé polovině 70. let stále dominovala skupina absolventů VŠ UP. Patří sem i Petr Sís, který pracuje jako výtvarník, ilustrátor, ilustroval i vlastní knížky pro děti. Významný je výtvarný počín ve filmu *Hlavy*. K nové generaci patří Igor Ševčík. Z jeho filmů např. *Siesta*, *Sonda*. Zabývá se totální animací., kdy opět, jako kdysi na počátku historie animovaného filmu, se v každé fázi animuje figura zároveň s pozadím na jednom papíře. Tato metoda

otevřela kreslené animaci nové možnosti filmové skladby skrze plynulé a překvapivé metamorfózy a vrátila animaci z velkých studií plných konturistek a koloristek zpět k jednomu tvůrci-autorovi.[1] Ševčík byl především výtvarníkem. Absolventka VŠ UP Michaela Pavlátová je autorskou osobností. Zajímavý je např. film Řeči řeči řeči nebo Křižovatka. Její kresba se vyznačuje živou, uvolněnou linkou, její výtvarný styl je velmi svěží a přirozený. Zuzana Vorlíčková s Koutským natočila Laternu musicu, jde o vysoce výtvarný film a spolupracovala jako výtvarnice na filmech J. Havettové. Pavel Koutský je také absolventem VŠ UP. Jde o velmi zajímavou autorskou osobnost, který oživuje český animovaný film. Natočil řadu filmů za které získal ocenění např. Navštivte Prahu, více se o jeho tvorbě zmíním v další kapitole. Stejně tak se budu věnovat J. Bártovi a J. Švankmajerovi ve zvláštní kapitole, nyní je zmíním jen ve stručnosti. J.Bárta je autorskou osobností svých filmů. Každý film zpracovává jinou technikou, snaží se najít vždy ten nejvhodnější výtvarný styl pro patřičný námět. J. Švankmajer je člověkem několika profesí, je režisérem, výtvarníkem a hlavně surrealistickou osobností, jako výtvarnice pracuje i jeho žena Eva Švankmajerová. Pracovala na filmu Brdečky, kde malovala olejem: Jsouc na řece mlynář jeden. Také se podílela na Laterně magie a podílela se i na filmech svého manžela. Další osobností, jejíž tvorba spadá do 70. a 80. let je Ilja Novák. Jde o animátora studia Prométheus v Ostravě, zároveň je i profesorem na Uměleckém Institutu Ostravské univerzity. Jeho výtvarný styl charakterizuje neučesaná kresba, výrazný rukopis. Novák si vybírá provokující témata a filmy končí ostrou pointou např. Co vy na to pane Barone? Tento film byl dokonce zakázán v rámci komunistického režimu. K nejmladším současným tvůrcům patří Aurel Klimt, je autorem celovečerního Fimfára. Spolupracoval s výtvarníky P. Pošem a M. Velíškem. Pod rukama těchto osobností nyní studuje celá řada studentů a můžeme tak doufat v slibný vývoj české animace se svým speciálním zaměřením na výtvarnou stránku.

Ve světě způsobil výbuch vynález počítačů a teď vzniká velké množství počítačově tvořených filmů. Např. po roce 1991 vzniká studio Pixar jako pobočka Disneyho ateliérů. Pixar se vypracoval na jednu z nejbohatších společností a to především vznikem filmů v nových technologiích. Největší úspěchy slavil s filmy: Toy Story, Život Brouka, Toy Story 2, Příšerky s.r.o, Hledá se Nemo, Úžasňákovi, Auta, Ratatouille. Také společnost založená v roce 1976 Aardman Animations Ltd. natočila v nedaleké době úspěchy ověřené filmy: Slepíčí úlet, Wallace & Gromit, Spláchnutej. Je jen škoda, že tyto nové

postupy stále více vytlačují klasickou animaci a takhle vzniklé filmy budou v budoucnu asi už opravdu jen vzácností.

Často se říká, že česká škola vznikla jako protest proti filmové estetice disneyovské. Není to pravda. Všichni čeští tvůrci si značné části Disneyovy tvorby vážili a v mnohém vycházeli z jejích poznatků. Jejich ctností však bylo, že šli vlastní, vzájemně značně diferencovanou cestou, že nepropadli šabloně a módním požadavkům a hledali vlastní vztah k svým divákům a ke své době.[2]

## 5 TÉMA KÝČE VE VÝTVARNÉM UMĚNÍ

Co je to kýč? To je otázka, která byla mnohokrát položena a není jednoduché na ni odpovědět. V dnešní době slovo umění má spoustu významů, dříve se tímto pojmem označovalo všechno, co někdo dokázal vytvořit, ať už obyčejný řemeslník nebo malíř. Později se výraz umělec vymežil od řemeslníků atd. a stal se označením pro významnou osobnost. Nyní stále více posuzujeme umělecké dílo z hlediska konzumenta. Umění se tedy stává konzumní a tak více a více se objevuje v našem světě kýč. Největší problémem je, že naše generace, která je vlastně kýčem zahlcena, nedokáže už posoudit co je estetické a co není. Přispívá k tomu doba reklam, kde kýčem je skoro každá, také spousta dnešních podbízivých filmů, kde nejde o kvalitu a původní řemeslo, ale o prodejnost a co největší zisk za jakoukoliv cenu. Dříve jsme si kladli nad předloženým návrhem otázku: Je to dost umělecké, splňuje to myšlenku estetického díla?, dnes se ptáme: Budeme moc dílo využít, prodat? To je hlavní rozdíl ve vnímání díla. Do současného umění se více dostávají politické a sociální otázky, dříve šlo především o vyjádření psychického stavu autora. Také moderní technologie značně ovlivnily vývoj a pohled na umělecké dílo. Např. dříve měl portrét svůj nezpochybnitelný význam. Člověk, se nechával kreslit, aby tak zanechal o sobě vzkaz dalším generacím, stejně tak malba dalekých krajin, byla pro lidi přínosem, měli možnost se díky ní podívat do jiných míst, které by jinak neviděli, protože neměli možnost si tam zajet. To se v současnosti všechno mění, nástupem fotografií ztrácí portrét svůj prapůvodní význam a je jenom otázkou zda se také díky tomuto nestává nepotřebným a vlastně kýčovitým uměním. Kýč je všude kolem nás a co pro jednoho může být uměleckým objektem, je pro druhého kýčem. Nalézt hranici a přesně stanovit tento pojem asi není možné, ale obecně se dá říct, že kýč je podbízivý produkt, který hraje na prodejnost. Taková díla jsou většinou líbivá, levná, ekonomicky výhodná a vyráběná ve velkém množství, kdežto umění musíme většinou vyhledávat, ale kýč nám jde naproti, nabízí se sám a je lehce dostupný. Hlavní rozdíl mezi výtvarným dílem a kýčem by měl být v kvalitě práce a také v myšlence. Umělecké dílo má nějakou myšlenku, skrytý význam, estetická hodnota díla má vyrůstat z jeho funkce. Např. v designu můžeme najít řadu výrobků, které jsou jednoduché, ale funkční, tudíž dobré a naproti tomu spoustu líbivých, přezdobených ale nepoužitelných výrobků. Výtvarné dílo by měl tvořit odborník, minimálně vzdělaný, talentovaný člověk a ne laik, který jen proto, že je nějaká slavná osobnost, může všechno co vytvoří pokládat za vrchol umění. Také by se měli výtvarné projekty hodnotit s časovým odstupem, co je dnes jedi-

nečné se může zítra stát kýčem a naopak. Největší chybou je zanedbání estetické výchovy a když lidé umělecká díla nechápou, tak se jednoduše musí umění přizpůsobit konzumentům, čímž značně klesá úroveň. Typickým příkladem kýče může být trpaslík, ale původně to vůbec kýč být nemusel, až společnost, masový prodej z něj udělal spotřební objekt. Stejně tak fotografie či namalovaný obrázek Karlova mostu asi bude kýčem, kdežto samotný most je určitě našim národním skvostem. Dalším příkladem kýče můžou být i figurky z Disneyho filmů, původně to také byli autorské návrhy, ale dnes jsou z nich prodejné ikony. Většina filmů a předmětů pro děti je kýč, skoro všechno jde pod úroveň malého dítěte. Většina tvůrců si myslí, že když tvoří pro děti mohou věci zbanalizovat, zjednodušit, využít líbivosti apod. Ale už i malé dítě je schopné vnímat estetickou práci a nemusí sledovat či opakovat nesmyslné, banální říkánky a hrát si s hračkami, které postrádají jakékoliv výtvarné hledisko. V animovaném filmu můžeme také najít spoustu uměleckých prací, ale stejně tak i neestetických. Opět zmíním Jiřího Bártu, kde v žádném z jeho filmů nechybí umělecký, tvořivý přístup, také Trnkovi loutky rozhodně nikdo nemůže považovat za kýč. Naproti tomu mnohé dnešní večerníčky mají kromě stupidního příběhu i pro ty nejmenší děti ještě horší výtvarno. Největší problém je u řady seriálu pro děti, jmenovala bych např. Teletabies, kde si myslím, že i pro malé dítě muselo být výtvarné pojetí příliš nasládlé. Spousta dnešních 3D filmů je bez estetických norem. Mám pocit, že na výtvarnou stránku se bere čím dál tím menší zřetel, většinou jde jen o to, aby dílo bylo co nejdřív vyrobeno a je jedno jestli má umělecké vlastnosti nebo ne, vždyť už to stejně nikdo dneska nepozná. Jsme zaplaveni ikonami ze světa, často se využívá napodobenin již vzniklých produktů a tak si autoři ušetří čas i vlastní práci a hlavně nemusí přemýšlet. Mělo by to ale být naopak, myslím, že i dnes by spousta lidí viděla ráda kreativní tvůrčí večerníčky, které by byly i estetickým přínosem, vždyť už tímto základním krokem by se mohli vychovávat děti k vztahu k umění a lépe by pak rozeznaly tvůrčí potencial a kýč. V dnešní rychlé době, ale asi k tomu nedojde a tak se obávám, že v budoucnu se už budeme setkávat jen s kýčovou tvorbou.



## 6 ADRESA URČUJE OBSAH

Když se rozhodneme vytvořit animovaný film, musíme si předem rozmyslet, komu tento film bude určen. Jestli půjde o film pro děti nebo dospělé, nejhorší jsou filmy tzv. pro celou rodinu.

### 6.1 Faktory ovlivňující volbu určitého stylu

Koho chceme svým dílem oslovit, by měla být první otázka ještě před rozhodnutím, jaký výtvarný styl a technologii použijeme. Jedním z faktorů ovlivňující volbu určitého stylu je věková kategorie, které film směřuji. I volbu výtvarného ztvárnění musíme přizpůsobit cílené skupině. Jinou stylizaci si můžeme dovolit při tvorbě pro dospělého diváka a jinou u dítěte. Tím netvrdím, že filmy pro děti musí být méně hodnotné, jen je lépe přizpůsobit styl jejich životu, aby se lépe s příběhem sžily a pochopili ho. U tvorby pro děti nevedí různé zjednodušení kresby, tím lépe, když připomíná jejich dětskou, měli bychom se ale vyvarovat zbytečným politickým otázkám, které by dítě nepochopilo. Naopak děti mají větší fantazii, a tak jim nevedí, že sloni létají nad domy a např. žirafa sedí na stromě, nezkoumají, zda je to možné nebo ne, jako dospělý divák. Můžeme si tedy více nechat popustit fantazii, ale nesmíme se v ději zaplést do těžkých filozofických otázek, nejlépe pak vycházejí filmy s jasnou pointou. Pro dospělého diváka si můžeme dovolit více zakódované ztvárnění, nemusí být vše na první pohled jasné, můžeme ho nechat chvíli přemýšlet a hledat. Když používáme symboly jako zástupné prvky činností, měly by být jasné a srozumitelné všem, např. zlomené srdce - zklamaná láska, slunce - teplo, jablko - plodnost, kříž – smrt atd. neměli bychom diváka zmást použitím jiného významu, než je obecně známo.

Dalším faktorem je následné použití díla. Každé dílo by mělo být zpracováno v co nejlepší kvalitě, ale přece jen když děláme film jen pro sebe nemusíme použít nejkvalitnější technologie, jako když děláme film do kin, na festivaly atd. Také je rozdíl mezi studentským filmem a filmem profesionála. U studenta se dají leccjaké chyby přehlédnout, vždyť se teprve učí, ale u profesionála už jen málokdo přimhouří oko.

Každé dílo by nám mělo odkrýt nějakou novou myšlenku nebo nabídnout jiný pohled na známou věc. Když filmový obraz omílá už tisíckrát vyřčenou větu, není to žádným přínosem pro diváka. Ve spoustě filmů se odráží sami autoři, ať už jejich výtvarný styl nebo jen jejich estetické cítění. Stylem který si zvolí autor pro své dílo, vyjadřuje to, že pova-

žuje toto a nikoliv jiné zobrazení za nejvhodnější a nejvýstižnější pro svůj námět. Spousta autorů hledá výtvarný styl nebo vhodného výtvarníka ke svému námětu, ale může to být i naopak. Např. J. Švankmajer hledá vždy nejvhodnější námět pro svůj výtvarný styl. Ať je to už tak nebo tak, tak by se příběh se svým ztvárněním měl doplňovat. Nemělo by se stávat, že divák po shlédnutí nádherného, výtvarně propracovaného filmu bude zklamán pointou nebo slabou myšlenkou. Tím je pak práce výtvarníka určena k záhubě, často někdo řekne pěkný film, dobré efekty, ale vlastně o čem to bylo? Výtvarné zpracování nebo pouhé obrazy dokážou mnohdy vypovědět mnohem víc než mluvený komentář či dialog mezi postavami. Když se autorovi podaří už jen kresbou přesně znázornit povahu hlavní postavy, tím že jí udělá typické prvky vzhledu, které tyto charaktery mívají, nemusí už nic komentovat, její vlastnosti atd., stačí ji už jen nechat hrát.

V tvorbě pro děti se nejčastěji setkáváme s pohádkami, zde je také důležitá volba stylu, nejlépe vycházejí pohádky kreslené, kde bych řekla, že se vyskytuje nejvíc vtipu. Existují i loutkové pohádky, ale podle mého názoru se loutka více hodí na delší a závažnější film než desetiminutový večerníček. Pixilace se asi v pohádce vůbec neobjevuje nebo o žádné takové pohádce nevím. Další skupinou jsou tzv. seriály, k nejhorším bych přiřadila ty americké, které jsou určeny prostě pro všechny. Výsledek je pak takový, že dospělého to nezajímá, připadá mu to stupidní a dítě takový film vůbec nepochopí. Je ale i pár světlých výjimek, např. seriál Simpsonovi. Tento seriál dokázal oslovit všechny věkové kategorie a jeho výtvarné ztvárnění je dnes velmi populární, kdo by si také dovedl představit třeba Houmra, který by vypadal jako Bajaja v Trnově filmu nebo rákosníčka, který by vypadal jako Shrek. Ve volbě výtvarna pro malé děti převládají milé postavičky, čím je dítě starší můžeme si dovolit více agresivity ve výtvarném zpracování. U dospělého diváka se může jednat i o čistě výtvarný námět, který zaujme už jen estetikou tvarů, ale i silně abstraktní film se musí řídit dramaturgickými pravidly a to třeba jen v gradaci obrazu, aby nebyl jednotvárný a nezačal diváka nudit. Např. Švankmajerovi filmy jsou příkladem, že i vysoce výtvarné filmy mohou mít hlubokou myšlenku. Abychom pochopily předkládané dílo, musíme charakterizovat jeho podstatu, musíme pochopit proč výtvarník použil právě tento styl a tyto prvky, pak teprve můžeme přijít ke kritice, zda se mu to povedlo nebo ne.

## 6.2 Body podle kterých by se měla řídit kritika výtvarného díla

Tyto body vycházejí z předchozí kapitoly. Existuje spousta kritiků, kteří jsou hned hotovi s posudkem vašeho díla. Často se stává, že se vůbec nezabývají důležitými body, ale jen hodnotí jestli se jim to líbí nebo ne, bez jakéhokoliv ohledu na souvislosti, dobu a podmínky, ve kterých dílo vzniklo.

Pokusím se tedy jmenovat několik bodů:

- **výtvarné zpracování by mělo odpovídat látce příběhu:** Např. jestli se nejedná o historický příběh a nechodí tam postavy v moderním, značkovém oblečení ze současnosti, zda pozadí, rekvizity zapadají do celkové atmosféry, zda nejde o grotesku či anekdotu a vystupují tam postavy, které jsou precizní nebo naopak jestli nemáme vážné téma a vystupuje nám tam např. šmoula či postavička ve stylu Jiránkových kreseb. Komedii by měla odpovídat lehlá, svěží forma výtvarného zpracování a u dlouhých historicky závažných filmů bychom měli srandovní nedokonalé postavičky radši nechat stranou.
- **výtvarné zpracování by mělo odpovídat věkové skupině, pro kterou je dílo určeno:** Zda dětskému publiku není náhodou podsunuta abstraktní nesrozumitelná forma nebo už dospívajícímu dítěti banální zpracování v jednoduchých souvislostech atd.
- **zvolená technika odpovídá struktuře příběhu:** Např. chybou by mohlo být dělat hraný film o rákosníčkovi i když představa sedícího herce na listu v jezírku je docela zajímavá. Také by bylo chybou zpracovat přesný dokument, kterému jde o reálné souvislosti animovanou formou, stejně tak imaginativní dílo zpracovat bez jakýchkoliv fantaskních prvků.
- **dílo má být celkově dokončené a vzájemně jednotné:** Jestli náhodou nemáme krásně vystínované postavičky, ale holé pozadí. Vypadalo by asi divně, kdyby dokonale vypracovaná figura seděla jen na náznaku židle atd.
- **zda výtvarné ztvárnění není jen obrazovou dokumentací mluveného slova:** Příběh by měl i obrazem něco vypovídat a posouvat děj kupředu.
- **zda výtvarné zpracování se nepřekrývá s vyprávěným příběhem:** Chybou je i to, když máme nádherně zpracovaný obraz a stejně tak zajímavě podaný mluvený

komentář nebo vyprávění. Divák se pak utopí v tom, že nestíhá sledovat obě dokonalé části současně a musí si zvolit jen jednu z nich, pak se víc věnuje tomu co se vypráví nebo obrazu.

- **výtvarné ladění by mělo odpovídat atmosféře příběhu:** Nedokážu si např. představit jak ve filmu Sen noci svatojánské od Trnky by dopadlo použití minimalistické kresby jen jednoduchou linkou.

## 7 VÝTVARNÍCI KTEŘÍ JSOU U FILMU

O výtvarnících, kteří pomáhají vytvářet výtvarný vzhled animovaných filmů, jsem se zmínila už ve čtvrté kapitole. U nás existuje spousta autorských osobností, které jsou schopné vytvořit celý film sami, přesto je mnohokrát lepší pracovat v týmu.

### 7.1. Práce v týmu

Animované filmy buď vznikají jako dílo jedné autorské osobnosti, která je zároveň scénáristou, výtvarníkem i režisérem nebo spoluprací více lidí, kteří vytvoří tým. Autorské filmy vznikají především na uměleckých školách, kde je student odkázán jen pouze na své schopnosti nebo maximálně na pomoc jeho spolužáků. Výhodou je, že si začínající autor vyzkouší více profesí a může pak využít své znalosti při spolupráci s kolegy. Většina mladých autorů nerada konzultuje svůj projekt ze strachu z předčasné kritiky. Také si spousta myslí, že jejich nápad je jediný originální a zásah jiné osoby by ho poškodil nebo úplně převrátil jejich film v jiné dílo. Zvláště na větších projektech se ale nedá pracovat samostatně. Čím více talentovaných lidí pracuje společně, můžou si jednotlivé složky práce rozdělit a vzniklému filmu to vůbec neublíží, spíše strašně pomůže. Protože pouze pár výjimečných lidí dokáže být zároveň skvělým scénáristou, výtvarníkem a režisérem a ještě tvůrcem hudby, je lepší, když každá profese má svého člověka, který je talentovaný ve svém oboru. Dokonce i P. Koutský, který je autorskou osobností, má svého dramaturga J. Kubíčka, který mu umožňuje pohled zvenčí. Tento pohled je velmi důležitý, protože kolikrát se sami topíme ve svém námětu a práce se tak natahuje na několik měsíců. Někdy stačí jen svůj námět někomu povyprávět a jeho pohled nám většinou pomůže se na námět podívat z druhé strany a problém vyřešit. Někdy se stává, že na jednom námětu pracuje i několik dramaturgů atd. Důležitá je pak spolupráce jednotlivých složek týmu. K této spolupráci nám jako dobrý materiál slouží storyboard neboli obrázkový scénář. Dobře vypracovaný storyboard je už polovinou úspěchu budoucího filmu. Zlepšuje konzultaci mezi jednotlivými spolupracovníky, např. tvůrce hudby vidí co se odehrává v tom kterém obraze a ví kam má jakou hudbu dosadit, stejně tak střihač může sledovat návaznost obrazů a zjistit jestli obraz v rámci vyprávění funguje. Důležité jsou i vztahy mezi jednotlivými lidmi a jejich společný cíl vytvořit co nejlepší výsledek. Podstatné je např. u práce výtvarníka s režisérem, aby měli zhruba společnou představu o vizuální podobě vzniklého díla. Když mají podobné výtvarné cítění a líbí se jim stejné výtvarné projekty je to ještě lépe. Nejhorší

je, když režisér nutí výtvarníka malovat jeho výtvarný styl a nedá mu možnost pracovat svým způsobem. Tuto situaci jsem si bohužel měla už možnost vyzkoušet. Na jednom studentském filmu, jsme měli pracovat v týmu a já jsem dělala výtvarníka. Režisérovi se ale mé návrhy nelíbily a tak mi předkresloval obrazy jeho výtvarným stylem a nutil mě, abych jeho styl převzala za svůj. To mi ovšem nesesedělo a taky to dopadlo tak, že jsem s vytvořeným obrazem filmu nebyla vůbec spokojená a dokonce jsem se málem styděla, že jsem pod dílem napsaná jako výtvarník. Následovala ovšem i další zkušenost, kdy jsem zase jako výtvarník spolupracovala s režisérkou, ale s daleko lepším výsledkem i mými pocity. Už na začátku jsme se shodli na tom, že dostanu volnost v tvorbě a navíc jsme měli podobnou představu o výsledné podobě filmu, což bylo velkým plusem. Společným cílem by mělo být najít co nejlepší ztvárnění pro film, tím by si měl také určit cíle a kritéria práce. Nebezpečím při práci ve skupině může být i to, že jsou jednotlivé profese na sobě závislé. Pak může vzniknout problém, že jeden člen nemá čas nebo chuť na práci a brzdí tak i ostatní profese. Nebo nedotažená práce jednotlivých členů či neochota změnit vytvořenou práci ve prospěch lepšímu výsledku a také předpoklad, že ostatní znají danou problematiku jako sám režisér. Přes všechny tyto možné nebezpečí, které obnáší týmová práce, si myslím, že je lepší se o ni pokusit, než si hrát sám na svém písečku. Když se lidé dokážou vzájemně domluvit a jde jim všem o co nejlépe vytvořený produkt, nemůžou neuspět. Vznikají pak ojedinělé filmy a radost z jejich úspěchů je o to větší, že se s ní můžou mezi sebou podělit.

## 7.2. Tři osobnosti, které mě zaujaly

Nyní bych chtěla více rozebrat práci tří osobností, kterých si velmi vážím a které podle mého názoru značně přispěly k slávě českého animovaného filmu.

### 7.2.1 Jiří Bárta

První z nich je Jiří Bárta. Narodil se v Praze, od roku 1969 studoval Ateliér filmové a televizní grafiky na VŠ UP. Svou tvorbu zaměřuje spíše na dospělé, používá prvky imaginace a tajemna. První animovaný film natočil v roce 1978 ve Studiu Jiřího Trnky. Za svého působení na VŠ UP natočil řadu studentských filmů např. **Hádanky za bonbón, Projekt**, který je varováním před směřováním k uniformitě. Většina jeho filmů získala světové ocenění. Jedním z jeho nejlepších filmů je **Zaniklý svět rukavic**. Jde o animaci rukavic,

keré vystupují v krátkých příbězích v kombinaci s hranými sekvencemi. Podařilo se mu metaforou zobrazit lidské dějiny na filmovém plátně. Další jeho významný film je **Krysař** na motivy středověké německé legendy. Jde o loutkový film, všechny loutky jsou velmi precizně vyrobeny ze dřeva, každá má svůj nezaměnitelný charakter, zobrazují lidské vlastnosti jako je chamtivost, krutost, závist atd. Mistrně jsou vyrobeny i všechny dekorace s městem, kde se příběh odehrává. Vyzkoušel si i žánr hororu filmem **Poslední lup**. Dalším netradičním počinem je film **Klub odložených**, ve kterém vystupují loutky z výkladních skříní. Podařilo se mu zde znázornit střed starého světa s novým, výsledkem je pak stará figurína převlečená do moderní doby. Do svého **Autoportrétu** začlenil své filmy: Golem, Krysař, Zaniklý svět rukavic a Poslední lup. Pro řadu jeho filmů mu vytvořil hudbu Michael Kocáb. Dále pak spolupracuje se scénáristou E. Dutkou. Spolu s ním už čeká několik let na realizaci svého projektu Golem. Protože jde o velmi náročný film a nemá dostatek financí tak zatím vznikla jen krátká ukázka, na které si můžeme představit, jak krásný animovaný film by to mohl být, kdyby měl možnost vzniknout. Je zde dokonale propracovaná výtvarná stránka, která má vysoké umělecké hodnoty. Jiří Bárta používá ke každému novému filmu nové výtvarno a často i jinou technologii. V současnosti je profesorem Ateliéru filmové a televizní grafiky, který sám vystudoval. Nejnovějším projektem je práce na celovečerním animovaném filmu **Na půdě** podle scénáře Edgara Dutky. Film by měl být vyroben klasickou loutkovou technologií a určen dětskému divákovi. Jiří Bárta nepatří mezi příznivce počítačové tvorby, z toho důvodu je i velmi náročná realizace řady jeho projektů. Kromě toho dělá práce na zakázku včetně reklam.

Filmografie: [3]

1978 – Hádanky za bonbón, Projekt

1981 – Diskžokej

1982 – Zaniklý svět rukavic

1983 - Balada o zeleném dřevu

1985 – Krysař, Poslední lup

1987 – Golem

1988 – Autoportrét

1989 – Klub odložených

2000 – Tyran a dítě

2005 – Dopisy z Česka

2007 – Domečku, vař!

2008 – Na půdě aneb Kdo má dneska narozeniny?

### 7.2.2 Pavel Koutský

Pavel Koutský je autorskou osobností, narodil se v roce 1957. V roce 1977 začíná studovat v Praze také Ateliér filmové a televizní grafiky. Od roku 1997 nahradil svého profesora a sám zde učí. S animací se už setkává jako dospívající dítě, sám si vyzkoušel nějaké techniky a vytvořil vlastní filmy, jak sám řekl, fascinovalo ho uvést něco do pohybu. Jeho absolventský film **Navštivte Prahu**, který je vytvořen totální animací získal řadu cen. Pavel Koutský se věnuje především kreslené animaci. Jeho rukopisem je živá, hravá kresba končící vždy vtípnou pointou. Koutský ovládá gradování děje. Síla kresby nespočívá v dokonalosti, ale v akčnosti. Většinou nemaluje pozadí. Jeho výhodou je, že má smysl pro humor a spoustu nápadů, které dokáže svou kresbou rozehrát. Bývá na venkově, zajímá se o politiku a tak je řada jeho filmů reakcí na politické a ekologické problémy lidstva. např. **TV blackout No comment**. Ještě ve svém studentském filmu **Co oko neuvidí** poprvé animuje loutku. Tento film prozrazuje tajemství animace a tak má obyčejný člověk možnost se podívat jak se vlastně vytváří pohyb. Film **Katastrofy** je první z jeho profesionálních filmů. K animaci ho dovedl J. Poš, na jehož námět vytvořil film **Tichý svět Jana Nápravníka**, výtvarnou podobu filmu sestavil z kreseb tohoto neznámého učitele. **At' žije myš**, je první film natočený po Sametové revoluci. Mým jedním z nejoblíbenějších filmů je **Kavárna**. Koutský zde uplatnil kombinaci trojrozměrného skutečného světa s kresleným dvourozměrným. Tímto filmem chtěl vtípně ztvárnit co se odehrává v myšlenkách člověka během rozhovoru a myslím, že se mu to skvěle povedlo. Aktuální politickou satirou je film **Má vlast**. Ve filmu **Média** se reálný předmět mění v kresbu. Zabýval se také večerníkovým cyklem **Do pohádky**. I seriál **Halali** o Ferdinandovi a jeho psu Samsonovi měl být určen večerníčkové distribuci. Pavel Koutský je úspěšný také proto, že dokáže vytáhnout z naší politické scény to podstatné a podívat se na to s odstupem. např. **Svět 2000**. Je také autorem znělky Anifestu v Třeboni a celé grafiky festivalu.

Filmografie: [4]

1981 – Houslový koncert, Trojfórum

1983 – Navštivte Prahu

1984 – Laterna musica, Katastrofy



- 1985 – Dilema, Tichý svět Jana Nápravníka  
1986 – Curriculum vitae  
1987 – Co oko neuvidí, Láska na první pohled, Od kroku k pokroku  
1990 – Portrét, Motýlí čas..kresby  
1991 – Pražákům, těm je hej! (výtvarník)  
1993 – Ať žije myš  
1998 – Kavárna, Má vlast  
1999 – Koktejl  
2000 – Média  
2001 – Do pohádky  
2002 – Pygmalion  
2003 – Čtyři lásky  
2006 – Famfárům 2 (výtvarník)

### 7.2.3 Jan Švankmajer

Jan Švankmajer se narodil v roce 1934 v Praze, je malíř, grafik, loutkař, keramik, scénograf... Studoval na VŠ UP a na loutkové katedře AMU. Pracoval v Černém divadle a Laterně magie. Byl členem surrealistické skupiny, v jejímž rámci dělali různé happeningy a kolektivní hry. Surrealismus je pro něj postoj k životu, rád provokuje. Inspirovalo ho loutkové divadlo, má rád loutky, marionety, které jsou hlavními postavami v řadě jeho filmů. V animaci používá různé předměty, každodenní objekty např. film **Možnosti dialogu**, ale i kostry a vnitřnosti včetně živých bytostí, herci jsou vlastně pro něj velkými loutkami. Jan Švankmajer je nejnámější jako režisér, ale je i významným výtvarníkem. Využívá metafor, imaginace je pro něj největší hodnotou. Jeho prvním filmem je film **Poslední trik pana Schwarzwaldea a pana Edgara**. Ve filmu **Byt** hraje v hlavní roli J. Kraus, je to černobílý film ve kterém funguje všechno jinak než normálně. Zajímavá je jeho reportáž z **Kostnice**, která je krutým svědectvím lidského hyenismu. Kvůli neshodám při natáčení filmu **Otranský zámek**, měl zakázáno od roku 1972 – 1979 natáčet filmy. Po tomto zákazu natočil filmy: **Zánik domu Usherů a Kyvadlo, jáma a naděje**, které vycházejí z tvorby E. Allana Poea. Kvůli dalšímu zákazu natočil film **Do pivnice** v Bratislavě. Ve filmu **Něco z Alenky** kombinuje živou postavu s vycpanými zvířaty. Tímto filmem se proslavil v zahraničí. Film **Konec stalinismu v Čechách** mluví o sériové výrobě člověka v panujícím politickém systému. Švankmajer hojně používá pixilaci člověka např. ve filmu **Jídlo**. Další filmy **Lekce**

**Faust, Spiklenci slasti a Otesánek**, za který dostal Českého lva za nejlepší film a nejlepší výtvarný počín. Poslední film **Šílení** je vlastně horor inspirovaný povídkami Edgara Allana Poea a osobností Markýze de Sade, kterého ztvárnil Jan Tříška. Scénář k tomuto filmu vznikl už v 70. letech, jde o velice imaginativní film, který má možnost několika výkladů, to ovšem sám autor už nechává na divákovi. Za výtvarnou práci k tomuto filmu, získala jeho žena Českého lva. Jan Švankmajer tvoří i jako výtvarník různé objekty, grafiky, koláže, návrhy k taktilním akcím, volná tvorba u něj souvisí s filmovou tvorbou. Např. taktilní akce předcházely filmům: Zánik domu Usherů, Možnosti dialogu a Spiklenci slasti. A naopak film *Historia naturae* ho inspiroval k vytvoření cyklů koláží, grafik, objektů fantaskní zoologie. Dále se zabýval projektem vytvořit encyklopedii alternativního světa. Přelepováním ilustrací zvířat, architektur, technických projektů vznikají koláže a tak nové, neznámé objekty. Řada jeho inspirací vychází z dětských her, animace je pro něj magií, hledá vnitřní život tam, kde ho ostatní nevidí. Jan Švankmajer i přesto, že je český umělec je víc známý v zahraničí než u nás. V současné době připravuje další scénář filmu **Přežít svůj život**, který je inspirován jeho vlastním snem.

Filmografie: [5]

1964 - Poslední trik pana Schwarzwaldea a pana Edgara

1965 - Johann Sebastian Bach: Fantasia G-moll, Hra s kameny

1966 - Et Cetera, Rakvičkárna

1967 - Historia naturae, Suita

1968 - Zahrada, Picknick mit Weissmann, Byt

1969 – Týden v tichém domě

1970 - Kostnice, Don Šajn

1971 - Žvahlav aneb Šatičky Slaměného Huberta

1972 - Leonardův deník

1977 - Otrantský zámek

1981 - Zánik domu Usherů

1982 - Možnosti dialogu

1983 - Kyvadlo, jáma a naděje, Do sklepa

1988 - Do pivnice, Mužné hry, Another Kind of Love

1989 - Tma/Světlo/Tma, Zamilované maso, Flora, Autoportrét

1990 - Konec stalinismu v Čechách

1992 - Jídlo

1994 - Lekce Faust

1996 - Spiklenci slasti

2000 - Otesánek

2005 - Šílení

## ZÁVĚR

V závěru své práce doufám, že se mi podařilo stručně shrnout význam výtvarné složky v animovaném filmu. Cílem bylo nakousnout pár problémů, které souvisí s tvorbou animovaného filmu a v tomto oboru nevzdělanému divákovi tak poskytnout hrubou představu o práci výtvarníka. Výtvarné umění je velmi široký pojem a tak zůstává do značné míry na každém z nás, co si pod ním dokážeme představit. Jisté je ale to, že práce výtvarníka má i ve filmu své opodstatnění. To dokazuje i řada cen, kterou si naši nejlepší tvůrci přivezli ze zahraničí. Ať už máme větší či menší potřebu se umělecky vzdělávat, měli bychom si uvědomit, že umění je jednou z nejstarších věd a už jen proto bychom se ho měli snažit udržet při životě i v našem rychlém, zmodernizovaném světě.

**SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY**

- [1] EDGAR DUTKA, Scenáristika animovaného filmu, Minimum z historie české animace. Praha: Nakladatelství AMU, 2006. 93, 98 s. ISBN 80-7331-069-4
- [2] Český animovaný film. KF a.s. Praha a Ateliéry Zlín a.s. 1994. 67, 25 s  
JAMES MONACO, Jak číst film. Praha: Albatros, 2004. ISBN: 80-00-01410-6
- [3] [www.csfd.cz](http://www.csfd.cz)
- [4] [www.fdb.cz](http://www.fdb.cz)
- [5] [www.cs.wikipedia.org](http://www.cs.wikipedia.org)

## SEZNAM PŘÍLOH

Obrazové ukázky k filmům

## PŘÍLOHA P I: OBRAZOVÉ UKÁZKY K FILMŮM

### **BAJAJA**

Jiří Trnka



### **HVĚZDA BETLÉMSKÁ**

Hermína Týrlová



### **ZAHRADA**

Břetislav Pojar

Miroslav Štěpánek



## POTKALI SE U KOLÍNA

Břetislav Pojar

Miroslav Štěpánek



## BLAHO LÁSKY

Jiří Brdečka

Jiří Trnka



## DO LESÍČKA NA ČEKANOU

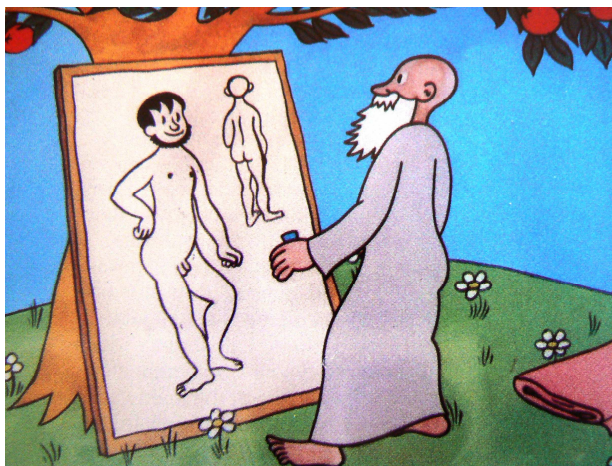
Jiří Brdečka

František Braun



## STVOŘENÍ SVĚTA

Eduard Hofman





## KRTEČEK

Zdeněk Miler



## POHÁDKY Z MECHU A KAPRADÍ

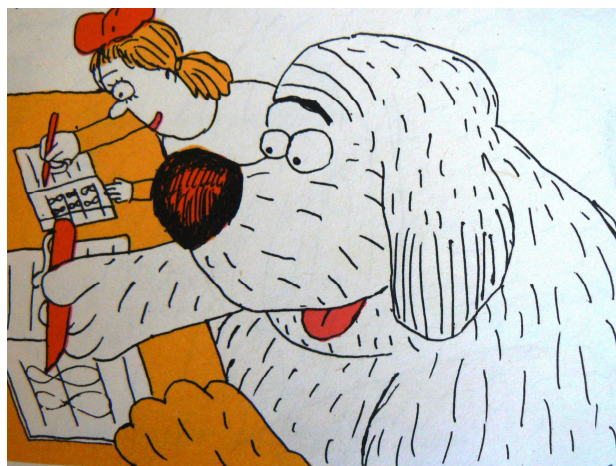
Zdeněk Smetana



## MAXIPES FÍK

Václav Bedřich

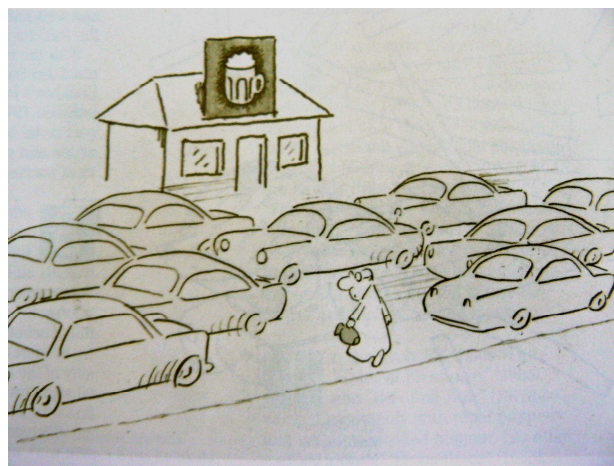
Jiří Šalamoun



## PIVO PŘES ULICI

Václav Bedřich

Vladimír Jiránek



## **O LOUPEŽNÍKU RUMCAJSOVI**

Ladislav Čapek

Radek Pilař



## **ZE ŽIVOTA PTÁKŮ**

Miloš Macourek, Jaroslav Doubrava

Adolf Born



## **MACH A ŠEBESTOVÁ**

Miloš Macourek, Jaroslav Doubrava

Adolf Born



## **LAKOMÁ BARKA**

Vlasta Pospíšilová

Petr Poš



## **HLAVY**

Petr Sís



## **ŘEČI ŘEČI ŘEČI**

Michaela Pavlátová



## **JSOUC NA ŘECE MLYNÁŘ JEDEN**

Jiří Brdečka

Eva Švankmajerová



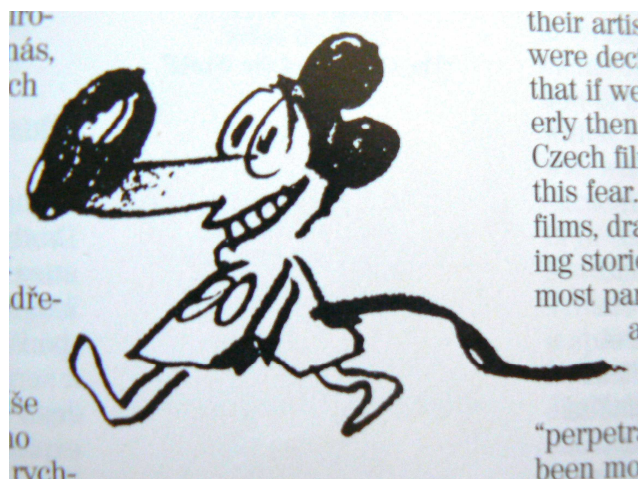
## **KRYSAŘ**

Jiří Bárta



## AŤ ŽIJE MYŠ

Pavel Koutský



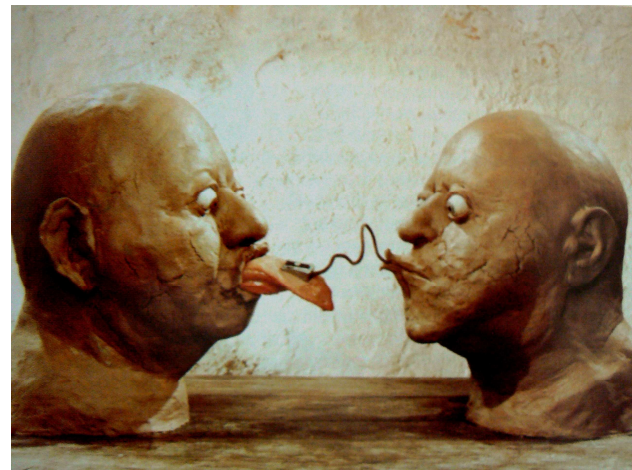
## CURRICULUM VITAE

Pavel Koutský



## MOŽNOSTI DIALOGU

Jan Švankmajer



## TMA, SVĚTLO, TMA

Jan Švankmajer

