

Univerzita Karlova v Praze - Pedagogická fakulta - katedra výtvarné výchovy

MATERIÁL, HMOTA  
A ANIMOVANÝ FILM  
VE VÝTVARNÉ VÝCHOVĚ

Material, matter and animated film in art  
education

Kateřina Hamplová

Vrší 795/37, 182 00, Praha 8

3. ročník

studijní obor: Výtvarná výchova se zaměřením na vzdělávání

typ studia: prezenční

datum dokončení: duben 2012

vedoucí práce: Mgr. Arbanová Linda, Ph.D.

konzultant: PhDr. Martin Raudenský Ph.D.

Prohlašuji, že jsem závěrečnou bakalářskou práci vypracovala samostatně za použití literatury uvedené v seznamu literatury.

V Praze dne 4. 4. 2012

Kateřina Hamplová

Děkuji vedoucí mé práce, Mgr. Lindě Arbanové, Ph.D. za inspirativní podněty a čas věnovaný řešení větších i menších zádrhelů, které se na mé cestě k dokončení práce objevily. Dík patří také mému konzultantu PhDr. Martin Raudenskému Ph.D. za užitečné rady zejména technického rázu. Děkuji také své rodině a přátelům za trpělivost a podporu.

## **Anotace**

Hamplová, K.: *Materiál, hmota a animovaný film ve výtvarné výchově*. [Závěrečná bakalářská práce] Praha 2012 - Univerzita Karlova, Pedagogická fakulta, katedra výtvarné výchovy, 57 s.

Experiment s materiálem a hmotou v animovaném filmu. Různé postupy a techniky jsou prezentovány na příkladech práce uznávaných tvůrců animovaných filmů, kteří se tímto typem experimentu zabývali. Za východisko slouží stručné dějiny animovaného filmu a materiálového experimentu ve volném umění. V didaktické části je popsán vztah dítěte k animovanému filmu a materiálovému experimentu ve hře. Podrobněji se zde také věnují procesu výroby animovaného filmu, abych pak byla schopna navrhnout didaktické zpracování titulního tématu. V praktické části objasňuji zdroje inspirace a podněty vedoucí k realizaci výtvarného výstupu.

## **Klíčová slova**

materiál, hmota, animovaný film, experiment, výtvarná výchova

## **Annotations**

Hamplová, K.: *Material, matter and animated film in art education*. [Bachelor Thesis] Prague 2012 – Charles University, Faculty of education 57 pages.

Experiment with material and matter in animated film. Various methods and techniques are illustrated with work of regarded authors of animated films, who deal with that sort of experiment. A brief history of animated film and experiment with material in art constitutes the base of the theme. The relation of a child and an animated film and a material experiment in game is described in the didactic part. I also pay a deeper attention there to the process of making an animated film, so that i was able to design a didactic project about the title subject. In the applied part i clarify the sources of my inspiration and impulses leading to the realization of my art project.

## **Key words**

material, matter, animated film, experiment, art education

# Obsah

1	Úvod.....	8
2	Krátce o animovaném filmu a jeho rozvoji .....	10
2.1	Předchůdci animovaného filmu.....	10
2.2	Stručné dějiny animovaného filmu.....	12
3	O materiálu a hmotě ve volném umění .....	13
4	Specifika animovaného filmu .....	14
5	Osobnosti experimentálního animovaného filmu .....	17
5.1	Vladimír Starevič.....	17
5.2	Alexandr Alexejev.....	18
5.3	UPA (United Productions of America).....	19
5.4	John Lasseter.....	20
5.5	Fenomén českého animovaného filmu.....	21
5.5.1	Jiří Trnka .....	23
5.5.2	Břetislav Pojar .....	24
5.5.3	Zlínský ateliér.....	24
5.5.4	Zdeněk Smetana .....	25
5.5.5	Garik Seko .....	26
5.5.6	Jan Švankmajer .....	26
5.5.7	Václav Mergl.....	29
5.5.8	Jiří Barta.....	30
6	Současnost animovaného filmu .....	31
7	Didaktická část.....	33
7.1	O vztahu dítěte k animovanému filmu .....	33
7.2	Dětská tvorba animovaných filmů.....	35
7.3	Kdo všechno se podílí na animovaném filmu .....	37
7.4	Návrhy na materiállové experimenty .....	39
7.4.1	Plastelína.....	39
7.4.2	Sypké materiály .....	40

7.4.3	Listy, tráva, květiny .....	40
7.4.4	Látky, mašle a krajky .....	40
7.4.5	Papír .....	41
7.4.6	Barvy.....	41
7.5	Zkušenosti zkušenějších .....	42
7.6	Návrh konkrétní realizace jednoho tématu .....	43
8	Výtvarná část.....	45
9	Závěr.....	49
10	Seznam literatury .....	50
10.1	Internetové zdroje .....	51
10.2	Zdroje obrazového materiálu.....	52
11	Seznam vyobrazení.....	56

# 1 Úvod

Už jako malá jsem s různými materiály ráda experimentovala. Rodiče o tom rádi vyprávějí historky. Jak mě táhli od bahnité kaluže, u které jsem zkoumala chuťové a hmatové kvality řídkého bláta. Jak jsem rozkošnický mačkala v pěstích meruňkový kompot a nadšeně sledovala, jak se protlačuje mezi prsty. A podobně. Vztah k experimentu s hmotou mi přes veškeré výchovné snahy rodičů zůstal a výzvu zpracovat bakalářskou práci na téma materiálový experiment ve vztahu k digitálním médiím a výtvarné výchově jsem tak přijala s nadšením.

Nezabývám se otázkou, co je vlastně materiál, co hmota a co jednotlivé předměty. Myslím, že při posouvání měřítka pohledu (lze pracovat s předměty ve velkém množství jako s hmotou, nebo naopak s kouskem amorfní hmoty jako s předmětem) tyto pojmy stejně začnou splývat a jejich rozlišení tak považuji za nepodstatné. U konkrétních příkladů se tyto vztahy nakonec vyjasní.

Za klíčový považuji moment, kdy hmota zkoumaná z neobvyklých úhlů, hmatem nebo třeba chutí, prostřednictvím neosobních, ale pro děti přitažlivých digitálních médií přijímá v animovaném filmu část osobnosti autora, který je s ní v přímém kontaktu.

V úvodní – teoretické části se snažím proniknout do specifik animovaného filmu a věnuji se tak jeho počátkům a východiskům, stejně jako srovnání s hraným filmem a volným uměním, ze kterých vychází. Na práci uznávaných českých i světových autorů pak zkoumám krajní možnosti (nejen) animovaného filmu a hledám co nejvíce možných způsobů práce s hmotou. Zvláště se přitom věnuji domácím autorům, kteří jsou pro svou neotřelou estetiku známí i ve světovém měřítku. Nejvíce přitom stavím na tvorbě Jiřího Trnky, který byl iniciátorem nového pojetí animovaného filmu u nás, mnohem více soustředěného na výtvarnou stránku média animovaného filmu, než tomu bylo dříve; a Jana Švankmajera, který tuto tendenci dotáhl k dokonalosti ve svých surrealisticko-informálních experimentech. Ze světových autorů jsem pak vybrala ty, kteří svou prací výrazně vystupují z řady a přináší tak animovanému filmu zcela nové pojetí materiálu a hmoty.

V didaktické části se pak zaměřuji na vztah dětského diváka k animovanému filmu, na jeho přirozenou schopnost materiálového i dramatického experimentu. Na jeho tvořivé a nekonvenční chápání světa prostřednictvím hry. Snažila jsem se přitom co nejpevněji opřít o práci nejen autorit v oblasti práce s dětmi, ale také o samotné autory animovaných filmů a jejich zkušenosti s tvorbou pro děti a s dětmi. Uvážila jsem blízký vztah dětí k digitálním médiím a potenciál animovaného filmu, jako prostředníka, který je může přivést zpět k zájmu o výtvarnou výchovu a hru s materiálem a hmotou. Z těchto východisek a z inspirace tvůrci zmíněnými v teoretické části textu jsem vyšla při navrhování konkrétního didaktického výstupu. Pomohla mi také zkušenost z vedení skautského oddílu, tedy konkrétního kontaktu s dětským kolektivem.

Výtvarná část je převážně postavená na autorském animovaném filmu a přípravné práci k němu. Při jeho tvorbě jsem se inspirovala tvorbou autorů zmíněných v teoretické části a zároveň jsem si chtěla vyzkoušet práci s co nejvíce různými materiály, abych byla připravená na možnou realizaci části didaktické.

Citační odkazy v textu jsou uváděny vždy pod čarou, aby nerušily plynulost textu.

## 2 Krátce o animovaném filmu a jeho rozvoji

### 2.1 Předchůdci animovaného filmu

Podstata animace spočívá v analýze pohybu a následném zachycení charakteristických fází pohybu v určitém rytmu tak, aby při jejich střídání v rychlém sledu oko automaticky doplnilo části mezi nimi. Tyto charakteristické fáze přitom nemusí přirozený pohyb kopírovat, ale měly by vybrat a zvýraznit ty prvky, které jsou pro ten který pohyb typické. Za první

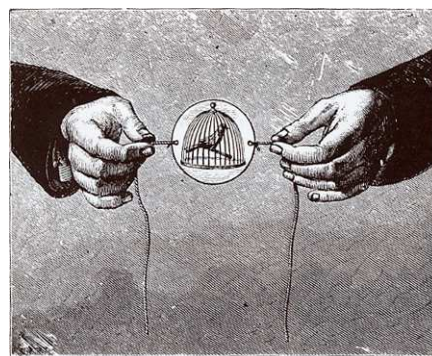


animátory bychom tak mohli označit již pravěké lovce, kteří před 14 000 lety pomalovali stěny Altamiry bizony v různých fázích pohybu.<sup>1</sup>

Vždy šlo jen o to, jak tyto pohybové fáze nějak fixovat a pak v plánované následnosti prezentovat okolí.

obr. 1: Kořeny animace sahají až do pravěku: zdroj [38]

V roce 1824 Američan *P. M. Roget* objevil doznívání zrakového vjemu, který splývání a doplňování ohybu mezi fázemi způsobuje. Naše vnímání pohybu se totiž v průběhu evoluce přizpůsobilo charakteristickým životním potřebám člověka. Nejsme tak schopni vnímat pohyb, který je příliš rychlý, nebo naopak příliš pomalý<sup>2</sup>. Pro potvrzení tohoto jevu sestrojil Roget thaumatrop, kartičku s obrázkem na obou stranách, které se při rychlém otáčení zdánlivě propojí.



obr. 2: Thaumatrop ověřil teorii doznívání zrakového vjemu<sup>3</sup> :zdroj [39]

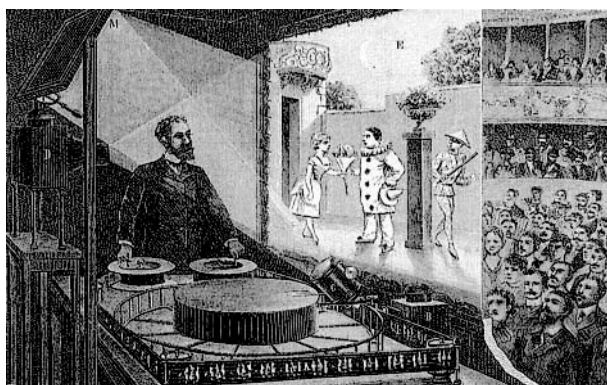
V průběhu 19. století pak byly sestrojovány čím dál tím důmyslnější mechanické stroje pracující na tomto principu a zachycující čím dál tím lépe animovaný pohyb<sup>1</sup>. V roce 1868 byl

<sup>1</sup> viz [3] Dutka E., 2004, str. 8, 9 – také další příklady rozfázování pohybu v dávné minulosti

<sup>2</sup> viz [8] Kulka J., 1991, str. 159

<sup>3</sup> ze současné práce s thaumatropem – *skupina Napoli* viz [33] <http://www.napolistranky.cz/thaumatropy>

například vynalezen kineograf neboli flipbook, bloček, v němž je na každém listu nakreslena jedna fáze pohybu a při rychlém listování vytvoří zdánlivě plynulý pohyb. Tento vynález je dodnes využíván při vizualizaci kreslené animace jako kontrola v průběhu tvorby filmu. Ucelený dramatický animovaný děj poprvé stvořil *Emile Reynaud*, když diaprojektor zkomboval s papírovými pásy s rozfázovaným pohybem postaviček.<sup>2</sup>



obr. 3: Emile Reynaud předvádí ucelený dramatický děj animovaný na papírových pásách: zdroj [40]

Mezi předchůdce animovaného filmu můžeme jistě zařadit také loutkové divadlo. Stejně jako v animovaném filmu v něm totiž dochází k „oživení“ neživé hmoty a k práci s výtvarnou a dějovou nadsázkou. Však také několik ze známých autorů vyšlo z vlastní zkušenosti s loutkovým divadlem. Mezi nimi září *Jiří Trnka*, který své znalosti z této oblasti uplatnil při vývoji nového mechanismu loutek používaných k animaci. U loutek (v kombinaci s živým hercem) začínal také další z velikánů české animace *Jan Švankmajer*. Divadlo a film se ale liší úrovní kódování. Zatímco loutka lišky v divadle je přímým zastoupením živočišného druhu se všemi kulturními konotacemi s ním spojenými. Je tak znakem znaku. V animovaném filmu se přidává vrstva dekódování média filmu, které zobrazuje původní divadelní loutku. V animovaném filmu je tak liška znakem znaku znaku.<sup>3</sup>



obr. 4: U loutkového divadla začínal i Jiří Trnka: zdroj [41]

---

<sup>1</sup> Například zoetrop, se kterým v současné době pracuje například londýnská grafická designérka *Katy Beveridge* viz video [37] [http://www.lidovky.cz/video-jizda-na-kole-jako-zaklad-povedene-animace-f5f-/ln-bydleni.asp?c=A111207\\_004707\\_ln-bydleni\\_ter](http://www.lidovky.cz/video-jizda-na-kole-jako-zaklad-povedene-animace-f5f-/ln-bydleni.asp?c=A111207_004707_ln-bydleni_ter)

<sup>2</sup>viz [3] Dutka E., 2004, str. 9-11

<sup>3</sup> viz [7] Kubíček J., 2004, str. 11, 21, 25 a 33

## 2.2 Stručné dějiny animovaného filmu

K přelomovému objevu došlo, když v roce 1906 v Edisonově firmě Vitagraf nějaký pan *Clark* vymyslel systém pookénkové kamery, tedy takové, u které je možné snímat každé okénko zvlášť a nikoli jako přímý záznam děje v reálném čase, jak tomu bylo u předchozích kamer. Žurnalista *James Stuart Blackton* pak nakreslil sérii humorných kreseb, které novým přístrojem nasnímal a vyrobil tak naprosto první animovaný film *Humorné fáze směšných tváří*<sup>1</sup>.



obr. 5: První animovaný film byl natočen v roce 1906 J. S. Blacktonem: zdroj [42]

Ve stejném roce také vyzkoušela společnost Pathé systém pixilace předmětů na filmu *Divadlo malého Boba*.<sup>2</sup> Tyto autory můžeme považovat za první experimentátory s animovaným filmem a za nimi pak každého, kdo se nebál v rámci tohoto média

zkusit něco nového, něco, co ještě nikdo před ním nezkusil. Mezi mnohými to byli například *Raoul Barré* s lochy a jehlami pro přesné skládání částí kreslené animace, *Leon Searle* a *Carl Lederer*, kteří vymysleli plošnou papírovou loutku nebo *Vladimír Starevič*, amatér, který se jako první pustil do pokusů s trojrozměrnou animovanou loutkou.<sup>3</sup> Tito raní novátoři většinou pracovali sami, s přibývajícím časem však tvorba animovaného zahrnovala čím dál tím větší tým specialistů na jednotlivé fáze animačního procesu.<sup>4</sup> Ze zástupu experimentátorů a novátorů vyberu jen ty, kteří mě zaujali neotřelostí svých pokusů s materiálem a hmotou, nebo kteří jsou důležití pro vývoj animovaného filmu u nás. Vybraným osobnostem se budu dále věnovat v kapitole Osobnosti experimentálního animovaného filmu.

<sup>1</sup> ke shlédnutí na internetu: [18] [http://www.dipity.com/SteffandRose/History-of-Animation\\_1/](http://www.dipity.com/SteffandRose/History-of-Animation_1/)

<sup>2</sup> viz [14] Thompsonová K. A Bordwell D., 2001, str. 60 a [3] Dutka E., 2004, str. 12

<sup>3</sup> viz [3] Dutka E., 2004, str. 17-31 a též [9] Plass J., 2010, str. 11-12

<sup>4</sup> viz [14] Thompsonová K. A Bordwell D., 2011, str. 61

### 3 O materiálu a hmotě ve volném umění<sup>1</sup>

I ve volném umění se objevily směry, které měly k materiálovému experimentu obzvláště blízko. Vybrala jsem z nich dva, které považuji v práci s materiálem a hmotou za nejvýznamnější. Mezi první a také nejvýraznější směry, které do zavedených forem umění přinesly nové pojetí materiálu, patří dadaismus. Hledal nové výrazové prostředky, které by odpovídaly krizi lidství a civilizace, kterou pod dojmem světové války umělci pociťovali. Nalezl ji v absurdním humoru náhody a nalezených předmětů, které ve svých assemblážích a objektech nečekaně spojoval. Svou tvorbou se dadaističtí umělci navzájem doplňovali v rámci kabaretu Voltaire, který si založili. Cíleně se přitom zaměřili na provokaci ustrnulého vkusu „měšťáků“ anti-uměním, nesmyslností a náhodností svých děl.<sup>2</sup>



Později na tyto základy navázala neodada, libující si zvláště v provokaci nelogickými spojeními různých materiálů a objektů. V kontextu experimentu s hmotou bych zvláště vyzdvihla *Armanovy* akumulace a *Césarovy* komprese. S výchozími předměty zde oba umělci nepracovali s ohledem na jejich užitkovou hodnotu, ale pouze jako s tvárným materiálem ve vytváření napůl abstraktních objektů.<sup>3</sup>

obr. 6: Armanovy akumulace jako ukázka materiálové nadsázky ve volném umění: zdroj [43]

<sup>1</sup> Ve volném umění můžeme také najít směry, které mají obzvláště blízko k animovanému filmu: od futuristů, kteří jako jedni z prvních vnesli do umění ambici zachytit pohyb jako nejvyšší formu krásy; a orfistů, kteří malovali různé variace na dané téma, aby se přiblížili variacím v průběhu jedné skladby – napodobovali tak časový rozměr hudby – po op-artisty, kteří stejně jako animovaný film využívali omezených schopností lidského oka pro dosažení efektu pohybu či prostorovosti. V časovosti animovaného filmu tak abstraktní umění často nachází nový výrazový prostředek, který mu dosud scházel (viz abstraktní animace: Eggeling (Diagonální symfonie, 1921), ...). Jinou vývojovou větví je kinetické umění, kdy je samotný umělecký objekt poháněn strojkem, „děj“ se tedy odehrává v reálném čase (Moholy-Nagy: Světelný modulátor, Naum Gabo: Kinetické konstrukce, Calderovy mobily, Tinguelyho strojky, ...). (viz [4] Foster H, Krausová R., Bois Y.-A., Buchloh B. H. D.; 2007, str. 380-381)

<sup>2</sup> viz [12] Šamšula P. A Hirschová J., 2006, str. 83-84

<sup>3</sup> viz [1] Bláha J. A Slavík J., 2010, str. 37-41

Ve 40. a 50. letech 20. století se připojila informální malba, která u barvy potlačila jako hlavní výrazový prostředek její světelné kvality. Je to její rozdrásaná hmotnost, která zde vyjadřuje nejnítější existenciální pocity autora. Například *Fautrier* nanášel barvu ve vysokých vrstvách a vytvářel tak jakýsi reliéf. Barvu také hnětl rukama, které jsou nejpřímějším nástrojem pro zaznamenání pocitů do hmoty. Jiný francouzský malíř, *Jean Dubufet*, do barvy navíc přidával prach a další materiály. Chtěl se tak co nejvíce přiblížit materiálně-expressivním kvalitám materiálů, navázat kontakt s přírodou a zkoumat nejen její vizuální kvality, ale také hmatové nebo čichové. Španělský malíř *Tápies* šel ještě dál: do hmoty barvy začal přidávat i natolik konkrétní materiály, jako je například sláma, kůže a podobně. Rád pracoval s „živým materiálem“. Živočišný rozklad, sesychání a kroucení pak jeho díla samovolně dotvářely v metafoře rozkladu hodnot a životních jistot lidské civilizace.<sup>1</sup>

obr. 7: Tápies a jeho materiální nadsázka: do svých obrazů přidával třeba asfalt nebo slámu: zdroj [44]



U nás se informální malbou při tvorbě animovaných filmů inspiroval například Jan Švankmajer, nebo Václav Mergl. Ve filmu *Zánik rodu Usherů* ve scéně animovaného bahna se Švankmajer vlastně vrací k Dubufetově snu o radikálním gestu v obrazech vyrobených pouze z monochromatického bahna a stejně jako on zpochybňuje nadřazenost zraku nad ostatními smysly.<sup>2</sup>

## 4 Specifika animovaného filmu

Animovaný film je proti statickému výtvarnému umění obohacen o výrazový prvek času a pohybu, změny. Dává tak umělci do ruky arsenál nových prostředků, které odpovídají potřebě vyrovnat se s dynamickou povahou moderní doby. není divu, že tak lákal i umělce z jiných oborů. Oproti hranému filmu je zase obohacen o výtvarný výraz. Kromě účinku

---

<sup>1</sup> viz [1] Bláha J. A Slavík J., 2010, str. 20-21

<sup>2</sup> viz [4] Foster H, Kraussová R., Bois Y.-A., Buchloh B. H. D.; 2007, str. 337-339

samotného výtvarného návrhu scény vybízí animovaný film k užití výtvarné zkratky, která umožňuje dosud nebývalou zkratku dějovou. Na malém prostoru několikaminutového filmu je tak možné řešit mnohovrstevnatý příběh, či hlubokou filosofickou myšlenku.<sup>1</sup> Edgar Dutka ve své knize o scénáristice animovaného filmu na toto téma poznamenává: „...zatímco živý herec vždy omezuje vytvářený charakter na fotografický obraz sebe sama, animovaný aktér je vždy jenom nakreslený či uměle vymodelovaný, kódovaný, tedy čtený obecně, a svou „umělou“ (výtvarně odvozenou) podobou je již obecným typem a stejně jako jeho animovaná akce je zkratkovou stylizací akce reálné. ... Dá se tedy říct, že animovaný film je přibližnou (výtvarnou) reflexí reality s obecným významem.“<sup>2</sup>

Na jedné straně scény animovaného filmu tak stojí autoři, kteří se svými filmy snaží co nejvíce přiblížit uvěřitelné narativně-dramatické realitě hraného filmu. Mezi těmito autory se tyčí *Walt Disney*, který tuto „iluzi života“ v kresleném filmu dovedl ve své době do krajnosti. Jeho způsob animace sice dává kresbě pohyb, ale příliš se soustředí na snahu přiblížit vcítění diváka do vnitřních hnutí postav, jako je tomu u hraného filmu. Opomíjí při tom do značné míry možnost nadsázky, kterou právě médium kresby nabízí. Naráží tak na nemožnost stylizovaných postaviček napodobit dokonale mimiku živých herců<sup>3</sup>. V případě, že je zobrazo-



vané totožné se zobrazujícím (prostřednictvím animace), nejde už o zobrazování, ale pouhou prezentaci (samozřejmě prostřednictvím animace redukovanou).<sup>4</sup>

obr. 8: Disneyho animace se zakládá na narativně-dramatickém vyprávění, tedy na výrazových schopnostech animovaných "herců": zdroj [45]

---

<sup>1</sup> viz Dutka E., 2002, str. 16. Typickým příkladem výtvarné zkratky zpřístupňující závažné téma je Bartův Zaniklý svět rukavic. Metafora osudů lidské civilizace je vyprávěna prostřednictvím dějin filmu s různými typy rukavic v hlavních rolích. (viz dále)

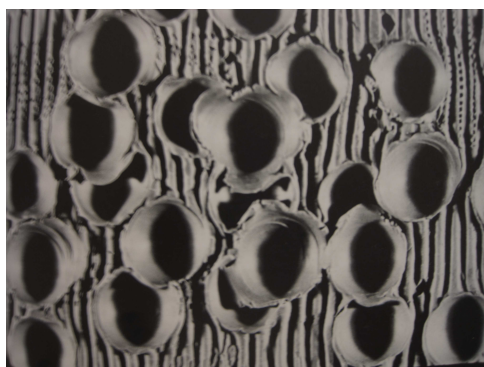
<sup>2</sup> [2] Dutka E., 2002, str. 37

<sup>3</sup> viz [2] Dutka E., 2002, str. 10, 24

<sup>4</sup> viz [7] Kubíček J., 2004, str. 39-44

Jak trefně podotkl Jiří Trnka: „*V takovém případě není přece zapotřebí točit kreslený či loutkový film, líp to musí dopadnout, když to budou hrát živí lidé.*“<sup>1</sup>

Na druhé straně zase již od prvních let vývoje animovaného filmu stojí režiséři–výtvarníci , jejichž animované filmy mají s hraným filmem společnou pouze filmovou surovinu. Jejich filmy využívají jako základní vyjadřovací prostředek výtvarnou hru. Metonymie narativně-dramatického projevu je zde nahrazena hrou s metaforou: Ve výtvarné hře a práci s nevšedními materiály pro dosažení estetického zážitku zcela stačí, že jsou tyto prostředky schopny zobrazit cokoli jiného, než samy sebe. Iluze života se zde obejde bez jakékoli iluze skutečnosti. Aby iluze fungovala, musí být splněny právě dvě podmínky: První je zkušenost umělce s obrazovými efekty a druhá ochota obecnstva přijmout grotesknost a zjednodušení.<sup>2</sup> Tyto filmy tak představují svébytný proud výtvarného umění, zcela nezávislý na výrazových



prostředcích hraného filmu.<sup>3</sup> Otázkou pak ovšem zůstává, nakolik jsou výtvoři krajních představitelů tohoto proudu stále filmy patřícími do promítacích sálů kin a jestli spíš nejsou výtvarnými artefakty patřícími do výstavních síní a galerií.<sup>4</sup>

obr. 9: Václav Mergl zkoumal dramatické možnosti abstraktní hmoty v krátkém filmu *Proměny*; zdroj [46]

Většina filmů je však kombinací obou přístupů a osobitá výtvarná nadsázka se v nich tak pojí s narativně-dramatickou dějovou výstavbou. Zvláště pokud jde o filmy celovečerní. V takto velkém časovém formátu se totiž ukázalo pouhé vrstvení situačních gagů jako neúnosné.<sup>5</sup> Jak však Dutka dále trefně poznamenává: „*S nástupem nových systémů elektronické komunikace a vlastně již s nástupem domácího videa nastala doba, kdy není třeba animovaný příběh až tolik připodobňovat hranému filmu... ale naopak ještě víc se soustředit na ojedinelou estetiku*

<sup>1</sup> Trnka J. rozhovor s Brožem J. Z časopisu *Film a Doba* 1965 in [15] Ulver S., 2000, s. 31

<sup>2</sup> viz [5] Gombrich E. H., 1985, str. 379

<sup>3</sup> viz [2] Dutka E., 2002, str. 19, 24 a 42 a [7] Kubíček J., 2004, str. 49

<sup>4</sup> viz [10] Pokorný M., 2003, str. 58

<sup>5</sup> viz [2] Dutka E., 2002, str. 29-30 a citace str. 38

*animovaného obrazu... Pominul kardinální problém, který spočíval v tom, že nepřipravený divák musel vše pochopit a strávit v krátkém čase trvání filmu a na první shlédnutí, neboť těžko mohl počítat, že film v dohledné době znovu uvidí... Dnes lze pouštět záznam stále dokola a objevovat další a další rozměry, stejně jako při poslechu vážné hudby.*<sup>1</sup>

## 5 Osobnosti experimentálního animovaného filmu

Na jednotlivých autorech budu prezentovat různé typy experimentu s animovaným filmem. Vybírat budu takové, kteří jsou mi svou tvorbou blízcí či zajímaví, tedy vhodné jako inspirace pro tvorbu vlastní, stejně jako při zapojení animace do hodin výtvarné výchovy. Zejména se budu věnovat českým autorům, kteří si v rámci celosvětového měřítka vydobyli významné postavení. O experimentální tvorbě se výstižně vyjádřil Břetislav Pojar: *„Experiment nelze vyloučit, ale když s vámi mluvím, musíte znát slova, která vám říkám. Lidé jsou (už) zvyklí na slova, která jim říká divadlo a hraný film.*“<sup>2</sup> Edgar Dutka ho doplňuje svým výrokem: *„Talent umělce nesporně spočívá v tom, že se dokáže podívat na staré či nové nebo dokonce i dávno zbanalizované téma z nového, nečekaného úhlu.*“<sup>3</sup>

### 5.1 Vladimír Starevič

Povoláním entomolog a ředitel přírodopisného muzea v litevském Kovně. Kromě toho si přivydělával karikaturami do novin a návrhy kostýmů na plesy. Tvůrce amatér, který se k animovanému filmu se dostal pouze náhodou.

Alexandr Chanžokov byl ruský filmový distributor a koproducent, který z lásky k ruskému umění vybudoval filmové ateliéry a hledal talenty pro rozvoj mladého ruského filmu. Právě on pozval Stareviče do Moskvy a dal mu volnou ruku pro vlastní tvorbu. Starevič se rozhodl pookénkovou kamerou zachytit vývoj pulce v žábu, experimentálně však ověřil, že pro tento způsob filmování jsou pulci příliš pohybliví a překvapivě nespolečupují s navázáním pohybu

---

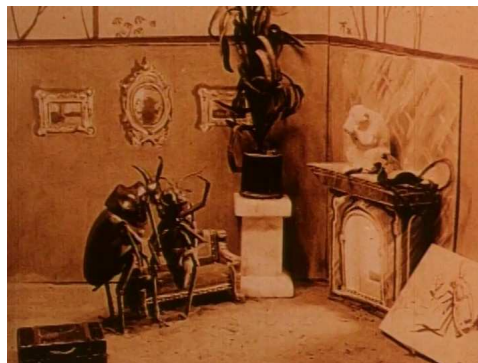
<sup>1</sup> [2] Dutka E., 2002, str. 38

<sup>2</sup> Pojar B. in [15] Ulver S., 2000, str. 82

<sup>3</sup> [2] Dutka E., 2002, str. 7

v dalším okénku. Po plátně při průběžném promítání rozpracovaného filmu se tak míhaly neurčité šmouhy, které měly k naučnému filmu očividně daleko.

Starevič se však svého ambiciózního plánu na naučný film nevzdal a hledal jiná řešení. Své hrdiny v různých vývojových fázích nakonec vytvořil z drátu a vosku, a tak stvořil první loutkový animovaný film. Ironií osudu bylo, že přesná podobnost loutek s jejich přírodními vzory i naprosto plynulá animace, kterou se mladý entomolog ovládl v překvapivě krátkém čase, tvořily natolik mistrovský celek, že byli diváci přesvědčeni o tom, že Starevič své filmy točí s cvičenými zvířaty. Jeho nejznámějším filmem je bezpochyby bajka *Pomsta kameramana* z roku 1912.<sup>1</sup>



obr. 10: Starevičova animace loutek z vosku a drátu byla na svou dobu natolik plynulá, že diváci nabyli dojmu, že film natočil s cvičeným hmyzem: zdroj [47]

Tohoto autora jsem zmiňuji hlavně jako příklad toho, jak silným hybatelem v rozvoji animace může být autorova vize výsledného filmu v případě, že se nebojí použít postup, který ještě nikdo nezkusil. Když se nezalekne prvotního nezdaru a prostě hledá cestu, dokud nějakou nenajde. Animovaný film zde přitom není cílem, ale pouze cestou, způsobem! Mimo to vidíme, že v dějinách nezáleží na tom, čím člověk je, ale co po sobě zanechá. Vladimíra Stareviče – entomologa málokdo vzpomene, ale jméno Vladimíra Stareviče – průkopníka animovaného filmu je vytesáno do kamene světových dějin.

## 5.2 Alexandr Alexejev

Alexandr Alexejev byl původně žádaným ilustrátorem knižních bibliografií. Když ale emigroval před ruskou revolucí a viděl surrealistický film malíře Légera *Mechanický balet*, rozhodl se pro dráhu animovaného filmu. Vynalezl obzvláště náročnou metodu špendlíkového plátna. Bílá deska s původními rozměry 30x40cm byla proděravěna 40 000 špendlíky, které deskou volně procházely oběma směry. Jejich vytlačení vznikalo reliéf, který při nasví-

<sup>1</sup> viz [3] Dutka E., 2004, str. 29-31; možno shlédnout na [34]

<http://drgrobsanimationreview.com/category/independent-film-makers/wladyslaw-starewicz/>

cením ostrým světlem vrhal stíny tvořící snové obrazy animace. V roce 1932 tímto způsobem natočil film *Noc na Bílé hoře*<sup>1</sup>. Jelikož se obrazy vzájemně prolínaly bez jediného stříhu a navíc podle hudby, musela být práce animátorů (pomáhala mu jeho žena) naprosto precizní. Kdyby se pokazil jediný záběr, musel by se celý film dělat znovu od začátku...



obr. 11: Noc na Bílé Hoře Alexandra Alexejeva byla jedním z mála filmů užívajících techniky špendlíkového plátna: zdroj [48], [66] a [67]

Tento systém se tak ukázal pro běžnou distribuci příliš náročný a zdlouhavý, proto se Alexejev vrátil k ilustracím a k špendlíkovému plátnu se vrátil jen občas s menšími projekty.<sup>2</sup> Techniku obarveného špendlíkového plátna využil ve svém filmu *Romance z temnot* (1986) i *Břetislav Pojar* ve spolupráci s *Jacquesem Drouinem* v kanadském studiu.<sup>3</sup> Jednodušší variantu materiálového experimentu na podobném principu i s podobným výsledným efektem – metodu animace prosvíceného písku – později vyvinuli Švýcarští animátoři *Gisele* a *Ernest Ansoerge*.<sup>4</sup>

Vidíme však, že do dějin se autor může zapsat i experimentem, který je natolik neuvěřitelný, že jeho originalita zastíní reálnou nepoužitelnost.

### 5.3 UPA (United Productions of America)

Tentokrát jsem nevybrala jednoho konkrétního autora, ale celou skupinu, která je charakteristická směrem, kterým se vydala.

---

<sup>1</sup> možno shlédnout na adrese: [30] <http://www.youtube.com/watch?v=13FQ1wvxVHs>

<sup>2</sup> viz [2] Dutka E., 2002, str. 40 a také [3] Dutka E., 2004, str. 33-34

<sup>3</sup> viz [7] Kubíček J., 2004, str.94

<sup>4</sup> viz [7] Kubíček J., 2004, str. 90 - 91

Sdružení amerických autorů, kteří se chtěli oprostít od disneyovského sentimentu a nahlédnout za hranice klasické animace. Kromě absurdního, černého a surrealistického humoru, kterými okořenili kreslenou grotesku, také pracovali s abstraktním vyjádřením v animovaném filmu, přičemž použili východiska jak geometrické, tak expresivní abstrakce.

Například *Mary Ellen Buteová* experimentovala s abstraktní animací různých předmětů a materiálů v prostoru (*Synchronization*, 1934 s ping-pongovými míčky, celofánem, knoflíky apod.). *John* a *James Whitneyovi* pak experiment s abstrakcí dovršili přidáním abstraktního zvuku (roku 1955 ve filmu *Yantra*).<sup>1</sup> Hlásají, že popisný příběh, či zvuk logicky poutají pozornost diváka. Pokud chtějí zdůraznit opomíjené rozměry filmu, musí se z něj odebrat ty aspekty, které od něj divák očekává a které tak na prvním místě hledá.

## 5.4 John Lasseter

Je průkopníkem 3D počítačové animace. Příběh stolní lampičky získal Oscara a poukázal na nové možnosti animovaného filmu (*Luxor jr.*, 1986<sup>2</sup>). V roce 1995 pak režíruje *Toy Story*, první čistě počítačem vytvořený celovečerní film. Zajímavé je zde několikeré přeložení významu a pojetí skutečnosti tolik rozdílné od klasické animace a jejich vztah k médiu techniky.



obr. 12: Za kompletní počítačovou animaci filmu Luxor Jr. dostal Lasseter Oscara: zdroj [49]

Zatímco klasická animace často používá k zobrazení reality materiálovou nadsázku a médium filmu ji pouze zachycuje, v počítačové animaci se autor snaží právě prostřednictvím digitálního obrazu co nejvíce přiblížit skutečným materiálům. Navazuje tedy tam, kde Disneyova snaha o napodobení reality narazila na své hranice.<sup>1</sup> Věnovat se materiálu a hmotě a jejich nápodobě v počítačové animaci se ještě budu v části o současnosti animovaného

<sup>1</sup> viz [3] Dutka E., 2004, str. 50-61

<sup>2</sup> možno shlédnout na [23] [http://www.youtube.com/watch?v=8t25RR\\_8ciw](http://www.youtube.com/watch?v=8t25RR_8ciw)

filmu, zde tedy ponechám tuto problematiku pouze v náznaku a raději se vrátím na pole „skutečného“ materiálu.

## 5.5 Fenomén českého animovaného filmu

Ve své době byl český animovaný film světově uznávaným pojmem. V zahraničí mu cestu prošlapal *Jiří Trnka* se svými unikátními kloubkovými loutkami a neotřelou estetikou, jehož styl se později začal nazývat českou školou animace.<sup>2</sup> Česká tvorba však mimo jiné přinesla dosud víceméně bezideovému a standardizovanému kreslenému filmu amerického typu také námět soudobých společenských, filosofických či mravních otázek.<sup>3</sup>

Za totality se animovaný film ocitl v paradoxním postavení. Po Trnkových úspěších na mezinárodních soutěžích, kde překonal i animátory světového formátu, jakými byli Norman McLaren, Paul Grimault nebo dosud neporazitelný Walt Disney, byly filmy zestátněného studia masivně finančně podporovány.<sup>4</sup> Na druhou stranu byl animovaný film pod přísnou kontrolou státní moci. Každý scénář, stejně jako již natočený film procházel několikanásobným schvalováním různých institucí, které hodnotily jejich ideologickou nezávadnost. Řada animovaných filmů s potenciálem kvality tak byla vypreparována a vyspravena odborníky na správné myšlenky a tak navždy znehodnocena.



obr. 13: Trnkův mezinárodní úspěch s filmem *Zvířátka a Petrovští* zajistil animovanému filmu zájem ze strany státu: zdroj [50]

Hlavním kormidelníkem lodi komunistické cenzury pak byl *Kamil Pixa*. Samozvaný „geniální světový scénárista“, podepsaný pod mnoha pracemi svých schopnějších kolegů,

---

<sup>1</sup> více viz kapitola Současnost animovaného filmu

<sup>2</sup> poprvé však zazářil ještě s kreslenou animací: film *Zvířátka a Petrovští* (1946) vyhrál první poválečný filmový festival v Cannes - viz [2] Dutka E., 2002, 47

<sup>3</sup> viz Karasová J. in [15] Ulver S., 2000, str. 5

<sup>4</sup> viz [2] Dutka E., 2002, str. 47, 48 a 77

který měl pod palcem schvalování dramaturgických-výtvarných plánů filmových studií. Takovou moc a pozici mu umožnily známosti ve vedení StB, které jemu počínání mlčky žehnaly. Jiří Kubíček na tuto kontroverzní osobnost vzpomíná: „*Bezesporu šlo o člověka, který byl organizačně a manažersky velice schopný. Filmu dost rozuměl a měl ho rád, dokázal dokonce respektovat talentované osobnosti, ale zároveň kohokoliv, nebo cokoliv zlikvidovat, když to ohrožovalo jeho post.*“<sup>1</sup> Pixovou pravou rukou pak byl dramaturg *Kristián Topič*, který sám přechoťně sestříhával filmy do jejich „správné a dobré“ podoby.<sup>2</sup>

„*V letech politických tribunálů a jejich neslýchaných ortelů si etablující se moc potřebovala vylepšit svou tvář před světem a na svou propagaci nešetřila finančními prostředky. Dělala to tak po celou dobu své existence. Trnka, ač nikdy nebyl komunista, byl jejich „vlajkovou lodí nové humanity“.* Stačí se podívat na Trnkovu filmografii. Nikdy na světě, ani bohatý Walt Disney nenatočil během čtyř let tři celovečerní filmy (*Špalíček* 1947, *Císařův slavík* 1948, *Bajaja* 1950) a mezi tím ještě dva krátké (*Román s basou* a *Árii prerie*, oba 1949)... Trnka vzpomíná, že už nikdy



později v nezažil situaci, kdy by na jednom scénáři pracovalo 40 scénáristů najednou (jako u filmu *Zasadil dědek řepu* 1945)<sup>3</sup> Ukázalo se také, že animovaný film se skvěle hodí k nejen estetické a etické výchově dětí, ale také pro propagaci ideologie v řadách dospělých diváků.<sup>4</sup>

obr. 14: Trnka vzpomíná, že na filmu *Zasadil dědek řepu* pracovalo až 40 scénáristů najednou: zdroj [51]

Po sametové revoluci došlo ke zrušení Ústředního ředitelství filmu, na který byly směřovány státní dotace. Než se vytvořila nová instituce, položka animovaného filmu nenávratně vypadla ze státního rozpočtu. Z Krátkého filmu se stala akciová společnost, která však v rámci úsporných opatření propustila většinu tvůrčích pracovníků. Následně zabředl do

<sup>1</sup> Kubíček J. v rozhovoru s Ulverem S. in [15] Ulver S., 2000, s. 44

<sup>2</sup> viz [2] Dutka E., 2002, str. 72-73

<sup>3</sup> [2] Dutka E., 2002 str. 48-49

<sup>4</sup> viz [3] Dutka E., 2004, str. 49

dluhů, ze kterých se dodnes vzpamatovává, takže v současné době zvládne dotovat pouze zlomek původního objemu produkce.<sup>1</sup> Zářná éra české animace však zplodila hned několik jmen animátorů-experimentátorů světového významu.

### 5.5.1 Jiří Trnka

Mezi mnohými nemůžeme pominout například již několikrát zmíněného Jiřího Trnku s přelomovou kloubkovou konstrukcí loutek, která kopírovala anatomii lidského těla, a lyrickým způsobem vyprávěním děje, podtrhovaným komponovanou filmovou hudbou Václava Trojana, která jako narativní prostředek nahrazovala mluvené slovo. Na výsluní světové animace ho vynesl kreslený film *Zvířátka a Petrovští*, teprve druhý animovaný film, na kterém se podílel. Láska k loutkám pramenící ze zkušenosti uznávaného loutkáře, touha oživit je a rozpohybovat ho však odvedla od kreslené animace k loutkové, ve které teprve plně rozvinul své mistrovství (*Špalíček* 1947, *Staré pověsti české* 1952, *Sen noci svatojánské* 1959 a další).<sup>2</sup>



obr. 15: Trnkovy loutky přiznávají dřevo, ze kterého byly vyrobeny, lyrická stylizace filmu jim ale vdechuje duši [52]

S loutkou přitom pracoval vždy jako s loutkou, vždy cítil její specifický materiál. Sám autor řekl: „Snažil jsem se vyhnout tomu, aby se loutky příliš podobaly lidem, aby to byly jen oživlé náhražky lidí.“<sup>3</sup> Poetický náhled

světa, který se stal Trnkovou výrobní značkou však narážel na hranici plynulosti vývoje dramatického děje, když se zálibně kochal v detailech, příběh ztrácel spád. Nicméně, jak prohlašuje Edgar Dutka: „*Lyrismus Trnky byl neodstranitelně bytostný a bylo ho tolik, že dával*

<sup>1</sup> viz Kubíček J., v rozhovoru s Ulverem S. in [15] Ulver S., 2000, s. 45, 46

<sup>2</sup> viz [2] Dutka E., 2002, str. 49 a 75-78

<sup>3</sup> Trnka J. v rozhovoru s Brožem J. in [15] Ulver S., 2000, s. 31

*svým loutkám duši.*<sup>1</sup> Jako vedoucí studia přitom dával svým spolupracovníkům volnost – nechal je bez dohledu animovat i několik záběrů, pouze přesně předznačil, jak by měly vyznít. Z jeho studia tak vzešlo mnoho slavných jmen. Na druhou stranu však byl náročný – až perfekcionista – a pokud se mu něco nezdálo, klidně vyhodili několikatýdenní práci aby předělal dekorace a začal znova.<sup>2</sup>

### 5.5.2 Břetislav Pojar

Dále jsem vybrala Trnkova blízkého spolupracovníka a pokračovatele Břetislava Pojara, představitele takzvané střední generace českého animovaného filmu (tedy tvorba časově zařazená zhruba od konce 50. let). Experimentoval nejen s výrazovými možnostmi animovaného filmu v dynamickém střihu rapidmontáže (*O skleničku víc*, 1954), která byla dosud použita pouze v hraném filmu, ale také s originální technikou poloplastických (reliéfních) loutek oblíbených medvědů od Kolína z výtvarné dílny Miroslava Štěpánka. Využívá přitom jen ty nejvýhodnější vlastnosti hmoty – čerpá z kladů loutky i ploškového filmu tak, aby mohl co nejjednodušším způsobem naanimovat co nejpestřejší škálu pohybů (u loutky je omezen tím, že musí stát na podložce, u plošky zase ztrácí výhodu náznaku třetího rozměru).<sup>3</sup>



obr. 16: Reliéfní loutka umožňuje širokou škálu pohybů: zdroj [53]

### 5.5.3 Zlínský ateliér

Neustálé soupeření dvou hlavních postav zlínského ateliéru vedlo ke vzniku mnoha úspěšných filmů. *Karel Zeman* od experimentu s materiálem (animace Kolombíny a Pierota z foukaného skla ve filmu *Inspirace*, 1949) přešel ke trikovým filmům, kde s loutkovou a kreslenou animací kombinoval s hranými záběry (*Cesta do Pravěku*, 1955, nebo *Vynález*

<sup>1</sup> [2] Dutka E., 2002, str. 81

<sup>2</sup> viz Pojar B. v rozhovoru s Fialou M. in [15] Ulver S., 2000, str., 142 a také [2] Dutka E., 2002, str. 91-92

<sup>3</sup> viz [2] Dutka E., 2002, str. 50, 51, Některé díly seriálu Potkali se u Kolína ke shlédnutí na [28]

<http://www.onlinepohadky.info/pojdte-pane-budeme-si-hrat-potkali-se-u-kolina>

zkázy, 1958). Oproti tomu *Hermína Týrlová* zůstala celý život věrná dětskému animovanému filmu. Kromě klasických loutek a hraček animovala také bavlnky, hadříky, vlněná klubka, plst nebo pletené panáčky, nebo skleněné kuličky. (např. *Uzel na kapesníku*, 1958).<sup>1</sup> Loutka přitom v jejích filmech většinou nezastupuje dramatickou figuru, jak je tomu u Trnky, ale hračku oživenou dětskou fantazií, případně další věci blízké dětem.<sup>2</sup> často také vymýšlí materiálové gagy, pracující právě s možnostmi, které jsou typické pro ten daný materiál. V jejích filmech tak může vlněný panáček zvítězit nad lvem zatáhnutím za volný konec vlny, ze které je lev upletený.<sup>3</sup>



obr. 17: Animace dává látkovému kapesníku charakter zvědavého dítěte: zdroj [54]

#### 5.5.4 Zdeněk Smetana

V 60. letech s materiálem experimentuje také Zdeněk Smetana, který byl již známý pro maňáskový film *Půjde to!*. Vyzkoušel si animaci pečených perníků (*Voda čerstvosti*), výšivku (*Všehochlup*, 1978) nebo malby na skle (*Drátovat*, *Flikovat*, 1980). Později zkoušel také animaci technikou suché jehly, ale neukázalo se to šťastnou volbou a film na motivy



Čechovova Chameleona nebyl nikdy dokončen.<sup>4</sup>

obr. 18: Zdeněk Smetana si zkusil animovat například i perník: zdroj [55]

<sup>1</sup> viz Dutka E. in Ulver S., 2000, str. 18; *Uzel na kapesníku* ke shlédnutí na [35]

[http://www.youtube.com/watch?v=IAZ\\_kB4jaD4](http://www.youtube.com/watch?v=IAZ_kB4jaD4)

<sup>2</sup> viz Boček J. in [15] Ulver S., 2000, str. 103, 104

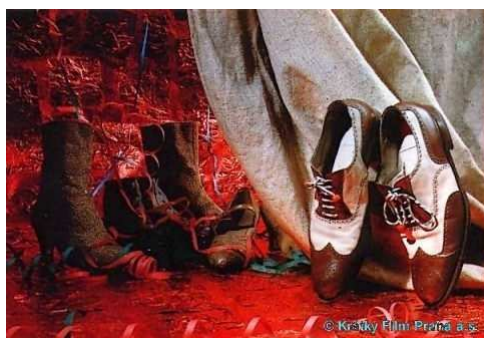
<sup>3</sup> viz Bernard J. in [15] Ulver S., 2000, str. 203

<sup>4</sup> viz Dutka E. in [15] Ulver S., 2000, str. 21

### 5.5.5 Garik Seko

O něco mladším tvůrcem je Garik Seko, který vyšel ze Zlínského ateliéru od Hermíny Týrlové. Skvělý animátor neživých objektů (např. *O neposedném knoflíčku*, 1975). Jeho loutky jsou hravě složených z kamenů a bezchybně animovány z kamenů, součástek z hodinek nebo drátků, často ale neodpovídají logice materiálu, ze kterého byly vytvořeny. Autor se totiž zajímá hlavně o neustálé hledání materiálů, které by se daly v animaci využít. Výběr materiálu tak oproti zvyklostem předchází vymyšlení příběhu, který je jen záminkou pro zkoušení vlastností materiálu.<sup>1</sup> Tato nezvyklá souslednost však zčásti odpovídá situaci, ve které jsem se ocitla při výběru tématu ve výtvarné části<sup>2</sup>, proto sem tohoto autora zařazuji částečně jako důkaz, že i profesionál při chůzi proti směru řeky může (ale nemusí – viz dále) snadno uklouznout.

Naopak za povedený vtíp považují výběr představitelů ve filmu *Shoe show* aneb *Botky mají*



pré: Podobně jako později Barta v *Zaniklém světě rukavic*, volí pro jednotlivé role takovou obuv, která jí užitím i vzhledem odpovídá. Světácké polobotky se tak stanou zjištěnými únosci dětských botiček atp.<sup>3</sup>

obr. 19: povedený animovaný vtíp Garika Seka - herce "zastupovala" obuv odpovídající jejich charakteru: zdroj [58]

### 5.5.6 Jan Švankmajer

Největším jménem této střední generace je však bezpochyby osobnost Jana Švankmajera s jeho (nejen) surrealistickými experimenty s nejrůznějšími materiály. Jeho tvorbu považuji za jeden z nejvýznamnějších experimentů s materiálem a hmotou v dějinách (a znovu – nejen) animovaného filmu vůbec. Proto mu zde věnuji nejvíce prostoru, který si však do posledního

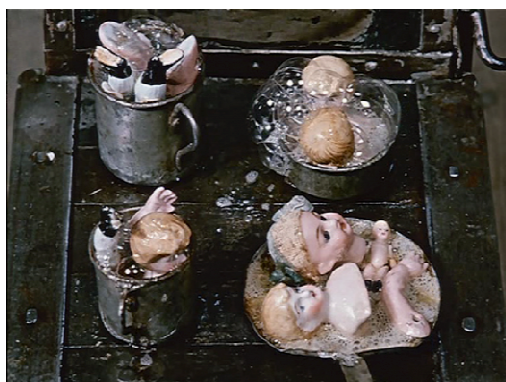
<sup>1</sup>viz Benešová, Boček, c.d. str. 225 in [15] Ulver S., 2000, str. 14 a též Dutka E. in [15] Ulver, 2000, str. 14 a Hubáčková V. in [15] Ulver S., str. 269

<sup>2</sup> ze zadání vyplývalo pouze, že se bude věnovat experimentu s materiálem a hmotou

<sup>3</sup> Hubáčková V. in [15] Ulver S., str. 269

písmenka zaslouží. A ač bychom u něj našli jistě mnoho dalších nejen, slibuji, že se pokusím jejich počet omezit.

Způsob, kterým vybírá předměty, či hmotu, se kterou pracuje<sup>1</sup>, je mimořádně působivý – už jen vizuální kvality a kulturní konotace vybraných předmětů, ač zdánlivě náhodných, jsou důležitými prvky vytvářejícími výslednou charakteristiku příběhu. Hraje si přitom se změnami významů. Například ve filmu *Žvahlav, aneb šatičky slaměného Huberta* (1971) se drobným náznakem stává z kuličkového počítadla nejdřív zpovědnice s okénky mezi dráty a poté učební pomůcka. Splývající metafora způsobí vzájemné prostoupení obou významů. „Princip hry zde spočívá v tom, že průměr i obraz si ustavičně vyměňují místo: starý kuchyňský sporák, aniž ztrácí svůj předmětný význam, je zároveň peklem hříšných duší ...; není jen průměrem pekla, je ve své všední užitečnosti pekelným předmětem. ... To vše je i není symbolickým dějem. Švankmajerova imaginace, stejně jako imaginace dítěte, má neklamný, instinktivní smysl pro dialektiku reality a náznaku, hravosti a symboliky.“<sup>2</sup>



obr. 20: Švankmajerova hra s významy - sporák se stává peklem hříšných duší, aniž by ztrácel svůj původní předmětný význam: zdroj [62]

Nejen ve filmech, ale i ve volné tvorbě se zaměřuje na hru s taktilními – hmatovými kvalitami předmětů. V letech, kdy z ideologických důvodů nemohl točit filmy, se věnoval tvorbě objektů s vysloveně taktilním estetickým působením. V osmdesátých letech, když se mohl k filmu vrátit, potom přemýšlel, jak své zkušenosti uplatnit ve vysloveně audiovizuálním médiu animovaného filmu. Při filmovém zpracování Poeova *Zániku domu Usherů* využívá poznatků, se kterými pracoval již autor literární předlohy. Z textu je totiž patrné (ať záměrem autora, či jeho podvědomím), že ve stavu psychického vypjetí či stresu se zvyšuje vnímavost k pocitům doteku. Schopnost komunikativnosti „taktilního umění“ pak Švankmajer ověřil vlastní

<sup>1</sup> přičemž se skupinou předmětů dokáže pracovat jako s beztvarym materiálem a naopak s kouskem amorfni hmoty jako s předmětem – viz Možnosti dialogu

<sup>2</sup> Pošová K. in [15] Ulver S., 2000, str. 157-158

anketou o štítivosti. Zjistil, že naše taktilní paměť sahá hluboko do dětství a při sebemenším zjitření taktilní obraznosti vystupuje znovu na povrch vědomí. Snaží se tak obohatit prostředky emotivního výrazu filmu o záměrnou evokaci těchto zasunutých taktilních pocitů.<sup>1</sup> o práci na tomto filmu také říká: „*To, že jsem si zvolil za interpretační materiál animované bahno, nepramení za ctižádosti ukázat, co všechno se dá animovat ... Je to jednak onen pohyblivý močál z mé vzpomínky<sup>2</sup>, ale je to i převedení mých taktilních experimentů do oblasti filmu. Tuto sekvenci jsem si animoval sám a snažil jsem se o jakousi „tenzní“ interpretaci této básně. Bylo to o to těžší, že „gesto“ vybízející tenze muselo být stále brzděno animační technikou, nemohlo být vybito najednou v uvolňujícím aktu. Brzdění tenze však na druhé straně vyvolávala*

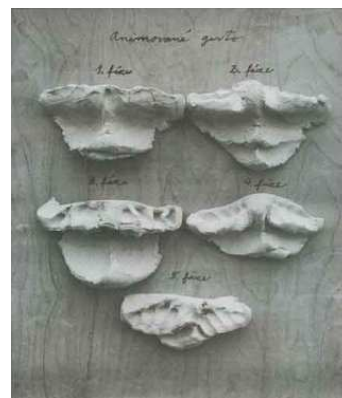


*umocnění těchto pocitů, které se násilně kumulovaly až do křečí v prstech. Celá animace vedla k značnému duševnímu vyčerpání.<sup>3</sup>*

obr. 21: Kromě bláta animoval Švankmajer v *Zániku domu Usherů* třeba i cihlovou zeď: zdroj [61]

V gestu hnětoucím hmotu vidíme, že Švankmajerovy kořeny nespočívají jen v surrealismu, ale také v citové, existenciální informální malbě. Do vnímání těchto filmů se tak zapojuje další smysl – hmat. Svě zkušenosti z výzkumu taktilismu později shrnuje v knize *Hmat a imaginace* (1983)<sup>4</sup>.

obr. 22: Švankmajer se v letech, kdy nemohl tvořit filmy věnoval hmatovým experimentům: zdroj [60]



*„Švankmajer zkoumá rozmanité estetické i vyjadřovací možnosti hraného filmu v kombinaci s animací a v každém svém dalším díle si vyzkoušel něco jiného a tak si pro sebe nacházel novou*

<sup>1</sup> viz Švankmajer J. in [13] Švankmajer, Švankmajerová, 1998, str. 85

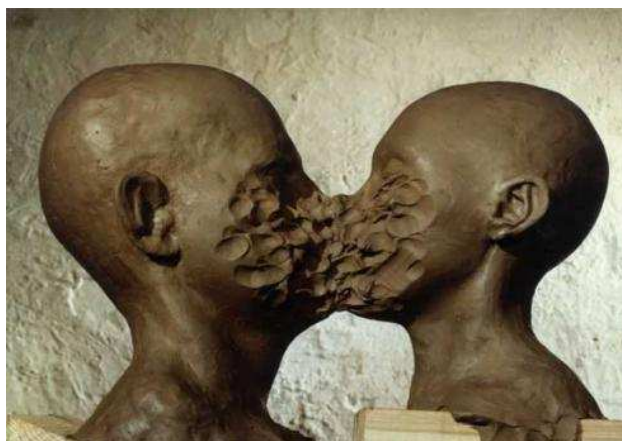
<sup>2</sup> dříve se zmiňuje o selektivním charakteru své paměti, díky němuž si Poeův román přečtený v mládí pamatoval právě jako hrůzostrašný močál

<sup>3</sup> Švankmajer J. in [15] Ulver S., 2000, str. 229

<sup>4</sup>viz František Dryje in [13] Švankmajer, Švankmajerová, 1998, str.12

*realitu a nám ostatním – surreality.*<sup>1</sup> Ve svých pozdějších dílech takzvaného syntetického období pak zkušenosti z experimentů uplatnil ve filmech, které kromě surrealistického experimentu nepostrádají ani cit, humor, nebo poselství jako nadstavbu výtvarné formy, avšak s touto se vzájemně doplňuje (např. *Možnosti dialogu*, 1982). Stejně jako se Trnka vracel v době ideologické nemilosti k malbě a knižní ilustraci, Švankmajer utíkal k práci pro Laternu magiku<sup>2</sup> a pokusům ve skupině surrealistů<sup>3</sup>.

obr. 23: Možnosti dialogu je film Švankmajerova syntetického období, kdy doplňuje nabyté zkušenosti s materiálem osobitým humorem: zdroj [62]



### 5.5.7 Václav Mergl

K Švankmajerově generaci patří i Václav Mergl. Spojovacím článkem jeho filmů je oblíbený motiv rozpoutané hmoty a jejích transformací. Hmota je tak v jeho filmech nejen vyjadřovacím prostředkem, ale také jedním z hlavních námětů!<sup>4</sup> Za zmínku stojí zvláště abstraktní film *Proměny* (1964) ve kterém myšlenku předává spojením čistého výtvarného a filmového výrazu bez zatížení vyprávěním příběhů. Filmem se hlásí k Bruno Schulzovi, který říká: „*není mrtvé hmoty, mrtvost je pouhé zdání, za kterým se skrývají neznámé formy života.*“<sup>5</sup> Struktura a pohyb reliéfu promlouvají k divákovi jazykem, který ho nikdo nenaučí – musí se dívat a učit se ho v průběhu filmu. Jde o jeden z filmů, kde materiál, hmota a dynamika jejich proměny zvládnou unést poselství celého filmu. Vyžaduje však divákovu aktivní účast, musí se tedy vzdát ambice stát se populárním hitem. V některých filmech také používá kombinaci

<sup>1</sup> [2] Dutka E., 2002, str. 55

<sup>2</sup> Soubor multimediálního divadla, J. Švankmajer zde působil jako režisér

<sup>3</sup> viz Dutka E. in [15] Ulver S., 2000, str. 16

<sup>4</sup> viz Mergl V. v rozhovoru s Munkovou A. in [15] Ulver S., 2002, str. 181

<sup>5</sup> Schulz in Tvrzník in [15] Ulver, 2000, str. 116

různých materiálů (např. *Homunkulus* z roku 1984, kde kombinuje plošku, reál a abstraktní plastelínu).<sup>1</sup>



obr. 24: Film *Homunkulus* propojuje reliéfní loutku s animací předmětů a živým hercem. Tématem je – jak jinak – transformace hmoty: zdroj [63]

Své filmy realizuje sám od scénáře až po animaci. Snaží se tak zachovat jednotu autorského rukopisu ve všech složkách díla. Kromě toho, jak sám říká, žádný režisér ho

nechtěl jako výtvarníka ke svým filmům, a tak se do režírování pustit musel, pokud se chtěl k animovanému filmu vůbec dostat. Své poznatky z experimentu s filmem také zužitkoval ve své volné tvorbě (a naopak).<sup>2</sup>

### 5.5.8 Jiří Barta

Na počátku 80. let se prosadil také Jiří Barta, se svou metaforou *Zaniklého světa rukavic* (1982), zachycující ve zkratce osudy lidské civilizace. Tímto filmem dokazuje mylnost předpokladu, že loutka musí imitovat člověka s jeho mimikou, aby byla dost přesvědčivá. Ukazuje, že metafora či symbol se dobírá podstaty zobrazovaného stejně dobře, ne-li lépe.

Později slavil úspěch také s *Krysařem* (1985) kulisami se blížícím německým expresionistickým filmům a s dramaticky působivou neartikulovanou řečí. Groteskní výtvarno loutek



z nebarveného dřeva a s obnaženým pohybovým mechanismem kloubů se odchyluje od tradice Trnkovy lyriky.<sup>3</sup>

obr. 25: Animaci rukavic ve zkratce shrnuje dějiny filmu: zdroj [57]

<sup>1</sup>viz [2] Dutka E, 2002, str. 57 a Tvrzník J. in [15] Ulver, 2000, str. 116, 117

<sup>2</sup> viz Benešová, Boček, c.d. str. 225 in [15] Ulver S., 2000, str. 16 a Mergl V. v rozhovoru s Munkovou A. in [15] Ulver S., 2002, str. 182

<sup>3</sup> viz Dutka E. in [15] Ulver S, 2000, str. 16 a Škapová Z. in [15] Uver S., 2000, str. 287-288

Ze současné tvorby stojí za zmínku film *Na půdě aneb Kdo má dneska narozeniny?* z roku 2009<sup>1</sup>, ve kterém animuje předměty či materiál, které snadno naleznete na kterékoliv staré půdě.

obr. 26: z Bartovy současné tvorby: animace předmětů ze staré půdy z roku 2009: zdroj [56]



## 6 Současnost animovaného filmu

V současné době se, zvláště ve filmech hollywoodského typu, stírá hranice, která animovaný film odděluje od hraného. Původní drobné triky hraného analogového filmu přerostly do vytváření celých digitálních světů, což umožnil přechod k digitálnímu médiu od 80. let (přičemž rychlost rozvoje digitálních efektů závisel hlavně na paměťových možnostech počítačové techniky). Už v roce 1996 prý celých 75% amerických hraných filmů bylo vyrobeno s použitím animovaných speciálních efektů.<sup>2</sup> v dobách Walta Disneyho se možná zdálo, že narativně-dramatický proud animovaného napodobujícího realitu dospěl až na nejzazší výspy naturalismu, který narážel na nedokonalost napodobení výrazové kvality živého herce. Zdálo se, že cesta dál tudy nevede. Přesto v současné době technika počítačové animace překonává další a další překážky na cestě k naprosté mystifikaci diváka, který již reálné kulisy od těch počítačových ani nerozezná a mimika počítačových „herců“ je stále věrohodnější<sup>3</sup>. Tomu také napomáhá naprosto přesné propracování hmotných a materiálních kvalit jednotlivých prvků. V roce 2001 uvádí Sony/Columbia první počítačem vytvořený film s realistickými lidmi: *Final Fantasy: Esence života*<sup>4</sup>.

Musím však podotknout, že za úspěchem počítačově animovaných filmů nestojí ani tak využití technických možností tohoto média, ale stará dobrá disneyovská estetika. Navíc mají

<sup>1</sup> viz [26] <http://filmcenter.cz/cz/film/detail/995-na-pude-aneb-kdo-ma-dneska-narozneniny>

<sup>2</sup> viz [7] Kubíček J., 2004, str. 5

<sup>3</sup> také díky možnosti nasnímat pohyb skutečného herce pomocí senzorů a posléze ho převést do virtuální loutky – viz [7] Kubíček J., 2004, str. 105

<sup>4</sup> viz [14] Thompsonová K. A Bordwell D, 2011, str. 731

tyto filmy často spíše specifika filmu hraného, než animovaného, přičemž animované efekty mají za svůj hlavní účel přiblížení se co nejvíce iluzi „reálnosti“ fantazijního světa.<sup>1</sup> Za všechny filmy uvádím jako příklad uvádím *Avatara* od režiséra *Jamese Camerona* (2009), kde je počítačová animace doplněná hranými úseky (v tomto poměru!), a sérii plně animovaných filmů pro děti o zlobru *Shrekovi* (2001, 2004, 2007 a 2010)<sup>2</sup>.



obr. 27: Film Avatar kombinuje animaci a reál tak věrohodně, že často ani nerozeznáme, na co z toho se právě díváme: zdroj [64]

Tradice svébytného výtvarného projevu české animace naštěstí přežila ztrátu finančního zázemí ze strany zájmu a zvláště mladší generace tvůrců se naučila moderním metodám financování. V kinech jsme tak v poslední době mohli vidět několik domácích filmů, které narozdíl od těch amerických nevsází pouze na líbivost děje a pokroky zobrazovací techniky, ale také na výrazové kvality výtvarného zpracování. Mezi nimi například třídílná série celovečerních filmů kolektivu *Aurela Klimta, Vlasty Pospíšilové* a dalších autorů na motivy Werichova *Fimfára* (2002, 2006 a 2011)<sup>3</sup>, nebo příběh ztracené hračky *Kuky se vrací* z režie *Jana Svěráka*, 2010)<sup>4</sup>.



obr. 28: *Kuky se vrací* pracuje s materiály, jaké najdeme třeba v lese, nebo na skládce [65]

Kromě nákladných filmů ekonomicky úspěšných studií se čím dál více objevuje krátkometrážní autorská tvorba, která není zapojena do produkční mašinérie velkých

<sup>1</sup> viz [10] Pokorný M., 2003, str. 56 a také [9] Plass J., 2010, str. 9

<sup>2</sup> viz [32] stránky ČSFD <http://www.csfd.cz/film/228329-avata/> a <http://www.csfd.cz/film/229135-shrek-zvonec-a-konec/> (poslední z dílů)

<sup>3</sup> viz [21] nejnovější z filmů na stránkách ČSFD <http://www.csfd.cz/film/236273-fimfarum-do-tretice-vseho-dobreho-3d/>

<sup>4</sup> viz [27] <http://www.sverak.cz/filmy>

filmových komplexů, a proto je k vidění převážně na mezinárodních festivalech animovaného filmu. U nás je jich hned několik: mezi ty nejznámější s bohatým doprovodným programem patří putovní AniFest<sup>1</sup>, poněkud obecněji olomoucká Přehlídka animovaných filmů (PAF), zaměřená také na mladou mediální a audiovizuální tvorbu<sup>2</sup>, třeboňský Anifilm<sup>3</sup> nebo plzeňská Animánie<sup>4</sup>.

## 7 Didaktická část

### 7.1 O vztahu dítěte k animovanému filmu

Všechny děti si hrají. Zkoušejí si různé modelové situace, které odkoukaly od dospělých, což je jedním z klíčových prvků socializace – zařazení do společnosti. Učí se rozlišovat správné od špatného, žádoucí od zakázaného. Dítě si pro hru vytváří modelové charaktery a situace, je celkem jedno, co je pak ve hře konkrétně zastupuje. Hrají si děti bohatých rodičů, které mají hračky, na jaké si jen vzpomenou, stejně jako ty nejchudší děti, které mají jen starou plechovku a pár klacíků. Stejně tak si hrály i děti po mnohé generace před námi – s předměty či materiálem, které zrovna měly po ruce. Předmět je zde pouhou záminkou k rozvíjení představ. S tím má jistě zkušenosti i Břetislav Pojar, který si poznamenává: *„Dítěti stačí kus dřívka, nebo papírku: a je ti hned medvěd, nebo lovec. Je schopno si to představit. ... V loutkovém filmu můžete předstírat“ duši u všeho a nepotřebujete k tomu lidskou tvář a figuru. Zlobí se a dojímají stejně stavební kostky, jako panák, nebo loutka.“*<sup>5</sup>

Jevy, které si děti neumějí vysvětlit, často vykládají magičností a antropomorfizací – přiřazením lidských vlastností – i neživých předmětů, rostlin a zvířat. Tento jev nazýváme dětským animismem. Dítě tak de facto do představy těchto předmětů vkládá duši a s ní i vlastní život.

---

<sup>1</sup> každý rok se koná v jednom z lázeňských měst, letos je připravován v Teplicích - více viz [20]

<http://www.anifest.cz/2012/>

<sup>2</sup> více viz [29] <http://www.pifpaf.cz/>

<sup>3</sup> viz též [25] <http://www.anifilm.cz/cs/anifilm/o-festivalu/>

<sup>4</sup> viz též [31] <http://www.animanie.cz/2010/index.php>

<sup>5</sup> Pojar B. in [15] Ulver S., 2000, str. 82, 83

Ve věku šesti a sedmi let pak tyto představy omezí jen na předměty, které jsou schopny (byť i zdánlivě) samostatného pohybu. Animovaný film je tak dětskému chápání stále velmi blízký.<sup>1</sup> Dětská hra stejně jako animovaný film vdechuje neživým předmětům život, dává jim minulost i budoucnost, charakterové vlastnosti a místo ve smyšleném příběhu.

Důležitá pro pochopení významu animovaného filmu pro děti je však také skutečnost, že předškolní dítě není schopné odlišit fantazii od reality – oba dva zážitky pro něj mají stejnou hodnotu při tvorbě životních zkušeností. Eduard Hofman pro časopis Film a doba píše: *„životní zkušenosti se u nejmenších dětí ještě plně ztotožňují s uměleckým zážitkem. Dobře je připravuje pro pozdější vztah k nutnému porovnání se skutečností života kolem nich. I když dítě sní, vymýšlí si, fantazíruje, získává vždy současně nové a nové životní zážitky a zkušenosti.“*<sup>2</sup>

Dětství také umožňuje v maximální míře experiment všech smyslů s různými materiály a hmotami. Vždyť jak by se asi společnost dívala na dospělého člověka, který by s blahem (které si z dětství stále pamatují) nechal řídké bláto protékat mezi prsty, nebo ho ochutnal? Koho by napadlo, jak tvárnou hmotou je vlastně meruňkový kompot, který se náhle namísto dezertu stává objektem až vědeckého zkoumání taktilních kvalit?

Společenské konvence získané výchovou nám v tom brání. Přitom schopnost nekonvenčního myšlení, ve kterém se hrstka kamení stává stádem bizonů a klacík kovbojem, vyrážejícím na lov, je základem, ze kterého čerpají tvůrci animovaného filmu i v dospělosti. Edgar Dutka v knize o scénáristice animovaného filmu píše: *„Když jsem přemýšlel o sobě, kde se to ve mě vzalo, že na stará kolena ve scénářích létám s kamny na uhlí jako letadlem po půdě a píšu dialogy dvěma horolezcům šplhajícím po strmé stěně barokní kredence, musel jsem se vrátit až do školních let, kdy jsme si s kamarádem krátili cestu ze školy vymyšlením si, co bychom udělali, kdyby nám patřila třeba cukrárna nebo papírnickví anebo co bychom všechno udělali učitelce, která nám ten den dala poznámku a tím způsobila, že v neděli nedostaneme pětikačku na kino. To teda byla fantastická muka uskutečnitelná snad jen v animovaném filmu“*<sup>3</sup>

---

<sup>1</sup> viz Mesárošová B. in [6] HomoFelix 1/2011, str. 17

<sup>2</sup> Hofman E. in [15] Ulver S., 2000, str. 115

<sup>3</sup> [2] Dutka E., 2002, str. 8

Chtěla bych se ve svém didaktickém projektu zaměřit na děti ve věku prvního stupně základní školy a zkusit v nich podpořit schopnost spontánní hry, nekonvenčního uvažování o světě, která se ve věku kolem deseti let postupně vytrácí.<sup>1</sup>

Spontánní hru u starších dětí často nahrazuje virtuální realita zprostředkovaná počítači a internetem, které jsou v současné době dostupné prakticky každému. Hry „pro malé děti“ rozvíjející fantazii a hru s materiály jsou tak nahrazeny hrami, které všechnu fantazii „obstarají samy“.

Právě animovaný film, který spojuje oblíbená a v očích dětí „dost drsná“ digitální média s tradičními (i méně tradičními) postupy výtvarnými, se tak může stát pojítkem, které přitáhne zájem teenagerů k výtvarné seberealizaci a rozvíjení vlastní fantazie.

Než se však pustím do samotného didaktického návrhu, prozkoumám ještě prostředí, do kterého se chystám vkročit – a to jak práci s dětmi a animovaným filmem, tak výrobu animovaného filmu.

## **7.2 Dětská tvorba animovaných filmů**

Děti jsou tedy přirozenými experimentátory, cvičenými hrou s různými předměty. Zatímco dospělý animátor se musí složitě vynaňovat z racionálního způsobu uvažování, poutajícího jeho fantazii, dítěti stačí nabídnou materiál a technickou podporu a nechat ho tvořit. Na druhé straně je pro ně obtížnější soustředit pozornost unášenou rozvíjejícím se příběhem natolik, aby bylo schopné ho zaznamenat a později reprodukovat pracnou metodou animovaného filmu.

Fenoménem dítěte jako tvůrce animovaného filmu se tak věnují různé skupiny a organizace připravující pro malé animátory nejrůznější volnočasové aktivity.

V České republice nalezneme hned několik studií zabývajících se výukou animovaného filmu. V Praze je to občanské sdružení *ULTRAFUN*, spojené s absolventy oboru animace na Vysoké škole umělecko průmyslové. Tvorbu animovaných filmů osvětlují v pravidelných

---

<sup>1</sup> viz [11] Roeselová V., 1997, str. 23-27

kroužcích i nárazových workshopech a to nejen dětem, ale i dospělým. Kromě toho také školí pedagogy výtvarné výchovy, které pak toto umění mohou předávat dále na školách, kde učí.<sup>1</sup>

V hlavním městě nalezneme také *Aeroškolu* a její *Malou školu animace*, která se zabývá hlavně pixilované, ploškové a plastelínové filmy, k práci s hmotou tedy má blízko. Kromě toho pořádá Aeroškola workshopy věnované animaci na filmových a jiných festivalech (například filmovém festivalu v Karlových Varech, nebo na přehlídce současného mladého designu Code mode).<sup>2</sup>

V Plzni zase probíhá projekt *Animánie*, který již šestým rokem otevírá široké veřejnosti, stejně jako pedagogickým pracovníkům obzory v oblastech tvorby animovaných filmů a mediální výchovy. Autorské filmy se pak účastní tuzemských i zahraničních festivalů. Kromě celoročně pořádaných seminářů je součástí tohoto projektu Jarní zrání, soustředění zaměřené na výrobu filmů, a Podzimní sklizeň, festival nejen animovaného filmu.<sup>3</sup> Můžete zde zažít promítání profesionálních filmů z domova i zahraničí, ale také mezinárodní soutěžní přehlídku neprofesionální audiovizuální tvorby dětí a mládeže do 26 let. S festivalem jsou spojena široká nabídka kurzů animace a besed s autory. Na posledním ročníku na podzim 2011 byl hlavní osobností Pavel Koutský, který prováděl zájemce krok za krokem kreslenou animací a „tahákem“ byla také dílna rotoskopie, která návštěvníkům přiblížila vznik úspěšného českého filmu *Alois Nebel* (2011).<sup>4</sup>

Workshopy animovaného filmu jsou také tradičně spojeny s dalšími mezinárodními festivaly animovaného filmu.<sup>5</sup>

---

<sup>1</sup> viz [22] <http://www.ultrafun.eu/index.php?str=uvod>

<sup>2</sup> viz [24] <http://www.aeroskola.cz/programy-pro-verejnost/mala-skola-animace/> a [19] <http://www.aeroskola.cz/programy-pro-verejnost/dilny-na-festivalech-a-dalsich-akcich/>

<sup>3</sup> viz [31]

[http://www.animanie.cz/2010/index.php?option=com\\_content&view=article&id=47&Itemid=137&lang=cs](http://www.animanie.cz/2010/index.php?option=com_content&view=article&id=47&Itemid=137&lang=cs)

<sup>4</sup> viz [16] [http://www.animanie.cz/2010/index.php?option=com\\_content&view=article&id=215%3A4-tiskova-zprava&catid=54%3Atiskove-zpravy-2011&Itemid=70&lang=cs](http://www.animanie.cz/2010/index.php?option=com_content&view=article&id=215%3A4-tiskova-zprava&catid=54%3Atiskove-zpravy-2011&Itemid=70&lang=cs) (4. tisková zpráva k 6. ročníku festivalu

Podzimní Sklizeň Animánie)

<sup>5</sup> viz kapitola 6 Současnost animovaného filmu

Na Slovensku měl animovaný film podobný osud jako u nás a také práce s dětmi je našemu prostředí blízká. Proto uvádím také příklady slovenských pokusů s dětskou animací. Mezi jinými je to například *Sdružení animační ateliér dětí a mládeže* vedený zkušeným režisérem *Jaroslavem Baranem*. Při práci s dětmi vsadil na individuální přístup podle talentu každého z dětí a kontakt s profesionálními animátory, se kterými se v ateliéru střídají. Profesionální prostředí je pro děti skvělou motivací. Ve věku od 6 do 14 let se děti učí základy animace, které pak mohou volně použít ve svých vlastních projektech, zatímco ve vyšší věkové skupině se učí animovat profesionálněji – mimo jiné studují základy kresby, animace, timingu, střihové skladby a dramaturgie. O dětských tvůrcích říká, že mají jedinečný smysl pro zkratku a práci s vizuálními symboly. Akce, které dospělý člověk překombinuje, udělají jednoduše a čitelně. Kromě Barana na Slovensku působí další skupiny pořádající kroužky, workshopy a festivaly dětského animovaného filmu, mezi zavedené pedagožky v tomto oboru patří například *Monika Trajterová* ze ZUŠ v Bratislavě, pod jejímž vedením se děti se svými filmy účastní i různých mezinárodních soutěží, nebo *Monika Gluzeková*, která pořádá kroužky animovaného filmu na škole ve Vyhni. „Stanica“ Žilina-Záriečie, kde vyučuje lektorka *Hana Hudcovičová Lukšů* je zase známá pro pořádání festivalu *Fest Anče*.<sup>1</sup> Hudcovičová o dětské tvorbě říká: „*Děti animování hrozně láká, vždy je zážitek něco nasnímat a potom si to prohlédnout. Jakékoliv téma, nebo jakoukoliv techniku zadáš, v animaci máš rovnou šanci podívat se na to zblízka. Sám tomu vytváříš život. Vidím na dětech efekt, že přes animaci dokáží věci blíže pochopit. ... A když se ještě přidá zvuk, střih a další komponenty, je zážitek pracovat s tolika možnostmi.*“<sup>2</sup>

### 7.3 Kdo všechno se podílí na animovaném filmu

Pro tvorbu animovaného filmu – ať už vlastní, nebo s dětmi – je nezbytné si uvědomit, že film je médiem syntetickým: podílí se na něm hned několik oborů z oblasti umění, a to nejen výtvarného. Jak Hofman v rozhovoru pro časopis *Film a doba* zdůrazňuje: “*Kreslený film*<sup>3</sup> je

---

<sup>1</sup> viz Kovalčík J. in [6] *Homo Felix* 1/2011, str. 20-25 (volně přeloženo ze slovenštiny)

<sup>2</sup> Hudcovičová H. in Kovalčík J. in [6] *Homo Felix*, 2011, str. 25 (volně přeloženo ze slovenštiny)

<sup>3</sup> zde můžeme použít i obecně jako film animovaný

*jako každý jiný druh filmu uměním syntetickým a je třeba, aby všechny jednotlivé složky, tj. scénář, výtvarník, režie, animace, hudba atd., byly v naprostém souladu a rovnováze.*<sup>1</sup> Takže jen krátce:

Námět zpracovaný v krátké filmové povídce jako základní črta děje je inspirací pro scénáristu, který navrhne děj. Podle něj pak hlavní animátor vytvoří story-board, v úzké spolupráci s výtvarníkem, který navrhne jednotlivé charaktery i s charakteristickými pohyby a režisérem, který se stará o požadovaný výraz a herní kvality animace.<sup>2</sup> Na rozsáhlejších dílech nebo na animovaném seriálu se pak podílí také hned několik animátorů. Animátor přitom musí vycházet jak z výtvarných návrhů výtvarníka, tak za scénáře, který určuje rytmus děje.<sup>3</sup> U kreslené animace, kdy autor-výtvarník většinou kreslí osobně jen hlavní fáze, je pak zaměstnána celá armáda fázářů (kteří kreslí jednotlivé fáze mezi těmi hlavními), konturistů a koloristů, (kteří vybarvují jednotlivá políčka předem namíchanými barvami). K natočenému materiálu pak přistupuje střiháč, který sestaví jednotlivé záběry do výsledného filmu, zároveň s hudbou, dabingem a ruchy. Na celkový průběh práce, ale také finanční záležitosti dohlíží producent, který se stará o finanční stránku filmu od získávání financí na realizaci až po distribuci již hotového filmu.<sup>4</sup>

Vznikají ale také autorské filmy, kdy se výtvarník spolehne na vlastní scénář a také si sám vše animuje. V mnohém se to může udát jednodušší (hlavně pokud jde o komunikaci záměrů), ale právě proto, že film zahrnuje jak řeč výtvarnou, tak filmovou, je obtížné obsáhnout vše s potřebným porozuměním. Většinou takový postup volí umělci, kteří se obávají, že cizí příběh může znehodnotit jejich pečlivě „pěstěné“ výtvarno. Problémem takových filmů se pak často stává nedostatek odstupu od vznikajícího díla, vedoucí k nepochopení či nepřijetí tohoto diváky, či svůj film slabým příběhem znehodnotí sami.<sup>5</sup> Jak podotkl Dutka<sup>6</sup>:

---

<sup>1</sup> Hofman in [15] Ulver S., 2000, str. 92

<sup>2</sup> (v některých případech je režisér zároveň výtvarníkem, pak se ale musí vyznat ve výtvarné i filmové řeči).

<sup>3</sup> viz Miler Z. in [15] Ulver S., 2000, str. 92

<sup>4</sup> viz [2] Dutka E, 2002, str. 13 a [9] Plass J., 2010, str. 21-23, 55, 192-194

<sup>5</sup> viz [2] Dutka E., 2002, str. 12

<sup>6</sup> ač musím upřesnit, že není nezaujatý – sám je scénáristou

*„...výtvarníkovi-animátorovi, který absolvoval pouze školení v animaci a na každý animovaný film dokáže jen říct, že je dobře, nebo špatně nakreslený či animovaný, bych řekl, aby si hledal scénáristu, psáče, kterému nestačí, že toho o životě hodně ví, ale ještě si vymýšlí. A rád přehání.“<sup>1</sup>*

Přestože film v našem provedení bude spíše autorského charakteru, stejně myslím, že může být pro děti přínosné, když třeba jsem formou hry nahlédnou pod pokličku profesionálním týmům a vyzkouší si jednotlivé funkce.

## **7.4 Návrhy na materiálové experimenty**

V první části didaktického projektu se zaměřuji právě na rozvíjení schopnosti nekonvenční hry; možnost vyzkoušet si různé materiály a hmoty, prozkoumat je z rozličných úhlů, prohlédnout, osahat, ochutnat a vyzkoušet si s nimi další neobvyklé aktivity. Zkoumám, jaký je zvolený materiál a zapisuji zajímavé úhly, ze kterých by se dal dále prozkoumat. Zaměřuji se hlavně na přímý, fyzický kontakt dítěte s danou hmotou. Aktivity se tak sice přímo nevztahují k animovanému filmu, ale jsou zdrojem cenných zkušeností o charakteru materiálů, které lze při animaci později uplatnit. Děti si tak vytvoří jakousi paletu výrazových prostředků vlastních materiálů, kterou při práci na animovaném filmu jistě využijí. Prostřednictvím poznání charakteristických kvalit materiálů se naučí přemýšlet o výtvarné zkratce a nadsázce, které jsou základem úspěšné animace. Musím přitom poznamenat, že značná část nápadů má kořeny v dobách mých vlastních dětských her a materiálových experimentů a jsou tedy v praxi.

### **7.4.1 Plastelína**

Je tvárná. Poddává se teplu dlaní. Dají se z ní vytvářet trojrozměrné předměty, ale i plošné „obrázky“. Můžete do ní otiskovat předměty.

Zkoušeli jste někdy dát plastelínu na topení? Je pak až neskutečně příjemně vláčná (a topení špinavé). Takový pokus by ale ve správných podmínkách, například ve výtvarné výchově, mohl projít. Stačilo by plastelínu rozehřát ve staré plechovce a pak z polotekuté hmoty

---

<sup>1</sup> [2] Dutka E., 2002, str. 8

„uplácát“ obrázky či vzory do mělké vaničky. Pozor, aby hmota nebyla příliš horká. Když smícháte všechny barvy dohromady, vznikne odporně šedá.

Jen tak mimochodem: Podobné to je i s voskovkami. Při kreslení na rozehřátý povrch voskovka příjemně klouže. Je to podobné jako psát propiskou na banánovou slupku. Nezáleží na tom, co konkrétně píšete, nebo kreslíte. Jde o ten klouzavý pocit.

### **7.4.2 Sypké materiály**

Se sypkými materiály, moukou, pískem, hlínou, rýží, cukrem, nebo kamínky může být také hodně zábavy. Můžete je rozprostřít a kreslit do nich. Zkoumat jejich letové vlastnosti. Zkusit alternativu akční malby: házet/foukat sypké suroviny na papír natřený lepidlem (nebo samolepicí tapetu zezadu) Nebo jde z různých materiálů vyrábět barevné mandaly, přesýpací hodiny, atd.

Jsou na omak hladké, ale i drsné. Amélie z Montmartru ráda nořila ruce do pytlů s fazolemi. Bylo by zajímavé zkusit nasypat různé materiály do nádob a testovat poslepu, který z nich je nej příjemnější.

### **7.4.3 Listy, tráva, květiny**

Přírodní materiály skrývají velký potenciál. Už proto, že jsou schopny měnit v čase i působením různých vlivů svůj charakter. Z pružného listu se například působením času stane napřed „vlhký hadřík“ a pak naopak suchá, křehká schránka. Dá se z nich vyrábět voňavky, vařit čaje, nebo třeba saláty. Nebo je použít jako dekoraci do ručního papíru.

Květiny lze také rozložit na jednotlivé „součástky“ a zkoumat jejich vlastnosti zvlášť. A pak z nich třeba sestavit úplně jiný nový květ. Vytvořit si herbář vlastních prapodivných (a třeba i kouzelných) rostlin.

### **7.4.4 Látky, mašle a krajky**

Materiály přitažlivé zvláště pro dívky všech věkových kategorií. Materiál totiž láká k vytváření různých broží a ozdob. Ale ani kluci se nemusí nudit. Různé povrchy látek přímo vybízí k frotáži, nebo otiskování. Barvy a vzory jde naopak využít v kolážích.

Za obzvláště zajímavé ale považuji vytváření haptického obrazu. Všichni si musí zavázat oči a pak dostanou ústřížky látek různě hrubých, chlupatých, nebo třeba lakovaných. Nevidí tak, jak jsou jednotlivé materiály barevné. Musí se tedy rozhodovat podle hmatu, jaký materiál použijí na oblohu, stromy, nebo zvířátka. Vznikne tak vizuálně zřejmě dosti abstraktní obraz, který budou i diváci muset „číst“ se zavřenýma očima.

#### 7.4.5 Papír

Papír je úžasný tím, kolik tváří skrývá pod svým zdánlivě nudným plochým povrchem. Můžeme ho zmuchlat a postavit sněhuláka. Můžeme ho natrhat a použít jako sypký materiál (viz výše), poskládat z něj origami, vytvořit koláž nebo ho rozmočit na kaši a vytvořit kaširovanou plastiku.

Spíše pro starší děti by pak byla zajímavá výtvarně-fyzikální tvůrčí činnost: Každý dostane stejný formát papíru, nůžky, lepidlo, případně lepicí pásku a za úkol má postavit co nejvyšší věž/stavbu. Hodnotit se dají i jiné kvality – například odolnost proti větru či otřesům.

#### 7.4.6 Barvy

Zde mám na mysli informální pojetí barvy jako hmoty. Vždyť koho jako dítě nelákalo odhodit nudné prostřednictví štětce a roztírat barvy rukama? a nejen rukama... Mě tedy určitě.

Zvláště na léto k vodě doporučuji aktivitu, kterou jsem vyzkoušela s mým skautským oddílem na táboře před několika lety: Na igelity se nalije co největší množství barev a o kus dál se na tvrdou podložku napne plátno. Vždy se pak určí, kterou částí těla se právě maluje společné dílo na velký formát.



obr. 29: Fotodokumentace hry Dotkněte se barev (vlastní archiv z léta 2010)

V našem konkrétním případě jsme měly děti co nejvěrněji reprodukovat pointilistický obraz, kdybych však tuto aktivitu dělala znova, zvolila bych volnější zadání, toto příliš omezovalo individuální projev. Například bych děti rozdělila do skupinek k barvám a měly by závodit, které barvy bude na společném plátně nakonec nejvíc. Pak by – myslím přístup k barvě byl mnohem živelnější a děti by se odpoutaly od konvence *něco* zobrazit.

## 7.5 Zkušenosti zkušenějších

Zeptala jsem se zkušené lektorky Martiny Voráčkové z Plzeňské Animánie, jaké materiály používá při práci s dětmi nejraději ona, a jaké zase preferují děti. Z jejích zkušeností vyplývá, že k animování se hodí prakticky jakýkoliv dostupný materiál. Nejčastěji pracuje s papírem či přírodninami, které jsou asi nejdostupnější. V přírodninách se shoduje s preferencemi dětí, které kromě nich mají rády také tvárnou plastelínu.<sup>1</sup>

Klára Marešová z Ultrafunu má podobnou zkušenost: v animaci s dětmi používá celou škálu materiálů, od těch tradičních (papír, plastelína, barevné folie, látky atp.) po obsah kapes (pixilace náhodných předmětů), přírodní materiály až po luštěniny, těstoviny a želatinové bonbony různých tvarů (což považuji za obzvlášť povedené a dětem se to musí líbit). Dle jejích vlastních slov používá vše kromě vody a štěňátek, které při animaci nepostojí. Při animaci průsvitných materiálů ráda používá tzv. lightbox, kterým se zespoda prosvítí. U dětí všech věkových kategorií prý vede plastelína, která je barevná a dobře se tvaruje, na tom se s Martinou Voráčkovou shoduje. Kromě toho je prý oblíbená animace písku. Zvláště pro „prolomení ledů“ u méně komunikativních dětí doporučuje pixilaci donesených hraček.<sup>2</sup> Její kolegyně z Ultrafunu, Zuzana Bukovinská se s ní shoduje. Jen poznamenává, že nesmí jít o hračky „realistické“ typu Barbie či superhrdinové. S dětmi sice ráda animuje hlavně papírovou plošku, ale jiným materiálům se nevyhýbá s výjimkou těch „špinavých“ – barev, vajec apod. Děti prý většinou nemají oblečení, které by mohly ušpinit.<sup>3</sup>

---

<sup>1</sup> z osobní korespondence s M. Voráčkovou

<sup>2</sup> z osobní korespondence s K. Marešovou

<sup>3</sup> z osobní korespondence se Zuzanou Bukovinskou

## 7.6 Návrh konkrétní realizace jednoho tématu

V této kapitole zkusím rozebrat jedno téma, které mi připadá klíčové: *Materiálový dialog*, tedy interakce různých materiálů. Každý materiál má určitý charakter, dalo by se říct „osobnost“. Můžou spolu vést dialog? Jak by vypadalo setkání třeba roličky od toaletního papíru a provázku, kdyby najednou ožily? o čem by si povídali? Našli by společné téma?

Také jsem chtěla zkusit navrhnout konkrétní práci s animovaným filmem, vycházející z předchozích materiálových experimentů. Kromě materiálového experimentu je tak dalším lákadlem spojení s elektronikou a médiem filmu. Děti dostanou možnost nahlédnout pod ruce týmům, které vytváří jejich oblíbené animované seriály a pohádky, a sami si takovou práci vyzkoušet. Navíc získají příležitost rozvíjet schopnost týmové práce, soustředění, jemné motoriky a dramatického cítění.

Počítám se skupinou zhruba 15 dětí kolem 10 let. Za nejpřístupnější techniku považují animaci předmětů ležících na ploše a snímaných tedy kamerou z nadhledu. Je tak nutné minimální omezení scénáře, protože „loutka“ není vázána gravitací a je tak schopna téměř jakéhokoliv pohybu. Jako motivaci navrhuji promítnutí již hotového animovaného filmu, nejlépe právě amatérského, aby všichni viděli, jak může jejich práce vypadat, když se budou snažit.

V případě, že se chystáme zapojit tvorbu animovaného filmu přímo do výuky výtvarné výchovy, měli bychom brát na zřetel, že je k němu nezbytná nejenom určitá výtvarná, ale také dramatická příprava (nehledě na technickou – ta je předpokladem). Pokud se tedy rozhodneme soustředit na experiment s materiálem a hmotou, je třeba nejprve „ozkoušet“ výrazové možnosti nejrůznějších materiálů. V přípravné fázi by šlo o jednoduchá dramatická cvičení možností různých předmětů a hmoty. Napřed by asi bylo vhodné sepsat co nejvíce lidských charakterových vlastností. Každý by si pak vylosoval několik předmětů, kterým by přiřazoval jednotlivé vlastnosti, které by mu k nim seděly (například unavený sáček od čaje, hloupý kámen, nerudná ponožka nebo elegantní propiska). Z vlastní zkušenosti vím, že je snazší vymyslet charakterové vlastnosti ve vztahu k člověku, než je vymýšlet přímo k předmětu. K nim by pak ještě dopsaly, jak se tato vlastnost u dané „postavy“ konkrétně

projevuje. Takto by vlastně vznikla jakási paleta charakterových typů k pozdější práci s animací.

V další fázi by si každý vybral jednu za svých „postav“, která by mu byla obzvláště sympatická, či jinak blízká. S tou by ostatním předvedl krátké divadélko, aby všichni měli možnost poznat její charakteristické pohyby a povahu. V tuto chvíli už totiž všichni vědí, že budou tvořit společný film právě s těmito postavkami.

V závěru přípravného bloku by si každý zkusil krátkou animaci právě této své postavičky, ve které by si jednak vyzkoušel možnosti animovaného pohybu a jednak by tak ustálil charakteristické vlastnosti svého animovaného hrdiny.

Nakonec by došlo i na realizaci onoho společného filmu. Zde by samozřejmě přípravy nekončily. V této chvíli by asi bylo nejlepší rozdělit skupinku dětí do dvou menších podle preferencí. Více dramaticky založení jedinci by se pustili do návrhu scénáře, zatímco druhá, více výtvarně založená skupinka by se pustila do vytváření potřebných kulis – samozřejmě ve spolupráci se skupinkou „scénáristů“. Proto by bylo vhodné určit někoho obzvláště akčního „producenta“, aby se ujal komunikace mezi oběma skupinkami. Rozdělení je přitom dle mého názoru důležité hlavně aby se každý dostal alespoň ke kousku práce. Skupina výtvarníků by ideálně měla být o něco větší, než skupina scénáristů.

Skupina scénáristů provede „konkurz“ postav a vybere si z nich ty, které se jim hodí. Jeden z nich by se měl ujmout role „režiséra“ a měl by tedy mít hlavní a konečné slovo ve sporných případech. Scénář, a tedy ani film by neměl být příliš dlouhý. Asi by tedy bylo vhodné omezit délku psaného scénáře. Pokud bude skupinka scénáristů hotová dříve, než výtvarníci (což je docela pravděpodobné), zapojí se také do procesu vytváření.

Při samotné animaci zůstává ve své funkci režisér, který dohlíží na dodržování scénáře, pak je také potřeba určit „kameramana“ a jednoho, či dva „osvětlovače“. Všichni ostatní by se pak stali „animátory“. Každý by dostal na starost postavičku, nebo část dekorace, která se má

pohybovat. Je třeba dohlédnout na to, aby byl každý dostatečně zapojen a mohl se tak s výsledným dílem identifikovat.<sup>1</sup>

Závěrem by určitě mělo být promítání, které by mělo stále být součástí hry, někdo tedy může vyrobit „vstupenky“, někdo může připravit „promítací sál“ a někdo třeba připravit nějaké občerstvení. V ideálním případě by pak došlo ještě k jedné, tentokrát veřejné projekci. Například na vánoční besídce, či při jiné podobné příležitosti.<sup>2</sup>

## 8 Výtvarná část

Moudrá kniha<sup>3</sup> říká, že již při vytváření animovaného filmu bychom měli myslet na to, komu chceme svůj výtvar adresovat, jinak hrozí, že film nakonec neosloví nikoho. Ten svůj věnuji dítěti, kterým jsem ještě nedávno byla a kterému se stýská po bezstarostných hrách, a také všem dospělým, kteří již nenajdou čas na to si hrát. V didaktické části se snažím uchovat hravost dětí školního věku, zde resuscituji pozůstatky té své. Je to tedy jen taková rozpustilá hra prostá všech morálních sdělení a těžkopádných myšlenek. Jak říká Dutka: *„Pro dospělého diváka je hra (i v animaci) druhem rozkoše, kterou naposled zakoušel jako dítě. ... Hra nám s dětskou bezohledností zcizuje navyklý smysl věcí a tím nás osvobozuje od označování „v pravém slova smyslu“ a zároveň umožňuje naší mysli pochopit onen „pravý“ smysl věcí.“*<sup>4</sup>

Při práci na animovaném filmu jsem se snažila zkusit si pracovat s co nejširší škálou různých materiálů, přičemž jsem chtěla ve stylu animace postihnout charakteristiku každého z nich.

Příběh propojující jednotlivé víceméně abstraktní pokusy pak určuje pointu filmu a udržuje jeho spád. Navázala jsem v něm na dřívější materiálový a vlastně i dramaticky zpracovaný

---

<sup>1</sup> technický popis animace je dosti podrobně popsán v knihách [7] Estetika animace od Kubíčka (2004) a [9] Základy animace od Plasse (2010)

<sup>2</sup> inspirováno [11] Roeselovou V., 1997 a zkušenostmi z dětství a z vedení dětského kolektivu skautského oddílu.

<sup>3</sup> viz [2] Dutka E., 2002, str. 27-31

<sup>4</sup> [2] Dutka E., 2002, str. 26

experiment vytvořený pro předmět Multimediální prezentace<sup>1</sup>. Už v něm šlo o klasicky dětskou hru se snadno dostupným materiálem, při níž je vznikajícím postavičkám zároveň přiřazována dramatická role. Při práci jsem si vzpomněla na své dětské kresby, které, ač z nezaujatého pohledu jasně statické, v mých představách reprezentovaly celé do detailu promyšlené eposy.

Ze staré měděné cívky vypreparované mým dědečkem z jakéhosi prastarého přístroje a odstřížků látek jsem vyrobila osobité tvorečky – dle jejich vzhledu jasně mimozemského původu. Bytůstky svou neobyčejností do civilního prostředí, ve kterém se běžně pohybujeme, nezapadají a jsou tak předurčeny k věčnému bezdomovectví a osamělosti. Tento příběh jsem zachytila pomocí série fotografií. Jako logické vyústění popsaného fotografického nástinu výchozí situace navazuje nově vytvořený animovaný film s uzavřením děje „v přímém přenosu“. Mimozemšťané se nakonec rozhodnou, nenalézaje nikde vhodný domov, postavit si střechu nad hlavou vlastními silami. Stavba domu z různých materiálů přitom nabízí možnost experimentu s jejich dramatickými a dalšími kvalitami.



obr. 30: vyšla jsem z projektu multimediální prezentace „Kde domov můj“, kde zoufalí tvorečkové nemohli najít svůj domov (foto vlastní archiv, podzim 2011)

Scénu jsem postavila z materiálů, které jsou běžně dostupné v domácnosti. Zde se odvolávám na přirozený experiment dětí, které své dramatické představy rozvíjené ve hře převtělují do předmětů, které mají zrovna k dispozici.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> viz příloha výtvarné realizace

<sup>2</sup> viz kapitola 7.1 O vztahu dítěte k animovanému filmu

Z procesu vytváření vlastního animovaného filmu jsem si hlavně odnesla velké množství cenných zkušeností, ať už jde o animaci v „polních“ podmínkách, nebo o chování různých materiálů v procesu animace.

obr. 31: Při animaci v „polních“ podmínkách jsem si odnesla cenné zkušenosti (zdroj: vlastní archiv, 2012)

Zde jen několik myšlenek, které jsem si poznamenala a určitě bych zohlednila při případné realizaci dalšího filmu (ať už vlastního, nebo s dětmi):

- *Je zbytečné vymýšlet složitý příběh. Animace stejně svým charakterem nejlépe sedí na jednoduchou dějovou zkratku a nadsázku*
- *rozmyslet si dobře, kdy bude ne animaci čas a „nestahovat kalhoty, dokud je brod ještě daleko“, respektive nestavět rozměrnou scénu uprostřed pokoje měsíc předem*
- *vymyslet nějaký systém ukotvení loutek k podložce, jinak skáčou, když mají stát a hýbat jen částí těla*
- *nestrkat ruce do záběru. Stačí chvilka nepozornosti a práce se může celá vyhodit... Plus strkání do stativu – stejný případ*
- *neplánovat si moc detailní záběry... Foťák to nemusí zvládnout zaostřit*
- *látka je skvělá při vytvoření dojmu životnosti ve chvílích kdy se loutky zrovna výrazně nepohybují*

obr. 32: pokud ho nezapomenete přichytávat, papír se animuje skvěle. Jinak vám uletí (vlastní archiv, 2012)

- *překvapivě dobře se mi animoval muchlaný papír, dá se dobře přichytávat, kde je to zrovna potřeba (například lepenkou)*



- *tuhý drát se neanimuje moc dobře, tenčí a poddajnější je naopak naprosto dokonalý, ale zase není moc dobře vidět na členitém pozadí. Ideální by asi bylo použít tenčí drát jako kostru obalenou např. látkou*



obr. 33: tuhý drát se moc animuje špatně, tenký zase zaniká na členitém pozadí (vlastní archiv, 2012)

- *kámen, špejle nebo peří – i když nejdou ohýbat, dá se s nimi vytvořit až překvapivě životná animace*
- *mým oblíbeným materiálem se stala plastelína. Je dost těžká na to, aby nikam neodcestovala, když o ni omylem zavádím a zároveň se skvěle tvaruje*

## 9 Závěr

V tendencích světového animovaného filmu vidíme dva různé proudy. Kromě snahy o co nejsilnější iluzi „skutečnosti“ bych vyzdvihla právě možnosti otevírající se nejrůznějším (nejen) materiálovým experimentům. Každý si dnes může v počítači přehrát video kolikrát chce, což mu umožňuje „číst“ i složitější kódování filmů pracujících s nezvyklým jazykem vyjádření. Se zpřístupněním výpočetní techniky a rozšířením počítačové gramotnosti se ale rozšiřuje také možnost zapojit do animovaného filmu svůj osobní vklad. Prakticky si může zkusit animovaný film sám vyrobit, sám se může dotýkat hmoty a sledovat, jak pod jeho doteky prostřednictvím programu v počítači ožívá.

Multimédia jsou navíc pro generaci dnešních dětí přirozeným prostředím, ve kterém se většinou plynule orientují již od útlého dětství. Animace je tak možností, jak se prostřednictvím výpočetní techniky znovu vrátit k přímému kontaktu s materiálem ve výtvarné výchově.

Vzhledem k tomu, že je animovaný film velmi dynamické odvětví a kráčí vpřed rychlými kroky, dostupná literatura (zvláště ta v češtině) tomuto tempu nestačí. V budoucnu bych si ráda našla čas k prostudování spletitých zákoutí přehlídek a internetových stránek, které se více věnují aktuálním trendům v animaci. Jako nezkušený průzkumník jsem v tomto oceánu dostupných informací zatím, zdá se, pouze omočila špičky nohou.

V praktické části jsem si na vlastní kůži vyzkoušela animaci nejrůznějších materiálů. Nechci tvrdit, že mi šlo vše napoprvé, a rozhodně ne všemu jsem přišla na kloub. Přesto mě propojení počítačové techniky a přímé práce s hmotou velmi bavilo a ráda bych své zkušenosti někdy uplatnila v práci s dětským kolektivem.

## 10 Seznam literatury

- [1] Bláha J., Slavík J.; *Průvodce výtvarným uměním V.* dotisk 2. vydání. Úvaly: ALBRA a SPL-Práce, 2010. ISBN 80-7361-038-8
- [2] Dutka E.; *Animovaný film: Úvod do scénáristiky animovaného filmu, Minimum z historie české animace.* Praha: Nakladatelství AMU, 2002. ISBN 80-85883-94-5
- [3] Dutka E.; *Minimum z dějin světové animace.* Praha: Nakladatelství AMU, 2004. ISBN 80-7331-012-0
- [4] Foster H., Kraussová R., Bois Y.-A., Buchloh B. H. D.; *Umění po roce 1900.*, Praha: Slovart, 2007. ISBN 978-80-7209-952-8
- [5] Gombrich, E. H.: *Umění a iluze. Studie o psychologii obrazového znázorňování.* Praha: Odeon, 1985. ISBN neznámo
- [6] *Homo Felix: animacia a diéta.* Banská Štiavnica: Feel Me Film, 2011, roč. II., č. 1. ISSN 1338-2268.
- [7] Kubíček J., *Úvod do estetiky animace.* Praha: Nakladatelství AMU, 2004. ISBN 80-7331-019-8
- [8] Kulka J.; *Psychologie umění.* Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1991. ISBN 80-04-23694-4
- [9] Plass J.; *Základy animace: základní pravidla klasické a virtuální animace.* Plzeň: Fraus, 2010. ISBN 978-80-7238-884-4
- [10] Pokorný, M.; *Movies without cinema: the animation and contemporary art: exhibition, September 30th - November 9th, the House of Lords of Kunštát: princip animace a současné umění: výstava, 30. září - 9. listopadu 2003, Dum pánu z Kunštátu.* Praha, Brno: Kant; Dům umění města Brna, 2003. ISBN 80-7009-136-3
- [11] Roeselová V., *Řady a projekty ve výtvarné výchově.* Praha: SARAHA, 1997. ISBN 80-902267-2-8
- [12] Šamšula P., Hirschová J.; *Průvodce výtvarným uměním IV.* 3. vydání. Úvaly: ALBRA a SPL-Práce, 2006. ISBN 80-7361-005-1
- [13] Švankmajer J., Švankmajerová E.; *Anima, animus, animace: Mezi filmem a volnou tvorbou.* Praha: Slovart, 1998, ISBN 80-901964-3-8
- [14] Thompsonová K. A Bordwell D., *Dějiny filmu.* Praha: Nakladatelství AMU a Nakladatelství Lidových novin, 2011. ISBN 978-80-7331-207-7
- [15] Ulver S. (uspořádal a doplnil); *Animace a doba: sborník textu z časopisu Film a doba 1955-2000.* Praha: Sdružení přátel odborného filmového tisku, 2000. ISSN 0015 - 1068

## 10.1 Internetové zdroje

- [16] 4.TZ / 10.11.2011: Šestý ročník festivalu Podzimní sklizeň Animánie 2011 začíná 12. listopadu v Plzni. *ANIMÁNIE* [online]. 10.11.2011 [cit. 2012-03-17]. Dostupné z: [http://www.animanie.cz/2010/index.php?option=com\\_content&view=article&id=215%3A4-tiskova-zprava&catid=54%3Atiskove-zpravy-2011&Itemid=70&lang=cs](http://www.animanie.cz/2010/index.php?option=com_content&view=article&id=215%3A4-tiskova-zprava&catid=54%3Atiskove-zpravy-2011&Itemid=70&lang=cs)
- [17] Avatar. *CSFD.cz: Česko-Slovenská filmová databáze* [online]. © 2001-2012 [cit. 2012-03-17]. Dostupné z: <http://www.csfd.cz/film/228329-avatar/>
- [18] BLACKTON, J. S. Humorous Phases of Funny Faces. In: *Dipity: History of Animation* [online]. 2011 [cit. 2012-03-25]. Dostupné z: [http://www.dipity.com/SteffandRose/History-of-Animation\\_1/](http://www.dipity.com/SteffandRose/History-of-Animation_1/)
- [19] Dílny na festivalech a dalších akcích. *Aeroškola: Filmové vzdělávání kin Aero, Oko a Světozor* [online]. [2012] [cit. 2012-03-29]. Dostupné z: <http://www.aeroskola.cz/programy-pro-verejnost/dilny-na-festivalech-a-dalsich-akcich/>
- [20] festival. *AniFest* [online]. [2012] [cit. 2012-03-17]. Dostupné z: <http://www.anifest.cz/2012/contact>
- [21] Fimfárum – Do třetice všeho dobrého 3D. *CSFD.cz: Česko-Slovenská filmová databáze* [online]. © 2001-2012 [cit. 2012-03-17]. Dostupné z: <http://www.csfd.cz/film/236273-fimfarum-do-tretice-vseho-dobreho-3d/>
- [22] Kdo jsme. *ULTRAFUN* [online]. [2010] [cit. 2012-03-17]. Dostupné z: <http://www.ultrafun.eu/index.php?str=uvod>
- [23] Luxor Jr, de John Lasseter Pixar CineZen Budoir: Une nuit sur le Mont Chauve 1933. In: *You Tube* [online]. 5.05.2011 [cit. 2012-03-25]. Dostupné z: [http://www.youtube.com/watch?v=8t25RR\\_8ciw](http://www.youtube.com/watch?v=8t25RR_8ciw)
- [24] Malá škola animace. *Aeroškola: Filmové vzdělávání kin Aero, Oko a Světozor* [online]. [2012] [cit. 2012-03-29]. Dostupné z: <http://www.aeroskola.cz/programy-pro-verejnost/mala-skola-animace/>
- [25] Mezinárodní festival animovaných filmů. *ANIFILM* [online]. Třeboň, © 2011 [cit. 2012-03-17]. Dostupné z: <http://www.anifilm.cz/cs/anifilm/o-festivalu/>
- [26] Na půdě aneb Kdo má dneska narozeniny?. In: *Czech film center: propagace českého filmu v zahraničí* [online]. Praha 1, [2009] [cit. 2012-03-28]. Dostupné z: <http://filmcenter.cz/cz/film/detail/995-na-pude-aneb-kdo-ma-dneska-narozneniny>
- [27] O filmu. *Kuky se vrací* [online]. [2010] [cit. 2012-03-17]. Dostupné z: <http://www.kukysevraci.cz/ofilmu.html>
- [28] Online pohádky - Pojďte pane, budeme si hrát - Potkali se u Kolína. In: *Online pohádky*. [online]. 2011 [cit. 2012-03-28]. Dostupné z: <http://www.onlinepohadky.info/pojdte-pane-budeme-si-hrat-potkali-se-u-kolina>

- [29] PAF – PŘEHLÍDKA ANIMOVANÉHO FILMU. *PAF: 10 Festival of film animation Olomouc* [online]. Olomouc, 2010 [cit. 2012-03-17]. Dostupné z: <http://www.pifpaf.cz/cs/profil>
- [30] Prism Archives Presents: Chevalier's Budoir: Une nuit sur le Mont Chauve 1933. In: *You Tube* [online]. 10.08.2009 [cit. 2012-03-25]. Dostupné z: <http://www.youtube.com/watch?v=13FQ1wvxVHs>
- [31] Projekt animácie. *ANIMÁNIE* [online]. [2011] [cit. 2012-03-17]. Dostupné z: [http://www.animanie.cz/2010/index.php?option=com\\_content&view=article&id=47&Itemid=137&lang=cs](http://www.animanie.cz/2010/index.php?option=com_content&view=article&id=47&Itemid=137&lang=cs)
- [32] Shrek: Zvonec a konec. *CSFD.cz: Česko-Slovenská filmová databáze* [online]. © 2001-2012 [cit. 2012-03-17]. Dostupné z: <http://www.csfd.cz/film/229135-shrek-zvonec-a-konec/>
- [33] Thaumatrophy. In: *Napoli* [online]. 2011 [cit. 2012-04-01]. Dostupné z: <http://www.napolistranky.cz/thaumatrophy>
- [34] The Cameraman's Revenge. In: *Dr. Grob's Animation Review: The animation film review site* [online]. January 16, 2012 [cit. 2012-03-25]. Dostupné z: <http://drgrobsanimationreview.com/category/independent-film-makers/wladyslaw-starewicz/>
- [35] Uzel na kapesníku (Hermina Tyrlova, 1958). In: *You Tube* [online]. 3.01.2011 [cit. 2012-03-28]. Dostupné z: [http://www.youtube.com/watch?v=lAZ\\_kB4jaD496-pojdte-pane-budeme-si-hrat.html](http://www.youtube.com/watch?v=lAZ_kB4jaD496-pojdte-pane-budeme-si-hrat.html)
- [36] VASSELEU, C. The Svankmajer Touch. In: *Animation Studies: Peer-reviewed Online Journal for Animation History and Theory* [online]. [2002] [cit. 2012-03-28]. Dostupné z: <http://journal.animationstudies.org/2009/07/19/cathryn-vasseleu-the-svankmajer-touch/>
- [37] VIDEO: Jízda na kole jako základ povedené animace. In: *Lidovky.cz: Zpravodajský server Lidových novin* [online]. 11. prosince 2011 [cit. 2012-04-01]. Dostupné z: [http://www.lidovky.cz/video-jizda-na-kole-jako-zaklad-povedene-animace-f5f/ln-bydleni.asp?c=A111207\\_004707\\_ln-bydleni\\_ter](http://www.lidovky.cz/video-jizda-na-kole-jako-zaklad-povedene-animace-f5f/ln-bydleni.asp?c=A111207_004707_ln-bydleni_ter)

## 10.2 Zdroje obrazového materiálu

- [38] Altamira: Magdalenian cave painting. [Photograph]. In *Encyclopædia Britannica*. Retrieved from <http://www.britannica.com/EBchecked/media/89879/Cave-painting-of-a-bison-Altamira-Spain>
- [39] Thaumatrope. In: LLEWELLYN. *Chronology of Animation: From the Beginning to 1879* [online]. March 21, 2012 [cit. 2012-03-25]. Dostupné z: <http://www.animated-divots.net/chrnearl.html>
- [40] Picture of Émile Reynaud. In: *Listal: list the stuff you love* [online]. 1 February 2010 [cit. 2012-03-25]. Dostupné z: <http://www.listal.com/viewimage/997921>

- [41] ČTK. Jiří Trnka se dožil pouhých 57 let. In: *Novinky.cz* [online]. úterý 14. února 2012 [cit. 2012-03-25]. Dostupné z: <http://www.novinky.cz/kultura/258934-kino-ponrepo-predstavuje-vybrane-filmy-jiriho-trnky.html>
- [42] Humorous Phases of Funny Faces. In: *Dipity: History of Animation* [online]. 2011 [cit. 2012-03-25]. Dostupné z: [http://www.dipity.com/SteffandRose/History-of-Animation\\_1/](http://www.dipity.com/SteffandRose/History-of-Animation_1/)
- [43] Adagp; Arman: Home Sweet Home. In: *Centre Pompidou* [online]. Paris, 2007 [cit. 2012-03-25]. Dostupné z: <http://www.centrepompidou.fr/education/ressources/ENS-Object-EN/popup09.html>
- [44] Lote No.54: Antoni Tàpies. In: *ArtNexus* [online]. 22/02/2010 [cit. 2012-03-25]. Dostupné z: [http://www.artnexus.com/PressReleases\\_View.aspx?DocumentID=21175](http://www.artnexus.com/PressReleases_View.aspx?DocumentID=21175)
- [45] Five Reasons why BAMBI is Disney's Most Hitchcockian Film. In: *Alfred Hitchcock Geek* [online]. Thursday, September 15, 2005 [cit. 2012-03-25]. Dostupné z: [www.alfredhitchcockgeek.com/2005/09/five-reasons-why-bambi-is-disneys-most.html](http://www.alfredhitchcockgeek.com/2005/09/five-reasons-why-bambi-is-disneys-most.html)
- [46] Ulver S. (uspořádal a doplnil); *Animace a doba: sborník textu z časopisu Film a doba 1955-2000*. Praha: Sdružení přátel odborného filmového tisku, 2000. ISSN 0015 - 1068, str. 117 (digitalizace vlastními silami)
- [47] The Cameraman's Revenge. In: *Dr. Grob's Animation Review: The animation film review site* [online]. January 16, 2012 [cit. 2012-03-25]. Dostupné z: <http://drgrobsanimationreview.com/category/independent-film-makers/wladyslaw-starewicz/>
- [48] Alexandre Alexeieff DVD Forthcoming from Facets. In: SUNDELL, Spencer. *Mugu Brainpan* [online]. July 6, 2009 [cit. 2012-03-25]. Dostupné z: [http://www.spencersundell.com/blog/category/cinema/cinema\\_history/](http://www.spencersundell.com/blog/category/cinema/cinema_history/)
- [49] Pixar Shorts: Luxo Jr. In: *The Leaping Lamp: a place for Pixar fans* [online]. [2011] [cit. 2012-03-25]. Dostupné z: <http://www.the-leaping-lamp.com/pixar-shorts-luxo-jr.html>
- [50] Zvířátka a petrovšti (1946). In: *FDb.cz: Filmová databáze* [online]. 2003-2012 [cit. 2012-03-25]. Dostupné z: <http://www.fdb.cz/film-fotogalerie/60104-zviratka-a-petrovsti.html>
- [51] Zasadil dědek řepu. In: *Radio Praha: Český rozhlas 7* [online]. 1996–2012 [cit. 2012-03-28]. Dostupné z: <http://www.radio.cz/cz/static/trnka-jiri>
- [52] Sen noci svatojánské. In: *Radio Praha: Český rozhlas 7* [online]. 1996–2012 [cit. 2012-03-28]. Dostupné z: <http://www.radio.cz/cz/static/trnka-jiri>

- [53] Pojdte pane, budeme si hrát (1965). In: *FDb.cz: Filmová databáze* [online]. 2003-2012 [cit. 2012-03-28]. Dostupné z: <http://www.fdb.cz/film-fotogalerie/29196-pojdte-pane-budeme-si-hrat.html>
- [54] Uzel na kapesníku. In: *MUBI: Europe* [online]. [2011] [cit. 2012-03-28]. Dostupné z: <http://mubi.com/topics/film-database-submission-april-2011?page=16>
- [55] Voda cerstvosti. In: *Catalogue: Krátký film Praha a.s.* [online]. [2000] [cit. 2012-03-28]. Dostupné z: <http://mubi.com/topics/film-database-submission-april-2011?page=16>
- [56] Na půdě aneb Kdo má dneska narozeniny?. In: *Czech film center: propagace českého filmu v zahraničí* [online]. Praha 1, [2009] [cit. 2012-03-28]. Dostupné z: <http://filmcenter.cz/cz/film/detail/995-na-pude-aneb-kdo-ma-dneska-narozneniny>
- [57] The Vanished World of Gloves. In: *Catalogue: Krátký film Praha a.s.* [online]. [2000] [cit. 2012-03-28]. Dostupné z: <http://www.kratkyfilm.com/catalogue/print/263.htm-na-pude-aneb-kdo-ma-dneska-narozneniny>
- [58] Shoe show aneb botky mají pré (1984). In: *FDb.cz: Filmová databáze* [online]. 2003-2012 [cit. 2012-03-28]. Dostupné z: <http://www.fdb.cz/film-fotogalerie/60220-shoe-show-aneb-botky-maji-pre.html>
- [59] Film Jana Švankmajera Možnosti dialogu. In: *24* [online]. 11. 4. 2011 [cit. 2012-03-28]. Dostupné z: <http://www.ceskatelevize.cz/ct24/kultura/120741-ceske-kratke-filmy-hostem-festivalu-v-barcelone/>
- [60] Animated Gesture, 1990 (Švankmajer 1994; reproduced by courtesy of J. Švankmajer). In: *Animation Studies: Peer-reviewed Online Journal for Animation History and Theory* [online]. [2002] [cit. 2012-03-28]. Dostupné z: <http://journal.animationstudies.org/2009/07/19/cathryn-vasseleu-the-svankmajer-touch/>
- [61] 1980 Zánik domu Usherů / The Fall of the House of Usher. In: *Share: iGealerie.cz* [online]. 2012 [cit. 2012-03-28]. Dostupné z: <http://www.igalerie.cz/cs/video/animovane-filmy/694-jan-svankmajer-kratke-filmy-short-anime?start=1>
- [62] The Short Films of Jan Švankmajer. In: *Spectacular Attractions: film in all its forms* [online]. 31 May, 2011 [cit. 2012-03-28]. Dostupné z: <http://drnorth.wordpress.com/category/jan-svankmajer/>
- [63] Homunculus. In: *Catalogue: Krátký film Praha a.s.* [online]. [2000] [cit. 2012-03-28]. Dostupné z: <http://www.kratkyfilm.com/catalogue/html/144.htm>
- [64] Avatar: the real-life science behind the fantasy. In: *The Christian Science Monitor* [online]. December 28, 2009 [cit. 2012-03-28]. Dostupné z: <http://www.csmonitor.com/Science/2009/1228/Avatar-the-real-life-science-behind-the-fantasy>

- [65] Kuky se vrací. In: *Městská kina Uherské Haradiště* [online]. 2003 - 2011 [cit. 2012-03-28]. Dostupné z: <http://mkuh.cz/index.php?id=show&fid=2476&pid=18091>
- [66] Night on Bald Mountain. In: *Nishikata Film Review* [online]. 2011 [cit. 2012-04-01]. Dostupné z: <http://nishikataeiga.blogspot.com/2011/04/keiichi-tanaamis-favourite-animation.html>
- [67] Night on Bald Mountain - Alexeieff and Parker, 1933. In: *FMP* [online]. 25 February 2011 [cit. 2012-04-01]. Dostupné z: <http://mayfoundationfinalproject.blogspot.com/2011/02/night-on-bald-mountain-alexeieff-and.html>

## 11 Seznam vyobrazení

obr. 1: Kořeny animace sahají až do pravěku: zdroj [38].....	10
obr. 2: Thaumatrof ověřil teorii doznívání zrakového vjemu :zdroj [39] .....	10
obr. 3: Emile Reynaud předvádí ucelený dramatický děj animovaný na papírových pásech: zdroj [40] .....	11
obr. 4: U loutkového divadla začínal i Jiří Trnka: zdroj [41].....	11
obr. 5: První animovaný film byl natočen v roce 1906 J. S. Blacktonem: zdroj [42] .....	12
obr. 6: Armanovy akumulace jako ukázka materiálové nadsázky ve volném umění: zdroj [43] .....	13
obr. 7: Tapiés a jeho materiální nadsázka: do svých obrazů přidával třeba asfalt nebo slámu: zdroj [44] .....	14
obr. 8: Disneyho animace se zakládá na narativné-dramatickém vyprávění, tedy na výrazových schopnostech animovaných "herců": zdroj [45].....	15
obr. 9: Václav Mergl zkoumal dramatické možnosti abstraktní hmoty v krátkém filmu Proměny: zdroj [46] .....	16
obr. 10: Starevičova animace loutek z vosku a drátu byla na svou dobu natolik plynulá, že diváci nabyli dojmu, že film natočil s cvičeným hmyzem: zdroj [47] .....	18
obr. 11: Noc na Bílé Hoře Alexandra Alexejeva byla jedním z mála filmů užívajících techniky špendlíkového plátna: zdroj [48], [66] a [67].....	19
obr. 12: Za kompletní počítačovou animaci filmu Luxor Jr. dostal Lasseter Oscara: zdroj [49] .....	20
obr. 13: Trnkův mezinárodní úspěch s filmem Zvířátka a Petrovští zajistil animovanému filmu zájem ze strany státu: zdroj [50] .....	21
obr. 14: Trnka vzpomíná, že na filmu Zasadil dědek řepu pracovalo až 40 scénáristů nejednou: zdroj [51].....	22
obr. 15: Trnkovy loutky přiznávají dřevo, ze kterého byly vyrobeny, lyrická stylizace filmu jim ale vdechuje duši [52].....	23
obr. 16: Reliéfní loutka umožňuje širokou škálu pohybů: zdroj [53] .....	24
obr. 17: Animace dává látkovému kapesníku charakter zvědavého dítěte: zdroj [54].....	25

obr. 18: Zdeněk Smetana si zkusil animovat například i perník: zdroj [55].....	25
obr. 19: povedený animovaný vtip Garika Seka - herce "zastupovala" obuv odpovídající jejich charakteru: zdroj [58].....	26
obr. 20: Švankmajerova hra s významy - sporák se stává peklem hříšných duší, aniž by ztrácel svůj původní předmětný význam: zdroj [62] .....	27
obr. 21: Kromě bláta animoval Švankmajer v Zániku domu Usherů třeba i cihlovou zeď: zdroj [61] .....	28
obr. 22: Švankmajer se v letech, kdy nemohl tvořit filmy věnoval hmatovým experimentům: zdroj [60] .....	28
obr. 23: Možnosti dialogu je film Švankmajerova syntetického období, kdy doplňuje nabyté zkušenosti s materiálem osobitým humorem: zdroj [62] .....	29
obr. 24: Film Homunkulus propojuje reliéfní loutku s animací předmětů a živým hercem. Tématem je – jak jinak – transformace hmoty: zdroj [63] .....	30
obr. 25: Animaci rukavic ve zkratce shrnuje dějiny filmu: zdroj [57] .....	30
obr. 26: z Bartovy současné tvorby: animace předmětů ze staré půdy z roku 2009: zdroj [56] .....	31
obr. 27: Film Avatar kombinuje animaci a reál tak věrohodně, že často ani nerozeznáme, na co z toho se právě díváme: zdroj [64].....	32
obr. 28: Kuky se vrací pracuje s materiály, jaké najdeme třeba v lese, nebo na skládce [65].	32
obr. 29: Fotodokumentace hry Dotkněte se barev (vlastní archiv z léta 2010) .....	41
obr. 30: vyšla jsem z projektu multimediální prezentace „Kde domov můj“, kde zoufalí tvorečkové nemohli najít svůj domov (foto vlastní archiv, podzim 2011) .....	46
obr. 31: Při animaci v „polních“ podmínkách jsem si odnesla cenné zkušenosti (zdroj: vlastní archiv, 2012).....	47
obr. 32: pokud ho nezapomenete přichytávat, papír se animuje skvěle. Jinak vám uletí (vlastní archiv, 2012).....	47
obr. 33: tuhý drát se moc animuje špatně, tenký zase zaniká na členitém pozadí (vlastní archiv, 2012).....	48