

Univerzita Karlova v Praze  
Pedagogická fakulta  
Katedra výtvarné výchovy

Bakalářská práce

## Loutkový animovaný film jako prostředek výtvarného vyjádření ve výtvarné výchově

Puppet animation movie as a means of artistic expression in art  
education

Václav Šafka

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

Studijní obor: Výtvarná výchova se zaměřením na vzdělávání

Studijní program: Specializace v pedagogice

Typ studia: bakalářské prezenční

Rok dokončení: 2016

### **Prohlášení**

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci na téma Loutkový animovaný film jako prostředek výtvarného vyjádření ve výtvarné výchově vypracoval pod vedením vedoucí bakalářské práce samostatně za použití uvedených pramenů a literatury. Tato práce nebyla využita k získání jiného nebo stejného titulu.

Ve Stéblové, dne 12.7.2016

.....

Václav Šafka

## **Poděkování**

Mé první poděkování patří mojí vedoucí Mgr. Lindě Arbanové, Ph.D. za to, že se vedení této práce takřka před rokem a půl chopila a že mě na cestě psaní vedla nejlepší možnou cestou, i když sám o sobě vím, že velice často šlapu spíše po cestách složitějších. Bez jejích postřehů by práce určitě nevypadala takto. Veliké poděkování jí patří i za neutuchající trpělivost, kterou se mnou po celou dobu měla.

Dále bych velice rád poděkoval PhDr. Leonoře Kitzbergerové, Ph.D. za to, že mě v důležitý moment psaní nasměrovala na správnou kolej.

Můj obrovský dík dále směřuji své rodině, obzvláště svým rodičům, kteří mě ve studiu i na putování po cestě života neustále podporují.

Své poslední poděkování bych rád věnoval svým spolužákům, se kterými jsem na KVV v roce 2013 nastoupil. Díky moc za krásné tři roky, kamarádi.

**Anotace:**

Práce se zabývá fenoménem loutkového animovaného filmu. V teoretické části sleduje tuto problematiku od divadelní loutky až k samotnému loutkovému animovanému filmu a na několika příkladech z tvorby reprezentativních autorů se snaží reflektovat různé filmařské přístupy k tvorbě loutkových animovaných filmů. V praktické části sleduje genezi vlastní výtvarné práce autora, která sestává z výroby autorské filmové loutky a portfolio, které může sloužit jako návod ke stavbě filmové loutky. V didaktické části je pak práce zaměřena na možné perspektivy užití loutkového animovaného filmu v edukaci.

**Klíčová slova:**

loutka, animovaný film, animace, Jiří Trnka, objekt

**Annotation:**

The subject of this thesis is a phenomenon of puppet animation movie. In its theoretical part begins with classical theatre puppet then leading to puppet animation movie itself. Through movies from different directors exemplifies a few possible ways how to create puppet animation movie. The practical part introduces evolving of author's own artistic work which includes original puppet and portfolio which can be used as an instruction for creating similar puppet. The didactical part tries to watch possible perspectives of using puppet animation movie in education.

**Key words:**

puppet, stopmotion movie, animation, Jiří Trnka, object

## Obsah

|  |    |
|--|----|
| Úvod.....  | 7  |
| Teoretická část.....   | 9  |
| 1. Loutka .....  | 9  |
| 2. Loutka a animace .....  | 15 |
| 3. Klasická filmová loutka .....                                       | 21 |
| 3.1. Definice klasické loutky.....                                     | 21 |
| 3.2. Technologie klasické loutky .....                                 | 23 |
| 4. Historické počátky loutkové animace.....                            | 26 |
| 5. Přehled vybraných loutkových animovaných filmů.....                 | 29 |
| 5.1. Jiří Trnka.....   | 29 |
| 5.1.1. Trnka a kreslený film.....                                      | 30 |
| 5.1.2. Špalíček (1947).....  | 32 |
| 5.1.3. Staré pověsti české (1952).....                                 | 35 |
| 5.1.4. Sen noci svatojánské (1959) .....                               | 37 |
| 5.1.5. Kybernetická babička (1962) .....                               | 40 |
| 5.2. Břetislav Pojar .....   | 42 |
| 5.2.1. Jabloňová panna (1973).....                                     | 42 |
| 5.3. Jiří Barta .....  | 44 |
| 5.3.1. Krysař (1985).....  | 44 |
| 5.4. Aurel Klimt .....   | 46 |
| 5.4.1. Pád (1999).....   | 46 |
| 5.5. Filip Pošivač a Barbora Valecká.....                              | 47 |
| 5.5.1. Až po uši v mechu (2015).....                                   | 47 |
| Praktická část .....   | 50 |
| 6. Autorská loutka a portfolio .....                                   | 50 |
| 6.1. Autorská loutka.....  | 50 |
| 6.1.1. Prvotní hledání.....  | 50 |
| 6.1.2. Výtvarné návrhy, výroba těla a jeho součástí.....               | 52 |
| 6.2. Portfolio .....   | 55 |
| Didaktická část .....  | 57 |
| 7. Loutkový animovaný film a jeho perspektivy ve výtvarné edukaci..... | 57 |
| 7.1. Návrh řady úkolů .....  | 58 |
| 7.1.1. Výpověď obličeje (1. úkol) .....                                | 59 |
| 7.1.2. Kostra uvnitř (2. úkol) .....                                   | 61 |

|  |    |
|--|----|
| 7.1.3. Fázování pohybu (3. úkol).....                | 62 |
| 7.1.4. Pohyb, obraz a zvuk (4. úkol).....            | 64 |
| 7.1.5. Další možnosti - navázání na řadu úkolů ..... | 65 |
| 7.2. Vazby na RVP .....                              | 66 |
| Závěr .....  | 67 |
| Seznam zdrojů.....                                   | 68 |
| Přílohy .....  | 75 |
| Filmografie Jiřího Trnky .....                       | 75 |

## Úvod

Hned na začátku je naprosto legitimní položit si otázku: „Proč vlastně loutkový animovaný film?“ Mohu zde promluvit čistě za sebe. Loutkový animovaný film je pro mě naprosto jedinečným způsobem uměleckého vyjádření. Hned mé první setkání s ním, které se událo někdy kolem roku 2005, když v televizi běžela repríza filmu Fimfárům Jana Wericha, se do mě velice silným způsobem vepsalo. Postupem času jsem si pak už na gymnáziu společně s mnoha hranými filmy, které ve mně též rezonovaly, nakoukával další loutkové animované filmy - tvorbu Aurela Klimta, a především pak tvorbu Jiřího Trnky a Břetislava Pojara. Má fascinace tím, že někdo chce svoji uměleckou vizi ztvárnit médiiem loutkového animovaného filmu, který vyžaduje takřka nezměřitelné úsilí a trpělivost, s časem neutuchala, spíše až do dnešních dní neustále stoupá. Tolik možná k tomu, proč jsem za téma své bakalářské práce zvolil právě loutkový animovaný film.

Za velice žádoucí pak považuji ptát se po situaci, ve které se současný loutkový animovaný film nachází. Nemyslím si, že by animace nebyla ve společnosti dostatečně reflektovaným tématem. Dnes, kdy máme veškeré možné komunikační prostředky a technologie na dosah ruky, je de facto každému umožněno natočit svůj vlastní film. Nejen hraný, ale právě animovaný. Stačí mít digitální fotoaparát, počítač, ve kterém je nainstalován Movie Maker, a nápad. Natáčení pak může začít záhy. O tom, že animace určitě není upozaděná umělecká disciplína, svědčí určitě i to, jak už byla v mnohých bakalářských a diplomových pracích zpracována. Tato bakalářská práce určitě není první ani poslední vysokoškolskou prací, jejíž téma se dotýká právě animace.

Přesto toto si myslím, že loutkový animovaný film nestojí v popředí zájmu těch, které animace láká. Pokud už někdo chce animovat v prostoru, spíše sáhne po nějakých už stvořených věcech - vždyť koho by nelákalo animovat panáčky firmy LEGO - nebo se pokusí si osvojit některý počítačový program umožňující animaci ploškovou. Pokud chce člověk přičichnout k animaci, je zkrátka mnoho dalších méně složitých způsobů než loutkový animovaný film.

Tyto důvody jsou samozřejmě plně pochopitelné, ale i tak si myslím, že je vpravdě škoda, že pokusy o realizaci vlastních loutkových filmů nejsou četnější. Skromným cílem

této práce je pokusit se na loutkový animovaný film nahlédnout tak, aby nestál v pozadí ostatních technik animovaného filmu, ale aby mohl být brán jako možnost se stejnou legitimitou, jako možnost, která umožňuje stejně intenzivní vyjádření. Lidská imaginace, a především pak ta dětská, totiž může v loutkovém animovaném filmu totiž nalézt velice úrodnou půdu. Tuto půdu se snažím v rámci celé práce, která je členěna na tři stěžejní části, prozkoumat.

V teoretické části se snažím sledovat cestu loutky od loutkového divadla k animaci a dále k loutkovému animovanému filmu. V praktické části reflektuji svou vlastní výtvarnou práci, která má těžiště v tvorbě vlastní filmové loutky a portfolia, které její vznik v jednotlivých bodech zachycuje. V didaktické části se pak snažím zamyslet nad perspektivami užití loutkového animovaného ve výtvarné výchově a pokouším se navrhnout konkrétnější využití v mimoškolní edukaci.



## Teoretická část

### 1. Loutka

Cestě k oživení loutky před filmovou kamerou předcházela cesta, kdy člověk ohmatával prostor možných vyjádření rozpohybováním loutky v přítomném čase. Bez této kapitoly si nynější loutkovou animaci nelze vůbec představit. Klasická loutka, která je v pohyb uváděna loutkohercem a kterou si nyní spojujeme především s loutkovým divadlem, je tím, co loutkové animaci předcházelo, z čeho loutková animace vychází a z čeho čerpá. Mezi těmito dvěma územími - územím loutky klasické a územím loutky filmové - jsou i přes pokrevní příbuznost zjevné rozdíly. Ještě před ponořením do světa loutkové animace, se tedy pokusím stručně nastínit problematiku klasické loutky, bez níž by ta filmová neměla vědomí kontinuity.

Klasická loutka je základním stavebním kamenem loutkového divadla. K ní jsou samozřejmě přidruženy i další faktory a výrazové prostředky, které jsou (nejen) pro loutkové divadlo charakteristické - scéna a prostor, kde se hraje -, ovšem loutka je základem, tím bazálním prostředkem vyjádření. A to nejen pro výtvarníka, ale i pro loutkoherce a režiséra. Loutka se bez scény klidně obejde, ovšem scéna bez ní nikoliv.

Ale co to tedy loutka je? Bezpochyby je to výtvor, ač lidskýma rukama vytvořený, tak veskrze tajemný. Těžko lze na ni nakaširovat nějakou všezahrnující a všeobjímající charakteristiku. V knize Česká loutka jsou loutky vystihnuty takto: „*V našem povědomí běžně existují jako výtvarné, ponejvíce figurativní předměty (nejčastěji lidské postavy nebo zvířata), které zhotovil člověk z rozličného materiálu a technologicky je uspořádal tak, aby rozpohybovány a obdařeny hlasem mohly imitovat živou bytost.*“<sup>1</sup> František Sokol zase ve své stati Scénografie v loutkovém divadle dochází skrze různá teoretická východiska zhruba k tomuto: „*(...) loutka (...) je znakem dramatické postavy. Na loutkovém jevišti má ovšem domovské právo jen potud, pokud splňuje tyto předpoklady: 1. je dešifrovatelná (pro herce i publikum) a komunikuje-li něco někomu, 2. je-li esteticky účinná a ovládaná*

---

<sup>1</sup> BLECHA, Jaroslav a JIRÁSEK, Pavel. *Česká loutka*. Vyd. 1. Praha: KANT, 2008. 355 s. ISBN 978-80-86970-23-

*opravdovým loutkářem—umělcem.*<sup>2</sup> Karel Makonj ve stati Představa a skutečnost loutky vymezuje loutku ve vztahu k živému herci: „*Loutka už svou znakovostí napovídá určitou stylizaci, je lidský výtvar a žije jako artefakt. Loutce tedy chybí nezákladnější vlastnost herce, jeho lidskost. Proto loutka může člověka nanejvýše pozorovat.*“<sup>3</sup>

Pohledy na loutku jsou tedy zjevně rozličné. Určitě bych mohl pokračovat ještě velice dlouho a stále bych nacházel další charakteristiky, teorie, definice apod., i tak ale myslím, že tyto tři ukázky stačí. Další výsledky, které bych zde uvedl, by z veliké části pouze kopírovaly tyto, již zmíněné definice. Ovšem otázkou stále zůstává, co z nich vyplývá? Všechny se určitě snaží nějak zachytit podstatu, která loutkám přísluší, nějak racionálně ji podchytit. Vzhledem k problematice podstaty loutky se nyní vztáhnou ke stati Úvod do teorie loutkového divadla, kterou sepsal teoretik loutkového divadla Miroslava Česal a která mi pomůže výše sepsané definice sjednotit. Touto podstatou nazývá tzv. *loutkovost*. Loutkovost s sebou nese prvky, které podléhají dalšímu dichotomickému dělení - jsou to *vnitřní prvky loutkovosti*, ve kterých je uložena duchovní podstata loutky, a *vnější prvky loutkovosti*, pod které spadají především formální vnější znaky loutky a loutkového divadla.<sup>4</sup>

Prvním vnitřním prvkem je pro Česala moment *oživení neživé hmoty*. Tento moment s sebou nese veliký psychologický, ale také estetický účín. Oživená hmota vzbuzuje u člověka údiv, pocity zázračnosti. Přese toto všechno je důležité to, že kupříkladu dospělý divák bude oživení loutky vnímat jinak než ho bude vnímat dětský divák. Pro dospělého je loutka oživena, pro dítě je živá. Dospělý si uvědomuje, že loutka mimo jeviště nežije, pro dítě toto neplatí.

Druhým vnitřním prvkem loutkovosti nazývá Česal *monumentalitu*. Tuto vlastnost, kterou si ponejvíc spojujeme s velkolepostí, vznosností a dalšími superlativy, používá ovšem trochu jinak. Monumentalita loutky pro něj spočívá v tom, že loutka nenapodobuje člověka doslova, ale k vystižení všech nutných vlastností dospívá zjednodušením, které může působit velice silně tím, že viditelné znaky loutky podpoří. Na váhách mezi obecným

---

<sup>2</sup> SOKOL, František. Scénografie v loutkovém divadle In: SOKOL, František a JAROŠ, Jiří. *Československá loutkářská scénografie*. Praha: Divadelní ústav, 1969. S. 3

<sup>3</sup> MAKONJ, Karel. Představa s skutečnost loutky In: MAKONJ, Karel a DVOŘÁK, Jan, ed. *Od loutky k objektu*. V tomto souboru vyd. 1. Praha: Pražská scéna, 2007. ISBN 978-80-86102-60-3. S. 19

<sup>4</sup> ČESAL, Miroslav. Úvod do teorie loutkového divadla In: SOKOL, František. *Svět loutkového divadla: sborník statí*. 1. vyd. Praha: Albatros, 1987. S. 178

a jedinečným, kteréžto vlastnosti jsou vlastní všem druhům herectví, podpoří výraz loutky na jevišti především převaha obecných prvků. Z charakteristik loutky, které zmiňuji výše, pak v souladu s touto Česalovou tezí můžeme vyvodit následující věc - za podstatou loutky vždy stojí nějaký typ, postava s předpokládanými charakteristickými vlastnostmi, které musí výtvarné ztvárnění ještě podtrhnout, loutka se tak stává nositelkou typizace dramatické postavy. Tento typ samozřejmě v sobě nosí i pokud nehraje, ovšem v tomto momentě to není loutka v pravém slova smyslu, je to především artefakt, předmět, ve kterém jen tušíme nějaký potenciál. Zjednodušení musí vést loutku k jasnému výrazu, který s sebou ponese. Na tvůrce je pak kladen důležitý prvek zodpovědnosti, který se bude řídit podle charakteru loutky (míněno to, zda půjde o maňáska, marionetu apod.), výběru hry a dalších podobných věcí, na které je třeba klást zřetel.

Nyní přejdu k prvkům vnějším. První z nich, který je bezesporu velice důležitý, je předpoklad toho, že na loutkovém divadle jsou veškeré přítomné věci *výtvarným dílem*. Scéna, rekvizity, dekorace, loutky apod. Podobu těchto všech věcí má v rukou výtvarník a může je stvořit dle svého nejlepšího vědomí a svědomí - tím je v inscenaci loutkového divadla umožněna jednota všech prvků, která například nikdy u divadla s živými herci nemůže nastat, protože člověka výtvarník zkrátka nevymodeluje ku obrazu svému. Dalším důležitým bodem vnějších prvků je to, že *technologie* dokáže to, aby se loutka mohla pohybovat naprosto svobodně, nevázána s fyzikálními zákony, nebo se naopak může pohybově omezit jen na jediné důležité gesto, na jediný důležitý pohyb. Pro živého herce jsou tyto aspekty opět naprosto nemyslitelné.

Poslední článek vnějších prvků pak tvoří *loutkoherectví*. Tato disciplína, ač svádí k porovnávání s činoherním herectvím, je přeci jen značně svébytná. Loutkoherc totiž roli přímo fyzicky za loutku neprožívá. Loutku vede, nemá s ní přímý kontakt a to ho od ní svým způsobem distancuje. Toto ho předurčuje k tomu, že herecký prožitek u něj zkrátka není natolik silný, herectví u něj nejde přímo zevnitř, ale prochází do loutky. Nicméně teprve v rukách loutkoherce se loutka stává opravdu loutkou, už to není jen nehybná věc, která teprve na umocnění své podstaty čeká. Tím se dostávám k dalšímu znaku, který je všem loutkám vlastní - tím znakem je *pohyb*. Pohyb, který loutce vdechuje život. Právě to, jak je loutka v pohyb uváděna, vede k tomu, že loutky můžeme zařadit do několika skupin. Budu se zde držet asi nejvžitějšího pojetí, se kterým přišel Rus Andrej Jakovlevič Fedotov.

Loutkové divadlo dělí do třech základních skupin, podle toho, jakým způsobem jsou loutky loutkohercem vedeny.<sup>5</sup>

První skupinu tvoří tzv. *divadlo loutek spodových*. Loutkami tohoto divadla je pohybováno odspoda a loutkoherce je při něm povětšinou skrytý za zástěnou. Patří sem především maňásci, javajky a marionety vedené odspodu.

*Maňásci* jsou loutky, jejichž pohyb není závislý na žádných nitkách ani hůlkách, veškerá moc nad jejich pohybem je svěřena lidské ruce, která je prvotním a jediným hybatelem. Maňásek je zkrátka a dobře látková loutka, která bývá navlečena přímo na ruku loutkoherce. I tak se ale maňásci liší podle toho, jak moc komplikovanou soustavu má loutkoherce na ruce navlečenou - od jednoduché soustavy, která se skládá z jednoho kusu látky, přetažené přes ruku, a hlavičky nandané na ukazováček, po komplikovaná figurální ztvárnění, využívající všech prstů loutkoherce. Pokud se ale vrátíme ještě před to, že maňásek je na ruce navlečen, zakrývá ji, zjistíme, že na začátku vlastně nemusí být na ruce navlečena žádná látka - ruka sama může hrát stínohru, může být pokreslena a představovat lidský obličej, na jeden z prstů může být navlečena hlavička.<sup>6</sup> Možností, jak využít lidskou ruku pro loutkoherectví, je bezpočet.

Dalším typem spodově vedených loutek je *javajka*, jinak zvaná loutka hůlková. Její základní podoba, tzv. wayang, přišla v povědomí evropských loutkářů z Jávy. Javajkou je pohybováno za pomoci třech hůlek. První z nich, hlavní, prochází tělem odspoda směrem k hlavičce, kde končí. Další dvě hůlky, tzv. vodičí, vedou do dlaní loutky a umožňují tak pohyb paží. Loutkou je většinou manipulováno tak, že v jedné ruce vodič drží hlavní hůlku a v druhé ruce drží obě hůlky vodičí.



Obrázek 1: javajkové divadlo

<sup>5</sup> FEDOTOV, A. J. a KALINA, Vladimír. *Anatomie loutky*. 1. vyd. Praha: Orbis, 1953, s. 14. Divadelní edice. Knihovna loutkářských souborů; sv. 1.

<sup>6</sup> TOMÁNEK, Alois. *Podoby loutky*. 5., rozš. vyd. Praha: Akademie múzických umění, Divadelní fakulta, katedra alternativního a loutkového divadla, 2006, s. 12. ISBN 80-7331-053-8.

Poslední ze spodově vedených loutek je *marioneta vedená zespodu*. Její podstata spočívá v pohybu, který se děje taháním za niť, nebo třeba pohybem tyčky ve žlábků. Všem známý tahací panák je tím nejzákladnějším typem zespod vedené marionety. Složitost systému určuje, co vše by se mělo na figuře hýbat, ale v pohyb je loutka takřka vždy uváděna potahem za niť. Pod zespoda vedenou marionetu lze ale zařadit spoustu druhů loutek - pochodující panáky, postavy lezoucí po žebříku apod. Všem je ale společné to, že jejich pohyb je vpravdě strojový a velice strohý. Pohybovými možnostmi se určitě nevyrovnávají ani maňáskovi, ani javajce, své využití v loutkovém divadle ovšem dozajista mají.

Druhou skupinou je *divadlo loutek závěsných*, neboli marionetových. Loutkoherec jimi pohybuje shora za pomoci za pomoci nitěk, popřípadě drátků.

Shora vedené marionety lze rozdělit na *marionety na drátě*, a *marionety na nitích*. Hlavní součástí marionety na drátě je drát, který vede shora z vahadla a který tvoří její osu a prochází hlavičkou loutky, rukama je pak pohybováno za pomoci nití. V případě marionety na nitích z vahadla vedou pouze nitě, skrze které je veškerý pohyb prováděn. Podle toho, jaký pohyb má být loutce vlastní, se vybírá z různě členěných typů vahadel.



**Obrázek 2: neznámý autor, marioneta vodníka z 20. let 20. století**

Do třetí skupiny je řazeno *stínové divadlo*, při kterém jsou tvary loutek promítány na plátno jako stíny. Loutky tohoto divadla jsou ploché a posvícením na ně vznikají na plátně, u kterého hrají, jejich siluety. Jejich hru divák sleduje právě na plátně, je pro něj tedy iluzivní.

Fedotov dále vymezuje skupinu loutek, které nejdou zařadit pro svůj specifický způsob rozpohybování ani do jedné z výše zmíněných skupin a v divadelní praxi se vyskytují pouze zřídka. Zmiňuje zde tzv. *tantamoresky* (hlava živého člověka je u nich

spojena s poloplastickou loutkou, která je upevněna na nehybné ploše), nebo také tzv. *marionetu à la planchette*, která je v pohyb uváděna pomocí nitě, která vede od kolena loutkoherce.

Základ Fedotovovy typologie je platný, i když od jeho vzniku uplynulo již více jak 60 let, nicméně i tak v čase prodělal některé drobné aktualizace. Přímá návaznost na Fedotovovu typologii je více než zřejmá například v knize *Podoby loutky* Čecha Aloise Tománka. Jeho dělení se vpravdě kryje s dělením Fedotovovým, třetí skupinu, do které Rus zařadil pouze loutky stínového divadla, ovšem nazval skupinou *loutek vedených zezadu*, do které řadí loutky stínového divadla, podobně jako Fedotov, ale i některé další - kupříkladu skupinu loutek zvanou *manekýni*.<sup>7</sup>

---

<sup>7</sup> TOMÁNEK, pozn. 6, s. 58

## 2. Loutka a animace

Animace je procesem, v jehož rámci dochází k vytváření a zaznamenávání pohybu. Je to velice pozvolná činnost a je nutno jí věnovat patřičný čas a trpělivost. To, že je člověku umožněno díky animaci rozpohybovat všelicos, od postaviček nakreslených na papíře po předměty denní potřeby, je samo o sobě malý zázrak. Ten, kdo tento proces trpělivě absolvuje, je po zásluze odměněn. Pro zvládnutí této věci je ale nutné mít ponětí o nepsaných zákonech, kterými se animace musí řídit, jinak by ji nebylo možné za animaci prohlašovat. S definicí animace, která velice zajímavým způsobem vyjadřuje právě ono tajemství, kterým je celá animace prodchnutá, přišel původem anglický, ale převážně v Kanadě působící tvůrce animovaných filmů Norman McLaren. Doslova říká: „*Animace není umění pohyblivých kreseb, ale umění kreslených pohybů; to, co se odehraje mezi každými dvěma okénky, je mnohem důležitější než to, co je na nich (...).*“<sup>8</sup>

Za základní tezi, která animovaný film provází a prostupuje, můžeme tedy určit to, že animovaný film vzniká snímáním „okénka po okénku“, každá fáze zvlášť. Lze bezesporu namítnout, že i hraný film je kamerou snímán okénko po okénku, ovšem pohyb, který je zaznamenáván ve filmu animovaném, jednak není pohybem reálného světa a jednak se neděje souběžně s tím, jak je snímán, což je vlastní právě hranému filmu, ale je nutno ho v jednotlivých fázích ručně vytvořit ještě před samotným snímáním.<sup>9</sup> Děje se tak ve všech disciplínách tradičního animovaného filmu. U kresleného filmu je potřeba všechny fáze nejdříve nakreslit a teprve potom se postupně snímají. U loutkového filmu se všechny potřebné fáze netvoří předem, z principu to nejde - vytvořit pro každou fázi zvlášť jednu loutku, je představa naprosto utopická. Každá fáze tedy vzniká přímo před kamerou, posunem samotné loutky, ale i tak fáze pohybu vzniká dříve než je nasnímána, nikoliv souběžně se snímáním. O dalších specifických záznamu pohybu filmové loutky se více rozepíši níže.

Dále je nutno jistě dodat, že způsob vytváření animace doslova okénko po okénku nelze plně využít například v 3D počítačové animaci, která je dnes, na úsvitu 21. století, asi hlavním reprezentantem animovaného film vůbec. Platí v ní zkrátka jiná pravidla než ta, která doprovází animaci, která vzniká ručně. Také lze namítnout, že dnes houfně

<sup>8</sup> MCLAREN, Norman. In: KUBÍČEK, Jiří. *Úvod do estetiky animace*. Praha: Akademie múzických umění v Praze, Filmová a televizní fakulta, Katedra animované tvorby, 2004, s. 8. ISBN 80-7331-019-8.

<sup>9</sup> STEPHENSON, Ralph. *Animation in the cinema*. New York: A. S. Barnes, 1967, s. 7.

odeznívají tendence pracovat s tradiční filmovou surovinou, takže proč vlastně mluvit o animaci, která se děje „okénko po okénku“. V případě tradičních, míněno nepočítačových, animačních technik ale podstata zůstává i navzdory moderním technologiím stejná. I když se animace nezaznamenává na okénka filmového pásu, ale například skrze snímky digitálního fotoaparátu, stále je nutno zachovávat její charakteristické vlastnosti, jinak se její kouzlo vytratí.

V tomto momentě docházím k tomu, jak může být animovaný film, jehož hlavní podstatu jsem se snažil nastínit, dále členěn podle vazeb k rozměrovosti. Loutková animace, která je stěžejním tématem mé práce, se odehrává v prostoru, nikoliv v ploše, jak je to tomu například u kresleného filmu, pro nějž je plocha oblastí, kterou neopouští. Obě disciplíny, tedy kreslený a loutkový film, tím pádem můžeme začlenit do odlišných kategorií, kdy každá z těchto kategorií má zásadní dopad na to, jakým způsobem se k tvorbě filmu přistupuje. Těmi kategoriemi myslím *plochu* a *prostor*. Obě nám vymezují dva proudy: *animaci v ploše* a *animaci prostorovou*. V knize Edgara Dutky *Minimum z historie světové animace*, ze které pro tuto kategorizaci především vycházím, jsou zvané *2D* a *3D* animace.<sup>10</sup>

*Animace v ploše (2D)* není předmětem této práce, ale přesto o ní v této souvislosti musím ve stručnosti napsat. Jejím prvotním předpokladem je že vzniká na ploše papíru (výjimky v materiálu jsou samozřejmě přípustné). Tomuto typu animace je pak dále vlastní to, že snímání se děje vertikální kamerou, tj. kamera je umístěna nad animační stůl, jehož plochu snímá, sama se ovšem nehýbe s intenzitou, se kterou se s kamerou pracuje třeba u hraného filmu. Prostor mezi kamerou a stolem tu není důležitý, důležité je pouze to, co se děje na fázích umístěných na ploše animačního stolu. Některé nákladnější produkce samozřejmě jízdu kameře umožňují, neboť v těchto případech plochy pozadí kreslených filmů mají rozměry, které dalece překračují velikost formát A4 a je často potřeba komplikovanějších montáží. Jádro u každého kresleného filmu ale zůstává stejné - veškerý pohyb, který se na animačním stole děje, je zprvu vytvořen v ploše papíru, je iluzivní a děje se mimo trojrozměrný, hmotný prostor našeho světa.<sup>11</sup> Do této skupiny animovaných filmů je řazen kreslený film, dále pak bezkamerová animace, u které

---

<sup>10</sup> DUTKA, Edgar. *Minimum z dějin světové animace*. 2. vyd. V Praze: Akademie múzických umění, 2012, s. 142. ISBN 978-80-7331-253-4.

<sup>11</sup> STEPHENSON pozn. 9, s. 10



odpadají problémy s montáží kamery. Jejím zástupcem je např. flipbook - blok pokreslených listů, jejichž kresba se po rychlém prolístování rozpožhybuje. Do 2D animace je dále běžně řazena plošková animace, o které ještě v jiné souvislosti budu psát dál, a také různé další speciální techniky typu animace prosvíceného písku a mnoho dalších alternativních technik.<sup>12</sup>

U prostorové animace je situace docela jiná. Objekty animace se pohybují v prostoru, který, ač výtvarně pojatý, je reálný a objekty v něm jsou zhmotněné. Kamera v případě prostorového animovaného filmu není vůči snímanému výřezu umístěná vertikálně, ale horizontálně, na stativu nebo kolejničkách, podobně jako u hraného filmu, a je jí plně umožněn pohyb přesně podle toho, jak je třeba záběr pojmout. Pohyb objektu, který se posléze na plátně děje, tedy není iluzivní ve stejném charakteru, jako tomu je kresleného filmu. Ve zkratce řečeno, probíhá v trojrozměrném prostoru a není vytvořen iluzivním způsobem animace probíhající v ploše. Problematice pohybu u prostorového filmu, potažmo loutkového filmu, se v této práci nicméně věnuji i dále, neboť tato problematika není tak jednoduchá. Do této skupiny, skupiny prostorové animace, je řazena loutková animace, animace reliéfní neboli poloplastické loutky, animace objektů (míněno tím objekty přírodní, ale i objekty člověkem vyrobené - např. kameny, židle, vařečky apod.) a pixilace, pro kterou je objektem animace člověk.<sup>13</sup>

I přes výše zmíněné kategorizování je velice důležité nebrat vznik těchto kategorií, těchto přihrádek, kam pouze věci řadíme, abychom měli větší vědomí pořádku, jako absolutní východisko pohledu na animovaný film. Ve své podstatě má každá tato kategorie pouze jednoho zástupce, který ve větší míře naplňuje její podstatu - animace v ploše má kreslený film, animace v prostoru má loutkový film -, ti zbylí zástupci už spíše mezi těmito kategoriemi oscilují, do jedné patří více, do druhé méně. Jako příklad k poukázání použiji problematiku ploškové animace a animace reliéfní loutky. Z jejich podstaty vlastně ani jednu nejde přímo přiřadit k jedné z kategorií. U obou těchto technik se využívá vertikální kamery, která snímá stůl, na kterém se odehrává animovaná hra, což je podstatou kreslené animace. Obě tyto techniky ovšem de facto pracují svým způsobem s loutkami. Plošková animace má z výstřižků papíru sestavenou konstrukci figurálního

---

<sup>12</sup> KUBÍČEK, Jiří. *Úvod do estetiky animace*. Praha: Akademie múzických umění v Praze, Filmová a televizní fakulta, Katedra animované tvorby, 2004, s. 76. ISBN 80-7331-019-8.

<sup>13</sup> DUTKA, pozn. 10, s. 147-149

charakteru, animace reliéfní loutky také pracuje s výtvarně pojatou konstrukcí figurální charakteru, ovšem u ní se jedná o zvláštní loutku, která jako by byla rozříznuta vejpůl a položena na animační skleněnou desku, kde s ní je pohybováno.<sup>14</sup> Jak plošková, tak reliéfní animace mají ve své podstatě cosi z 2D i 3D animace, ovšem každá z nich je zařazena do jiné kategorie - plošková do plošné animace, animace reliéfní loutky do animace prostorové. I když se tedy významně podílí na klasifikaci, která nám pomůže se v přístupu k animovanému filmu zorientovat, je nutno kategorie plošného a prostorového animovaného filmu brát s ohledem na jejich rezervy.

Nyní, po tomto nezbytném uvedení do problematiky kategorizace animovaného filmu, bych se už rád zaměřil pouze na rozbor loutkového animovaného filmu, a chtěl bych začít komparací loutkového divadla, kterému jsem se věnoval na začátku práce, a loutkového animovaného filmu, u kterého je na rozdíl od divadelního prostředí nutno počítat s podstatnými aspekty filmového a animátorského umění. Už podle názvu obou disciplín víme, že jejich stavebním kamenem, východiskem a prostředkem je loutka. Podstatné znaky klasické loutky jsou po právu aplikovatelné i na loutku filmovou a tuto aplikaci se nyní budu snažit provést.

Tedy - skrze loutku je utvářen především typ dramatické postavy, postavy která svojí podstatou reprezentuje určité charakterové (i charakteristické) vlastnosti té oné figury. Tvůrčí záměry, které mají jak loutkoví tvůrci divadelní, tak ti filmoví, by měly s loutkou korespondovat a měly by sloužit tomu, aby loutka hrála správnou roli na správném místě. I pro filmovou loutku je dále charakteristické to - a svým způsobem je zde nutno opět počítat i s atributem znakovosti loutky -, že její zrod a podoba jsou dány výtvarným pojetím, které navíc spadá do velice rozvětveného celku, ve kterém se dále nachází další hrající loutky, scéna, předměty, které jsou do scény vsazeny atd. Celý komplet loutky, včetně hlavičky, oblečení a dalších přidružených věcí, musí být tedy cele navrhnout a posléze vytvořen a měl by zároveň co nejlépe sloužit tomu, pro co je určen, včetně posouzení technického řešení.<sup>15</sup> Z ničeho by mělo vzniknout něco, co v rámci celku funguje. Filmová loutka je ale oproštěná od vnějších pohybových mechanismů loutky divadelní, nití, hůlek apod., a důraz je u ní kladen především na vnitřní uspořádání, tedy

---

<sup>14</sup> Ibidem, s. 147

<sup>15</sup> URC, Rudolf. *Animovaný film*. 1. vyd. Martin: Osveta, 1980, s. 109.

kostru, která by měla animátorovi umožňovat loutkou hýbat podle toho, jak má ve filmu hrát. Oproti divadelní loutce si filmová loutka nemůže v tak vysoké míře dovolit doslova odpoutat se od země, protože její fyziognomie to zkrátka a dobře příliš nedovoluje.<sup>16</sup>

V tomto okamžiku se dostávám k asi nejdůležitějšímu aspektu, který filmovou loutku provází. Využiji k tomu již výše zmíněnou úvahu o obecné povaze loutek. Loutka, ať už s ní pracuje jakékoliv dramatické umění, bude vždy nejprve čekat na to, až ji člověk oživí. Každá loutka oživit „potřebuje“, aby mohla naplnit svou podstatu, kterou je pohyb, hra. V tomto bodě ovšem dospíváme k zásadní rozdílnosti divadelní a filmové loutky. Divadelní loutce pohyb dodává loutkoherc přímo. Loutka může v jeho rukách hrát přímo před našima očima tím, že ji uvádí do pohybu v reálném čase, jejího pohybu jsme očitě a přímo účastni. Klasická loutka se také v rámci divadelní hry nikdy nebude pohybovat naprosto stejně, i když bude hrát už po několikáté tu samou hru, tu samou scénu. Divadelní přestavení je už z podstaty pokaždé naprosto specifické a jedinečné. Filmová loutka naproti tomu přímo před našima očima nikdy hrát nemůže (pokud samozřejmě vylučujeme to, že člověk vezme filmovou loutku do ruky a rozpohybuje ji před očitými svědky po vzoru dětí, které rády nehybným neživým věcem život přisuzují). Pohyb filmové loutky, který pozorujeme při sledování animovaného filmu, se totiž vlastně, tak jak ho vidíme na plátně, nikdy nestal. Filmová loutka se nikdy v reálném světě nepohybuje s plynulostí, kterou jí dává promítání seřazených okének, která ubíhají jedno za druhým. Animátor loutkou pohybuje fázi za fází a její pohyb se teprve kdesi v kameře skládá a tvoří, aniž by sám animátor přesně věděl, jak vypadá.<sup>17</sup> Výsledek animace tedy není naším očím umožněno vidět přímo, pohybu loutky můžeme být účastni pouze zprostředkovaně, promítáním, které bude pokaždé stejné. Platí tu tedy přesně opačný princip, než jaký je vlastní loutkovému divadlu, u něž je každé představení jedinečné. Čas, ve kterém zanimovaný pohyb loutky vznikl, je už navždy zakonzervovaný a neměnný. Můžeme si ho nesčetněkrát zopakovat projekcí, která proběhne v čase, který žijeme my a jenž nám bez milosti uprchne, ale čas, který jsem si promítli, zůstane stejný i pro další promítání.<sup>18</sup>

---

<sup>16</sup> KUBÍČEK, pozn. 12, s. 27

<sup>17</sup> FILCÍK, David. In: JABLONSKÁ, Linda. *Film o filmu Fimfárum 2*. [videozáznam na DVD] Dokumentární film z roku 2006. MAUR film 2006.

<sup>18</sup> KUBÍČEK, pozn. 12, s. 33-34

Tímto tedy docházíme k tomu, že animovaný si bere z loutkového divadla podstatu, která je dána loutce, a ze světa filmu si bere odlišný přístup k časovosti zaznamenaného pohybu, který je od hraného filmu jiný navíc ještě v tom, že pohyb, tak jak je kamerou zaznamenan, se vlastně před ní nikdy nestal, ale vzniká postupným skládáním okének za sebe, jak to popisují výše při charakterizování animace jako procesu.

### 3. Klasická filmová loutka

Z tématu minulé kapitoly se nyní posunu dále a pokusím se objasnit to, proč je pro mě klasická loutka klasickou loutkou, a také se pokusím ve stručnosti objasnit technologickou stránku klasické filmové loutky, která, ač není oku diváka viditelná, je pro její úspěšně vykonaný pohyb stěžejní.

#### 3.1. Definice klasické loutky

Sledováním rozličných animovaných filmů i člověk, který teoretické a technologické zázemí animovaného filmu nezná, začne pozorovat rozdíly, které tento druh filmového umění provází, a zároveň u něj bezesporu začne probíhat tázání se po podstatě té které techniky animovaného filmu. Zde se už více nebudu věnovat hlubším úvahám o rozdílnosti 2D a 3D animovaného filmu, ale chtěl bych se na tomto místě pokusit definovat, co pro mě znamená *loutkový animovaný film*, úžeji míněno, co pro mě znamená *klasická filmová loutka*. Toto je totiž velice důležité vzhledem k dalšímu textu této práce, ve kterém se budu skrze různé tvůrce a jejich filmy snažit ukázat bohatost vyjádření, jaká může právě klasický loutkový animovaný film přinést. Hranice mezi tím, co lze za klasickou loutku považovat je samozřejmě velice subjektivní záležitost, ale i tak bych se chtěl o postihnutí této věci ze své pozice pokusit.

Co tedy považuji za loutku „klasickou“ a co za „neklasickou“? Za hlavní podstatu, skrze kterou se mohu pokoušet pojmenovat jednu loutku jako zástupce klasické loutky, o další pak mohu říci, že do kategorie klasických loutek nepatří, považuji to, jakým způsobem se přistupuje k tomu, co bylo původním funkčním určením materiálu, kterým je loutka tvořena, a jak náročný a



Obrázek 3: Jiří Barta, Klub odložených, 1989

komplexní proces bylo při tvorbě a výrobě loutky nutno absolvovat. Začnu s tím, co chápu jako loutku neklasickou, protože na tom lze jasněji tento rozdíl ukázat. Jako názorný příklad využiji film *Jiřího Barty Klub odložených* (1989). V tomto filmu lze bezesporu všechny animované charaktery pojmenovat jako filmové loutky - jsou to figury, zjevně odkazující k tomu, že reprezentují nějaký charakter. Navíc jsou animovány, pohybují se. Tyto loutky jsou ovšem staré figuríny, na které v obchodech bývá navěšeno oblečení. Materiál, kterým jsou loutky tvořeny, měl původně určitě jinou funkci, pro potřeby filmu tedy nutně došlo k *apropriaci* - materiál, který už dříve k něčemu sloužil, byl z této funkce vytržen a použit pro funkci naprosto jinou. Zároveň s tím ovšem byla v celku zachována jeho forma. U klasické loutky tento fenomén pozorovat nelze. Veškeré materiály jsou u ní použity poprvé a za účelem toho, aby tvořily tělo konkrétní loutky, navíc v tomto případě procházejí složitějším procesem opracovávání. Materiálová *apropriace* si takové péče nevyžaduje. Je jistá ta věc, že v plně surovém stavu *apropriovaný* materiál pro praktické potřeby filmu ve většině případů použít nelze, je samozřejmě nutno jej upravit tak, aby s ním byla animace bezproblémová, u klasické loutky je ale celý proces mnohem složitější. Celý charakter se zkrátka musí vytvořit - od prvotních výtvarnických návrhů, přes následnou výrobu kostry v mechanické dílně až po výrobu hlaviček a oblečení. Je tu tedy zjevný rozdíl mezi *vytvořit* (potažmo *vyrobit*) a *použít*. V případě loutky klasické považuji za převažující slovo vytvořit, u loutky neklasické použít.

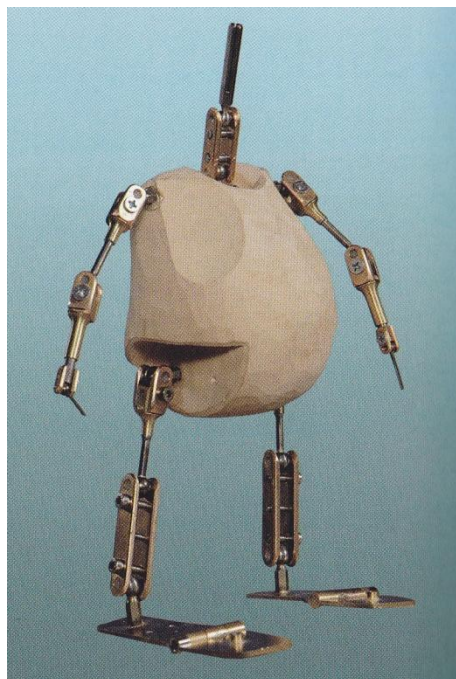
Do kategorie klasického loutkového animovaného filmu lze také velice jednoduše přiřadit animaci *plastelínových figurek*. I tuto kategorii bych nicméně v rámci této práce vymezil od toho, co považuji za klasickou filmovou loutku. Jak píší v předešlém odstavci, proces výroby klasické loutky je poměrně komplexní záležitost. Plastelína naproti tomu takovou péči nepotřebuje. Během několika málo okamžiků jste schopni vymodelovat panáčka, který je připraven k animaci. Za zásadní věc, která pro mě představuje odlišnost plastelíny a klasické loutky, považuji to, že plastelína umožňuje v rámci samotného materiálu zaměnit svoji *formu předmětnosti*. Pokud nejprve vymodelujete z plastelíny figurku, nic vám nebrání v tom, abyste o několik okamžiků později ze stejné hroudy plastelíny, která nyní představuje postavu, vymodelovali jednoduchou kuličku. Pokud bych tuto úvahu přehnal, mohl bych říci, že z jednoho kusu plastelíny lze vymodelovat charaktery pro celý animovaný film. Naproti tomu klasickou figurální loutku, která má své

složité vnitřní ustrojení a dále jedinečné vnější prvky, které správně přísluší pouze jednomu charakteru, nemůžeme jednoduše rozebrat a vytvořit z ní naprosto jiný charakter. Tato úvaha je samozřejmě utopická a přehnaná, ovšem ukazuje zásadní rozlišení mezi tím, co chápu jako vymezení plastelínových figur vůči klasickým filmovým loutkám.

Nerad bych ovšem, aby toto kategorizování nějak umenšovalo legitimitu technik neklasických. V případě výše jmenovaného Klubu odložených by za použití klasické loutky nemohlo být ani zdaleka dosaženo takového účinku. Vždy zkrátka záleží na konkrétním záměru tvůrců filmu a také na jejich odpovědnost vůči zvolenému tématu. Materiál se tak musí stát pouze prostředkem, který pomůže realizovat filmařský záměr.

### 3.2. Technologie klasické loutky

Technologie filmové loutky se musí - jak je patrné z textu psaného výše - od té divadelní lišit, protože od ní očekáváme jiný pohyb. Filmová loutka nemá žádné vnější prvky, které jí pohyb umožňují, ale má základ ve složité vnitřní kostře, která jí dává míry a parametry a zároveň jí dodává stabilitu a zásadně se podílí na tom, jakým způsobem loutka může hrát. Tato kostra může být vyrobena z drátků, jak tomu bylo především v raných časech rozvoje animovaného filmu,<sup>19</sup> ale v profesionálním provozu se častěji používá kostra kovová, jejíž klouby se vyrábějí z ložiskových kuliček. Utahováním kostry v místech kloubů se celá figurka takzvaně „ladí“, aby mohla bez problémů konat pohyb, který je od ní vyžadován, a zároveň nedošlo k pohybu uprostřed rozanimované fáze, neboť tím by přišla animátorova náročná práce na konkrétní scéně úplně vniveč.<sup>20</sup> Nejvíce jsou klouby utahovány v místech ohybu chodidel a páteří, aby loutka byla na



Obrázek 4: kostra filmové loutky

<sup>19</sup> DUTKA, pozn. 10, s. 147

<sup>20</sup> *Film o filmu Fimfárům* [videozáznam na DVD] Dokumentární film z roku 2002. Krátký film Praha 2002.

nohách bez problémů schopna udržet celou svoji váhu. Na chodidlech kostry se pak nacházejí otvory, kterými je loutka při natáčení přišroubována k povrchu scény, aby byla schopná se udržet ve stoji.<sup>21</sup> Kovová kostra je navíc velice často doplněna i dřevěnými, ryze objemovými prvky, které slouží k zhmotnění těla a pro animátora jsou důležitým bodem, díky kterému ví, kde loutku může bez obtíží pevně uchopit, aniž by její povrch zdeformoval, což by mělo za následek veliký pohybový skok. Tyto dřevěné prvky se umísťují nejčastěji v oblasti hrudníku a pánve, které se neohýbají. Části, u kterých dochází k ohybu, se vyplňují měkčím objemovým materiálem.<sup>22</sup> Viditelné části těla, především ruce a nohy, jsou pak často tvořeny dřevěnými prvky, kterých se hojně využívá už od začátků loutkové animace až dodnes, ale k zhmotnění těchto částí loutky se s velikou oblibou také používá latex, jehož potřebného tvaru se dosáhne odlitím do formy. Požadavky tvůrců loutkových filmů také často vyžadují i výměnu hlaviček loutek uprostřed scény pro rozvinutí emocí, které loutka musí podle scénáře zahrát. Na krku kostry je proto zakončení - například ve formě šestihranu - kde je možno uprostřed fáze vyměnit hlavičku, aniž by na hlavě došlo k velikému skoku v pohybu.<sup>23</sup>

Samotné hlavičky loutek mohou být dřevěné, ale vyrábějí se také z např. z moduritu. Jak píše výše, postupem času byla od loutek vyžadována na emoce bohatá hra, a proto se při výtvarnických návrzích počítá s tím, že se navrhnou i podoby hlavičky loutky v různých emočních nastaveních. Loutka musí obličejem vyjádřit smutek, veselí, překvapení a škálu dalších emocí. Dílně je pak svěřena starost o to, aby se pro jednu postavu vyrobilo více hlaviček, které jsou pro hru loutky potřebné. Výrobce hlaviček má ale díky tomuto nesmírnou zodpovědnost za to, aby všechny varianty hlaviček byly stejně veliké. Mimo výměny hlaviček se také používá technické řešení, kdy se nemusí měnit celá hlavička, ale emoce vyjadřuje pouze pohyb důležitých prvků tváře, hlavně očí a rtů. Tyto prvky nejsou na hlavičce pevně fixované a buď se mohou hýbat, nebo se také mohou měnit, bez toho, aniž by se měnila celá hlavička.<sup>24</sup>

---

<sup>21</sup> URC, pozn. 15, s. 110

<sup>22</sup> KAČOR, Miroslav, PODHRADSKÝ, Michal, MERTOVIČKA, Michaela. *Zlatý věk české loutkové animace*. Praha: Animation People, 2010, s. 194. ISBN 978-80-254-5920-1.

<sup>23</sup> *Film o filmu Fimfárum*, pozn. 20

<sup>24</sup> KAČOR, PODHRADSKÝ, MERTOVIČKA, pozn. 22, s. 196



Na hlavičky také může přijít malba, a to olejovými nebo akrylovými barvami, podle konkrétní potřeby filmu. Důležité je, aby hlavička byla schopna dobře snášet manipulaci a dotyk animátorových rukou, se kterými je při natáčení v takřka nepřetržitém kontaktu.<sup>25</sup>

Velikost loutek se nejčastěji pohybuje v rozmezí 20 a 30 centimetrů, neboť taková velikost je pro kostru nejideálnější - loutka je dostatečně veliká, ale její velikost kostru zároveň nepřetěžuje. Pokud se zpracovává námět, kdy jsou mezi jednotlivými loutkami velké rozdíly ve velikostních poměrech (např. pohádka *Paleček z Fimfára 2*), je nutno najít takové řešení, které i přes velikost či malost umožní loutkám všechny požadované pohyby a kostra je zároveň takřikajíc unese.<sup>26</sup>

Poslední důležitou složkou, která dotváří celkovou podobu loutky, je kostým. Opět je u něj nutno vycházet z návrhů výtvarníka. Švadleny tak mají celkem složitý úkol, protože ve výsledné podobě se musí naplnit to, jak výtvarník kostým postavě navrhl, ale samotný kostým zároveň musí plně obstát v animaci, která vyžaduje to, co tkané látky není vlastní, totiž aby se nehýbala. Do krajů látek se proto dává olověný drátek, který pohybu látky zamezuje.<sup>27</sup> Animátorovi pak látka nezabraňuje v animaci plynulého pohybu a navíc sama může být animována, čehož je pro svou velikou efektnost hojně využíváno (např. scéna příchodu Krysaře do města Hammeln ve filmu Jiřího Barty *Krysař*).

Samozřejmě věcí, která ale stojí trochu mimo problematiku samotných loutek, je navrhnutí a zpracování scény a rekvizit. Natáčení animovaného filmu se děje v naprosté většině ve filmovém ateliéru, nepracuje se s venkovním světlem přirozeným, ale světlem umělým a všechny věci, které se mají na scéně objevit, se musí navrhnout a vyrobit - toto vše je třeba brát na zřetel. Scéna musí být pevně ukotvena u země, aby u ní nedocházelo k pohybu, dalším důležitým požadavkem je to, aby byla dostatečně přístupná pro animátora. Animátor se musí na scéně k loutce bez problémů dostat. Pro výrobu scény a rekvizit se jen výjimečně používají přímo ty materiály, z jakých jsou ve skutečnosti. Jedním z nejvyužívanějších materiálů pro výrobu rekvizit je modurit. Se skutečnými materiály se samozřejmě také pracuje, ale práce s nimi je složitější a mnohem nákladnější.<sup>28</sup>

---

<sup>25</sup> *Film o filmu Fimfárum*, pozn. 20

<sup>26</sup> KAČOR, PODHRADSKÝ, MERTOVIČOVÁ, pozn. 22, s. 196

<sup>27</sup> *Film o filmu Fimfárum*, pozn. 20

<sup>28</sup> *Ibidem*.

## 4. Historické počátky loutkové animace

Pozice loutkové animace byla vždy odlišná od pozice, kterou má film kreslený. Když se řekne animovaný film, většině lidí se vybaví právě film kreslený, pokud vůbec, tak na loutkový přijde řada až ve druhém plánu. A spíše než ryze loutky, si divák vybaví plastelínové panáky. I literatura dává v různých historických přehledech více prostoru kreslenému filmu, ten loutkový je často zmiňován pouze okrajově. Je též velice obtížné vystopovat samotné počátky loutkového filmu. U toho kresleného se může začít obšírně u prvních bezkamerových přístrojů z 19. století, thaumatropů, phenakistoskopů, kineografů a praxinoskopů, které lze bez okolků jako jeho předky nazvat.<sup>29</sup> Jak ale vystopovat začátky toho loutkového? Je samozřejmé, že svou nezpochybnitelnou roli v tom hraje loutkové divadlo, ale loutkové divadlo je mnohem složitější komplex, než kterým jsou optické hračky, které se konstruovaly v 19. století. Nějaké podobné předfilmové střípky, které by nám pomohly lépe překlenout mezi loutkovým divadlem a loutkovým filmem, de facto neexistují. Pozice loutkového filmu je proto velice těžce ukotvitelná. Ještě v roce 1959, tedy zhruba po 50-ti letech vývoje kresleného filmu v tom pravém slova smyslu, říká Břetislav Pojar, animátor Jiřího Trnky a později i významný režisér, toto: „Lidé si musí teprve zvyknout na konvenci loutkového filmu.“<sup>30</sup> I v roce, kdy měl Jiří Trnka za sebou natáčení zhruba dvou třetin svých loutkových filmů a do kin uváděl další z nich, *Sen noci svatojánské*, tedy tvrdí jeden z jeho nejbližších spolupracovníků, že lidé si na formu loutkového filmu musí zvyknout. Pro toto všechno je velice obtížné utvořit nějakou bližší a zároveň kontinuální historii loutkového filmu. V tomto přehledu proto zmíním pouze ty základní věci, které se k počátkům loutkového filmu váží a které považuji za důležité pro utvoření nějakého obecnějšího povědomí o vzniku loutkové animace.

Za počátky celé loutkové animace je třeba se obrátit spíše než do nitra Ameriky - která v prvních dekádách 20. století pro animovaný film, především pro kreslenou animaci, žila - do prostoru evropského kontinentu. Za prvního tvůrce, který do svých animovaných filmů zapojil i prvky pozdějšího filmu loutkového, lze považovat Francouze

---

<sup>29</sup> DUTKA, pozn. 10, s. 10-11

<sup>30</sup> POJAR, Břetislav In: NEZNÁMÝ AUTOR. Názory Břetislava Pojara. In: ULVER, Stanislav (ed.). *Animace a doba: sborník textů z časopisu Film a doba, 1955-2000*. Praha: Sdružení přátel odborného filmového tisku, 2004, s. 82-83. S. 83

*Emila Cohla*. Tvořil především kreslené filmy, ale i tak je mu přičítána zásluha o pionýrské kroky loutkové animace. Za první opravdu regulérní pokus o loutkovou animaci - i když jsou v něm „animování“ natahovací panáčky na klíček - je totiž velice často považován jeho film *Malý Faust* (1909).<sup>31</sup>

Pro ryzí loutkovou animaci je ale naprosto klíčovým iniciačním tvůrcem *Ladislav Starevič*. Ač byl po rodičích polské národnosti, narodil se v Rusku a vyrůstal v pobaltských státech. Do Ruska se ovšem vrátil, nicméně po tom, co se moci chopili komunisté, musel ze své rodné vlasti opět odejít. Z Ruska tedy vycestoval a po čase se usadil ve Francii, kde tvořil svá nejdůležitější díla z dvacátých a třicátých let. Mimo to, že byl původní profesí entomolog, věnoval se ve svém volném čase výtvarné činnosti - kreslil, maloval a v tisku publikoval vlastní rukou vytvořené karikatury. Na svých loutkových filmech velice úzce spolupracoval se svojí ženou, která byla jeho asistentkou a člověkem, ke kterému se v případě nejistoty obracel, a posléze i se svými dětmi. První loutkové filmy začíná tvořit ještě v Rusku na konci nultých a začátku desátých let 20. století (např. *The Ant and Grasshopper* z roku 1911), aby s postupným nabýváním zkušeností překlenul do své nejlodnější fáze ve dvacátých a třicátých letech, kdy už v jeho francouzském studiu vznikly kanonické filmy jako *The Tale of the Fox* (1929-30) a *The Mascot* (1933).<sup>32</sup>

Starevičovy loutky jsou na začátku velice často opravdoví brouci, kteří se pohybují jako lidé a konají ryze lidské činnosti. Odkaz na jeho práci entomologa je víc než zjevný. S postupem času se však paleta typů a charakterů loutek a prostředí, ve kterém hrají, rozrůstá a Starevič tvoří a animuje filmy s rozličným uspořádáním figur



Obrázek 5: Ladislav Starevič se svými loutkami

a charakterů - lidské postavy zde hrají bok po boku s postavami zvířecími. I když se pohybujeme především teprve v druhé a třetí dekádě 20. století, udivuje to, s jakým umem se už Starevičovy loutky hýbají. Výtvarné řešení sice příliš neprosazuje nějaké ryze individuální rysy, loutky jsou především reprezentovány ustálenými podobami zvířat a lidí,

<sup>31</sup> DUTKA, pozn. 10, s. 14

<sup>32</sup> STAREWICH. *Biography*. [online] [Cit. 20.4.2016] Dostupné z: <http://starewitch.pagesperso-orange.fr/tbiograp.htm>

nejsou tolik výtvarné, ale i tak udivuje to, v jakém souladu působí výtvarné řešení loutek spolu s tím technickým. Loutky konají velice obtížné a složité pohyby a mají vlastní charakter. Jejich hra není vůbec křečovitá.

V prostředí loutkového filmu se těžko hledá tvůrce, který by pomohl od Stareviče překlenout směrem k prvním českým loutkovým filmům, a proto k nim přejdu rovnou.

První ryzí loutkový film na našem území nevznikl zase o tolik později než filmy Starevičovy. Tímto filmem byl *Ferda mravenec* režisérky *Hermíny Týrlové*, který spatřil světlo světa roku 1944. Týrlová společně se svým tehdejším mužem *Karlem Dodalem* tvořila krátké animované snímky především reklamní povahy už od dvacátých let, ale teprve s *Ferdou* přišel opravdový loutkový film. S tímto filmem poprvé bylo nutno vymyslet to, jak technicky vyřešit loutku, poprvé se s loutkovým filmem pracovalo jako s opravdovým filmovým vyprávěním, nikoliv jako reklamou nebo experimentem, na kterém se pouze bílá místa teprve dobarvují a objevují. Týrlová k námětu *Ferdy Inula* už nějaký čas před samotnou realizací filmu. *Ferdovy* příběhy byly oblíbené a námětově velice bohaté, k loutkovému zpracování přímo sváděly. Týrlová sama pravila: „*Po stránce technického užití loutky hodilo se mi jednak výtvarné řešení, jednoduchost a čistota tvarů, a také pružnost a pohyblivost celé Ferdovy postavičky.*“<sup>33</sup>

Právě zde, u *Ferdy*, jde najít základy, které stojí za tím, co následovalo potom. Ve Zlíně, kde *Ferda* vznikl, v tvůrčím působení pokračovala *Hermína Týrlová*, o něco později se tvůrcem spjatým se zlínskými ateliéry stal *Karel Zeman*. V Praze pak byl tvůrčí kvas umocněn postavou *Jiřího Trnky*, který kořeny, vzniklé s *Ferdou*, definitivně ukotvil, aby se strom českého loutkového animovaného filmu mohl rozrůst.



Obrázek 6: *Hermína Týrlová, Ferda Mravenec, 1944*

<sup>33</sup> TÝRLOVÁ, Hermína. In: KAČOR, PODHRADSKÝ, MERTO VÁ, pozn. 22, s. 16

## 5. Přehled vybraných loutkových animovaných filmů

Po části, která měla alespoň ve stručnosti nastínit historické počátky loutkového animovaného filmu a jeho východiska pro tvorbu dalších autorů, chci navázat částí další, která by měla tento úvod více rozvést. Nechci zde ovšem psát chronologickou historii loutkového animovaného filmu, plánovaný rozsah této práce mi to neumožňuje. Spíše bych na ukázkových příkladech chtěl osvětlit různé cesty, kterými se loutkový film může ubírat. Předkládám zde tedy přehled a rozbor několika animovaných filmů, které dle mého mínění bezesporu patří mezi to nejkvalitnější a nejzajímavější, co může klasický loutkový animovaný film nabídnout. Největší prostor jsem věnoval filmové tvorbě Jiřího Trnky. V jeho případě jsem - především kvůli závažnosti jeho osoby - vybral čtyři filmy. U ostatních tvůrců vždy po jednom filmu.

Po dlouhém uvážení jsem také upustil od uvádění filmů zahraničních. Jednak by - opět - příliš narostl objem textu, jednak jsem měl pocit, že společně v kontextu filmů českých, které chci uvést především, nemohou nikdy dostat tolik prostoru, kolik by jim příslušelo. Aby mělo smysl je uvádět, musely by dostat stejný prostor, jako filmy české, a to mi rozsah práce bohužel neumožňuje.

České film nicméně reprezentují i ve světovém rámci opravdu to nejlepší, co vůbec kdy v loutkové animaci vzniklo, a také svým způsobem, především v padesátých a šedesátých letech, udávaly celkový směr. Myslím si tedy, že pro toto na nich mohu bez okolků tento výběr postavit.

### 5.1. Jiří Trnka

Pokud hledáme v historii kultury, kterou se odvážíme nazvat kulturou českou, umělce, který by byl jejím ryzím projevem, a zároveň rozprostřel její hranice napříč kulturou globální, setkáme se zákonitě s osobností Jiřího Trnky. Mimo práce malířské, sochařské, scénografické a ilustrátorské, které se tu vzhledem k zaměření mé práce nevěnuji, se jako málokdo jiný nesmazatelně vepsal do tváře, kterou loutkový film má jakožto umělecká disciplína vůbec. Mnoha lidmi je považován za nejdůležitější postavu českého animovaného filmu vůbec.<sup>34</sup> Trnka našemu zraku zanechal filmové dědictví, které

---

<sup>34</sup> STEPHENSON, pozn. 9, s. 119

je mohutné co do počtu zrealizovaných filmů, ale také co se progresivnosti technického řešení a filmového jazyka týče. Rozměr práce, která všem jeho filmům musela být věnována, je dodnes udivující. O to více ještě udivuje, pokud si k ní připočteme fakt, že otcem celé výtvarné stránky, scénářů a mnoha dalších dílčích prací je Trnka sám.

Díky Trnkovi také vznikla silná generace tvůrců, kteří se přes prvotní spolupráci s ním a získání nezbytných zkušeností při realizaci Trnkových filmů dostali až k vlastním pracím, které realizovali v průběhu druhé poloviny 20. století, a kteří dále ovlivňovali a utvářeli celou českou animaci. Dědictví Jiřího Trnky je pro nás zkrátka aktuální i ve věku 21. století.

Pro potřeby této práce se nebudu zabývat celou Trnkovou filmografií, která čítá úctyhodný počet zrealizovaných filmů.<sup>35</sup> Nejprve se pokusím nastínit to, jaký byl Trnkův vztah ke kreslenému filmu, u kterého jeho filmová tvorba začala. Myslím, že na příkladech kreslených filmů se dá velice dobře demonstrovat to, proč byl pro Trnku důležitějším vyjadřovacím prostředkem loutkový film. Na příkladech pro mě stěžejních Trnkových loutkových filmů se pak pokusím vyložit jeho přístup právě k médiu filmové loutky. Především, že tento výběr je čistě subjektivní a nedává si za cíl pojmut celou Trnkovu tvorbu, ač je to bezesporu veliká škoda, ale jak píše v odstavci výše, práce by tím neúměrně narostla.

### 5.1.1. Trnka a kreslený film

Cesta k loutkové animaci nebyla pro Trnku naprosto přímá. Než došlo na loutkový film, musel Trnka projít cestou kresleného filmu. Za počátek této cesty lze považovat 29. květen roku 1945. Toho dne byla Trnkovi nabídnuta pozice uměleckého šéfa znárodněného AFITU (Ateliér filmových triků). Trnka v této nabídce viděl nové příležitosti, jak se posunout dál na své umělecké dráze, a nakonec ji přijal.<sup>36</sup> Ve zbylém čase roku 1945 a v roce následujícím, v roce 1946, Trnka se stálou skupinou svých spolupracovníků, mezi něž patřili i budoucí animátoři jeho loutkových filmů a ještě později samostatní tvůrci Břetislav Pojar, Stanislav Látal a např. i Bohuslav Šrámek, vytvořil 4 krátké kreslené filmy - *Zasadil dědek řepu* (1945), *Zvířátka a Petrovští* (1946), *Dárek* (1946) a *Pérák a SS* (1946).

<sup>35</sup> Viz. přílohy této práce. *Filmografie Jiřího Trnky*.

<sup>36</sup> DUTKA, Edgar. Nástin dějiny českého animovaného filmu v paralelním pohledu. In: ULVER, Stanislav (ed.). *Animace a doba: sborník textů z časopisu Film a doba, 1955-2000*. Praha: Sdružení přátel odborného filmového tisku, 2004, s. 5-24. S. 5.

Všechny tyto filmy vyvolaly zájem diváků i kritiků. Zvířátka a Petrovští dokonce zvítězili v kategorii animovaných filmů na festivalu v Cannes, který proběhl roku 1946. Trnka, který byl v podstatě filmovým debutantem, se v Cannes dokázal prosadit i v tvrdé konkurenci filmařů odevšad ze světa.<sup>37</sup> Jeho kreslené filmy začaly působit ve vodách animovaného filmu jako svěží vítr. Staly se jakýmsi evropským protipólem americké produkce, nesklouzávaly k banalitám, přesto promluvily jazykem srozumitelným napříč celým světem. Tuto vlastnost si Trnka podržel i ve všech filmech následujících. Schopnost vyprávět filmovým jazykem ho neopustila, a naopak ji stále cizeloval.

Narativní i výtvarné vyjadřovací prostředky kresleného filmu ale Trnku neuspokojovaly natolik, nakolik by chtěl. Vadilo mu především to, že kreslená postava na plátně nepromlouvá přímo tak, jak ji výtvarník stvoří. Prvotní návrhy, procházející rukama fázařů, koloristů a dalších lidí, postupně ztrácejí duši, kterou jim výtvarník vetkl. Trnka chtěl, aby promluva postavy byla ryzí. Raději by přemýšlel skrze loutky a plastickou scénografii, které by si mohl přímo svými rukama stvořit, než skrze kreslený film. „*On chtěl dělat paňáky. Kreslený film sice vzal, ale trochu mu vadilo, že ti paňáci jsou překreslování, že ty originální kresby se dostanou někam jinam, že to každý překreslovač trochu zmorduje a rukopis tam odpadá.*“<sup>38</sup> Takto o Trnkově vztahu ke kreslenému filmu promluvil jeden z jeho nejbližších spolupracovníků, budoucí, takřka zázračný animátor a režisér Břetislav Pojar. Sám Trnka se pak k tomu vyjádřil takto: „*Na kresleném filmu mi vadí jeho groteskní charakter, který tkví v samé jeho podstatě... Kresba se stále třese, vrtí a hemží, a musí se hemžit, protože v okamžiku, kdy se zastaví - nežije. Stává se plošnou a mrtvou... Padesát kresličů oživováním kresbu rozmělní a z původního typu zůstane jenom drát, ornament, ztratí svou osobitost.*“<sup>39</sup> Pérák je Trnkův poslední ryze kreslený film. Po něm už žádný kreslený film sám nestvořil, pouze dělal výtvarné návrhy pro některé své kolegy, ale tím záležitost stran kresleného filmu pro Trnku pohasínala.

Sotva tedy Trnka s kresleným filmem začal, tak ho opustil. Hlavní potenciál viděl ve filmu loutkovém, do něj chtěl investovat svůj čas a tvůrčí sílu. Se skupinou svých blízkých

---

<sup>37</sup> POŠ, Jan. *Výtvarníci animovaného filmu*. Praha: Odeon, 1990. Současné české umění, s. 26. ISBN 80-207-0159-1.

<sup>38</sup> POJAR, Břetislav in: KAČOR, PODHRADSKÝ, MERTOVIÁ, pozn. 22, s. 23

<sup>39</sup> TRNKA, Jiří in: HLAVÁČEK, Luboš, PAVLUCH, Lev (ed.). *Jiří Trnka*. Praha: Academia, 2002, s. 214. ISBN 80-200-1050-5.

spolupracovníků, kteří ho provázeli už při tvorbě kreslených filmů v AFITU, od podzimu 1946 tedy začíná tvořit v ateliéru, který si zařídil v Chourových domech v ulicích za Národním divadlem.

### 5.1.2. Špalíček (1947)

Jako první příklad Trnkovy loutkové tvorby jsem zvolil *Špalíček*. Pro něj i pro štáb to byl vůbec první loutkový a doslova objevitelský film. Myslím, že bez okolů lze konstatovat to, že už u tohoto filmu na povrch vyplulo všechno to, co bylo pro Trnkovy další loutkové filmy typické a co v nich posouval dál.

Špalíček se s atmosférou odkazující na české loutkářství 19. století a venkov snaží zachytit tradiční český rok s jeho zvyky a rituály. Vychází se zde především ze samotné zkušenosti českého venkova. Cesta k tomuto konceptu ovšem přímá nebyla. Prvotní Trnkův námět patřil pouze části zvané Betlém, která je ve filmu postavena až na konec. Tato část měla původně být jen jakýmsi testovacím loutkovým filmem. Po jejím dokončení byl ale Trnka spokojen, a proto záhy došlo k rozhodnutí udělat celovečerní film, který by byl zaštitěn konceptem „českého roku“ - tím vzniklo i zbylých pět částí, které v procesu vznikaly anachronicky. Masopust a Jaro jsou tedy nejmladší, ale postaveny na začátek filmu - všechny dohromady s Betlémem pak tvoří Špalíček.<sup>40</sup>

Natáčení Špalíčku bylo pro celý štáb a jeho další práci velikou školou. Všichni lidé se své role museli naučit přímo při natáčení, nikdo z nich předtím s loutkami pro film nepracoval, jediné zkušenosti, kterými disponovali, byly z éry kresleného filmu. Velice často docházelo k technickým potížím, např. s vnitřním ustrojením loutek, jejichž kostry byly zprvu tvořeny s oblibou praskajícími drátky.<sup>41</sup> Technické aspekty loutkového filmu museli všichni lidé ve štábu zkrátka teprve objevit. I pro Trnku to byl jiný způsob práce, než na jaký byl zvyklý. Musel se naučit navrhnout loutku pro film, což s sebou přinášelo problémy, které byly rozdílné od návrhu loutky divadelní. Avšak přes všechny peripetie štáb nakonec nastartoval Trnkovu filmařskou potenci, která trvala vlastně až do poloviny

---

<sup>40</sup> TRNKA, Jiří in: Animace a doba, s. 29 a 30

<sup>41</sup> KAČOR, PODHRADSKÝ, MERTOVIÁ, pozn. 22, s. 24



šedesátých let. Dokladem toho, že to nebyl jen takový film na zkoušku, ve kterém se pouze hledá, je to, že Špalíček triumfoval na filmovém festivalu v Benátkách.<sup>42</sup>

Už u Špalíčku, jak píše o kousek výše, můžeme vyzorovat všechny charakteristické věci, které jsou pro Trnkovy loutkové filmy stěžejní.

Tou první je způsob *narace*. I když Špalíček nemá žádný jednotící příběh, je nutno ho spíše nazývat jakýmsi umělecky zpracovaným dokumentem kolování času na českém venkově, tak i u něj jdou vidět typické pilíře trnkovského toku filmového vypravování. Mluvené slovo a dialogy nejsou tou určující formou, která film posouvá dopředu. Neznamená to, že by slovo obecně bylo v Trnkových filmech bráno na lehkou váhu. Trnka slovo někdy používá, ale když už, tak velice střídme a spíše ve formách netradičních. Ve Špalíčku jsou slova zpívána, často mají formu konkrétních písní nebo nápěvů. Stejného postupu se zpívaným komentářem bylo posléze použito například i ve filmu Bajaja (1950) a v hojně míře se s písní pracuje i ve Starých pověstech českých (1952). Tím, jak Trnka se slovem pracoval, „přehazoval“ veškerou zodpovědnost za to, jak se bude film odvíjet, na samotné loutky. Slovo mělo být jen jakýmsi doprovodem na jejich cestě. Dost často ale v Trnkově filmu žádné slovo, ať už jako komentář nebo píseň, vůbec nezaznělo. Však Trnkovy loutky ani nehýbou ústy, jejich hlavičky zůstávají po celou dobu stejné, nemění se. Loutka a její podstata, která se skrývá někde uvnitř, to je pro Trnku zkrátka ten stěžejní středobod. Jak sám říkal, nešlo mu o to, aby loutka napodobovala člověka.<sup>43</sup> Loutka musí zůstat loutkou se vším, co k tomu patří. Tomu je i podmíněno technické řešení.

U Špalíčku hlavičky nejsou ještě tolik plastické, těla jsou vpravdě baculatá. I když loutky ve filmu opravdu hodně tančí, je zjevné, že



Obrázek 7: Jiří Trnka, Špalíček, 1947

<sup>42</sup> BENEŠOVÁ, Marie. *Od Špalíčku ke Snu noci svatojanské*. 1. vyd. Praha: Orbis, 1961, s. 11. Filmové publikace.

<sup>43</sup> TRNKA, Jiří. In: BROŽ, Jaroslav. 20 let československého filmu. Vypovídá Jiří Trnka. In: ULVER, Stanislav (ed.). *Animace a doba: sborník textů z časopisu Film a doba, 1955-2000*. Praha: Sdružení přátel odborného filmového tisku, 2004, s. 26-31. S. 31.

stran technologického řešení musí ještě nějaký kus cesty ujít. Malba na obličejích je velice grafická. I přesto je zde ale vidět ona zásadní věc - *Trnkova loutka* se snaží především umocnit charakter postavy. Důležitou věcí, která se už v tomto prvním filmu počala ukazovat, bylo to, že Trnkovy loutky dostávají svůj *specifický výraz*, který se pro ně stane jednou z určujících vlastností. Jejich výraz se může na první pohled zdát takřka neutrální, ale díky souladné kombinaci filmové řeči, kterou si Trnka velice brzy osvojil vrchovatou měrou, a řemeslné zručnosti, s níž dával postavám navrhnutým na papíře v materiálu tvar, tento neutrální výraz dovedl rozehrát do veliké šíře. Vposled se přidala hra, kterou loutkám vetkli Trnkovi animátoři, a tím už můžeme mluvit o jakémsi trnkovském kánonu. V jednom z rozhovorů pro časopis *Film a doba* se o tom rozhovořil animátor Břetislav Pojar: *„Už v Betlému se plně projeví kvality Trnkovy osobnosti. V poslední sekvenci je klasická ukázka toho, co dovedl nejlíp - vyzískat z úplně statického obrázku silný citový efekt, navodit jím duševní stav loutky. Je to scéna s jednonohým vysloužilcem, který klečí před jesličkami. (...) Ve spojení s hudbou vykouzil dojem, že vidíme člověka prožívajícího velké duševní pohnutí.“*<sup>44</sup> Na Pojarova slova ve stejném rozhovoru hned navazuje dalších z Trnkových animátorů, Stanislav Látal: *„Trnka dovedl dát loutce výraz, v tom byl základ jejich působivosti. S panákem, který je bezvýrazný, s prázdným pohledem, nedokáže žádný animátor přesvědčivě zahrát. Neznám jedinou Trnkovu loutku, která by byla bez „charakterotvorného“ výrazu. Například jeho Neklan: měl všechno vepsáno ve výrazu tváře, v pohledu. A s tím výrazem vydržel celý film.“*<sup>45</sup> K doplnění těchto výroků přidávám ještě jeden, který také zazněl z úst Břetislava Pojara, ovšem nikoliv v rozhovoru pro časopis *Film a doba*, ale na Pojarově přednášce, která proběhla roku 1963 v Londýně. Navazuje na slova, která animátoři pronášejí v rozhovoru. *„Často jsem se díval na Trnku, jak maluje hlavy svých aktérů. Vždy jim přidal do očí neurčitý výraz. Pouhým natočením hlavy nebo změnou směru světla tato neurčitost začala nabývat výraz úsměvný, nešťastný nebo zasněný. Dělal to dojem, že loutka mnohem více skrývá, než prozrazuje její povrch,*

---

<sup>44</sup> POJAR, Břetislav. In: FIALA, Miloš. O Jiřím Trnkovi se Stanislavem Látalem a Břetislavem Pojarem. In: ULVER, Stanislav (ed.). *Animace a doba: sborník textů z časopisu Film a doba, 1955-2000*. Praha: Sdružení přátel odborného filmového tisku, 2004, 135-143. S. 137.

<sup>45</sup> LÁTAL, Stanislav In: Ibidem.

že v její dřevěné hrudi je mnoho ukryto. To je základní princip, na kterém může animátor mnoho stavět.,<sup>46</sup>

V návaznosti na práci se slovem a loutkou už i u Špalíčku vyvstala další velice důležitá věc - tou věcí je hudební doprovod filmu. Ve většině Trnkových filmů se této role zhostil skladatel Václav Trojan, velký Trnkův přítel. Hudba je v Trnkových filmech složkou, která se zásadním způsobem podílí na celkovém toku vyprávění, protože podle potřeby utváří celou atmosféru konkrétních scén a podtrhuje vnitřní prožívání a jednání postav. Díky hudbě lze Trnkovy filmy brát takřka jako balety nebo opery, ve kterých hrají oživené loutky. Balety z důvodu toho, že se v nich zkrátka hodně tančí a žádný pohyb není brán nadarmo, opery pro to, že se Trnka nebál pro umocnění atmosféry použít nějaký nápěv nebo píseň. V Trojanovi pak našel přesně toho pravého člověka, který všechny tyto věci dokázal spojit do jednoho konzistentního celku.

### 5.1.3. Staré pověsti české (1952)

Dalším kanonickým loutkovým filmem, který zde uvádím, jsou *Staré pověsti české*. Tento počín lze považovat za jakýsi vrchol Trnkovy nejčasnější fáze loutkové filmové tvorby, která probíhala od roku 1947 právě do roku 1952. Šlo o téma ryze české, které



Obrázek 8: Jiří Trnka, *Staré pověsti české*, 1952

bylo na našem území veskrze známo takřka všem lidem - byla k němu tedy poutána veliká očekávání. Trnka nad nabídkou na natáčení tohoto filmu, která přišla z vyšších míst, zprvu váhal. Báł se toho, že film bude sloužit především coby prostředek léčení

komplexu z pocitu národní méněcennosti. Jeho vrozená náklonnost k velikým příběhům ale zapříčinila to, že se tohoto námětu nakonec ujal. Byla to pro něj zkrátka výzva, jak svou cestu s loutkovým filmem posunout zase o trochu dál.<sup>47</sup>

<sup>46</sup> POJAR, Břetislav in: BENEŠOVÁ, Marie, MERTO VÁ, Michaela (ed.). Břetislav Pojar: věnováno jednomu z největších mužů Českého animovaného filmu. Praha: Animation People, 2008, s. 5. ISBN 978-80-254-1189-6.

Při psaní scénáře se snažil nevycházet pouze z Jiráskových Starých pověstí českých, ale mnoho také načerpal z *Kosmovy kroniky české* a *Vančurových Obrazů z dějin národa českého*.<sup>48</sup> Celek filmu je tvořen výběrem šesti velice signifikantních příběhů - *pověstí o Praotci Čechovi, o Bivojovi, o Přemyslu Oráčovi, o Dívčí válce, o Horymírovi a o Lucké válce*. Pověsti ale ve filmu od sebe nejsou odděleny nějakým zjevným ohraničením, jak tomu bylo kupříkladu v *Bajajovi*, který je též tvořen 6 částmi. Ve Starých pověstech jedna část pokaždé plynule překlene v další - je to jeden veliký konzistentní obraz.

V tomto filmu, myslím, lze pozorovat velikou kulminaci Trnkova *epického filmového jazyka*. Trnka se snaží vyprávět především filmem samotným, filmovými obrazy, které ho celý posouvají dál. Od začátku do konce kráčí po jasné cestě, která dává smysl a postupně svým způsobem graduje. Samotná témata pověstí si nutný tvůrčí přístup k filmovému vyprávění vyžadovala. Ve všech z nich lze najít plno podnětů, které potřebují adekvátní filmové uchopení, jinak by jejich příběhy vyšly na prázdno, stala by se z nich pouze bezobsažná a chaotická struktura. Trnka si tohoto byl plně vědom a snažil se tyto věci naplnit. Ve filmu bylo nutno už z námětové podstaty všech pověstí střídat rozličná prostředí, větší celky i „interiéry“ lesů a interiéry budov. Les, pole, chalupy a hradiště. Pro to, aby všechna tato prostředí nebyla jen bezduchými kulisami, svůj zájem neobracel ani tak ke zažitým podobám našich mytických dějin z 19. století, jako spíše k aktuálním archeologickým výzkumům, jež přinášely mnohem více pravdivých informací.<sup>49</sup> Specifický přístup si žádalo i velké množství postav, které zachycují nejrůznější povahové rysy. A nejde pouze o „velké“ postavy knížat, ale i úctyhodné množství vedlejších postav a loutkového komparzu, který v tomto velice velkorysém filmu dostal prostor v bitevních scénách a mnoha dalších situacích.

U takto epického a mnohvrstevnatého filmu vyšlo najevo i to, že scénář si už nevystačí pouze s něhou hrou loutek, popřípadě zpívaným komentářem. Aby byly pověsti co nejvíce srozumitelné, bylo v některých momentech nutné použít mluveného komentáře. Ve Starých pověstech proto zazní na poměry Trnkových filmů velice mnoho slov pronesených běžnou řečí. Nějaký rozvětvený dialog, který by mezi sebou postavy

---

<sup>47</sup> DUTKA, Edgar. *Scenáristika animovaného filmu: Minimum z historie české animace*. 2., rozš. vyd. V Praze: Akademie múzických umění, 2006, s. 120. ISBN 80-7331-069-4.

<sup>48</sup> HLAVÁČEK, Luboš, PAVLUCH, Lev (ed.). *Jiří Trnka*. Praha: Academia, 2002, s. 233. ISBN 80-200-1050-5.

<sup>49</sup> DUTKA, pozn. 46, s. 121

vedly, ve filmu přesto divák nenalezne. Slovo zazní především skrze hlas vypravěče a skrze jakési hlasy, které k postavám promlouvají, ale přímo na místě účastny nejsou - např. promluva ke knížeti Neklanovi, pronášena Karlem Högerem, která je možná nějakým konkrétním hlasem zvenčí, možná taky vnitřním hlasem postavy, a také promluvy praotce Čecha, které zní spíše vně děje a postav, než že by to byly přímé promluvy praotcovy. Postavy samy promluví také, například figura rozezleného muže, který vytýká kněžně Libuši to, jak rozsoudila rozepři, ve které byl účasten, ale jsou to pouze výjimečné případy. Většina slov tedy patří hlasu vypravěče, který uvádí diváka do děje a v průběhu ho komentuje. Mluvené slovo, ať už patří komukoliv, si ale zachovává typicky lyrický trnkovský charakter. Jazyk je zpěvný, básnivý. Stejně jako hudba Václava Trojana, která opět činí nedílnou součást celého filmu.

Samotné loutky jsou v tomto filmu více než kdy podobné skutečným lidem, stylizace ustoupila do pozadí. Nepřipomínají už tolik loutky z loutkového divadla nebo dřevěné hračky z Trnkových filmů předešlých, ve Starých pověstech před divákem stojí autonomní charaktery, o kterých je přesvědčen, že musí existovat, i když opustí záběr. Od Špalíčku Trnkovy loutky prodělaly technický i umělecký vývoj, který zapříčinil to, že jsou schopny zahrát všelijaké pohybové kreace, jež značně rozšiřují vyjadřovací možnosti, se kterými mohli animátoři pracovat. Každý charakter má svou specifickou hru, která přináleží pouze jemu. U „vytvarování“ charakterů bájných hrdinů českých pradějin to ani jinak nešlo. Nejlépe lze tento fenomén ukázat na už velice známém příkladu scény s knížetem Neklanem. Jedná se o jeden jediný, velice dlouhý záběr, ve kterém postupně eskaluje bázeň, kterou v sobě kníže chová a kterou nedokáže překonat. Do Neklanovy tváře už tento charakter vepsán je, ale teprve společně s tím, jak loutka hraje, jak je scéna nasvícena, jak se Neklan pohybuje v interiéru hradiště, vznikl naprosto unikátní záběr, ve kterém se jasně potvrdilo, že i skrze loutkový film lze zachytit naprosto autonomní pohnutí duše postavy.

#### **5.1.4. Sen noci svatojánské (1959)**

Ve *Snu noci svatojánské* se Trnka chtěl pokusit dát tvar své asi nejambicióznější a nejuniverzálnější filmové práci. Shakespearovská komedie je tu pojatá jako básnivý balet, ve kterém má zásadní prostor tanec loutek a hudba. Scénář psal společně se svým známým Jiřím Brdečkou, ke kterému se přidal i dvorní skladatel Václav Trojan, neboť

hudba byla součástí filmu více než kdy dříve.<sup>50</sup> I když Trnku při realizaci doprovázelo mnoho spřízněných duší, se kterými byl v kontaktu už od prvních let svojí filmové práce, přišlo se Snem také mnoho nového. Jedněmi z těch, kteří se na Snu noci svatojánské nově podíleli a posléze se uplatnili i coby samostatní tvůrci, byla animátorka Vlasta Pospíšilová a kameramanský elév Jiří Vojta. Další novinkou bylo i to, že se film natáčel souběžně na dvě kamery, z nichž jedna snímala obraz na klasický formát (35 mm), druhá na širokoúhlý. Práce se širokoúhlým formátem s sebou přinesla mnoho technických potíží - stovky metrů filmu se musely vyhodit, protože první vyvolaný materiál byl nepoužitelný.<sup>51</sup> Důležitá je zde ovšem forma filmového díla, a té se budu nyní věnovat.



Obrázek 9: Jiří Trnka, *Sen noci svatojánské*, 1959

mladých dvojic, na druhou se tu přece jedná o předvečer svatby krále, který přeci stojí svou mocí a legitimitou vlády nad všemi lidmi země. A do toho všeho se ještě přimísí zamilovaný a zároveň rozpustilý vládce lesa. Pro hýřící imaginaci lyrického výtvarníka je to splněný sen, pro režiséra to je zase veliká zodpovědnost, aby se takové dílo neutopilo v sobě samém.

<sup>50</sup> DUTKA, pozn. 35, s. 8

<sup>51</sup> DUTKA, pozn. 46, s. 129

Atmosféra zamilované noci, které je dosaženo velice citlivým svícením scény společně s hudbou a tanečními pohyby loutek, je to, na čem tento film stojí. Lyričnost animovaného filmu zde dosáhla svého nesporného vrcholu. Ač šlo o asi nejnáročnější produkci Trnkova animovaného filmu, neprýští z tohoto díla rozmáchlý patos a epičnost, na které stojí kupříkladu Staré pověsti české, spíše zde jde o niternost a hluboké prožívání bytostně lidských pocitů, kterými se prolíná úsměvný charakter některých situací. V jistém slova smyslu v tomto filmu dosáhl Trnka, po Starých pověstech českých, druhého filmařského vrcholu. Nejde říci, zda byl větší, než ten první. Byl zkrátka jiný. U obou z nich si ale Trnka uvědomil, že prozkoumal určitý prostor a na další cestu se bude muset vydat zase jinam. Trnka potom už nikdy nevyžadoval od loutky takovou tanečnost v pohybu, ustoupil od zpěvnosti a lyriky v příběhu.

Charaktery a zpracování loutek ve *Snu* jsou rozličné. Svým způsobem se v nich zrcadlí ony příběhové roviny, které jsem zmiňoval. Postavy krále Théssea a jeho ženy v sobě mají vetknutou panovnickou důstojnost společně s výraznou sošností. Obě jejich loutky jako by byly potomky antických řeckých soch. Obzvláště u krále Théssea se tato asociace nabízí velice zřetelným způsobem. Mladým mileneckým dvojicím Trnka do tváře naopak vložil zápal a rozvernost, ale zároveň také jistou nevinnost. Jejich taneční pohyby mladost ducha i těla přesně vystihují. Postavy řemeslníků vyzařují něžnou prostotu, ale vyvažují ji zápal, se kterým se pouštějí do své divadelní inscenace.

Speciální prostor Trnka věnoval postavám lesních bytostí - Oberonovi, Titianii a Puckovi. Jejich veliké oči jim dávají podobu bytostí, které stojí jaksí mimo náš lidský svět. Titanie je zhmotnění představy o tom, jak vypadá lesní královna, vládnoucí všelijakému lesnímu hemžení, Oberona lze zase považovat jako lesní analogii ke králi Thésseovi, přesto se zdá, jako kdyby se při kontaktu s lidským světem měly tyto bytosti rozplynout.

Reagovat na takové dílo je obtížné dnes, kdy máme odstup a známe kontext celé Trnkovy tvorby, která se uzavřela s filmem *Ruka*, natož pak v době vzniku. Sen po celou dobu provázejí názory, které ve spektru stojí na úplně opačných pólech - *od nekritické adorace po naprosté odsouzení*. Francouzský tvůrce Jean Cocteau spatřoval v Trnkově filmu novou cestu, kam se může filmová tvorba ubírat, domácí kritika naopak pod dojmy z žádné proměněné ceny na festivalu v Cannes film odsoudila jako prohrěšek vůči ostatním



filmům z Trnkovy dílny.<sup>52</sup> Ralph Stephenson ve své knize *Animation in the cinema* tomuto filmu vytýká zase přílišné utápění se v detailech a otrocké držení se Shakespearova příběhu. Podle Stephensona by Trnkovi více seděl nějaký jednodušší, průraznější, ale zároveň tragičtější příběh, například *Macbeth*.<sup>53</sup> Tyto myšlenkové konstrukty jsou velice často zavádějící, vzdalují od díla samotného, vedou cestu někam jinam, do roviny spekulací, které už stojí mimo dílo samotné. Sen noci svatojánské tu zkrátka je a bude, vlastní soud si o něm musí utvořit každý sám. Jisté je jen to, že to je dílo výjimečné, které bude i v časech budoucích vyvolávat rozličné názory, přesně tak jak to s důležitá díla umí.

### 5.1.5. Kybernetická babička (1962)

Jako poslední exemplum Trnkovy tvorby jsem pro tuto práci vybral - možná poněkud překvapivě - film *Kybernetická babička*. Ten se řadí do skupiny filmů, které Trnka natočil v šedesátých letech, jsou to jeho vůbec poslední filmy a žádný z nich už nemá celovečerní metráž. Mimo *Kybernetickou babičku* sem ještě patří *Vášeň* (1961), *Archanděl Gabriel a paní Husa* (1963) a *Ruka* (1965).

*Kybernetická babička* se nese v duchu nálady, která - vyjma paní Husy - se line celou Trnkovou tvorbou právě z těchto let. Trnka jako by se sám v sobě potřeboval



Obrázek 10: Jiří Trnka, *Kybernetická babička*, 1962

vypořádat se světem své současnosti, kterou ovládala automatizace, technizace a politizace, sahající do všech koutů lidského života. Ty tam jsou ve své lyrčnosti a epičnosti rozmáchlé filmy, tak typické pro minulou tvorbu. Trnka se zabývá tématy aktuálními, přesto ale v něčem aktuálnost ještě o něco přesahující.

*Kybernetická babička* nemá de facto žádný rozvětvený příběh. Malá holčička cestuje od své milující lidské babičky vstříc domovu svých rodičů, kteří bydlí v přetechnizovaném moderním světě, jenž většinu praktických věcí za člověka vyřeší. V

<sup>52</sup> DUTKA pozn. 46, s. 130

<sup>53</sup> STEPHENSON pozn. 9, s. 121



jejich domě se místo rodičovské vstřícnosti dočká kontaktu s robotickou babičkou, která se o ní má starat, neboť rodiče jsou zaneprázdněni svými zaměstnáními. Právě tahle robotická babička na postavu malého dítěte působí vpravdě klaustrofobním a traumatizujícím dojmem, protože se do jeho potřeb vůbec nedokáže vcítit. „*Chtěl jsem, aby to byla tragikomedie, nebo spíše komedie, trochu roztěkaná, aby si divák uvědomil situaci, teprve až proběhne před jeho očima.*“<sup>54</sup> Předešlý film *Vášeň* - alespoň podle mého mínění - tato Trnkova slova, která mu ovšem určena nebyla, vrchovatě naplňuje. Trnkova jsou určena právě *Kybernetické babičce*, ale paradoxně u *Kybernetické babičky* je vše cítit jinak. Není tam komediální ironie a nadsázka, spíše naprosto konkrétní varování. Trnka sám pak asi nejlépe námět filmu popsal těmito slovy: „*Strojovost a dítě. Uvědomil jsem si znovu naléhavost té myšlenky, když jsem četl Oppenheimera. Moderní člověk ztratil rovnováhu mezi civilizací a kulturou. Navrch jsme velice citliví a humanističtí, ale uvnitř je často velká krutost a lhostejnost.*“<sup>55</sup> Pro Trnku je to opravdu krok někam jinam, směrem k reflexi právě žitého světa současnosti přelomu padesátých a šedesátých let.

Kybernetická babička je výjimečná i v tom, že Trnka v ní velice minimalizoval počet loutek. Ne že by tak neučinil už někdy předtím - ve spoustě Trnkových krátkých filmů nevystupuje přehnané množství loutek -, ale v *Kybernetické babičce* ony loutky, které jsou pouze dvě, fungují v úplně jiném kontextu. Jejich počet je minimalizován na úkor prostředí, které má roli velice důležitou. Navíc obě loutky na scéně nejsou po celou dobu. Postava lidské babičky se ve filmu objevuje pouze na začátku a konci filmu. Zbytek loutkové hry je postaven na postavě malé holčičky, která se sama musí prodrat technizovaným světem, kterému nerozumí a rozumět nechce, protože jí bere to, co je pro ni cenné.

Veliký díl ale patří svým způsobem i třetí „loutce“, již je samotná kybernetická babička. Není to ovšem pravá figurální loutka. Je to robot, stroj, zmechanizované křeslo, které se má o lidského potomka postarat, je to zanimovaný objekt. Paradoxně tato „loutka“ jako jediná ve filmu pronáší komentář, sladká slova, která mají konejšit malé dítě. Lidské postavy se naopak beze slov plně obešly.

---

<sup>54</sup> TRNKA in: HLAVÁČEK, PAVLUCH, POZN. 47, s. 233

<sup>55</sup> Ibidem

## 5.2. Břetislav Pojar

Po části věnované dílu Jiřího Trnky se posouvám dále, nyní k Břetislavu Pojarovi, kterého lze považovat za dalšího z nezastupitelných českých tvůrců loutkových filmů. Jak už jsem několikrát zmiňoval v textu výše, Břetislav Pojar byl jedním z animátorů, kteří s Jiřího Trnku provázeli po významnou část jeho filmařské cesty. Podobně jako ostatní animátoři, i on v průběhu padesátých let ale zkusil roli režiséra a ta postupem času začala zaujímat hlavní část jeho profesní činnosti.

Je velice často zdůrazňováno to, že Břetislav Pojar k tvorbě filmů přistupuje velice animátorsky a jeho režijní vedení je odlišné od režijního vedení Jiřího Trnky.<sup>56</sup> Na rozdíl od Jiřího Trnky s animací v ruce profesně a lidsky doopravdy dospíval. Trnka se samozřejmě se zákonitostmi animovaného filmu musel také seznámit, ale přišel k němu už jako umělec, který má za sebou veliké množství různě zaměřené práce, které se věnoval už zhruba dvacet let předtím, než se dostal k animovanému filmu. Pro Pojara znamenala animace jednu z prvních možností vyjádření, které dostal, a proto pro něj byla tak důležitá. Technické řešení filmu a jakási čistější a přímější, nikoliv lyrická filmová práce pro něj jsou charakteristické. Ukazuje nám to další možnosti toho, jak se pracovalo a je možno s loutkovým filmem pracovat.

Jako zástupce tvorby Břetislava Pojara bych rád v této práci zmínil film *Jabloňová panna*, který čas posune směrem do sedmdesátých let minulého století.

### 5.2.1. Jabloňová panna (1973)

Jabloňová panna je krátkometrážní adaptaci staré české pohádky podle Karla Jaromíra Erbena. Za dobu Pojarovy režijní práce jde o celkem vzácný fenomén, protože on sám upřednostňoval především autorské filmy. Tím, že se jedná o film krátkometrážní - má zhruba čtvrt hodiny - je jeho příběh velice zhuštěný a koncentrovaný. Akce střídá akci bez větších prostoje. Žádné zbytečné odchyly nebo scény navíc nepřicházejí v úvahu, protože by v rámci tak krátkého celku působily nepatřičně. Z toho, myslím, také plyne to, že v případě tohoto filmu není použito komentáře. S komentářem by se změnil celý časový horizont. Komentář by trasu příběhu, která takto dává smysl, příliš rozmělnil. Navíc komentáře ani není třeba, protože postavy mají velice obecnou charakteristiku, kterou lze

---

<sup>56</sup> BENEŠOVÁ, Marie, MERTOVIČ, Michaela (ed.). *Břetislav Pojar: věnováno jednomu z největších mužů Českého animovaného filmu*. Praha: Animation People, 2008, s. 3. ISBN 978-80-254-1189-6.

vyjádřit i beze slov, a jsou brány spíše jako symboly než jako autonomní charaktery. Tomu všemu ostatně nahrává to, že jednou z Pojarových podmínek pro to, aby film realizoval, bylo, že ve filmu nebude muset užít mluvený komentář.<sup>57</sup>

Z výše psaného by mohlo vyplývat, že hlavní postavy - princ, Jabloňová panna a čarodějnice - a i ty ostatní jsou strozí panáci, jejichž pohyby působí spíše roboticky, než organicky. Tak tomu samozřejmě není. Pojar byl zkušený tvůrce s velikou spoustou zkušeností, takže každá z postav v animaci dostala přesně to, co je potřeba, aby byl podtržen jejich charakter. Ovšem pokud srovnáme atmosféru animace v jeho filmech s těmi trnkovskými, uvidíme zjevný rozdíl.

Co se týče výtvarné stránky, tak Pojar na svých filmech velice často s výtvarníky spolupracoval. Sám výtvarné návrhy vytvářel, ale spíše až na přelomu



Obrázek 11: Břetislav Pojar, *Jabloňová panna*, 1973

osmdesátých a devadesátých let. Od padesátých až do sedmdesátých let většinou ale starost o výtvarnou stránku přenechává jiným - hlavně Jiřímu Trnkovi, Zdeňku Seydlovi a Miroslavu Štěpánkovi, který byl výtvarníkem právě i u *Jabloňové panny*. Štěpánkovo pojetí je u *Jabloňové panny* vpravdě odlišné od ostatních filmů, které s Pojarem natočil (např. série *Potkali se u Kolína*, *Darwin Antidarwin aneb Co žížala netušila* (1969) aj.), kde uplatňoval spíše přístup karikaturní a groteskní. Loutky v *Jabloňové pance* se vyznačují zvláštní důstojnou sošností, ze které prýští atmosféra jakéhosi tajemného, ale zároveň idealizovaného středověku, a také jistou ladností - zvláště u loutky *Jabloňové panny* -, která je dána jejich vertikálností a pohyby.

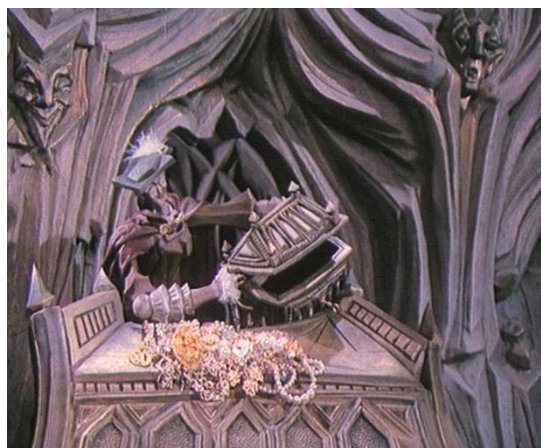
Prostředí si onu zvláštní sošnost a tajemnost zachovává také. V první fázi filmu, která se odehrává v lese a v horách, kde princ pannu vysvobodí, jako bychom sledovali

<sup>57</sup> BENEŠOVÁ, MERTO VÁ, pozn. 55, s. 35

děj, který se odehrává na středověkém oltářním obrazu. Nemáme dojem objemu a prostoru, ale spíše plochy, ve které je příběh usazen. Obzvláště v horách, které jako by upomínaly k zobrazení skal na oltářních obrazech mistra Vyšebrodského oltáře. Když se příběh posléze přesune na hrad, nejsou upřednostňovány nějaké rozmáchlé kompozice, jako spíše zkratka, která má divákovi dodat dojem toho, že se příběh na hradě odehrává, ale nepředstavuje pro něj tu zásadní věc. Hrad je budován především atmosférou, ne přímým zobrazením.

### 5.3. Jiří Barta

V tomto přehledu bych rád dále upozornil na osobu českého režiséra Jiřího Barty. Pro jeho tvorbu je charakteristické rozličné střídání námětů, technik a jejich mísení. Barta kupříkladu neváhal animovat rukavice (*Zaniklý svět rukavic*, 1983), figuríny (*Klub odložených*, 1989) nebo hračky (*Na půdě*, 2009). Jeho film *Krysař* pak představuje jeden z nezpochybnitelných pilířů české



Obrázek 12: Jiří Barta, *Krysař*, 1985

loutkové animace. Proto ho zde dále zmiňuji. I když spadá především do kategorie loutkových filmů, objeví se v něm ale i pasáže vytvořené animací reliéfní a totálně animovaným obrazem. Barta zkrátka technické možnosti využívá především tak, jak je to pro příběh a jeho vyprávění potřeba.

#### 5.3.1. *Krysař* (1985)

*Krysař* je adaptací příběhu města Hammeln, který byl tvůrci již mnohokrát předtím i potom interpretován a zpracováván skrze různá média. Barta měl původně vycházet ze scénáře tehdejšího ředitele Krátkého filmu Kamila Pixy, postavy velice problematické.<sup>58</sup> Nicméně uchopil tento námět po svém a výsledkem je film, na který můžeme hledět i dnes.

---

<sup>58</sup> DUTKA, pozn. 46, s. 106

Výtvarná složka, kterou má na svědomí sám Barta, je naprosto dominující částí celého filmu. Sešla se zde celá řada dalších faktorů, které jsou též velice výrazné a film by bez nich nebyl takový, jaký je, ale právě velkorysost výtvarné složky na sebe strhne největší pozornost. Město i figury jsou vytvořeny v duchu vznosných, kubizujících a roztodivně pokroucených a lomených tvarů, upomínajících na dědictví gotické vertikality. Velice často je v souvislosti s výtvarnem tohoto filmu odkazováno i na estetiku filmů německého expresionismu.<sup>59</sup> S touto estetikou souvisí nejen zvláštní zřetel, kladený na práci s kulisami, prostředím a svícením, ale také přiznaná stylizace v podobě a samotné hře loutek. Loutky byly vyřezávány z ořechového dřeva a na rozdíl od běžné produkce byly velice velké, u některých postav - samotný Krysař je jednou z nich - víc jak půl metru.<sup>60</sup> K tomu všemu se navíc přidává zásadní podíl stylizace - jak v podobě loutek, tak v jejich pohybových i zvukových projevech. Charaktery byly podpořeny komentářem, který byl spíše ruchového charakteru. Žádná konkrétní slova zaslechnout nelze. Pouze nekonkrétní skřeky, huštění a další ruchy, které nahrazují konveční řeč a některé situace tak vyhání nad běžný komunikační rámec.



Obrázek 13: Jiří Barta, Krysař, 1985

Animace postav se pak snaží odkazovat na hemžení, ale zároveň strojovost některých situací, které se ve městě dějí. Jako kdybychom pozorovali pohyblivý betlém. Krysař, ten se zase pohybuje tak, že více v sobě skrývá, než odhaluje. Jeho postava dostala mlčenlivý a introvertní charakter. Naopak jedinou postavou, ve které nenalezneme žádnou stylizaci přiřknutou městu a jeho obyvatelům, je postava dívky - v předloze se jmenuje Agnes -, která se do Krysaře zamiluje. Ona jediná vyzařuje lidskost a nevinný charakter.

<sup>59</sup> DUTKA, Edgar. Nástin dějiny českého animovaného filmu v paralelním pohledu. In: ULVER, Stanislav (ed.). *Animace a doba: sborník textů z časopisu Film a doba, 1955-2000*. Praha: Sdružení přátel odborného filmového tisku, 2004, s. 5-24, S. 16.

<sup>60</sup> HUMPLÍKOVÁ, Miroslava. Kronika Krysaře. In: ULVER, Stanislav (ed.). *Animace a doba: sborník textů z časopisu Film a doba, 1955-2000*. Praha: Sdružení přátel odborného filmového tisku, 2004, s. 266-268. S. 266.

Tomu odpovídá zpracování její loutky, která je diametrálně jiná od ostatních loutek. Její obličej je bytostně lidský, jemných rysů. Žádná stylizovaná tvář.

## 5.4. Aurel Klimt

V postavě Aurela Klimta lze spatřit jednu z nejvýraznějších individualit střední generace současných tvůrců animovaného filmu. Jeho zkušenost s animovaným filmem je ale naprosto odlišná od zkušenosti českých tvůrců, kteří se k animovanému filmu dostali díky Trnkovi nebo ještě před listopadovými událostmi roku 1989. Jednak už nezažil zestátněnou kinematografii, jednak se mu jako jednomu z prvních v devadesátých letech dostalo opravdového filmařského vzdělání na katedře animovaného filmu na FAMU. Už na FAMU přišel s tím, že by se chtěl věnovat převážně loutkovému filmu.<sup>61</sup> Tomuto svému předsevzetí nakonec vrchovatou měrou dostal a stále dostává. V novém tisíciletí se zásadně podílel na tvorbě prvních dvou filmů



Obrázek 14: Aurel Klimt, Pád, 1999

adaptující pohádky z *Fimfára Jana Wericha* a nyní připravuje svůj další celovečerní film, kterým je loutkový muzikál *Lajka*.<sup>62</sup> Na většině svých filmů spolupracoval s výtvarníkem Martinem Velíškem. Pro tento krátký přehled jsem z jeho tvorby - ač je v ní několik dalších velice kvalitních loutkových filmů - vybral film *Pád*.

### 5.4.1. Pád (1999)

Hlavní inspirací pro tento film byly povídky ruského spisovatele Daniila Charmse. *Pád* je jakýsi kompilát několika jeho příběhů. Od zpracování pohádkové adaptace se s *Pádem* dostáváme k adaptaci moderního literárního díla. Nevím, jak by na něj reagovaly děti, ale právě tímto přístupem dokazuje, že animovaný a zejména pak loutkový film se

---

<sup>61</sup> KLIMT, Aurel in: ULVER, Stanislav. Animace jako stav notorického optimismu. In: ULVER, Stanislav (ed.). *Animace a doba: sborník textů z časopisu Film a doba, 1955-2000*. Praha: Sdružení přátel odborného filmového tisku, 2004, s. 378-382. S. 378

<sup>62</sup> *Lajka*. [Online] [Cit. 287.6.2016] Dostupné z: <http://www.lajka.eu/>



nemusí brát jako něco, co může promluvit pouze k dětskému divákovi. Sdělení Pádu naopak může dospělému divákovi vyjevit spoustu věcí.

Samotný film nemá něco, co bychom mohli nazvat jako jednotící dějovou linku, jsou to spíše za sebe řazené obrazy, které absurdním a vpravdě velice stylizovaným způsobem poukazují na některé lidské vlastnosti, které na povrch vyplují, když člověk žije ve větším společenství. „Děj“ je zasazen do jakéhosi nejmenovaného města, které je ale některými svými reáliemi zjevným odkazem na Rusko první poloviny minulého století. Klimt ke spolupráci na tomto filmu přizval výtvarníka Petra Poše, jehož pojetí loutky, které je spíše groteskní, i tak do temné, ponuré a dusivé atmosféry prostředí přesně zapadá. Uniformní obličeje starých žen, policista, dva neurvalí pracovníci pohřební služby, všechno napomáhá autentičnosti prostředí. Atmosféra prostředí a smutně krutá absurdnost světa jsou to, co činí tento film navýsost zajímavým počinem.

## 5.5. Filip Pošivač a Barbora Valecká

Jako poslední ukázkou jsem vybral velmi mladé tvůrce - Filipa Pošivače a Barboru Valeckou. Všichni předcházející tvůrci, které jsem zde jmenoval, jsou v rámci české i světové animace navýsost etablovaní, Filip Pošivač i Barbora Valecká jsou ovšem teprve na začátku své tvůrčí cesty.

Oba dva jsou absolventy ateliéru Filmové a televizní grafiky na pražské VŠUP. Filip Pošivač VŠUP absolvoval v roce 2013 a už od roku 2012 působí ve filmovém studiu Hafan Film známého českého tvůrce Jana Baleje.<sup>63</sup> Barbora Valecká VŠUP absolvovala v roce 2012 a také takřka ihned nastoupila do studia Hafan Film.<sup>64</sup> V roce 2015 dokončili svůj společný autorský film loutkový animovaný film *Až po uši v mechu*.

### 5.5.1. Až po uši v mechu (2015)<sup>65</sup>

Na příkladu krátkometrážní pohádky *Až po uši v mechu* bych rád osvětlil to, jak může vypadat loutkový animovaný film v současnosti.

---

<sup>63</sup> POŠIVAČ, Filip. *Biography*. [Online] [Cit. 28.6.2016] Dostupné z: <http://www.filipposivac.com/biography.php>

<sup>64</sup> ČSFD. *Barbora Valecká*. [Online] [Cit. 28.6.2016] Dostupné z: <http://www.csfd.cz/tvurce/217353-barbora-valecka/>

<sup>65</sup> Film je volně ke zhlédnutí na internetové adrese <https://www.stream.cz/pohadky/az-po-usi-v-mechu/10008526-az-po-usi-v-mechu>

Až po uši v mechu reprezentuje to, co si představuji pod pojmem „moderní pohádka“. Příběh je vpravdě prostý. Vše se odehrává na území hlubokého a krásného lesa. Každé ráno v něm na uvítanou všem lesním bytostem zpívá sbor sester rusalek. Jedna z nich ovšem zpívat neumí. Je pro ni těžké se vypořádat s tím, že zatím nenašla ve světě svoje určení, které její sestry už dlouho znají. Pokouší se najít různé způsoby, jak se věnovat tomu, co by jí aspoň trochu šlo. Jedné noci zjistí, že houby, které v noci les osvětlují, na krátký okamžik způsobí to, že je schopna zpívat stejně krásně, jako její sestry. O tyto houby a vůbec o celý les se starají Bertík a Josefka, dvě malé děti, které v lese bydlí. Každé ráno vycházejí ze své chaloupky, aby se o les adekvátně postarali. Bertík se ovšem velice bojí tmy, čeká proto vždy teprve až do okamžiku, kdy se zjeví první sluneční paprsky. Když Bertík s Josefkou zjistí, že kdosi trhá svítící houby, rozhodnou se si na pachatele v noci počíhat. Bertík tak musí strávit noc ve tmě lesa. Nakonec při činu chytanou Rusalku, která se jim svěří se svými problémy. Rusalku neodsuzují, naopak společně přijdou na to, že vyniká v mluveném projevu, a proto od následujícího rána vypráví Rusalka v lesním rozhlase příběhy.

Nyní k tomu, proč si myslím, že se jedná o „moderní pohádku“. Postavy zde nejsou rozděleny na čistě dobré a čistě zlé, les i všichni v něm fungují v relativní rovnováze. Za zásadní moment považuji to, že zde nepozorujeme ryzí vítězství dobra nad zlem, ale to, že postavy - míním tím Bertíka, který překoná svůj strach ze tmy, a Rusalku, která najde svoje místo ve světě - projdou jakýmsi vývojem, který je na jejich životní cestě posune jiným, ještě lepším směrem. Už předtím nebyli v jádru špatní, ale životní zkušenost je posune dál.



Obrázek 15: Filip Pošivač, Barbora Valecká, Až po uši v mechu, 2015



Od příběhu se nyní posunu k formálním projevům samotného filmu. Myslím si, že oba tvůrci si byli při tvorbě plně vědomi všech možností, které dnešní animovaný film tvůrcům nabízí, a plně jich při natáčení využili. Zjevné je využití natáčení na digitální fotoaparát a počítačové postprodukce, která umožňuje film dobarvit a mnoho atmosférických prvků - např. všelijaká světelná mihotání, která by dříve byla nemyslitelná -, tedy prvků, které si cestu do loutkového animovaného filmu našly s příchodem nového tisíciletí. Zároveň s tím je zde jasně vidět, že tvůrci už opravdu nemusí příliš řešit technické aspekty, protože se mohou odkázat na několik desetiletí trvající tradici. Loutky i celková výprava jsou velkorysé a loutky plně využívají dostupných možností pohybu. Prkenost v jejich pohybu zde nevidíme, plně se navíc pracuje s vyjádřením mimiky - za pomoci výměnných hlaviček, pohyblivých očí atd.

Je více než zjevné, že se (český) loutkový animovaný film nachází ve stavu, kdy tvůrci už nemusí tak úporně narážet na problémy spojené s technickým řešením, ale hlavním problémem se jim stává především to, jak na realizaci filmu sehnat dostatečné množství financí, které by dovolily film bez větších problémů a nejistot dokončit. Neexistuje už nic jako státem financovaná kinematografie, která tvůrcům zaručovala to, že jejich film bude realizován s dostatečnou finanční podporou. V zestátněné kinematografii se ovšem na druhou stranu tvůrci museli potýkat s ideologickými problémy. Tyto věci naopak dnešní tvůrci řešit nemusí.

Já osobně si myslím, že po období devadesátých let a počátku nového tisíciletí, kdy se loutkový animovaný film ocitnul na okraji pozornosti, se nyní opět dostává do stavu, kdy je veliká naděje na to, že vznikne mnoho velice zajímavých filmů od tvůrců starších i mladších.<sup>66</sup> Tento stav loutkovému animovanému filmu bezesporu jenom prospěje.

---

<sup>66</sup> BALVÍNOVÁ, Malvína. Situace současné české celovečerní animace. In: Filmový přehled [Online] [Cit. 28.6.2016] Dostupné z: <http://www.filmovyprehled.cz/Revue/Fokus/Situace-soucasne-ceske-celovecerni-animace>

## Praktická část

### 6. Autorská loutka a portfolio

Praktická část této bakalářské práce má být primárně tvořena *autorským portfolioem*, které by mělo být jakýmsi záznamem návrhů, stavby a práce na mé *autorské filmové loutce*. Toto portfolio by pak mělo zpětně snést požadavek na to, aby jeho případný čtenář byl sám schopný podle zaznamenaného postupu zkonstruovat svoji vlastní filmovou loutku. Toto portfolio je výstup, který je od této práce neoddělitelný, i tak je ale za další důležitý výstup považuji mou autorskou filmovou loutku, bez které by portfolio nemohlo vzniknout. Genezi mého přístupu - kterou v portfolio, jež má především zachycovat fáze postupu, nepopisuji - k těmto dvěma úkolům se pokusím nastínit v následujícím textu.

#### 6.1. Autorská loutka

Na úplném začátku je třeba hledat moje okouzlení loutkovými filmy a filmy obecně. Byl jsem fascinován tím, že je někdo schopen vlastníma rukama stvořit úplně nový svět s charakterem a že je následně tento svět schopen rozpohybovat a dokázat do něj zasadit příběh. Byl jsem fascinován neuvěřitelnou trpělivostí, kterou jsou schopni tvůrci těchto filmů do své práce vložit. Cesta k tomu, že jsem se věnoval loutkovému filmu v mé bakalářské práci, proto není čistě náhodná. Lákala mě možnost vyzkoušet si zkonstruovat vlastní loutku. Takto mohla začít cesta, která vedla k tomu, čím je tvořena praktická část této bakalářské práce.

##### 6.1.1. Prvotní hledání

Prvním důležitým krokem, který jsem musel při tvorbě loutky řešit, bylo nalézt vhodný charakter, který bych zpracoval. Charakter a role postavy musely být snadno uchopitelné a pochopitelné. Jedním z prvních nápadů, které ke mně přišly, bylo pokusit se vytvořit loutku T.G. Masaryka. V té době, na jaře roku 2015, jsem totiž četl Čapkovy Hovory s T.G. Masarykem a Masarykova postava mě vpravdě zaujala. Jeho

charakteristické rysy se mi navíc zdály jako zajímavý materiál, který by šel výtvarně uchopit.

Po nějakém čase jsem ale od tohoto záměru ustoupil. Začal jsem se totiž obávat toho, že Masarykova postava je až příliš konkrétní, jeho osobu všichni znají a mají od ní určitá očekávání. Navíc jsem si nebyl jist, zda bych byl jeho osobnost schopen výtvarně uchopit tak, aby to nepůsobilo nepatříčně. Hledal jsem tedy dál, snažil jsem se najít něco obecnějšího, ale zároveň něco, u čeho se nebudu nacházet na naprosto neznámé půdě.

Po dalším uvažování jsem se nakonec rozhodl pro realizaci loutky myslivce. Výchozím bodem pro toto mé rozhodnutí bylo, že můj tatínek sám praktikujícím myslivcem je. Není to jeho civilní povolání, myslivost je pro něj především koníčkem, ovšem koníčkem, kterému věnuje asi největší díl svého volného času. Ve spolku, jehož je členem, jsem strávil poměrně dost času, kdy jsem - bylo to ještě v čase mých studií na pardubickém gymnáziu Dašická - pomáhal při nejrůznějších brigádách a fotil např. při několika honech na kachny. Myslivce všeho druhu jsem tak měl jedinečnou možnost pozorovat a poslouchat je při vyprávění jejich historek. Přineslo mi to jistý vhled do tohoto specifického prostředí. Uvědomil jsem si navíc i to, že povolání myslivce s sebou nese určité jasné a specifické znaky, které jsou pro utvoření loutky ideální. Jedním z nich je „zelená myslivecká uniforma“, díky které nelze myslivce zaměnit s nějakým jiným povoláním.

Po ujasnění námětu loutky jsem si následně chtěl ujasnit i to, jak technologicky k loutce přistoupím. Věděl jsem, že v profesionálním provozu se kostra loutky tvoří z celkem složité sestavy kovových součástí a ložisek. Pro tento přístup jsem ovšem neměl potřebné zázemí, především mi ale chyběla potřebná řemeslná zručnost a znalost práce s tímto typem materiálu. V tomto momentě pro mě byl vpravdě stěžejní a přínosný rozhovor s absolventkou Katedry výtvarné výchovy, Hanou Dočkalovou, která nyní působí na lektorském oddělení Veletržního paláce v Praze a také v Aeroškole, kde se zaměřuje na výuku animace a filmovou výchovu.<sup>67</sup> V praktické části své diplomové práci se sama věnovala práci s filmovou loutkou<sup>68</sup> a za svoji několikaletou praxi lektora filmové výchovy

---

<sup>67</sup> NÁRODNÍ GALERIE V PRAZE. *Mgr. Hana Dočkalová*. [Online] [Cit. 4.7.2016] Dostupné z: <http://www.ngprague.cz/detail-kontaktu/mgr-hana-dockalova/>

<sup>68</sup> DOČKALOVÁ, Hana. *Imaginace ve výtvarném umění*. Praha 2011. Diplomová práce. Karlova Univerzita v Praze. Pedagogická fakulta. Katedra výtvarné výchovy. S. 59.

měla možnost si práci s objektovou a loutkovou animací vyzkoušet i v pedagogické praxi. Díky ní jsem se tak dozvěděl, že funkční loutku je možné sestavit i z materiálů, které jsou běžně dostupné.

Zásadní věcí bylo to, jak přistoupit ke konstrukci kostry loutky. Právě Hana Dočkalová mi poradila to, že pro kostru je vhodný dvoumilimetrový drát, který je dostatečně pevný na to, aby unesl celé tělo, jde s ním ale hýbat přesně tak, jak je pro animaci potřebné. Zároveň s tím mi rozhovor s ní přinesl mnoho dalších materiálových tipů a rad, které mi byly při následné konstrukci velice nápomocné.<sup>69</sup> Po získání určitého vhledu jsem se tedy mohl pustit do samotné práce.

### **6.1.2. Výtvarné návrhy, výroba těla a jeho součástí**

První důležitou prací, kterou bylo nutno absolvovat, bylo vytvoření výtvarných návrhů loutky. Musel jsem si skrze výtvarný jazyk kresby ujasnit, jak by vlastně loutka měla vypadat. První zásadní věcí pro mě bylo to, jak zpodobnit obličej, posléze jsem se snažil nalézt komplexnější řešení celé postavy. K práci jsem využíval některé fotografické materiály získané rešerší v naší domácí knihovně a domácím fotoarchivu. Od výrazu, zahuštěného větším množstvím obličejových prvků, jsem dospěl postupně přes různé další mezifáze až k jednoduché podobě vousatého myslivce, která mi ovšem přišla pro loutku jako nejvhodnější. Další důležitou věcí bylo navržení dalších komponent - oblečení, klobouku a pušky. Před samotnou stavbou jsem si pak ještě navrhnul jakýsi kreslený plánec, kde byly zásadní míry a tvary neoblečené loutky v měřítku 1:1.

Po této prvotní práci jsem posléze přešel k samotné stavbě loutky. Nejsložitější na řešení bylo to, jak podchytit problém objemu, především v oblasti hrudníku. Do konstrukce bylo nutno zakomponovat nějaké objemové prvky, ale objemové prvky, které nebudou klást tak veliký odpor při zpracování. Vhodné dřevo jsem neměl k dispozici, proto jsem se rozhodl zkusit pracovat s korkovým špalíčkem, který jsem složil slepením několika tlustších korkových podtáček. Korek se mi jevil jako dostatečně pevný, ale snadno opracovatelný materiál - v praxi se mi pak tento můj předpoklad potvrdil. Opracovaný špalíček se pak měl stát bazálním prvkem konstrukce. Mým prvotním plánem

---

<sup>69</sup> Rozhovor s Hanou Dočkalovou, v Praze dne 7.4.2016

bylo, že drátky zkusím zapíchat přímo do něj. Záhy po realizaci se toto řešení, o kterém jsem si myslel, že mi ušetří některé další starosti, ukázalo jako špatné. Drátky totiž v korku i přes to, že byly do jeho hmoty co nejpečlivěji vlepeny a zanořeny, pořádně nedržely. Takováto loutka by nesnesla ani ta nejjednodušší kritéria, která by měla pro animaci splňovat, sotva by vydržela stát.

Následně, po tomto kroku mimo, jsem tedy zkusil přístup, kdy by práce s drátky předcházela práci s objemem hrudníku. Chtěl jsem se pokusit o jiné řešení, doopravdy sestavit drátěnou kostru, na kterou by se teprve v následných fázích nabalovaly další prvky. Jednoduchým nákresem jsem si zkusil ujasnit to, jak by měla tato kostra vypadat, a potom se pustil do práce. Hned vzápětí se ukázalo, že toto řešení se jeví správným. Základním prvkem se tak stal drátěný obrys hrudníku, na jehož bočních stranách byly namotány dráty, které na loutce tvoří paže a nohy loutky. Takto zkonstruovaný základ kostry byl schopen stabilního stoje - drát jsem v části, kde mají být chodidla, ohnul tak, aby základ loutky mohl stát -, což mě utvrdilo v tom, že ubírám správným směrem.

Tvar hrudníku i celkový obrys těla měl tedy jasný smysl, ale přemýšlel jsem dále, jak vytvořit loutce objem, který byl naprosto nutný. Vprostřed loutky jsem nemohl nechat zet pouze prázdný prostor. Korkový špalíček, který se mi v tomto momentě, i po předchozím nezdaru, válel na stole, mi vnuknul nápad, abych se pokusil ho vložit do „hrudní díry“. Po dodatečném opracování - díra totiž nakonec nebyla tak veliká - korek do hrudi krásně pasoval. Aby v hrudi držel, omotal jsem ho velikým množstvím tenčího vázacího drátku, který celek pěkně zafixoval. Tímto jsem si takřikajíc přišel na nejdůležitější věc. Loutka měla základ, byla schopna stát pevně na zemi a navíc měla objem.

Následný proces se už ubíral v souladu s mojí představou a plány. Ruce i nohy jsem obalil černou lepící páskou a následně dokončil jejich podobu - dlaně jsem vytvořil tenkým vázacím drátkem, chodidla jsem vytvaroval z modelovací hmoty. Zespod jsem do připravených děr v chodidlech vlepil matičky pro 3,5 mm šroub, aby loutka mohla být přišroubována k terénu. Dále jsem pomocí vázacího drátku a dřevěného kolíčku, který se běžně používá ve větší četnosti ke skládání nábytku, vytvořil krček, na který měla v další fázi přijít hlavička. Tu jsem modeloval ze stejné hmoty, kterou jsem použil k vytvoření chodidel. K vytvoření dutiny, kterou by se pak hlavička nasadila na tělo, jsem použil další

dřevěný kolíček, kolem jehož obvodu jsem pak vyskládal několik špejlí, které jsem obalil páskou, aby držely pohromadě. Tato pomůcka mi výborně posloužila nejen k tomu, že jsem mohl pohodlně do hlavičky udělat otvor v požadované velikosti, ale následně mi velice dobře osvědčila ve fázi, kdy jsem na hlavičku maloval akrylovými barvami. Absolvováním všech těchto kroků jsem mohl kostru loutky a základ hlavičky považovat za hotové.

Hlavička pak dostala malbu akrylovými barvami. Nejprve tmavší podkladovou, potom světlejší svrchní. Očím jsem chtěl vetknout neutrální výraz. Ústa jsem nakonec nechal bez malby, protože jsem počítal s tím, že přes ně budou stejně nalepeny vousy. Pro ty jsem použil vlasové konopné těsnění, které jsme měli ihned k dispozici doma. V delších pruzích jsem ho po jednotlivých pramíncích lepil na tvář. Když jsem byl s touto prací hotov, vousy jsem zastříhl na požadovanou délku a zacuchal, aby vypadaly přirozeněji.

Poslední důležitou prací byla výroba oblečení - košile, kalhot, kabátu, klobouku a bot. Nutno dodat, že v této fázi mi byla velice nápomocna supervize mojí maminky, která má se šitím přece jenom více zkušeností než já. Košile byla vytvořena velice jednoduše. Má formu jakéhosi ponča. Do odměřeného obdélníkového kusu flanelu jsem vystříhl díru pro hlavu a tento celek se pak nasadil přímo na tělo. Na kalhoty bylo použito kusu ustřiženého rukávu, což ušetřilo práci se šitím jedné postranní strany kalhot. Do kalhot jsem také zašil gumičku, která velice napomohla tomu, že kalhoty na těle bez větších obtíží drží. Pro kabát jsem zvolil jako materiál zeleně zbarvený filc. Základ kabátu je ze tří kusů - zad a dvou předních kusů. Po sešití všech těchto komponent pak na kabát přišly přišít rukávy. Pro výrobu klobouku jsem také zvolil filc, který byl použit pro kabát. Klobouk je tvořen dvěma základními kusy - oválem, na který se pak našil horní díl. Pro boty nakonec byla použita jednoduchá šedá látka. Jejich podoba je velice prostá - jsou to vlastně ponožky natažené na nohy loutky. Prvotní ideou bylo vyrobit botičky z koženky,



**Obrázek 16: stavba loutky**

ale tento materiál se nakonec ukázal jako nevhodný, protože omezoval možnosti manipulace s chodidly. Aby byly botičky lépe fixovány k tělu, pevně jsem je k nohám přivázal provázkem.

V poslední fázi jsem ještě z jednoduchých komponent - korku, dřevěného kolíčku, hřebíku, drátku, provázku a koženého proužku - vyrobil mysliveckou pušku. Také jsem proděravěl botičky, aby bylo možno dostat se šroubky k matickám v chodidlech. Jako poslední jsem přilepil k hlavičce klobouk.



Obrázek 17: finální podoba loutky

## 6.2. Portfolio

Druhým stěžejním výstupem je portfolio, které v nejdůležitějších bodech zachycuje stavbu loutky a které zároveň může sloužit coby návod pro toho, kdo by se chtěl pokusit si postavit vlastní loutku.

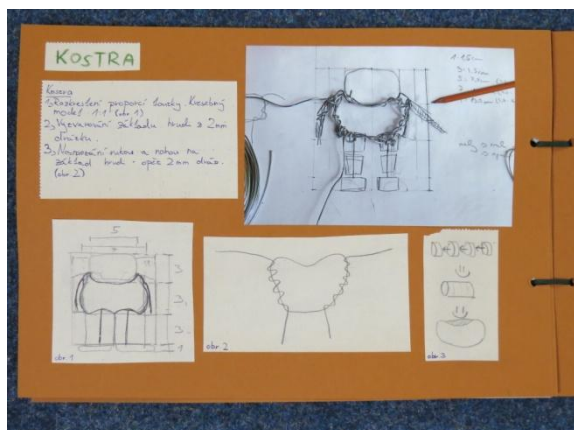
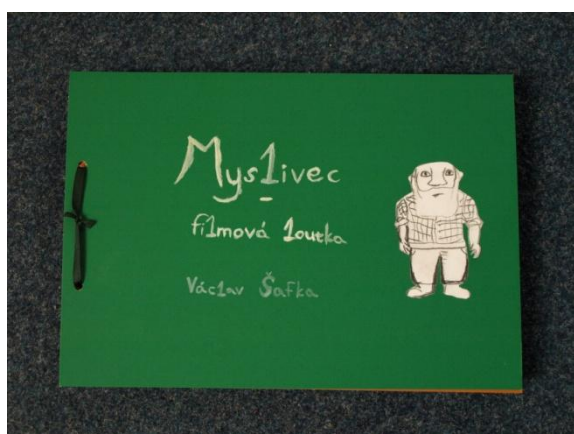
Do portfolia jsem zařadil originální nákresy a návrhy, které mi pod rukama vznikly v průběhu stavby. Některé nákresy jsem ale vytvořil až druhotně, neboť originální nákresy z průběhu stavby sloužily především pro moji orientaci a utřídění myšlenek. Samostatně by někomu, kdo nebyl při stavbě účasten, asi nebyly tak srozumitelné. Uvědomil jsem ale, že skrze některé dodatečné nákresy, které budou provázány s textem, budu moci proces ukázat velice stručně, ale zároveň dostatečně jasně. Obrazový materiál také dotvářejí



fotografie, které jsem v průběhu stavby pořizoval. Textovou složku jsem se snažil ponechat co nejjednodušší a snažil se klást veliký důraz na to, aby ten, kdo do portfolia případně nahlédne, mohl z provázání textu s fotografiemi a kresbami pochopit stavbu loutky bez větších zádrhelů.

Desky jsou zhotoveny ze zeleného plakátového kartonu a vnitřní stránky ze světle hnědého kartonu, obojí ve formátu A4. Celé portfolio je svázáno zelenou stuhou.

Celé nafocené portfolio se nachází z přílohách této bakalářské práce.



Obrázky 18 až 21: ukázky konečné podoby portfolia



## Didaktická část

### 7. Loutkový animovaný film a jeho perspektivy ve výtvarné edukaci

Je zatím vpravdě složité loutkový animovaný film najít v mimoškolním, natož pak ve školním vzdělávání. S jednoduššími, méně nákladnými a časově ne tak náročnými formami animovaného filmu - jako například ploškovou animací - se už sice setkáváme skrze mnohé mimoškolní programy filmových a animačních škol, mezi něž patří například pražská Aeroškola<sup>70</sup>, spolek ULTRAFUN<sup>71</sup> a další. Práce s animovaným filmem tedy určitě není ničím zcela novým, ale ryzí loutkový animovaný film stále ještě není tolik exponovanou disciplínou.

Tomuto faktu nahrává nesporná složitost, kterou práce s loutkovým animovaným filmem přináší. Loutkový animovaný film je totiž fenomén velice komplexní - nejde tu čistě jen o animaci, ale ve větší a zásadní míře též o to, co animaci předchází. Filmová loutka v sobě totiž zahrnuje, v souladu s tím, jak ji charakterizují v textu výše, problémy ryze výtvarné, ale také problémy ryze technického charakteru. Učitel tím pádem má sice před sebou otevřenou paletu možností, ale zároveň ho může odrazovat jejich náročnost - jak fyzická, tak časová. I přes toto si myslím, že loutkový animovaný film svoje nesporné uplatnění ve výtvarné výchově najít může. Vše závisí na otázce přístupu a vyhledání zásadních momentů.

Stavba loutky sama o sobě je záležitost velice pracná, zdlouhavá a svým způsobem monotónní. Pokud by pedagog chtěl jen tak zčistajasna po dětech, aby vyrobily loutku, myslím, že by dosti narazil - jednak na mantinely jejich technické zručnosti, jednak na jejich trpělivost a schopnost koncentrace. Má zkušenost z praktické části této práce jasně dokázala, že stavba loutky člověku, který s takovouto věcí přišel do styku poprvé, dá dosti zabrat. Pokud by učitel chtěl i tak toto s dětmi přím zkusit, je minimálně nutností jeho vlastní zkušenost, loutku by sám měl zkusit sestavit, aby důležité momenty zažil takříkajíc na vlastní kůži.

---

<sup>70</sup> Aeroškola. [Online] [Cit. 5.7.2016] Dostupné z: <http://www.aeroskola.cz/>

<sup>71</sup> ULTRAFUN. [Online] [Cit. 5.7.2016] Dostupné z: <http://www.ultrafun.eu/index.html>

Myslím si, že mnohem přínosnější by mohl být přístup, kdy by děti absolvovaly řadu výtvarných úkolů, díky kterým by si nejprve některé důležité aspekty loutkového animovaného filmu mohly osahat a uvědomit, a teprve posléze by mohly přistoupit ke stavbě samotné loutky, při které by mohly získané poznatky a zkušenosti z předešlých úkolů uplatnit. Po bližším ohledání totiž zjistíme, že loutkový animovaný film nabízí celou škálu zajímavých bodů, které je možno sledovat a použít ve výtvarné výchově - míním tím kupříkladu problémy lidské fyziognomie, vyjádření emocí pohybem, objevování jedinečnosti lidského charakteru, uvědomění si role člověka ve světě apod. Mimoto lze za další důležitý moment považovat samotnou animaci, která je pro děti vždy velice lákavá.

### 7.1. Návrh řady úkolů

V předchozím textu jsem se pokoušel nastínit to, že problematiku loutkového animovaného filmu, se kterou se zákonitě setká každý, kdo se pokouší sestavit filmovou loutku, je možno v edukaci uchopit skrze řadu výtvarných úkolů. V této části bych se chtěl pokusit nějakou takovouto výtvarnou řadu, která by mohla být brána jako jakási iniciační brána do světa loutkového animovaného filmu, navrhnout.

Ze všech možných tematických fazet loutkového animovaného filmu mi přišla jako nejzajímavější možnost skrze něj lépe poznat *fyzické a osobnostní aspekty člověka*. Toto východisko bych tedy bral jakožto výtvarné téma zaštiťující následné výtvarné úkoly. Mimo to si ovšem děti skrze úkoly mohou takříkajíc osahat různé techniky a způsoby práce, které se při profesionálních realizacích animovaných filmů běžně používají. Navíc si myslím, že v těchto úkolech se může měrou vrchovatou uplatnit jak *výtvarné vzdělávání* - děti se dostanou do kontaktu se základními výtvarnými technikami i s rozličnými materiály -, tak *výchovná role výtvarné výchovy*, kdy děti budou moci skrze úkoly plně reflektovat svůj náhled na svět a svoji vlastní subjektivitu.<sup>72</sup>

Úkoly, tak jak jsou koncipovány, myslím, by těžce nalézaly uplatnění ve *školní edukaci*. Svoje místo - především kvůli potřebnému času a pestřejším technickým možnostem - spíše naleznou v *mimoškolní edukaci*. Míním tím například různé školy

---

<sup>72</sup> ROESELVÁ, Věra. *Didaktika výtvarné výchovy V., nejen pro základní umělecké školy*. Přepřac. vyd. Praha: Univerzita Karlova v Praze, Pedagogická fakulta, 2003, s. 12-13. ISBN 80-7290-129-X.

animace, zájmové kroužky atd. Možnosti škol animace totiž umožňují úkolům věnovat navýsost velkorysou časovou dotaci a disponují lepším technickým zázemím. Mohu mluvit z vlastní zkušenosti z několika absolvovaných výpomocí při animačních dílnách v pražské Aeroškole a na letním filmovém táboře Aertěk. Tyto dva aspekty - tedy *časové možnosti a technická vybavenost* - jsou pro mnou navrhované úkoly vpravdě zásadní.

Vzhledem ke komplexitě tématu a náročnosti práce si myslím, že pro děti z 1. stupně základního vzdělávání nejsou úkoly příliš vhodné. Především technická a technologická složitost některých z nich by je mohla od kreativní práce odrazovat nebo po čase začít nudit. Při koncipování úkolů jsem tedy především pomýšlel na jejich použití s dětmi, které se věkově nachází na 2. stupni základního vzdělávání.

V následující části předkládám samotné návrhy konkrétních úkolů.

### **7.1.1. Výpověď obličeje (1. úkol)**

#### **Náplň úkolu:**

Děti si nechají vyfotografovat své obličeje v různých mimických situacích. Z těchto pořízených fotografií se vytvoří/vystřihají jakési obličejové fragmenty, na kterých budou například jen oči, nebo ústa a nos apod. Tyto výstřižky se nalepí na čistý papír. Následně by k nim děti dokreslovaly celý obličej podle toho, jak na ně ta která grimasa působí. Na konci by se vzniklé kresby porovnály s fotografickými předlohami.

#### **Cíle:**

Uvědomění si vlivu a důležitosti obličejových detailů na jeho celkové vyznění, nonverbální komunikace obličeje - uvědomění si výpovědi mimiky.

#### **Potřeby:**

Digitální fotoaparát, tiskárna, papíry, lepidlo, kreslicí potřeby.

#### **Motivace:**

Co obličej dělá obličejem? Může obličej vypovědět něco o konkrétním člověku? Jaká sdělení obsahují smích, zamračení apod.?

Jako výtvarný příklad lze pro tento úkol např. použít portrétní fotografie z cyklu *Vrazi*, jejichž autorem je český fotograf Radek Kalhous.<sup>73</sup> Jedná se o cyklus portrétních fotografií z roku 2013, které zachycují doživotně odsouzené vrahy z valdické věznice. Na

---

<sup>73</sup> KALHOUS, Radek. *Vrazi*. [Online] [Cit. 11.7.2016] Dostupné z: <http://www.kalhous.com/index.php/vrazi-killers>

spoustě z nich jsou vrazi vyfotografováni s mřížemi, na mnohých jsou ale zachyceny pouze obličeje. Právě několik fotografií bych vybral pro tento účel. Dětem bych je ukázal bez toho, aby věděli, kdo jsou lidé na nich zachycení. Posléze by se měly pokoušet přijít na to, kdo jsou lidé na fotografiích a měly by se pokusit zdůvodnit, proč si tak myslí a zamýšlet se nad otázkou, zda má člověk to, co zažil a konal, vepsáno do tváře.



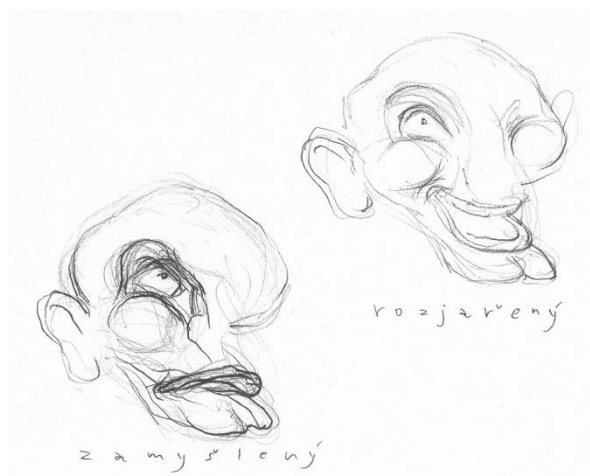
Obrázky 22 až 23: Radek Kalhous, Vrazi, 2013

**Časová dotace:**

1 setkání.

**Souvislost s loutkovým animovaným filmem:**

Obličejové studie při návrzích postav.



Obrázek 24: Martin Velíšek, studie hlavy k filmu Hrbáči z Damašku, 2006

### 7.1.2. Kostra uvnitř (2. úkol)

#### **Náplň úkolu:**

Děti by utvořily dvojice, ve kterých by pracovaly, jeden by byl modelem, druhý by byl konstruktérem. Model by zaujal dynamickou pózu, konstruktér by se snažil pomocí drátků zkonstruovat a zachytit vnitřní ustrojení kostry,. Po dokončení se role prohodí. Podstatné není zachytit kostru absolutně pravdivě, vybavit si její pravou podobu, prakticky to ani nejde, ale především jde o to o ní přemýšlet a snažit se pozorovat vztahy v ustrojení lidského těla.

#### **Cíle:**

Pozorování a přemýšlení o vnitřním uspořádáním lidského těla, osvojení si výtvarné práce v prostoru, osvojení si práce s netradičním materiálem.

#### **Potřeby:**

Drátky - ideálně různé tloušťky pro větší možnosti, kleštičky pro jednodušší práci s drátky. Lepicí páska a provázky - vhodné pro fixaci některých částí.

#### **Motivace:**

Jak drží lidské tělo pohromadě? Jak by mohla vypadat samotná kostra?

Jako výtvarné autority, u kterých bychom mohly najít velice úzké souvislosti s tímto tématem, vidím české umělce Kurta Gebauera<sup>74</sup> a Karla Malicha<sup>75</sup>. Kurt Gebauer se věnuje figurálnímu sochařství jakožto vysoce výsostnému tématu a nebojí se netradičních přístupů jak v materiálu, tak v přístupu myšlenkovém. Karel Malich zase pracuje s konstruováním objektů z drátků, což by mělo být náplní tohoto úkolu. Uvědomuji si, že Malich netvoří figurální objekty, ovšem jde mu vpravdě o podobnou věc, o kterou by se měly pokoušet v tomto úkolu i děti - zhmotnit cosi neviditelného.

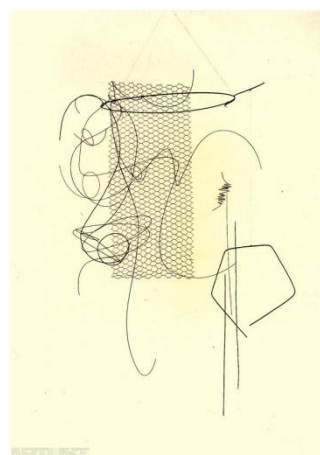
---

<sup>74</sup> ARTLIST. *Kurt Gebauer*. [Online] [Cit. 11.7.2016] Dostupné z: <http://www.artlist.cz/kurt-gebauer-1649/>

<sup>75</sup> ARTLIST. *Karel Malich*. [Online] [Cit. 11.7.2016] Dostupné z: <http://www.artlist.cz/karel-malich-1197/>



Obrázek 25: Kurt Gebauer, Chmelnice v Mutějovicích, 1983



Obrázek 26: Karel Malich, Krajina, 1974-1975

### Časová dotace:

1 setkání.

### Souvislost s loutkovým animovaným filmem:

Navržení těla a kostry loutky.



Obrázek 27: Jan Balej, studie postav k filmu Moře, strýčku, proč je slané?, 2006



Obrázek 28: kostra loutky pro film Fimfárum Jana Wericha, 2002

### 7.1.3. Fázování pohybu (3. úkol)

#### Náplň úkolu:

Dramatická etuda, při které by děti utvořily několikačlenné skupiny. V těchto skupinách by se měli v postavení vedle sebe pokusit vlastními těly rozfázovat nějaký jednoduchý pohyb. Ostatní skupiny by se snažily uhodnout, o jaký pohyb jde.

#### Cíle:

Uvědomění si posloupnosti v pohybu, pochopení základních principů animace.



**Potřeby:**

K tomuto úkolu žádné speciální pomůcky ani materiály nejsou potřebné.

**Motivace:**

Lze rozdělit pohyb do fází? Jak funguje zaznamenávání pohybu na filmovém pásu?

Jako ideální výtvarný příklad, myslím, jde pro tento úkol použít fotografie Eadwearda Muybridge ze 70. až 90. let 19. století, ve kterých na fotografiích zachycoval jednotlivé fáze dynamického pohybu u lidí a u zvířat. Jím zachycené pohyby jsou dost často netradiční, tudíž mohou vzbudit v dětech zájem. Dále je možné se s dětmi bavit o tom, jak se zaznamenává pohyb na filmový pás.

**Časová dotace:**

Tento úkol se mi zdá jako velice flexibilní. Sám o sobě tolik času nezabere. Otázka další koncepce je tak nasnadě. Vidím dva způsoby, jak k němu přistoupit.

V první možnosti by stál sám o sobě. Jednalo by se o jedno setkání. Na začátku by se provedla tato etuda a posléze by se mohlo přistoupit k promítání ukázek z různých animovaných filmů, skrze které by děti dostaly základní povědomí o animovaném filmu a animačních technikách.

Jako druhou možnost vidím použití v rámci 4. úkolu, který by se tím pádem rozdělil na dvě setkání. V tom prvním by se na začátku provedla právě tato etuda a záhy by se přistoupilo k pixilaci. V druhém setkání by se pak natočená pixilace podrobila postprodukčním pracím.<sup>76</sup>



Obrázek 29: Eadweard Muybridge, Tančící, 1877

---

<sup>76</sup> Viz 4. úkol.

### **Souvislost s loutkovým animovaným filmem:**

Princip animace.

#### **7.1.4. Pohyb, obraz a zvuk (4. úkol)**

##### **Náplň úkolu:**

Natáčení krátkých pohybových etud metodou pixilace a následná stříhová a zvuková postprodukce. Pohybové etudy by se měly zaměřovat na opravdu bazální pohyby, které ale mohou vyjádřit nějakou myšlenku či příběh. Více než žádoucí je práce s nadsázkou - například strojovost pohybu, přehnaná rozmáchlost. V postprodukční fázi by si děti zkusily v jednoduchém editačním programu (např. Windows Movie Maker) sestavit nafocené fáze do plynulého videa. Následně by se pokusily jednotlivé pohyby ozvučit. Zvuky ovšem nemají odpovídat skutečnosti, ale mělo by jít spíše o apropiaci, kdy se např. zvuky industriálního prostředí přisoudí pohybům lidským. Dojde tak k zajímavým spojením.

##### **Cíle:**

Získání prvotní zkušenosti s praxí animovaného filmu a jeho postprodukcí.

##### **Potřeby:**

Digitální fotoaparáty, počítače s nainstalovanými postprodukčními filmovými programy a zvukovou databází.

##### **Motivace:**

Jako ideální mi přijde před těmito dvěma úkoly dětem promítnout krátký film Eastern - Krvavý Hugo (1997), jehož autorem je v této práci již zmiňovaný Aurel Klimt. Tento film je vytvořen metodou pixilace a stylizace a nadsázka je v něm důležitým



**Obrázek 30: Aurel Klimt, Eastern - Krvavý Hugo, 1997**



**Obrázek 31: Jan Švankmajer, Jídlo, 1992**



prvkem. Jako další ideální případ může sloužit promítnutí některé vhodné ukázky z krátkého filmu Jana Švankmajera Jídlo.

#### **Časová dotace:**

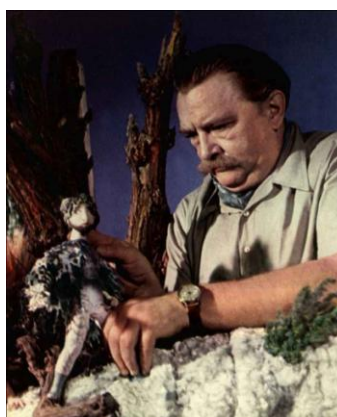
Tento úkol by mělo být možno absolvovat v rámci jednoho setkání. V návaznosti na zamyšlení nad koncepcí minulého úkolu je ale možnost tento úkol rozdělit do setkání dvou. Záleží na preferencích vyučujícího.

#### **Souvislost s loutkovým animovaným filmem:**

Natáčení filmu a jeho postprodukce.



**Obrázek 32: Hermína Týrlová při práci na filmu Ferda Mravenec**



**Obrázek 33: Jiří Trnka při práci na filmu Sen noci svatojánské**

#### **7.1.5. Další možnosti - navázání na řadu úkolů**

Jak jsem naznačoval na začátku didaktické části, tyto úkoly by měly posloužit především pro to, aby se děti mohly co nejpokojněji a nejlapidárněji možnou cestou seznámit s některými základními principy, které provázejí komplex jménem loutkový animovaný film, sami o sobě ale nepřinášejí nějaký opravdový „veliký“ výstup. Za ideální proto považuji to, aby se po absolvování těchto úkolů plynule přistoupilo ke stavbě filmové loutky, pro což by mohlo rámcově sloužit portfolio, které jsem vytvořil jako jeden z výstupů praktické části. Stavba loutky je proces velice časově náročný, myslím, že minimální rozvržení by mělo činit alespoň 5 setkání. Po zkonstruování loutek je pak dalším logickým krokem přistoupení k natáčení animovaného filmu, což by mohlo zabrat několik dalších setkání.

Tyto aktivity, které mohou následovat po mnou navržených výtvarných úkolech, by mohly tak tvořit jakýsi druhý větší celek, který už bude zaměřen na opravdovou práci s

„komponenty“ loutkového animovaného filmu. Absolvování řady výtvarných úkolů ale může tuto následnou práci velice usnadnit, protože díky nim děti budou některé problémy moci lépe pochopit a po svém uchopit. Jeden celek zkrátka tomu druhému může pomoci pevněji opodstatnit svoji existenci.

## 7.2. Vazby na RVP

Řada výtvarných úkolů nachází oporu v těchto očekávaných výstupech RVP pro 2. stupeň.

### Žák:

*„užívá vizuálně obrazná vyjádření k zaznamenání vizuálních zkušeností, zkušeností získaných ostatními smysly a k zaznamenání podnětů z představ a fantazie“*

*„užívá prostředky pro zachycení jevů a procesů v proměnách a vztazích; k tvorbě užívá některé metody uplatňované v současném výtvarném umění a digitálních médiích – počítačová grafika, fotografie, video, animace“*

*„vybírání, kombinuje a vytváří prostředky pro vlastní osobité vyjádření; porovnává a hodnotí jeho účinky s účinky již existujících i běžně užívaných vizuálně obrazných vyjádření“<sup>77</sup>*

Zároveň s tímto by navržené úkoly měly splňovat i náplň učiva v oblasti *Rozvíjení smyslové citlivosti* (prvky vizuálně obrazného vyjádření, uspořádání objektů do celků v ploše, objemu, prostoru a časovém průběhu, smyslové účinky vizuálně obrazných vyjádření) a *Uplatňování subjektivity* (prostředky pro vyjádření emocí, pocitů, nálad, fantazie, představ a osobních zkušeností, typy vizuálně obrazných vyjádření).<sup>78</sup>

---

<sup>77</sup> MŠMT. RVP 2016. [Online] [Cit. 11.7.2016] Dostupné z: <http://www.msmt.cz/file/37052?highlightWords=r%C3%A1mcov%C3%BD+vzd%C4%9BI%C3%A1vac%C3%A1D+program>

<sup>78</sup> Tamtéž.

## Závěr

Tato bakalářská práce je rozdělena do třech částí.

První z nich je část teoretická, ve které se pokouším projít cestu od vymezení toho, co je, dále pokračuji k oblasti animace, kterou je také bezesporu nutno objasnit, aby byl obraz co nejplastičtější, a poté se snažím vymezit to, co považuji za klasickou filmovou loutku, včetně nezbytného technologického popisu. Jedním z důležitých bodů teoretické části je pak poukázání na různé přístupy, které jsou v loutkovém animovaném filmu možné. Tyto přístupy se snažím ukázat na výběrech z tvorby několika významných českých autorů. Samotné filmy i osobnosti autorů podrobuji dalšímu rozboru.

V následné praktické části reflektuji svoji výtvarnou práci, jejíž podstata spočívala v realizaci autorské filmové loutky - v mém případě loutky myslivce - a portfolia, které má celý proces zaznamenávat a může také sloužit jako návod pro toho, kdo by chtěl zkusit sám zrealizovat svoji loutku.

V didaktické části se pokouším zamyslet nad perspektivami, které může mít loutkový animovaný film ve výtvarném vzdělávání, a navrhuji jeho možný způsob aplikace v mimoškolním vzdělávání.

Samotné psaní mě opět utvrdilo v tom, že loutkový animovaný film je jednou z nejoriginálnějších uměleckých disciplín, před kterou by byla veliká škoda zavírat oči. Navíc je to bezesporu disciplína, která naší zemi zanechala dědictví, které můžeme považovat jako naprosto legitimní součást světového filmového fondu. Zároveň s tím jsem si prohloubil znalost mnohých filmů jak z oblasti bývalého Československa, tak i filmů zahraničních, ač ty v práci nezmiňuji kvůli nedostatku prostoru.

Loutkový animovaný film a jeho další cesty budu s velikou radostí a zájmem sledovat i nadále.

## Seznam zdrojů

### Literatura

- BENEŠOVÁ, Marie. *Od Špalíčku ke Snu noci svatojanské*. 1. vyd. Praha: Orbis, 1961. Filmové publikace.
- BENEŠOVÁ, Marie, MERTOVIČ, Michaela (ed.). *Břetislav Pojar: věnováno jednomu z největších mužů Českého animovaného filmu*. Praha: Animation People, 2008. ISBN 978-80-254-1189-6.
- BLECHA, Jaroslav a JIRÁSEK, Pavel. *Česká loutka*. Vyd. 1. Praha: KANT, 2008. ISBN 978-80-86970-23-3.
- BROŽ, Jaroslav. 20 let československého filmu. Vypovídá Jiří Trnka. In: ULVER, Stanislav (ed.). *Animace a doba: sborník textů z časopisu Film a doba, 1955-2000*. Praha: Sdružení přátel odborného filmového tisku, 2004.
- DOČKALOVÁ, Hana. *Imaginace ve výtvarném umění*. Praha 2011. Diplomová práce. Karlova Univerzita v Praze. Pedagogická fakulta. Katedra výtvarné výchovy.
- DUTKA, Edgar. Nástin dějiny českého animovaného filmu v paralelním pohledu. In: ULVER, Stanislav (ed.). *Animace a doba: sborník textů z časopisu Film a doba, 1955-2000*. Praha: Sdružení přátel odborného filmového tisku, 2004.
- DUTKA, Edgar. *Scenáristika animovaného filmu: Minimum z historie české animace*. 2., rozš. vyd. V Praze: Akademie múzických umění, 2006. ISBN 80-7331-069-4.
- DUTKA, Edgar. *Minimum z dějin světové animace*. 2. vyd. V Praze: Akademie múzických umění, 2012. ISBN 978-80-7331-253-4.
- FEDOTOV, A. J. a KALINA, Vladimír. *Anatomie loutky*. 1. vyd. Praha: Orbis, 1953. Divadelní edice. Knihovna loutkářských souborů; sv. 1.
- FIALA, Miloš. O Jiřím Trnkovi se Stanislavem Látalem a Břetislavem Pojarem. In: ULVER, Stanislav (ed.). *Animace a doba: sborník textů z časopisu Film a doba, 1955-2000*. Praha: Sdružení přátel odborného filmového tisku, 2004.
- HLAVÁČEK, Luboš, PAVLUCH, Lev (ed.). *Jiří Trnka*. Praha: Academia, 2002. ISBN 80-200-1050-5.

HUMPLÍKOVÁ, Miroslava. Kronika Krysaře. In: ULVER, Stanislav (ed.). *Animace a doba: sborník textů z časopisu Film a doba, 1955-2000*. Praha: Sdružení přátel odborného filmového tisku, 2004.

KAČOR, Miroslav, PODHRADSKÝ, Michal, MERTOVIČ, Michaela. *Zlatý věk české loutkové animace*. Praha: Animation People, 2010. ISBN 978-80-254-5920-1.

KUBÍČEK, Jiří. *Úvod do estetiky animace*. Praha: Akademie múzických umění v Praze, Filmová a televizní fakulta, Katedra animované tvorby, 2004. ISBN 80-7331-019-8.

MAKONJ, Karel a DVOŘÁK, Jan, ed. *Od loutky k objektu*. V tomto souboru vyd. 1. Praha: Pražská scéna, 2007. ISBN 978-80-86102-60-3.

POŠ, Jan. *Výtvarníci animovaného filmu*. Praha: Odeon, 1990. Současné české umění. ISBN 80-207-0159-1.

ROESELLOVÁ, Věra. *Didaktika výtvarné výchovy V., nejen pro základní umělecké školy*. Přeproc. vyd. Praha: Univerzita Karlova v Praze, Pedagogická fakulta, 2003. ISBN 80-7290-129-X.

SOKOL, František. *Svět loutkového divadla: sborník statí*. 1. vyd. Praha: Albatros, 1987.

SOKOL, František a JAROŠ, Jiří. *Československá loutkářská scénografie*. Praha: Divadelní ústav, 1969.

STEPHENSON, Ralph. *Animation in the cinema*. New York: A. S. Barnes, 1967.

TOMÁNEK, Alois. *Podoby loutky*. 5., rozš. vyd. Praha: Akademie múzických umění, Divadelní fakulta, katedra alternativního a loutkového divadla, 2006. ISBN 80-7331-053-8.

ULVER, Stanislav (ed.). *Animace a doba: sborník textů z časopisu Film a doba, 1955-2000*. Praha: Sdružení přátel odborného filmového tisku, 2004.

ULVER, Stanislav. Animace jako stav notorického optimismu. In: ULVER, Stanislav (ed.). *Animace a doba: sborník textů z časopisu Film a doba, 1955-2000*. Praha: Sdružení přátel odborného filmového tisku, 2004

URC, Rudolf. *Animovaný film*. 1. vyd. Martin: Osveta, 1980.

## Internetové zdroje

*Aeroškola*. [Online] [Cit. 5.7.2016] Dostupné z: <http://www.aeroskola.cz/>

ARTLIST. *Karel Malich*. [Online] [Cit. 11.7.2016] Dostupné z: <http://www.artlist.cz/karel-malich-1197/>

ARTLIST. *Kurt Gebauer*. [Online] [Cit. 11.7.2016] Dostupné z: <http://www.artlist.cz/kurt-gebauer-1649/>

BALVÍNOVÁ, Malvína. Situace současné české celovečerní animace. In: *Filmový přehled* [Online] [Cit. 28.6.2016] Dostupné z: <http://www.filmovyprehled.cz/Revue/Fokus/Situace-soucasne-ceske-celovecerni-animace>

*Biography*. [online] [Cit. 20.4.2016] Dostupné z: <http://starewitch.pagesperso-orange.fr/tbiograp.htm>

ČSFD. *Barbora Valecká*. [Online] [Cit. 28.6.2016] Dostupné z: <http://www.csfd.cz/tvurce/217353-barbora-valecka/>

KALHOUS, Radek. *Vrazi*. [Online] [Cit. 11.7.2016] Dostupné z: <http://www.kalhous.com/index.php/vrazi-killers>

*Lajka*. [Online] [Cit. 28.6.2016] Dostupné z: <http://www.lajka.eu/>

MŠMT. *RVP 2016*. [Online] [Cit. 11.7.2016] Dostupné z: <http://www.msmt.cz/file/37052?highlightWords=r%C3%A1mcov%C3%BD+vzd%C4%9B%C3%A1vac%C3%AD+program>

NÁRODNÍ GALERIE V PRAZE. *Mgr. Hana Dočkalová*. [Online] [Cit. 4.7.2016] Dostupné z: <http://www.ngprague.cz/detail-kontaktu/mgr-hana-dockalova/>

POŠIVAČ, Filip. *Biography*. [Online] [Cit. 28.6.2016] Dostupné z: <http://www.filipposivac.com/biography.php>

ULTRAFUN. [Online] [Cit. 5.7.2016] Dostupné z: <http://www.ultrafun.eu/index.html>

## Specifické zdroje

*Film o filmu Fimfárum* [videozáznam na DVD] Dokumentární film z roku 2002.  
Krátký film Praha 2002.

JABLONSKÁ, Linda. *Film o filmu Fimfárum 2.* [videozáznam na DVD] Dokumentární film z roku 2006. MAUR film 2006.

Rozhovor s Hanou Dočkalovou, v Praze dne 7.4.2016

## Seznam vyobrazení

**Obrázek 1:** *javajkové divadlo*. Dostupné z:

<http://www.prachatickonews.cz/publ/publ1309.htm> [Cit. 6.7.2016]

**Obrázek 2:** *neznámý autor, marioneta vodníka z 20. let 20. století*. [loutka]

Dostupné z: <http://www.loutky.cz/starozitne-loutky/vodnik-03/> [Cit. 7.7.2016]

**Obrázek 3:** *Jiří Barta, Klub odložených, 1989*. [film] Dostupné z:

[http://paris.czechcentres.cz/public/galleries/55/54065/klub\\_odlozenych\\_1.jpg](http://paris.czechcentres.cz/public/galleries/55/54065/klub_odlozenych_1.jpg) [Cit. 7.7.2016]

**Obrázek 4:** *kostra filmové loutky*. Zdroj: KAČOR, PODHRADSKÝ, MERTOVIČ, 2010.

**Obrázek 5:** *Ladislav Starevič se svými loutkami*. Dostupné z:

[https://67.media.tumblr.com/1bef9b807362c407e969fb07f0a6e18/tumblr\\_n7ewknBbk1qec5ero1\\_500.jpg](https://67.media.tumblr.com/1bef9b807362c407e969fb07f0a6e18/tumblr_n7ewknBbk1qec5ero1_500.jpg) [Cit. 7.7.2016]

**Obrázek 6:** *Hermína Týrlová, Ferda Mravenec, 1944*. [film] Dostupné z:

<http://img.fdb.cz/galerie/0/04a0990486c81f42adacae0471.jpg> [Cit. 7.7.2016]

**Obrázek 7:** *Jiří Trnka, Špalíček, 1947*. [film] Dostupné z: <http://eea.nfa.cz/wp-content/uploads/2015/03/spalicek.jpe> [Cit. 6.7.2016]

**Obrázek 8:** *Jiří Trnka, Staré pověsti české, 1952*. [film] Dostupné z:

<http://www.biocentral.cz/files/movies/film-5113-medium.jpg?1343813537> [Cit. 6.7.2016]

**Obrázek 9:** *Jiří Trnka, Sen noci svatojánské, 1959*. [film] Dostupné z: <https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/736x/35/c8/2c/35c82c9b90d6d1ff2c3bfc1d2ebfb477.jpg>

[Cit. 7.7.2016]

**Obrázek 10:** *Jiří Trnka, Kybernetická babička, 1962*. [film] Dostupné z:

[http://www.mzv.cz/public/d2/46/1b/808407\\_726623\\_KYBERNETICKA\\_BABICKA.jpg](http://www.mzv.cz/public/d2/46/1b/808407_726623_KYBERNETICKA_BABICKA.jpg) [Cit. 7.7.2016]

**Obrázek 11:** *Břetislav Pojar, Jabloňová panna, 1973*. [film] Dostupné z:

<http://www.kviff.com/en/image/film/photo-web/48/717-the-appletree-maiden.jpg> [Cit. 6.7.2016]



**Obrázek 12:** *Jiří Barta, Krysař, 1985.* [film] Dostupné z:  
<https://rarecinemablogcine.files.wordpress.com/2011/05/krysar2.jpg> [Cit. 6.7.2016]

**Obrázek 13:** *Jiří Barta, Krysař, 1985.* [film] Dostupné z:  
<http://payload46.cargocollective.com/1/7/226480/3228267/32026457.jpg> [Cit. 7.7.2016]

**Obrázek 14:** *Aurel Klimt, Pád, 1999.* [film] Dostupné z:  
[http://pics.filmaffinity.com/The\\_Fall-533089205-large.jpg](http://pics.filmaffinity.com/The_Fall-533089205-large.jpg) [Cit. 7.7.2016]

**Obrázek 15:** *Filip Pošivač, Barbora Valecká, Až po uši v mechu, 2015.* [film]  
Dostupné z: [http://www.pifpaf.cz/images/nahledy\\_novinky/1246/az\\_po\\_usi.jpg](http://www.pifpaf.cz/images/nahledy_novinky/1246/az_po_usi.jpg) [Cit. 6.7.2016]

**Obrázek 16:** *stavba loutky.* Vlastní zdroj.

**Obrázek 17:** *finální podoba loutky.* Vlastní zdroj.

**Obrázek 18:** *ukázka konečné podoby portfolia.* Vlastní zdroj.

**Obrázek 19:** *ukázka konečné podoby portfolia.* Vlastní zdroj.

**Obrázek 20:** *ukázka konečné podoby portfolia.* Vlastní zdroj.

**Obrázek 21:** *ukázka konečné podoby portfolia.* Vlastní zdroj.

**Obrázek 22:** *Radek Kalhous, Vrazi, 2013.* [fotografie] Dostupné z:  
[http://i.idnes.cz/14/102/org/VHA5689be\\_56144\\_PO2\\_1\\_RadekKalhous\\_CPP2014\\_314.jpg](http://i.idnes.cz/14/102/org/VHA5689be_56144_PO2_1_RadekKalhous_CPP2014_314.jpg) [Cit. 11.7.2016]

**Obrázek 23:** *Radek Kalhous, Vrazi, 2013.* [fotografie] Dostupné z:  
[http://1gr.cz/fotky/idnes/14/102/org/VHA5689e5\\_88152\\_PO2\\_9\\_RadekKalhous\\_CPP2014\\_314.jpg](http://1gr.cz/fotky/idnes/14/102/org/VHA5689e5_88152_PO2_9_RadekKalhous_CPP2014_314.jpg) [Cit. 11.7.2016]

**Obrázek 24:** *Martin Velíšek, studie hlavy k filmu Hrbáči z Damašku, 2006.* [kresba]  
Zdroj: Fimfárům Jana Wericha. Devět filmových pohádek. Praha, 2006.

**Obrázek 25:** *Kurt Gebauer, Chmelnice v Mutějovicích, 1983.* [socha] Dostupné z:  
<http://www.artlist.cz/dila/chmelnice-v-mutejovicich-4015/> [Cit. 11.7.2016]

**Obrázek 26:** *Karel Malich, Krajina, 1974-1975.* [objekt] Dostupné z:  
<http://www.artlist.cz/dila/krajina-5223/> [Cit. 11.7.2016]

**Obrázek 27:** *Jan Balej, studie postav k filmu Moře, strýčku, proč je slané?, 2006.*  
[kresby] Zdroj: Fimfárum Jana Wericha. Devět filmových pohádek. Praha, 2006.

**Obrázek 28:** *kostra loutky pro film Fimfárum Jana Wericha, 2002.* [screen  
videozáznamu z DVD] Zdroj: Film o filmu Fimfárum.

**Obrázek 29:** *Eadweard Muybridge, Tančící, 1877.* [fotografie] Dostupné z:  
[https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/1/1e/Eadweard\\_Muybridge,\\_Plate\\_187\\_%E2%80%93\\_Dancing,\\_fancy,\\_no.\\_12,\\_Miss\\_Larrigan.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/1/1e/Eadweard_Muybridge,_Plate_187_%E2%80%93_Dancing,_fancy,_no._12,_Miss_Larrigan.jpg) [Cit. 11.7.2016]

**Obrázek 30:** *Aurel Klimt, Eastern - Krvavý Hugo, 1997.* [film] Dostupné z:  
<http://www.ceskatelevize.cz/telexport/foto/67.jpg> [Cit. 11.7.2016]

**Obrázek 31:** *Jan Švankmajer, Jídlo, 1992.* [film] Dostupné z:  
<http://img.ceskatelevize.cz/program/porady/29780/foto09/02.jpg?1324046135> [Cit. 11.7.2016]

**Obrázek 32:** *Hermína Týrlová při práci na filmu Ferda Mravenec.* Dostupné z:  
[http://img.radio.cz/pictures/pohadky/tyrlova\\_ferda1.jpg](http://img.radio.cz/pictures/pohadky/tyrlova_ferda1.jpg) [Cit. 7.7.2016]

**Obrázek 33:** *Jiří Trnka při práci na filmu Sen noci svatojánské.* Dostupné z:  
[http://www.everfund.cz/sites/default/files/776808\\_689280\\_trnka\\_2.jpg](http://www.everfund.cz/sites/default/files/776808_689280_trnka_2.jpg) [Cit. 7.7.2016]

## Přílohy

### Filmografie Jiřího Trnky<sup>79</sup>

- Zasadil dědek řepu, 1945, krátkometrážní, kreslený  
Zvířátka a petrovští, 1946, krátkometrážní, kreslený  
Dárek, 1946, krátkometrážní, kreslený  
Pérák a SS, 1946, krátkometrážní, kreslený  
Špalíček, 1947, celovečerní, loutkový  
Císařův slavík, 1948, celovečerní, loutkový  
Čertův mlýn, 1949, krátkometrážní, loutkový  
Román s basou, 1949, krátkometrážní, loutkový  
Árie prémie, 1949, krátkometrážní, loutkový  
Bajaja, 1950, celovečerní, loutkový  
Veselý cirkus, 1951, krátkometrážní, plošková animace  
O zlaté rybce, 1951, krátkometrážní, technika statických obrazů  
Staré pověsti české, 1952, celovečerní, loutkový  
Jak stařeček měnil, až vyměnil, 1953, krátkometrážní, technika statických obrazů  
Dva mrazíci, 1954, krátkometrážní, loutkový v kombinaci s ploškovým  
Kuťásek a Kutilka, 1954, krátkometrážní, maňáskový  
Osudy dobrého vojáka Švejka I-III, 1954-1955, loutkový v kombinaci s ploškovým  
Cirkus Hurvínek, 1955, krátkometrážní, loutkový  
Proč UNESCO?, 1958, krátkometrážní, kreslený  
Sen noci svatojánské, 1959, celovečerní, loutkový  
Vášeň, 1961, krátkometrážní, loutkový  
Kybernetická babička, 1962, krátkometrážní, loutkový  
Archanděl Gabriel a paní Husa, 1964, krátkometrážní, loutkový v kombinaci s ploškovým  
Ruka, 1965, krátkometrážní, loutkový

---

<sup>79</sup> HLAVÁČEK, Luboš, PAVLUCH, Lev (ed.). *Jiří Trnka*. Praha: Academia, 2002, s. 442-443. ISBN 80-200-1050-5.

# UNIVERZITA KARLOVA V PRAZE

## Pedagogická fakulta

Katedra výtvarné výchovy

Akademický rok: 2014/2015

### ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

Jméno a příjmení: **Václav Šafka**

Studijní program: **Specializace v pedagogice**

Studijní obor: **Výtvarná výchova se zaměřením na vzdělávání**

Obor práce: **Výtvarná výchova se zaměřením na vzdělávání**

Děkan fakulty Vám podle zákona č. 111/1998 Sb. určuje tuto bakalářskou práci:

Název práce: **Loutkový animovaný film jako prostředek výtvarného vyjádření ve výtvarné výchově**

Jazyk práce: **čeština**

Zásady pro vypracování:

V bakalářské práci se věnujte fenoménu loutkového animovaného filmu v kontextu výtvarné a filmové výchovy. Definujte rozdíl mezi divadelní a filmovou loutkou, prostudujte vznik a vývoj loutkové animace, vyzdvihněte významné období a autority z českého i světového animovaného filmu. Zaměřte se výhradně na klasickou figurální loutku. Popište základní materiály, techniky a postupy tvorby loutek, jejich typologii a možnosti jejich využití ve výuce. Navrhněte didaktickou aplikaci v rámci mimoškolních volnočasových edukačních aktivit. Zaznamenejte celý proces vzniku autorské loutky (od kresebných návrhů, skic, materiálového vzorníku, fotografického deníku stavby konstrukce a těla loutky až po finální animovanou sekvenci) formou portfolio. Portfolio bude zároveň sloužit jako vzorový materiál pro učitele.

Seznam odborné literatury:

- Animace a doba: sborník textů z časopisu Film a doba 1955-2000 ; Vybr., uspoř. a dopl. Stanislav Ulver. - Praha : Sdružení přátel odborného filmového tisku, 2000
- PLASS, J.: Základy animace: základní pravidla klasické a virtuální animace. Plzeň : Fraus, 2010
- DUTKA, E.: Minimum z dějin světové animace. Praha : Akademie múzických umění, 2004
- DUTKA, E. : Scenáristika animovaného filmu. Praha : Akademie múzických umění, 2006
- KUBÍČEK, J.: Úvod do estetiky animace. Praha : Akademie múzických umění, 2004
- BENEŠOVÁ, Marie. Břetislav Pojar: věnováno jednomu z největších mužů Českého animovaného filmu. Praha: Animation People, 63 s. ISBN 978-802-5411-896
- AUGUSTIN, L. a Jiří TRNKA.: Jiří Trnka. Vyd. 1. Praha: Academia, 2002, 463 p. ISBN 80-200-1050-5
- KAČOR, Miroslav, Michal PODHRADSKÝ a Michaela MERTOVIČOVÁ. Zlatý věk české loutkové animace. 1. vyd. Praha: Mladá fronta, 2010, 221 s. ISBN 978-802-0421-906; 0015-1068.
- Anima, animus, animace: mezi filmem a volnou tvorbou / Eva Švankmajerová, Jan Švankmajer. Praha : Slovart ; Arbor vitae, 1998
- 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, Dům pánů z Kunštátu ; Text: Marek Pokorný. - Brno, Praha : Dům umění města Brna ; Kant, 2003
- Dějiny českého výtvarného umění; Díl 6, část 2. 1958-2000 ; Aut. Polana Bregantová a kol., Praha : Academia, 2007
- Katalogy: Anifest, Anifilm, PAF
- Internetové zdroje

Vedoucí bakalářské práce: **Mgr. Arbanová Linda, Ph.D.**

Oponenti:

Konzultanti:

Datum zadání bakalářské práce: 15.12.2014

Termín odevzdání bakalářské práce: dle harmonogramu příslušného akademického roku



.....  
Student



.....  
Vedoucí katedry

V Praze dne 19.12.2014

**Univerzita Karlova v Praze, Pedagogická fakulta  
Magdalény Rettigové 4, 116 39 Praha 1**

**Prohlášení žadatele o nahlédnutí do listinné podoby závěrečné práce před její obhajobou**

Závěrečná práce:

|             |  |
|-------------|--|
| Druh práce  |  |
| Název práce |  |
| Autor práce |  |

Jsem si vědom/a, že závěrečná práce je autorským dílem a že informace získané nahlédnutím do zveřejněné závěrečné práce nemohou být použity k výdělečným účelům, ani nemohou být vydávány za studijní, vědeckou nebo jinou tvůrčí činnost jiné osoby než autora.

Byl/a jsem seznámen/a se skutečností, že si mohu pořizovat výpisy, opisy nebo rozmnoženiny závěrečné práce, jsem však povinen/povinna s nimi nakládat jako s autorským dílem a zachovávat pravidla uvedená v předchozím odstavci tohoto prohlášení.

Jsem si vědom/a, že pořizovat výpisy, opisy nebo rozmnoženiny dané práce lze pouze na své náklady a že úhrada nákladů za kopírování, resp. tisk jedné strany formátu A4 černobíle byla stanovena na 5 Kč.

V Praze dne .....

|                           |  |
|---------------------------|--|
| Jméno a příjmení žadatele |  |
| Adresa trvalého bydliště  |  |

\_\_\_\_\_  
podpis žadatele

**Univerzita Karlova v Praze, Pedagogická fakulta  
Magdalény Rettigové 4, 116 39 Praha 1**

**Prohlášení žadatele o nahlédnutí do listinné podoby závěrečné práce  
Evidenční list**

Jsem si vědom/a, že závěrečná práce je autorským dílem a že informace získané nahlédnutím do zveřejněné závěrečné práce nemohou být použity k výdělečným účelům, ani nemohou být vydávány za studijní, vědeckou nebo jinou tvůrčí činnost jiné osoby než autora.

Byl/a jsem seznámen/a se skutečností, že si mohu pořizovat výpisy, opisy nebo rozmnoženiny závěrečné práce, jsem však povinen/povinna s nimi nakládat jako s autorským dílem a zachovávat pravidla uvedená v předchozím odstavci tohoto prohlášení.

| Poř. č. | Datum | Jméno a příjmení | Adresa trvalého bydliště | Podpis |
|---------|-------|------------------|--------------------------|--------|
| 1.      |       |                  |                          |        |
| 2.      |       |                  |                          |        |
| 3.      |       |                  |                          |        |
| 4.      |       |                  |                          |        |
| 5.      |       |                  |                          |        |
| 6.      |       |                  |                          |        |
| 7.      |       |                  |                          |        |
| 8.      |       |                  |                          |        |
| 9.      |       |                  |                          |        |
| 10.     |       |                  |                          |        |