

*Akademie múzických umění
Fakulta filmová a televizní*

Člověk v animovaném filmu
doktorská práce

*autor: MgA. Maria Procházková
obor: Filmové, televizní a fotografické umění a nová média
specializace: Animovaná tvorba
datum dokončení: 2006*

*vedoucí práce: Prof. Břetislav Pojar
konzultant: Doc. PhDr. Martin Matějů
konzultant: Doc. Edgar Dutka*

*oponent: Prof. ak. mal. Jiří Barta
oponent: PhDr. Vladimír Czumalo CSc.*

Prohlašuji, že jsem doktorskou práci vypracovala samostatně a použila jen uvedeníh pramenů a literatury.

.....

V Praze

Obsah

Prohlášení	2
Obsah	3
Motto	7
Úvod - Téma: Člověk v animovaném filmu	8
Člověk v animovaném filmu: Okruhy témat	9
1. Animace – několik definic úvodem	10
Co je to „animace“	10
Co je to „animovaný film“	10
Klíč k animaci	11
Proč se o to všechno vůbec někdo snaží? Jaké jsou cíle animace?	12
2. Člověk jako tvůrce	14
Co to vlastně je autorský film?	14
Režisér - sám v poli	15
Jak autorský film vypadá?	16
Autor realizátor	16
Autoři o autorství	16
Ze života autorských filmů	17
Originalita	18
Inspirace	19
Nápad	20
Talent	20
Proč tvořit	21
Co je umění	21
Uvážlivá úvaha	22
Proces tvorby	23
Zodpovědnost za kvalitu obsahu	23
Shrnutí	24
Jaký je smysl autorské tvorby?	24
Autorská tvorba v dnešním odcizeném světě	24
3. Člověk jako (hlavní) postava animovaného filmu	26
Postava, osobnost a sociální role	26
Role jako maska	26
Maska a identita	28
Maska a iluze – shrnutí	29
(Animovaná) postava komunikuje	30
Jazyk a společnost	30
Jazykové a nejazykové chování	31
Znaky	31
Gesta	31
Gesta nahrazující řeč	32

Doprovodná gesta	32
Text	32
Řeč	32
Hlas	33
Shrnutí	33
4. Člověk jako téma animovaného filmu	35
O čem jiném bychom měli hrát než o lidech?	36
Shrnutí	36
5. Člověk jako vizuální předloha – model	37
Syntetičtí herci	37
Stylizovaný reál	39
Repro-záznam člověka	40
O loutce	40
Panáčky a panenky	41
Anatomie člověka	42
Obličej	42
Zobrazování obličeje	43
Mimika obličeje	43
Základní mimické výrazy obličeje a jejich příčina	43
Oči	44
Mimika a pohyb očí	44
Nos	45
Rty	45
Zuby	46
Brada	46
Uši	47
Obličej – shrnutí	47
Snaha o vlastní obraz	47
Animace lidského těla	48
Kostra člověka	48
Kostra loutky	49
Hlava	50
Krk	50
Ruce	50
Nohy	51
Srdce a srdíčko	51
Kůže	52
Vlasy	52
Pohlavní znaky	52
Tělesné proporce	52
Základní charakteristické typy	53
Stín	53
Pohyby těla	53
Chůze	55

Zvláštnosti a výhody animované chůze	55
Běh	56
Panáčci chodí	56
Chůze (či běh) v panorámě a přes formát	56
Lip-sync	57
Shrnutí	58
6. Člověk jako herec v animovaném filmu	59
Pixilace	59
Herci	60
Pantomima	60
Stínohra	61
Ruka symbol člověka	61
Ruka(vice)	62
Ruce autora	62
Kombinované filmy	63
Zvláštní efekty - použití animace v hraných filmech	64
Shrnutí	64
7. Člověk jako divák	65
Publikum, respektive obecnost, neboli diváci	65
Co je „publikum“	65
Kdo je divák	65
Diváci x publikum	65
Proč se publikem zabývat?	65
Práva a povinnosti diváka	66
Práce s divákem	66
Diváci aktivní a pasivní	66
Typy publika	66
Specializované publikum	67
Publikum filmové x televizní	67
Výzkum publika	67
Měření divácké úspěšnosti	67
Animace není nutně tvorba pro děti - Produkce a dosažitelnost	69
Má smysl vychovávat diváka?	70
Shrnutí	71
8. Člověk jako specializovaný smyslový automat	73
Kde přestávají sny a začínají filmy?	73
Úvaha na téma: Lapač snů aneb soukromý sen o snech	74
Závěr	76
Současný stav animace	76
Mantinely animace	76
Za vším hledej člověka	77
Jak se má a co dělá člověk v animovaném filmu	77

Seznam literatury	79
Seznam citovaných filmů	82
Slovníček základních použitých termínů (výběr)	85
Příloha I	87
Člověk jako turista animovaného filmu	87
Praktikum animovaného filmu aneb „Ono se to hýbe!“	87
Příloha II	90
Karel Zeman a jeho filmy	90
Karel Zeman (1910-1989)	90
Filmografie Karla Zemana	90
Vynález zkázy	90
Na kometě	91
Dojem zůstává	92
Příloha III	93
Subjektivní pochod od kresleného panáčka k živému herci	93
Citovaná autorská filmografie (výběr)	93

Motto

„Připadal mi na první pohled dvojrozměrný: z anfasu na něm bylo nějak více plochy, než je u lidí běžné. Vzbuzovalo to dojem, že z profilu je tenký jako list papíru. Způsobem pohybu to jen potvrzoval: gestikuloval a tančil jako animovaná vystřihovánka. Tak by si počínalo schéma, kdyby mohlo zešílet, vytrhnout se z vynálezčova sešitu a šokovat večerní chodce.“

(Přemysl Rut popisuje, jak poprvé uviděl vystupovat Jana Vodňanského ve své knize Ptáček neseje zpívá vesele.
Pro mě z toho vyplývá, že když může být animovaný film inspirovaný člověkem a lidskou společností, může to být i naopak...)

„Na to, že byl právě přistižen, jak se vydává za křeslo, se vůbec nenechal vyvést z míry.“

(J. K. Rowlingová, Harry Potter a princ dvojí krve, překlad Pavel Medek)

Úvod

Téma: Člověk v animovaném filmu

Téma Člověk v animovaném filmu jsem si zvolila jako obsah svého doktorského studijního programu, protože je to oblast mé tvorbě nejbližší. Téma, které mě zajímá technicky i obsahově a kterému jsem se chtěla věnovat hlouběji.

Člověk jako tvůrce je samozřejmě obsažen ve všech filmech, ale já mám na mysli člověka jako předmět i člověka jako téma používaného v animovaném filmu otevřeně jako hlavní postavu i zastřené prostřednictvím věcí či zvířat, jejichž „herecká“ akce vždy alespoň okrajově vypovídá o společnosti, vztazích, či konkrétních lidských vlastnostech.

Dalším úhlem pohledu jsou možnosti prezentace člověka jako postavy, které animovaný film nabízí a které se stále rozšiřují jednotlivými technickými pokroky a jejich kombinacemi s postupy již zavedenými. Existuje zde samozřejmě neopominutelná masa animované tvorby, především kresleného a loutkového filmu, nicméně já se zaměřím spíše na pixilaci (termín označující právě animaci herce-živého člověka) a další techniky kombinující člověka-herce s animovaným pozadím, prostředím, předměty či postavami. Dále se pozastavím nad méně tradičními postupy používajícími reprozáznamy člověka - fotografie a xeroxy. Zdržím se u základní anatomie člověka, z jejíž znalosti čerpá veškerá animace lidských postav. A samostatnou podkapitolu věnuji rukám, které v animovaném filmu občas zastupují člověka, někdy v roli vyšší moci, jakéhosi zasahovatele, hybatele či přímo stvořitele, jindy jsou to přiznaně ruce autora.

Nejde mi o rejstříkové rozřazení jednotlivých filmů do skupin a podskupin, ale o definování a pojmenování možností, způsobů a významů, které animovaný film člověku nabízí.

Návaznost a propojení s vlastní tvorbou, ze které je dlouhodobý zájem o téma patrný, by měla zaručit i jiný (osobnější) než teoretický vhled do tématu.

Člověk v animovaném filmu: okruhy témat

- **člověk jako tvůrce** - autor, autorství, autorský film, je animace opravdu kolektivním dílem?; podíl, vliv a zásluhy členů štábu...
- **člověk jako (hlavní) postava animovaného filmu** - možnosti vyjádření v rozsahu překračujícím možnosti hraných filmů; hledání a definování způsobů a významů, které animovaný film nabízí
- **člověk jako téma animovaného filmu** - jedinec sám za sebe i jako zástupce společnosti, lidské vlastnosti, pocity aplikované na postavy, zvířata, předměty; o čem všem a jak umí animovaný film vyprávět
- **člověk jako vizuální předloha - model** - jednotlivé techniky, zobrazení člověka od stylizace hraničící s abstrakcí až po maximální realitu, nástup 3D animace, včetně snímání pohybových map, použití fotografií a xeroxu, překreslování předtočených reálných záběrů
- **člověk jako herec v animovaném filmu** – pixilace, technické použití lidského těla nebo jeho částí (ruce, nohy, oči) pro vyjádření děje, kombinace člověka herce s animovaným prostředím, předměty či postavami
- **člověk jako divák** - kdo je divák animovaného filmu?, profil diváka, divácké obce, adresnost, film pro konkrétního diváka, filmy „pro nikoho“, práce s divákem, větší přístupnost x větší kódovanost animovaných filmů pro širší diváckou obec
- **člověk jako specializovaný smyslový automat** - budoucnost animovaného filmu prostřednictvím elektronických záznamů snů a představ (subjektivní sci-fi vize urychlujícího se vývoje technologií v moderním (našem) světě)

1. Animace – několik definic úvodem

Než začneme, ráda bych definovala několik základních pojmů z oblasti animovaného filmu, které budu v textu častěji používat. Obsáhlejší slovníček najdete v případě zájmu na konci této práce v přílohách.

Co je to „animace“

animace – z latinského anima-duše, animal-živočich – oduševnění, oživení

Animace filmová je tvůrčí proces, při kterém **animátor** mění polohu nebo tvar objektů a zaznamenává jednotlivé fáze těchto změn (fotografováním, snímáním kamerou, scanováním, ukládáním do paměti počítače...). Za sebou seřazené zaznamenané fáze pak při plynulém promítnutí navozují zdání pohybu.

Pro pochopení procesu animace laikem je klíčové právě to „krokové“ zaznamenávání, nejuvýstižnější termín by byl asi „fotografování“, neboť bez ohledu na médium jde o záznam jednotlivých statických obrazů. Teprve, když se nasnímané obrázky následně promítnou, neboli pustí rychle za sebou, vzniká dojem pohybu... A to je ten moment „kouzla oživení“. Měli jsme spoustu nehybných obrázků a teď se nám před očima odehrává pohyb – obrázky ožily.

„Vynález“ animovaného filmu vychází ze znalosti vlastnosti lidského oka zvané doznívání zrakového vjemu. Jde o schopnost lidského mozku uchovat si obrázky vnímané okem ještě chvíli poté, co zmizí ze zorného pole. O této nedokonalosti lidského oka věděli již staří Egypťané, ale až v polovině 19. století se začaly používat optické hračky, které ji využívaly k předvedení iluze pohybu, a později vedly až ke vzniku animovaného filmu. Když se díváte na animovaný film, ve skutečnosti vidíte sérii jednotlivých obrázků. Většinou se každý následující obrázek jen velmi nepatrně liší od toho předcházejícího. Když jsou tyto obrázky promítány velmi rychle za sebou (v kině je to rychlostí 24 obrázků za 1 sekundu), divák změnu vnímá jako plynulý pohyb. Doznívání zrakového vjemu je dokonce tak silné, že oko můžeme „šidit“ ještě o něco víc: nepozná ani, když mu nabídneme pouze 12 posunů (různých obrázků) za sekundu. Snímáme-li každý jednotlivý obrázek dvakrát, neboli exponujeme-li stejnou fázi na dvě filmová políčka za sebou, pro mozek se stále jeví pohyb plynulý a nám tedy stačí 12 fází (změn) na 1 sekundu.

„Setrvačnost“ oka si můžeme vyzkoušet jednoduchým testem: na malý papír nakreslíme postavičku a na další stejný papír obkreslíme tu samou postavičku, ale s jednou výraznou pohybovou změnou (např. má ruce nahoře). Oba papírky pečlivě narovnáme na sebe, aby se kresby kryly. Horní papírek namotáme pevně na tužku a rychlými pohyby papírek rozmotáváme a smotáváme: zdá se nám, že vidíme postavičku v pohybu. Ve větším rozsahu můžeme na stejném principu vytvořit flip-book, knížku s měnícími se obrázky na jednotlivých stranách, kterou se pro vyvolání dojmu pohybu rychle listuje.

Co je to „animovaný film“

animovaný – oživený, ale v přeneseném smyslu také živý, veselý, čilý

Animovaný film je druh kinematografie vytvářející snímky, na nichž se nehybné a zpravidla neživé objekty (kresba, loutka, ale i předměty vyrobené bez výtvarného zřetele, popřípadě vzniklé bez zásahu lidské ruky) jeví jako pohybující se a živoucí.

(*Malá československá encyklopedie, 1984*)

Nejobvyklejšími tradičními disciplínami animovaného filmu je film kreslený, loutkový a ploškový, pracující prakticky s dvojrozměrnou loutkou. Tyto techniky jsou základem umění animace, i když mají mnoho variant, kombinací a odvozených technik jako je například malba na sklo, animace písku, tzv. špendlíkové plátno a další. Všem těmto způsobům animace říkáme „ruční animace“ nebo také „animace klasická“, neboť ji animátoři vytvářejí doslova svými rukama. Také je podstatné, že se snímá „okénko po okénku“, tedy reálně se musí pod kamerou „sestavit“ každá dokonalá fáze.

S postupem času a vývojem elektronických technologií se tvůrci čím dál častěji uchylují k 2D (dvojdímenzionální – plošné) a 3D (trojdímenzionální – plastické) animaci počítačové a elektronická média používají zčásti i pro usnadnění, zrychlení, případně zpřesnění animace klasické. Zatímco dříve platilo, že v animaci se fantazii meze nekladou, teď můžeme říci, že přestávají existovat i technologické limity.

Dlouho byl jako dostačující vnímán názor, že základem animace je způsob snímání, tedy „okénko po okénku“. V prostředí animovaného filmu je tím myšleno složení animovaného pohybu z jednotlivých fází, ne doslovně z filmových oken (často se snímá jedna fáze na dvě až tři filmová okna, což závisí na podrobnosti a plynulosti chtěného výsledného pohybu a samozřejmě i složitosti zvolené techniky a možností technologie). V současné době, kdy už více než polovina animované produkce vzniká v digitální formě, jsou okna či framy spíše pomyslná časová jednotka.

Ale zpátky k definici: zmíněný způsob „okénko po okénku“ zahrnuje i časosběrné snímání, které se pravidlům animace vymyká. Proto bylo nutné vyjádření upřesnit. Nejrozšířenější používaná definice animace tedy zní *animace je vytváření pohyblivých obrazů všemi technikami s výjimkou živé akce*. Tato definice je považována za oficiální, neboť ji zformulovalo sdružení ASIFA (mezinárodní organizace sdružující pracovníky v animovaném filmu). Je v ní naznačen vztah k člověku, i když v tomto případě spíše odmítavý: „s výjimkou živé akce“. Znamená to tedy, že do animace živý člověk nepatří? Zjednodušující odpověď nabízím hned, podrobněji se k tématu budu vracet v jednotlivých kapitolách. V animovaném filmu můžeme pracovat s živým člověkem, ale ne v reálném čase. Nejčastější technický přístup k člověku-herci je pixilace, kdy s člověkem zacházíme jako s loutkou (*více viz. kapitola Člověk jako herec v animovaném filmu*).

A vyvstává i další otázka: je či není animace výtvarné zpracování reálných záběrů? Pokud se jedná o dále zpracovávaný reál (vynechávají se některé z reálně nasnímaných fází, většinou podle matematického klíče - elektronicky) a tento reál bereme jen jako podklad či předlohu, tak ano, může jít o animaci. Pokud se nasnímaný reál pouze počítačově „technicky“ upraví bez jakýchkoli dalších zásahů animátorů, fázářů a dalších odborníků, pak to není animace, ale většinou trikový záběr.

Klíč k animaci

Norman McLaren (významný kanadský animátor a režisér, průkopník pixilace a experimentální abstraktní animace) termín „okénko po okénku“ předefinoval k obrazu svému a obráceným pohledem vystihl základ animace, kterým je časování: „(...) *co se*

odehraje mezi každými dvěma okénky je mnohem důležitější než to, co je na nich; animace je tedy umění manipulace s neviditelnými mezerami mezi jednotlivými okénky.“
(Kubíček, J. 2004)

K přesnému pochopení podstaty animace by nám také mohla pomoci definice činnosti animátora z pera Edgara Dutky: „Animátor je umělec, který umí výborně kreslit, ale hlavně je skvělým pozorovatelem, jenž dokáže analyzovat jakýkoliv pohyb (člověka, živočicha či stromu ve větru) a vybrat z něho ty fáze, které onen pohyb nejlépe charakterizují, nikoliv kopírují!“

(Dutka, E. 2002)

Pochvala i osobní zaujetí je cítit z charakteristiky, kterou animaci ověřil Jiří Barta: „Animace není jen technologie ožívování nakreslených nebo loutkových charakterů, je to jiný „časoprostor“, je to svět uvolněné imaginace a fantazie.“

(Barta, J., 2005)

Proč se o to všechno vůbec někdo snaží? Jaké jsou cíle animace?

Animace působí už ze své podstaty jako umění, které má za cíl spíše pobavit, potěšit než poučovat. A v tom je jeho úskalí i výhoda zároveň. Animace je stále vnímaná jako tvorba pro děti, což ji do jisté míry degraduje na pomyslně nižší stupeň společenského umění. Zároveň je vůči ní divácká obec o to méně ostražitá, a tak se myšlenka ve snímcích obsažená a „zakuklená“ do nenáročné podoby snadněji šíří. Ne, opravdu si nemyslím, že by se autoři animovaných filmů snažili podsouvat divákům nenápadně velké myšlenky. Ale mají možnost něco závažného říci formou, která je nejen přijatelná, ale i oblíbená a vyhledávaná. Největší potenciál animace je právě v možnostech obrazového zpracování. Animace se používá již téměř automaticky při vysvětlování různých biologických dějů, při demonstrování těžko uchopitelných procesů, ale i při běžné výuce. Ne náhodou používají animaci pro zviditelnění svých log mnohé firmy. Jde totiž o výrazně zapamatovatelné zpracování rozpohybované „značky“ v kontextu použité barvy a grafiky. Samozřejmě velkým odbytíštěm animace je reklama. Zejména v politické satíře se používají tzv. „black-outy“ – krátké jednoduché animované situace směřující k výrazně vtípné pointě. I videoklipy se v poslední době začali vyjadřovat k aktuálním společenským problémům a především k politice. Animace je totiž forma, od které v pozici diváka „sneseme“ relativně dost kritické názory i vůči sobě samým. Zásluhu na tom má srozumitelnost, ale především způsob, kterým je problém předkládán. V zásadě existují dva způsoby, buď je vše „řečeno“ zcela přímo a bez vytáček, což je prostřednictvím animované figurky samo o sobě stylizace, nebo jde o systém přirovnání. V obou případech to bývá celé „obaleno“ v humoru. Výhoda těchto krátkých žánrů tkví v rychlosti, s jakou se mohou dostat k divákům. Takže mohou relativně rychle reagovat na momentální situaci, vyjadřovat se k aktuálním problémům.

U reklamy (včetně politické agitky) jde především o to, vtáhnout diváka do světa jiné reality, s jejími specifickými pravidly, a tak ozvláštnit přístup k tématu. Odvést pozornost od myšlenky, kterou chceme sdělit divákovi tak, aby ji alespoň podvědomě přijal.

U prezentací a simulací je klíčovým požadavkem na techniku animace vzbudit dojem reality. V další fázi pak použitím stylizace přetransformovat sdělení do srozumitelné, často silně obrazové formy.

Hraný film používá animaci nejčastěji k vytvoření a oživení postav, které reálně neexistují. Někdy se v takových případech oživují (vytvářejí) makety lidských figur, jindy stylizace dovolí použít místo člověka jako analogii nějaký předmět. Často jde o oživení předmětů existujících, ale neživých, jindy objektů stvořených pro potřeby tvůrce a pod impulsem jeho představivosti. Případem oživení existujícího předmětu je bota, kterou můžeme nejen přimět se pohybovat, chodit, ale také mít vlastní charakter a pocity. Takové „postavy“ většinou nahrazují lidské postavy a jejich problémy, což je pro animovaný film typické a některé např. povahové rysy postav se pak dají opsat tak, že jsou divákovi dostatečně srozumitelné a přitom se nemusíte dívat do tváře archetypálnímu typu zlé staré babizny s pichlavými očima, skřípavým hlasem a bradavicí na obrovském nose, ale může vám stejnou službu sehrát rozvrzané dřevěné houpačí křeslo...

Druhým případem je smyšlená postava, pohádková nebo fantaskní. Něco z říše představ: obr, démon, mimozemšťan...

Specifickým případem je znovuoživení kdysi existujícího, žijícího tvora: zvířete či dokonce člověka. Může jít o významnou osobnost nebo zoologicky zajímavý vyhynulý druh. Zvířata často vyrábíme animovaně právě proto, abychom je snadno přinutili dělat co potřebujeme, či jako zástupce lidí, jejich příběhů...

Filmová animace je používaným a účinným prostředkem, jak s nadsázkou ztvárnit svět lidí, a proto si zasluhuje detailnější analýzu, s níž jsou spojeny příklady „animačního umění“.

2. Člověk jako tvůrce

Co to vlastně je autorský film?

Autorský film rozhodně neznamená jakékoli naplňování termínu „udělej si sám“. Film je, až na výjimky, týmová práce. I u hodně „samostatných“ tvůrců k úspěšnému dokončení díla přispívá alespoň jeden další spolupracovník (nejčastěji střihač, kameraman, mistr zvuku či hudební skladatel...). U ostatních, méně samostatných, je to většinou celý štáb.

Co to vlastně je autorský film? Vždyť každý film, každé dílo má svého autora. U literatury, či výtvarného umění je nejčastěji autor jeden. Něco ho napadne, chvíli to získává tvar v představách, někdy je to spíše jen směr nebo způsob, a pak pod vlivem inspirace začne autor tvořit. Myšlenka postupně nabírá pod rukama malíře reálné kontury, sochaři se začne zhmotňovat tvar, spisovateli se plní řádky definujícím textem, architekt rýsuje svůj hvězdný zámek z cihel a šelest spadajícího listí se mění v noty v osnovách skladatele. Autorské filmy bývají individuálnější, vyhraněnější. Vraťme se však od výsledného dojmu zpátky do procesu vzniku. V jednotlivých vrstvách tvorby jde opět o jednotlivce (mistr zvuku, mistr střihu, hlavní kameraman, výtvarník, kostýmní návrhář, architekt, hudební skladatel), kteří spolupracují a do různé míry se podřizují režisérovi, který by měl celý filmový projekt svou vizí zastřešovat. On je tedy tím stvořitelem, je to jeho dílo. Ale co scénárista? Jestliže základem úspěšného filmu je scénář, není tedy autorem on? A co herecký představitel hlavní role? Samozřejmě, denně slyšíme upoutávky na nový film hollywoodské hvězdy. U animovaného filmu má významnější pole působnosti výtvarník a téměř vše je vloženo do rukou animátora. Jak to tedy je? Zjednodušeně bychom mohli říci, že autorem uměleckého díla je ten, kdo ho vyrobí. Ale tím bychom se dostali až k řadovým řemeslníkům, kteří začíšťují krovky v architektem navrženém domě. Jde tedy o základní koncepci, která má svého autora.

„Umělecké dílo (...) vychází z autorova zanícení. Oním autorem může být ve filmu herec, spisovatel nebo režisér. Osobně si myslím, že by to měl být režisér. Jen on může formovat film ze všech prvků jako sochař hnětoucí hlinu.“
(*Renoir, J. 2004*)

Existují samozřejmě výjimky, spoluautorství či kolektivní dílo je u filmu běžné (zejména u rozsáhlejších projektů – seriálů, případně u happeningových akcí). Znamé jsou i autorské dvojice, ale to už odbočují.

Film se nazývá kolektivním dílem, to znamená, že se na jeho vzniku podílí více lidí, více profesí. A právě proto, že jde o umělecké dílo, stavba je připisována architektovi, nikdy ne „bezejmenným“ dělníkům. Zmiňují se pouze umělecké profese, které na sebe strhly výkonem, přínosem či rozsahem pozornost. Případně když se jich zhostily celebrity těchto oborů. U symfonie je to podobné, autor-skladatel, dirigent-stavbyvedoucí a orchestr, na kterém nakonec závisí, jestli se cíle a představy autora naplní. Vždyť dobrý muzikant je svým způsobem řemeslník. U filmu je uměleckých profesí, které mohou více či méně ovlivnit výsledný film minimálně tolik jako filharmoniků. Rozsah „koprodukce“ mezi jednotlivými profesemi, které se na vzniku animovaných filmů podílejí a jejichž vliv a význam má různý stupeň, se mění podle typu příběhu, zvolených prostředků, osobnosti autora (autorů). Základní formálně patrný rozdíl můžeme odvodit z typu animovaného filmu: zda je spíše vyprávěný obrazem (a nemusí to být nutně nonverbální snímek) či naopak většinu informací, včetně nálady,

předává publiku mluvené slovo (ať už dialog, komentář, či hlas vypravěče). Typickým příkladem je Mach a Šebestová (kreslený večerníkový seriál O Utrženém sluchátku), kde výtvarno vnímáme silně, ale přesto příliš nepřekračuje roli ilustrace vyprávění. Audio příběh by oproti tomu obstál i samostatně. Dalším vodítkem je zvolená animační technika. U animovaných filmů obecně je rukopis výtvarníka pochopitelně zásadní, nicméně u kreslených filmů je neodiskutovatelný. Stále mluvíme o animovaných filmech, které se vyjadřují obrazem, dokonce sekvencemi samostatných na sebe navazujících obrazů, a proto je absurdní umenšovat nějak jejich význam. Jde pouze o to, že některé filmy jsou významější svým stylem výtvarným, jiné svým příběhem, další způsobem, jak je příběh zformulován, převeden do filmové řeči a sdělen. Ideální je pochopitelně určitá míra vyrovnanosti jednotlivých složek. Příkladem může být tvorba autorské trojice D + B + M (Doubrava - režie, Born - výtvarník, Macourek – scénář), mezi jejíž společné filmové počiny patří i právě zmíněný animovaný seriál o Machovi a Šebestové, či solitéry Ze života ptáků, Nesmysl a další. Jejich filmy fungovaly a nadále fungují konzistentně ve všech zmíněných úhlech pohledu, jednotlivé složky se doplňují a podporují, aniž by některá z nich extrémně převládala.

Známe i další „sladěné“ a vícečetnou spoluprací ověřené spolupracovníky. A nemusí jít nutně o vazbu režisér – výtvarník. Příběhy Rumcajse máme divácky spojené s literární předlohou Václava Čtvrťka a výtvarníkem Radkem Pilařem. Výrazné partnerství, kterého si všimla i neodborná veřejnost, provází letitou spoluprací výtvarníka, režiséra a animátora Pavla Koutského s hudebním skladatelem Petrem Skoumalem (např. večerníkový seriál Halali). Smyslem nejen těchto trvalejších spoluprací, ale spoluprací obecně, je aby jejich účastníci, jednotliví autoři, výsledný tvar obohatili, rozvinuli, posunuli dál, blíž k ideálnímu tvaru, dílu, které funguje ve všech složkách a společně nese poselství.

Na druhou stranu je mnoho animovaných filmů, u kterých působí některá z uměleckých složek výrazněji než ostatní a nebývá to výjimka. Například seriál Bob a Bobek máme nesmazatelně spojený s rukopisem výtvarníka a karikaturisty Vladimíra Jiráka. Příběhy Maxipsa Fíka jsou zase zapamatovatelné díky skvělému hereckému uchopení komentáře Josefem Dvořákem.

Režisér - sám v poli

Téma Autorský film, respektive Autorská tvorba, vnímám velmi osobně, a proto jsem zvolila i v následujících odstavcích osobní přístup.

Subjektivně bych na otázku v čem jsou podle mne výhody či nevýhody režiséra, který je zároveň sám sobě výtvarníkem animovaného filmu odpověděla - jako výhodu vnímám skutečnost, že si autor může sám zhmotnit a uvést v život svou představu, aniž by se ji nejprve snažil někomu verbálně zprostředkovat, přenést ještě nehotový, zatím jen vnitřní obraz. Myslím si, že spojení těchto profesí je prospěšné, ale zároveň obdivuji mnoho tvůrčích dvojic a trojic. Takže nevýhody moc nevidím. Myslím, že jde především o osobnost režiséra, o jeho představu a záměr, zda je schopen a ochoten spolupracovat a zda v tom vidí přínos. Já osobně bych pomoc výtvarníka volila pravděpodobně pouze ve dvou případech:

- 1) kdybych usilovala o formu-výtvarné zpracování, na které bych se necítila nebo by šlo o použití stylu konkrétního umělce

- 2) v případě práce na nějakém objemnějším a časově náročnějším díle, které bych necítila ryze autorsky (především tím myslím seriál)

Jak autorský film vypadá?

Mezi autorské filmy jsou zařazovány (odborným publikem, kritikou) převážně nízkorozpočtové projekty, které se pak promítají ve filmových klubech. Jejich autorem je často tvůrce, který obsáhl několik filmových profesí. Nezřídka je autorem námětu i scénáře, výtvarníkem, animátorem. Příležitostně plní funkci producenta, někdy kameramana, střihače či autora hudby. Občas se ujme i hlavní role, pokud jde o film pixilovaný, nebo alespoň snímá svoje ruce (*viz. Ruce autora v kapitole Člověk jako herec*). Přesto pojem autorský film neznamena, že je to dílo jednoho člověka, který si ho téměř bez pomoci vyrobil sám a na koleně. Autorství je v myšlence převedené do reality. Ostatní profese jsou tomuto procesu různou měrou nápomocny. Autorský film je tedy konkrétním typem kinematografie, která je charakteristická silnou osobností režiséra. Někdy je jeho největší dovedností schopnost nalézt spolupracovníky, kteří společnými silami zhmotní jeho vizi. Ale nastíněná definice typického autora by mohla být zavádějící. Tvůrce autorského filmu nemusí být nutně osamělý všeměl bez finančních prostředků. A také to není výsada tvůrců začínajících. Příklady ze světové animace jsou dostatečně transparentním příkladem, že je možné být světově uznávaný autor a zároveň si udržet svůj rukopis: Piotr Dumala, Jurij Norštejn, Bill Plymton, Norman McLaren. Za českou animaci bych jmenovala v této souvislosti alespoň Jana Švankmajera, Jiřího Bartu, Michaelu Pavlátovou.

Autor realizátor

Opakem autora-tvůrce je autor-realizátor. Ten také může dílu přidat, ale za jeho přednost je spíše považována schopnost převést na plátno a přitom udržet záměr a myšlenku scénáře.

Frekventovaným impulsem filmové animované tvorby bývá konkrétní autorský podnět: výtvarný styl nějakého výtvarníka, či dokonce jednotlivý obraz, grafika, socha... nebo literární existující dílo spisovatelovo (povídka, pohádka...). Nezřídka se jedná i o tvorbu autora již nežijícího, jehož esenci se snaží zpracovatelé udržet, případně rozvinout (např. Fimfárum Jana Wericha). Základním impulsem v těchto případech bývá fascinace dílem a chuť vzdát umělci hold. Příkladem mohou být jednotlivé animované pohádky a seriály vznikající nevyčerpatelně stále dál na základě zachovaných kreseb a obrázků Josefa Lady. Bohužel musím dodat, že žádaný oblíbený výtvarný rukopis není zdaleka zárukou úspěchu filmu a výtvarná forma nemusí být dostatečným klíčem pro animovaný film, i když k této představě sám formát svádí.

Autoři o autorství

Knihy autorů (tvůrců) o jejich tvorbě popisují většinou i boj s tvorbou, snahu uchopit pocit a následně ho ztvárnit, dát mu reálné obrysy. Jde o téma, které v obecnější verzi: autorská tvorba, přimělo mnohé významné tvůrce k literárním exkurzům do osobních pocitů. Tyto texty jsou bezesporu zajímavé, často inspirující, mnohdy uklidňující: Jan Švankmajer Úryvky z deníku, Jean Renoir Můj život a mé filmy, Wim Wenders Dech andělů, F. Fellini Já, Fellini, Pavel Juráček Deníky, Jiří Trnka Úvahy... a desítky dalších.

Dovolím si z nich zde citovat několik definic a subjektivních vysvětlení termínů autor a autorství, které mne zaujaly:

„Za časů němého filmu mohla být většina filmů považována za autorskou práci. Zvukový film znásobil technické možnosti a urychlil zánik tohoto jednoduchého systému.“

(Renoir, J. 2004)

„Běžný zjev je spisovatel rozšiřující tiskem zprávu, že se mu nedaří psát. Co mi tedy nabídněš za mé peníze? chce se nám vykřiknout ze tmy sálu či z anonymity čtenářského dopisu. Ale proč? Odpověď už jsme stokrát slyšeli i četli, přesvědčivě doloženou: za naše peníze dostává se nám zážitku autenticity, setkáváme se se zajímavým člověkem, otvírá nám sám sebe, své extáze i deprese, provádí nás svými útroby, vlevo si sáhněte na jizvu po nešťastné lásce, vpravo zbytky traumatu z let 1948 až 89, dělí se s námi o své záměry, nezapírá nám své nezdary, nemá před námi tajemství.“

(Rut, P. 1995)

Autor do tvorby vkládá kus své osobnosti. I proto je možné poznat a rozlišit díla jednotlivých autorů.

„Na autorském exhibicionismu se mi líbí, že se nepředvádí fyzicky. Autor se skromně schovává za hrdiny, kteří ožívují jeho výtvoř.“

(Renoir, J. 2004)

Každý člověk je ovlivněn zážitky a prožitky, které z pozice umělce uplatňuje ve své tvorbě. Celý život čerpáme ze zkušeností svého dětství. Většina psychických problémů se zrodila v útlém věku a na nás je, abychom se s nimi vypořádali, nebo se s nimi naučili žít. Psychiatři a psychoanalytici pátrají po příčinách všech problémů nejprve v dětství, kdy se pod vlivem prostředí definuje naše osobnost, náš názor na okolní svět a životní postoj. Je tedy zcela logické, že se naše zkušenost z dětství promítne i v naší tvorbě. Všichni velcí umělci se otevřeně či kódovaně obrací ke svému dětství.

„Podle mého názoru člověk může jen stěží napsat něco hlubokého, co by nebylo zjevně či skrytě spojeno s dětstvím.“

(Sabato, E. 2002)

„...Autorova imaginace čerpá z jeho celého citového života počínaje raným dětstvím. Proč se nám z toho, co jsme kdy slyšeli, viděli a cítili, zpětně vybavují jen určité emocionálně nabitě obrazy, a ne jiné?“

(McLuhan, M. 2000)

Ze života autorských filmů

Zatímco na masovou kulturu je peněz relativně dost od sponzorů, „okrajová“ autorská tvorba je „držena při životě“ rozrůstajícím se systémem grantů, stipendií a nadací. Občas se objeví výjimka potvrzující pravidlo, bílá ovce, nezávislý autor, jehož tvorba prorazí a dostane se do žebříčku kulturních událostí sledovaných celou společností, nebo se stane kultovní záležitostí. Jsou to však vítězství sporadická, málokdy předvídatelná a ne vždy pokračující. Tím nechci říci, že autorská tvorba musí být nutně nezávislá, ale přiznejme si, že už z názvu to nepřímo vyplývá, trocha pravdy na tom tedy bude.

Autorská díla vznikají zjednodušeně řečeno pužením autora tvořit. I když je to velký luxus, někteří umělci přiznávají, že tvoří pro sebe, pro své potěšení. Často jsou

však živi z jiných finančních zdrojů, např. z civilního povolání, a umění se v jejich životě dostává do kategorie hobby, zájmy, zábava. Nezřídka dokonce komerční práci své svobodné autorské projevy dotují.

Opakem nízkorozpočtového umění na volné noze je tvorba osvědčených uznávaných autorů, kteří uspokojují davové publikum svým pravidelným přidělem standardu. Paradoxně se občas stává, že výrazný autor prorazí mezi elitu, kde usne na vavřínech a postupně se spokojí s průměrem.

Pro jednotlivé obory se stále hledají "zlaté klíče", které by definovaly a zajišťovaly zaručeně úspěšné postupy.

I v této skupině samozřejmě existují výjimky, tvůrci, jejichž díla uspokojují intelektuály, kritiky, i prosté diváky. Problém otázky poptávky vnímaný v negativním smyslu překážky by tedy byl zavádějící, neboť vznikají i výborné filmy pro masu.

„Tvůrce musí být vybaven fanatickou posedlostí, nic nesmí stát jeho tvůrčí činnosti v cestě, všechno musí být obětováno tvorbě. Bez tohoto fanatismu nelze vykonat nic důležitého.“

(Sabato, E. 2000)

Definice fanatismu jako nejdrahocennější podmínky tvorby mi připadá příliš radikální. Myslím si, že autorská tvorba přímo souvisí s procesem hledání způsobů a cest a v takových situacích často pomůže i náhoda.

Jednoznačnost Sabatova názoru navíc vyvolává pocit, že tvůrčí práce má jasně stanovená strohá a nekompromisní pravidla. Ve skutečnosti se tvůrčí práce jednotlivých autorů liší stejně jako oni sami. V tomto konkrétním případě nám spíše autor svým výrokem podhalil vlastní přístup k procesu tvoření.

Originalita

„Co je styl? Otázka, kterou si klade umění od té doby, co existuje, a která od počátku 20. století nabývá dramatického, ba mnohdy tragického charakteru. Styl stává se výrazem člověka vztahu k stále složitější skutečnosti odlidštěvané technikou, a zároveň statečným pokusem najít pevný bod v chaosu a tedy i smysl reality. Hledání individuálního stylu není vedeno estetickou touhou říci něco jinak než druhý, mluvit „nově“, ale nezbytností vyslovit sebe až k úplnému osvobození, stát se, čím doopravdy jsem, zanechat v roztržitém světě určitý neredukovatelný tvar: zachránit se svou pravdivostí...“

(Mikeš, V. 1963)

Impulzem k objevování nových přístupů bývá pocit, že všechno už tady bylo, všechno už bylo řečeno. Tento pocit každého tvůrce alespoň jednou zastihne a překvapí nepřipraveného. Shakespear definoval 36 základních dramatických situací (z toho 6 frekventovaných) s tím, že všechny možné ostatní jsou jen jejich variantami. Jestliže tuto hypotézu akceptujeme, můžeme se (v pozici autora) buď zhroutit, pohroužit do nicnedělání, protože žádné další „pusté opakování řečeného“ nás nezajímá, nebo se nevzdáme a zkusíme objevit nový přístup, nový náhled, novou formu, jak se vyjádřit. Inspirativní totiž může být nový pohled, stejně jako neobvyklý přístup.

Autorskou jedinečnost každého člověka můžeme testovat: ověříme ji, zadáme-li všem striktně jednotné téma. Když si přečteme výsledky, budou se lišit. Mezi libovolným počtem účastníků pokusu nenajdeme ani dva zcela shodné texty.

„...v umění znamená námět méně než provedení.“
(*Renoir, J. 2004*)

Opravdu už tady všechno bylo? Vždyť i náš život se skládá z každodenních opakujících se úkonů, které často vykonáváme tak mechanicky, že už je ani nevnímáme. Stačí ale chvíli pozorovat malé dítě, které si hodiny zkouší zavázat tkaničku nebo fascinovaně pozoruje peroucí pračku a uvědomíme si to. Jen jsme už přestali vnímat pestrost přítomnosti a přitom právě ty nejjednodušší věci jsou nejsrozumitelnější případnému publiku. To je to zajímavé, lidské, osobní.

Jednou jsem váhala nad použitím běžného prvoplánově jednoznačného symbolu v závěru svého školního animovaného filmu (konkrétně šlo o srdce namalované do písku mladíkem čekajícím na svou dívku, film *Stopáž*, 1995). Profesor Břetislav Pojar, který byl vedoucím mého snažení, mě tehdy přesvědčoval, že kýč je srozumitelný a v tom je jeho síla. Snažila jsem se za každou cenu znaku vyhnout, ale jakýkoli opis působil překombinovaně. Nakonec jsem znak nerada použila. Ve své touze po originalitě jsem málem dala přednost komplikované vymyšlenosti, jen abych se vyvarovala symbolu, který mi připadal příliš otřepaný. Následné souznící reakce diváků mě přesvědčily, že symboly tu jsou právě proto, aby si lidé rozuměli, aby chápali sdělení. A v animovaném filmu, který je tvořen rozpohybovanými obrazy, to platí dvojnásob.

Inspirace

Základem jakékoli tvorby je inspirace, pod jejímž vlivem se zrodí nápad. Někdy je inspirativní všechno, čeho se dotkne naše oko či myšlenka, jindy věci kolem nenabízejí ani záchrán. Inspirace se nedá vynutit, je nutné se na ni naladit. Jestliže je autor v započatém procesu tvorby, je k inspiraci náchylnější. V přípravných fázích tvorby se autor mění v houbu a nasává impulzy okolí. Inspirovat se je možné vším, respektive čímkoli kolem. V 60. letech bylo módní čerpat inspiraci z novinových zpráv. V pravidelných vlnách se vrací a opakuje trend inspirovat se předešlými styly, přírodními národy, přírodou. V určitých časových obdobích poletují některá témata vzduchem a objeví se pak současně „přehřel“ podobně laděných snímků, často dokonce zpracovávajících stejné historické období, událost nebo persónu.

Inspirace je zdrojem, přesto výsledek může být zcela odlišný. Inspirace pouze rozjede tvorbu „na téma“ či „k tématu“. Rozhodující je „duch“ té věci, co ve výsledku převládne.

Slyšela jsem názor mladého filmaře, který programově nevlastní televizi a nechodí do kina, aby nebyl ovlivněn trendy, a aby zůstal svůj. Připadá mi to extrémní. Ano, jistě že nás shlédnuté filmy ovlivňují, ale jestliže nejsme pouhými plagiátory, obohacují nás. Každý impuls můžeme někdy někde (v jiné souvislosti) použít. Je důležité hodně se dívat a číst. Inspirace je všude kolem nás: filmy, výstavy, festivaly. I špatný příklad může být užitečný. Uvidíme, že tahle cesta nefunguje a nemusíme to zkoušet na vlastní kůži, nebo nám to naopak usnadní rozhodování, jak se tématu zhostit, kterému řešení se vyhnout.

„Spisovatel je „strážcem zkušenosti“. Nepochybně. Záleží jen na tom, v čem ta strážní služba spočívá. Během mé služby se nestalo nic mimořádného, zaznamenávali jsme na vojně inkoustovou tužkou do umolousané strážní knihy. Nechtěl bych se tou knihou prokousávat. Autor se odráží od známé půdy, je však čas dodat, že se odráží ke skoku do neznáma - a teprve tím zasluhuje pozornost. Tíhnutí ke zkušenosti je

dostředivé: zmenšuje prostor knihy nejprve na malebné umělecké prostředí, pak na trampoty s tvorbou a nakonec na bolavé místo pisatelovy osůbky. A poněvadž dál už to opravdu nejde, stálo by za pokus vydat se zase jednou opačným směrem: od žhavého středu vlastní zkušenosti až na konec světa, kde zkušenost zůstává stát s otevřenou hubou a je třeba nastavit ji fantazií.

Pohádky jsou plné zkušenosti; ten, kdo je vymýšlel, vystřídal mnohá zaměstnání. Zkušeností nashromáždil tolik, že je mohl vystavovat zkouškám: například konfrontaci s hrnečkem, který vaří sám. Swift měl tolik zkušeností s Angličany své doby, že je mohl předat Gulliverovi a poslat ho s nimi k liliputánům. Odrazil se od známé půdy a dopadl do nevidaného mraveniště. To je, myslím, důvod napsat knihu.“

(Rut, P. 1995)

... nebo natočit film.

Nápad

Na počátku každého uměleckého díla (výtvorného, hudebního, dramatického, filmového) je nápad. Nápad vychází z inspirace. Nápadem může být cokoli: situace, kterou zažijeme v tramvaji, rozhovor, který vyslechneme na ulici, či již zmiňovaný novinový titulek (60. léta-nová vlna), sen...

Z jednoduchého nápadu vede mnoho možných cest k rozvedení a k realizaci, může vzniknout dvacet nejrůznějších příběhů nejrůznějších žánrů. Je to dáno výlučnou osobností autora – máme různé životní zkušenosti, vyrůstali jsme v různém prostředí, jsme ovlivněni rodinou, blízkým okolím, školou, výchovou, zážitky, které jsme prožili, ale i filmy, které jsme viděli, knihami, výstavami... Čím jsme vnímavější, tím jsme pestřeji ovlivněni. Zároveň je mnoho variant, co chceme (a můžeme) dílem říci. Z jednoduchého nápadu může tedy teoreticky vzniknout neomezené množství témat.

Talent

Jedním z předpokladů úspěšné tvorby je talent autora. Talentem je myšleno velké nadání, mimořádné schopnosti autora. Ale pouze talent nestačí. Většina velmi talentovaných a úspěšných umělců nepřikládá talentu velké zásluhy. Většinou sami přiznávají, že bez velkého kusu práce, by jim byly mimořádné vlohy na nic. Jiří Trnka, který byl obecně považován za velice pracovitého autora, k tématu autorství, umění a talentu říká:

„U mne je nejdůležitější soustředění a práce nad nápadem. Vysloveně spontánní talent může počítat, že mu přijde nápad. S tím já počítat nemohu. Musím se soustředit, upnout se k věci a nakonec přeci jenom něco udělám, i když to bude třeba jen průměrné. Žít z talentu je hrozně nebezpečné. Jsou ovšem typy umělců, kteří čekají, až přijde inspirace, to jest, až se nějaký ten nápad dostaví. Znam lidi, kteří čekají, až třeba týden nic nedělají, jenom čekají a v poslední chvíli před tím, kdy už mají práci odevzdat, je v tom vzrušení a napětí něco napadne a oni to udělají. Někdy je to ohromné – to když přijde skutečně dobrý nápad, a jindy to nestojí za nic, to tehdy, když to vynechá. Já sám nikdy na talent a náhodný nápad nespolehám. Předělávám, přepisuji, a proto se mohu spolehnout, že vždycky odvedu dobrý průměr. Někdy se to třeba povede a věc vyjde lépe. Ale nikdy se mi nesmí stát, abych odvedl práci, která by nebyla na úrovni toho, čeho jsem průběžně schopen. Možná se vám zdá, že tím snižuji uměleckou práci na řemeslo. Ale je to tak. Co mám dělat? Podívejte, Picasso stále maluje, udělá dvacet kreseb a teprve

jednadvacátá má smysl. Kdyby záleželo jenom na talentu, chodil by po procházkách a maloval by jenom tu jedenadvacátou. Takový talent by potom pracoval jenom půl roku z celého života. Kdo se moc spoléhá na přirozené nadání, dostane se nakonec do situace, že mu to nadání vynechá a on stojí a blábolí, v podstatě beze smyslu.“
(Chvojková, H. 1990)

Proč tvořit

Jestliže se pouštíme do nového díla, měli bychom si zodpovědět několik otázek. Proč právě tohle téma? Co o tom víme, z jaké pozice k tomu přistupujeme, chceme říci svůj názor, něco shrnout, něco z toho vyvodit nebo jen variovat, co už bylo řečeno? Je to osobní téma nebo společenské? Jestliže přijmeme zadání, musíme ho brát vážně a zodpovědně (i práce na zakázku může být do jisté míry svobodná).

Základním předpokladem, jak v tvorbě uspět, je najít k látce osobní vztah. Musí na tom autorovi záležet a musí ho to zajímat.

„Umění je tu proto, aby komunikovalo. Jakákoliv vnitřní práce umělce, která není sdělena, je – alespoň z hlediska umělce – marná. Umělecký výraz je totiž současně i znakem ve smyslu sdělení...“

(Drvota, M. 1994)

Co je umění

Mluvíme o tvorbě a umělcích, měli bychom si říci, co vlastně umění je. Z různých i velmi rozdílných výkladů "co je to umění", mě nejvíce zaujal a je mi nejbližší názor E. H. Gombricha, který v úvodu své knihy Příběh umění píše:

„Umění ve skutečnosti neexistuje. Existují pouze umělci. Kdysi to byli muži, kteří si vzali barevnou hlinku a na zeď jeskyně načrtli tvary bizona, dnes si někteří kupují barvy a navrhuje plakáty pro plakátovací plochy, dělali a dělají i mnoho jiných věcí. Nazývat takovou činnost uměním můžeme tehdy, když si uvědomíme, že toto slovo může znamenat v různých dobách a místech velmi různorodé věci a pokud je nám jasné, že Umění s velkým U neexistuje. Umění s velkým U se stalo jakýmsi strašákem a fetišem...“
(Gombrich, E. H. 1992)

Obecně mi připadá jako dostačující definice, že umění je vysoký stupeň dovednosti, tvůrčí schopnosti v určitém oboru činnosti. Považuji za umělce zejména ty, kteří řemeslo a formu ovládají tak dokonale a vlastně mimoděk, že se mohou plně soustředit na dílo, na to, co chtějí vyjádřit a snadněji si hledají nové cesty, vlastní styl.

Na druhou stranu mi ale umění připadá velice relativní, neboť je vnímáno jednotlivci a co člověk, to názor. Projevuje se to během staletí vždy na nových uměleckých přístupech v architektuře, malířství, sochařství, teď už i ve filmu: to co je pro jednoho úžasné, je pro druhého mazanice, ale který názor je ten důležitější, ten „správný“? Jde o přístup. Teď to budu mírně bagatelizovat: přístupnější lidé citově prožítky ze sledování díla, které neumí přesně popsat, nahrazují slovy "je to takové umělecké", zatímco lidé bránící se novotám to odsoudí "nerozumím tomu, je to blbost". V poslední době se tyto dva názory nejčastěji střetávají kromě oblasti malířství právě v otázkách týkajících se filmu. Technika a vývoj žánrů jde u filmu dopředu neuvěřitelně rychle, nicméně u nezávislé produkce bývá občas trochu problém poznat, co je formální záměr a co naopak nezvládnutí formy...

„Je film umění? Co na tom záleží, odpovídám. Dělejte film, nebo se starejte o zahradu. Je to všechno umění stejným právem jako Verlainova báseň nebo Delacroixův obraz. Jestli je váš film nebo vaše zahrada dobrá, znamená to, že se zabýváte uměním zahradničení nebo uměním filmu: jste umělec. Cukrář, kterému se podaří dort se šlehačkou, je umělec. Orač, ještě nemechanizovaný, dělá umělecké dílo, když vyorává brázdu. Umění není řemeslo, je to způsob, jakým se řemeslo dělá.“

(Renoir, J. 2004)

„V romantických časech, kdy si umělci uřezávali uši, věšeli se za rozbřesku na předměstské lucerny a byli průkopníky moderní promiskuity, mívalo umělecké prostředí magickou přitažlivostí: pozdě se v něm vstávalo, cestou do koupelny jste mohli potkat nahou modelku, bujarou chudobu střídaly pohádkové honoráře, bohémskou družnost samota v podkroví, immoralita (jak ji psával Arnošt Procházka) byla profesní výsadou umožňující zážitky, z nichž se pak destilovala poezie, dílo vznikalo po půlnoci, nejlépe v předtuše předčasné smrti - kdo by si o tom nechtěl něco přečíst, nadechnout se té zvláštní atmosféry? Ještě dnes ta touha živoří v otázce „Nemohl byste nám říci nějakou veselou příhodu z natáčení?“

(Rut, P. 1995)

Kromě hledání definice umění bychom se také mohli zaměřit na dichotomii mezi profesionály a amatéry, vysokou a nízkou kulturou, uměním a kýčem, ale to už patří do jiného tématu. Dovolím si jen zmínku o umělcích na tzv. „volné noze“, neboli o postavení nezávislých profesionálů. Umělci na „volné noze“, to je skupina, která si tento „úděl“ vybrala v souladu se svými názory na současnou kulturu a společnost a potřebuje cítit volnost. Buď si natolik věří, že obstojí, nebo prostě nemá jinou volbu. Na rozdíl od například sociálně vybavenější Francie, která své tvořící umělce pravidelně podporuje, není možné úspěšnost takové volby předem odhadnout.

K tématu jsem kdysi napsala básničku, skrze kterou život umělce popisují „kolážovitě“, neboli souhrnem charakteristických střípků, i když do jisté míry otrocky popisně a narativně.

Uvážlivá úvaha

Umí umění uživit umělce?

Úsilí úspěšně udolat umakartový ústavní útulek, uklidit úlomky

utopických úmyslů, ucpat univerzální ulity úděsných úskalí,

ukončit upatlaný, upracovaný, upocený úděl, uzavřít účet,

umlčet účtu, udat účast, umět ustoupit ulici,

udělat,

ustlat, uvařit,

umýt,

uklonit...

... umřít.

Umí umění uživit umělce? Určitě.

Proces tvorby

Návyky, zvyklosti a rituály jednotlivých tvůrců během procesu tvorby se diametrálně liší, přesto na výsledný tvar nemá příliš vliv, zda autor v první fázi použil tužku a blok nebo psal první verzi rovnou „naostro“ do počítače. Z rozhovorů, zápisků, pamětí a výpovědí svědků se dozvídáme podrobnosti spíše ze zvědavosti.

V určitém bodu si vytvářené dílo začne žít svým vlastním životem. Nastává takzvané pohlcení tvorbou - autor si vytváří vlastní svět a nebo naopak vše vstupuje do jeho mysli a výrazně ho ovlivňuje.

Strindberg o postavách svých dramát říká, že „dovolil jejich myšlenkám fungovat nepravdělně, jako v reálném rozhovoru, při němž ozubená kolečka v jedné hlavě jako by zasahovala do koleček v druhé hlavě více či méně náhodně... hromadí materiál, který později zpracovává, znovu se jím zabývá, opakuje ho, vysvětluje a komponuje jako téma v hudební skladbě.“

(Strindberg, A. 1960)

Zodpovědnost za kvalitu obsahu

V rámci tématu autorského filmu vnímám tuto problematiku na pomezí psychologie, sociologie a kulturologie, neboť jde o svobodný akt jedince, který je ovšem zároveň ovlivněný před zrodem, provázený během procesu tvorby a posuzovaný po dokončení skupinou odborníků i laiků (diváckou veřejností). A v tom je jeho půvab i jeho zrádnost.

„Kvalitu nelze nařídít. Autor zplodí umělecké dílo bezděky. Mnoho lidí si myslí, že může dopředu rozhodnout o kvalitě svého díla. Neříká se „zplodím umělecké dílo“, a pokud to někdo říká, nejspíš zplodí brak.“

(Renoir, J. 2004)

Často se v procesu tvorby podceňuje funkce dramaturga, většinou ke škodě díla. Částečně to může být zapříčiněno špatným pochopením významu této funkce. Dramaturg je něco jako poradce. Měl by znát poslední verzi (zkoušku, model, nákres, tvar - podle díla) a být pravidelně informován o všech změnách. Dramaturg je poradce, který má tvorbou pohlcenému autorovi být ku pomoci. Nejde jen o zásadní rozhodování, ve kterých má dramaturg poradní hlas. Jde o to, aby měl autor možnost mluvit se zasvěcenou osobou o tom, co tvoří. Nutností mluvit o průběhu tvorby a v průběhu tvorby, tím se myšlenky zhmotňují ve slova, dostávají závažnost a obstojí nebo ne. Chvillemi dramaturg spoluvytváří, jindy posuzuje dílo z pohledu diváka. Můžeme říci, že dramaturg je především první divák, který je tak odborně vybaven, že by měl být schopen odhadnout přednosti a vady díla již v průběhu procesu vzniku díla.

Ať již autor konzultuje s kýmkoli, za konečný tvar (verzi) nese zodpovědnost výhradně on. A u autorského filmu se úspěch či neúspěch přičítá režisérovi mnohem transparentněji než u filmů tzv. komerčních.

Reklamy, klipy a další tvorba produkovaná na zakázku může obsahovat některé prvky autorské tvorby, ale protože poslední slovo má vždy klient, jde spíše o ojedinělé výjimky.

„Naivita (...) přitahuje; nepřirozenost naproti tomu všude odstrašuje. Však také u každého opravdového myslitele pozorujeme snahu vyjádřit myšlenky tak čistě, zřetelně, jistě a stručně, jak to jen lze. V souladu s tím byla prostota vždy nejen znakem pravdy, ale i génia. Styl získává krásu od myšlenky, místo aby se jako vždy u oněch rádooby

myslitelů myšlenky zkrášlovaly stylem. Vždyť styl je přece jen stínovým obrysem myšlenky: nezřetelně nebo špatně psát znamená tupě či špatně myslet.“
(*Shopenhauer, A. 1994*)

Shrnutí

Jaký je smysl autorské tvorby?

Autorská tvorba v dnešním odcizeném světě

Autorská tvorba dává svobodu vyjadřovat se k tématu, třeba i opakovaně, které je pro autora důležité. Předpokládá se, že jeho zaujetí nebude povrchní a půjde do hloubky. Očekává se, že jeho přístup bude osobní, vyplývající ze zaujetí tématem, jeho podrobnějším studiem, nejlépe osobní zkušeností. Autorská tvorba přichází z nečekaných míst a přináší osvěžení či alespoň rozruch do stojatých vod komerční kultury současnosti. Autor v ní objevuje svoje vidění světa pro druhé.

Svoboda tisku, svoboda slova, svoboda projevu. Každý může říkat a dávat najevo, co si myslí, a hodně tvůrců to dělá. Bohužel se to ne vždy týká zajímavých, natož důležitých věcí, myšlenek a postřehů. Autorská tvorba poskytuje mnoho svobod a téměř žádná omezení. Zešíroka, ale přesto, je sevřena mantinely, které vyvažují onu bezbřehost možností. Je to na jedné straně sdílitelnost a na druhé přístup k divákům (příjemcům, adresátům). I sama svoboda je nástrahou. Když mluvíš za sebe a na nic se neohlížíš, může se stát, že ti nebude nikdo rozumět.

Termín autorský film pravděpodobně poprvé vyšel z úst (pera) filmového kritika, který jím chtěl pojmenovat onu nenápadnou přítomnost výrazného autora v každém okénku filmu. Postupně začali tu neprvoplánovou podobnost, energii a charakteristické rysy hledat a nalézat v prostředí, charakterech postav, stavbě příběhu, barevném ladění a dalších složkách filmu i ostatní filmofilové. Například poeticky živočišná syrovost záběrů olizující se hliněné hlavy nenechá nikoho, kdo viděl alespoň jeden jakýkoli film Jana Švankmajera (*Světlo a tma, Možnosti dialogu a další*) na pochybách, že to je další z jeho pohlednic z panoptika lidských pudů, smyslů a úchylek. S vervou a velkou dávkou vyrovnané nezahořklé životní zkušenosti nakukuje špehýrkou, na špičkách, do zakázaného pokoje, ale přitom tak dětsky upřímně, že vás okouzlí, i když se doslova „rýpe v syrovém mase“ reality.

Dnes jsou autorským přístupům věnovány rozborů i celé knihy.

Nepovažují za náhodu, že mistři v „žánru“ autorských filmů se ve svých tématech zdánlivě opakují. Respektive oni se opravdu opakují, ale většinou v novém dostatečně zajímavém obalu. Myslím si, že každý má v životě jedno velké téma, které je bytostně propojeno s jeho osobností, a proto se logicky musí odrazit a projevit v jeho autorské tvorbě. Někdy to souvisí se silným zážitkem z dětství, často jde o životní filozofii.

Autoři se ve svých dílech nezřídka odhalují. Ne vždy vědomě. Sdělení nebývá prvoplánově srozumitelné, ale to je pro autorskou tvorbu příznačné. Na druhou stranu právě v osobní výpovědi bývá zakleta síla prožitku. Zapůsobí i na vás, jestliže se naladíte na stejnou vlnu. Či vás nechá nedotčené, pokud vám v souznění zabrání zvolená forma nebo diametrálně rozdílná životní zkušenost.

„Ukazuje se tedy, že autorství není jen výrobní původcovství ani jakýsi individualistický cejch na výtvoru, nýbrž že to je niterný vztah mezi člověkem, jeho

životem a jeho světem; je to člověková přítomnost ve vlastním díle, účast jeho lidské podstaty.“

(Drvota, M. 1994)

Na závěr snad jen poznámku k onomu druhu autorských filmů, které se promítají po menších a klubových kinosálech, případně před festivalovým publikem. V poslední době jsem měla mnohočetnou příležitost setkat se s tvorbou mladých zahraničních i našich domácích autorů-režisérů jejichž síla byla v „otevřeném“ sdělování zdánlivě banálních každodenních pocitů. Nevyumělkované, místy až strohé výtvarno, jednoduchý děj, většinou beze slov. Čas si jen tak plynul, a najednou mezi obrazy bez varování probliklo zřetelné zamyšlení, proč tady vlastně jsme, jaký smysl má naše existence, a potom se autor stejně nečekaně vrátil k „pozorování v průvanu poletujícího igelitového pytlíku“. Vlastně nic nového, autorská tvorba se takto profilovala vždy, jen mě překvapilo srovnání filmů profesionálů a studentů (začínajících tvůrců). Studentské snímky působí odvážněji. Jejich autoři se vrhají do témat často „po hlavě“, ale bez obav z případného nepřijetí. Překvapila mě přímost výpovědí i jejich odezva u publika. Překvapilo mě kolika „bezvýznamnými“ pocity, pohledy, náladami, slovy jsme jako vlásečnicemi propojeni, a jak moc to dohromady znamená. Znovu jsem si uvědomila, že to nemusí být velké umění, ani strhující příběh, stačí když někdo umí zhmotnit a tím předat myšlenku, i kdyby se ta myšlenka zaobírala blednoucí barvou závěsů.

Je to prosté, dělejme si umění pro sebe, vždyť v tom je svoboda tvorby a sami jsme si největšími kritiky.

3. Člověk jako (hlavní) postava animovaného filmu

Jiří Kubíček ve svém Úvodu do estetiky animace vysvětluje podstatu kouzla stylizace a lidské představitivosti poeticky:

„Profesor DAMU Josef Pehr, zahajoval lekce loutkoherecké výchovy tím, že zašel za paraván, který byl postaven v učebně, a po krátké chvilce, plné očekávání, co nastane, nad něj pomalu vysunul svou holou ruku. „Co je to?“ ozvalo se zpoza paravánu. A my jsme hádali: „strom“, „keř“, „květina“. Ruka zmizela, profesor Pehr se vrátil do učebny a s úsměvem nám řekl: „Ne, přátelé, to byla ruka.“ Zasmáli jsme se, počáteční ledy, které doprovází všechny začátky v životě, byly prolomeny a výuka započala. Teprve mnohem později mně došla podstata triku, který tehdy s námi profesor Pehr provedl. Kdyby totiž „předvedl“ svou ruku mezi námi v učebně za stolem, pravděpodobně by nás vůbec nenapadlo představovat si pod ní něco jiného než zase ruku. Stejně jako kdyby nám ukázal tužku, pero, blok, knihu nebo jakýkoli jiný předmět. Protože však ukázal svou ruku za paravánem, v oné Zichově „*Prostoře představující místo dramatického děje*“ (Otakar Zich, *Estetika dramatického umění*), kde platí jiné zákony než v běžném životě, spustil v našich hlavách psychologický proces, jehož výsledkem bylo, že jsme si pod jeho rukou mohli představit cokoli jiného, ruce podobného, jenom ne ruku. Na divadle (za paravánem) totiž nelze předvádět, tam se zobrazuje. Proto jsme v pedagogově ruce viděli logicky obraz něčeho jiného. A protože jsme dostali příliš málo informací – holá ruka bez pohybu je přece jenom příliš abstraktní objekt – vycházeli jsme přirozeně z jejího tvaru, který jednomu připomínal korunu stromu, druhému terč květiny, třetímu zahradní keř atd. Logický, i když zdánlivě paradoxní závěr vyplývající z této historky je, že rukou nelze zobrazit ruku. Tu je možno ukázat nebo předvést mimo jeviště. Rukou však můžete zobrazit člověka, rybu, labuť, cokoli, co svedete, přičemž fantazii se žádné meze nekladou. Obdobný zákon platí i v animovaném filmu. I tam se každý předmět v okamžiku, kdy se dá do pohybu, mění v cosi jiného, protilehlého.“

(Kubíček, J. 2004)

Postava, osobnost a sociální role

Člověk nabízí kromě témat (vztahových, dějových) celou šíři své osobnosti a duše. Jestliže chceme člověka alespoň přibližně pojmout, animovaná tvorba nám nabízí svět bez hranic, ve kterém se můžeme pokusit vyjádřit své pocity z člověka z jakéhokoli úhlu. V animaci nejsou omezení, mantinely, za které už nemůžeme jít. Všechno je možné, limity tvoří jen okraje naší fantazie.

Základní „hrací plochou“ každé postavy je její osobnost. Osobnost v sociologickém pojetí je souborem sociálních rolí, které subjekt vykonává podle toho, co se od něj očekává. Osobnost se pak stává odleskem života sociálních skupin. Ralf Linton (americký sociální antropolog) pokládá jedince za subjektivní stránku kultury. Role je spojena s pojetím statusu jako jejím dynamickým aspektem. Status představuje pozici v určité sociální struktuře a je od role neoddělitelný. Osobnost se projevuje více jako člen skupiny než jako jedinec.

(Linton, R. 1936)

Role jako maska

- persona – osoba, osobnost; z latiny, původně maska herce v římském dramatu

Zatímco v hraných filmech se herci stylizují do zadaných rolí, přizpůsobují svůj vzhled, chování, tón řeči i pohyby, aby co nejpřesněji naplnili představu postavy a role, v animovaném filmu je postava pro roli stvořena. Vzniká přímo na míru, bez kompromisů. Alespoň po té vizuální stránce. Jediným omezením je lidská zručnost. U postavy v animovaném filmu se nemůže stát, že byste „představitel role“ znali již z jiných filmů, a byli ve svém očekávání ovlivněni předchozími rolemi herce. Přijetí divákem je proto přímější, bez vedlejších impulsů. To vede k větší koncentraci a divácké ochotě „jít filmu naproti“. Od chvíle, kdy postava vstoupí na scénu (do záběru), snaží se divák z nabídnutých vodítek, znaků a gest definovat její osobnost. Z důvodů výše uvedených i vlivem určité míry stylizace až zjednodušení, proto rychleji než v hraném filmu začne vnímat děj. Zároveň je u animovaných filmů díky jejich stylizaci menší nebezpečí rozdrobení pozornosti. Postava i prostředí jsou uzpůsobeny konkrétním nárokům příběhu, neukazuje se nic, co není potřeba.

To je první významný rozdíl proti hraným filmům. Druhý souvisí s komunikací postavy s divákem. To, co by v hraném filmu, který prakticky reprezentuje realitu, vypadalo jako podivnost, to v animaci obstojí, přesněji je to dokonce žádáno. Mluvím teď o chování postav, o jejich schopnostech a o již zmíněné komunikaci. Příklad: Kdyby se v hrané scéně začaly postavy muže a ženy najednou vznášet, točit ve vzduchu a kolem nich by vířila srdíčka, připadalo by nám to přinejmenším dost „přitažené za vlasy“. Navíc samotné vznášení by okamžitě evokovalo změnu žánru na sci-fi. Stejná scéna v animovaném filmu nám bude připadat „v pořádku“, budeme jí rozumět.

Znamená to pouze, že vyjadřovací možnosti animovaného filmu jsou jiné a vlastně můžeme říci že širší, než u hraného filmu. Animovaný film se svými symboly umí být jednoznačnější, názornější, doslovnější. Co například takové převedení slov „měl oči na stopkách“ na plátno? V hraném filmu to musí herec uhrát grimasou, nebo se dostaneme do hororu. V animovaném filmu to „zahrajeme“ bez komplikací a ještě si budeme moci vybrat z několika variant provedení. Např.: bulvy vyletí, zapruží na spirálovitých „stopkách“ přímo tváří v tvář objektu, který vyvolal ten zájem, a zase se „zacvaknou“ zpět do hlavy. Má to být humorné? Když se oči vrátí do výchozí pozice, šilhají. Postava musí zatřepat hlavou, aby se pohled srovnal. Má to být černý humor? Jedna bulva se při výpadu vpřed vyrve a odkutálí se. Druhé oko na stopce ji najde a ruka „utržené“ oko nasadí zpět na jeho místo... A tak bychom mohli pokračovat.

A pak je tu otázka řeči a jazyka. V hraném filmu většinu informací, které divákovi potřebujeme sdělit říkáme (případně čteme na nápisech, píšeme v dopisech...). Mnoho můžeme říci obrazem, situací, ale než se vyjádříme, chvíli to trvá. Věčným oříškem je pro tvůrce hraných filmů tlumočení myšlenek. Když není jiná možnost, používá se vnitřní monolog. V animovaném filmu se s vnitřním monologem zamyšlené postavy opravdu nemusíme trápit, prostě se podíváme, co se postavě v hlavě děje, ať už pomocí „bublín“ (externího dialogového okna, kde se dá použít třeba piktogram) nebo prostě „vlezeme“ přímo do hlavy a prohlédneme si obrázky přímo „u zdroje“, jako by si je mozek přehrával na monitoru. Stejně tak když postava v animovaném filmu mluví, nepotřebuje nutně slova. Z úst postavy mohou místo slov nebo písmenek vypadávat rovnou obrázky – symboly (jako např. v kresleném filmu Michaely Pavlátové Řeči, řeči, řeči).

Rozdílnost možností je tedy naznačena. Teď bych se ráda některým zmíněným odlišnostem hraného a animovaného filmu věnovala podrobněji.

Maska a identita

„(Osobnost je) archetyp role, neosobní maska, kterou používáme ve snaze o zařazení do společnosti v přizpůsobení očekávanému chování. Je to obranná škraboška, za níž schováváme svou individualitu, abychom se nevystavovali nebezpečí výlučnosti nebo posměchu. Ztotožníme-li se ovšem s maskou, ztrácíme osobnost a autenticitu a ztrácíme se v anonymitě. Proměna role, tváře, výměna šatů či pouhého klobouku je známou transkulturální konfigurací pohádek a mýtů a variuje v literatuře od Apuleiových Proměn přes rozdvojování osobnosti k její nové reintegraci po zkušenostech s vcitěním do druhého.“

(Borecký, V. 1996)

Chováme se podle toho, jak se cítíme. Sami sebe vnímáme skrze to, jak nás vidí druzí. Ovlivňuje nás jejich pohled. Na druhou stranu to, jak vnímáme sami sebe, za koho se považujeme, do jaké role se stylizujeme, má naopak přímý vliv na to, jak nás vnímají ostatní. „Pojetí individuality, identity a „já“ se odráží v rozmanitosti výtvarného projevu (...) v rozmanitosti masek.“

(Erban, V. 2006)

Výtvarné pojetí, to, jakou dá výtvarník postavě podobu souvisí s identitou, kterou pro postavu-figuru vybral. Jak ji má vnímat divák, co znamená. Jak si ji má vykládat, jaký charakter představuje.

Maska je nástrojem stávání se, prostředkem změny identity. V tomto smyslu můžeme masku definovat jako „výtvarně zpracovaný předmět nebo pouze nanesené barvy, které slouží k zakrytí obličeje za účelem přeměny nositele v jinou osobu či bytost.“

(Justoň, Z. 2000)

Zatímco u herců jde o masku, u animovaných postav (ať už nakreslených, vystřižených z papíru nebo plastických loutek) je maska jejich identitou. Výjimku tvoří animace, při které používáme člověka-herce (pixilace a příbuzné techniky). V takových případech se nejčastěji volí divadelní přístup zahrnující kombinaci mimiky a výrazného líčení. Druhou variantou je použití opravdové masky. Ta bývá buď zcela neutrální nebo naopak velmi výrazná. Maska na živém člověku-herci má hlavní úkol, aby „neutralizovala“, případně „znehyněla“ výraz postavy. Cílem je výraz oproštěný od emocí, který na sebe nestrhává pozornost.

Pokud bychom v animovaném filmu použili masku za jejím účelem „změny-přeměny“ animované postavy v postavu jinou, museli bychom to udělat během děje (v obraze), protože jinak by to pro diváka byla zcela jiná postava (*viz. kapitola Člověk jako vizuální předloha - model*). Maska jako taková v použití v animovaném filmu komplikuje výklad: jestliže se postava, která je svou přítomností na plátně, svým samotným výběrem nositelem určitého typu, nasazením jakékoli formy masky se přetváří, posunuje se její význam o jednu řadu výše.

Jednotlivé animační fáze tváře – grimasy jsou v přeneseném smyslu samostatnými maskami – nesou informaci o emocích a jsou jejich konzervou. Jejich použití konkrétně: Potřebuji vyjádřit, že postava je smutná: najdu v „databázi“ (v galerii) tváří tu se zkřiveným výrazem a slzami a zvolím ji. „Nasadím“ ji postavě. Teď je postava smutná.

Čistě technické použití masek má své místo například v loutkovém filmu, kde nasazením různých masek odlišíme totožné loutky a zároveň při výraznějších maskách

dodáme loutkám skrze ně charaktery. Můžeme použít totožné kostry bez jakýchkoli odlišných znaků, bez kostýmů, bez barev a odlišit je právě jen různými maskami.

Zatímco v reálném světě bývá hlavním posláním masky identitu svého nositele zachovávat a chránit, v tradiční etnologii se masky dělí podle příležitostí, při kterých se používají, především na masky obřadní, pohřební a divadelní.

„Masky lze rozdělit podle toho, jak pracují s identitou svého nositele:

- 1) maska mění identitu
- 2) maska zakrývá (předstírá) identitu
- 3) maska odkrývá identitu
- 4) maska uchovává identitu.

Motiv proměny prostřednictvím masky je patrně velmi starý. Už v paleolitických jeskynních malbách a rytinách datovaných do doby před 40 – 10 tisíci lety lze rozpoznat záhadné bytosti, které vykazují zpola lidské a zpola zvířecí rysy – tzv. theriantropy. (...) To, že jsme v naší kultuře pozapomněli na původní, rituální funkce masky a spokojujeme se pouze s funkcí druhotnou, má zřejmě počátek v pozvolném oddělení rituálu a divadla v období antického Řecka po roce 700 př. Kr., kdy kultury k počtě bohyně Persefóny a boha Dionýsa – tzv. eleusínská a orfická mystéria – převzal do své správy stát. (...) V mnoha kulturách si však divadlo dodnes zachovává svůj rituální ráz (...) Ani v naší kultuře tento rituální aspekt nevymizel a mezi rituálem a dobrým divadelním představením nejsou úplně jasné hranice.“

(Erban, V. 2006)

„V Evropě se magicko-náboženská funkce masek zachovala nejdéle ve venkovských průvodech maškar. Zejména zvířecí masky “patří k nejstarším typům masek obecně a jednoznačně dokladují sám smysl obyčejů spojených s fenoménem přírody a zapojení lidí do její nápodoby. Řada zvířecích masek má ve smyslu magie přivolat žádoucí vlastnosti daného zvířete.“

(Langhammerová, J. 2004)

A právě z tohoto principu vychází animovaný film, když používá určité zvířecí typy místo lidských figur. Když chce vyjádřit nějakou vlastnost, použije zvíře, pro které je tato vlastnost typická nebo přesněji, se kterou jsou tato zvířata spojována (síla-lev, pomalost-želva, bojácnost-zajíc, moudrost-sova, naivita, případně nevinnost-jakákoli mláďátka... a tak dále). V animovaném filmu se vyjadřujeme pomocí symbolů a tedy i vizuálních přirovnání.

Maska a iluze - shrnutí

„Jedním ze zvláštních aspektů masky je její vztah ke tváři, respektive k osobě toho, kdo ji nosí. Masky je vlastně „tvář“ na jiné tváři, respektive maskou na jiné „masce“.“

(Erban, V. 2006)

Pouze v animovaném filmu je maska přímo tváří a tvář maskou, jejíž výraz utváří oči společně s ústy a s podporou obočí.

Maska-tvář v animovaném filmu především definuje podobu (vzhled) postavy, zatímco masky rituální, ale i divadelní, spíše zobrazují mentální, vnitřní proměnu.

Postupně během vývoje lidstva „masky přestávají sloužit k vytržení v jiné, nadpřirozené identitě a stávají se nástrojem politické moci a přetvářky, prostředkem

taktiky ve spletených sociálních hrách. Typickým projevem těchto „upadlých“ masek je uniforma zaručující moc nebo škraboška zajišťující anonymitu.“

(Rosman, A., Rubel, P. G. 1995)

Tak jako se během iniciačních rituálů iniciovaný dozvídá tajemství masek, poznává, že tajemné bytosti, ve které věřil jako dítě, jsou ve skutečnosti lidé v maskách, tak si divák uvědomuje, že postavy v animovaných filmech nejsou živé.

(Animovaná) postava komunikuje

Je to právě komunikace a především řeč, která spojuje člověka s člověkem, umožňuje mu soužití i společenský život. Animovaný film se zase snaží komunikovat s divákem. Používá k tomu obrazy, symboly, přirovnání, neboli specifické výrazové prostředky (*tzv. filmovou řeč*), cokoli, aby byl pochopen. Smyslem každého natočeného snímku je dosáhnout porozumění, najít společný jazyk. Obecně můžeme říci, že jazyk je jakákoliv znaková soustava sloužící komunikaci, nějakému sdělení. Základem každého jazyka je znak a znak obecně je „to, co stojí místo něčeho jiného“.

Za jazyk lze pokládat všechny lidské výtvořiny či všechny předměty člověkem užitě ve funkci znaků: v tomto smyslu – spíše metaforickém než doslovném – se mluví o jazyku umění, o jazyku filmu, o jazyku pantomimy atd. Zde všude se užívá znaků a znakových soustav.

1. jazyk je společenským výtvořem, v němž jsme vychováni, a který proto spoluvytváří náš způsob vnímání okolního světa

2. v důsledku rozdílů mezi jazykovými systémy, které jsou původně odrazem odlišných vnějších podmínek, lidé myslící v těchto jazycích také odlišně vnímají svět.

(Petrušek, M. 1987) - *volně*

Jazyk a společnost

Každá společnost má tolik výrazů, kolik pro vyjadřování potřebuje. Slova vznikají s novou potřebou a zanikají, když je nikdo nepoužívá. Říká se, že Eskymáci mají osmdesát výrazů pro jednotlivé druhy sněhu...

Stejně je to s filmy. Některé snímky pochopí každý, ale čím budou složitější, tím budeme potřebovat soustředěnějšího diváka. Divák s jinými životními zkušenostmi může pochopit některé nabízené filmové obrazy jinak, ve „svém“ kontextu, nebo pro něj mohou zůstat nesrozumitelné. To se týká především narážek (ať už obrazových nebo kontextových) na místní specifickou situaci, často definovanou pomocí symbolů používaných jen na omezeném prostoru (např. území státu) nebo znaků spojených historicky s nějakým činem nebo vlastností (např. politickým gestem). Vícečetným příkladem může být politický videoklip zesměšňující konkrétního politika, stranu nebo názor. Takové dílo počítá s informovaností publika a hraje hru symbolů pro připravené diváky. Na druhou stranu filmy, které se zabývají konkrétními aktuálními situacemi, mají nejčastěji cíl komentovat nastalou situaci, vyjádřit se k ní veřejně, spontánně a především co nejdříve. Taková díla mají do jisté míry omezenou životnost, limitovanou přetrvávající situací, maximálně její nedávnou historií. Zcela konkrétní příklady mohou uvést dva: videoklip známého amerického kontroverzního rapera Eminema Mosh, ve kterém těsně před volbami ostře kritizoval amerického prezidenta George Bushe a český videoklip Zelený Raul o „naší malé místní“ politice. Oba jsou kreslené, oba se vyjadřují k politice. Eminemův mluví o konkrétních slabínách americké politiky, rozebírá co a proč se mu

konkrétně nelíbí, a doprovodný obraz podporuje a dokresluje jeho myšlenky. Situace kolem USA, jejich zahraniční politika, rozhodnutí a činy prezidenta Bushe jsou sledované celým světem, takže videoklip má srozumitelnou hodnotu pro obrovskou skupinu lidí. Byl sice vyroben a vypuštěn do světa účelově před prezidentskými volbami a jeho aktuálnost již vyprchala, ale jeho historicko-dokumentační hodnota trvá.

Zelený Raul je proti tomu určen významně užšímu okruhu diváků, neboť cíleně vychází z komiksové časopisové předlohy, která je sice v obecném povědomí poměrně rozšířená, ale málokdo ji sleduje natolik pravidelně, aby docenil a především pochopil všechny narážky objevující se ve videoklipu. Epizodický kolážový děj koncentrovaně brouzdá politickou vrstvou naší společnosti a používá termíny (v textu i obraze), které jsou v mnoha případech srozumitelné jen zasvěceným čtenářům jeho komiksové časopisecké předlohy. Cizinec se může sporadicky zasmát jednoduché epizodce, animačnímu vtipu či skeči, ale nepochopí, kdo jsou postavy, ani jaký je jejich význam. Závěrem: Srozumitelnost tedy často závisí na znalostech kontextu a „trvanlivost“ má své limity.

Jazykové a nejazykové chování

Jazykové chování je chování založené na používání znaků (jakýchkoli: verbálních i neverbálních). Absolutní většina komunikativního jednání člověka je (v tomto smyslu) jazyková: téměř cokoli člověk sděluje, sděluje prostřednictvím znaků, tedy jazyka v širokém smyslu (slovem, grimasou, gestem). Jen výjimečně použije „sdělení akcí“, např. že nenávisť nebo neoblibu nevyjádří úšklebkem, opovržlivým gestem, nelichotivou poznámkou, ale přímo fackou (jde o expresivní jednání s komunikační funkcí). Pro člověka je typické právě znakové zprostředkování. Podstatná je také schopnost znaky adekvátně pochopit a dešifrovat.

(Petrusek, M. 1987) - volně

Jazykové chování verbální používá slov-řeči, ať už psané nebo mluvené. Převážná část komunikativního chování moderního člověka je verbální. Souvisí s tím i výběr jmen pro postavy - jejich pojmenování. Zvláště když nejde o obvyklé „kalendářové“ jméno, ale o jméno vymyšlené pro tu konkrétní postavu, aby ji vystihovalo a maximálně definovalo, ať již vizuálně (Maková panenka) nebo charakterově (František Nebojsa).

Neverbální chování je založeno také na používání znaků, jako každá komunikace, nicméně jde o znaky specifické. Dělíme je na obrazové symboly (ikonické znaky) a gesta.

Znaky

Znaky jsou většinou ve funkci neverbální (obrazové) zkratky verbálního sdělení nebo pokynu. Předpokladem jejich adekvátního pochopení je přiřazení jednoznačného významu. Příkladem obrazových symbolů jsou dopravní značky, emblémy, vlajky atd. Značná je i sociální funkce nejazykových znaků: politická symbolika barev, morální symbolika zvířat (prase-lenost, včela-pilnost).

(Petrusek, M. 1987)

Gesta

Gesty rozumíme všechny lidské fyzické pohyby nebo stavy, jimž je připsán význam. Sociální význam gestikulace a mimiky (mimiku chápeme jako specifickou

formu gestikulace) je značný, protože gesta jednak fungují místo řeči („zastupují“ řeč, nahrazují ji), jednak fungují spolu s řečí (doplňují řeč a mění významy).
(poznámka: více o mimice v kapitole *Člověk jako vizuální předloha – model*)

Gesta nahrazující řeč

Fungování gest místo řeči je běžné. Gestikulací vyjadřujeme nejčastěji pokyny (jdi tam, pohni se, zvedni se atd.) a nálady, stavy, tedy emoce obecně (hněv, únavu, otrávenost, štěstí atd.). Obdobně jako jazyk je i gestikulace časově a místně podmíněna, takže gesto je pochopeno jako komunikační akt teprve tehdy, když je jasné, že má význam a jeho význam je adekvátně pochopen teprve tehdy, víme-li, co označujeme (příkladem známého nedorozumění je komunikace s Bulhary, kteří pro souhlas a nesouhlas používají opačné gestikulace, než ostatní Evropané).

Stejně jako jazyk verbální, je i jazyk gest a mimika, tedy neverbální komunikace, kulturně deteminována. V určitých kulturách a společenstvech jsou členové vedeni k potlačení nebo naopak zvýraznění některých znaků vyjadřovaných obličejem. Nejčastěji jde o city, jejich potlačení (typické pro Japonsko) nebo naopak vystavení na odív (zejména americké „keep smiling“).

Doprovodná gesta

Gesto doprovázející jazykové sdělení může jeho význam ovlivnit, posunout až popřít. Gesta jsou stejně jako mimika důležitá zejména v komunikaci s dětmi.

Text

Někdy se používá i konkrétní text-výkřik, zejména pro posílení nějakého momentu, jako upozornění na nějaký detail nebo zpřesnění významu symbolicky nonverbálně těžko popsitelného (uchopitelného). Může jít o slovo nebo celou větu. Může být vyřčena nebo napsána. V případě textu psaného přichází v úvahu použití mezititulku v duchu němých filmů nebo titulek umístěný do dialogové bubliny jako u komiksu. Navíc i titulek sám může být animovaný (pohyblivý, proměnlivý, hravý...). Samo použití textu může být znakové – ať už jde o symboly (z úst vycházející obrázky-piktogramy) nebo mezinárodní slova (HELP, SOS, PLEASE, LOVE...) či citoslovce posilující nebo nahrazující samotný zvuk (Bum! Buch! Brrrrrrrr! Jupí!). Nemusí jít vždy o anglickou verzi, ale většinou se k ní autoři u jednoduchých sdělení uchylují, protože je vnímána jako mezinárodně srozumitelné esperanto.

Řeč

- lip-sync - animace lidské řeči; synchronizace hlasu postavy a pohybu rtů (*více v kapitole Člověk jako vizuální předloha – model*)

Samotné mluvení a s tím související pohybování obličejem animované postavy, které je obvyklé (vyžadované) v západních zemích, u nás nemá velkou tradici. Ve střední a východní Evropě postavy v animovaných filmech většinou nemluví. Pokud mají mluvit, provázejí zaznívající hlas gesty, ale nepohybují ústy. V rámci stylizace je zcela srozumitelné, která postava právě hovoří (stačí, aby se mírně pohybově projevovala). I tato tradice se ovšem v posledních letech mění a po vzoru trendu animovaných velkofilmů se postavíčky hlásí ke slovu.

U loutek může působit snaha napodobit reálnou mimiku obličeje při mluvení až naturalistickým dojmem, přitom emocionálně to hře nepřidá. Jde pouze o mechanicky se pohybující obličejovou část loutky. Výjimku tvoří plastelínová animace (tvorba studia Aardmans – příběhy Wallace a Gromitta), kde často dialog hraje natolik významnou roli v příběhu, že i lip-sync tvoří podstatnou část animace. Konkrétně film *Creature Comforts* (Pohodlíčko) Nicka Parka používá „autentické“ rozhovory se zvířaty v zoo k vtípné charakteristice jednotlivých národností pomocí hlasu podpořeného výraznou mimikou a právě lip-syncem.

V kreslené animaci záleží na míře výtvarné stylizace u podoby postav a také na typu snímku (žánru, cílové skupině diváků). Pokud nejde o „plnohodnotný“ lip-sync, bývá řeč stylizována do náznaku tvaru úst při artikulaci výrazných hlásek a vystačí si s několika základními tvary.

Jiří Trnka přepisuje způsob použití lidského hlasu a slov v animovaném filmu lidské hravosti, která má kořeny v dětských hrách: „V dětských hrách je vždy málo slov a hodně děje, většinou obřadně až baletně stylizovaného. Slovo je většinou stylizováno do říkanek, výkřiků, často bez obsahu, jen s významem zvukovým nebo onomatopoickým (*zvukomalebým*).“
(*Chvojková, H. 1990*)

Hlas

Stejně jako můžeme postavu definovat-určit podobou (kostým, zvolenou fyziognomií, zdůrazněním některých detailů...) tak můžeme pracovat i s hlasem, který pro ni zvolíme. Hlas hraje ve výsledném tvaru kinematografického díla významnou roli, jak už se mnohokrát v bohaté historii českého animovaného filmu potvrdilo. Za všechny jmenujme alespoň večerníčkové seriály namluvené Jiřinou Bohdalovou, Petrem Nárožným, Josefem Dvořákem a nedávno dokončený již druhý díl celovečerního filmu *Fimfárum* s vyprávěním Jana Wericha. Při volbě hlasu je klíčové rozhodnout se, zda bude mužský nebo ženský, mladý nebo starší, uhlazený či výrazný. Pak nastupuje práce herecká: hlasem můžeme vyjadřovat emoce (smutek, strach, slabost, únavu, spěch, radost, nejistotu...), bavit, uspávat nebo vychovávat.

Platí, že v animovaných filmech hraje zvuk plných zasloužených 50% výsledného dojmu. Kromě konkrétního dialogu můžeme použít komentář, vypravěče nebo jen nonverbální hlasový podkres. Hlasový podkres, např. broukání, se v animaci hojně využívá, právě proto, abychom postavě neubrali významný vyjadřovací prostředek-hlas, zejména tehdy, pokud hlas nepotřebujeme využít na sdělení konkrétních informací.

V případě použití řeči leccos prozradíme také volbou dialogů, to přichází ke slovu scenárista. Zvolený slovník může nevýraznou, jednoduše načrtnutou figurku rovnou změnit do postavy. Stačí k tomu jednoduchý pohyb-gesto podpořené slovem. Přízvuk prozradí, kam si máme postavu zařadit. Spisovnost použitého jazyka (slang, argot, či odborné výrazy) poukáže na sociální vrstvu či dokonce prozradí povolání. S hlasem se dá tedy také kouzlit.

Shrnutí

Skoro by to mohlo vypadat, že hranému filmu nepřejí, že straním animaci a snažím se dokazovat, že je lepší po všech stránkách, bohatší ve výrazu, formě i komunikaci (sdělení). Ano, je to tak. Ale abych nebyla nespravedlivá, základní poloha

hraného filmu je nenahraditelná, a to je věrné zobrazení reality. Animovaný film si může dovolit leccos, umí vyprávět příběh, umí vyvolat silné emoce, ale vždy jde o větší či menší porci stylizace, nikdy to nebude reálný svět. A právě v tom je výhoda i nevýhoda animace.

4. Člověk jako téma animovaného filmu

„Předmětem animace může být, na rozdíl od hraného filmu, který dokáže přesvědčivým způsobem prezentovat i příběhy skutečných zvířat, jen a jen člověk.“

(Kubíček, J. 2004)

V animovaném filmu můžeme oživit lampičky a nechat je hrát fotbal. Můžeme vyprávět příběh klíčové dirky, do které nepasuje žádný klíč, je nešťastná, protože nemá žádné přátele a nemůže otevřít dveře, aby ukázala, co skrývají. Fotbalový příběh může být veselý, ten s klíčem dojemný, přesto to nejsou příběhy věcí, ale lidí. Znamená to tedy, že nemusíme kreslit (či jinak zobrazovat) člověka, abychom vyprávěli jeho příběh. Animace nám v tomto směru dává maximální volnost. Můžeme animovat (oživovat, rozpohybovat) věci, jejich obrazy, stíny či stylizované znaky, dokonce i grafické symboly nebo prosté geometrické tvary. Příběh dvou koleček, většího a menšího může být stejně poetický a srozumitelný jako příběh dvou loutek. Kromě toho, čím méně znaků (detailů-podrobností) postavy mají, tím snadněji se animují.

Pro animovaný film nejsou žádná témata tabu. Vždy je způsob, jak příběh pojmout a vyprávět, jen ho najít. Například francouzsko-belgický kreslený film Portmonka (*Le Portefeuille*, Vincent Bierrewaerts, 2003) se zamýšlí nad lidským charakterem prostřednictvím ztracené-nalezené peněženky. Člověk, který ji na ulici najde má před sebou několik možností, jak se zachová: zvedne ji? Nechá si ji? Vráti ji majiteli? Autor nám nabízí několik variant řešení: postava se postupně na „křížovatkách rozhodnutí“ rozděluje (zmnožuje, dělí) na samostatné bytosti a my máme možnost sledovat paralelní příběhy všech jednotlivých „variant“ postavy ovlivňované dílčími rozhodnutími a odehrávající se v jednom obraze.

Divák lépe snese kritiku lidských (svojich vlastních) vlastností znázorněnou pomocí vzoru, ve kterém se pozná, ale nemusí se s ním veřejně identifikovat. Dítě snadněji rozkóduje a zapamatuje si, co je dobro a zlo, když je mu předloženo bez vedlejších nedůležitých postav a epizod. Určitá míra stylizace dokonce dává prostor zasazené informaci vyniknout. V animaci můžeme všechno trochu přehánět a nadsazovat: rozdíly jsou větší, pády střemhlavější, štěstí plesavější, smutek usazenější, slunce kulatější a hřejivější... Pomáhá zkratka a humor, ingredience kterými se koření i poučné a naučné snímky pro větší stravitelnost. V animované tvorbě mají své teplé zasloužené místo také symboly, které by v hrané tvorbě byly odsouzeny k nelichotivé nálepce „klišé“ (např. již dříve zmiňovaná srdíčka).

Při výrobě animovaných filmů se častěji než jinde sahá po příbězích vyprávěných zvířaty. Nejen proto, že to technika umožňuje, i když to samo je dost pádný důvod a výzva. Především jde o schematičnost a symboliku. Když se ve stádu bílých oveček objeví jedna černá, je zcela jasné, o čem hrajeme. Rozdíl je evidentní, obrazově sdělitelný a základní zápletku není třeba dále vysvětlovat, můžeme rovnou hrát. *(více viz. nejazykové symboly, kapitola Člověk jako (hlavní) postava animovaného filmu)*

Někdy sám výběr postav (například jednotlivých zvířecích druhů nebo třeba kusů oživlého nábytku) naznačuje, s jakým typem (člověka) máme co dělat. Tady stavíme na obrazové charakteristice. Opačným případem je použití několika vizuálně totožných postav (panáků, zvířat, předmětů), které se teprve musí nějak pohybově projevit, aby se charakterizovaly a vymežily. Příklad: Jedna tyčka strčí do druhé, pak dělá že nic a tajně se směje. Druhá se rozhlíží a diví se. Situace se může opakovat donekonečna.

Odporování lidského chování (a projevů lidských vlastností a charakterů) je tedy hlavním tématem většiny animovaných filmů. Je to způsob, jak říci veřejně své mínění o světě, i způsob, jak si udělat legraci z leckdy přizemních lidských starostí, jak odlehčit vážná témata a vydobýt pro ně alespoň trochu pozornosti.

O čem jiným bychom měli hrát než o lidech?

Tři zásadní důvody mluví pro člověka jako téma animovaného filmu.

- 1) Lidský svět je náš svět, co by nás tedy mělo zajímat víc?
- 2) Lidé, jejich problémy, touhy a vůbec celá lidská společnost, to jsou oblasti, ve kterých se vyznáme, a tak ve filmových látkách úročíme osobní zkušenost.
- 3) I naši diváci jsou lidé, a tak je pravděpodobné, že téma bude blízké a srozumitelné i jim.

Největší výhodu animované tvorby vidím v tom, že umí vyprávět pocity. Lidský život se neskládá jen z dramatických situací, většinu prostoru mezi nimi tvoří obyčejnost, všednost, každodenní opakující se šed'. Téma banální, ale pro animaci jako stvořené, neboť animaci sluší rytmizace, opakování, vrstvení a zkratka. Také má ráda emoce a nechává jim velký prostor. Málokdy řekne: „Dost! To už přeháníš, tak to nebylo.“

Animace má obrovskou zobrazovací schopnost, umí „přehrát“ myšlenky, přání i vzpomínky. Pronikne do postavy a bez uzardění ji rozloží na jednotlivé vrstvy osobnosti, které pak spolu mohou sedět u stolu a povídat si.

Může „osvobodit“ duši, vytáhnout ji z těla a dát jí volnost (poměrně obvyklý jev v momentech, kdy tělo chřadne). Může oživit stín postavy a nechat ho utéct (někdy je to opravdu stín, který se začne nudit stálým napodobováním gest a pohybů svého lidského vzoru, jindy je to zhmotnělá část osobnosti, nějaký skrytý pocit, nenaplněná touha, nespokojenost). Animované techniky umožňují namnožit postavu a nechat ji žít paralelní příběhy (výhoda animace, kdy můžeme beztrestně variovat osud postavy a jednotlivé individuálně se vyvíjející příběhy sledovat pomocí děleného obrazu).

Shrnutí

S animovaným filmem je to tak, že ať v něm hrajeme prakticky o čemkoli a jakýmikoli prostředky (technikami), stejně hrajeme vždy znovu o člověku a jeho světě. A je to téma nevyčerpatelné.

5. Člověk jako vizuální předloha - model

Už mezi prvními obrázky na stěnách jeskyně mělo znázornění člověka-lidské postavy své čestné místo. Zjednodušenou verzi postavy umí nakreslit každé malé dítě: Kruh jako hlava, čárka trupu, dvě linky rukou visících na strany a dvě delší větve nohou. Dvě tečky očí, oblouček usmívající se pusy a je tu postavička jako živá.

Umělci se v různých kulturních etapách snažili o co nejuvěrnější zpodobení člověka na portrétech a aktech. Často se nechali ovlivňovat momentálními trendy a zdůrazňovali linii krku či oblékali své modely do přepychových rób a stylizovali je do žádaných cudných, hrdých, či majestátních gest. Animátoři a výtvarníci jsou pokračovateli této tradice malířů a sochařů, jen přidávají svým výtvorům jako bonus ještě život. Snaží se o věrohodnost za pomoci kostýmů a vědí, že šaty dělají člověka a kostým tvoří roli. V některých loutkových filmech se opakovaně používá stejná kostra loutky, jen se vždy jinak obleče. V tom je síla imaginace. Obličej loutky může být zapamatovatelný, výrazný, ale když ji převlečeme, stvoříme postavu novou. To je jeden z významných rozdílů v práci s herci a s loutkami. Herec se může během filmu několikrát převléci a stále víme, že je to jedna a ta samá postava (samozřejmě existují výjimky: hry s dvojníky, dvojčaty, či více rolí jednoho herce, ale to jsou specifika hlídaná a podporovaná celou stavbou filmu a záběrováním). Pokud se však výrazně změní kostým loutky, divák ji považuje za další (novou) postavu. Pokud ovšem nebyl u toho. Tím myslím, že jestliže jsme u převlékání jako diváci přítomni, děje se tak záměrně a z nějakého epického důvodu. V takovém případě je jasné, že jde o hru. Navíc o hru, na které se bude pravděpodobně budovat zápletka.

Animovaný film je v různé míře grafický (záleží na zvolené technice). S tím souvisí i stylizace vystupující lidské postavy. Známe filmy blížící se realistické kresbě, avšak je to cesta velmi náročná, když si představíme, že každý sebemenší pohyb znamená mnoho fází – jednotlivých obrázků. V takových případech se autoři často uchylují k méněbolestnému způsobu využívajícímu prolínačky. Znamená to, že jednotlivé fáze-obrázky se používají jako stat'áky (statické záběry, bez pohybu). Následně alespoň pocit pohybu získáváme prolínáním do dalších fází. Na opačném kraji spektra výtvarných možností stojí velmi zjednodušené kresby postavičky stylizované leckdy až do znaku. Často jde o kresbu v lince na bílém nekonkrétním pozadí. To je způsob, ve kterém jsou informace silně koncentrované do pohybových možností postavičky a schopností animátora.

Syntetičtí herci

„S rychlým rozvojem možností počítačové 2D a především 3D animace bude brzy možné stvořit syntetického herce,“ slibují počítačovní odborníci a září jim při tom oči nadšením. Já tak optimistická nejsem. Ano, počítače nám otevírají nové možnosti. Zrychlují a zjednodušují procesy, které dříve při produkci animovaných filmů zabraly mnohem více času. Když jde ale o mimiku a především o vyjadřování jemných záchvěvů vnitřních emocí, myslím si, že živé oči a lidskou tvář nahradit nelze. Každá tvář je jedinečná, z její sebejemnější mimiky lze odpozorovat, co se děje uvnitř. Je ovlivněná a poznamenána vším, co zažila, stejně jako oči v sobě nesmazatelně nosí to, co viděly. Oči jsou tak živé, tak zranitelné, tak prozrazující. Můžeme vystihnout jejich tvar, namalovat

jejich lesk, můžeme umět v animaci načasovat jejich přirozený pohyb, ale nikdy nenapodobíme sílu jejich pohledu.

Ve sci-fi filmech mi zásahy a pomoc počítačových animátorů připadají na místě, ba dokonce žádoucí. Robot s lidskými vlastnostmi, to je ideální úkol pro tuto technologii, ale na „živého“ člověka si budeme muset ještě dlouho počkat, pokud se vůbec dočkáme. Zatím můžeme uvádět jen odstrašující příklady, nicméně už brzy může být všechno jinak. Doufám však, že nakonec zvítězí kvalita nad poptávkou. Nestačí totiž, aby se animovaní lidé jen hýbali, musí se hýbat dobře.

Odstrašujícím příkladem pro mě jsou např. lidské postavy ve 3D celovečerním filmu Doba ledová (Ice Age), kde vedle příjemně stylizovaných mluvících zvířat působí neohrabaně a jakoby ledabyle vyřezané ze dřeva. Zatímco veverka předvádí dokonalou mimiku a věříme jí každý chlup, s příchodem nepřesvědčivých lidí film klesá alespoň o kategorii, příliš upozorňuje na techniku, ve které byl vyroben, a její limity. Ostatně ve volném pokračování filmu Doba ledová – obleva (Ice Age 2: The Meltdown) už žádní lidé nejsou, proč asi...

Obcházející, ale povedené řešení mi připadá zvolené ve filmu z produkce Tima Burtona The Nightmare Before Christmas (Předvánoční noční můra), kde jsou sice lidské postavy používány, ale s výjimkou dětí (dětských postav) jsou zabírány vždy tak, že jim nevidíme do tváře. Tvář je totiž ta (zatím) jediná nenapodobitelná oblast digitální animace, kde očekáváme uvěřitelnou realitu. Ve výsledcích jsme zatím stále „v procesu“. Zlepšují, nebo přesněji řečeno zdokonalují se technické digitální možnosti každým dnem, ale prozatím stále musíme akceptovat určitou ztrátu opravdovosti a života. Stylizace v animovaném filmu nevádí, naopak je jeho důležitou složkou. Problém nastává až během konfrontace dvou poloh, reálné a stylizované-smyslené. V tomto srovnání je náhle „realita“ nepřesvědčivá. Ve filmu The Nightmare Before Christmas hrají vedle lidských postav různá strašidýlka. O nich v podstatě ten film je, hrají v něm hlavní roli. Strašidýlka ve své fyzionomii a s ní souvisejících pohybech vycházejí z „pravidel“ lidského těla. V upřímném vzájemném srovnání by realita „strašidelné říše“ se všemi jejími podivnostmi a vyjímečností jednoznačně přebila všednost reality lidského světa, byť do jisté míry pro potřeby filmu přece jen stylizovaného. Rozhodnutí neukazovat lidské tváře se ukázalo jako dobré řešení. Strašidélka nepřicházejí o svou výjimečnost, zůstávají výrazná a zachovávají si svou odlišnost, aniž by člověčí postavy byly v tom srovnání „trapné“. Záběry „bez hlav“ jsou komponovány tak, že to divákovi nepřipadá zvláštní, myslím, že si to ani nemusí uvědomit. Příklady: jednou stíní obličej štítek čepice. Jinde se díváme dolů na dítě a rodiči tudíž „logicky“ řežeme postavu formátem v ramenu. Později sledujeme ruch na policejní stanici, kde zvoní jeden telefon za druhým. Situaci vidíme skrze podací okénko a opět máme výhled na obličej oříznutý. Přesto nemáme pocit nedostatku informací (sledujeme práci rukou a posloucháme hlas), a tak zvolený způsob nepůsobí násilně.

K tématu zmíním ještě jeden pokus o „vyrobení“ reálné lidské tváře zastupující zcela jiný úhel řešení a zpracování. Tentokrát se jedná o animaci pro film kombinovaný, spojující techniku live akce (reálného natáčení živých herců), trikových záběrů a animace (což je postup u námětů na pomezí reality čím dál rozšířenější). Jde o film Simone (S1m0ne, USA, 2002, režie, scénář: Andrew Nicoll) s Al Pacinem v hlavní roli, který staví svou zápletku právě na možnostech moderní techniky - neúspěšný producent a režisér Viktor (Al Pacino) se dostane k počítačovému programu, jehož pomocí se mu

podarí stvořit dokonalého herce s mimikou, gesty, tváří a hlasem podle přání. Namíchá tedy ze skvělých hereček tu nejlepší kombinaci. Zprvu to dělá trochu na truc, aby dokázal sobě i světu vlastní schopnosti. Fascinují ho možnosti, které variabilita programu u stvořené postavy nabízí. Vyhovuje mu totální kontrola nad odvedenou hereckou prací. Postupně jakoby produkt začal žít svým vlastním životem. Základním předpokladem přijetí filmu je absolutní přesvědčivost animací „zrozené“ herečky. Nutno ovšem podotknout, že tady se postupovalo v technologii obráceně: živá žena hrála počítačovou simulaci... a to je směr, který se osvědčil a je velmi divácky úspěšný. V tomto filmu nejde ani tak o samotný fakt oživení představy a jejího převedení do reálného světa, ústředním motivem je síla zobrazovaného. Diváci ve filmu chtějí věřit v existenci Simone. Iluze se stala realitou skrze vnímání veřejnosti natolik přesvědčivě, že ji nelze ani zabít. Vlastně je to trochu výstraha našim snahám a kritika nedostatečnosti morálních zábran. Viktor (Al Pacino) o tom říká: „Naše schopnost rozeznávat podvody je nyní již menší, než naše schopnost tyto podvody vytvářet.“

Ještě bych chtěla upřesnit, že počítačové technologie již mají prostředky a znají postupy, jak dostatečně přesvědčivě (uvěřitelně, živě) zpracovat lidskou tvář se všemi jejími detaily a nepřesnostmi. Umí vyrobit „dokonalou“ podobu a tuto schopnost plně využívají. Máme tedy k dispozici precizní statický model. Pak jej ale neumíme zanimovat (rozpohybovat a oživit), tak abychom jeho živosti věřili. Stojí to obrovské úsilí (a peníze pochopitelně), ale náročný úkol na své řešení stále čeká. Musím se přiznat, že fascinaci tímto technologickým problémem nesdílím. Animace mě přitahuje spíše svými stylizačními možnostmi a uměním oživit zdánlivě všední a nenápadné předměty. Setkání s animací mi připomíná dětství, kdy každá židle měla duši a i odpadkový koš měl svůj příběh, který stálo za to vyprávět. Animace dává životu další rozměr, protože se nesoustředí jen na věci povrchově zřetelné.

Stylizovaný reál

Vizuálně podobný, ale technologicky opačný způsob převedení živé akce neexistující postavy na plátno, je použití principu snímání pohybových čidel na těle herce. Herec „předehrává“ akci, která se snímá pomocí husté sítě bodů umístěných na jeho těle a zaznamenává se jako jakási mapa do počítače, kde se dále zpracovává. Tímto způsobem například vznikla skvělá schizofrenní poslava Gluma z trilogie Pána prstenů. A není to ojedinělý pokus, tato technika se na mezinárodních trzích animačních technologií prezentuje již skoro deset let a je čím dál dokonalejší a v přenášených datech podrobnější.

S nasnímaným reálem pracují i další techniky, které více či méně můžeme řadit pod animaci. K ručním zásahům patří rytí do emulze, barvení, leptání. Někdy se reál dále přesnímává, zmnožuje, vrství (víceexpozice) nebo se do něj přidávají další obrazy, kresby, otisky. Případně se domalovávají detaily přímo pod kamerou. Vyjmenované přístupy většinou hraničí s animací a spíše spadají do videoartu, ve kterém jde více o formu než o děj. Poměrně často se nasnímaný reál dále zpracovává v počítači. Především se vynechávají okna (podle jakého matematického klíče, záleží na požadavcích-představě o výsledku: někdy se pohyb zrychluje, jindy zpomaluje, také jeho stylizace může mít různou míru). Dále se „zbylá“ okna zmnožují, čímž vzniká trhaný, jakoby animovaný pohyb skládaný ze statických momentů. Tato „skoroanimace“ se může „prohnat“ různými počítačovými programy a efekty, takže dosáhneme výtvarně posunutých sekvencí. V některých případech se výsledek blíží dojmu kresleného filmu. Je ovšem

sporné, zda je to animace. Opravdu stačí vybrat některá okna a ta obarvit? Během některých technologických postupů jsou vybraná jednotlivá okna překreslovaná a znovu snímaná a skládaná do animovaných sekvencí. Celé pasáže úspěšných Disneyových filmů prý byly předehrávány herci. Ale je cílem animace kreslený reál? Kde je ta hranice, kde z výtvarně stylizovaného reálu začíná být animace? Je to v míře výtvarného zásahu, stylizaci nebo v časování? Já bych se přiklonila k tomu časování.

Repro-záznam člověka

Samostatnou technickou kapitolou je použití fotografií a reproxeroxů. Je to technika podobná pixilaci (*pixilace viz. kapitola Člověk jako herec v animovaném filmu*), jen dovoluje větší manipulaci s prostředím, velikostmi a poměry. V případě fotografií můžeme postavu vystříhnout a chovat se k ní jako ke klasickému papírku (ploškové animaci). Xerokopie vnáší specifickou svou černobílostí a kvalitou (respektive nekvalitou), která ovlivňuje výtvarné ladění celého výsledného audiovizuálního díla.

V elektronické animaci se někdy používají fotografie jako textura (např. portrétní fotografie se použije jako povrch obličejové plochy dvoj či trojdimenzionální postavy). Případně se fotografie dále upravuje. Například úspěšný celovečerní maďarský film *Distrikt!*, který byl vyhlášen „Animovaným filmem roku 2005“, vychází z klasických technik animace, ale kombinuje je a modernizuje. Konkrétně používá 2D (plošné – dvourozměrné) postavičky v 3D prostoru. Je to efektní výtvarný styl, jehož základem jsou právě zmiňované dokreslované portrétní fotografie.

O loutce

Specifickou oblastí animovaného filmu, kde hraje člověk téměř výhradně hlavní roli, je film loutkový. Sama se loutkovým filmem aktivně nezabývám, a tak předávám slovo tvůrci povolanějšímu, Jiřímu Trnkovi, který ve svých úvahách loutky nevynechal. Jak by také mohl:

„Loutka - s tímto slovem se setkáme snad ve všech řečech světa. Existence loutky, nebo raději její život byl vždy spojen spíše s tvořivostí lidu nežli s oficiálním uměním. (...) Nejvýrazněji se uplatnila loutka ve dvou odlišných typech. V nejstarších dobách a dodnes hlavně na východě jako nositelka myšlenek kulturních, náboženských, dále zobrazováním herců, národních hrdinů, a to často i s patosem, který by v jiném podání byl nepřesvědčivý a nemožný. Druhý typ je satira, která, myslím, vládla a vládne nejspíše na západě. Loutka svojí neosobností, anonymností zakrývá člověka, který ji oživuje a dovoluje jí vysmívat se zjevům zlým a lidem špatným. Co si tedy pomyslet o existenci loutek; nastupují všude tam, kde končí svoji úlohu živý člověk-herec svojí skutečností a reálností. Nejostřejší satira, která provedena lidmi by působila vulgárně nebo nebezpečně pro autora, v provedení loutkami si zachovala směšnost a zdánlivou nevinnost. (...*Avšak*) loutka (...) není a nemůže být náhražkou člověka-herce (...).

Dokonalé napodobení člověka, jako je například figurína do výkladní skříně v obchodě s oděvy, nepůsobí žádným dojmem života ani jako socha, ani jako loutka. (...) Vidíme tedy, že není nejpřesvědčivější ta loutka, která nejvíce napodobuje člověka, protože nemůže nikdy člověka-herce nahradit. Přesvědčivé loutky vycházejí z typu člověka, mají být ale typičtější, než může být herec, a slouží myšlence člověka, ne jeho povrchu. Mají mít typičnost řecké masky, která by zobrazovala veselost, satiru, drama, prostě obsah své postavy. Krátce – loutka není člověk.“

(Chvojková, H. 1990)

Břetislav Pojar o animovaném filmu, loutkách a začátcích spolupráce s Jiřím Trnkou na loutkových filmech říká: „(...) v kresleném filmu ruku, která kreslí nebo maluje, neomezuje nic vyjma fantazie a rozměrů papíru. U loutky je to jiné. Loutka je trojrozměrná hmota, která podléhá fyzikálním zákonům. Je třeba nejdřív přemoci tvrdost materiálu, váhu a přitažlivost, vymyslet mechaniku, než se vaše fantazie kodrcavě rozběhne.“

(Chvojková, H. 1990)

Velmi blízká loutkovému filmu je 3D počítačová animace, tzv. modelová (používající plastické modely). Vychází ze stejných zákonitostí jako klasická loutka, jen její „ovládání“ a animování funguje na jiném technickém principu. Na obou stranách (v klasickém loutkovém filmu i v počítačové 3D animaci) vznikají snímky, které by mohly být stejně úspěšně vyrobeny i v konkurenční technice, to však nelimituje existenci žádné z nich. Obě totiž mají své výjimečné chvíle, své charakteristické přednosti. V případě klasické loutky je to především její existence, reálnost, uchopitelnost všech částí. Dekorace i loutky se vyrábějí doopravdy a animátor má před očima v každém okamžiku výsledný tvar. Loutka se jeho doteku přirozeně podvoluje a její kostra „hlídá“ objektivnost pohybů. Počítačová animace vyžaduje od animátora velkou dávku představivosti, protože si celý svět musí nejprve stvořit a aniž by se ho jedinkrát skutečně dotknul, uvést ho v život pohybem. Příkladem filmu vyrobeného v počítači, který by bylo možné vyrobit i animací klasické loutky, je Bůh Konstantina Bronzita. Je to příběh mnohoruké kovové sochy bohyně, jejíž klid a rovnováhu (vyjádřenou fotogenickou rovnovážnou pozicí všech rukou a nohou) naruší obyčejná moucha. Na tento rušivý element reagují pouze její „kovové“ končetiny, které se jí snaží chytit či „zaplácnout“, přičemž se z jedné statické sošné polohy přeskládávají v téměř baletně přesných gestech a za naprosté absence mimiky do pozic nových. Vývoj sledujeme v pečlivých detailech, a tak nás překvapí pointa odhalená v širším záběru – socha se zamotala do vlastních rukou a nohou. Natolik je propleta, že se nemůže pohnout a ztrácí stabilitu... padá... je to její konec. A tak malá moucha způsobila „pád božstva“, destabilizovala jej. Příběh je postavený na pravidlech platných v reálném světě a používaných ve světě loutkové animace, kde existuje rovnováha a zemská přitažlivost, i když ji můžeme v případě potřeby mírně potlačit. Člověk-divák je na tyto síly zvyklý, jsou pro něj přirozené, a tak se nad nimi nepozastavuje. Film byl ale vyroben celý v počítači, kde je nutné přitažlivost a stabilitu „hrát“, protože tam nic takového přirozeně nefunguje. Autoři si tedy z „obou“ světů vzali co potřebovali: snadnou ovladatelnost a stylizovanou dokonalost kovové sochy zasazené do abstraktního prostoru na jedné straně a pravidla hry na druhé. Výsledek je velmi emotivní, divák se studenou sochou božstva soucítí, protože reakce na mouchu z ní „udělala zranitelnou bytost“.

Panáčci a panenky

Zpodobňování postav v animovaném filmu je zjednodušené až symbolické. Figury-lidské postavy rozdělujeme především na „panáčky“ a „panenky“. Při významnější odchylce od reality postačuje dělení v rámci stylizace a to buď barvou (modrý, růžová) nebo tvarem (hrnatý-případně špičatý a kulatý). Někdy také postavy definujeme jemným (či významnějším) náznakem genitálií či jiných pohlavních znaků (například tvarem těla, zejména ženského, které stačí naznačit pomocí vlnovky;

zdůrazňují se především boky a poprsí). Někdy stačí odlišit jednu postavu od druhé jediným detailem-znakem: nechat postavě dlouhé vlasy, „udělat“ ji ve srovnání drobnější nebo jí zdůraznit pas. Červené rty patří také mezi pomocné prvky identifikující pohlaví a vycházejí z kulturních a společenských zvyklostí, stejně jako vysoké podpatky, mašle ve vlasech, šaty, sukně, nebo naopak kravata. Tyto znaky už jsou poměrně charakterizující, mohou o postavě dost prozradit, někam ji zařadit, blíže ji definovat. Proto, pokud jde o znázornění „člověka“ obecně (člověka jako symbolu), volíme minimum detailů. Panáček, který má představovat „muže“ musí mít nějaký další znak, aby nebyl „pouze“ člověkem, ale byl „konkrétně“ mužem. Nejpresněji funguje rozdělení postav na ženy a muže právě ve vzájemném srovnání.

Anatomie člověka

Zásluhou animace se téměř abstraktní tvar nebo naopak přísně geometrický obrazec stane živoucí postavou - dostane význam člověka. Stačí, když se projeví (pohybem, gestem – akcí či reakcí). V animaci se hodně zjednodušuje a stylizuje pod heslem „méně je někdy více“. Předvzběrem se usnadňuje viditelnost podstatného. Například méně podrobností obličeje (bez nosu, bez obočí, někdy jen oči nebo jen ústa) přidává mimice „zbylých“ částí na významu. Roli hraje i velikost zobrazení, při které jsou některé anatomické detaily opravdu nečitelné a musely by se poměrově nadhodnotit, aby byly zřejmé. U „zvětšených“ částí postavy by pak divák předpokládal nějaký významový důvod, což by bylo zavádějící. Jak už jsme několikrát opakovali, základem animace je stylizace, která pracuje se znaky a vyjadřuje se jejich významy (ať už prvoplánovými nebo přenesenými), a tak by divák „logicky“ přemýšlel, co např. velké ruce jako hrábě znamenají.

K dalšímu častému zjednodušení dochází v oblasti rukou. Běžné jsou čtyři prsty (ruka si uchová hmatové dovednosti, ale zároveň zmenší svůj objem), ruce „chápavé“ jako palčáky nebo rovnou údy bez prstů (pokud je postava v rámci děje nepotřebuje).

V některých výtvarných pojetích postav chybí na hlavách uši. To si divák ani neuvědomí, ale všimne si, když nemají postavy vlasy. S vlasy je to stejné jako s ostatními vynechávanými lidskými znaky, nejsou „povinné“, a tak bývají eliminovány, když chce tvůrce dosáhnout maximální čistoty a jednoduchosti v tvarovém projevu.

Ale „chirurgické“ zásahy se nevyhýbají ani stavbě těla: kostra se zjednodušuje, proporčnost může být záměrně stylizována až zkreslena (hlava je neúměrná k tělu, nohy jsou naddimenzované, trup potlačený a z postavy se stává hlavonožec...). Hybnost kloubů může být nahrazena pružnou hmotou v rozsahu celé končetiny (místo kolena se noha ohýbá jako pružina).

Potlačením a naopak zdůrazněním některých částí těla či partií obličeje můžeme informovat o postavě: velká hlava – postava je moudrá, přemýšlivá; převládají dlouhé údy – sportovní typ; velká ústa – postava roznáší klepy; dlaně jak lopaty a malá hlavička – hromotluk...

Obličej

Obličej je pro každou postavu velmi důležitý, proto se mu budeme věnovat podrobněji.

Jeho jednotlivé části: oči, nos, pusa, uši jsou také často nositeli významů jako zástupci jednotlivých smyslů (oči-zrak, ústa-chuť, nos-čich, uši-sluch).

Další znaky a významy:

Ústa mohou být znakem komunikace, sdělování: vypouštějí slova, písmena, obrázky (piktogramy) či zvuky. Mohou plnit i svou základní funkci jezení (požírání): polykají ať už „reálnou potravu“ nebo cokoli předloženého (předměty ve významu jejich zničení).

Uši mohou být přijímateli-nasávači: „zalézají“ do nich zprávy vypuštěné jinými ústy, či jen tak poletující kolem.

Svou roli může zahrát i čelo, jako prostor „za kterým očekáváme myšlenku“.

Zobrazování obličeje

Nejčastěji se obličej zobrazuje z přímého ánfasu, při dialogu často z profilu. U kreslených a papírkových animací se téměř nepoužívá tříčtvrteční profil, poloprofil a další mezistupně. Výjimkou jsou pouze fáze přechodu z polohy ánfas do polohy profil, kde by to bez mezifázi cuklo (byl by to přílišný skok).

Konkrétní tvář je symbolem jedinečnosti, výlučnosti, jakýmsi razítkem osoby. Poznávací znamení, které můžeme stejně jako v karikatuře zjednodušit na podstatné a výrazné znaky. Změna obličeje (obličejové masky) tedy znamená přeměnu osobnosti. *(více viz. téma Maska a tvář).*

Při kreslení obličeje bychom měli postupovat od nejdůležitějších charakteristik k méně podstatným. Začínáme samotným obrysem obličeje. Následují oči, další fyziognomické prvky, pak vlasy a teprve nakonec oblečení, pozadí a všechno ostatní.

Kromě „klasického“ překreslení jednotlivých „součástí“ obličeje s jejich realistickou mimikou, se v animaci někdy používá tvarová stylizace, která hraničí s geometrickou symbolikou, případně je nahrazována piktogramy.

Mimika obličeje

U animované postavy je „herecky“ nejdůležitější její výraz – mimika obličeje, která odráží náladu, rozpoložení i úmysly. Mimika lidského obličeje je způsobena činností mimických svalů. Mimika postav je zpravidla prvoplánovější, nicméně vychází z odpozorovaných výrazů lidské tváře, stejně jako pohyb končetin a těla je odvozen z možností lidského pohybového ústrojí.

Základní mimické výrazy obličeje a jejich příčina

Smích a dobrá nálada – činnost velkého lícního a smacího svalu

Výraz pozornosti – smrštění čelního svalu

Zamyšlení – činnost kruhového svalu očního

Výraz bolesti – působení srašťovače obočí

Výraz pláče – součinnost svalu čelního, zdvihače horního rtu a stahovače ústního koutku

Zlostný pohled – souhra stahovače dolního rtu, zdvihače horního rtu, srašťovače obočí a kruhového očního svalu

Výraz pohrdání – spolupráce svalu čelního a zdvihače ústního koutku

Projev údivu – zapojení čelního svalu, kruhového svalu očního, stahovače dolního rtu a také povolení svalu žvýkacího

Oči

Oči jsou jakousi poznávací značkou - identifikačním prvkem jedinečným pro každou osobu. Liší se tvarem, velikostí a barvou stejně jako ostatní části lidského obličej a těla, možná dokonce výrazněji. Každopádně jim věnujeme podstatně větší pozornost.

Přes všechny nuance a drobné variability jsou jasně rozpoznatelné a nelze nakreslit nebo jinak ztvárnit živoucí lidskou bytost bez alespoň letmého naznačení očí. Oči jsou jediný živý prvek v obličej, někdy dokonce na celé postavě. Stačí si uvědomit scénu notoricky známou ze Švankmajerových filmů: hyperrealistické skleněné oči (bulvy) vylézající z hliněné busty na povrch okamžitě ožíví hroudu keramické hlíny a vdechnou jí život (Tma-světlo-tma, 1989). I v té kombinaci dvou výrazně odlišných materiálů (měkká tvarovatelná hlína a definitivní studené sklo) je upozorňováno na výjimečnost očí. Říká se o nich, že jsou to „okna do duše“. Možná že i šém Golemův bylo jakési „třetí oko“.

Promítají se do nich představy, používají se jako odrazná plocha-zrcadlo. Odrážejí („promítají“ v sobě) odrazy skutečnosti nebo vzpomínek. Někdy se přes ně dozvídáme, co se děje kolem hlavní postavy – zprostředkovaně („jejich očima“).

Oči jsou u animovaných postav (bez ohledu na techniku) zvýrazňovány. Je na ně kladen srovnatelný důraz jako při pantomimě či v období němého filmu a grotesky, kdy se oči výrazně líčili. U pixilace (případně u dalších technik používajících živého herce) se udrželo přímo divadelní líčení - výraz očí je podporován silným podmalováním.

V animovaném filmu jde především o velké detaily očí. V některých stylizacích či rozměrově drobných kresbách se můžeme velikostí očí přiblížit až k triviálnímu bodu, ale v zásadě se znázorňované oči skládají z těchto částí: vlastní oko s rohovkou, duhovkou a zornicí (nazývanou též zornička či panenka) je sevřené v oční štěrbině tvořené horním a dolním víčkem. Okraje víček jsou zpravidla zdůrazněné řasami, které se pro zjednodušení kreslí pouze v jednoduché řadě, někdy se vynechávají zcela, někdy jsou zaznamenány jen na horním víčku. Existují i případy, kdy se řasy používají jen při mrkání, případně při fázi zavření očí a v ostatních fázích chybí.

U většiny postav se nezávisle na technice (kresba, papírek, loutka...) oči animují - mají fáze, které se vyměňují. Alespoň několik výrazových a animačních fází pro názornost: základní fáze – otevřené oči, oči zavřené, oči vykulené, vyděšené, nešťastné...

Mimika a pohyb očí

Reálné oči nemají přirozeně příliš velkou škálu pohybu, mohou se pohybovat v omezeném prostoru vymezeném víčky, případně se „koulet“ z jedné strany na druhou. Pohyb obstarávají samotné oči (oční orgán), zatímco víčka se starají o výraz. Velikost očí se nemění, mění se pouze úhel rozevření víček. Animované oči mají větší svobodu výrazu a tudíž i širší vyjadřovací schopnost. Jejich velikost se může dramaticky měnit, můžou téměř vylézat z hlavy. Všechny projevy mimiky jsou v animaci naddimenzované, což se týká i očí. Při zděšení se duhovka může smrsknout téměř do tečky nebo se naopak černá středová panenka zvětší tak, že se do ní vejde odraz celé scény před postavou. Významné pohyby očí, které by v hraném filmu působily nepatřičně, mají v animovaném filmu své zasloužené místo. Můžeme odehrát emocionální příběh, aniž bychom ve tváři postavy potřebovali ještě další fyziognomický prvek kromě očí.

S mimikou očí pomáhá výrazně práce s obočím, dovysvětluje (zpřesňuje) výraz očí, který si může být podobný například u výrazu zlosti, bolesti či pohrdání.

Extrém jako šilhání, nebo samostatný pohyb levého a pravého oka má své místo při popisu dramatických reakcí postavy, případně po ráně do hlavy nebo jiném nárazu či pádu (což je poměrně obvyklé u kreslených grotesek typu Tom a Jerry).

V některých animačních stylech se maximální výrazová práce odehrává právě v oblasti očí. Typické je to u japonské animace (takové té téměř nehybné, provázené všeobsažným komentářem), kde oči občas alespoň mrknou, případně se v nich něco zrcadlí, nebo se (v dramatických vypjatých scénách) naplní „po okraj“ slzami, které posléze přetečou.

I v české animaci najdeme pár výrazných příkladů práce s očima. Všichni například znají Hurvínka a jeho protáčeující se oči, jeho typický poznávací znak, o to významnější, že jde o loutku, kterou jsme přece jen zvyklejší srovnávat s realitou.

Dalším „animovaným obratem“ jsou oči na stopkách. V animovaném filmu není neobvyklé, že oči opravdu vylezou ze svých důlků, neboli že naplní doslovně literární obrat „oči mu vypadly údivem“. Také mohou pružit na „vystřelovacích“ pružinách, či se zamotat do svých vlastních svalových vláken (jako se tomu děje ve filmech Tima Burtona).

Poznámka: nedávno jsem si při sledování četnější kolekce studentských animovaných filmů uvědomila, že právě oči mají ve studentských animovaných filmech srovnatelně velký prostor jako kouření ve studentských hraných filmech. Jinými slovy: není studentský animovaný film, ve kterém by chyběl velký detail očí. Oči se obecně hodně používají, již kvůli zmíněnému názoru, že oči odráží duši, a tak právě oči nám mohou prozradit, jaký člověk-postava je. Oči jsou hlavním komunikačním prvkem lidského těla.

Nos

Možná se to nezdá, ale i nosy umí být charakteristické. Za všechny stačí uvést ježibabí nos, který když se objeví v pohádce a je to to jediné, co trčí z chumlu šedivých šatů, je postava kompletní.

Kromě přehnaného projevu při lapání vůní (čichání, nasávání) nebo demonstraci nachlazení (rudnutí, opuchnutí, kýchání), nemá nos většinou příliš co hrát. Z toho vyplývá, že ho vlastně aktivně nepotřebujeme a v rámci zjednodušení a stylizace je často u postav v animovaných filmech vynecháván. Rolí v selekci pravděpodobně sehrála i skutečnost, že většina loutek či kreseb se pro účely animace vyrábí v relativně malém měřítku. Zatímco očím a ústům sluší, když se trochu nadsadí, větší nos umí pokazit leckterou pěknou tvářičku a strhnout na sebe nežádoucí pozornost. Často však po něm zůstává alespoň náznak (Trnkovy loutky s typickým „gotickým“ zarovnaním, případně dvě tečky v kresbách Heleny Zmatlíkové). Samozřejmě výjimkou je profil. Když dojde na profil, vyrýsuje se většinou nos i v těch případech, kdy v ánfasu nebyl ani naznačen (týká se papírkové a kreslené animace).

Rty

Rty bývají, podobně jako oči, zobrazovány v celé škále od anatomicky realistické kresby až po jednoduchou minimalistickou čárku. Jak už to ale se znaky bývá, nejde o obyčejnou čárku. Její pružné variabilní klenutí funguje jako abeceda výrazů, dokáže říci vše: může se vlnit jako had, zakulatit se do údivného „Ó“, prohnout do úsměvu, nahrbit

do mračení, zkřivit do zlosti... to všechno ona umí a umí ještě víc: změní se do otazníku nebo vykřičníku a může i úplně zmizet, aby bylo jasné, že mluvit už nebude...

Musím ale připomenout, že jde o znak v kontextu. Kdybychom tuto „čárku“ nakreslili na čistý arch papíru a dalšími fázemi se ji snažili animovat-rozpohybovat, byla by to stále jen vlnící se čárka. Sice by se nám její „tanec“ mohl líbit a bavil by nás, ale nepřikládali bychom jí nějaký dramatický význam. Zatímco když stejnou čárku umístíme na plochu do dolní části kruhu či oválu, najednou jsou z ní ústa. Tvarová podobnost v tomto případě není dostatečným zdůvodněním našeho podvědomého vnímání symbolu. Roli hraje zkušenost s tímto znakem, se kterým jsme se již mnohokrát od dětství setkali na nesčetných ilustracích, nákresech, piktogramech. Únosná míra stylizace se odvíjí i od publika, pro které je dílo určeno. Stylizace nesmí překročit míru srozumitelnosti.

Zuby

I zuby mohou pomoci při vizuální charakteristice postavy. Například dva velké přední zuby ve spojení s pihovatým nosem a odstátými ušima odpovídají představě výrostka. Řada zubů s jedním zlatým vypadá na gangstera. Když přední chybí, je to dítě mladšího školního věku. Jeden zoubek v prázdné puse naopak vypadá na batole. Krásný bílý chrup bez poskvrnky, na kterém se pro zdůraznění ještě zableskne hvězdička, je jasným znakem filmové hvězdy či nafoukance (důležitý je kontext) nebo jde o postavu, která nás má jednoznačně oslnit.

Zuby pomáhají mimice: posilují smích (široce roztažená ústa odkrývající chrup), případně vztek (skřípání, zatnutí zubů) či vyhrožování, strašení (cenění zubů).

Zuby mohou ovlivnit výslovnost postavy (obrazově přiznaný defekt chrupu by se měl projevit i při volbě výslovnosti, ostatně proto tam je).

Nicméně zuby nejsou povinné. To znamená, že pro vizuální znázornění většiny animovaných postav nejsou klíčové a můžeme je tedy vynechat. Nepřekvapí nás, když se například postava v kresleném filmu bude široce smát a přitom nevidíme zuby. A zároveň nebude při mluvení bez zubů šišlat. Jako diváci se nad tím nepozastavíme, neboť u animovaného filmu bereme předložené výtvarno jako dané se všemi jeho pravidly. Určitě bychom se ale zarazili, kdyby se nastavená pravidla během filmu měnila nebo porušovala. Hledali bychom za tím úmysl, který něco znamená, má nás na něco upozornit, něco zdůraznit. Když tomu tak není, je to chyba, která nás rozladí. Příklad: když jsou ve filmu všechny postavy ztvárněny bez rukou, jen jako pohybující se hlavonožci, a najednou se mezi nimi objeví postava, která nejenže ruce má, ale ještě jimi utrhne kytku, čekáme nějaké vysvětlení, nějakou pointu. A zároveň očekáváme, že se i ostatní postavy budou na tu jednu odlišnou dívat s podezřením nebo ji prostě alespoň sledovat. Když se ale nic takového nestane, postava s rukama po chvíli odejde a děj plyne dál jakoby nic, jsme oprávněně zmateni. To je dramaturgická chyba. Pokud ovšem přejdeme s postavou do dalšího záběru, kde budou samé postavy s utrženými květinami v rukou a mezi nimi se objeví jedna bez květiny a navíc v klobouku, je z toho zřejmý úmysl. Můžeme s napětím čekat, co se stane dál, kam se to vyvine a jaké je sdělení autora.

Brada

Brada je ta výjimka, kterou se člověk odlišuje od zvířat, nikdo než my ji nemá. Je podstatná při „klidovém“ grafickém rozlišování postav na fotografiích a portrétech

(podobně jako to dělají kriminalisté je možné zkusit si sestavit obličej na internetové adrese www.facegenerator.com).

V pohybu není brada dominantní a často ji proto zjednodušíme na obrysovou linii obličeje-hlavy.

Uši

Uši se kreslí a modelují nejčastěji postavám malých kluků, protože zvláště odstávající uši korespondují s jejich představou a také je možné je za ně vytahat. Dalším hracím momentem uší je poslouchání, které lze v animovaném filmu stejně jako všechny ostatní činnosti znázornit akcí: ucho se zvětšuje, až připomíná naslouchátko nebo trychtýř (dokonce se do něj může i přeměnit) a pohlcuje graficky znázorněné zvuky, ruchy, hudby a hlasy.

Jestliže uši zvětšujeme, většinou jde o velmi schematické zjednodušené zpracování, v kresbě je to nejčastěji oblouček. Ušní lalůčky až na naprosté výjimky zcela pomíjíme.

Obličej – shrnutí

Obecně můžeme říci, že se kreslí a modelují na obličejích hrajících postav v animovaném filmu jen ty dílčí části, které mají pro tvořený snímek význam ať už výtvarný, tvarový, charakterizační a nebo funkční (noty zalézají do ucha, obočí se zvedá, zuby se cení a to celé z profilu s nosem...).

V jednoduchosti je krása: s několika čarami můžeme vyvolat v divákovy stejné emoce a pocit soucítění jako s výpravnou realistickou loutkovou scénou. Čím reálnější-opravdovější pojetí, tím menší máme prostor pro stylizaci a hru.

Snaha o vlastní obraz

Snaha člověka zobrazit sám sebe, zvěčnit svou podobu i své příběhy, se datuje do dob, kdy poprvé uviděl na vodní ploše svůj odraz... Snad chtěl po sobě zanechat stopu, a tak se dnes učíme, jak lidé kdysi dávno pravděpodobně žili, i na základě poznatků z jejich dochovaných jeskynních kreseb. Je až neuvěřitelné, jak reálné byly proporce zobrazovaných postav (ať už lidských nebo zvířecích). V kresbách nedocházelo k deformaci či zkreslení, poměry jednotlivých částí těl odpovídaly skutečným proporcím. Dokonce i náznaky pohybu byly zachyceny správně. Zejména zvířata v pohybu jsou vlastně jednotlivými pohybovými fázemi, jejichž chronologické sestavení a následné nasnímání by vedlo k vytvoření plynulého animovaného pohybu. Ale zda to byl úmysl, se už nedozvíme... Možná si tehdy umělec jen krátil dlouhou chvíli, možná pomocí obrázků vyprávěl příběh, nevíme. Podle některých názorů tak vzýval bohy, aby mu pomohli uskutečnit úspěšný lov a pak za něj stejným způsobem děkoval. Už tehdy šlo o zachycení jedinečného momentu a pocitu. Obrazy nemají jen funkci „zrcadel“, nemají uchovat jen samotnou podobu, ale i emoce. To jsou ty důvody, proč se lidstvo pokouší o zobrazování sebe i věcí, které nás obklopují.

Dochované začátky výtvarného zachycení člověka jsou tedy v jeskynních malbách. Později to byly plastiky, které zejména ve starém Řecku vytvářeli umělci podle živých modelů (často dokonce v nadživotní velikosti). Většinou šlo o zobrazování bohů a atletů, krásných postav s oduševněnými tvářemi v duchu ideálního souznění krásy těla a duše - calocagathia. Asketický středověk se vzdal dosažených výsledků v zobrazování

lidského těla a pod heslem zachování morálky potlačil tělesnost, obrátil se k touze a víře v posmrtný život a nesmrtelnou duši. Významná změna v přístupu k zobrazování v gotice zahalených postav nastala až v období renesance a podstatnou roli sehrál rozvoj lékařství, konkrétně pitva. Díky poznatkům z pitev se postupně definovala přesná představa lidského těla, která už pak byla pouze šířena, zobrazována, vyučována, až vešla ve všeobecnou známost. Umělci byli fascinováni lidským tělem a potřeba jeho znalosti byla pravděpodobně stejně silná jako u lékařů-anatomů. Klíčovým umělcem v zobrazování anatomicky dokonalých postav člověka byl bezpochyby Leonardo da Vinci, který se sám mnoha pitev zúčastnil, a tak získal dobré vědomosti o technické stavbě lidského těla, jeho pohybového aparátu a plastice svalů, což zúročil v anatomických kresbách. Celkem se jich dochovalo 235 a díky nim je považován za zakladatele plastické anatomie. Jeho současník Michelangelo Buonarroti ostatně také nabyt pitvami kvalitní představu o lidské tělesné konstituci, což je patrné ze sochy Davida vytesané z jednoho kusu kamene i z figurálního pojednání stropní výzdoby Sixtinské kaple.

Tak tedy anatomie člověka přestala být tajemstvím. A časem její plné zvládnutí a pochopení vedlo až k dalšímu stupni - možnosti používat stylizaci. A tím se dostáváme zase zpět k animovanému filmu...

Animace lidského těla

S rozvojem technických možností se animace používá stále častěji také k ilustrování funkcí lidského těla, ať už při výkladu biologie, či při prezentaci účinků různých léků a vitamínů, zejména tehdy, když se procesy odehrávají uvnitř těla nebo jsou tak malé, že by je nezachytil ani mikroskop. Obvyklé je takzvané DEMO – animovaná (nejčastěji elektronicky) demonstrační ukázka nabízející přehledně a názorně zpracovaný celý prosc děje, který nás zajímá. Pomocí animace se simulují také procesy odehrávající se během delšího časového období (tzv. časosběr). Kromě zmíněných biologických dějů (např. vývoje embrya) se animované „předstírání“ reálného děje využívá především ve stavebnictví (simulace okolních vlivů, zejména počasí) a mnoha dalších oborech.

Kostra člověka

Základem lidského těla, jeho tvrdým podkladem je kostra. Má ji každý člověk. Není to žádné tajemství, ale právě proto, že je to vědomost, kterou nemáme běžně před očima, musíme si ji představit nebo si ji alespoň subjektivně uvědomit. Kostru máme v myšlenkách (alespoň volně) spojenou se smrtí a s mrtvolami a to je ideální pozice, aby se stala předmětem hrůzostrašných představ (zejména dětských). A tak vznikla postava kostlivce, typická pro loutkové divadlo, ale domestikovaná jako znak i v animovaném filmu. Kostlivci se objevují v hororech i v pohádkách. Často je smrt zobrazována jako kostlivec v kápi a s kosou.

Kde jinde než v animovaném filmu si můžeme dovolit ukázat, jak se lidské tělo během okamžiku mění ve vybilenu kostru? Ale především kde jinde můžeme tu hromadu kostí oživit a nechat se hýbat (bez podpory svalů a šlach) a mluvit (bez plic, rtů, jazyka a hlasivek...). V českém animovaném filmu pracuje s tělesnou schránkou jako obalem již tradičně Jan Švankmajer. Pídí se po tom, „co je uvnitř“, a nechává nás také nahlédnout. A objevujeme tam poklady: někdy jsou to zhmotnělé myšlenky, pravidelně oči a jazyky, občas dojde i na střeva a životní orgány včetně pulsujícího srdce.

Zajímavým snímkem k tématu ze zahraniční produkce, který jde až „na dřev“ je videoklip Robieho Williamse Rock DJ, během kterého se živý zpěvák postupně svlékne z šatů, potom z kůže a nakonec z něj zůstane jen kostra.

Kreslená animovaná postavička kostru nepotřebuje, alespoň ne reálnou. Stačí, když si ji výtvarník (animátor) představí a podle jejích možností (pohybových) pak s postavičkou zachází, to znamená, že kreslí takové fáze (polohy), které by postavička, kdyby měla opravdu kostru, mohla sama udělat. S loutkami je to jiné, ty musejí opravdu kostru mít a to takovou, která by jim umožňovala všechny pohyby, které si animátor usmyslí. Loutka je totiž na rozdíl od kresby hmotná, prostorová, a tak když imituje reálný (byť zjednodušený) svět, musí v něm sama mít stabilitu, i když s pomocí šroubů v podlaze.

Kostra loutky

Znalost anatomie je klíčová při výrobě (navrhování stavby-kostry) loutek. Nejde jen o výtvarný dojem (tělo se podle představ výtvarníka vyrábí až na kompletní kostru), ale především o hybnost loutky. Nestačí, aby se hýbala, musí se hýbat v takovém rozsahu, aby s ní animátor mohl „zahrát“ celou šíři pohybů, které potřebuje ke znázornění své představy. Mechanická stránka filmové loutky se zásadně liší od marionet, ani dekorativní loutky ji nemají. Proto se pro animovaný-loutkový film kostry loutek vyrábějí, protože nelze použít „běžné“ panenky s jejich omezenou pohyblivostí. Samozřejmě jako vždy existují výjimky. Stylizace některých filmových snímků dovoluje použití existujících panenek či jiných hraček a modelů vzniklých původně pro jiné účely než pro film. Někdy je na použití těchto specifických postav (hráčů) příběh přímo postaven. Omezení jsou pak daná přímo jejich technickými možnostmi, ke kterým se tvůrci leckdy staví jako k přednostem a snaží se je zdůraznit.

Opět několik příkladů:

Různé „nefilmové“ materiály a jejich vlastnosti převedla prostřednictvím figurální animace na plátno Hermína Týrlová. Animovala reálné předměty, korálky, knoflíky, ale především pracovala s textilem a vlnou (Dvě klubíčka, Vlněná pohádka). Můžeme říci, že minimálně v přístupu k materiálu byla dost průkopnická.

Příběh hraček, film kompletně zpracovaný (mezi prvními) technikou počítačové animace, staví právě na pohybových specifitách jednotlivých aktérů-hraček. I zde mluvíme o kostře, přestože byly loutky vyrobeny pouze virtuálně v elektronické podobě. Proces modelingu 3D (plastické) postavy v počítači má téměř shodná pravidla a chronologický postup výroby jako loutka klasická. Vše začíná návrhem. Potom se vyrobí kostra s klouby, které postavě umožní pohyb. Následuje „obalování“ hmotou do žádaného tvaru těla. Loutce pak stačí domalovat (dotvarovat, nasadit – podle techniky) obličej a obléct kostým. Samozřejmě vše má své specifity, které se projeví zejména v detailech (prstíčky, vlasy, vousy...). Počítačovému modelu se také vybere povrchová textura a barva. Zatímco u loutek se (kromě techniky „totální“ animace plastelíny) vyrábí jednotlivé výměnné hlavičky s konkrétními výrazy, u elektronických modelů bývá hlava nedílnou součástí postavy a s mimikou se pracuje plynule. Jakou přesně technologii? Na to je odpovědí víc. Jedním ze způsobů je pokrýt obličejovou část sítí bodů, kterými bude animátor ovládat mimiku postavy, neboli „deformovat“ základní výraz. Další variantou je vyrobit obličejové prvky jako samostatné objekty, které jsou umístěny na povrchu hlavy, ale jejichž tvarování neovlivňuje a především v žádném případě nedeformuje základní

tvary hlavy a obličejů. I v počítačové animaci je možné obličej postavám „kreslit“ přímo na tělo. To je také způsob klasické animace nejbližší, který připomíná ploškovou animaci. Animátor si vytvoří „katalog“ jednotlivých výrazů a tvarů očí, úst, obočí, a podle potřeby je na příslušné místo aplikuje a vyměňuje. Pro představu bych to přirovnala k nálepkám.

Nadrozměrné lidské loutky použil ve svém filmu *Test* Václav Švankmajer a zkombinoval je s pixilací herce. Film vypráví o světě crash-testových figurín, jakýchsi „lidských náhrad“, a tak vlastně loutky hrají sami sebe. Pixilovaný herec a dřevěné kloubové loutky v životní velikosti jsou velmi přesvědčivými hereckými partnery.

Hlava

O hlavě už bylo řečeno téměř vše v souvislosti s obličejem a s loutkou, nicméně bych se chtěla zmínit ještě o jednom přirovnání či literárním obratu, který se v animaci ujal. Jde o termíny „nalejvárna“ a „nalít si do hlavy“, které s nadsázkou popisují proces rychlého učení. Literární předobraz nemusel na své obrazové zpracování kreslenou animací dlouho čekat. Názorné sypání materializovaných vědomostí přímo do hlavy se rychle stalo „běžným“ animovaným přirovnáním. Konkrétní vzorce a příklady, ale i celé učebnice se v rámci něj do kreslených hlav sypou trychtýřem, a když to nejde, i pod tlakem kladiva. Tento animační obrat často používá ve svých filmech a black-outech Pavel Koutský a jeho variantu známe i z titulkových a vložených animovaných pasáží Jiřího Šalamouna v *Básnících* (Jak svět přichází o básníky, Jak básníkům chutná život, režie Dušan Klein).

Krk

S krkem není moc zábavy. Umí se maximálně vytahovat a jinak nic, takže není animátory nijak oblíbený a u stylizovaných animovaných postavíček jej lze vynechat. Ani jednoduché papírkové a kreslené postavíčky, stejně tak jako loutky s menší hybností, jej nepotřebují. Čím více se ale blížíme realitě a napodobujeme realistické fungování lidského těla, tím spíše krk a jeho funkci hybače a nosiče hlavy potřebujeme.

Ruce

Ruka, a platí to i pro její kostru, je schopna symbolicky nahradit člověka. Může ho nahradit jako jeho zástupce nebo ho „hrát“ (5 prstů, to jsou 2 ruce a 2 nohy). Dnes již klasickým příkladem takového použití pohybových a výrazových možností ruky jsou filmy Jiřího Barty *Zaniklý svět rukavic* a *Trnkova Ruka*.

Samostatnou roli mohou hrát i jednotlivé prsty samy mezi sebou, případně ruka v dialogu se svým vlastním stínem. A neměli bychom zapomenout ani na prapůvodní nástroj – lidskou dlaň a její otisk. Otisky prstů, dlaní, celých rukou, mohou být samy postavou-hráčem nebo technickým prostředkem. Otisk, který znamená lidskou přítomnost, může být náhradou podpisu nebo hrozbou.

Pokud se týká zobrazování, může být ruka také jen čárkou. Nepotřebuje prsty, aby něco uchopila, může to „omotat“ jako liána.

Ruce jsme zvyklí používat ke gestikulaci a gesta, která známe z běžné společenské komunikace, platí samozřejmě i v rámci animovaného filmu (pěst!, otevřená dlaň, symbolika s použitím prstů).

(více o rukách viz. kapitola Člověk jako herec v animovaném filmu)

Nohy

Postavičky v animovaných filmech jsou nejčastěji oblečené a obuté, což souvisí s jejich výtvarnou stylizací (postava má nějakou základní podobu, ke které patří i kostým). Na rozdíl od svých „kolegů“ z hraných filmů se animované postavy většinou během filmu nepřevlékají, takže jak je „oblečeme“ do prvního záběru, tak nám většinou „vydrží“ do závěrečných titulků. Chodidla zpravidla nevidíme, protože jsou obuta v botách. Pokud na ně dojde, pak je to záměr a je jim věnována pozornost (bosá chodidla s prsty jsou kreslena trochu větší a zpravidla se hýbou).

Pro stopy–otisky nohou platí rámcově totéž, co u rukou, s tou výjimkou, že nohy zanechávají stopy dvojího typu, podle toho, zda jsou obuté nebo bosé (otisk podrážek, či stopy chodidel). Samotné stopy mohou být zástupcem postavy, mohou plnohodnotně nahrazovat její přítomnost. Mohou znázorňovat pohyb postavy z jednoho prostředí do jiného (stopy se objevují na mapě či nákresu a postupují), ale také mohou představovat různé znaky související, často v podobě piktogramů a většinou v duchu dopravních značek (pohyb, cesta, směr, zákaz vstupu, atd.). Zvládnou v zastoupení „zahrát“ jednoduché epizodky. Mohou pohybem komunikovat, vyjádřit vzájemný vztah (nohy špičkami k sobě, jeden pár stop utíká a druhý jej honí, malé a velké stopy jdou vedle sebe, jeden pár stop nervózně přechází, dokud se neobjeví další, atd.).

Grafické zjednodušení se v animaci nevyhýbá ani partii nohou a mívá různou podobu a míru, od nohavic kalhot přecházejících plynule v boty, až po nohy jako dvě hůlky.

Srdce a srdíčko

Vnitřní orgány lidských postav, ani jejich animovaných kopií, nejsou standardně vidět, ale srdce hraje v životě člověka tak významnou roli (jako životní orgán i jako symbol), že není možné jej v animaci opominout. Ústředním motivem je tepající srdce znamenající prioritně život. V animovaném filmu je tento složitý biologický objekt nahrazen obecně rozšířeným oblíbeným grafickým znakem - srdíčkem.

Srdíčko patří mezi nejpoužívanější piktogramy. Jeho významy se nejčastěji týkají lásky, zamilovanosti, oblíbenosti a obecně pozitivního vztahu k někomu či něčemu. V animovaných filmech se objevuje v daleko širší škále významů, protože, jak stále opakujeme, animace vyjadřuje svá sdělení obrazem. V animaci mají prostor a příležitost se projevit názorně všechna přirovnání a opisy používající slovo srdce. Vše kolem lásky se bez pěkně oblého červeného vznášejícího se srdce snad ani neobejde. Někdy stačí, když zamilované postavě pulzuje na hrudi jako přívěsek, ale není výjimkou ani roj motýlků sestavujících srdce ve vzduchu kolem rozesmáté dvojice. S láskou souvisí i výrazy a slovní spojení: nosí ho v srdci, získat něčí srdce, klíč k srdci, otevřít své srdce, zlomené srdce... K charakteristice postav se hodí obrazově vděčné: má srdce na dlani, srdce jako zvon, srdce z kamene, zlaté srdce. Všechna tato přirovnání jsou efektně animovatelná, stejně jako srozumitelná. Mít srdce až v krku, spadlo mu srdce do kalhot, srdce tepající vzrušením... to jsou vyjádření emocí výstižně popsatelná pomocí jednoduchého pohybu.

Kůže

V kreslených animovaných filmech se lidské postavy vybarvují buď barevně s nadsázkou nebo v tělových odstínech (v reálnějších příbězích, často při animaci na fóliích). Pokud jde o jednoduchou kresbu na papíře, často se nevybarvuje.

Barva kůže nehraje většinou v příbězích žádnou podstatnou roli. Podstatné množství filmů jsou filmy o „člověku obecně“. Jejich hlavní postava není ani žena, ani muž, ani běloh, ani černoch, ale prostě „člověk-pandulák“. Nejde o něj osobně, ale o jeho příběh – příběh člověka.

Problém barvy kůže se samozřejmě ve filmech také řeší. Zvláště v posledních desetiletích vznikají k této tematice informativní a osvětové jingly, většinou pod záštitou různých humanitárních společností a za peníze vlád. V nich často vystupují panáčci mnoha barev, aby se přehnala a tím vlastně zesměšnila samotná podstata problému, kterým je barva kůže.

Téma nejen rasismu, ale obecně odlišnosti a z ní vyplývající nesnášenlivosti reprezentuje ve filmu černá a bílá (nebo jakákoli jiná barevná nebo tvarová protipólnost). V první řadě jde o názornost, o předložení „příběhu odlišnosti“ vyprávějícím, co se děje s postavou, která „nezapadá“ do kolektivu, která nějak vybočuje. Takové snímky učí toleranci a je to právě animace, která umožňuje zjednodušeně pojímat takovéto situace a zpracovat je názorně.

Vlasy

Vlasy jsou další charakterizační znak, který nám pomáhá odlišit od sebe vizuálně jednotlivé postavy, případně postavy zobrazující muže a ženy. Například u animovaného filmu kresleného v lince, můžeme postavu muže od postavy ženy odlišit právě účesem. Zatímco mužská postava může mít jednoduše kulatou holou hlavu, ženské postavě nakreslíme siluetový obrys ohonu (v případě práce s profilem), či mikáda a rozdíl je zřetelný na první pohled.

Účesy, stejně jako oblečení, se postavám během filmu zpravidla nemění.

Pohlavní znaky

Zevní pohlavní ústrojí muže a ženy se ve většině animovaných filmů nemá důvod obrazově projevit. Často se ale naopak pracuje s výrazným rysem ženského těla, kterým jsou prsa. Animovaný film nám se svojí benevolencí k přehánění umožňuje rozvířít fantazii a oživit představy leckdy nereálné, ale právě v tom je jeho kouzlo.

Neznamená to ale, že by animovanými filmy neběhali nahatí panáčci. Naopak, je jich tam poměrně dost, ale většinou jsou koncentrováni ve filmech „o dospělých pro dospělé“. Pak jsou tu samozřejmě nahé postavy z období počátků lidstva: pravěcí lidé zakrytí maximálně vlastní srstí a poetičtí naháči z ráje po vzoru Jeana Effela a jeho filmu Stvoření světa.

Tělesné proporce

Antropologie se mimo jiné zabývá určováním tělesných rozměrů typických pro jednotlivé části populace. Počítá poměry proporcí jednotlivých částí těla, zabývá se rozdíly, hledá průměr. Vědcům jde o přesná čísla. Umělce a výtvarníky více zajímá objektivní podoba konkrétního modelu, především jeho jedinečnost a originalita. Případně si představu formují dle subjektivních estetických měřítek. Cílem je dílo harmonické, fungující jako celek. Výtvarník (animátor) musí mít výrazný pozorovací talent a základní znalosti stavby lidského těla, aby odhadl, kde může vynechat detail, kde naopak podtrhnout nějaký rys.

Proporce jednotlivých částí těla se v animovaném filmu podřizují konkrétním

potřebám animace (aby noha měla stabilitu, aby ruka mohla něco uchopit, aby dosáhla na zem...). Karikatura je vlastně předstupeň animace, neboť na zastaveném obrázku „hraje“ v jediném gestu to, co by animátor vyjádřil pohybem.

Základní charakteristické typy

Fyzická antropologie došla zkoumáním tělesných proporcí člověka (s použitím vědomostí z příbuzných oborů) k definici několika základních konstitučních typů. Jde o typy, které jsou charakterizovány především vnějšími tělesnými tvary, ale jsou jim přiřazovány i některé povahové vlastnosti a stupeň temperamentu. Jde o zjednodušenou klasifikaci, která je snadno napadnutelná, nicméně významně koresponduje s odpozorovaným obecným názorem, a je tedy často citována v umění výtvarném, filmovém i v literatuře. Divák ji z kultury buď přejal, nebo ji sám také odpozoroval, a proto její použití chápe jako platnou charakteristiku postavy. S menšími výkyvy pasuje přesněji na muže než na ženy.

O jaké typy jde konkrétně:

Typ svalový – muskulární či atletický (s dobře vyvinutým svalstvem, pevnou kostrou, širokými rameny)

Typ dýchací – respirační (s výraznou nosní zónou obličejce, dlouhým krkem a hrudníkem)

Typ zažívací – digestivní (s objemným břichem a dobrou chutí k jídlu)

Typ mozkový – cerebrální (s nenápadným menším tělem a větší hlavou)

Čtyři charakteristické základní typy jsou tedy: atlet, běžec, jedlík a intelektuál. Toto je jen jedna z možných variant dělení, neboť těchto typologií je v antropologické či sociálně psychologické literatuře daleko více.

Stín

Stín je odrazem postavy, její zjednodušenou kopií. Co vše jím můžeme vyprávět? „Stín reprezentuje povahové vlastnosti, které sami nechceme přijmout, pokoušíme se je skrýt před okolím i sami před sebou. Máme tendenci promítat svůj stín na druhé, vidět na druhých, co nechceme vidět v sobě. Vazba postava a její stín se dá v animaci manipulovat a skrze ni vyprávět o osobnosti. Případem stínu je Faustův Mefisto jako oddělené alter ego, může být dualizován v postavách dr. Jekylla a pana Hyda, či v rozpolceném zrcadlovém obrazu Doriana Graye.“
(Borecký, V. 1996)

Stín připomíná v mnoha ohledech výtvarně zpracovaný obraz duše, ale rozdíl je v tom, že duše může být „barevná“, zatímco stín si zachovává bezbarvou černobílou s patrným latentním tíhnutím k černé.

Pohyby těla

Animátor by měl znát základy anatomie, aby tušil, jak tělo funguje, ale především musí být dobrý pozorovatel všeho živého, co se kolem něj pohne, neboť jeho úkolem je pohyb vytvářet.

Úryvek z dopisu Ladislava Peška o setkání s animací a o spolupráci s Jiřím Trnkou:

„V padesátých letech, kdy po nás režiséři chtěli, abychom na jevišti škrábali brambory, kousali do jablka, zametali podlahu a myli nádoby, mne jednou Jiří Trnka pozval do

tehdejšího ateliéru v bývalých Chourových domech a požádal mne, abych mu v pohybu znázornil několik postav do připravovaného loutkového filmu o Princi Bajajovi. Říkal mi jen témata nálad a moje fantazie musela naplno pracovat. Tak jsem byl například starý šašek v různých situacích, ale také tři různé princezny, míč, kůň, který skákal... Díky tomu znovu okřála moje fantazie, utlumovaná v té době šedí popisného realismu. Byla to nádherná práce. Nevysoký praktikábl ozářený reflektory, já na něm, kolem mne dokola seděli Jiří Trnka a jeho spolupracovníci a já fázoval různé pohyby. Všude bylo ticho, které rušil jen šum tužek a uhlů, jak jezdily po papíře. Naprosté soustředění. (...)

Pešek Ladislav, dopis, 1981, vyšlo: (Chvojková, H. 1990)

Je běžná praxe, že si animátor před zrcadlem předehrává pohyby a mimiku, protože vymyslet „u stolu“, jak vypadá tak zdánlivě jednoduchý úkon, jako je třeba zvednutí skleničky k ústům, je téměř nemožné. V jaké výšce je loket, jak moc se oddálí od těla, aby se ruka se skleničkou dostala ke rtům bez přílišného zkroucení? To jsou otázky, které si animátor klade nad čistým papírem. U loutkové animace je to mírně usnadněné danou proporčností animovaného objektu a také jsou zpravidla omezující limity hybnosti kloubů modelu.

Ještě bych se vrátila k vyprávění pana Peška, které mi připomnělo dva moje zážitky: Hned v prvním ročníku FAMU jsme dostali za úkol naanimovat běžkaře (lyžaře na běžkách), neboli rozkreslit jednotlivé fáze jeho pohybu. Trápili jsme se u prosvětlovacích stolů, stále jsme dokola opravovali jednotlivé fáze, protože nám to nějak nevyšlo. Sladit pohyb dvou nohou obutých v běžkách a dvou rukou s hůlkami v navazující kontinuální pohyb prostě nešlo. Dokud jsme si to nezkusili naživo. A tak nás asi šest v rámci výuky animace „lyžovalo“ šťastně po školních chodbách... Nedávno jsem si jízdu na běžkách zopakovala, když jsem do sponzorského snímku potřebovala animovanou fotosekvenci běžkaře a několika dalších sportovců v akci. Poprosila jsem profesionální sportovce, aby mi stáli modelem na tyto pixilované fáze. Připadalo mi, že je to ideální, protože budou znát dokonale své tělo, jak funguje a zároveň budou kvalitně a fotogenicky ovládat i ten (svůj) sport, a tak to nelze zkazit. Ukázalo se, že je pro ně obtížné pohyby, který běžně zvládají bez přemýšlení, rozsekat na jednotlivé mezifáze, zastavovat se během něj ve výdržích. Nejobtížnější se ukázalo právě běžkování, protože obnáší sladění navazujícího pohybu čtyř končetin a ještě je dobré během zastavení udržet stabilitu. Akce byla přínosná i pro samotné sportovce, kteří teď znají „svůj“ sport podrobněji a dokonce i v zastaveném čase.

Postavy, které vypadají skoro jako živí lidé, by se tak měly v animovaném filmu i chovat. Jakákoli „nerovnost“ pohybu působí vedle realistického výtvarna nepatřičně až chybně, každá nuance ční a přitahuje pozornost. V tom je výhoda stylizovaného výtvarna, u kterého nikdo vlastně neví, jak se taková postava „ve skutečnosti“ pohybuje, takže styl, který jí dá animátor, je vždy správný. Příkladem může být opět film Tima Burtona *The Nightmare Before Christmas*, ve kterém se postavíčky chovají opravdu jako živé a ještě k tomu velmi individuálně (v návaznosti na své podivné fyziognomie). Zároveň je to příklad výrazné stylizace, i když velmi propracované.

Pohyb je základní nutnost, jak pro živého člověka, tak pro animovanou postavu, která by bez pohybu byla statická, tudíž by nebyla animovaná. Byla by jen obrázkem, grafikou či plastikou.

Základní rozdíl mezi člověkem a postavou v animovaném filmu je už v postoji. Základní postoj loutkové, nakreslené či jinak výtvarně zpracované postavy je víceméně

souměrný. Diváme se nejčastěji na její ánfas a postava má prakticky ukázkový postoj, který divákovi dovoluje celou si ji prohlédnout. Obvyklé jsou velmi mírně (pohodlně) rozkročené nohy a ruce volně podél těla (pokud něco ndrží) se zpravidla nedotýkají boků, takže vnímáme siluetu postavy bez překážek. Člověk proti tomu většinou stojí plnou vahou jen na jedné noze, zatímco druhá odpočívá. Pokud nemá ruce v kapsách, opírá je alespoň o boky nebo je má založené na hrudi, případně je drží spojené před či za tělem. Divákova informace z jednotlivé fáze (zastaveného momentu tohoto postoje) je proto více či méně zkreslená nebo alespoň nekompletní.

Pohyb postavy se uskutečňuje buď na místě (jde o tzv. pohyby pracovní, obživné) nebo z místa na místo (chůze, běh, skákání a další sportovní pohyby: plavání, lyžování, jízda na kole...).

Dokonce i hrající předměty ožívujeme stylizací lidských pohybů přizpůsobených jejich tvaru, váze a materiálu. Například když chce taková těžká almara vyjít do prvního patra po schodech, měla by působit jako starší tělnatá paní s těžkými nákupními taškami a zvolna, namáhavě postupovat kolébavě schod po schodu.

Chůze

Chůze je základním pohybem z místa na místo a pro animaci postav je klíčová. Je to jeden z nejčastěji používaných pohybů postav a jeho ovládnutí patří k základům animátorského řemesla.

Ve všech technikách plošného animovaného filmu (kreslený, papírkový, malba na sklo, 2D počítačem...) je obvyklé animovat chůzi postavy z profilu. To je totiž ideální úhel, ve kterém vynikne (a především je jasně čitelný) celý průběh pohybu. Animace skládá plynulý pohyb z jednotlivých fází, které by měly být natolik klíčové a v takovém množství, že pouhým seřazením za sebe vzbudí dojem pohybu. Opakujícím se pohybu složenému ze stále stejných fází říkáme „smyčka“.

Při pohybu „z nohy na nohu“ se odehrává zhruba toto: první krok začíná ze stoje spatného, klouby jedné nohy se ohnou a ona se zvedne. Nejprve se zdvíhá pata, pak koleno a celá noha vzhůru a vpřed. Trup se také mírně nakloní vpřed, noha už se narovná, propíná, vystrkuje patu a došlapuje, zatímco pata druhé nohy (dříve stojné) je už v tuto chvíli ve vzduchu a celé se to opakuje, a tak stále dokola, dokud se postava nezastaví opět přinožením.

Jak se váha přenáší z nohy na nohu, nejvyšší bod těla opisuje vlnovku. Čím je chůze propracovanější, právě se znázorněním přenosu váhy, tím je výsledný dojem efektnější. Nicméně kouzlo pohybu funguje natolik, že už samotné „vyměňování nohou“ provázené postupným posunem vpřed je divákem přijato jako informace o chůzi.

Způsob chůze je individuální u lidí a stejně tak u animovaných postav. Zatímco u lidí závisí na délce kroku, hmotnosti, rychlosti jakou se člověk přesunuje, u animovaných postav je to na animátorovi, který má volbou délky kroku, jeho trváním, kolébavostí, dramatičností vykopávané přední nohy a razantností došlápnutí možnost nejen přesunout postavu z místa na místo, ale i nás zaujmout nebo pobavit samotným způsobem pohybu. Chůze je tedy, stejně jako ostatní pohyby, pro postavu charakterizující.

Zvláštnosti a výhody animované chůze

Za všechny snad příklad dostatečně transparentní: chůze do kopce. Animovaná postava nepodléhá fyzikálním zákonům, protože její prostředí je takové, jaké jí ho

animátor (režisér) vymyslí. Animovaná postava proto může stoupat na kopec, jako by šla stále po rovině. Popírání přírodních zákonů jakoby mimochodem se v animovaném filmu používá zhusta, neboť je to efektní a vlastně i humorné (vede popírání gravitace: vznášení, létání, zvedání obrovských těžkých objektů jedním prstem a další). Divák zvyklý na „pozemské“ fyzikální zákony to většinou nečeká. Přesto můžeme postavku nechat vyjít po hraně až skoro pod vrchol, a teprve tam jí „dovolit si všimnout“, kde to je. Teprve když jí „to“ dojde, když si to uvědomí, najednou spadne.

Mezi další „zvláštnosti“ patří například chůze proti větru vycházející z pantomimy: postava v předklonu bojuje s jakýmsi neviditelným odporem.

Běh

Běh se liší od chůze nejen rychlostí pohybu vpřed, ale především délkou kroků, které jsou u běhu spíše skoky. Základní rozdíl je v tom, že při běhu mohou nastat momenty, kdy na zemi nestojí ani jedna noha a celou dobu je tělo mírně vychýleno ve směru pohybu. Dokonce i ruce se přidávají k pohybu a „pomáhají“.

Panáčci chodí

Lidská chůze je základním pohybem animovaného filmu. Je to pohyb tak běžný, že si jej v životě ani neuvědomujeme. Proč má tedy v animaci tak výsadní postavení? Nepřeháním náhodou trochu? Uvědomme si znovu, že v animaci používáme statické obrazy. Jejich skládáním za sebe v určitém rytmu tvoříme pohyb. Ale nejde o pohyb sám, to nestačí, pohyb musí něco vyjadřovat. Prvoplánově nejde o to, že panáčci na plátně kamsi jdou, ale o to „jak“ tam jdou. Důležitá jsou gesta (jestli jim povlávají nekontrolovaně ruce kolem boků, tahají je po zemi, mají je nacpané frajersky v kapsách nebo hrdě složené na prsou...), držení těla (kolébání – výrazné přenášení váhy; narovnaná hlava hledící vpřed nebo zarputilé sledování chodníku), rytmus (zda poskakují, kulhají, plouží se, popobíhají, stále zakopávají nebo se naopak při chůzi vznášejí). Tím vším můžeme vyjádřit charakter postavy a její emoce, aniž by musela říci nahlas jedině slovo nebo se jen podívat do kamery.

Většinou postavu chodící v animovaném filmu zobrazují její autoři z profilu, aby byl pohyb dobře čitelný a měl i zmíněnou charakterovou informaci. Protože je chůze v animaci tak důležitá a rozšířená, má také více způsobů zpracování. V podstatě jde o varianty dvou základních animačních postupů - chůze přes formát a chůze v panorámě.

Chůze (či běh) v panorámě a přes formát

Chůze přes formát znamená, že animovaná postava projde formátem-záběrem, většinou ve směru zprava doleva. Vpravo vejde a vlevo vyjde. Není závazné sledovat ji celou dobu, není nutné, aby opravdu přešla celou plochu dělicí kraje záběru, pojmenování „chůze přes formát“ vychází ze způsobu, ne z rozsahu pohybu. Během chůze se nohy postavy posouvají „přirozeně“ vpřed, jako by to bylo ve skutečnosti. Rozdíl je jen ve fázování – „zastavování“ kroku v přibližně rovnoměrně vzdálených fázích. Konkrétně: stojná noha (ta co zrovna stojí a nenatahuje se vpřed) je pevně stále na stejném místě, dokud nedokročí na zem druhá, pak se tato může zvednout. V rámci pohybu vpřed (po fázích) se tedy nohy a s nimi i tělo posouvají vždy přesně o velikost kroku, který udělají. Na jeden krok jsou obvyklé 4 až 5 fází, to znamená 8 až 10 fází na celý krok-dvojkrok.

Při chůzi přes formát je pozadí statické, kamera také, pohyb obstarává kráčející postava. Chůze v panorámě proti tomu označuje situaci, kdy postava jde na místě a pozadí za ní ubývá. Stojná noha je při každé další navazující fázi kladena s mírným posunem vzad tak, aby těžiště těla zůstávalo zhruba na stejné pozici. Výsledkem je pocit „prokluzování“ na principu „měsíční chůze“ Michaela Jacksona. Tím, že je prokluzující pohyb spojen s posunem pozadí (panorámy) o odpovídající stále stejně velký dílek, vypadá to ve výsledku, že postava jde před pozadím a kamera s ní drží krok. V obou případech je důležité, aby posun postavy korespondoval s pozicí vůči pozadí, což se nejvíce projeví na kontaktu stojné, tedy statické nohy (prozradí případné chyby). Když se tomuto pravidlu věnuje při výrobě málo pozornosti, ve výsledku postava ujíždí po pozadí, jako by bruslila. Nepřesnosti se lépe schovají na jednobarevném čistém pozadí, než na graficky složitějším podkladu, kde se v oblastech doteku přesněji orientujeme.

Vznikly celé filmy postavené pouze na chůzi. Zejména v oblasti videoklipové tvorby se chodící a běžící postavičky často používají. Odkud a kam jdou nebývá příliš důležité, „hraje“ se o tom, co se jim děje cestou. Mnohdy se neděje nic, jen procházejí měnícím se pozadím, které symbolizuje různá prostředí, různé fáze života, různé kulturní styly... Jedním z opakujících se motivů bývá „pochod života“: na začátku postavičkamiminko leze po čtyřech, pak opatrně vstane a udělá své první krůčky, jde čím dál jistěji, už je z ní školák, pak mladík, mladý muž, dospělý člověk a už se to zase zpomaluje, i kroky se krátí, nakonec se musí opírat o hůl. To byl samozřejmě jen ukázkový příklad. Na stejném principu lze rekapitulovat vývoj lidstva nebo postavu provést historickými etapami. Podstatný je pohyb vpřed, k budoucnosti, ale také do neznáma. Variant už jsme viděli mnoho, nápaditějších i opakujících se.

Lip-sync

Animované postavy se učí rychle, a tak od lidí „odkoukaly“ i mluvení. Dříve mluvily jakoby mimochodem, postupně se snaha napodobovat lidský vzor i v této oblasti stala téměř povinností v anglofonních zemích a zejména v posledních letech se tento trend pomalu rozpíná až k nám.

Lip-sync je odborný termín pro synchronizaci hlasu postavy a pohybu rtů, neboli animaci lidské řeči. Obecně lze říci, že existuje velké množství způsobů, jak výše zmiňovanou animaci provést. Nejčastěji se vytvářejí zvláštní archy, kde se pomocí fonetických pomůcek zaznamená každá hláska zvlášť (nejde jen o pořadí, ale především o dobu trvání jednotlivých hlásek). Vypsáním hláskám se přiřadí výraz (tvar) rtů a může se začít kompletovat-animovat.

„Tím, že animovaná postava „mluví“ nejen hrou celého těla, ale i ústy, jako by dávala najevo: „To jsem já, kdo tady mluví. Žádný neviditelný herec!“
(Kubíček, J. 2004)

V současnosti se čím dál častěji, zejména u televizní produkce, setkáváme s „přibližným“ lip-syncem, přístupem, kdy se rty postavičky sice pohybují, když mluví, ale pohyby jsou víceméně náhodné.

„Jiří Trnka, pro něhož byla loutka něčím jako ožvlou skulpturou“ – a sochy přece nemají žádnou mimiku a nemluví – jakýkoli náznak lip-syncu zásadně odmítal. Byl to pro něho jednoznačně naturalistický prvek, který, podle jeho názoru, k loutkám nepatří. Dialogu se, pokud možno, vyhýbal, a když děj vyžadoval, aby loutky promluvily, řešil to tak, že je při jejich replice snímal zády ke kameře a soustředil se na reakci spoluhráče,

nechal je promlouvat mimo obraz apod.“

(Kubiček, J. 2004)

Názory na jednotlivé animované filmy i jejich technickou skladbu a kvalitu se liší a v průběhu doby vyvíjejí. Já obecně nejsem zastáncem lip-syncu, spíše naopak, ale myslím si, že k realistické animaci (např. loutkové) se lip-sync hodí, i když na sebe může ztrhávat až přílišnou pozornost. U stylizovanějších technik bývá efektnější ilustrovat dialog reakcí postav.

Shrnutí

Co je malé, to je hezké... a také: čím méně, tím lépe a výrazněji... tak nějak by se dal shrnout přístup ke stylizaci výtvarných podob člověka v animovaném filmu. Člověk je vizuálně vděčné a trvalé téma. Jeho další výhodou je, že je dokonale srozumitelné, protože je nám (divákům) nejbližší, je pro nás přirozené.

Animovaný film jako umění pracuje s obrazy a vyjadřuje se symboly, a tak si „zjednodušuje“ i člověka, jeho tělo, jeho tvář, jeho gesta a pohyby. Nahrazuje je znaky, které divák dešifruje pomocí zkušenosti a pozorování. Reálná lidská podoba se tak může posunout přes stylizaci až ke geometrickému tvarovému přirovnání.

Můžeme říci, že animovaný film je vlastně taková společenská hra: já (tvůrce) seřadím několik znaků za sebe v nějakém vzájemném vztahu a ty (divák) máš za úkol poznat, co jsem chtěl říct.

Hlavní výhodou animovaného filmu - stylizace, je zároveň i jeho jedinou slabinou. Jediné, v čem animovaný film realitě konkurovat nemůže, je lidská tvář. Živou lidskou tvář a oči „vyrobit“ prostě neumíme, to nelze.

6. Člověk jako herec v animovaném filmu

Pixilace

Animace je často nazývána „zázrakem“. Právě proto, že její podstatou je „oživení neživé hmoty“. Přestože tato definice víceméně vylučuje použití člověka, můžeme s živým člověkem pracovat, pouze ne v reálném čase. Nejčastěji zacházíme s člověkem jako s loutkou, animujeme ho po fázích a tomu se říká pixilace.

Co nás vede k tomuto komplikovanému „použití“ člověka-herce? Nejčastěji jsou to důvody praktické: chceme vyprávět „lidský“ příběh v rozměrech reálného světa, používat reálné prostředí a rekvizity a především chceme mít k dispozici lidskou tvář s jejími (buť fotograficky zastavenými) emocemi. Zároveň ale chceme znázornit něco ne zcela běžného, udělat malé kouzlo, dopřát si převedení literárního obratu do filmové reality, nebo zvěčnit do obrazu výrazné emoce (postava se vznáší, když se cítí šťastná) či myšlenky (představuje si, jak zmačká velký tank do malé kuličky holýma rukama). Často je pixilace technickým řešením kombinace více světů. Například našeho reálného se světem pohádek a fantazie.

Hlavní výhodu pixilace vidím právě v tom propojování, kdy si můžu v estetice reálného prostředí dovolit použít výrazně poetické gesto (postava roztáhne pestře žilkovaná křídla, mávne a prostě odletí otevřeným oknem). Kromě toho přece jen už jsme jako diváci zvyklí, že kreslená postavička může skákat, rozdvajovat se a různě se proměňovat. Baví nás to, ale nejsme tím (po zhlédnutí několika filmů) fascinováni, bereme to jako příjemné zpestření. Ale když se rozdvajuje reálná postava-člověk, když si povídá se svým klonem, zmenšuje se nebo naopak roste, vznáší se či zprůhledňuje, a celou dobu je v „reálném“ prostředí, to nás baví. Uvědomujeme si, že to musí být nějaký trik (ať už se jedná o filmový trik, počítačovou postprodukcí nebo právě animaci), ale každopádně nás to fascinuje. A v tom je síla pixilace. Můžeme prostě s člověkem prožít cokoli.

Někdy se také pixilace používá ve chvílích, kdy sice nepotřebujeme animovat člověka, ale posíláme ho do animovaného prostředí nebo animujeme nějaké předměty či postavy v jeho okolí, a pak ho zahrneme do animace právě proto, aby se jednotlivé typy pohybu pro lidské oko nelišily a neupozorňovali jsme na „cizorodou“ animaci.

Dovolím si jako příklad použít vlastní film, ve kterém jsem kombinovala několik technik s živým hercem. Jde o film *Bibliofil* (1997, v hlavní roli Jiří Macháček) vyprávějící o vášnivém čtenáři knih, který do literárních příběhů a své fantazie utíká před realitou (a hádavou ženou). V závěru si tuto „jinou“ realitu zvolí a v duchu možností a poetiky tohoto „lepšího“ světa (a animovaného filmu) se zavře do jedné z knih, aby prožil šťastnější budoucnost. Kombinovala jsem více animačních technik, abych diváka spolu s hlavní postavou provedla jednotlivými literárními žánry. Použila jsem animaci předmětů (létající šípy) včetně ožívování samotných knih (kousaly, krvácely...), kreslenou animaci (déšť) i promítání animovaných stínů (především šlo o představy: zhmotnění tygra, lupiče, harémové tanečnice... a posléze nepříjemné manželky). Volba pixilace jako technického způsobu vyprávění zde byla jasná. Směsice animovaných technik vyžadovala animované zacházení i s hercem, aby se světy propojily a v závěru mohlo dojít k volbě přitažlivějšího z nich.

Herci

Pro pixilované role je lepší volit herce, kteří mají zkušenost s pantomimou nebo jsou alespoň tělesně zdatní. Důvody jsou dva. Především pixilované natáčení je náročné a zdoluhavé a herec musí často vydržet dlouhý čas bez pohnutí v určité poloze, při které například pouze velmi opatrně, po drobných dílcích posunuje jednu končetinu. Druhý důvod je více „herecký“: člověk používá své tělo a jeho pohyby téměř bez přemýšlení. Herec by měl umět pohybem, jeho rytmem, sklonem těla vyjádřit emoci. Ale v pixilaci jsou tyto přirozené pohyby rozloženy na škálu jednotlivých výdrží. Herec tedy musí předem vědět, kudy pohyb jeho ruky povede a kde skončí, aby byl ve výsledku složený pohyb čitelný a srozumitelný. I zde, stejně jako ve všech ostatních typech animovaného filmu, hraje klíčovou roli časování, to je práce režiséra, ale zasvěcený herec může být pomoci. Úkolem herce je, aby jednotlivé mezifáze pohybu byly přirozené, nepoužívali krkolomná gesta a byly dostatečně klíčové pro charakteristiku pohybu samého, aby jej mohly zastoupit.

Jan Švankmajer k tématu vedení herců v animovaném filmu říká: „Filmová animace, ale i vedení herců je magickým rituálem. Podobně jako ožívujete neživou hmotu a tím ji transformujete v něco jiného, tak i herec se musí transformovat ve filmovou postavu. Nemůže ji jen hrát. Při filmové režii se stále pohybujete na vratkém území magie. Všechno je stejně důležité: Herec, loutka, rekvizita, prostředí, kostým..., všechno je a zároveň není, čím se zdá být. Vše se stává objektem magické operace a manipulace, vše se vlastně stává „loutkou“, kterou musí režisér pomocí neviditelných nitek ovládat. Animace, ať už loutek, věcí nebo herců, není jen jejich uvedení do pohybu, ale musí jít v pravém slova smyslu o jejich oživení. Rabín Low oživoval Golema vložením magického, oživovacího šému pod jeho jazyk, my k tomu dnes potřebujeme složitou techniku, ale princip je tentýž.“

(Švankmajer, J. 2003)

Pantomima

V souvislosti s pixilací nejde opominout alespoň zmínku na téma pantomima. Pantomima prochází kulturními dějinami, tu a tam dostane větší prostor, občas ovlivní nově vznikající umění. Základem je jistě lidová a lidská hravost, chuť si hrát „na něco“. Tuto schopnost pozorujeme zejména u dětí, které si vydrží hodiny hrát třeba se lžičkou nebo tužkou, která představuje nějakou postavu v prostředí, jehož tajemná zákoutí si také jen představují. A nebo jsou sami tím hercem v prostoru plném věcí, které existují pouze v jejich fantazii.

Pantomima je provázána úzce se začátky filmového umění, vždyť co jiného jsou grotesky v období němého filmu. Další v pořadí jsou kreslené grotesky, a pak už inspirace pantomimou dosahuje k filmu loutkovému.

Jiří Trnka o pantomimě říká: „Pantomima není tak nepřirozená svou němotou, jak by se zdálo. (...) Je reálnější a bližší člověku nežli divadlu. (...) a divadlo je slovo a ne čin. (...) Člověk zdaleka tolik nemluví, jako vidíme v divadle nebo ve filmu, většinou jedná. (...) Divadelní mnohomluvnost je stylizace z nutnosti, ale ne život.“

(Chvojková, H. 1990)

Největší podobnost ale pochopitelně váže pantomimu k pixilaci. Obě techniky používají herce-člověka, obě se snaží vyjádřit obrazově, respektive pohybem. Obě realitu lidského světa stylizují, aby byla jednoznačněji srozumitelná. Pantomima, když potřebuje

použit nějaký předmět, zpravidla předehraje jeho funkci, tvar, použití, aby divák pochopil, o co jde. V krajních případech „kreslí do vzduchu“. Pixilace má v této oblasti usnadněnou pozici, protože může používat reálné předměty, ale se stejným úspěchem i jejich obrázky, či zjednodušené modely. A základní výhoda je létání. Pixilace je jediný způsob, jak nechat živého člověka „opravdu“ létat. Postup je jednoduchý, stačí herce snímat pouze ve fázi výskoku. Ve výsledku dostaneme navíc i pohybové „máznutí“, které výslednému dojmu dodá autentičnost. Poprvé tuto techniku použil kanadský animátor Norman McLaren ve filmu Sousedí. Považujeme ho do jisté míry za „otce pixilace“. Sice tuto techniku nevymyslel, ale dost se jí věnoval, a tak mu vděčíme za mnohé dodnes používané a rozvíjené nápady (film Pohádka o židli – komunikace herce s předmětem, vychází z pantomimy; Pas de deux – skládání obrazových vrstev, posílení „efektu doznívání zrakového vjemu“).

Stínohra

Použití člověka-herce v animovaném filmu nemusí být omezeno na snímání člověka přímo před kamerou. Mezi animační techniky patří a požadavek výtvarnosti bohatě naplňuje technika, při které snímáme pixilovaný stín herce. Může jít o hru „za oponou“, ale také se může hra promítat na plátno před objektivem předním světlem (herec stojí-pohybuje se mezi zdrojem světla a odraznou plochou, kterou snímáme po fázích kamerou). Tato technika se může dále kombinovat např. s klasickou pixilací, pak půjde o dialog pixilované postavy a např. „jejího stínu“, který si ale dělá co chce, nemusí být na postavu technicky vázán.

Ruka symbol člověka

Ne vždy když používáme v animaci živého člověka, ukazujeme ho celého. Již jsme si zvykli vnímat jeho výrazné části symbolicky a zástupně. Stejně jako když ve zprávách mluví polodetail člověka, ze kterého vidíme maximálně horní polovinu těla, soustředíme se jen na obličej (oči, ústa) a ruce. Zbytek těla nevidíme, ale nemyslíme si, že tam není. Pro člověka jsou zástupné některé jeho činné „součástky“, především jsou to oči a ruce. Očima můžeme vyprávět celé příběhy a jsou to právě ony, které ožíví (třeba jen zamrkním) jakoukoli postavičku. Ruce jsou proti tomu praktické a šikovné. Jsou hbité, umí uchopovat předměty, pohybovat se a především gestikulovat. Snoubí se v nich nekonkrétnost až abstrakce s jasnou definicí lidských činností. Ve filmu někdy zastupují člověka obecně, jindy mají roli konkrétní postavy a mohou znázorňovat i nějakou moc nebo sílu, ať už anonymní zlo nebo konkretizované.

Jiří Trnka o svém filmu Ruka z roku 1965 napsal: „Hraje jedna ruka, živá a pevná, ani pravá, ani levá. Podobnost pimprlete s umělcem je čistě náhodná – jedná se o šaška jakéhokoliv povolání a přesvědčení. Také ruka není admirálská, ani papežská, ani politická, jen ruka, která má moc moci, také přesvědčení a myslí to s pimprlaty dobře. Je všudypřítomná, byla vždy bez ohledu na národnost v celém světě a nutí každého jednotlivého člověka dělat, co on sám nechce.“

Nemusíme zůstat jen u ověřených očí a rukou, člověka může zastupovat i nos nebo koleno, ale jejich herecké možnosti jsou okleštěnější. Nohy a nosy se opravdu sporadicky používají, ale většinou v animaci papírkové nebo kreslené. Přece jen si velký part „živého“ lidského nosu nedovedu úplně představit. A když už, vystačili bychom s touto metou pouze na jeden film, zajímavý právě svým „hereckým obsazením“.

Ruka(vice)

Film Jiřího Barty Zaniklý svět rukavic vypráví o lidském světě skrze paralelu s dějinami kinematografie pomocí herců-rukavic. Rukavice jsou v tomto případě kostýmy. Vlastně sledujeme ruce oblečené do kostýmů. Jednotlivé rukavice nahrazují postavy svých majitelů. Zároveň si uchovávají aktuálně tvar rukou, a proto se mohou volně pohybovat, sahat na věci a brát je. Ruce-rukavice jsou navíc velmi pohyblivé a jejich pět prstů nabízí logické využití jako končetiny. Jde o symbol i zástupce v jednom. Podobným případem je i film *Shoe show aneb Botky mají prě* (Garik Seko, 1984), kde jsou boty používány jako typizační předobrazy svých majitelů. Animátor je nechává pohybovat se přirozeně v duchu jejich postav (dětské botky cupitají, baletní špičky baletí, těžké boty dupou...), a proto se v typografii rolí snadno orientujeme.

Člověka můžeme nahrazovat v animovaných filmech i dalšími předměty z lidského světa (kartáčky na zuby, bižuterií, či čímkoli jiným...) ale rukavice, boty, případně lidské oblečení zaujímají specifické místo, neboť jsou nositeli tvaru lidského těla. Pracují s jeho objemem a křivkami, přestože u toho člověk není přítomen. Navíc jsou velmi osobní, a proto charakterizující. Autoři, kteří si tyto předměty zvolí, si to velmi dobře uvědomují a těží z této posílené vazby.

Ruce autora

V animovaném filmu se také můžeme potkat osobně se samotným autorem. Nejčastěji nám „podává ruku“. Ruce do filmů (a animací) vstupují, aby z pozice zasahovatele a tvůrce něco ovlivnily, změnily, či znovu vytvořily. Animované ruce se kombinují „přirozeně“ s tuškou, obsahem animace pak je většinou asistence nakreslení-stvoření nějaké postavy či předmětu. Ruka se používá jako úvod, jako spouštěč (s něčím začne, něco odstartuje), jako frázovač (přerušuje plynulý děj, aby ho usměrnila) nebo jako ukončovatel (fyzicky zachytí děj a tím ho znehybní, vygumuje kresbu, nebo ji dokonce zmačká a zahodí). V momentech, kdy do animovaného pohybujícího se obrazu děje vstupuje fyzicky reálná ruka, jde většinou o prvek zcizovací. Uvědomujeme si (je divákovi připomínáno a přiznáváno), že jde jen o iluzi pohybu, o hru, o animaci. Někdy ale ruka své postavení přesáhne, nechá se strhnout kouzlem a vstoupí do děje interaktivně. Například gesticky komunikuje s kreslenou postavičkou. Může ji pošťuchovat nebo ji jinak provokovat např. citlivým „přidržením“ za nohu. Postavička se pak cuká a vzpírá, dokud se ze zajetí nedostane.

Ruce bývají nejčastěji snímány ze zorného úhlu autora (tzv. pod kamerou), často mají subjektivní nádech, ale nechávají si i „božský“ status.

Několik konkrétních příkladů:

Ruce jako hybatele a tvůrce používá ve svých autorských filmech pravidelně Pavel Koutský. Jeho filmy jsou zpravidla kreslené, a tak plastické ruce s tuškou vnášejí do plošné hry oživení i vizuální (*Čtyři lásky*, 2003).

Velmi aktivní, doslova klíčovou roli mají ruce ve filmu Jana Švankmajera *Konec stalinismu v Čechách* animujícím reál. Jan Švankmajer nechává rukám často roli velmi výsadní: hnětou, operují, tvoří... ničí.

Já jsem ruce používala především ve filmu *Příušnice*. Byly to ruce holčičky vnímané subjektivně jejíma očima. Šlo o momenty, kdy byl divák svědkem nějakého tvoření (kreslení, zapisování do deníčku, skládání obrázků, hraní si). Ruce zde

zastupovaly svou majitelku, byly prodloužením a realizátorem (ilustrátorem) jejich myšlenek. Dostali jsme se skrze ně do jejího osobního prostoru.

Kombinované filmy

Termín kombinovaný film zahrnuje všechny kinematografické snímky používající vedle hraného filmu („live“ akce) i některou z technik animace. Nejčastěji jde o kombinaci hraného filmu s kresleným nebo hraného filmu s loutkovým. Pokud kombinujeme více animačních technik pouze mezi sebou, nejedná se o film kombinovaný, ale o kombinované techniky (např. loutkovou animaci s animací ploškovou).

Při kombinaci hraného filmu s kreslenou animací se většinou přechází z hraného děje do kreslených pasáží, které jsou nějak předznamenané. Především jde o sny, představy či plány, prostě o pasáže, ve kterých tvůrci potřebují ukázat něco nerealistického, stylizovaného nebo zjednodušenou formou. Většina produkce kombinovaných filmů je určena dětskému divákovi, případně rodinnému publiku. Obecně jsou kombinované filmy vnímány jako lehčí žánr, velmi často jde opravdu o komedie, případně dobrodružné příběhy a pohádky.

Technikou začleňující animovaný prvek přímo do hrané scény je použití kreslené postavičky. Učebnicovým příkladem je americký film *Falešná hra s králíkem Rogerem*, kde hrají hlavní role kreslené postavy a sekundují jim zkušení herci v reálných scénách.

K doplňování hraného filmu loutkovou animací dochází v případech, kdy je potřeba doplnit reálnou scénu postavou, která neexistuje. V dnešní době toto pole pomalu ale jistě uvolňuje loutková animace animaci počítačové. Můžeme tedy začít dělit kombinované filmy na ty „klasické-trikové“, ve kterých se vše vyrábělo a odehrávalo přímo před kamerou a na filmy, které zjednodušeně řečeno „prošly počítačem“.

Největší boom kombinovaných (klasických) filmů zažila česká kinematografie v 60. a 70. letech. Filmy *Limonádový Joe*, *Kdo chce zabít Jesii*, ale i pozdější *Tajemství hradu v Karpatech*, *Adéla* ještě nevečeřela a některé pohádky, např. *Večernice*, kombinují živou hereckou akci a jakoukoli formu animace. Jedná se o filmy výtvarně přizpůsobené kombinaci s animací, kde je animace přirozenou součástí vyprávění, což je základ úspěchu.

Specialistou na kombinované filmy se stal Karel Zeman, který ne náhodou začínal jako animátor ve Zlínských filmových studiích. Jeho filmy můžeme bez váhání označit jako novátorské a fantastické (bez ohledu na žánr). Kromě používání široké palety již objevených možností filmu si další potřebné způsoby, techniky a triky prostě vymyslel. Legendární jsou zejména záběry podmořského světa a chlapců lezoucích na pravěkého „veleještěra“ (*Cesta do pravěku*, 1955). Za všechny jeho skvělé filmy, ze kterých můžeme dodnes čerpat nápady, jmenuji alespoň tyto dva: *Vynález zkázy* a *Na kometě (o obou více v příloze Karel Zeman a jeho filmy)*.

Kombinované filmy jsou nejen technickou možností kinematografie, jsou i způsobem, jak o filmu uvažovat. Umožňují nám propojovat nepropojitelné a dodávat scénám další rozměr.

Zvláštní efekty

- použití animace v hraných filmech

Kromě již zmiňovaných kombinovaných filmů, jsou v některých filmech používány tzv. zvláštní efekty, které dost často používají i techniky animace. Většinou jde o filmové pasáže, kde se má ukázat neexistující realita. V takových případech bývá animace prostředkem ztvárnění, ale ne vždy je cílem, to znamená, že zejména v moderních filmech, se tými specialistů snaží, aby nebylo nic poznat.

Animaci použitou v hraných filmech můžeme rozdělit podle toho, „k čemu“ je použita:

a) animace přiznaná – např. kreslené figury doplněné do hrané scény (Falešná hra králíka Rogera)

b) kombinace – vytváření přesvědčivé neexistující reality; něco, co není, ale tak aby to vypadalo reálně (Glum-Milášek v trilogii Pán prstenů, mnoho postav v Hvězdných válkách...)

c) stylizace – nová realita, které odpovídá příběhu, ale má vlastní pravidla (filmy Karla Zemana)

Specifickým případem jsou filmy natočené podle komiksové předlohy, případně ve stylu komiksu. Typické komiksové filmy jsou: Superman, Batman, Dick Tracy, Sin City a průkopník i pilíř nové generace filmů Matrix. Ve všech těchto filmech má animace své důležité místo.

Shrnutí

Použití člověka jako tvárné hmoty, kterou můžeme stylizovat, měnit, zasazovat do nereálného prostředí a oblohou tak o ní říci to podstatné, i kdyby šlo jen o pocit, je vzrušující a fascinující. Je to metoda, jak se prostřednictvím a pomocí prostředků animovaného filmu vyjádřit prakticky bez omezení. Kombinace člověka a stylizovaného prostředí či přímo animace má jediné technické úskalí, kterým je právě jejich návaznost a propojení. Klíčové jsou pasáže, které techniky propojují. Vždy je důležité určitým způsobem jednu nebo druhou techniku výtvarně přizpůsobit, aby se spojily, působily konzistentně a neodváděly divákovu pozornost k technice samé. Důležitý je také rytmus.

Ruce jsou brané natolik jako součást člověka, že s nimi můžeme pracovat samostatně, zcela bez vazby na tělo, přesto se orientujeme. Dokonce je necháváme žít samostatným tvůrčím životem, přenášíme na ně pravomoci herce dále se „přetělovat“. Ruce mohou hrát se svými stíny, „pitvořit“ se do piktogramů, disponovat vlastními otisky a můžeme hrát i s jejich kreslenou verzí.

Práce s živým člověkem-hercem v animovaném filmu mě baví a zajímá. Mám ráda kombinované filmy a využívám počítače a jejich možnosti, ale klasická filmová cesta, kdy vše co se objeví na plátně bylo exponováno do kamery, je mi stále nejbližší.

7. Člověk jako divák

Publikum respektive obecnstvo neboli diváci

„Základní podmínkou kvality uměleckého díla je jen a jen kvalita publika, které živí umělce.“

(Renoir, J. 2004)

Co je „publikum“

Publikum je latinský výraz pro veřejnost, stát či obec.

Terminus technicus publikum označuje příjemce, či skupinu příjemců, nějakého sdělení. Sdělením je v tomto kontextu v dnešní moderní době nejčastěji myšlena právě filmová projekce, televizní vysílání, divadelní představení, výstavní instalace, koncert, sportovní utkání, denní tisk nebo rozhlasové vysílání.

Rozlišují se dva základní typy publika: prezenční a disperzní. Prezenční publikum je, jak název napovídá, soustředěno v daném místě a čase (např. filmové publikum). Disperzní publikum je rozptýlené, není soustředěné na jednom místě (typickým příkladem je publikum televizní).

Kdo je divák

Zjednodušeně řečeno: ten, kdo se dívá.

Diváci x publikum

Tyto dva termíny se v běžném jazyku zaměňují či duplikují, neboť v některých případech označují stejnou skupinu lidí, přesto existují odlišnosti, které odůvodňují existenci obou. Diváci se na rozdíl od publika shromažďují ke sledování nějakého sdělení na jednom místě a v jednom čase (kino, divadlo, koncert, cirkusové představení, lední show...). Základní rozdíl je tedy v „balení“, které je veřejnosti nabízeno. O divácích mluvíme v souvislosti s kulturním děním. Publikum je pevněji spjato s termínem veřejná média.

Proč se publikem zabývat?

Protože právě pro ně - pro publikum - vzniká film.

„Jako ryba potřebuje pro svůj život vodu, tak potřebovala počínaje osvícenstvím evropská kultura všeobecné a veřejné publikum.“

(Engelsing R., 1966)

Ve většině případů vzniká film pro konkrétní publikum, tak zvanou cílovou skupinu. Cílovou skupinu by si měl tvůrce definovat na počátku tvůrčí práce. Pokud nevyplyne přímo ze zadání nebo žánru, měl by se na tu tuto otázku zaměřit vědomě, neboť nalezení a vymezení cílového publika usnadní zpětně práci na díle. Jasná cílová skupina, zamýšlené publikum vznikajícího díla, může pomoci při rozhodování dílčích dramatických a dramaturgických situací, protože v takových momentech by měl autor na dílo nahlížet právě ze zorného úhlu předpokládaného příjemce. Správná a přesná definice cílové skupiny sama o sobě nezajistí kladné přijetí, ale jestliže se jí budeme řídit, můžeme předejít pravděpodobným omylům. Pravidla jsou zdánlivě jednoduchá, jde o to co nejvíce

se přiblížit skupině, které je výsledný snímek určen. A to formálně i obsahově. Co se líbí dospělému, se nemusí líbit dítěti. Kromě samotného příběhu a použitého jazyka, hraje zásadní roli zvolené výtvarno. Vysoká výtvarná hodnota není, zvláště u dětí, zárukou kladného přijetí. Výsledné přijetí také pravděpodobně nesplní očekávání, pokud budeme v díle pro dětského diváka řešit složité vztahy, problémy a použijeme málo srozumitelné (komunikativní) výtvarné výrazivo. *(pokračování viz. podkapitola Má smysl vychovávat diváka?)*

Práva a povinnosti diváka

Divák se rozhodl sledovat (dívat) dobrovolně. Je tedy na něm, aby se rozhodl, zda dílo zhlédne až do konce. A je na nás tvůrcích, abychom ho zaujali natolik, aby vytrval.

Práce s divákem

Existují rozdíly v požadavcích na diváka podle druhu předkládaného „produktu“ (díla). Kromě různých cílových skupin se očekávají i odlišné reakce na různé typy audiovizuálních pořadů. Do maximálně odlišných spekter diváckého vnímání patří podle mého názoru tyto tři druhy snímků: reklama (upoutávka, jingl, agitka), večeráček (seriál, tvorba na zakázku) a volná tvorba.

Diváci aktivní a pasivní

Aktivní publikum si vybírá z nabídky a nakládá s ní podle vlastního uvážení. Aktivní diváci dílo (sdělení, akci) sami vyhledali, museli vyvinout nějakou energii, projevit zájem, hledat informace a i výsledek-zážitek má tedy pro ně jinou kvalitu (ovlivněnou očekáváním, představami).

Pasivním divákům se dílo nabídlo samo, přišlo k nim (běží v televizi, děje se na ulici kudy prochází...). Přestože jde o nevyžádaný zážitek, může na diváky silně zapůsobit.

Typy publika

Publikum můžeme rozlišovat a třídit podle mnoha rozličných kritérií a dílčích faktorů. Základní dělení vychází ze sociologických kritérií a řídí se sociodemografickými rysy. Publikum je možné charakterizovat podle věku, pohlaví, vzdělání, profese, příjmu, životního stylu, soc. zázemí, demografických ukazatelů (bydliště - velkoměsto x venkov, kulturní centrum x sídliště...) a spotřebitelských návyků.

Dále rozlišujeme publikum podle média, kterým se mu dílo předkládá (kinosál, video, televize...).

Klíčem může být i typ akce či okolnosti sledování díla: premiéra, projekce, půjčení kazety (DVD...), vyhledání na internetu, televizní program, kulisa (opodál puštěná televize).

Roli hraje také samotný výběr publika do skupiny: náhodné, kolektiv, spolupracovníci, přátelé, odborné publikum-odborná veřejnost.

Publikum může být určené konkrétním mediálním produktem (deníkem, časopisem, filmem, pořadem), případně konkrétním typem produktu (publikum časopisů o psech, publikum hudby středního proudu, publikum akčních filmů).

(Burton, G., Jiráček, J. 2001)

Specializované publikum

Od běžného publika, které tvoří veřejnost, odlišujeme publikum specializované, zastoupené odbornou veřejností. Tu spojují vyhraněné specializované zájmy.

Publikum filmové x televizní

Od filmového publika se vyžaduje větší snaha než od publika televizního. Do kina se musí divák dopravit v určenou dobu, zaplatit vstupné a pak se ve tmě sálu soustředit na film. U televize lze, alespoň u některých pořadů, vyvíjet další vedlejší činnosti (např. žehlit - kromě filmů s titulky). U sledování televize se zároveň nepředpokládá tak vysoká soustředěnost.

Televizní program navíc v dnešní technicky vybavené době umožňuje nahrávání pořadů na video (archivování nebo odložení na dobu vhodnější k nerušenému sledování, zároveň nahrané reklamy přetáčet rychlým posunem). Samostatnou kapitolou je video jako takové. Něco mezi filmovým (myšleno kinovým) a televizním diváckým zážitkem. Technicky je srovnatelné s vysíláním televizním (DVD, domácí kina - to je krok dopředu). Ale možností volby: výběr času, filmu bez výraznějšího omezení vychází svému divákovi maximálně vstříc.

Vývojem moderních digitálních technologií, posunem k interaktivitě se změnilo postavení diváka z laxního příjemce na aktivního určovatele (vybírání z nabídky, z doprovodných „bonusů“, jak na DVD, tak na počítači, možnosti odkazů, atd).

Výzkum publika

Pečlivější rozbor cílové skupiny, skupiny diváků, potenciálního publika se provádějí v souvislosti s výrobou a „uplatněním“ reklam (reklamních spotů). Specifika cílové skupiny potřebná při práci na reklamním spotu a jejich úspěšnost je dále ovlivňována způsobem, jak se prezentují (množství, způsob) a kde (typ média, četnost). Zatímco reklamy (reklamní spoty) se „šijí na míru“ zaměřené cílové skupině, u filmu se může, v některých případech, cílová skupina definovat až během tvorby.

Základní rozdíl v těchto dvou přístupech vidím v cíli. Filmu se vymýšlí vhodné „balení“, aby oslovil co nejvíce diváků, aby si k němu našli cestu. U reklamních spotů jde naopak o „nabízení“ diváků inzerentům - zadavatelům. Můžeme říci, že v reklamní oblasti je přesná definice cílového publika bodem č. 1 pracovní strategie.

„Výzkumy veřejného mínění se tak stávají současně výrazem i korektorem veřejného mínění, možná dokonce jeho spolutvůrcem.“

(Ruddock A., 2001)

Měření divácké úspěšnosti

U televizních programů (pořadů) se úspěšnost měří ratingem, neboli sledovaností. Jde o v procentech vyjádřený poměr diváků sledujících konkrétní pořad ve srovnání s celkovým počtem diváků před zapnutou televizí.

O návštěvnosti kin se vedou přesné statistiky. Divácká úspěšnost se měří na jedné straně množstvím diváků, kteří na film přišli do kina (návštěvností) a na straně druhé výškou tržeb (peněz utržených z prodeje lístků). Výsledné žebříčky těchto dvou měření si bývají většinou podobné, ale existují odchylky. Například filmy pro děti se často udrží v kinech delší čas než je u běžné filmové produkce obvyklé a „objíždějí“ v málo kopiích doslova všechna kina. Často jde o malá kina a o zlevněná odpolední představení. Roli

sehraje i cenový rozdíl mezi dospělým a dětským lístkem. Naopak očekávaný krvavý akční horor může prožít jepičí život v „narvaných“ kinosálech multiplexů s vysokým vstupným, a tak přestože není příliš úspěšný a do malých kin se vůbec nedostane (protože ho distributor stáhne z oběhu), částka z tržeb za vstupné může překvapat.

Divácká úspěšnost ještě nemusí nutně znamenat kvalitu díla. Může se stát, že diváckou úspěšnost oslabí právě nezvládnuté definování cílové skupiny. Uvedu konkrétní příklad, ale začnu trochu zeširoka: V ČR je animovaná tvorba vnímána především jako tvorba pro děti. Před deseti lety kulminoval příval zahraniční animované seriálové tvorby, často pochybné kvality, která zaplňovala všechny televizní kanály v doslova „nabublávajících“ časech. Byla to reakce na „hlad“ po dlouho odpíraných pořadech a vášnivě přijetí publika ujišťovalo nákupčí, že trh je téměř neomezený a nenaplnitelný. V té době jsem se podrobně zabývala konkrétním animovaným cyklickým pořadem, přesněji Večerníčkem, což je přesně popsatelný a identifikovatelný seriál svého druhu. Moje zabývání se tímto tématem směřovalo k výslednému tvaru bakalářské práce s názvem Večerníček a jeho estetické, etické a sociologické aspekty. V rámci sociologického průzkumu jsem tehdy oslovila více než tisíc respondentů všech věkových kategorií a sociálního zařazení a kromě ankety jsem výsledky zpracovala v konkrétních údajích. Nechci se zde k tématu a zjištěným hodnotám vracet, chci se zmínit pouze o jednom faktu, který mě tehdy doslova šokoval. Více než polovina oslovených měla problémy s orientací v termínech „animovaný film“, „večerníček“ a tyto slova brala jako synonyma. Nevnímal „večerníček“ jako termín zužující se na večerní pravidelný pořad pro děti v programu České televize, který má svou tradiční znělku, pravidelný čas a očekávaný obsah (vysílají se v rámci tohoto programového okna většinou animované seriály nejčastěji české produkce). Naopak velmi často mezi „oblíbené večerníčky“ zařazovali respondenti díly Toma a Jerryho, seriály japonské produkce, ale klidně i celovečerní pohádky od Disneyho. Zarážející bylo, že se i spousta rodičů pozastavovala až rozčilovala nad „úpadkem starých dobrých večerníků“ a že „ty nové díly jsou agresivní, pořad se tam někdo mlátí (...) a vůbec nestojí za nic...“. Teprve podrobnějším rozhovorem jsem zjišťovala, že ani v jednom případě nešlo o filmy vysílané pod hlavičkou večerníčku, ve valné většině nebyly vůbec vysílány Českou televizí a jen málokterý z nich byl v televizi uveden ve večerníčkových obvyklých večerních hodinách „před spaním“. Před několika měsíci jsem se k tématu vrátila při práci na dokumentu pro Českou televizi s názvem Fenomén Večerníček, a tak jsem měla po zhruba deseti letech možnost porovnat vývoj v přijímání termínů i pořadů samých diváky. Mohu říci, že situace se zklidnila. Před deseti lety měla skoro polovina dotázaných problém orientovat se v názvosloví. Paradoxně čteněji vznikaly omyly ve skupině zasvěcenější (rodičů a dětí), tedy mezi těmi, kteří zmiňované pořady aktuálně sledovali. Ve skupině „školkových“ dětí dosahovala tato neorientovanost dokonce až sedmdesáti procent! Oproti tomu při anketě pro dokument Fenomén Večerníček prováděné ve školkách nyní, zmínilo pouze jedno dítě z dvaceti film, který do skupiny nepatřil. Mezi ostatními věkovými skupinami diváků jsme na nepřesné zařazení téměř nenarazili. Naopak se sporadicky stávalo, že si respondenti při uvádění konkrétního titulu nebyli jisti, zda ho mohou do večerníků zařadit, zda byl skutečně někdy pod hlavičkou večerníčku vysílán (váhání se týkalo především volného cyklu poloplastických pohádek Pojďte pane, budeme si hrát Břetislava Pojara; známého také jako Medvědi, který původně nebyl natočen jako večerníček, ale v posledních letech je Českou televizí v rámci večerníčku

vysílán). Znamená to tedy, že trh se již uklidnil a i diváci se v nastalé programové situaci dobře orientují.

Animace není nutně tvorba pro děti

Produkce a dosažitelnost

Dlouhá a úspěšná je tradice „české animované školy“, v rámci které vzniklo mnoho jednotlivých filmů především pro děti. Posílena seznamem zhruba tří stovek večerníkových seriálových řad, může v divácích vyvolat pocit, že animace = tvorba pro děti. Není tomu tak a dokonce není ani pravda, že by vznikaly výhradně dětské filmy a seriály, pouze mají animované filmy pro dospělé ztíženou pozici. Problém má dvě části. Základním úskalím je samotná možnost uskutečnění produkce, neboli realizace (natočení) filmu. Pokud se finanční zdroj podaří sehnat a animovaný snímek vznikne, je to teprve polovina úspěchu a cesty k divákovi. Následuje totiž druhý problém, kterým je distribuce. Před rokem 1989 bylo obvyklé, že v kinech byl před hlavním programem promítán nejen „osvětový“ dokumentární filmžurnál, ale také krátký, nejčastěji právě animovaný „předfilm“, neboli krátký film. Byl to formát, který animovanému filmu „slušel“. Obecně vzniká mnohem více animovaných filmů krátkých či středometrážních než dlouhých-celovečerních. Důvodem není jen otázka rozpočtu, ale i dramaturgie. Kratší metráž je často vhodnější pro témata zpracovávaná animovanými technikami. Jde přece o vyprávění v symbolech, obrazech a především zkratkou. Za zmínku stojí i fakt, který může znít trochu zjednodušeně: animovaným postavičkám všechno trvá kratší dobu. Jak je to možné? Vždyť se přeci animátoři inspirovali pozorováním reálných pohybů a činností. Ano, rytmus je základem úspěchu, ale faktem zůstává, že kratší a mnohem menší ručička se prostě podrbe na hlavě rychleji. Součtem všech faktorů se dostáváme k závěru, že v animaci se můžeme vyjádřit rychleji, a proto nám i na dramatické sdělení stačí kratší časový úsek.

Po roce 1989 předfilmy z kin zmizely, a přestože se přičiněním některých menších distributorů do kin zase pomalu vrací, hlavním odbytištěm animované filmové produkce se stala televize. Ani tam ale není situace „růžová“. Komerční kanály nechtějí kupovat hotové filmy a veřejnoprávní televize má přesný systém tzv. programových oken určených určitému typu pořadů. Pro animaci má pravidelné místo jen v „dětských“ časech. Často jednorázovou možností se tak stává zařazení do nějakého mimořádného komponovaného cyklu (jako byl před pěti lety Večer na téma: Animovaný film, a v současnosti je vysíláný záslužný mnohodielný dokumentární projekt Mistři českého animovaného filmu I,II,III). Na filmové plátno má reálně „nárok“ jen animovaný film celovečerní a tedy samostatně promítatelný. Kratší metráže mají mimo televizní obrazovku šanci „ukázat se“ jen na filmových festivalech a přehlídkách.

V kinech celého světa, a tedy i u nás, se teď pravidelně objevují nové celovečerní tituly velkých animovaných studií. Soutěží mezi sebou především studia DreamWorks (Shrek, Shrek2, Příběh žraloka-Shark Tale) a Disney, pod které teď čerstvě spadá i úspěšné studio Pixar (Fantazie 2000, Toy story – Příběh hraček, Hledá se Nemo, Život brouka, Příšerky s.r.o.). Všechno jsou to sice filmy pro děti, ale většina z nich počítá i s dospělým publikem. Přece jen je obvyklé, že děti do kin doprovázejí rodiče, a tak je v zájmu studií, aby film bavil i je.

Někdy ale nestačí jen vyrobit dobrý animovaný film, důležité je také „dostat“ ho k divákům. Distribuce a propagace filmu „Úžasňákovi“ (The Incredibles, studio Pixar)

byla na českém trhu příkladem nepřesně zacílené cílové skupiny. Neboť z reklamních materiálů tiskových (plakáty, recenze, synopse) ani audiovizuálních (upoutávka, ukázky) nebylo jasné, zda jde o film pro děti či dospělé. Možná to byl záměr distributora vyvolaný snahou nepřijít o nikoho z dětského, ale zároveň ani z dospělého publika. Ukázkový příklad, co se může stát při nezacílenosti „produktu“. Základní chyba způsobila, že veleúspěšný a kvalitní zahraniční titul u nás přes bombastickou (měřeno objemem nakoupených médií a vložených finančních prostředků) reklamu téměř zapadl. Jak byl prezentován? Sami autoři ho připodobňovali k X-menům a dalším komiksovým předělávkám. Takový odkaz může fungovat v zemi s rozšířenou tradicí čtení superhrdinských komiksů, ale ne u nás, kde se četli davově Rychlé šípy a obrázkové seriály v dětských časopisech. Diváci se tedy neměli o co opřít. Titul nebyl určen nejmenším, kteří by přišli do kina s rodiči a informace o jeho kvalitách by se pak mohla šířit ústně. Nepřišli ani teenagers, protože se cítí být na animované filmy „příliš dospělí“ a do škatulky akčních filmů by jej právě kvůli technice také nezařadili. Přišli tedy jen informovaní kinofilové a pár zbloudilců. Kombinace animace a akčního žánru prostě nezbudila důvěru. Domácí publikum raději chodí na filmy, o kterých si může udělat úsudek předem. Vlastně jsme jako diváci neradi překvapováni.

Příkladem úspěšné domácí produkce je Fimfárum Jana Wericha, povídkový film sdružující pět loutkových příběhů podle literární předlohy (jak už sám název napovídá) Jana Wericha. Návštěvnost byla na naše poměry velmi dobrá. Pozitivní roli sehrálo několik faktorů: Český animovaný celovečerní film v kinech je tak nestandardní záležitost, že sám tento fakt vyvolává zájem. Tvorba Jana Wericha je téměř národní klasikou. Jeho pohádky znají všichni napříč generacemi, a tak jejich zasloužené převedení na plátno může být pro mnohé až sentimentálně podbarveným zážitkem. A když se o něčem mluví jako o kulturním zážitku, stává se ve společenských kruzích nutností vidět tuto záležitost na vlastní oči. Film byl velmi vstřícně přijat i kritikou.

Nečekaným a trochu netypickým příkladem je osobnost Jana Švankmajera, jehož filmy se nejen u nás, ale v celé Evropě dostaly do povědomí diváků zajímavících se o animovaný a experimentální film. Ohniskem jeho slávy se nicméně stalo Japonsko, kde se řadí k nejuznávanějším režisérům. Jezdí za ním celé výpravy, pravidelně pořádají přehlídky jeho filmů a dokonce mu zřídili i muzeum.

Vlny zájmu jsou pochopitelně ovlivňované situací společnosti. Stav kultury závisí na politické, ekonomické a sociální situaci země. Proto ne všechny trendy putují napříč hranicemi. Zvláště u filmů lze odpozorovat různé přijímání v různých kulturách. Film, který je na jednom kontinentě zatracovaný se může jinde stát populárním a vyhledávaným. Často se nuance pochopení diváků liší méně nápadně, někdy se různí jen v detailech. Nelze generalizovat, ale je jasné, že zvyky a oblíbenosti nezávisí jen na době, ale i na místě, kde se odehrávají (prezentují).

Má smysl vychovávat diváka?

Od doby, kdy se jednoho večera na našich domácích „bedničkách zábavy“ křiklavě rozzářila nová soukromá televizní stanice se mnohé změnilo. Veřejnoprávní televize se snaží zůstat konkurenceschopnou a vyjít divákům vstříc. Cesta nejmenšího odporu ale nevede nutně k lepším zítřkům. Na vkus a požadavky divácké obce je nutné brát ohled, inspirovat se jimi, ale ne striktně řídit. Televize a film mají mít i jiný než

zábavný rozměr: mají své diváky vzdělávat, informovat a dávat jim možnost utvářet si vlastní názor. Ale na to divák potřebuje více zdrojů, které může porovnat.

V pestrém televizním programu mají větší šanci pravidelné pořady, cykly kterých když si divák všimne a zaujmou ho, naučí se je sledovat pravidelně.

„Pravidelné vysílání pořadů, které jsou zařazovány do stále stejného času, znamená, že si lidé tyto pořady začlení do svého „časového rozvrhu“.“
(*Abercrombie N., Longhurst B., 1998*)

Televize má tu moc oslovovat širokou diváckou obec a je proto do jisté míry ovlivňovatelem vkusu.

„Vlivem stále sílících komerčních tlaků a konkurence jsou média stále více vtahována do toho, aby si počínala tržně jako součást „zábavního“ průmyslu, přičemž jedním z projevů této tendence je, že je stále větší tlak na to, aby bavila, a to i tam, kde jde o věci veřejné.“

(*Fairclough, N. 1995*)

Opakem výchovných pohnutek veřejnoprávní televize je projekt Planeta Nova. Jeho cílem je navodit u diváků pocit, že náleží k nějaké skupině a tím je pevněji připoutat. Zvýhodnit je: slevy, časopis, soutěže, věrnostní systém. Rozdíl je v tom, že vznikne sice skupina „fanoušků“, ale iniciativa vzešla z opačné strany, ze strany média, ne fanoušků samotných.

Shrnutí

Otázka tedy zůstává: Má smysl vychovávat diváka? A co to vlastně znamená? Moje odpověď má také dvě části. Především se trochu obávám negativní aury termínu „vychovávání“ v souvislosti s kulturou. Jakékoli ovlivňování vnímám jako tlak a agresi (ať už hmatatelnou nebo podvědomou) a vychovávání v sobě nese určitou nerovnost pozic toho, kdo vychovává, vůči tomu vychovávanému. Většinou všechno, co je zpočátku myšleno s dobrými úmysly, je zneužitelné. Zároveň si musíme uvědomit, že nás (naše pocity, naši vůli, naše rozhodování, naše cíle, naše priority, náš vkus...) ovlivňuje vše kolem nás. I když si to budeme uvědomovat, bude nás to ovlivňovat, rozdíl bude pouze v tom, že to bude ovlivnění vědomé. Případně vědomé vzepření se ovlivňování. To, že jsme pod takovým „tlakem“ různých vlivů, nemůžeme svádět ani na dobu ani na společnost. Je to jen a pouze vliv nás lidí a důsledků našich činů na sebe vzájemně, na společnost a na svět. Dříve to nebylo jiné, vždy byli lidé ovlivňováni svým okolím, jen nebyla v takovém rozkvětu komunikace a masová kultura, která informace pomáhá šířit významně rychleji. Vždy byly některé věci „módní“ a jiné „nevhodné“. Vždy společnost a její zvyky určovaly, co se „nedělá, protože se to nesluší“ a co naopak spadá do „tradičního chování“. A tato psaná i nepsaná „pravidla“ někteří umělci (průkopníci i ti asociální) porušovali, někdy s vizí, jindy z protestu, nicméně vždy s gusem. Andy Warhol definoval umění na základě vlastní zkušenosti: „Umění je to, co vám projde.“ Z toho je cítit chuť provokovat...

A tím se dostávám k oblasti, která je pro mě v této otázce zásadní. Umění je tu (mimo jiné) pro to, aby vyvolávalo otázky, aby nutilo k úvahám a k diskuzím. Bez vyvolání zájmu, bez určitého myšlenkového vzruchu bychom zakrněli. Jako jedinci, jako národ, i jako lidstvo. Aktivní přístup k životu souvisí s aktivním přístupem k životnímu údělu, to vnímám jako zájem o svět a tvorba je podle mě vyjádření názoru, ztvárnění myšlenky. Kinematografie a animovaný film především má prostředky a schopnosti

zformulovat i složitější myšlenku srozumitelně, protože místo abstraktních slov používá konkrétní obrázky. Nemusí nic obcházet, může jít přímou cestou. Něco je veliké? Tak to nafoukne. Někdo se zlobí? Rozpálí ho do ruda. Demonstruje pravidla, fungování společnosti, vztahů, vysvětluje co znamenají slova jako odvaha, stravedlnost, dobro a láska. Formuje tím především děti. Animovaný film je trochu jako školní tabule, jestliže chceme jeho prostřednictvím něco říci, oslovit diváky, stačí vzít křídou.

Takže závěrem: ovlivňujme a vychovávejme nenásilně „své“ diváky – děláme to pro ně, ale i pro sebe.

8. Člověk jako specializovaný smyslový automat

Malé dítě, které se snaží něco vysvětlit a není mu opakovaně rozuměno, se dříve či později začne vztekat. Používá přece slova, lidské kódy... Psychoanalitici žádají své pacienty, aby definovali své pocity... U snídaně se ptáte rodiny, jaké měli sny... Celý svět funguje na tlumočení informací, definování pocitů a snaze uskutečnit (své) sny. Když chceme někoho poznat, zajímá nás především, jak myslí. Naše mysl je naše hájemství, náš soukromý prostor, pokojíček, do kterého nikdo nevidí, ale který je ovlivňován tím, co se děje za oknem. Jsou však situace, ve kterých chce člověk pocity sdílet. I proto, aby si je ještě někdo zapamatoval...

Když si představuji náš budoucí svět, kde si budeme moci „přehrávat“ své volby, dříve než se pro ně rozhodneme, než je uskutečníme (ať už jde o volbu šatů, partnera nebo navštěvování posilovny), těším se. Každý nový zásah do soukromí je zneužitelný, ale má i své praktické stránky.

Kde přestávají sny a začínají filmy?

Animované filmy a sny, to je logické spojení. Někteří lidé přirovnávají své sny k animovaným filmům. A na druhé straně zejména autorsky orientovaní režiséři se ve své tvorbě nechávají ovlivňovat svými sny. Mohou je inspirovat k atmosféře nebo i k ústřední zápletce. Například Václav Švankmajer natočil podle svého snu film *Test*. Stav myslí, ve kterém mozek umělce vytváří zatím nehmotnou studii-představu budoucího díla, můžeme přirovnat ke stavu snění. Tento druh fantazie, respektive představy o budoucnosti, které mohou mít plánovací nebo kompenzační funkci užívá termín „denní snění“. Z něj pravděpodobně vychází pojem snění s „otevřenými očima“. Zde si však neodpustím poznámku, že umělci při snění oči většinou mhouří nebo dokonce zavírají...

„Některé filmy nejenomže mají „ráz“ snění, ale byly ze snění svého tvůrce přímo odvozeny...: filmy, které bývají označovány jako „autobiografické“, díla narcistických filmařů nebo mladých tvůrců obzvláště upoutaných vlastním prožitkem, špatně odolávajících touze „všechno vložit“ do svého filmu... V mezích pojetí to však platí o hraných filmech vůbec, a dokonce i o filmech ostatních, protože bez svých fantazií by nikdo nic nevytvořil.“

(Metz, Ch. 1991)

Sny mohou být pro ty, kdo si je sní zdrojem konstruktivní inspirace. Sen jako náboj tvořivosti se otevírá realizačním možností.

Snění není nutně vázáno na spánek. Jde o aktivitu vnitřní (představovou a fantazijní). Sen je oproti bdělosti změněný stav vědomí, kdy snová realita předkládá myslí zážitky nepodléhající platným zákonům logiky. Uplatňuje se chaotický řád a vytváří „snový text“ na pomezí vědomí a bezvědomí, resp. sdělitelného a nesdělitelného. Většina psychologických teorií přikládá „snovému textu“ velký význam při zkoumání lidského podvědomí. Nicméně zatím se pracuje pouze se sny vyprávěnými, což pochopitelně vzhledem k jejich neuchopitelnosti vede k určitému posunu interpretací a zkruslení. Zatím bohužel snový prožitek (sen sám) není zejména díky své prchavosti bezprostředně a do důsledku reprodukovatelný. A částečně i proto nás sny tak fascinují. Tvůrci animovaných filmů mají nejlepší výchozí pozici (schopnosti a možnosti) se snům alespoň přiblížit. I proto jsou (nejen) autorské filmy nazývány filmaři „splněnými sny“...

Některé animované filmy v sobě mají přímo začleněnu pasáž, kde se hlavní postavě zdá sen: někdy je to sen „předpovídající“ (Fimfárum - Splněný sen), jindy sen jako únik před drásavou realitou, často jde o sny fantazijní a odchýlené od reality (Divoké sny Maxipsa Fíka), také může jít o variantu již prožitého, a tak dále. Zejména u kratších filmů a především black-outů bývá sen rámcem příběhu: na konci se postava probudí a s úlevou zjistí, že to byl jen zlý sen, nebo naopak že je skutečnost ještě horší.

Úvaha na téma: Lapač snů aneb soukromý sen o snech

Když jsem byla malá, maminka se mě každé ráno u snídani ptala, co se mi v noci zdálo. Vyprávěly jsme si své sny a byl to takový náš malý obřad. Postupem času se v naší domácnosti objevilo několik Snářů, „zaručených“ vykladačů nočních představ. Neúnavně jsme hledávaly na jejich stránkách témata našich snů, pak alespoň očesaná hesla a nakonec jsme se spokojovaly s náhražkami vzdáleně příbuznými. Výklady a předpovědi pak vypadaly podle toho. Nejzajímavější ale bylo, že přestože po probuzení jsem si mohla sen v hlavě pustit jako film, převyprávět ho lidskou řečí, nazvat ty nuance pocitů a barev omezeným rejstříkem běžného jazyka bylo velmi nesnadné a zároveň proto zajímavé. Jak to, že všechno, co mi běželo před očima, čemu jsem zcela rozuměla, bylo třeba „přeložit“, abych to mohla vyslovit? A jen co jsem se tím začala zabývat, sen se začal kroutit, blednout, objevovaly se v něm mezery a pomalu se v mé paměti rozpustil. S věkem začaly sny nabývat na dramatičnosti, a když dosáhly témat celosvětových nukleárních katastrof, rozhodla jsem se je přestat používat. Naučila jsem se na ně přestat myslet hned, jak se probudím. S maminkou už léta nesnídám a o snech se v rozhovorech zmiňujeme jen zřídka, přesto je vzpomínka na ty chvíle spřízněné vzájemnosti, kdy jsme si nahlížely do myslí, pro mě jednou z nejintenzivnějších. Zrovna tak neslábne představa a přání z té doby, že jednou někdo vymyslí přístroj, který bude umět nahrát sen a reprízovat jej bez porušení intenzity všech nabízených vjemů. Stačilo by si pak zachycený sen přehrát a pocit by se vrátil. Mohli bychom své sny ukazovat ostatním, zjednodušila by se „sezení“ u psychoanalytiků... Ale také by si manželé mohli ověřit „na vlastní oči“, o kom sní jejich žena, když v noci ze spaní tolik vzdychá. A kde by se to zastavilo? Časem by bylo jistě možné „lapače“ snů monitorovat a odposlouchávat. Vládám (a nejen jim) by se tak dostal do rukou nebezpečný prostředek moci, zvláště poté, co by vymysleli, jak stejnou cestou sny upravovat a prefabrikovat... ale to už je divoká fantazie. Samozřejmě, že by se takový přístroj dal zneužít, ale co taky ne. Tím si tu představu nebudeme kalit. Spíše si představme, co by to znamenalo pro kinematografii. Stačilo by si „film“ představit a on by se zaznamenal! Nedochozelo by k žádnému posunu mezi představou a realizací. Zpracování by záviselo pouze na fantazii (a soustředěnosti) tvůrce-snivce. A nebyly by potřeba obrovské rozpočty. Zkrátila by se „natáčecí“ doba filmů, omezily by se postprodukční práce, protože autor by si představoval (snil) film už v definitivní ideální podobě, se zvukem a sestříhaný. Výjimkou by mohla být spolupráce, kdyby autor oslovil například hudebního skladatele, předal by mu svůj „polotovár“ a hudebník by k němu „dosnil“ bohatou zvukovou stopu...

A jak to zatím vypadá? Četla jsem různé studie a články o snech, o tom jak vznikají, co to vlastně je, i co by o nás mohly vypovědět, jak se v nich svobodně projevuje naše podvědomí, uvolňují se stresy, naplňují se představy. Vědci zatím umí pomocí přístrojů zachytit nákrasy činnosti mozku během spánku, ale upřímně, i velmi

barevný graf, je stále jen graf bez vůně a zápachu, bez strachu, bolesti, radosti a pocitů vnímaných až do konečků prstů. Představa, že se trvale zaznamená vaše vize v barvách a se zvukem, je prostě... zatím prostě jen sen.

Dokonce si myslím, že někde v oblasti zájmu o sny a snění pramení můj vztah k filmu a tvorbě jako takové. Potřeba sdělit své pocity nebo je alespoň zakonzervovat. Film se ostatně často nazývá konzervou ve srovnání s divadlem, ve kterém je každé představení jedinečné. Říká se, že film je zhmotnělý sen režiséra. Můj osobní přístup k tvorbě se sněním souvisí: Během psaní scénáře a i postupně během jednotlivých fází natáčení filmu se snažím mít film v hlavě natočený, umět si ho kdykoli „vytáhnout a pustit“. Že vše funguje poznám podle toho, že běží plynule, nezasekává se. Teprve tehdy jsem připravena a věřím jemu i sobě.

Kdyby se sny, případně představy, daly tímto způsobem „nahrávat“, bylo by možné konečně točit opravdu nízkorozpočtové filmy a zároveň by se už žádná z uměleckých složek filmového štábu nemohla vymlouvat na jakékoli technické potíže. Filmy by vznikaly rychleji a mohly by aktuálně reagovat na momentální stav společnosti. A samozřejmě cíleněji uspokojovat poptávku trhu. Jestliže se věnujeme autorské tvorbě, zabýváme se spíše filmy pro omezený okruh diváků, nicméně i to je stav, který by se pravděpodobně objevem „snímače snů“ změnil. Každý, kdo by měl alespoň trochu představitosti, by mohl rozšířit řady autorů a i ti, kteří by nezvládli příliš fabulovat, by se mohli pochlubit alespoň v kruhu přátel nebo sobecky „snít do šuplíku“. Toto „nové umění“ by se stalo přístupné (po počátečních vysokých nákladech) během několika let široké veřejnosti. Filmaři by přišli o svou výlučnost, nová technologie by zrodila nové celebrity. Vznikl by řetězec nového druhu festivalů, televizní soutěže by přestaly uvádět amatérská domácí videa, opadl by zájem o „zastaralé“ reality show, diváci by nabízeli pohledy přímo do svých myslí. Náš svět by byl obohacen o nový rozměr hmatatelného umění, nových barev, zprostředkovaných citů. Sny by se promítaly v mnohonásobně zdokonalených multiplexech vzdáleně vycházejících z prababičky IMAX. Posunuly by se tím vším hranice vnímání. Mohli bychom si vzájemně dávat ochutnat ze svých nejniternejších pocitů. Ale co by to ještě všechno mohlo způsobit? Zvětšila by se kriminalita, protože by se rozšířily její možnosti: černý trh se sny-emocemi by vyvolal novou vlnu závislostí. Zneužívání tajného snímání snů sledovaných osob nebo partnerů podezříváných ze snění o někom třetím by nevratně překročilo hranice soukromí. Mělo by to samozřejmě i svá pozitiva. Deklarovaným kladem by byla možnost uchovat a opakovaně přehrávat sny a lépe by se také sháněly peníze na charitu, když by se bohatým místo přesvědčování promítl autentický sen opuštěného nebo týraného dítěte. Některá slova by dostala nový význam, jiná by byla konečně pochopena, ale kolik by jich přestalo být významných v té rozšířené záplavě možností? Snímač snů zatím nikdo nevynalezl, takže si prozatím můžeme pokojně snít své vlastní sny v soukromí a občas se jimi nechat inspirovat. A než se to všechno uskuteční, musí nám stačit animace, která si nepřipouští hranice, dovoluje cokoli a je limitována jen našimi schopnostmi.

Závěr

Současný stav animace

Animace je díky moderní technice (videu a počítačům) stále flexibilnější a přístupná čím dál širšímu okruhu zájemců-uživatelů. Už není vyhrazena jen pro „zasvěcené“ – vystudované či vyučené v animačních studiích. Dnes si může animovat skoro každý, kdo má přístup k nějakému programu a dost trpělivosti. A také se to děje. Animují technici, kteří čile pronikají do tajů počítačových programů a rychle zvládají pravidla práce s počítačem. Neznamená to ale, že kdo umí používat animační programy, umí vytvořit kvalitní animaci. Stejně jako každý, kdo píše, není automaticky spisovatel. Aktuálním problémem u nás je, že každý chce být režisér, málokdo animátor. V praxi to znamená, že je málo pozornosti věnováno samotnému způsobu „jak“, tedy základům veškerého animačního snažení – pohybu.

Čím dál rozšířenější je také mylný dojem laické veřejnosti a v poslední době bohužel i filmových novinářů, že počítače umí animovat samy. Že stačí vyrobit figurku, a počítač udělá zbytek animační práce. Není to pravda a navíc se tím diskredituje práce animátorů. Počítače nám ale umí pomoci. Umí například simulovat „přírodní“ podmínky a zákony – když zadáte váhu padajícího předmětu, odpor větru vůči pádu a jeho materiál, počítač vytvoří „reálnou“ simulaci tohoto zadaného příkladu. Ale jak se má postava pohybovat, jak velké dělat kroky, jestli se klátit nebo cupitat, zda hraje roli její váha (tělesná konstituce), to vše a mnohé další je v rukou animátora.

Animace se čím dál více používá při prezentacích – zejména v ekonomickém a reklamním průmyslu. Počítačové prezentace začínají být obvyklé na veletrzích, při nabízení služeb, ale i při výukových kurzech a na školách. Animace proniká na internetové stránky společností, můžete si nechat „virtuálně“ postavit byt či dům a dokonce si ho i zařídit, než se rozhodnete, jestli vůbec chcete koupit stavební parcelu... to je budoucnost animace? Její každodenní použití? Rozšířením a zpřístupněním internetu, telefonních her a různých animovaných šetřičů se animace dostala po letech opět do první linie zájmu reklamního průmyslu. Co je animace, dnes ví každé malé dítě.

Animace se stala přístupnou a používanou širokou veřejností stejně jako mnoho jiných technik a odvětví filmového průmyslu před ní (skoro každá rodina má doma videokameru, skoro každý má fotoaparát v mobilu, nahráváme si vlastní kompilace do MP3 přehrávačů a korigujeme fotky z rodinných oslav v grafických počítačových programech...).

Všichni směřujeme ke sdělení. V novodobých hraných filmech je počítačová postprodukce, triky a animace na denním pořádku, nikdo se nad tím nepozastavuje a diváci to ani příliš nevnímají. Především jde totiž o představení, filmem je nám cosi sdělováno, a když se dostaneme podstatě blíž, máme větší šanci být pochopeni, pochopit. S moderními technologiemi stále častěji a reálněji nahlížíme do světa představ. Mantinele se rozšířily. Technologie postupuje tak rychle, že chvílemi předbíhá v možnostech potřeby a požadavky svých uživatelů.

Mantinele animace

Čím déle se věnuji filmu, tím méně vnímám přechody mezi jeho jednotlivými oblastmi jako překážky. Film hraný, animovaný nebo dokumentární má přece společný cíl – něco sdělit. Není důvod proč nepropojovat přístupy. Každý příběh si sám řekne o

to, jak chce být zpracován. Proč se omezovat pomyslnými pravidly, v animovaném filmu přece může být hraná pasáž, když bude mít svůj důvod, stejně jako je logické doplnit dokument animací, pokud je to nejsdělitelnější cesta, jak něco vysvětlit. Myslím si, že bychom se neměli nechávat spoutat neobjektivními zábranami, důležitý je výsledek. Samozřejmě za předpokladu, že dílo zůstane konzistentní.

Sama inklinuji k propojování technik, ale animaci vnímám jako základ. Jako základní přístup k možnostem obrazovým i dějovým. A člověk je jejím středobodem. K animaci můžeme přecházet v hraných filmech ve chvíli, kdy potřebujeme sdělit velké emoce a nechceme být patetičtí, nebo když potřebujeme sdělení zjednodušit (protože jde o komplikovanou situaci) nebo když chceme situaci odlehčit, použít zkratku či humor. Cokoli symbolického v animaci použiji, bude vnímáno sítím lidské zkušenosti. Každý náznak životnosti věci odkazuje k „člověčímu“ předobrazu. Drobný pohyb předmětu na plátně v nás vyvolává reakci, situace emoce. Znak bude rozkódován spektrem příbuzných tvarů. Animovaná tvorba je nejpřirozenější prostředí pro člověka, protože se do něj vejde se vším svým „příslušenstvím“ hmotným i neuchopitelným.

Základním kouzlem animace, které pravděpodobně nikdy nepohasne, je onen „Zázrak oživení mrtvé (neživé) hmoty“, jak jej nazval významný ruský loutkář S.V. Obrazcov. Napsal: „Vždyť sedne-li si prostě loutka na židli, přehodí-li si nohu přes nohu a zapálí-li si cigaretu, tj. provede-li nejběžnější úkony, může vyvolat hromový potlesk a bouřlivou reakci diváků. A kde je příčina této reakce? Spočívá v tom, že každý úkon loutky, a dokonce i takový úkon, že třeba jen mluví, mění se v obraz. Zobrazivá síla loutky nebo kresby je ohromná. Je způsobena abstraktností loutky a kresby. Pro diváka je kresba i loutka předmětem neživým, a proto každý přijímá jejich oživení jako zázrak.“ (Obrazcov. S. V., 1956)

Musím podotknout, že divácká obec už si přece jen během let na přítomnost animace a její kouzla do jisté míry zvykla, a tak již není fascinována každým pohybem, který se na plátně odehraje. Naopak, má čím dál vyšší nároky na „hvězdy“ animovaných filmů, ale to je dobře, alespoň se máme proč snažit. Zejména v posledních letech znovu roste zájem o všechno animované a diváků s každou novou generací dětí neubývá.

Za vším hledej člověka

Ať již přímo nebo pomocí metafor a přirovnání, všechny animované filmy „hrají“ o člověku. Nejsilnější jsou jeho dvě krajní polohy (podoby) – na jedné straně velká stylizace a zjednodušení, kdy se z „panáčků“ stává znak, který však umí vyvolat silné emoce. Podmínka je, že jde o kvalitní a nápadité zpracování, jak technicky tak obsahově. Musí být o čem hrát, aby nás (diváka) to bavilo sledovat.

Druhá „krajní“ varianta znamená „použití“ živého člověka-herce. V animovaném snímku nás nepřekvapí, když se předměty pohybují, jako by ožily a vypráví nám „svůj příběh“. Pohybují se volně a dělají různé věci. Přijmeme to, co vidíme, jako danou realitu. Když ale zkombinujeme člověka s „obzvláštními“ předměty a prostředím, které na něj reaguje, je to vždy efektnější, protože jde o propojení dvou technik, dvou světů, dvou realit, a to nás (diváka) zajímá a baví.

Jak se má a co dělá člověk v animovaném filmu

V úvodní části této písemné práce jsem nastínila oblasti, kterými bych se chtěla zabývat, protože mne oslovují a připadají mi pro animovaný film klíčové. Během práce

jsem prošla jednotlivými sekcemi animovaného filmu, tu a tam jsem se zastavila a něco prohlédla z větší blízkosti (například anatomickou stavbu těla animované postavičky) než při letném pohledu obvykle stačím, občas jsem se potěšila, jak je něco báječné (zejména nějaký film), či znovu podivila, jak je něco jednoduché a přitom to tak funguje (gesta a znaky v symbolické rovině). Zjistila jsem, že lidské plemeno je velmi sebestředné, neboť animovaná tvorba se celá točí kolem „subjektivního“ tématu Člověk, ale přesto mne uklidnilo, že živého člověka zatím stroje v oblasti filmového umění nenahradí ani na pozici tvůrce, ani v roli herce. Ujistila jsem se, že diváky animace pořád zajímá a i v budoucnu ji čekají pravděpodobně růžové vyhlídky (a elektronické záznamy). Neučinila jsem žádné zásadní objevy, ani to nebylo cílem této práce, spíše jsem si srovnala zatím dosažené poznatky. Co tedy dělá člověk v animovaném filmu? Především si hraje.

Na úplný závěr snad jen poslední poznámku o vztahu člověka k animovanému filmu. Co nás na něm vlastně láká? Především překračování hranic, to jsou ty možnosti, které animace nabízí: můžeme všechno, protože v animaci jde vše. **Animované filmy nám mohou sny nejen ukazovat, ale (nám tvůrcům) i plnit.**

Seznam literatury:

- Abercrombie N., Longhurst B.: Audiences, Sage, London 1998
- Anzenbacher A.: Úvod do filozofie, Státní pedagogické nakladatelství, Praha 1990
- Barta J.: v rozhovoru pro Biograph on-line (autor Pavel Horáček), květen 2005
- Bauman Z.: Sociologie, Orbis, Praha 1965
- Bauman Z.: Úvahy o postmoderní době, Sociologické nakladatelství (SLON), Praha 2002
- Bernard J.: Evald Schorm - Odvahu pro každý den, nakladatelství PRIMUS, Praha 1993
- Bláha I.: Zvuková dramaturgie audiovizuálního díla, nakladatelství FAMU, Praha 1995
- Blažek B.: Tvář v tvář obrazovce, Sociologické nakladatelství (SLON), Praha 1995
- Borecký V.: Imaginace a kultura, Karolinum, Praha 1996
- Bradebury R.: Zen a umění psát, Pragma, Praha 2004
- Burton G., Jiráček J.: Úvod do studia médií, Bannister & Principal, Brno 2001
- Carriere J.-C.: Vyprávět příběh, Národní filmový archiv, Praha 1995
- Constantini C.: Rozhovory s Fellinim, nakladatelství Blízká setkání 1996
- DeFleur M. L., Ballová-Rokeachová S. J.: Teorie masové komunikace, Vydavatelství Karolinum, Praha 1996
- Deleuze G.: Film 1, Obraz-pohyb, překlad Jiří Dědeček, vydal Národní filmový archiv, Praha 2000
- Drvota M.: Základní složky filmu, Národní filmový archiv, Praha 1994
- Dutka E.: Animovaný film, nakladatelství FAMU, Praha 2002
- Dutka E.: Minimum z dějin světové animace, nakladatelství FAMU, Praha 2002
- Engelsing R.: Massenpublikum und Journalistentum im 19. Jahrhundert in Nordwestdeutschland, Duncker a Humblot, Berlin 1966
- Erbán V.: Maska a tvář, kulturní magazín UNI 4/2006
- Fairclough N.: Media Discourse, Arnold, London 1995
- Filipec J.: Pravda a mýtus o masové kultuře, Svoboda, Praha 1966
- Geist B.: Sociologický slovník, Victoria publishing, Praha 1992
- Goldscheider F.: Magazín kina 1967, antologie textů, Orbis 1967
- Goldscheider F.: Magazín kina 1968, antologie textů, Orbis 1968
- Goldscheider F.: Magazín kina - antologie textů, Panorama 1979
- Gombrich E. H.: Příběh umění, Odeon 1992
- Grenz S. J.: Úvod do postmodernismu, vydal Návrat domů, Praha 1997
- Herfurt I.: Zlatý fond světové kinematografie, Horizont 1986
- HDTV – nové médium? Svět televize, Praha 1992
- Hořejší J.: Průkopníci, kteří zvítězili (O „české škole“ animovaného filmu), Magazín kina 1979
- Chandlerová Ch.: Já Fellini, nakladatelství Cinema 1994
- Jiráček J., Köpplová B.: Média a společnost (Stručný úvod do studia médií a mediální komunikace), Portál 2003
- Jodl M.: Teorie elity a problém elity, Academia, Praha 1968
- Juráček P.: Deníky 1959 - 1974, NFA, Praha 2003
- Justoň Z.: Maska, Sociální a Kulturní antropologie, SLON, Praha 2000
- kolektiv autorů, Akademický slovník cizích slov, Academia, Praha, 1995
- kolektiv autorů, Československý film 1945-1985, Československý filmový ústav 1985
- kolektiv autorů, Malá československá encyklopedie, Academia, Praha 1984

Kos J.: Anatomie člověka pro výtvarníky, Aventinum nakladatelství, s.r.o., 1996
 Kromiš M.: Úvod do Nové teorie braku, <http://www.lege.cz/toCP1250/brak.htm> 1998
 Kubíček J.: Úvod do estetiky animace, nakladatelství FAMU, Praha 2004
 Kukovičová M.: Pod kloboukem - flipbook, Baobab, 2003
 Langhammerová J.: Lidové zvyky: výroční obyčeje z Čech a Moravy, Lidové noviny, Praha 2004
 Le Bon G.: Psychologie davu, nakladatelství KRA, Praha 1994
 Linton R.: The study of man, New York 1936
 Mander J.: Čtyři důvody pro zrušení televize, nakladatelství Doplněk, Brno 2000
 Mareček M.: Zářícími obrazy, diplomová práce katedry dokumentaristiky, FAMU 2003
 Matějů M.: Sociologie kultury I., Státní pedagogické nakladatelství, Praha 1989
 McLuhan M.: Člověk, média a elektronická kultura, nakladatelství JOTA, Brno 2000
 McLuhan M.: Jak rozumět médiím, Odeon, Praha 1991
 McQuail D.: Úvod do teorie masové komunikace, Portál, Praha 1999
 Mikeš V.: Plamen, 4.11, 1963
 Monaco J.: Jak číst film, Albatros, Praha 2004
 Nakonečný M.: Motivace lidského chování, Academia, Praha 1996
 Nordwestdetschland, Duncker a Hunblot, Berlin 1966
 Novotný D. J.: Chcete psát scénář? (I. Základy dramaturgie, II. Žánry v hraném filmu), nakladatelství FAMU, Praha 2000
 Obrazcov S. V.: Režisérovy poznámky, Orbis Praha 1956
 Petrussek M.: Obecná sociologie, UK - rukopis, 1987
 Pleskotová P.: Svět barev, Albatros, Praha 1987
 Postman N.: Ubavit se k smrti (s podtitulem Veřejná komunikace ve věku zábavy), Mladá fronta, Praha 1999
 Pospiszyl T.: Před obrazem - Antologie americké výtvarné teorie a kritiky, OSVU, Praha 1998
 Poš J.: Výtvarníci animovaného filmu, Odeon, Praha 1990
 Renoir J.: Můj život a mé filmy, Academia, Praha 2004
 Rezek T.: Neviditelné umění příběhů, které nelze vyprávět, diplomová práce, katedra kulturologie UK, Praha 2004
 Rosman A., Rubel P. G.: The Tapestry of Culture, Introduction to Cultural Anthropology, McGraw-Hill 1995
 Ruddock A.: Understanding Audiences, Thousand Oaks, Sage, London 2001
 Rut P.: Ptáček neseje zpívá vesele, Petrov, Brno, 1995
 Sabato E.: Spisovatel a jeho přízraky, Mladá fronta, Praha 2002
 Sadoul G.: Dějiny světového filmu, Orbis 1963
 Shopenhauer A.: vydavatelství Hynek, Praha 1994
 Soukup V.: Dějiny sociální a kulturní antropologie, UK, Praha 1994
 Strindberg A.: Slečna Julie - předmluva, překlad František Vrba, vydavatelství Orbis, 1960
 Ševčík O.: Architektura, historie, umění, Grada Publishing, a.s. 2002
 Škvorecký J.: Všichni ti bystří mladí muži a ženy, Horizont 1991
 Štěpánek M.: Kameramanské postupy ovlivněné novými technologiemi v kinematografii, diplomová práce katedry kamery, FAMU 2003
 Švankmajer J.: Řeč doctora honoris causa, AMU Praha, 2003)

Švankmajer J.: Úryvky z deníku, xerokopie
Thompson F.: Tim Burton's Nightmare Before Christmas, A Roundtable Press Book, 1993
Třešňák V.: Klíč je pod rohožkou, nakladatelství Torst, 1995
Tuček B.: Do posledního okna, diplomová práce katedry scenáristiky, FAMU, 2002
Ultra V.: Má léta s Andy Warholem, Nakladatelství JK, Praha 1989
Urban J.: Média ve společnosti, UK, Filozofická fakulta, rigorózní práce, 2002
Valušiak J.: Stříhovou skladbou k n-té dimenzi, FAMU, Praha 2000
Welsch W.: Naše postmoderní moderna, Zvon, Praha 1994
Wenders W.: Dech andělů, Aurora, Praha 1996
Youngson R. M.: O šílenství, podivínství a genialitě, Portál, Praha 2000
Zaoral Z.: Federico Fellini, Československý filmový ústav 1989
Žalman J.: Umlčený film, Národní filmový archiv, 1993

periodika:

Film a doba
Cinema
Premiere
Svět DVD

internet:

www.imdb.com
www.cfn.cz

Seznam filmů:

Adéla ještě nevečeřela, Oldřich Lipský, Československo, 1978
Bajaja, Jiří Trnka, Československo, 1950
Batman, Tim Burton, USA, 1989
Bob a Bobek – králíci z klobouku, Václav Bedřich, Československo, od 1978
Bůh, Konstantin Bronzit, Rusko 2003, 4 min 20 s
Cesta do pravěku, Karel Zeman, Československo, 1955
Čtyři lásky, Pavel Koutský, ČR, 2003
Dick Tracy, Warren Beatty, USA, 1990
Distrikt!, Áron Gauder, Maďarsko, 2004
Divoké sny Maxipsa Fíka, Václav Bedřich, Československo, 1983
Doba ledová (Ice Age), Carlos Saldanha, Chris Wedger, USA, 2002, 77 min
Doba ledová – obleva (Ice Age: The Meltdown), Carlos Saldanha, USA, 2006
Dvě klubička, Hermína Týrlová, Československo, 1962
Falešná hra s králíkem Rogerem, Robert Zemeckis USA, 1988, 103 min
Fantazie 2000, různí režiséři, USA, 1999, 75 min
Fimfárum Jana Wericha, ČR, 2002, 100 min
- Fimfárum (25 min. – režie Aurel Klimt)
- Lakomá Barka (16 min. – režie Vlasta Pospíšilová)
- Až opadá listí z dubu (28 min. – režie Vlasta Pospíšilová)
- Splněný sen (16 min. – režie Vlasta Pospíšilová)
- František Nebojsa (15 min. – režie Aurel Klimt)
Fimfárum 2, ČR, 2005, 90 min
- Tři sestry a jeden prsten, Vlasta Pospíšilová
- Hrbáči z Damašku, Aurel Klimt
- Moře, strýčku, proč je slané?, Jan Balej
- Paleček, Břetislav Pojar
Halali, Pavel Koutský, ČR, 1994
Hledá se Nemo (Finding Nemo), Andrew Stanton, USA, 2003, 96 min
Hugo a Bobo, Jaroslav Doubrava, Československo 1975
Hvězdné války (Star Wars), George Lukas, USA, 1977
Jak svět přichází o básníky, Dušan Klein, režie animace Zdena Bártová, Československo, 1981
Jak básníkům chutná život, Dušan Klein, režie animace Josef Hekrdla, Československo, 1987
Kdo chce zabít Jessii, Václav Vorlíček, Československo, 1966
Klub odložených, Jiří Barta, 1989, 24 min
Konec stalinismu v Čechách, Jan Švankmajer, UK, 1990, 10 min
Korálková pohádka, Hermína Týrlová, Československo, 1968, 8 min
Krysař, Jiří Barta, Československo, 1985, 52 min
Limonádový Joe aneb koňská opera, Oldřich Lipský, Československo, 1964
Mach a Šebestová (seriál), Jaroslav Doubrava, Československo, od 1985
Matrix (The Matrix), Andy Wachowski, Larry Wachowski, USA, 1999
Maxipes Fík, Václav Bedřich, Československo, od 1979
Mistři českého animovaného filmu I-III, Česká televize, ČR, 2003-2005

Mosh (videoklip Eminema), Ian Inaba, USA, 2004
 Možnosti dialogu, Jan Švankmajer, Československo, 1982
 Na kometě, Karel Zeman, Československo, 1970
 Nesmysl, Jaroslav Doubrava, Československo 1974
 Nesprávné kalhoty (The Wrong Trousers), Nick Park, Velká Británie, 1993, 30 min
 The Nightmare Before Christmas (Předvánoční noční můra), Tim Burton, USA, 1993, 76 min
 O loupežníku Rumcajsovi, Ladislav Čapek, Československo, od 1967
 O makové panence a motýlu Emanuelovi, Václav Bedřich, 1971
 O utrženém sluchátku, Jaroslav Doubrava, Československo 1976
 Pán prstenů (The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring), Peter Jackson, USA, 2001
 Pas de deux, Norman McLaren, Kanada, 1968
 Pohádka o židli (A Chairy Tale), Norman McLaren, Kanada, 1957
 Pohodlíčko (Creature Comforts), Nick Park, Velká Británie, 1990, 5 min
 Pojďte pane, budeme si hrát (Potkali se u kolína, Jak jedli vtípnou kaši, O pardálovi, který voněl, K princeznám se nečuchá, Nazdar kedlubny...), Břetislav Pojar, Československo, od 1965
 Portmonka (Le Portefeuille), Vincent Bierrewaert, Francie, Belgie 2003, 10 min 30 s
 Posledních 100 let Marx-Leninismu v Čechách, Pavel Koutský, 1990
 Princ a Večernice, Václav Vorlíček, Československo, 1979
 Příběh hraček (Toy story), John Lasseter, USA, 1995
 Příběh žraloka-Shark Tale, Bibi Bergeron, + Vicky Jenson USA, 90 min
 Příšerky s.r.o (Monsters, Inc.), Pete Docter, USA, 2001, 88 minut
 Rock DJ, videoklip Robieho Williamse, USA, 2000, 9 min
 Ruka, Trnka Jiří, Československo, 1965, 18 min
 Řeči, řeči, řeči, Michaela Pavlátová, 1991, 8 min
 Simone (S1m0ne), Andrew Nicoll, USA, 2002
 Sin City, Frank Miller, Robert Rodriguez, USA, 2005
 Shoe show aneb Botky mají pré, Garik Seko, Československo, 1984, 11 min
 Shrek, Shrek2, Andrew Adamson, Vicky Jenson, USA, 2001, 90 min
 Sousedí (Neighbours), Norman McLaren, Kanada, 1952
 Spejbl a Hurvínek (Na návštěvě u Spejbla a Hurvínka), Libuše Koutná, Československo, 1972
 Stvoření světa, Eduard Hofman, Francie, Československo, 1959
 Superman, Richard Donner, USA, 1978
 Tajemství hradu v Karpatech, Oldřich Lipský, Československo, 1981
 Test, Václav Švankmajer, Československo, 1999
 Tma-světlo-tma, Jan Švankmajer, Československo, 1989
 Tom a Jerry (Tom and Jerry – tv series), William Hanna, Joseph Barbera, USA, od 1965
 Úžasňákovi (The Incredibles), Brad Bird, USA, 2004, 115 min
 Večer na téma: Animovaný film – komponovaný pořad ČT, Alena Činčerová, 2001
 Vlněná pohádka, Hermína Týrlová, Československo, 1964
 Vynález zkázy, Karel Zeman, Československo, 1958
 Wallace a Gromitt, Nick Park, UK, Wallace a Gromitt in A Close Shave 1995; A Grand Day Out with Wallace and Gromitt 1989; a další

X-men, Bryan Singer, USA, 2000
X-men 2, Bryan Singer, USA, 2003, 128 min
Zaniklý svět rukavic, Jiří Barta, Československo, 1982, 16 min
Ze života ptáků, Jaroslav Doubrava, Československo 1973
Zelený Raul (videoklip), Milan Tesař, ČR, 2005
Život brouka, Lasseter John, USA, 1998, 96 min

Slovníček základních použitých termínů (výběr):

2D animace - dvojdimenzionální – plošná; v případě ruční (klasické) animace jde o kreslenou, papírkovou (ploškovou) a všechny jejich varianty, v případě počítačové 2D sem patří veškerá animace, která se odehrává v ploše a prostor jen simuluje výtvarným výrazem

3D animace - trojdimenzionální – plastická; v případě klasické (ruční) animace sem můžeme zařadit loutkovou animaci a animaci předmětovou, nicméně téměř výhradně se termín „3D“ používá v souvislosti s počítačovou 3D animací, která pracuje s plastickými objekty v prostoru

2D v 3D - kombinace technik počítačové animace; 3D (trojrozměrné) postavy před ručně nakresleným pozadím (2D), nebo 2D papírkové (ploškové) postavy v 3D prostoru; někdy se ručně kreslené textury nebo i konkrétní reprotváře (fotografie) „nanášejí“ na v počítači vytvořené postavy, předměty a plochy

animace - vytváření pohyblivých obrazů všemi technikami s výjimkou živé akce

animátor - tvůrčí pracovník vytvářející animaci; zabývá se zdánlivým ožíváním nehybných objektů; jeho funkci lze vzdáleně přirovnat k funkci herce

animovaný film - druh kinematografie vytvářející snímky, na nichž se nehybné a zpravidla neživé objekty (kresba, loutka, ale i předměty vyrobené bez výtvarného zřetele, popřípadě vzniklé bez zásahu lidské ruky) jeví jako pohybující se a živoucí

autorský film – zjednodušeně tak bývá označován film, u kterého se shoduje jméno režiséra se scenáristou, případně hercem v hlavní roli; většinou se takový film opravdu řadí pod hlavičku autorský film; kinematografie, která je charakteristická silnou osobností režiséra, nese pečeť svého tvůrce

black-outy – krátké jednoduché animované situace směřující k výrazně vtipné poíně

cílová skupina - konkrétní vytypované publikum, kterému je snímek určen

fáze - v animovaném filmu znamená jedna pohybová poloha; z jednotlivých pohybových fází se skládá pohyb animovaný; je to také časový úsek mezi dvěma polohami pohybu

fázování - vytvoření řady pohybových fází (např. kreseb) se zachycením akce pohybujících se postav, zvířat či předmětů mezi dvěma základními pozicemi. Počet fází, jejich rytmus a charakter určuje animátor.

filmová řeč – filmové vyjadřování pomocí všech možností filmového jazyka a jeho specifických výrazových prostředků (např. používání různých velikostí záběrů, jejich řazení v prostoru vedle sebe i v čase za sebou, práce se zvukem, používání filmové interpunkce...)

flip-book - listovací knížka; předchůdce animace (2 papírky namotávané na tužku nebo celý blok)

charakterová animace - všechny pohyby postavy (zejména mimika), které nějak charakterizují postavu-rolí

kombinovaný film - někdy nazývaný trikový, zahrnuje všechny kinematografické snímky používající vedle hraného filmu („live“ akce) ještě další lechniku či techniky, např. loutkovou, ploškovou nebo kreslenou animaci

lip-sync - odborný termín pro synchronizaci hlasu postavy a pohybu rtů, neboli animaci lidské řeči

live akce – naživo; herecká akce snímaná přímo, bez technických úprav; týká se hraného filmu

okno (frame) - „jednotka“ animace; je to filmové okno – jednotlivé obrazové políčko na filmovém pásu, případně v paměti počítače či na videozáznamu; jde o jednotku fotografické reprodukce děje na filmový pás či jiné záznamové médium; přepočít na filmové suroviny je 24-25 oken za vteřinu

pixilace - animace herce-živého člověka

plán – jednotlivé patro, etáž, vrstva - jednotlivé vrstvy (plochy) umístěné nad sebou, na kterých se hraje (animuje) v různých vzdálenostech od kamery; jde o hloubku ostrosti, o prostorovost dekorace; používá se zejména v ploškových (papírkových) filmech

plošková-papírková animace - druh animovaného filmu, který se plošností oživovaných postav a předmětů (papírové vystřihovánky, vyřezávané plošky, reliéfní figury a předměty) blíží filmu kreslenému, zatímco mechanika animace jej přibližuje filmu loutkovému. Zjednodušeně: pracuje s dvojrozměrnou loutkou. Podle materiálu se dělí na papírkový a ploškový (reliéfní).

poloplastická animace – plošková animace, která se blíží zpracováním více loutce, neboť fáze postav, se kterými hraje, jsou plastické (příklad: Pojarovi Medvědi)

sekvence – sled záběrů s nepřetržitou dějovou linií

siluetová animace – totéž co plošková

smýčka – animační pohybová smýčka – po sobě jdoucí animační fáze, které tvoří nekonečný cyklus (na poslední fázi navazuje plynule opět fáze první)

stop-triky - střihy uvnitř záběrů; v animovaném filmu je střih doprostřed záběru možný, protože jde o sekvenci jednotlivých statických fází, takže jejich citlivým vynecháním pouze změním rytmus, nebo odebereme něco ze záběru a vyvoláme dojem „kouzelného“ zmizení

vrstva či plán – viz. *plán*

(Akademický slovník cizích slov, kolektiv autorů, Akademia, Praha, 1995)

(Malá československá encyklopedie, kolektiv autorů, Academia, Praha 1984)

Poznámka autorky: tento slovníček má funkci pouze informativní a pomocnou při orientaci v termínech použitých v textu. Ve většině případů vychází ze subjektivního vnímání termínu autorkou. V žádném případě se necítí být odborným a jako celek ani v jednotlivých termínech by neměl být považován za platné oficiální definice.

Příloha I

Člověk jako turista animovaného filmu

Praktikum animovaného filmu aneb „Ono se to hýbe!“

V rámci interního doktorandského studia jsem tři roky asistovala při seminářích a cvičeních zaměřených na základy animované tvorby skvělému animátorovi a pedagogovi panu Janu Klosovi. Šlo o praktika vysvětlující v kostce nejzákladnější pravidla animace a návazně umožňující studentům vyzkoušet si je v praxi. Praktika byla (a jsou) určena postupně individuálně všem prvním ročníkům jednotlivých kateder FAMU. Pedagog při nich přihlíží k profesnímu zaměření studentů, ale snaží se především předat ucelený dojem z animace a její tvorby. Praktika jsou rozdělena do dvou dnů. Průběh kurzů určených posluchačům jednotlivých kateder se příliš neliší. V úvodních hodinách jde především o zasvěcení do terminologie, co to vlastně animace je. Kombinace přednášky a pouštění filmových ukázek postupně přejde do hmatatelnější fáze, ve které se listuje technickými scénáři (storyboardy) a ukázkami fází jednotlivých záběrů. Následuje klíčová informace o významu časování v animované tvorbě, a pak už si studenti s tužkou v ruce mohou vyzkoušet naostro, jak takový animovaný-kreslený pohyb vzniká. Samozřejmě jsou jasně směřováni k realizovatelným cílům. Především jde o jejich pochopení podstaty animovaného pohybu: rozložení pohybu na jednotlivé obrazy skládané dohromady určitým časovým kódem. A studenti animují a animují a už při patnáctém obrázku se diví, jak to jde pomalu a znovu se vrací k číslům, která zazněla v teoretickém výkladu.

Student: „Kolik že je potřeba fází na jeden díl večerníčku? Zhruba šest tisíc?“

Pedagog: „A to jsou fáze snímání po dvou oknech, jinak by jich muselo být dvakrát tolik.“

Studenti sborově: „No to je strašné!“

Po chvíli soustředěného kreslení se do ticha ozve polohlasně: „Že vás to baví...“

Někteří studenti se zorientují rychle a pochopí výhody animované smyčky, a tak již po několika hodinách odchází spokojeně domů. Jiní se trápí s plněním svých vysokých záměrů ještě druhý den ráno. A pár z nich to opravdu chytí, půjčí si animační jehli domů a pokračují v objeveném čarování dokud vydrží nebo dokud nedospějí k poslední fázi.

Druhý den kurzu jsem studentům pomáhala jejich fáze snímat a propojit je tak pomocí časování do krátkých animací. I tady se dalo ještě mnohé ovlivnit. Pravidla byla na příkladu naráz srozumitelná, nuance v časování ovlivňující výsledný pohyb byly demonstrovatelné a tudíž porovnatelné.

Tolik k orientaci v průběhu semináře, k zadání. Teď bych se ráda zmínila o tématech a přístupech, které si studenti jednotlivých oborů volili. Postupně jsem mezi nimi totiž vypořadovala určité podobnosti, příchylnosti tím kterým směrem. Předem upozorňuji, že nejde o žádný sociologický průzkum, ale spíše o odpozorované rozdíly „na první pohled“ v reakcích studentů, o jejich pracích, o výběru témat, motivů, stylů, během tří let spolupráce. Mé pozorování má úroveň pouze informativní. Jde tedy spíše jen o zajímavost, protože jako všude i zde existují výjimky.

Seminářů se účastnili postupně studenti všech kateder. Nejvyhraněněji působili studenti katedry zvuku, režie, fotografie a produkce:

Studenti katedry režie

Studenti režie hodně používají titulky. Jak mezititulky „dialogové“, tak titulky úvodní informující a uvádějící do děje. Výjimečně i titulky rytmizující. Studenti katedry režie mají proti ostatním nejčastěji ambici něco sdělit. Zároveň jich ale podstatná skupina inklinuje k tématům artistním, těžko uchopitelným a zobrazitelným, filozofickým myšlenkám. Špatně se vyrovnávají z absencí zvuku.

Studenti katedry zvuku

Zvuk naopak překvapivě nechybí studentům zvuku, kteří, pro mě nečekaně, přistupují k úkolu nejhravěji. Jako by jim zcela opačný požadavek na vyjadřování, než na který jsou zvyklí, a který sami vyhledávají, totiž vyjádřit se obrazem bez pomoci zvuku, uvolnil ruce. Jejich nejčastější tvorbou jsou „black-outy“ – krátké jednoduché situace směřující k výrazně vtipné poině. Ústředním spojovacím prvkem jejich snažení je většinou humor. Pokud nejde vyloženě o vtip, zpracovávají alespoň lehčí témata. Pochopili možnosti a používají obrazový humor a zkratku. A nebojí se barev.

Studenti katedry fotografie

Fotografové mají sklony ke staticnosti, které se ani nesnaží potlačovat, naopak v nich hledají základ svých prací a témat, což vede k častému používání „zátiší“, kombinaci světlo stín, černých a bílých ploch.

Studenti katedry produkce

Studenti produkce mají na animaci nejvyhraněnější názory a buď jsou z „oživených obrázků“ nadšení nebo to vidí jako zcela zbytečnou ztrátu času. Mezi nimi je také nejčastěji patrná snaha splnit úkol a víc se tím nezabývat. Nejčastěji si také svá dílka „podepisují“, neboli zahrnují do rozkreslované animace titulek se svým jménem, často i copyrightem. Někdy dokonce celá animace spěje pouze k napsání (zanimování) jejich jména.

Nerohodní studenti a kyvadlo

Studentům, kteří dlouho váhají s výběrem tématu a nebo si nejsou jisti svou schopností kreslit (i když všichni víme, že jde v první řadě o ten pohyb a až potom o formu), je nabízena předloha cvičná a pro zvládnutí principu animovaného pohybu klíčová - kyvadlo. Pokaždé alespoň jeden student využije tuto variantu „na principu kyvadla“ nabídnutou vyučujícím. Ale je to volba zrádná. Kyvadlo a chůze jsou sice základními stavebními prvky animace, ale to neznamená, že jsou snadné. Podle jejich zvládnutí můžeme posuzovat schopnosti animátora. Případně poznáme animaci „technickou“, kterou vyráběl například schopný programátor-technik, který ale neprošel žádným animačním školením. Pohyb pak prostě je, aniž by začínal a končil. Jde opět o to zmiňované časování: pohyb má nějaký začátek, dynamiku, vrchol, a pak zase opadá a zpomaluje. Nicméně studenti se i nad špatně zanimovaným kyvadlem pravidelně dívají a rozplývají: „Ono se to hýbe!“ Snoubí se v tom výkřiku fascinace pohybem neživých obrázků, okouzlení výsledkem, hrdost na vlastní výkon a radost z tvorby. Věřím, že

odcházejí s pocitem (a kazetou), že teď už o té animaci něco vědí, že si ji dokonce vyzkoušeli na vlastní kůži. A to byl cíl.

Příloha II

Karel Zeman a jeho filmy

Karel Zeman (1910-1989)

Karel Zeman byl excelentní filmař - režisér, výtvarník, scenárista. Spolu s Jiřím Trnkou a Hermínou Týrlovou byli průkopníky kresleného a loutkového filmu u nás, zakladateli tzv. „české školy“ animovaného filmu. V kontextu české i světové kinematografie patří Karel Zeman mezi filmové objevitele a novátory. Triky, které použil ve svých filmech jako první, vymyslel během příprav na natáčení, protože je „potřeboval“. Filmy Karla Zemana se dodnes promítají na festivalech po celém světě jako do jisté míry rarita i pocta zároveň.

Filmografie Karla Zemana

Ve filmografii Karla Zemana najdeme „čistě“ animované filmy i filmy kombinové. Už jeho první animovaný film Vánoční sen (1946) byl oceněn Cenou za nejlepší loutkový film na MFF v Cannes. Následovala série krátkých filmů o panu Prokoukovi úspěšná Inspirace, Král Lávra, Poklad ptačího ostrova. V r. 1954 to zkusil s hraným filmem kombinovaným s loutkovým a vznikla slavná Cesta do pravěku (mimo jiné Velká cena v Benátkách). Další kombinovaný film v pořadí Vynález zkázy triumfoval po celém světě a svého času byl zařazen do desítky nejvýznamnějších světových filmů. Další celovečerní filmy Karla Zemana jsou: Baron Prášil, Bláznova kronika, Ukradená vzducholoď a Na kometě. V 70. letech se Karel Zeman vrátil k animovanému filmu pro děti a natočil: Pohádky tisíce a jedné noci, Čarodějova učně a Pohádku o Honzíkovi a Mařence.

Ze všech skvělých filmů Karla Zemana, ze kterých můžeme dodnes čerpat nápady, vybírám dva, které mimořádným způsobem přistupují k hercům: Vynález zkázy (1958) a Na kometě (1970).

Vynález zkázy

Po velkých úspěších na poli loutkového a kresleného filmu, zkusil Karel Zeman dobýt film hraný. Po úspěšné Cestě do pravěku (1955) pokračoval ve vědeckofantastickém žánru, který kombinaci hraného a animovaného (trikového) filmu vyhovuje. Hraný stylově čistý Vynález zkázy vychází v maximální míře ze stylu grafiky ilustrací literární předlohy filmu – stejnojmenného románu Julese Verna. Jde o černobílou stylizaci a práci s kontrastem, např. textury látek, tapet, ale i proužkovaný rastr oblohy nás chrání od velkých jednolitých ploch, které jsou únavné v pozdějším filmu Na kometě. Technika perokresby kombinovaná s černobílými fotografiemi se velmi dobře doplňuje. Přiznaně dokreslované kulisy a makety neruší, naopak posilují poetiku vyprávění. Více plánů (vrstev) papírkové animace na reálném pozadí dociluje prostorového pocitu, přestože jde o plošné řešení. Výrazné kostýmy a rekvizity dělají z černobílého obrazu mimořádnou podívanou. Přitom základ je v jednoduchosti, v použití slepovaných novin a efektní vzorované látky s grafickými motivy. Velké celky jsou nápaditě nahrazovány animací papírků v kombinaci s fotografiemi. Použití fotografií obličejů neubírá širším záběrům na věrohodnosti, takže je v nich přípustný i drobný vláčný pohyb. V detailech

jsou do výjevů doplněni herci. Tento dodržovaný princip podporuje celkově přirozeně působící kombinaci herce a dokreslovaného prostředí, architektury.

Za zmínku stojí pasáže odehrávající se pod vodou. Byly snímány několika způsoby, především přes akvárium v prvním plánu a také pomocí vlnitého plexiskla navozujícího pocit pomalu se vlnící vodní masy.

Od dvouexpozice ke snu vede většinou zkratka. Tentokrát jsou představy hlavního hrdiny znázorňovány na principu odrazu části předmětu v zrcadle (ryba zaplula za zlom - zůstal jen ocas - je to motýl).

Už v tomto filmu Zeman používá jako „leitmotiv“ často a opakovaně létající kroužící ptáky, kteří se pak objevují ve všech jeho dalších filmech.

Vypravěč nás provází a komentář místy zrychluje pohyb příběhem. Urychlení dovoluje i účelně používaná jemná práce s frekvencí zejména ve scénách, kdy musí postava překonat delší vzdálenost.

Stříhy uvnitř záběrů (stop-triky) si K. Zeman dovolil na základě své animátorské zkušenosti. V animovaném filmu je totiž možný stříh doprostřed záběru, protože jde o sekvenci jednotlivých statických fází, takže jejich citlivým vynechání pouze změníme rytmus. Zatímco pro animaci je to proces přirozený, v hraném filmu se takovému zásahu říká stop-trik a předpokladem jeho zdárného průběhu je maximální nehybnost předmětu, či osoby, která má mizet. Naprostá nehybnost kamery i snímaného pozadí je nezbytná. Když se kamera v určitou chvíli zastaví, postava ze záběru odejde, případně odneseme „mizející“ předmět a znovu kameru zapneme a exponujeme, vznikne dojem kouzla „jako lusknutím prstů“. Tento trik se používá běžně zejména v pohádkách a tajemných příbězích.

Hudba Zdeňka Lišky zde hraje stejně významnou roli jako u „čistokrevných“ animovaných filmů. Funguje jako akcent, upřesnění, částečně nahrazuje ruchy a podporuje rytmus.

Místy je použita animace na záběr, který mohl být reálný (např. vyhození klobouku do vzduchu), na pohyb, ve kterém je animace rušivá a je „poznat“. To je také jediné, co mohu autorovi vytknout. Rozhodnutí mezi zvolením animovaného či reálného zpracování jednotlivého záběru není prostě vždy zcela obhájitelné, nicméně každopádně je efektní.

Na kometě

Další kombinovaný film Karla Zemana Na kometě vznikl také podle literární předlohy Julesa Verna (stejně jako Ukradená vzducholod' podle románu Dva roky prázdnin). Kromě čistě hraných pasáží film používá kolorované perokresby a papírkovou animaci. Celková výtvarná stylizace vzhází ze stylu secesních a dobových pohlednic, z čehož vyplývá i výrazná inspirace orientem. Pečlivě dodržovaná monochromatická a důsledně jednotná výtvarná zpracování vytváří stylizovaný svět, ve kterém si divák brzy zvykne. Účelně jsou používány masky a víceexpozice. Hra probíhá v několika plánech a zejména v kombinaci s animací navozuje pocit prostoru. Přestože je papírková animace prostředí, architektury a strojů přesvědčivá, problematické jsou přechody mezi animovanými a reálnými záběry. Statická stylizace postav je únosná a minimálně z kompozičního výtvarného hlediska přínosná, přesto je animace lidí bohužel rušivě evidentní.

Dojem zůstává

Kritické prameny dokonce tvorbu Karla Zemana považují za navazující na dílo Georse Mélièse: „Jeho vernovské dílo Vynález zkázy ve své době doslova ohromilo právě zcela ojedinělým navázáním na všechny do té doby nevyužité možnosti toho typu fantastických snímků, jehož zakladatelem byl ‚velký filmový kouzelník‘ Georges Méliès.“
(*Hořejší, J. 1979*)

Přes veškeré mé současné drobné výhrady jde o dílo, které je stále mimořádné, a na dobu vzniku je to dokonce dílo geniální. Generace dnešních „digitálních“ tvůrců nechápe, že něco takového bylo možné vůbec natočit, natož v tak vysoké kvalitě umělecké i technické.

Příloha III

Subjektivní pochod od kresleného panáčka k živému herci

Jak už jsem se přiznala v úvodu písemné práce, téma člověk v animovaném filmu jsem si vybrala, protože se jím delší dobu zabývám prakticky. Můj „průzkum“ vedl širokým spektrem použití člověka v animovaném filmu: Začalo to nenápadně, nejprve jsme na FAMU kreslili „chodící“ postavičky. Pak jsem v několika filmech použila vlastní ruce pixilovaně (fázovaně) kreslící a v interakci s předměty. V další fázi jsem vytříhovala rodinné fotografie (především obličejů) a kombinovala je s dokreslovanými těly a pozadím. „Na zemi střížny“ jsem našla několik vyřazených záběrů, které jsem asociativně seřadila a výtvarnými zásahy a dokreslením jim dala nový význam. Danými již exponovanými fotografiemi a filmovými záběry jsem se začala cítit omezená a při práci na dalším snímku jsem si nafotila jednotlivé hrubé fáze pohybu živého člověka, ze kterých jsem sestavila animační smyčku. Zjistila jsem, že zvláště u volnějších tvarů, jako jsou videoklipy a znělky není kombinace více technik zavádějící, naopak může pomoci diváka rychle zorientovat, ve které vrstvě „příběhu“ se právě ocitl. Později jsem „oživovala“ metodou ploškové animace jednotlivé fáze pohybu zachycené fotografickou technikou, často ještě dále zpracovávanou, vizuálně sjednocenou a zmnoženou xeroxem. Zkusila jsem si i pár experimentů se stínovým divadlem a došla do fáze, kdy jsem prokládala animovaný film „útržky“ stylizovaných hraných sekvencí. Kombinovaný krátký film a následně hraný film s animovanými pasážemi byl tedy logickým vyústěním.

Citovaná autorská filmografie (výběr):

Stopáž - animace písku, příběhy lidí vyprávěné prostřednictvím jejich otisků a stop; 5 min, 1996

Bibliofil - pixilace, kombinace s animovanými předměty a stíny, příběh čtenáře ocitajícího se v příbězích, které čte; 6 min, 1997

Příušnice - autobiografický příběh malé holčičky kombinující hlavní postavu hranou a kreslenou; 7 min, 1998

Piktogramy - kombinované techniky; příběh nabízející subjektivní pohled na velkoměsto bez vizuální přítomnosti hlavního hrdiny; 10 min, 2000

Bubáci - kreslený film o lidských obsesích pohledem jednotlivých postav; 10 min, 2002

Žralok v hlavě – kombinovaný hraný film s prvky animace a trikovými záběry, komorní příběh staršího muže bydlícího na rohu dvou ulic, jehož pohled na svět je odlišný, znázorněný většinou právě pomocí animace; 75 min, 2005

Fenomén Večerníček – dokument, 52 min, 2005