

Čeští ilustrátoři v profesi výtvarníka pro animovaný film

BcA. Dita Krčová

Bakalářská práce
2012



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Ústav animace a audiovize

akademický rok: 2011/2012

ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **BcA. Dita KRČOVÁ**
Osobní číslo: **K09560**
Studijní program: **N 8209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby**
Studijní obor: **Animovaná tvorba**

Téma práce: **1. Teoretická část:
Čeští ilustrátoři v profesi výtvarníka pro animovaný film**
**2. Praktická část:
Zubáci – krátkometrážní animovaný film**

Zásady pro vypracování:

1. Teoretická část:

Rozsah práce a pokyny k vypracování: minimálně 30 normostran textu + přílohy, odevzdat v elektronické podobě 1 ks na CD nosiči ve formátu PDF, 1 ks pevná vazba v tištěné podobě (barevně) 2 ks v kroužkové vazbě (čb). Vypracujte výtvarné návrhy, obrázkový a pracovní technický scénář audiovizuálního díla jako přílohu teoretické části.

2. Praktická část:

Film realizujte v minimální délce 3 min a 30 vt. Praktickou část práce odevzdejte:

1) 1x data na médiu CD-R nebo DVD – výstup ze stříhového programu Premiere Pro 1.5: file- export-movie-settings: general: Microsoft DV AVI, video: pixel aspect ratio – dle formátu obrazu 720x576 D1/DV PAL 4:3 (1.067) nebo 720x576 D1/DV PAL 16:9 (1,422) 25fps anebo formát HDV codec mpeg2 – 1280x720 HDV 720p 16:9 (1,0) 25fps; audio: uncompressed, 48000 Hz

2) 1x formát DVD – pro stolní DVD přehrávač

Součástí prezentace praktické části je výtvarný návrh plakátu formát 70x100 cm, v digitální podobě PDF (příprava pro tisk – rozlišení: 300 dpi, režim: CMYK barva).

Pro přijetí práce je nutné odevzdat vyplněné formuláře pro OSA a NFA a licenční smlouva

Rozsah diplomové práce:

Rozsah příloh:

Forma zpracování diplomové práce: **tištěná/umělecké dílo**

Seznam odborné literatury:

Jak číst film – Monaco James, Albatros Plus, Praha 2004, ISBN 80-00-01410-6

Rozhovory Hitchcock – Truffaut, Čs. Filmový ústav, Praha 1987

Animace a doba 1955-2000 – Sdružení přátel odborného filmového tisku, FILM A DOBA, Praha 2004

Vyprávění v kontextu – Jedličková Alice – Sládek Ondřej (edit.), Ústav pro českou literaturu, ISBN 978-80-85778-60-1

Meze interpretace – Eco Umberto, UK, Karolinum, Praha 2004, ISBN 80-246-0740-9

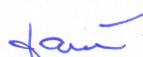
Vedoucí teoretické části: **doc. ak. mal. Michal Zeman**
Ústav animace a audiovize

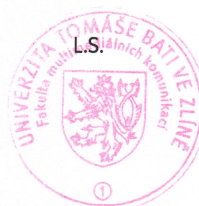
Vedoucí praktické části: **Ivo Hejcman**
Ústav animace a audiovize

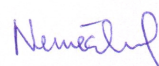
Datum zadání diplomové práce: **21. března 2012**

Termín odevzdání diplomové práce: **17. května 2012**

Ve Zlíně dne 21. března 2012


doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.
děkanka




MgA. Libor Nemeškal
ředitel ústavu

PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ/DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

- odevzdáním bakalářské/diplomové práce souhlasím se zveřejněním své práce podle zákona č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, bez ohledu na výsledek obhajoby ¹⁾;
- beru na vědomí, že bakalářská/diplomová práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitním informačním systému a bude dostupná k nahlédnutí;
- na moji bakalářskou/diplomovou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, zejm. § 35 odst. 3 ²⁾;
- podle § 60 ³⁾ odst. 1 autorského zákona má UTB ve Zlíně právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla v rozsahu § 12 odst. 4 autorského zákona;
- podle § 60 ³⁾ odst. 2 a 3 mohu užit své dílo – bakalářskou/diplomovou práci - nebo poskytnout licenci k jejímu využití jen s předchozím písemným souhlasem Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně, která je oprávněna v takovém případě ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které byly Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně na vytvoření díla vynaloženy (až do jejich skutečné výše);
- pokud bylo k vypracování bakalářské/diplomové práce využito softwaru poskytnutého Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně nebo jinými subjekty pouze ke studijním a výzkumným účelům (tj. k nekomerčnímu využití), nelze výsledky bakalářské/diplomové práce využít ke komerčním účelům.

Ve Zlíně 24. 3. 2012

DITA KRČOVÁ *Dita Krčová*
Jméno, příjmení, podpis

¹⁾ zákon č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, § 47b Zveřejňování závěrečných prací:

(1) Vysoká škola nevydělčně zveřejňuje disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce, u kterých proběhla obhajoba, včetně posudků oponentů a výsledku obhajoby prostřednictvím databáze kvalifikačních prací, kterou spravuje. Způsob zveřejnění stanoví vnitřní předpis vysoké školy.

(2) Disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce odevzdané uchazečem k obhajobě musí být též nejméně pět pracovních dnů před konáním obhajoby zveřejněny k nahlížení veřejnosti v místě určeném vnitřním předpisem vysoké školy nebo není-li tak určeno, v místě pracoviště vysoké školy, kde se má konat obhajoba práce. Každý si může ze zveřejněné práce pořizovat na své náklady výpisy, opisy nebo rozmnoženiny.

(3) Platí, že odevzdáním práce autor souhlasí se zveřejněním své práce podle tohoto zákona, bez ohledu na výsledek obhajoby.

²⁾ zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, § 35 odst. 3:

(3) Do práva autorského také nezasahuje škola nebo školské či vzdělávací zařízení, užije-li nikoli za účelem přímého nebo nepřímého hospodářského nebo obchodního prospěchu k výuce nebo k vlastní potřebě dílo vytvořené žákem nebo studentem ke splnění školních nebo studijních povinností vyplývajících z jeho právního vztahu ke škole nebo školskému či vzdělávacímu zařízení (školní dílo).

³⁾ zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, § 60 Školní dílo:

(1) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení mají za obvyklých podmínek právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla (§ 35 odst. 3). Odpírá-li autor takového díla udělit svolení bez vážného důvodu, mohou se tyto osoby domáhat nahrazení chybějícího projevu jeho vůle u soudu. Ustanovení § 35 odst. 3 zůstává nedotčeno.

(2) Není-li sjednáno jinak, může autor školního díla své dílo užit či poskytnout jinému licenci, není-li to v rozporu s oprávněnými zájmy školy nebo školského či vzdělávacího zařízení.

(3) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení jsou oprávněny požadovat, aby jim autor školního díla z výdělku jim dosaženého v souvislosti s užitím díla či poskytnutím licence podle odstavce 2 přiměřeně přispěl na úhradu nákladů, které na vytvoření díla vynaložil, a to podle okolností až do jejich skutečné výše; přitom se přihlédne k výši výdělku dosaženého školou nebo školským či vzdělávacím zařízením z užití školního díla podle odstavce 1.

ABSTRAKT

Diplomová práce je zaměřena na příklady několika předních českých ilustrátorů, kteří působili nebo ještě působí také jako výtvarníci animovaného filmu. Vybrala jsem autory napříč historií českého animovaného filmu, které považuji za nejzajímavější.

Klíčová slova:

ilustrátor, výtvarník, ilustrace, animace, český animovaný film, technika animace

ABSTRACT

Diploma thesis is focused on examples of several prominent Czech illustrators who have been working also as designers for animated films. I have chosen artists across history of czech animation which I consider to be the most interesting.

Keywords:

illustrators, designers, illustration, animation, czech animated films, animation technology

Děkuji mému vedoucímu diplomové práce doc. akad. mal. Michalu Zemanovi za jeho cenné rady, připomínky a velkou podporu během realizace mé práce.

OBSAH

ÚVOD.....	8
I TEORETICKÁ ČÁST.....	10
1 VÝTVARNÍK ANIMOVANÉHO FILMU.....	11
1.1 KDO JE VÝTVARNÍK ANIMOVANÉHO FILMU.....	11
1.2 TECHNOLOGIE ANIMACE A JEJÍ VLIV NA VÝTVARNOU REALIZACI.....	12
1.3 ČESKÁ ANIMACE.....	17
2 ČEŠTÍ ILUSTRÁTOŘI V PROFESI VÝTVARNÍKA PRO ANIMOVANÝ FILM.....	19
2.1 VÝTVARNÍCI POČÁTKŮ ANIMOVANÉHO FILMU V ČSR.....	19
2.2 PRVNÍ ILUSTRÁTOŘI V ROLI VÝTVARNÍKA PRO ANIMOVANÝ FILM :.....	22
JIŘÍ TRNKA, JOSEF LADA, JOSEF ČAPEK.....	22
2.3 ILUSTRÁTOŘI A VÝTVARNÍCI OD 50. LET:	31
KAMIL LHOTÁK, JIŘÍ ŠALAMOUN, ADOLF BORN, PETR SÍS.....	31
2.4 ILUSTRÁTOŘI A VÝTVARNÍCI POSLEDNÍ GENERACE:	43
MICHAELA PAVLÁTOVÁ, GALINA MIKLÍNOVÁ, JAROMÍR PLACHÝ	43
ZÁVĚR.....	53
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY.....	54
SEZNAM OBRÁZKŮ.....	55
SEZNAM PŘÍLOH.....	59

ÚVOD

Jako studentka Střední školy uměleckých řemesel v Brně, oboru Vědecká kresba a ilustrace, jsem se domnívala, že knižní ilustrace má k animovanému filmu jen kousek, že prostě stačí kresbu rozhábat. Nyní, coby studentka Animované tvorby na FMK UTB ve Zlíně, to už vidím trochu jinak. Obor animované tvorby a obor ilustrace mají společné to, že se jedná o oblast výtvarného umění, které tímto spojuje obrazová forma sdělení a narace. K těmto disciplínám se může přiřadit výtvarník a ilustrátor v jedné osobě, ale vzhledem k technologii k nim musí přistupovat odlišně. Oba obory mají svůj tvůrčí proces a technologická specifika. Také forma vyprávění ovlivňuje výtvarný přístup k obrazu.

V knižní ilustraci má výtvarník volnost v technikách jako kresba, malba, akvarel, koláž, dnes i digitální nástroje. Musí se ale vypořádat s úskalím tisku, který zásadně ovlivňuje finální podobu hotového díla. Ilustrátor si musí být vědom, jaká bude konečná podoba knihy, jaká je koncepce tiskoviny a rozsah ilustrací, a důležité jsou technické požadavky tj. forma tiskoviny, formát tiskoviny, druh a kvalita papíru, způsob tisku, počet barev, vazba tiskoviny. V animovaném filmu má výtvarník k dispozici formát na šířku (pokud se nejedná o výjimku jako například mapping), ale musí přede vědět jaké rozlišení, proporce nebo-li formát (4:3, 16:9) a pixel aspet má video mít. Zda animace bude prezentována na internetu nebo v kině či televizi. V knižní ilustraci se pracuje s různými formáty na výšku i šířku. Potom je tu ještě disciplína jménem komiks, která se dá přiřadit k ilustraci, i když pracuje s textem a obrazem jinak, ale je také tištěná do knihy nebo časopisu, tedy má podobná úskalí. Tvůrce komiksu zpracovává obrazová pole příběhu do celkového formátu knihy a zároveň každý jednotlivý díl komiksu ve zvláštní formát dle výtvarného záměru.

V animovaném filmu má výtvarník také volnost ve výběru výtvarných technik. Buď může pracovat klasickými způsoby a nebo digitálně. Podobnou problematikou, jako je pro knižní ilustraci tisk, je v animované tvorbě export audiovizuálního díla. Nedostatečné rozlišení nezvládne zobrazit jemné linky, nebo ochudí barvu o sytost. Vysoké rozlišení je náročnější na čas exportu. V 3D animaci je problém render obrazu, který vyžaduje

zkušenosti s nastavováním, aby hotové dílo splňovalo nejen standard provedení a normu k užití ale i normu umělecké hodnoty.

Podstatný rozdíl mezi knižní ilustrací a animovanou tvorbou je, že animace pracuje s časem a ilustrace s prostorem. Animace pracuje s celkovým časem filmu a když je dané, jak má dílo být dlouhé, animátor vymýšlí jak příběh uspořádat tak, aby se do daného časového prostoru vešel. Každá dílčí animace vyžaduje práci s časem takzvaný timing – načasování nebo-li časové rozvržení pohybu.

Z hlediska výtvarné stránky je zde volnost až na mantinely technického omezení. Také se musí brát zřetel, jak bude realizace autorem časově náročná. V knižní ilustraci se ilustrátor může zabývat jedním obrázkem do nejmenších detailů, protože ho nemusí rozkreslovat jako v animovaném filmu a navíc na tom jednom obrázku bude oko diváka spočívat déle než na jednom framu ve filmu. Pokud výtvarník animovaného filmu chce animovat obraz, který sám o sobě trvá dlouho dobu než se nakreslí, musí si podle toho najít vhodnou techniku, aby si práci alespoň zjednodušil. Například pracuje po vrstvách, aby nemusel překreslovat vše a nebo zvolí místo kreslené animace ploškovou. Výtvarník a animátor při výtvarném návrhu pro film, rovnou přemýšlí, jak bude obraz animovat a podle toho výtvarný návrh upravuje.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 VÝTVARNÍK ANIMOVANÉHO FILMU

1.1 Kdo je výtvarník animovaného filmu

Výtvarník tvoří design filmu. Režisér si vybírá výtvarníka a úzce s ním spolupracuje, zároveň mu ale nechává prostor pro tvůrčí realizaci. Výtvarník má od režiséra dostatek informací o koncepci filmu, režisérovi vizi, jaká je cílová skupina pro koho je film určen, jaký žánr apod. Dobře informovaný výtvarník se snaží nalézt ideální výtvarnou polohu filmu, tak aby se dobře doplňovala s dějem a filmovými charaktery. Aby výtvarná stránka podpořila náladu filmu a umocnila ji. Režisér si vybírá výtvarníka, jehož práce se mu zdá vhodná pro chystaný film a oba navzájem by si měli důvěřovat a respektovat se.

Každý výtvarník pracuje se svým rukopisem a někteří výtvarníci jsou schopni variabilní práce ve výtvarném projevu nebo jsou přispůsobiví výtvarnou polohou i k technice animace. Tak či tak, výtvarník musí svou práci řešit s ohledem na technologii výroby animovaného filmu v daném druhu animované tvorby. Někteří výtvarníci experimentují s různými polohami výtvarné stránky a nebo raději volí svůj osobitý styl.

Jan Poš ve své knize Výtvarníci v animovaném filmu rozdělil formy podílu výtvarníka při tvorbě animovaného filmu takto:

- „1. forma: zanimování již existujících knižních ilustrací (např. Lada, Čapek)
2. forma: ilustrátor zpracuje návrhy postav, pozadí pro film a dál už na filmu nespolečně pracuje
3. forma: výtvarník se zajímá o specifikum animované tvorby a spolupracuje po celou dobu tvorby filmu. (obrázkový scénář – návrhy – realizace)!“

„Charakteristickým znakem české školy je organická a mnohvrstevná škála vztahů režisér – výtvarník – animátor. Kreslit musí umět v animovaném filmu režisér i animátor. Oba musí mít i výrazný výtvarný cit. Výjimky jsou jen výstražným příkladem. Autorem

výtvarné polohy filmu je ovšem vždy výtvarník, jehož mají spojovat s režisérem tři faktory: vztah k látce, vzájemný respekt a charakter i poslání filmu.“ (Poš, Jan 1995)

1.2 Technologie animace a její vliv na výtvarnou realizaci

Kreslicí nástroj ovlivňuje kresbu, animační „nástroj“ ovlivňuje charakter animace i design. Uvedu pět základních technik animace a jejich vliv na výtvarnou stylizaci i charakter animace. Techniky animace: kreslená, plošková, plastelínová, loutková, 3d animace.

Kreslená animace, ať už klasická metoda kreslení na papír a následného skenování nebo digitální kresba na tablet do počítače, funguje na principu rozfázování pohybu po jednotlivých kresbách. Animátor může zvolit náročný, hodně profázovaný styl animace jako 24 obrázků za vteřinu a nebo zvolit záměrně úsporný styl dle libosti. Pokud autor výtvarných návrhů také vlastní kresby (či malby) animuje, nemusí se obávat postupné deformace jeho stylu, kterou by neměl pod kontrolou. V týmové práci však animuje (snaží se) jedním stylem hned několik lidí a zde platí, že přirozeně každý člověk má jiný rukopis. Proto je velice těžké při týmové práci zachovat originální výtvarný projev bez poškození jinými rukopisy. Tomu se dá lépe zabránit, pokud se výtvarný návrh předem zjednoduší do lépe stravitelného nebo-li snadněji reprodukovatelného stylu. Čím prostší a ideálně kulatější tvary, tím se lépe animuje touto kreslenou technikou. Na to upozornil už Walt Disney, největší zdokonalovatel kreslené animace. Česká animace se pyšní bohatým výběrem originálně stylizovaných kreslených filmů ze studiové produkce (více animátorů). Zástupně jmenuji filmy O pejskovi a kočičce, Maxipes Fík, Mach a Šebestová nebo Bob a bobek. Oproti uhlazené a nyní již okoukané produkci kreslených filmů Walta Disneye tyto práce působí až punkersky uvolněně a naprosto originálně. I zde se však liší kresby návrhů s kresbami animace a došlo tu k uhlazenosti kresby.



Obr.1 a 2. .Maxipes Fík – z dílu Maxipes Fík za volantem (knižní vydání a animovaný film)

Plošková animace pracuje s rozhýbáním dvourozměrných rekvizit jako například postavy vystřižené z papíru, jejíž části těla jsou také rozstříhány podle toho, kde by měly být animovatelné. Rozstříhané části jsou opět spojeny plochými kloubky, tak aby se mohly pohybovat kolem dokola kloubu. Výhoda této techniky je v zachování kresby, protože do ní animátor vůbec nevstupuje, používá již předkreslené části. Takže animátorem nemusí být výtvarník nebo člověk co umí kreslit. Tato technika má specifický charakter animace, který se na první pohled liší od kreslené animace. Plošková animace působí celkem ztuhle, v závislosti na počtu kloubů mezi ploškami kreseb. Tedy čím více kloubů, které umožňují animaci, tím je pohyb variabilnější, ale přesto oproti kreslené animaci postrádá v pohybu flexibilitu. Skoro nebo úplně vidíme tu plochu, na které jsou jednotlivé animovatelné části položeny. Kdežto u kreslené animace je možnost rozkreslit pohyb do perspektivního zobrazování. Tato technika je ideální pro využití v animaci náročněji nakreslených či namalovaných kreseb, kdy kreslená animace by byla příliš náročná. Nebo kdy je uměleckým záměrem zachování pevnosti kresby, která by fázovanou kreslenou animací ztratila svůj charakter.



Obr.3. O Mikešovi – Josef Kluge (1971), plošková animace



obr.4. Čarodějův učeň – Karel Zeman (1977), plošková animace

Plastelínová technika je oblíbená mezi dětmi a amatéry pro svoji zdánlivou jednoduchost. Profesionálové ale k práci používají loutky s kostrou a speciální hmotu podobnou plastelíně, která je stálá (nerozpadá se, neschne, vydrží teplo ze světel osvětlujících scénu). Režisér Ludvík Kadlecěk napodoboval materiál plastelíny materiálem tzv. modurit, který se dodatečně barvil. Vzhledem k bílé hmotě vznikaly mísením se sytým pigmentem převážně pastelové barvy. Tuto techniku vylepšil a proslavil americký filmař Will Vinton, ale v současnosti je vedoucí zemí Velká Británie s tvůrci ze studia Aardman (Wallace a Gromit, Slepičí úlet).

Plastelínová animace má výhodu tvarovatelnosti objektu. Vyhovuje tvůrcům, kteří rádi pracují s materiálem podobným hlíně, mohou ji tvarovat podle potřeby, přilepovat či ubírat hmotu a snadno formovat mezifáze. Povrch z plastelíny umožňuje animátorovi

změnit výraz, ubrat nebo přidat hmotu, a tak animace působí živěji než při klasické loutce.



obr.5. Will Vinton - The Adventures of Mark Twain (1985)



obr.6. Will Vinton - Claymation Christmas Celebration (1988)



obr.7 Aardman – Wallace a Gromit



obr.8. Jiří Barta - Na půdě aneb kdo má dneska narozeniny (2009)

V loutkové a 3D animaci je stejný princip nároku na výtvarné zpracování, protože výtvarník musí vymyslet design postav ze všech stran. V loutkové animaci musí být jednotlivé části vyrobeny ze skutečných materiálů tak, aby do sebe perfektně zapadly. Je zde potřeba hodně práce zručných rukou. Realizace loutkového filmu je také velmi drahá kvůli speciálním materiálům na výrobu (kostry loutky, scéna, kamera). Charakter loutkové animace je specifický, pohyb se trochu zadržává, ale i přes technickou náročnost si v dnešní době zachovává osobité kouzlo oproti „dokonalé“ 3D animaci. Loutková animace navíc vyžaduje zkušeného animátora. 3D animace je také velmi náročná, animátor může animaci snadněji revidovat a opravovat. Animátor v loutkové animaci by musel opakovat celou animovanou sekvenci, kdyby se rozhodl změnit trajektorii uprostřed pohybu.

Pro výtvarnou složku je u 3D animace zajímavá možnost umístění texturové mapy na objekt. Nejenže tvůrce může zkusit varianty textury, může také takto „nalepit“ kresbu na objekt a spojit tak výtvarný návrh kreslíře nebo malíře, který netvoří digitálními nástroji.



Obr. 9. Barry Purves – Rigoletto (1993), loutková animace



Obr. 10. The Animation Workshop – The Backwater gospel (2011)

1.3 Česká animace

Pojem česká škola animace je spojována s vybudovanou jedinečností animované tvorby Jiřího Trnky a pozdějších významných tvůrců jako je např. Břetislav Pojar, Václav Bedřich, Jan Švankmajer. Je to ale významná minulost, kdy česká animace byla ve světě nezaměnitelná. Dokud byla animovaná tvorba podporována státem, byly vytvářeny filmy, které si zachovávaly díky osobitému přístupu originalitu a tak i svébytnou estetiku. V současnosti se česká animace a především jejich tvůrci musí živit sami. Nezbyvá tolik prostoru na volnou autorskou tvorbu a talentovaní tvůrci nacházejí nutné místo v reklamní tvorbě, dělají tzv. chlebovky, kde často vládnu mocní ale bez vkusu a zatvrzelí zákazníci, kteří se bojí a boří originalitu. Situace se sice zlepšuje, tvůrce může získat dotaci z kulturních fondů nebo ze zahraničí, ale přetrvává fakt, že dnešní talentovaný tvůrce se uměním neuživí. Politická změna byla pro kulturní společnost příznivá, bohužel však ne pro animovaný film. Byla narušena kontinuita dědictví české animované tvorby a tento obor se dodnes staví na vlastní nohy. Sice pomalu ale jistě. Nyní si tedy pod pojmen česká animace vybavíme zářné poklady z doby minulé od autorů zvučných jmen a tvorbu mladé generace, která bojuje o místo na slunci a časem se ukáže její hodnota. V tvorbě filmařů po pádu komunismu najdeme jak loutkovou, tak kreslenou animaci. Na trh přichází ale i 3D animace, která ovšem teprve pučí pokud ji srovnáme s tvorbou ze západní Evropy nebo USA. Výrazným příkladem loutkové animace posledních 20ti let je Fimfárům (Klimt, Pospíšilová 2002), Fimfárům 2 (Pospíšilová, Pojar, Klimt, Balej 2006), Jedné noci v jednom městě (Balej 2007), Na půdě aneb Kdo má dneska narozeniny (Barta 2009) a za večerníčkovou tvorbu Kryšáci (Podolský, 2005). V kombinaci živého herce a loutky to jsou díla Jana Švankmajer (Spiklenci slasti 1996, Otesánek 2000, Šílení 2005) a nebo Kuky se vrací (Svěrák, Jan 2010).

V kreslené animaci posledních 20-ti let jsou výrazné práce Michaely Pavlátové, Pavla Koutského a Galiny Miklínové. Ve 3D animaci a postprodukci se úspěšně etablovalo studio UPP, které se zabývá filmovou postprodukcí, efekty a triky. Patří k největší firmě, ale vedle ní existuje na české půdě několik menších studií zabývajících se animovanou tvorbou (např. Avion Film & Sound, Alkay Animation Prague s.r.o., studio Tobogang apod.). Velkým počinem, ne však zdařilým, byla produkce studia Art and Animation studio 3D animovaného celovečerního filmu Kozí příběh. Tento film provázela velká reklama

upozorňující na prvenství v 3D animované celovečerní filmové tvorbě v Čechách a ve východní Evropě. U většiny lidí, a především u profesionálů a studentů, však tento film vyvolal velké rozpaky jak pro scénář a dramaturgii, tak i pro svou estetickou hodnotu. Mezi animátory se Kozí příběh nedočkal ani pochvaly za svou animaci. Musí se ale uznat, že studio v tak malém počtu lidí odvedlo kus práce. Bohužel ale nevzniklo dílo, na které by český člověk obdivující animovanou tvorbu, mohl být hrdý. V současnosti se připravuje pokračování filmu, tak se uvidí, jak to dopadne.



Obr. 11. Jan Švankmajer – Otesánek (2000)



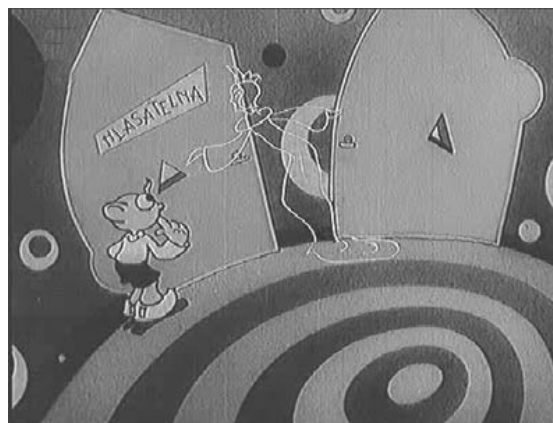
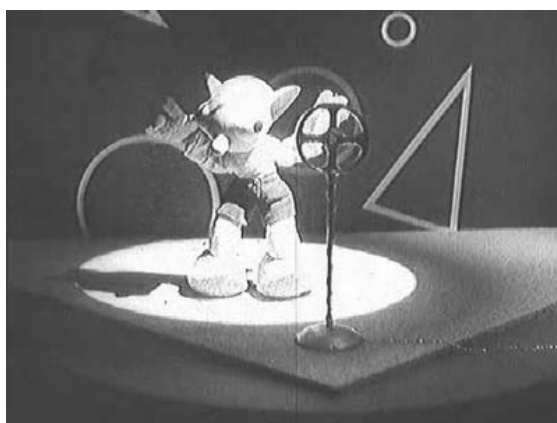
Obr. 12. Jan Balej – Jedné noci v jednom městě (2007)

2 ČEŠTÍ ILUSTRÁTOŘI V PROFESI VÝTVARNÍKA PRO ANIMOVANÝ FILM

2.1 Výtvarníci počátků animovaného filmu v ČSR

V začátcích českého animovaného filmu se objevují tři hlavní jména. Je to Karel Dodal, Hermína Týrlová a později Karel Zeman. Ani jeden však nebyl ilustrátor.

Karel Dodal byl v polovině 20. let propagačním výtvarníkem a režisérem reklamních filmů, který se začal zajímat o animaci. Později spolupracoval se svojí první ženou, Hermínou Týrlovou, která se stala významnou tvůrkyní v oblasti loutkového a kombinovaného filmu pro děti. Týrlová byla výtvarnice, ale hlavně režisérka a animátorka. Poté, co Karel Dodal a Hermína Týrlová shlédli Nového Gullivera od Alexandra Ptuška, rozhodli se v roce 1935 pro experiment a po jeho vzoru rozhývali na filmovém plátně loutku. (Kačor a kolektiv 2010) Vznikl tak film první český loutkový film, Všudybylova dobrodružství, který je částečně kreslený a částečně loutkový. Hlavní postavou je populární loutka Hurvínka, na jehož výrobě spolupracoval s Josefem Skupou v té době ještě neznámý výtvarník Jiří Trnka.



Obr. 13 a 14. Všudybylova dobrodružství (Karel Dodal, 1935)

Karel Dodal emigroval v roce 1939 a Hermína Týrlová se na pozvání Elmara Klose (nebo Karla Karel Dodal emigroval v roce 1939 a Hermína Týrlová se na pozvání Elmara Klose (nebo Karla Smrže, prameny se rozcházejí) přestěhovala roku 1941 do Zlína. Nadcházející rok byl do Zlína pozván také propagační grafik (vedoucí propagace obchodního domu Baťa v Brně) a filmař-amatér Karel Zeman. Po nešťastné spolupráci na filmu Vánoční sen, Karel Zeman a Hermína Týrlová spolu již nespolečně pracovali a každý se věnoval svojí tvorbě.

Hermína Týrlová se věnovala loutkové animaci pro děti. Byla bezdětná, k dětskému divákovi se obracela jako ke svému vlastnímu. Chtěla ho potěšit oživenými hračkami, látkami i věcmi z denního života a zároveň ho vychovávat, jako se to zkrze pohádkové příběhy dělá. Hermína Týrlová pracovala nejprve s hračkami bez kostry pro animování, potom pracovala na zdokonalení klasické loutky (Ferda Mravenec) a v podstatě vše vymýšlela sama, jelikož byla průkopnicí a před ní nebyl nikdo z Čechů, co by měl zkušenosti. U klasické loutky nezůstala, ale objevovala poetitu animace různých materiálů jako je kapesník, provázek, oblečení. Animaci také ráda kombinovala s hereckou akcí. Hrála si a diváci s ní. Na výtvarném řešení spolupracovala Týrlová i s jinými výtvarníky. Mezi její spolupracovníky výtvarníky například patřili Sekora, Mikuláščík, Plesník, Miler, Lhoták, Kadleček, Seydl a další.

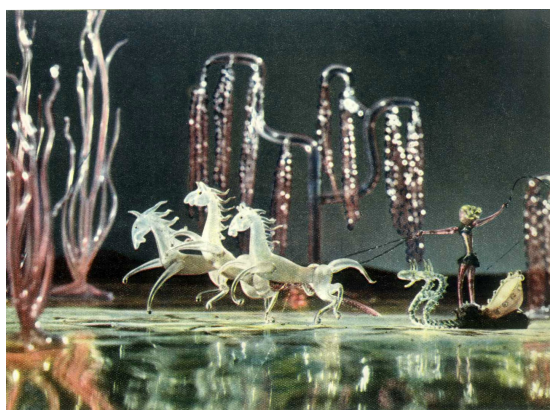


Obr. 15. Hermína Týrlová - Ferda Mravenec (1942)



Obr. 16. Hermína Týrlová – Líný Martin (1955), výtvarník Zdeněk Miler

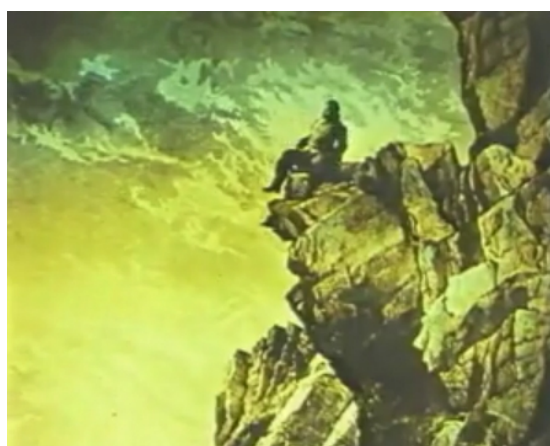
Hlavním žánrem Hermíny Týrlové byly filmy pro malé děti, kdežto Zeman tvořil filmy jak pro děti, tak pro dospělé. Karel Zeman se také věnoval loutce i ploškové animaci, ale jeho významný vývoj se ubíral směrem k filmovým trikům, jimiž se proslavil. Animace skleněných figurek (Inspirace 1949) začíná Zeman svoji cestu pokořování zdánlivě neanimovatelného. Ve svých trikových filmech vychází ze všech animačních technik, co zná, a ještě vymýšlí jak divákovo oko oklamat více. Pracuje s loutkou, kresbou, vrstevami jako v ploškové animaci. Nejvíce mne zaujalo výtvarné zpracování v trikovém filmu Baron Prášil (1961), kde filmový obraz vypadá jak rytina, výrazné černobílé dekorování, podbarveno jednou barvou. Scéna působí divadelně, nebo jako na grafickém listu.



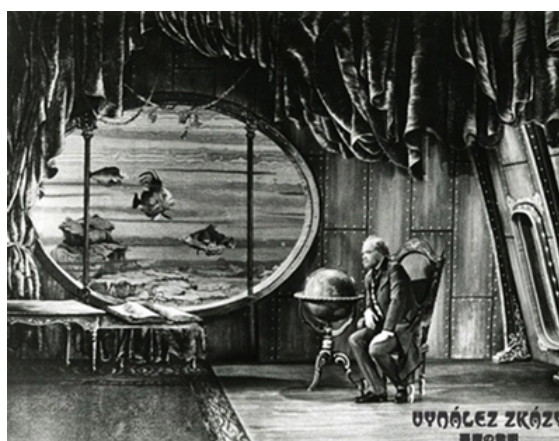
Obr. 17. Karel Zeman – Inspirace (1949)



Obr. 18 Karel Zeman – Pan Prokoup



Obr. 19. Karel Zeman - Baron Prášil (1961)



Obr. 20. Karel Zeman - Vynález zkázy (1958)

2.2 První ilustrátoři v roli výtvarníka pro animovaný film :

Jiří Trnka, Josef Lada, Josef Čapek

Jiří Trnka (1912 – 1969)

Jiří Trnka je jeden z nejvýznamnějších českých ilustrátorů a tvůrců animovaného filmu. Od útlého věku se u něj projevoval velký talent. Hodně kreslil, vyráběl hračky, hrál loutkové divadlo. Už jeho prarodiče vyráběli vlastní hračky, proto asi měl k loutkám nejbliže. Jeho talentu si ve škole všiml profesor kreslení Josef Skupa, autor a zakladatel dnes již legendárního Divadla Spejbla a Hurvínka, který se Trnkovi věnoval a podporoval ho. Díky Skupovi rodiče nakonec souhlasili, aby jejich syn Jiří šel studovat uměleckou školu. Jiří Trnka tedy vystudoval Uměleckoprůmyslovou školu v Praze u prof. Jaroslava Bendy. Kromě vyrábění autorských loutek a plastik se Trnka věnoval také kresbě a malbě. Toužil se stát malířem, ale u malby jediné nedosáhl patřičného ocenění. Po škole se živil hlavně ilustrací a vydobyl si slušné jméno. Trnka proslul nejen kvalitou své práce, ale i nesmírou pracovitostí, která je ohromující a inspirující, ačkoliv by se dnes jeho pracovní nasazení mohlo nazvat workoholismem, nacož vlastně asi nakonec doplatil, jelikož umřel v produktivním věku. Ilustroval velké množství knih, a jedné knihy je sám autorem (Zahrada, 1962). Kromě ilustrace se věnoval také malbě, plastikám, loutkám a scénografii. Jako výtvarník a režisér vytvořil sedm kreslených a dvacet loutkových filmů, z nichž pět bylo celovečerních a pět středometrážníků.

Dle slov Jiřího Trnky (Animace a doba, s.26) se jeho zájem o animaci začal latetně projevovat už za okupace. (mluvil o tom s ním Miloš Havel a později ředitel Feix z Nationalfilmu). Pro Feixe pak připravil scénář k filmu Zasadil dědek řepu, na kterém začali pracovat po znárodnění. Miloš Havel chtěl po Trnkovi animovaný loutkový film Broučci (Karafiátovy), ale projekt se neuskutečnil kvůli technickým rozporům. Bylo to v době nového vydání Broučků, ke kterým Trnka dělal ilustrace. Trnka velmi ovlivnil naši kulturu animovaného filmu, v letech 1948-49 docházelo k navazování na Trnkův podnět ve zvládnutí technologie a hledání vlastních cest a poloh a vzniká pojem Česká škola animovaného filmu.

Vítězslav Nezval charakterizoval tvorbu Jiřího Trnky jako "činorodé snění, v němž se propojuje fantazie a poetičnost s důmyslem, vynalézavostí, realistickým pohledem a

tvůrčí vitalitou." (Poš, 1995)

Trnka je autorem i kreslených filmů, ale brzy přešel pouze k loutkovému. Sám přiznává, že ho kreslená animace dlouhodobě nenaplnuje. „*Na kresleném filmu mi vadí jeho groteskní charakter, který tkví v samé jeho podstatě... Kresba se stále třese, vrtí a hemží, a musí se hemžit, protože v okamžiku, kdy se zastaví – nežije. Stává se plošnou a mrtvou... Padesát kresličů oživováním kresbu rozmělní a z původního typu zůstane jenom drát, ornament, ztratí svou osobitost.*“, prohlásil Trnka. (Augustin 2002, cituje Jiřího Trnku) „Tento výrok pochopitelně odpovídá úrovni kresleného filmu 40.let, později se s nástupem nových trendů měnil i Trnkův postoj.“ (Augustin 2002)

Charakteristiku výtvarné stylizace Jiřího Trnky bych rozdělila dle knižní ilustrace, kreslené animované tvorby a loutkové animace. V ilustraci se vyjadřoval perokresbou, kresbou pastelkami, akvarelem, kvašem nebo dřevořezem. Jeho kresby nejsou karikaturou nebo satirou, ale poetickým ztvárněním postav a světa. V kresbě je citlivý, vytváří jemnou linku, ale nezůstává pouze u ní. Stíny kreslívá často drobnými tahy. Střídá prokreslené plochy s prázdnými, tak aby zachoval vyváženost v obraze. Postavy a předměty modeluje až s podivem prostorově jakoby to byly loutky, tak aby až vystupovaly z jinak plošné kresby. Takto se v jeho ilustracích promítá jeho vášeň pro plastickou tvorbu. Jak v knižní ilustraci tak ve stylizaci loutek Trnkovy postavy mají zvláště prosté obličejové vytříbeného designu. Každá postava má originální obličej, ale zároveň určité rysy v zachování čistoty tvaru jsou jednotné. Tváře nechává čisté, kde kreslí výrazné oči, až na výjimky jako je loutka Čínského císaře (Císařův slavík, 1948), který má oči oproti ostatním Trnkovým postavám, malé. Většina Trnkových postav loutkových i kreslených má velké oči, madlového tvaru, až na starce kde zase kreslí oči zajímavě povadlé. Na obličejích také vykresluje vrásky kolem očí a ústa, spíše jemná. Nos bývá, až na výjimky, výrazný. Dalším typickým prvkem je silný krk mužských postav, který vychází z podvědomého autoportrétu?, jelikož Trnka sám měl výrazně krátký a silný krk. V kreslené animaci se tyto rysy objevují, ale je dost vidět snaha o vyrovnání se tvorbě Walta Disneyho. Výtvarná stylizace v těchto kreslených filmech (Zvířátka a Petrovští, Zasadil dědek řepu) se vlivu amerického animátora hodně podobá v začištěné kresbě, plné barevnosti a líbivé stylizaci. Líbivost je zapříčiněna tou začištěnou a prefabrikovanou kresbou rozkreslovanou mnoha animátory. Ovšem výše zmiňovanými tvary jako obličej a krk se od Disneyho značně liší.



Obr. 21. Jiří Trnka - Fimfárum (ilustrace)



Obr. 22. Jiří Trnka – ilustrace



Obr. 23. Jiří Trnka - Zvířátka a pterovšti (kreslený film 1946)



Obr. 24. Jiří Trnka – snímek z filmu Sen noci svatojánské (1959)



Obr. 25. Jiří Trnka - Císařův slávik (1948)



Obr.26. Jiří Trnka - loutka paní Husy

Josef Lada (1887-1957)

Josef Lada byl český kreslíř, ilustrátor a zároveň spisovatel. Patří mezi výtvarníky, kteří nemají za sebou řádné studium na umělecké škole. Nejprve se učil malířem pokojů, potom ale přešel na obor knihtiskařství a zároveň navštěvoval večerní lekce kreslení na Uměleckoprůmyslové škole v Praze. Na UMPRUM byl přijat do ateliéru Emanuela Dítěte a Arnošta Hofbauera až po dvou nevydařených pokusech u přijímacích zkouškách a nakonec školu opustil již po dvou semestrech. Kreslení byla jeho životní náplň, už od učňovských let přispíval svými kresbami do časopisů a novin. Byl také redaktorem časopisu Karikatury (1909). Žil v době secesní estetiky (?) a obdivoval práci Mikoláše Alše, sám si ale dokázal najít vlastní osobitý styl až karikaturistického vyjadřování. Patřil do uměleckého okruhu kavárny Union, byl členem Spolku výtvarných umělců Mánes a Sdružení českých umělců grafiků Hollar. Věnoval se knižní ilustraci, která dnes představuje jeho stěžejní dílo. Napsal a ilustroval několik vlastních knih (O Mikešovi, Bubáci a Hastrmani), a ilustracemi doprovázel i literární díla jiných. Jeho ilustrace literárního Švejka Jaroslava Haška doslova zlidověly, stejně jako jeho styl kresby. Zpodobnění života na českém venkově, lidová tematika a zvířata byly jeho oblíbeným tématem k výtvarnému ztvárnění. I díky tomu jsou dnes jeho kresby jako českým symbolem. - navozuje situaci, pranostiky, hastrman,

Režisér Eduard Hofman byl první, kdo přenesl tvorbu Josefa Lada na filmové plátno když si zvolil Ladovy ilustrace jako výtvarnou předlohu pro animovaný film Říkadla

(1949). V roce 1983 ještě zpracoval televizní animovaný seriál dle Ladovy předlohy O chytré kmotře lišce. Jiří Trnka v roce 1954 natočil loutkový film Dobrý voják Švejk, kde se také držel Ladových výtvarných zpodobnění, které zdařile převedl do loutky převést do loutkové podoby. Jiří Trnka nevytvořil vlastní podobu Švejka, protože si byl vědom naprostého ztotožnění literární postavy Švejka s výtvarným zpodobněním od Josefa Lady.

V neposlední řadě režisér Josef Kluge v roce 1971 vytvořil animovaný televizní seriál O Mikešovi, výtvarné návrhy dle kreseb Josefa Lady však zpracovala dcera Alena Ladová. Pro Ladovy kresby byla v obou případech režisérů Eduarda Hofmana i Josefa Klugeho zvolena technika ploškové animace. Pro charakter Ladovy kresby, jež má dost ostrých hran a pevnou linku silné i tenké šíře, to byla ideální volba. Pro kreslenou animaci, tak aby byl zachován typický charakter kresby, by byla Ladova tvorba hůře zpracovatelná.

Charakteristickými znaky jeho kresby je pevná linka o tenkém a silném tahu. Typická je jeho kombinace tvarů kulatého a zvláště špičatého zakončení. Stylizace krajiny i postav je naivní a komická, působí plošně. Mnoho předmětů kreslí symbolicky (například stromy) a nevykresluje detaily. Kresby Josefa Lady se líbí snad celému národu a většině lidí se spojuje se vzpomínkami na dětství, kdy si četli jeho ilustrované pohádky a nebo sledovali pohádky v rámci pořadu Večerníček. Jak knižní pohádka, tak televizní tvorba patří k nejpobulárnějším pohádkám mezi dětmi i jejich rodiči. Mně oslovuje Ladova razance v kresbě a stylizace postav. Zvláštní spojení zjednodušující stylizace do celkově dekorativně působícího obrazu.

Ladovo podání je však zcela odlišné, vlastní a původní; není lyrické, nýbrž bodře veselé, strýcovsky rozjařené a neobyčejně jadrné, přitom ale bez jakékoliv zjitřující břitkosti. Lada dovedl si v české karikatuře nalézt tak osobní notu jako nikdo jiný. Je populární, všem srozumitelná a jiskrně veselá a nadto nabitá vážnými kreslířskými hodnotami. (Výstava karikatur a kreseb Josefa Lady /.../, Lidové noviny 34, 1926, č.64, 5.2, s.7)/podpis jč/)



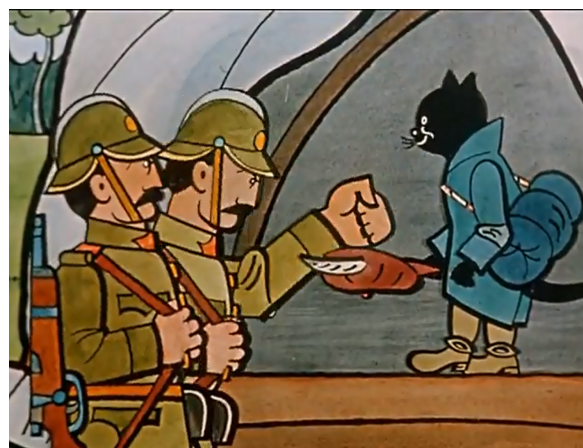
Obr. 27. Josef Lada – Švejk



Obr. 28. Jiří Trnka – Švejk



Obr. 29. O Mikešovi – Ladova ilustrace



Obr. 30. O Mikešovi (1971) – televizní seriál



Obr. 31., 32. Josef Lada – O chytré kmotře lišce (ilustrace)

Obr. 33. E.Hofman - O chytré kmotře lišce (Tv seriál, 1983)

Josef Čapek (1887 - 1945)

Josef Čapek byl český malíř, grafik, knižní ilustrátor a také scénograf, výtvarný kritik a spisovatel. Nejprve navštěvoval tkalcovskou školu ve Vrchlabí (1901-1903) a pak studoval Uměleckoprůmyslovou školu v Praze, kterou absolvoval u profesorů Emanuela Dítěte a Karla Vítězslava Maška roku 1910. Josef Čapek byl členem několika uměleckých skupin (například Skupina výtvarných umělců, Spolek výtvarných umělců Mánes, Tvrdošijní), přispíval do časopisů a Lidových novin a jeho malba i knižní grafika byly významnou částí tvorby. V umělecké tvorbě vyjadřoval protifašistický a protiválečný postoj. Kromě těchto závažných témat se věnoval tvorbě pro děti Jeho pohádky a ilustrace k nim se staly oblíbenými a tak jako v případě Josefa Lady se dočkaly televizního zpracování režisérem Eduardem Hofmanem. Byly to Povídání o pejskovi a kočičce (1950-55) a šest pohádek z Devatera pohádek a jedné od Josefa Čapka jako přívlastek, tedy Psi (1959), Pošťácká (1961), Doktorská (1963), Loupežnická (1964), Tulácká (1972) a Vodnická (1973).

K kresbám režisér Hofman zvolil formu kreslené animace. V Čapkově stylizaci je více zakulacených tvarů, což kreslená animace „vítá“ – lépe se animuje. I přes maximální snahu a zachování rukopisu výtvarníka je samozřejmě znát rozdíl mezi filmem a předlohou.

Filmová kresba je čistší v lince. To ovšem k tomu patří, v té době udělali filmaři své maximum a nejpodstatnější na výtvarné stránce filmu je návrh postav a koncept barev, který z práce Čapka vychází.

Kresba Josefa Čapka je snížena na nejmenší možnou míru interpretace figury. Prostota stylizace je podobná Ladovým kresbám, ve smyslu zjednodušení tvarů, nevykreslování detailů, použití černé linky z níž cítíme jistotu. Na rozdíl ale od Lady, Čapek linku kreslil s větší lehkostí a jemností a používal více kulaté tvary. V malbě a grafice je však Čapkova stylizace plná ostrých a hranatých tvarů, které vychází z ovlivnění kubismem.



Obr. 34. Povídání o pejskovi a kočičce – ilustrace

Obr. 35. Povídání o pejskovi a kočičce – animovaný film (1950)



Obr. 36. Josef Čapek – originální kresba

(Pavla Pečínková, Soupis kreseb Josefa Čapka: Kresba jako výtvarné médium v díle Josefa Čapka; Praha 2011)



Obr. 37. Josef Čapek – Fantomas a Námořník (oboustranná malba)

2.3 Ilustrátoři a výtvarníci od 50. let:

Kamil Lhoták, Jiří Šalamoun, Adolf Born, Petr Sís

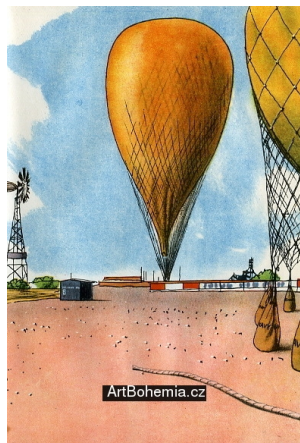
Kamil Lhoták (1912-1990)

Kamil Lhoták byl český amatérský malíř, grafik a ilustrátor. Byl členem Skupiny 42 a Sdružení českých umělců grafiků Hollar . Vystavoval od roku 1939, zahraničí od roku 1946 a roku 1947 získal 1. cenu benátského bienále kresleného filmu za svůj první film jehož byl výtvarníkem (Atom na rozcestí, 1947, r. Čeněk Duba). Mezi další filmy, u nichž byl výtvarníkem, patří Vzducholoď a láska (r. J. Brdečka, 1948), Závodník (r. Č.Duba 1948), Jak se člověk naučil létat (r. J. Brdečka 1958). Výtvarné návrhy pro animovaný film Uzel na kapesníku (r. H.Týrlová, 1958), Xantypa a Sokrates (r. J. Kluge, 1961) a Vezla dáma zavazadla (r. J. Karpaš, 1965)

Lhoták byl uchvácen koly, letadly a vzducholoděmi. Často maloval prostředí kolem letadel, let balonů, auta, bicykly. Fascinovaly ho stroje, nejvíce motocykly, které se staly jeho vášní. Svoboda v pohybu, rychlost, touha vzletět, které pomáhaly člověku realizovat stroje, byly častým námětem jeho volné tvorby. Nachází se v tom paralela k animovanému filmu, kde má člověk svobodu vytvořit cokoliv. Do animované tvorby se zapojil krátce zato výrazně v letech 1947-1965. Jan Poš říká, že Kamil Lhoták byl jedním z našich prvních výtvarníků animovaného filmu, který pochopil, že výtvarná stránka nemá děj pouze pomoci odvyprávět a ilustrovat, ale také vlastním pohledem a imaginací výtvarníka přiblížit myšlenku a vztahy.

Perokresba byla jeho oblíbená technika, kresba měla trochu nervní charakter, kreslil s lehkostí, ale jeho šrafura je jakoby škrábaná. Příliš nevykresluje detaily, v malbě obzvlášť dává prostor barevným plochám.

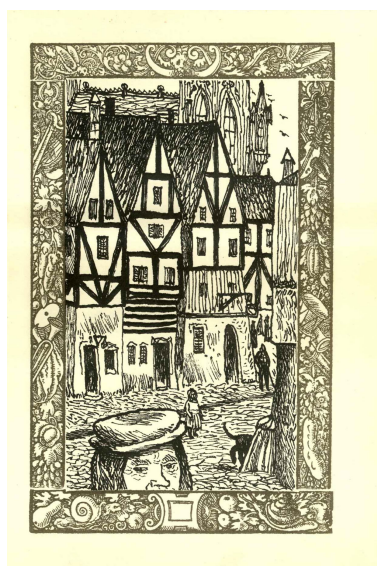
„První portrétista i krajinář prvopočátečního období moderní technické civilizace, která odpoutala člověka od země. Právě tak, s hlubokým respektem, přistupoval k animovanému filmu – k důmyslům jeho mechanismům a optiky.“ (Jan Poš 1990)



Obr. 38. Kamil Lhoták – ilustrace



Obr. 39. Kamil Lhoták – malba



Obr. 40. Kamil Lhoták – Enšpígl (ilustrace a předsádka knihy)



Obr. 41. Snímek z filmu Uzel na kapesníku (1958)



Obr. 42. snímek z filmu Jak se člověk naučil létat (r. J. Brdečka 1958)

Jiří Šalamoun (1935)

Vystudoval AVU v Praze, grafickou speciálku, pak Vysoká škola grafiky a knižního umění (Hochschule für Grafik und Buchkunst), Lipsko, Německá demokratická republika (prof. Gerhard Kurt Müller a prof. Albert Kapr) a od roku 1990 vedl ateliér ilustrace a grafiky na Vysoké škole uměleckoprůmyslové v Praze. Do povědomí veřejnosti se dostal hlavně prací na sérii příběhů Maxipes Fík a Divoké sny Maxipsa Fíka. Tento večerníček patří k nejoblíbenějším a to díky skvělé souhře všech spolupracujících. Výtvarné návrhy Jiřího Šalamouna přispěly ke komičnosti a originalitě těchto příběhů. Jeho tvorba pro animovaný film zahrnuje krátké kreslené filmy Kaštanka (r.Václav Bedřich, 1976), Láááaska (r. Jiří Brdečka 1978), Sestřeničky (Václav Mergl 1988) a televizní seriál Maxipes Fík, Divoké sny Maxipsa Fíka a silvestrovský díl Maxipes Fík filmuje (r.Václav Bedřich, 1976-1984). Na kontě má také některé kreslené vstupy ke hraným celovečerním filmům (Třikrát Dupin, 1969, Holka na zabítí, 1975, Jak básníkům chutná život, 1987).

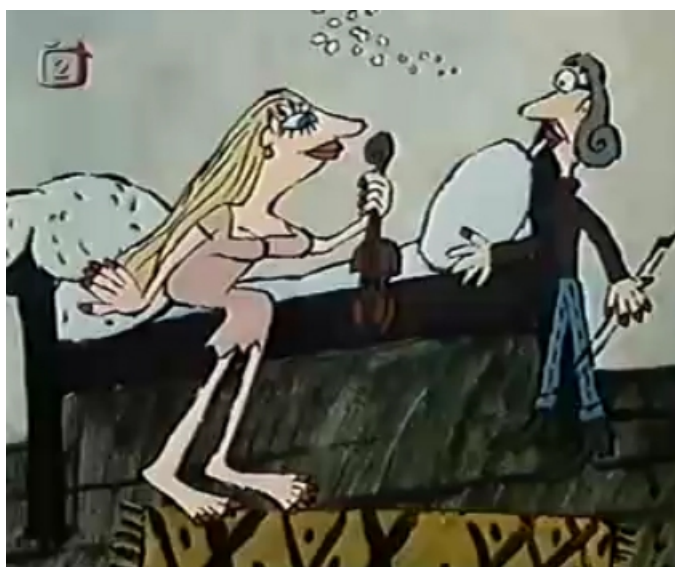
Jiří Šalamoun kreslí tužkou, perem, štětečkem a vodovkami nebo pastelkami hlavně na papír a jen málokdy opravdu větší obrázky, většinou malé a střední. (Z katalogu výstavy Kresby pro děti, Ostrov nad Ohří, 1979) Charakterem kreseb tohoto výtvarníka je drsnější, celkem hrubá kresba, která není začištěná a je spíš volná. Připomíná dětský styl kresby. Často působí jako náčrtek, ale tato volnost přidává na humorném rázu kreseb. Jeho stylizace je hlavně komická. Neužívá perspektivy a nevykresluje materiály. Šrafura je často čmrkaná, škrábaná. Tloušťku linky kombinuje v rámci celé kresby, ne jednoho objektu. Objekty v jedné celkové kresbě mají lehce různý úhel pohledu. Postavy mají karikaturní charakter. Jiří Šalamoun se kromě ilustrace věnuje také grafice a tato grafická tendence se projevuje v přístupu k ilustraci.

V animované tvorbě v technice kreslené animace dochází ke změnám charakteru kresby v důsledku překreslování několika animátory a to se nevyhlo ani tvorbě Jiřího Šalamouna, kdy se jeho kresby staly ve výsledku více prefabrikovány. Postava Áji byla velmi změněna, v animovaném filmu má kulatou hlavu, líbivější účes, Fík má menší čumák a působí víc roztomile. Naštěstí se však Jiří Šalamoun tohoto faktu nezalekl a přijal jej, a tak

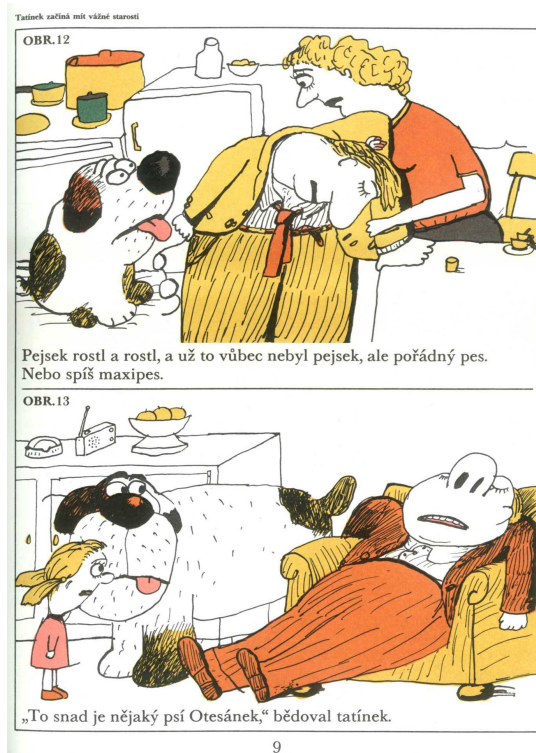
nám v české kinematografii nejeden vtipný animovaný skvost. Však původní návrhy Maxipsa Fíka prošly také změnou ve smyslu začištění a zjemnění některých rysů. I přesto ale pro nezaujatého diváka je to pořád rukopis Šalamounův.



Obr. 43. ilustrace ke knize Oty Hofmana – Pan Tau



Obr. 44. Sestřeničky – krátký kreslený film (r. Václav Mergl)



Obr. 45. Maxipes Fík – knižní zpracování



Obr. 46. Maxipes Fík – kreslený seriál (r. Václav Bedřich)

Adolf Born (1930 České Velenice)

Adolf Born je český malíř, kreslíř, ilustrátor, karikaturista a kostýmní výtvarník. V letech 1949-1950 studoval výtvarnou výchovu na Pedagogické fakultě Univerzity Karlovy, a od 1953 do 1955 VŠUP a AVU u prof. Antonín Pelce karikaturu a ilustraci. Je autorem množství ilustrací a volných grafík. Mezi jeho oblíbené grafické techniky patří perokresba, pastel, suchá jehla, lept a především litografie. Jako výtvarník animovaného filmu pracoval od 60.let.

„Animovaný film je pro mne výtvarnou disciplínou, kterou jsem si vědomě vybral jako součást své tvorby vedle ilustrace, volné grafiky a karikatury. Původní impuls k mému zaujetí kresleným filmem vyšel od kariakturní tvorby, a ta zpočátku nejvíce ovlivňovala mou práci pro film. Ale zároveň s tím, jak stoupal můj zájem o techniku litografie – a tedy jak se vedle kresby pro mne stávala stejně významnou i plocha – začal jsem ve filmové tvorbě věnovat zájem těmto složkám. Samozřejmě, že práce pro film působí zpětně i na mou ostatní tvorbu, jak na celkové pojetí práce, tak i v technice jednotlivých žánrů. Například na celkové kompoziční pojetí při ilustraci knih.“ (v rozhovoru pro Animaci a dobu, s.165)

Kresby a grafiky Adolfa Borna vzbuzují úsměv na rtech, jsou vtipné a přitom elegantní. Na rozdíl od stylizace Jiřího Šalamouna se jeho postavy vyznačují protáhlými postavami s dlouhým krkem a prodlouženými končetinami. Kromě výjimek jako jsou postavy vtipné právě velmi výrazným dekoltem nebo velkými břichy. V typicky „bornovské“ stylizaci vidíme schématickosti. Mladé dívky zpravidla kreslí štíhlé až amébní, ženy středního věku mají většinou ohromný dekolt, ovšem ne laciné vyobrazení, ale vtipné. Starší muži mají buď pivní mozoly nebo to jsou vysocí elegantní. Born je v kresbě pečlivý, preferuje jemnou linku, buď hladou, ale spíše zlehka vlnitou nebo zubatou. Linkou podtrhuje charakter postavy, třeba pro jemné éterické bytosti zvolí linku tečkovanou. Pro

animovaný film nechává linku samozřejmě hladkou, není ale úplně hladká až mrtvá, ale je rozhodně čistší. V seriálu Macha a Šebestová Born kreslí svým typickým stylem, který je jen zlehka přizpůsoben kreslené animaci. Oproti tomu ve filmu Poklad pana Arna (1967) se dost odlišuje od jeho průměrné tvorby. Pracuje s pastelem a plochami, nepoužívá obrysovou linii a humornou zkratku.

Jeho karikaturní stylizace se stala velmi známou a jeho tvorba je přijata širokou veřejností. Myslím, že už se v mnohém opakuje a semílá. Ale křivdila bych mu, protože jeho poslední knižní ilustrace na vybrané básně Christiana Morgensterna dokazují, že Adolf Born nestagnoval. Kreativně zachází s pastelem, barevnými plochami i tvary.



Obr. 47. Adolf Born – ilustrace



Obr. 48. Adolf Born – ilustrace ke knize Mluvící balík



Obr. 49. Poklad pana Arna (1967)



Obr. 50. Co kdyby...? - animovaný film (1972, r. Macourek, Born, Doubrava)



Obr. 51. Macha a Šebestová (1977-1984, r. Macourek, Born, Doubrava)



Obr. 52. hraná adaptace kresleného seriálu Mach a Šebestová a utžené sluchátko(2001)



Obr. 53. Adolf Born - grafika



Obr. 54. Zbornaplaz – ilustrace 2009

Petr Sís (1949, Brno)

Český ilustrátor, spisovatel a filmař žijící v USA od roku 1984. Absolvoval ateliér filmové a televizní grafiky VŠUP v Praze a také Royal College of Art v Londýně. Začínal jako filmař, je režisér, scénarista a výtvarník filmu *Ostrov pro 6000 budíků* (1977), *Hlavy* (1979) *Hráči* (1982) a celkem 26 animovaných filmů. Za animovaný film *Hlavy* získal roku 1980 Zlatého medvěda na Filmovém festivalu v Západním Berlíně. Po roce 1982 zůstal v USA, kde začala jeho kariéra celosvětově uznávaného ilustrátora a spisovatele. Je autorem 22-ti knih, mezi nejznámější patří *Zed' - Jak jsem vyrůstal za železnou oponou* (*The Wall*, srpen 2007), *Strom života - příběh Charlese Darwina* (*The Tree of Life*, říjen 2003), *Tři zlaté klíče* (*The Three Golden Keys*, říjen 2001), *Tibet - Tajemství červené krabičky* (*Tibet Through the Red Box*, říjen 1998) a *Madlenka* (*Madlenka*, říjen 2000). Celkem ilustroval kolem 50-ti knih jiných autorů a kreslil do různých amerických periodik (např. *New York Times*). Od *New York Times* obržel celkem pět ocenění Nejkrásněji ilustrovaná kniha, také obdržel cenu Ragazzi Award na Mezinárodním veletrhu dětské

knihy v Boloni (2004 za knihu *Strom života* / Charles Darwin; 2008 za *Zed'*).

Zpočátku měl v USA problém najít práci. V Los Angeles chodil ukazovat svoje filmy a obrázky, a všude mu říkali, že je to moc evropské a surrealistické. (<http://www.jedinak.cz/stranky/txtsis.html>). Na radu amerického ilustrátora Maurice Sendaka, kterému Sís poslal své práce, se odstěhoval na východní pobřeží, které mělo údajně umění přát víc. Ještě předtím mu zachránil kůži Miloš Forman, který mu poskytl práci na plakátu pro film *Amadeus*. V New Yorku pak našel práci po měsíci, první obrázek mu vytiskl list *New York Times*.

„Když jsem začínal pracovat pro New York Times, říkal jsem si, že musím být jiný než ostatní, abych práci dostal i příště, a tak jsem přišel na tečky.“ Petr Sís.

Výtvarný styl Petra Síse bych nenazvala surrealistický. Jeho ilustrace jsou spíš romantické, křehké a milé. Píše knihy pro děti, proto dětskému divákovi stylizaci přizpůsobuje. Jeho postavy nebudí hrůzu, ani nejsou vyloženě vtipné, ale elegantně roztomilé. V rámci stylu porušuje perspektivu a proporce, ale na kresbu historické a technické reálie se předem připravuje nebo nechává své kresby zkontrolovat. Kreslí klasickými technikami na papír a jeho kresba se vyznačuje pečlivostí. Svoji jemnou perokresbou vykresluje drobné detaily, růzností čar odlišuje povrchy a stínování na kreslených objektech. Pracuje s dekorativností a množением prvků (například při pohledu na městi vykresluje všechny střechy domů, až celkem působí jako dekorace). Až na výjimky užívá barev střídavě, ale po celém obrazu. Vliv animovaného filmu se promítá do jeho knižní ilustrace, kde rytmicky střídá detaily s celky. K animovanému filmu by se chtěl vrátit, jednou by chtěl s českými animátory natočit pololoutkový seriál.

Myslím si, že Petr Sís svým pečlivým a poetickým stylem vyvažuje současné trendy moderní ilustrace, které neoslovují starší generaci nebo staromilce a ilustrace klasických autorů, které neoslovuje dnešní mladou generaci. Domnívám se, že ve svém stylu kombinuje klasické chápání ilustrace, ale obohacuje o novější elán. Jeho knihy a ilustrace jsou dobře přijímány většinou společností a přitom v tvorbě nezapadá do kýčovitého ztvárnění.



Obr. 55. Petr Sís – Ostrov pro 6000 budíků (1977) – krátký animovaný film



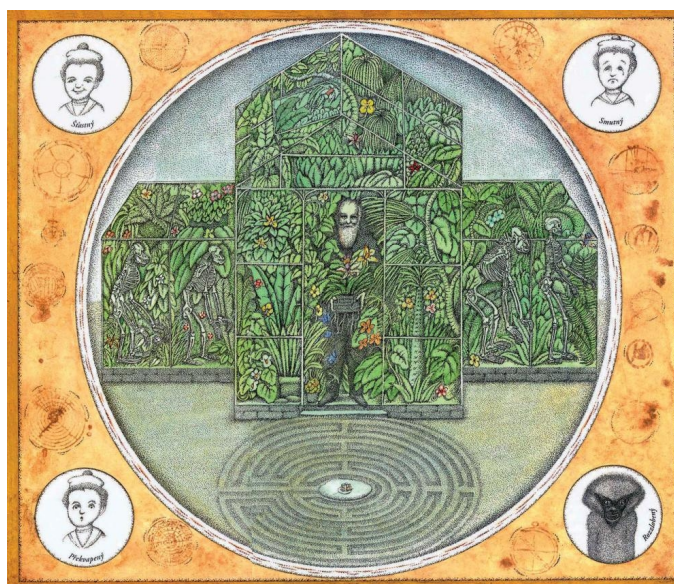
Obr.56. Petr Sís – ilustrace z knihy Komodo!



Obr. 57. Petr Sís – ilustrace z knihy Ptačí konference



Obr. 58. Petr Šis – ilustrace z knihy Tři klíče



Obr. 59. Petr Šis – ilustrace z knihy Strom života

2.4 Ilustrátoři a výtvarníci poslední generace:

Michaela Pavlátová, Galina Miklínová, Jaromír Plachý

Michaela Pavlátová (1961 Praha)

Michaela Pavlátová absolvovala VŠUP v Praze, ateliér filmové a televizní grafiky u prof. Miloslava Jágra filmem Etuda z alba v roce 1987. Po škole navázala na spolupráci se studiem Bratři v triku, Krátký film Praha, s nímž realizovala několik filmů. V letech 1998-2002 pracovala střídavě v USA jako režisérka, animátorka a výtvarnice pro studio Wildbrain inc., kde realizovala animovaný seriál Graveyard (2000). Během let několikrát autorsky spolupracovala na filmu i s jinými tvůrci, a to s Pavlem Koutským (This could be me 1995), Paulem Driessenem (Uncles and Aunts 1992) a Vratislavem Hlavatým (Karneval Zvířat 2006). Za své animované filmy obdržela několik domácích i mezinárodních ocenění. Nejvíce oceňovaný film byl Řeči, řeči, řeči (1991), který kromě nominace na americkou cenu Oscar dostal ocenění nebo uznání z festivalů například v Sao Paulo, Rio de Janeiro, Stuttgart, Hamburg, Seattle a Montrealu. Další nejvíce oceňované filmy jsou Repete (1995) a Karneval zvířat (2006). Je režisérkou dvou hraných filmů, Nevěrné hry (2003) a Děti noci (2008), u kterých, jak přiznala, si odpočine od dlouhé osamělé práce na animovaném filmu a po skončení natáčení hraného filmu nabere novou touhu do práce na filmu animovaném. Věnuje se také pedagogické činnosti, dříve vyučovala na VŠUP v Praze, v San Francisku a na Harvardu, a nyní na FAMU v Praze. V letošním roce dokončila svůj zatím poslední krátký animovaný film Tramvaj (2012). Ilustrovala několik knih (například Eva Kriseová – Prázdniny s Bosonožkou, Albatros 2007; Astrid Lingren – Kajsa Nebojsa, Albatros 2006) a jedné knihy je autorkou (Jakopes, Albatros 2005). Ve své volné tvorbě se zabývá partnerskými vztahy, groteskními vyobrazeními neshod mezi mužem a ženou, poslední dobou také humornému pohledu na erotiku.

Pavlátová se věnuje pouze 2d animaci a tvoří krátká autorská díla. Preferuje vyjadřování se kresbou, říká, že je její tvůrčí startér a většina jejích nápadů z kresby vyplyne. Charakter kresby se vyvíjí během let, ovlivněn okolím a také zvoleným nástrojem a technikou kreslení. První filmy Pavlátové byly animovány klasickou kreslenou animací

na papír nebo ultrafán, malbou na ultrafán snímámé kamerou nebo ploškovou animací. Zajímavým mezníkem v tvorbě jsou také práce, kde kombinovala animaci s dokumentem (This could be me, 1995, Az navěky, 1998, O babičce, 2000) a hereckou akcí (Dopisy z Česka 2005). Když spolupracovala s Krátkým filmem Praha, lidé ze studia ji pomohli s fázováním, konturováním a kolorováním. Pavlátová říká, že mít takovou pomoc bylo příjemné, ale aby tvůrce byla zároveň svazována nutností mít vše dopředu připravené pro své zaměstnance a nemohla realizovat spontánní nápady, do kterých by se jinak pustila. (Animace a doba, str.376). Film Repete se rozhodla animovat sama a jak říká, musela přemýšlet nad zjednodušením práce. Řeči, řeči, řeči byl kreslen na ultrafánu a kresba byla tenkými konturami, barevné pozadí, a podbarva animace buď bílá nebo barevná, tedy výsledný obraz byl na realizaci náročnější. Oproti tomu film Repete byl animován na bílý papír bez pozadí a některé animace mohla v rámci konceptu opakovat. Jednotlivá dramata příběhu Pavlátová rozdělila do jednobarevných sekvencí přičemž se lišil i charakter kresby. Kresba v tomto filmu je hrubší a čmáraná, což je rychlejší pro animaci, než fázování pohybu se snahou zachovat klidnou a čistou linky jako je tomu v Řeči, řeči, řeči. Výtvarná stylizace vychází z potřeby obecného groteskního pohledu na téma a postavy Pavlátové nejsou zvláštními osobnostmi. Neznamená to však že by kreslila unifikované obličejy, ale zase nejsou vyloženě rozeznatelnými osobnostmi. Lidské postavy ve filmech i kresbách Michaely Pavlátové jsou spíše zástupnými osobnostmi žen, mužů, dívek a jiných. Pavlátová se svojí tvorbou, tématy, dotýká diváků skrze zástupný příklady humorné situace mezi mužem a ženou.

Velkou změnou pro způsob kresby bylo setkání s flashovou animací v USA na seriálu Graveyard. Od té doby Pavlátová pracuje i tímto způsobem (Taily Tales, 2001, Laila 2003-2006,). Kresba je uhlazená, jednolitá, ale silnými linkami působí trochu drsně. Výtvarná stylizace není tak typická, například tvar očí a konstrukce těl postav jsou výrazně jiné než právě obvyklá kresba nedigitálním nástrojem. Barvy volí syté, jasné a syntetické. Ve svém posledním filmu animovaném klasicky na papír spolupracovala na výtvarné stránce s Vratislavem Hlavatým. Nelze určit přesně, co z filmu je práce Pavlátové a co Hlavatého. Místy kresba připomíná film Řeči, řeči řeči, a jindy kamarády Edudanta a Francimora od Vratislava Hlavatého. Ve filmu je užito výrazně sytějších barev. Tématem, humorný pohled na erotiku, bychom mohli podezřít silný vliv Hlavatého, který se tomuto tématu věnuje delší dobu.

Pavlátová je výraznou osobností současné české scény animovaného filmu, která ještě udržuje tradici krátkometrážní autorské tvorby. Její trefný ženský pohled na vztahy bude pořád aktuální. Filmy Etuda z alba, Řeči, řeči, řeči a Repete svým vtipem, zdařilou animací a domyšleným načasováním animace dokáží udržet pozornost i současného diváka, což si myslím, že je její velká přednost.



Obr. 60. Etuda z Alba (1987)



Obr. 61. Řeči, řeči, řeči (1991)



Obr. 62. Repete (1995)



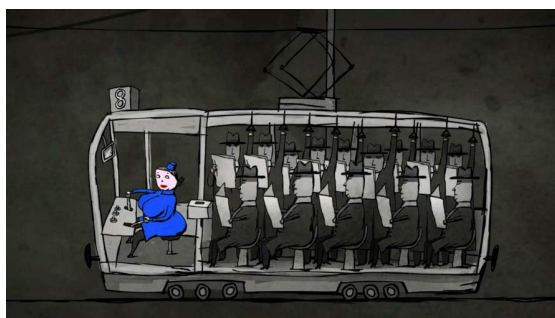
Obr. 63. Graveyard (2000)



Obr.64.Laila (2003/2006)



Obr. 65. Karneval zvířat (2006)



obr.66. Tramvaj (2012)



Obr. 67. Michaela Pavlátová – Jakopes (2005)



Obr. 68 Michaela Pavlátová - Tramvaj – animovaný film (2012)

Galina Miklínová (1970)

Ilustrátorka a kreslíčka Galina Miklínová vystudovala Střední uměleckoprůmyslovou školu v Uherském Hradišti, obor užitá grafika (1984 – 1988), Vysokou uměleckoprůmyslovou školu v Praze, ateliér filmové a televizní grafiky (1991-1997) a absolvovala stáž na Humberside University ve Velké Británii (1995). Je autorkou filmů *Biograf* (1997), *Bajky ze zahrady* (2000), *Hra* (2004), *Nešťastné narozeniny Pěti Fotky* (2006) a *Byla 3x jedna princezna* (2006). Mezi dětmi se proslavila spoluprací jako výtvarnice na kresleném večerníčku *O Kanafáskovi* (2008) a nejnověji ilustracemi pro knihu *Lichožrouti* od Pavla Šruta.

Galina Miklínová ke svému výtvarnému vyjádření používá hlavně tužku a pastelky. Obrysovou linku kreslí jedné velikosti ale často kresbu místy dosytí. Stylizace je prostá až roztomilá. Její postavy mají častěji menší oči, zlehka vystínované. Obecně u lidských postavček kreslí drobné obličejce, tenké končetiny a robustnější těla. Někdy kreslí švihem, plochy jednosměrného lineárního stínování, jindy méně hrubě. Stylizace pro dětského diváka, zjednodušené tvarosloví bez vykreslení detailů nebo záměrného vykreslení

různých materiálů. Objekty působí jako vymodelované ze stejného materiálu, v případě stylu kresby lineárního stínování celé plochy ilustrace, protože kreslí dlouhým tahem po tvaru objektu, čímž dodává určitý stylizovaný objem předmětu či postavě.

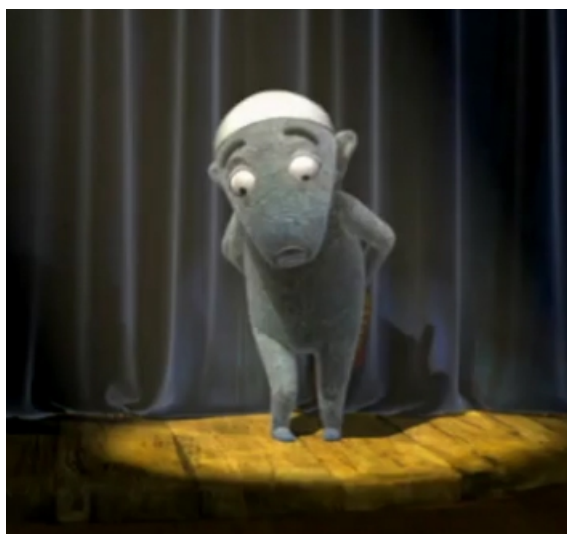
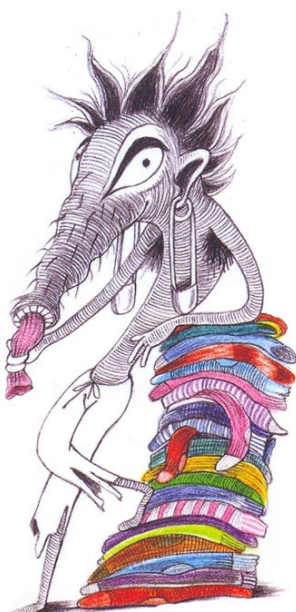
Myslím, že její nejaktuálnější knižní ilustrace, Lichožrouti, jsou příjemným odklonem od hutných kreseb. Kresba je čistší, ale nápaditá. Pracuje s kombinací tužkové kresby ponechané bez barvy, což jsou postavy Lichožroutů, a s vybarvenými částmi ponožkami, celkový obraz prázdnější, působí vzdušně. Stylizace hlavních postav je vtipná, myslím si ale, že se moc nehodí na převedení do 3D animace, jak je z ukázky poznat. Postavičky nevidíme ústa a její monolog je nečitelný. Také postava v 3D nepůsobí tak vtipně jako stylizace originální v knižní ilustraci. Ale nevíme, co paní Miklínová s 3D provedením plánuje, možná to byl jen pokus. Pro krátké hudební video s postavičkami Lichožroutů z knižní ilustrace byla zvolena plošková animace, která se k tomuto stylu kresby skvěle hodí. Bohužel ale krátký animovaný hudební videoklip sám o sobě je dost nudný, protože se po celou dobu díváme na jeden záběr.

Ve filmu Nešťastné narozeniny Pěti Fotky (2006) je příběh zábavný, ale autorka zvolila zvláštní barvy pod kresbu, možná schválně už kvůli názvu filmu. Výsledek ale ve mně vzbuzuje rozpaky, ikdyž musím ocenit výraznou odlišnost od příliš barevné a kýčovité produkce mainstreamu.



Obr. 69. Galina Miklínová - Ilustrace

Obr. 70. Galina Miklínová – O Kanafáskovi (Tv seriál, 2008)



Obr. 71. a 72. Galina Miklínová – Lichožrouti, ilustrace a návrh pro 3D zpracování



Obr. 73. Galina Miklínová - Lichožrouti dětem! (2011)



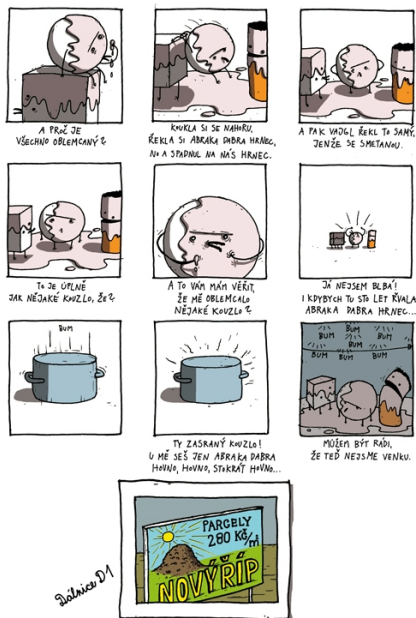
Obr. 74. Galina Miklínová - Nešťastné narozeniny Péti Fotky (2006)

Jaromír Plachý (1986)

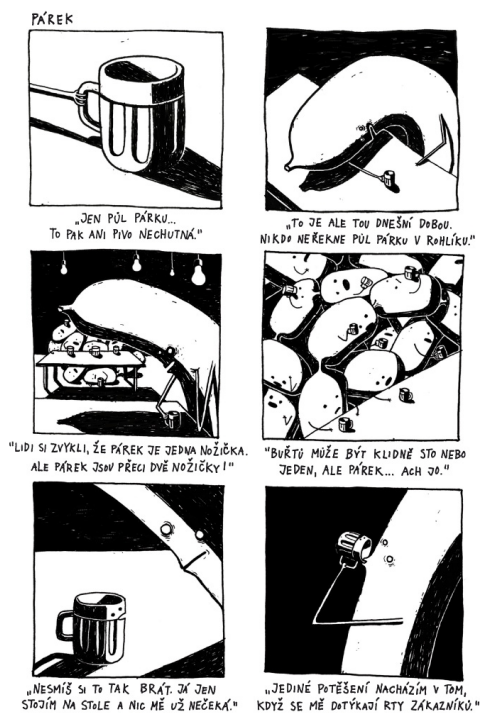
Čerstvý absolvent VŠUP v Praze, ateliéru filmové a televizní grafiky se zabývá animací, ilustrací, komiksem a počítačovými hrami. Na svém kontě má už teď mnoho realizovaných projektů a ocenění (za *Botaniculu*, *Nunové tango*, *Jiné světy*, *Hroudu*, *Kmen* a jiné příběhy, *Hřebík*). Kreslí krátké (většinou jednostránkové) autorské komiksy a stripy. Někdy zpracovává náměty a scénáře i jiných autorů. Komiksy a stripy mu vydávají různá periodika (nebo weby), mezi něž patří magazín *Komiksfest revue*, měsíčník *Art&Antiques* a noviny *KIX*. Komiksový počín, který vykukuje z množství samostatných kreseb, je série příběhů *Koule a krychle*, kterou vydal v roce 2010 jako knihu pod nakladatelstvím *Sequence*. (V roce 2010 pod nakladatelstvím *Sequence* vydal knihu *Koule a krychle*, což je kompletní vydání komiksových příběhů o dvou geometrických kamarádech.)? Je autorem pěti studentských krátkých animovaných filmů, z nichž mě nejvíce zaujaly *Hrouda* (2007), *Čas* (2007) a *Na větvi* (2009). V jeho filmovém repertoáru je také několik animovaných videoklipů (*Baba Aga – Jablkoň*, 2005, *Kámen – Petr Nikl a Lakomé Barky*, 2006, *Nunové tango – Dva*, 2009) a znělek pro festivaly (*Anifest*, 2007, 2008, *Normálfest* 2008, *Anifilm* 2010).

Minimalismus a nadsázka v kresbě, absurdita a černý humor v příběhu jsou společnými rysy jeho celkové tvorby. Absurdní příběhy podivných zvířátek a postaviček jsou parodií na lidskou společnost a mezilidské vztahy. Někdy si dělá legraci z drobností, jindy z vážnějších témat, které umí chytře a vtipně vyobrazit v symbolickém a maximálně prostém příběhu. Ve stylu Jaromíra Plachého je typickým společným znakem vtipná jednoduchost tvarů. Kreslí různé prapodivné postavičky šišatých tvarů, které většinou vychází ze základních tvarů koule, krychle, oválu. Zdeformuje je, přidá malá očka, jednoduché končetiny. Kresbu má citlivou, buď kreslí tenkou čistou, nebo nepravidelně silnou imitující kresbu kaligrafickým štětcem. Kreslí klasicky na papír, a nebo ve flashi. V rámci svého minimalistického vyjadřování ponechává své kresby čisté bez textur, detailů nebo dekorativní kresby. Pokud kresbu zaplňuje, tak buď jemným lineárním stínováním (kolem postav než po celé ploše) jako v komiksu Hřebík, nebo světlou šedou, a nebo jen omezeným počtem barev. Z prací jenom kreslených přešel na používání ploch s doplňkovou kresbou. Tento styl se objevuje v úspěšné znělce na Anifest 2008 a v Nunovém tangu. Plošnou počítačovou kresbou realizoval i svojí první flashovou hru Plachý trpaslík, kde vystačil se 3 barvami a pár objekty ve velké bílé ploše. Nejnověji na trhu představil svoji druhou autorskou počítačovou hru Botanicula, které je designérem i animátorem a na jejíž výrobě pracoval tři roky. Vyrobil ji pro studio Amanita design, ale zároveň s ní absolvoval studium na vysoké škole. Botanicula je flashová hra typu point-and-click prozkoumávací hra. Její výtvarné pojetí se výrazně liší od dosavadní Plachého tvorby. Svým způsobem je to minimalisticky pojaté, ale už se tam objevuje více barev i dekorativních prvků. Hodně vychází u přírody, pracuje s graficky upravenými přírodními tvary, které umě kombinuje s plošnou kresbou. V této práci zkombinoval svůj přístup ve stylizaci, kresbě i ploše a k tomu přidal širší barevnou paletu a textury. S přírodním materiálem, který upravil pro své účely stylizace, pracoval už v roce 2006 na videoklipu Kámen. Ve hře Botanicula zdá se zúročil všechny své dosavadní zkušenosti.

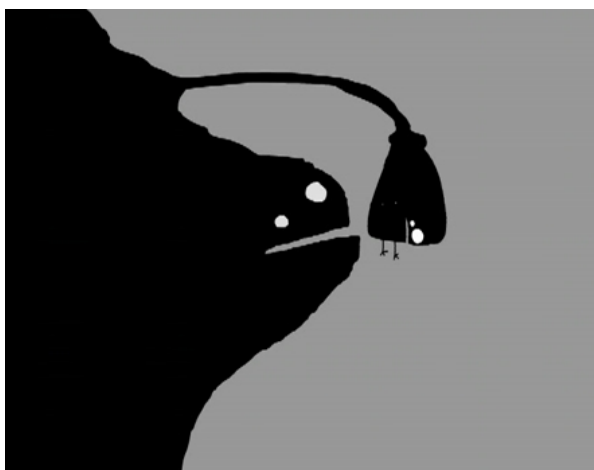
„Osobně mám rád minimalistický přístup a stylizaci. Takže to aplikuji právě i na svoje postavy, a proto jsou to často koule, šišojidy, hrudky nebo dokonce jejich kombinace. Stejně to platí i pro práci s barvou. To, že ji zredukuji na minimum, mi naopak umožní, aby ta, která tam zůstane, si o to víc zahrála. Není to tedy o tom, že čím méně barvy, tím méně práce. Ale spíš mě to tak prostě baví.“ Jaromír Plachý v rozhovoru pro Topzine.cz



Obr. 75. Jaromír Plachý - komiks Koule a krychle (2010)



Obr. 76. Jaromír Plachý - komiks Párek



Obr. 77. Jaromír Plachý - Hrouda (2007) - krátký animovaný film Obr. 78. Jaromír Plachý - znělka na festivaly Anifest (2008)



Obr. 79. Botanicula – počítačová hra (2012)



Obr. 80. Postavy ze hry Botanicula (2012)

ZÁVĚR

V animovaném filmu nestačí, aby diváka upoutala pouze animace, ale musí fungovat souhra všech složek. Výtvarné zpracování je jednou z nich a autorem někdy bývají ilustrátoři. Knižní ilustrátor doplňuje nehybným obrazem literární dílo a dotváří osobnost knihy. Ilustrátor pracuje s příběhem, seznamuje čtenáře s hrdiny a přibližuje atmosféru prostředí, o kterém divák čte; pomáhá se čtenáři vnořit do knihy. V animovaném filmu výtvarník chce ty stejné věci, proto často ilustrátoři pracují v roli výtvarníka pro animovaný film. Ve filmovém zpracování se pracuje s jinou technologií a mnohem náročnější skladbou obrazu, protože výtvarné pojetí bude pozorováno po celou dobu příběhu. Výtvarné zpracování návrhů pro animovaný film vyžaduje jiný přístup než k tisku do knihy. Ilustrátor musí počítat jakou technikou bude film animován a k tomu faktu přihlížet při navrhování výtvarného řešení. V autorském filmu to je mnohdy naopak, výtvarníci si zvolí svůj styl a pak dodatečně hledá vhodnou techniku k animaci. Ilustrátor a výtvarník animovaného filmu má zároveň tendenci pohádkové vyjařování, ať už doslova nebo symbolicky. Během dějin české animace je mnoho důkazů, proč je ilustrátor do role výtvarníka dobrá volba.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

POŠ, Jan. Výtvarníci v animovaném filmu. Praha: Odeon. 1990. ISBN 80-207-0159-1

ANIMACE A DOBA: Sborník textů z časopisu film a doba. Brno,1955-2000. ISSN 0015-1068

AUGUSTIN, L.H. Jiří Trnka. 1. vydání. Praha: Academia, 2002. Ediční číslo 8943. ISBN 80-200-1050-5

PEŠEK, Ondřej. Jaromír Plachý: Jen tak dál, český komikse!. In: Topzine [online]. Dub. 17, 2011, 9 :13 am [cit. 2011-04-17]. Dostupné z: <http://www.topzine.cz/jaromir-plachy-jen-tak-dal-cesky-komikse>

SEZNAM OBRÁZKŮ

Obrázky v textu jsou buď stažené z volně dostupných zdrojů na internetu, nebo oscanované z tištěných knih.

Josef Čapek – originální kresba, zdroj: Pečínková. Pavla. Soupis kreseb Josefa Čapka: Kresba jako výtvarné médium v díle Josefa Čapka. Praha 2011

Obr.1 Maxipes Fík – z dílu Maxipes Fík za volantem (ilustrace)

Obr. 2. .Maxipes Fík – z dílu Maxipes Fík za volantem (snímek z filmu)

Obr.3. O Mikešovi – Josef Kluge (1971), plošková animace

Obr.5. Will Vinton - The Adventures of Mark Twain (1985)

Obr.6. Will Vinton - Claymation Christmas Celebration (1988)

Obr.7 Aardman – Wallace a Gromit

Obr.8. Jiří Barta - Na půdě aneb kdo má dneska narozeniny (2009)

Obr. 9. Barry Purves – Rigoletto (1993), loutková animace

Obr. 10. The Animation Workshop – The Backwater gospel (2011)

Obr. 11. Jan Švankmajer – Otesánek (2000)

Obr. 12. Jan Balej – Jedné noci v jednom městě (2007)

Obr. 13 a 14. Všudybylova dobrodružství (Karel Dodal, 1935)

Obr 15. Hermína Týrlová - Ferda Mravenec (1942)

Obr. 16. Hermína Týrlová – Líný Martin (1955), výtvarník Zdeněk Miler

Obr. 17.Karel Zeman – Inspirace (1949)

Obr.18 Karel Zeman – Pan Prokouk

Obr. 19. Karel Zeman - Baron Prášil (1961)

Obr. 20. Karel Zeman - Vynález zkázy (1958)

Obr. 21. Jiří Trnka - Fimfárum (ilustrace)

Obr. 22. Jiří Trnka – ilustrace

Obr. 23. Jiří Trnka - Zvířátka a pterovští (kreslený film 1946)

Obr. 24. Jiří Trnka – snímek z filmu Sen noci svatojánské (1959)

Obr. 25. Jiří Trnka - Císařův slavík (1948)

Obr.26. Jiří Trnka - loutka paní Husy

Obr. 27. Josef Lada – Švejk

Obr. 28. Jiří Trnka – Švejk

Obr. 29. O Mikešovi – Ladova ilustrace

Obr. 30. O Mikešovi (1971) – televizní seriál

Obr. 31., 32. Josef Lada – O chytré kmotře lišce (ilustrace)

Obr. 33. E.Hofman - O chytré kmotře lišce (Tv seriál, 1983)

Obr. 34. Povídání o pejskovi a kočičce – ilustrace

Obr. 35. Povídání o pejskovi a kočičce – animovaný film (1950)

Obr. 36. Josef Čapek – originální kresba

(Pavla Pečínková, Soupis kreseb Josefa Čapka: Kresba jako výtvarné médium v díle Josefa Čapka; Praha 2011)

Obr. 37. Josef Čapek – Fantomas a Námořník (oboustranná malba)

Obr. 38. Kamil Lhoták – ilustrace

Obr. 39. Kamil Lhoták – malba

Obr. 40. Kamil Lhoták – Enšpígl (ilustrace a předsádka knihy)

Obr. 41. Snímek z filmu Uzel na kapesníku (1958)

Obr. 42. snímek z filmu Jak se člověk naučil létat (r. J. Brdečka 1958)

Obr. 43. ilustrace ke knize Oty Hofmana – Pan Tau

Obr. 44. Sestřeničky – krátký kreslený film (r. Václav Mergl)

Obr. 45. Maxipes Fík – knižní zpracování

- Obr. 46. Maxipes Fík – kreslený seriál (r. Václav Bedřich)
- Obr. 47. Adolf Born – ilustrace
- Obr. 48. Adolf Born – ilustrace ke knize Mluvící balík
- Obr. 49. Poklad pana Arna (1967)
- Obr. 50. Co kdyby...? - animovaný film (1972, r. Macourek, Born, Doubrava)
- Obr. 51. Macha a Šebestová (1977-1984, r. Macourek, Born, Doubrava)
- Obr. 52. hraná adaptace kresleného seriálu Mach a Šebestová a utžené sluchátko(2001)
- Obr. 53. Adolf Born – grafika
- Obr. 54. Zbornaplaz – ilustrace 2009
- Obr. 55. Petr Sís – Ostrov pro 6000 budíků (1977) – krátký animovaný film
- Obr.56. Petr Sís – ilustrace z knihy Komodo!
- Obr. 57. Petr Sís – ilustrace z knihy Ptačí konference
- Obr. 58. Petr Sís – ilustrace z knihy Tři klíče
- Obr. 59. Petr Sís – ilustrace z knihy Strom života
- Obr. 60. Etuda z Alba (1987)
- Obr. 61. Řeči, řeči, řeči (1991)
- Obr. 62. Repete (1995)
- Obr. 63. Graveyard (2000)
- Obr.64.Laila (2003/2006)
- Obr. 65. Karneval zvířat (2006)
- obr.66. Tramvaj (2012)
- Obr. 67. Michaela Pavlátová – Jakopes (2005)
- Obr. 68 Michaela Pavlátová - Tramvaj – animovaný film (2012)
- Obr. 69. Galina Miklínová – Ilustrace
- Obr. 70.Galina Miklínová – O Kanafáskovi (Tv seriál, 2008)
- Obr. 71. a 72. Galina Miklínová – Lichožrouti, ilustrace a návrh pro 3D zpracování
- Obr. 73. Galina Miklínová - Lichožrouti dětem! (2011)
- Obr. 74. Galina Miklínová - Nešťastné narozeniny Péti Fotky (2006)
- Obr. 75. Jaromír Plachý - komiks Koule a krychle (2010)
- Obr. 76. Jaromír Plachý - komiks Párek

Obr. 77. Jaromír Plachý - Hrouda (2007) - krátký animovaný film

Obr. 78. Jaromír Plachý - znělka na festivaly Anifest (2008)

Obr. 79. Botanicula – počítačová hra (2012)

Obr. 80. Postavy ze hry Botanicula (2012)

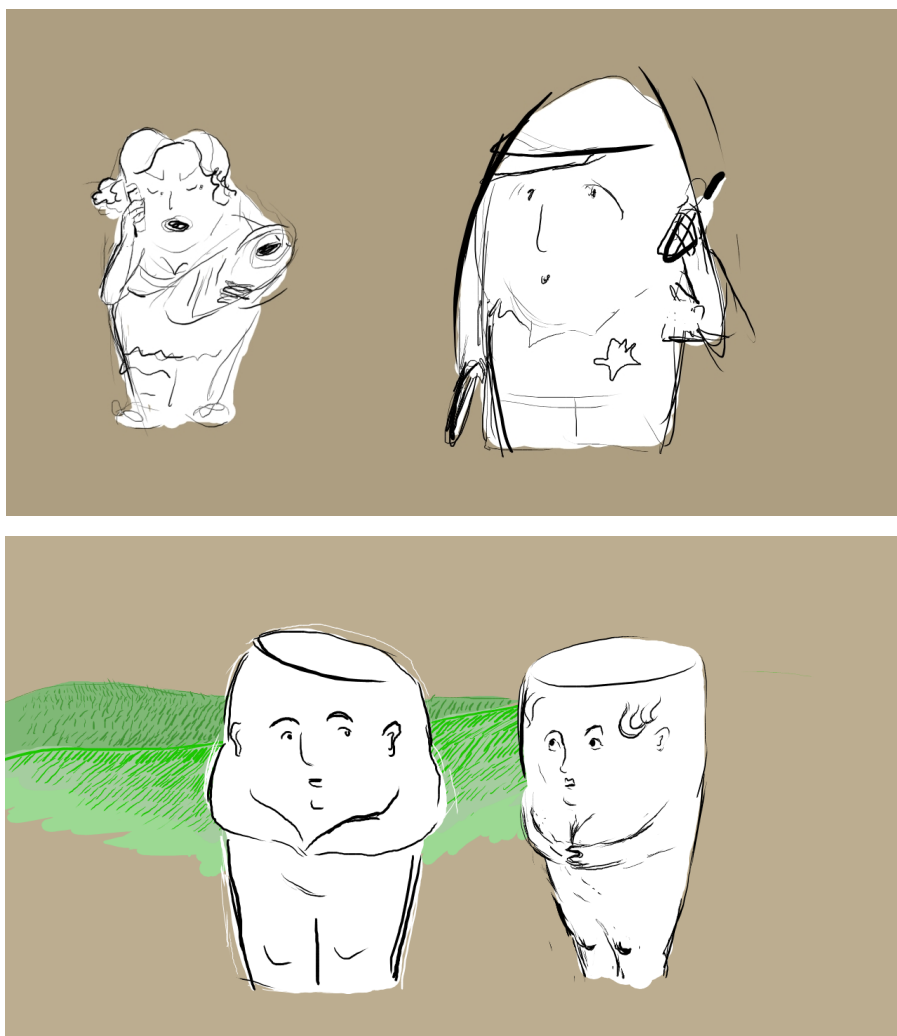
SEZNAM PŘÍLOH

P I Výtvarné návrhy k diplomovému filmu

P II Storyboard k diplomovému filmu

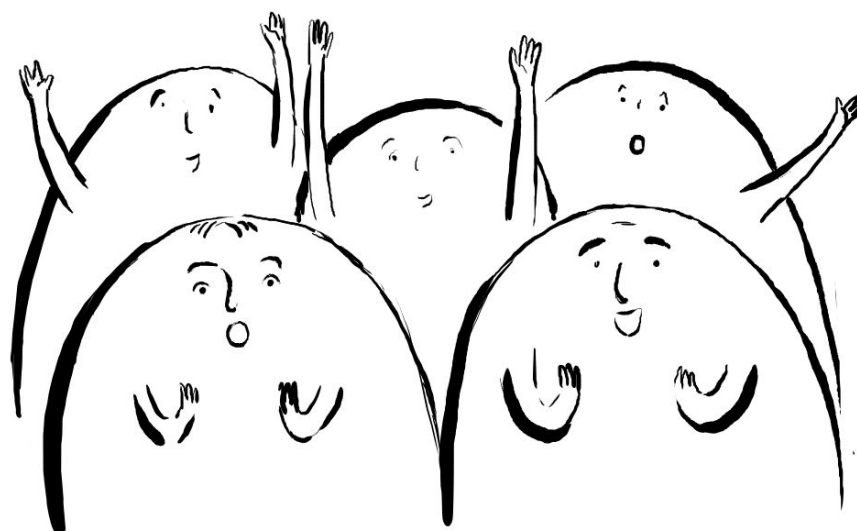
PŘÍLOHA P I:

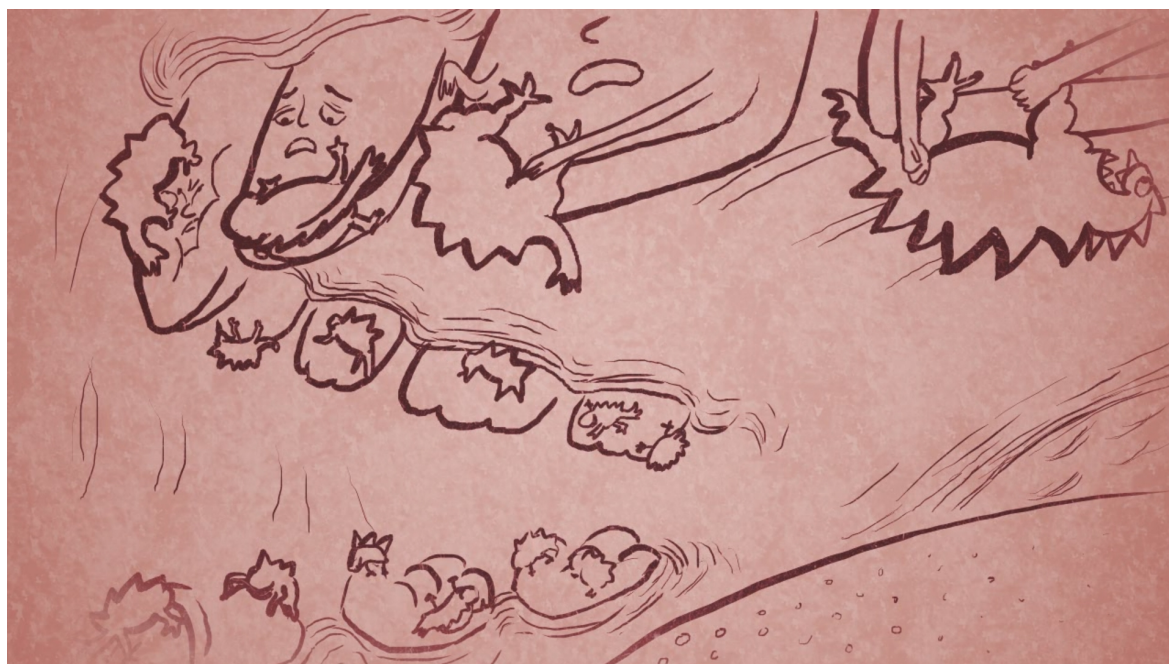
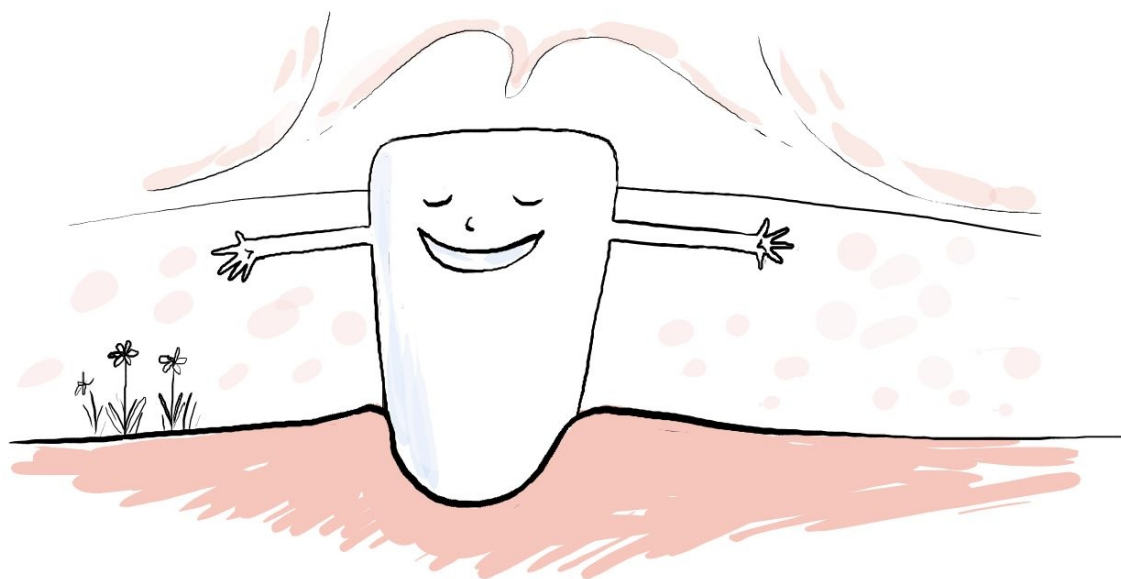
Výtvarné návrhy k diplomovému filmu



Vývoj výtvarného návrhu – jedny z prvních kreseb

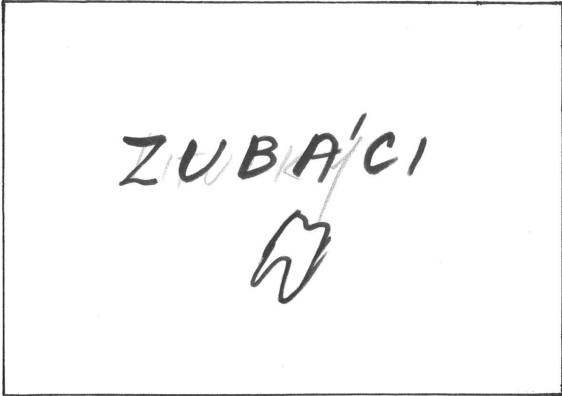
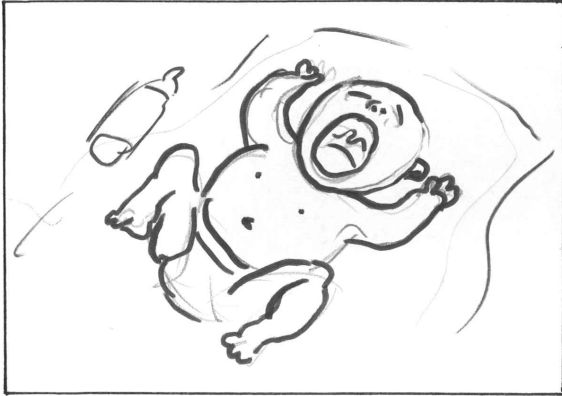
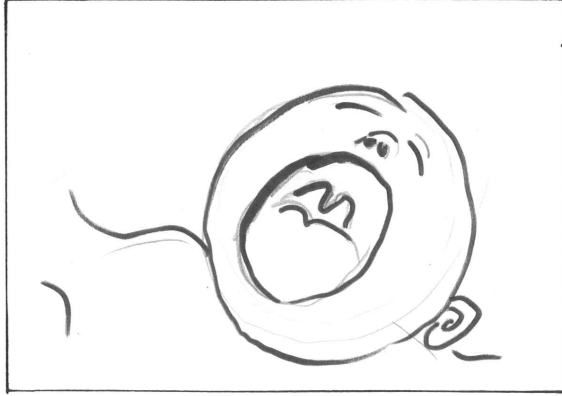
Návrhy téměř finální

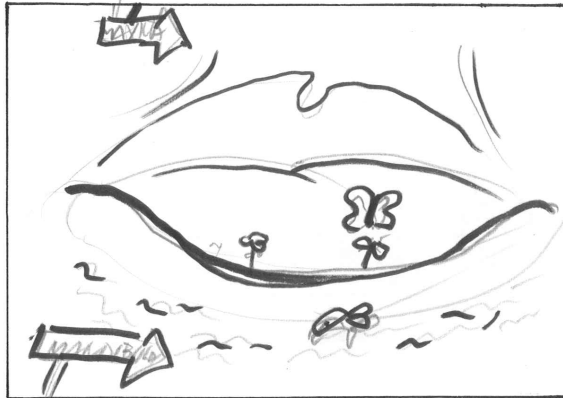




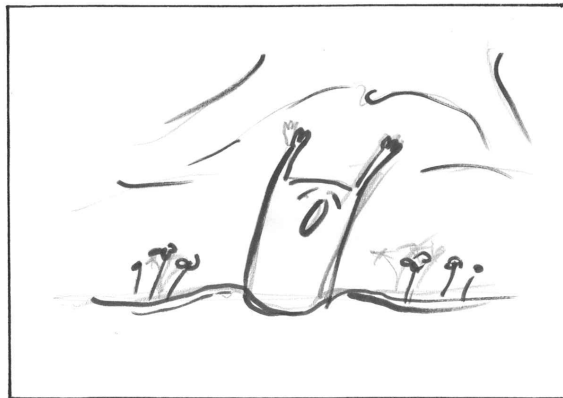
PŘÍLOHA P II:

Storyboard k diplomovému filmu

	<p>1</p> <p>úvodní titulky</p> <hr/> <hr/> <hr/>
	<p>2</p> <p>pláčící dítě</p> <p>nájezd na ústa</p> <hr/> <hr/> <p>↓ prolínání</p>
	<p>3</p> <p><u>Detail</u> - otevírání pusa</p> <p>- úpeř se vrtí</p> <hr/> <p>- nájezd</p> <hr/>



4 VC
ústní dutina
 pod dásní teče potůček (sliny)
řnacíky Maxilla & Mandibala
 - motýl letá z květiny na květinu
 - ryba ve vodě
zvuk: ptáček, voda, les...



5 Celet
z dásně se vykláče zub
protahuje se - nadsený

zvuk: zívání



6 PP
zub se padíva nahoru
- protože když olíme zuby
(dají zuby rostou)

zvuk: úsměv, zdivocení, olímit zuby
z dlatky (z shora)



7 VC - pohled ze spodu
(projektivní 1. zubu)

vrchní zuby rostou šikmo...
ed

- RYCHLÝ PŘEJEZD DOLEVA
APAK POPRAVĚ PŘI ČELE HORNÍ
OČENÍ (dřív)

- KONČI VPRÁVO



7 = 6
zuby kouke doprava
(dokončí pohled od vrchních
zubů)

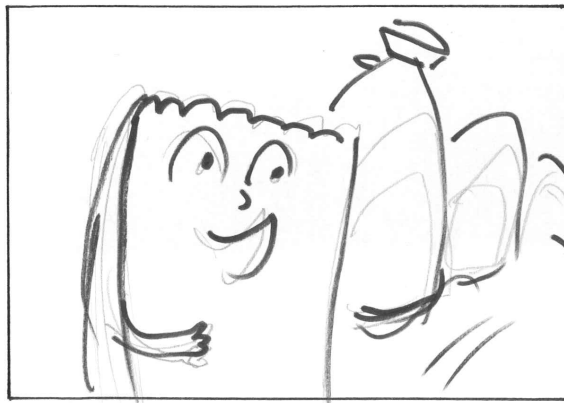


8
sledna zub se na něj.
ohřívá
(něco pletá před tím
- asi něco s vlasama)

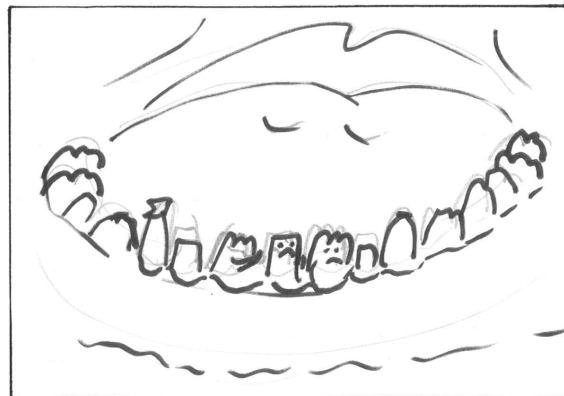


9 PD
zub
koule dolera

-nastrahý

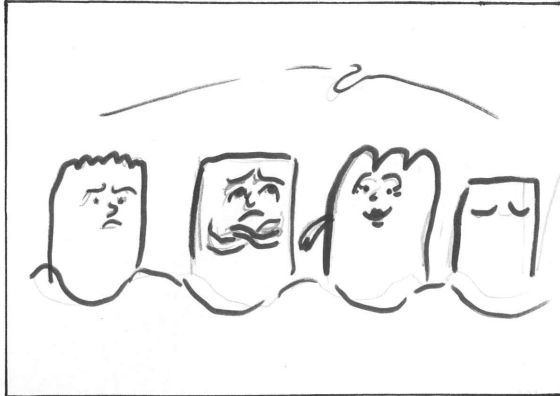


10 PD
zub křuk - souced se nanaj
usmra



11 vc
vidime celou spadu celist
zub-souced podava Babyl
raku - ten odmita

-radu vateu sdroky



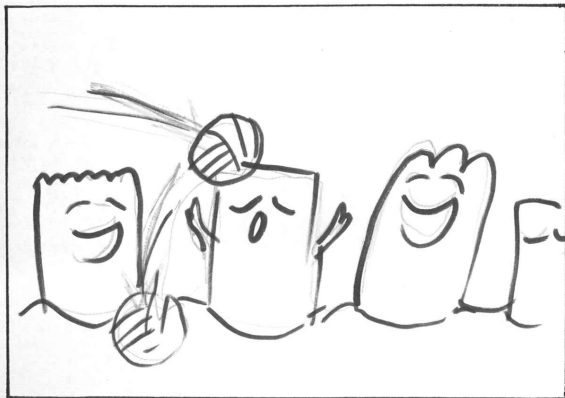
12 Celok

Zub 1 se s ostatními nebaví

holka zub 3 mu podává ruku

→ on "nic"...

Zub 1 se chová NAFOUKAVĚ



13 Celok

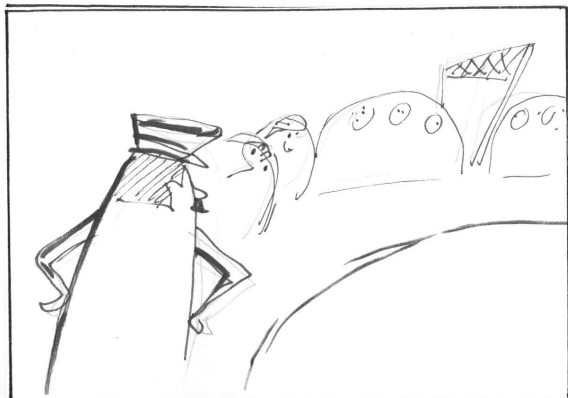
Na ^{zobníka} Zub 1 spadne balon

ostatní se smějí



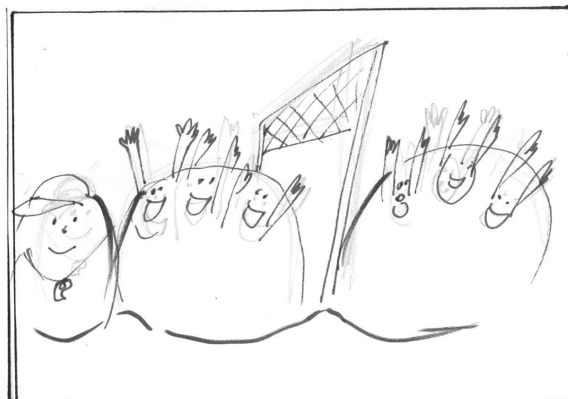
14

Zub 1 se kouká do dlatky
odkud balon spadl



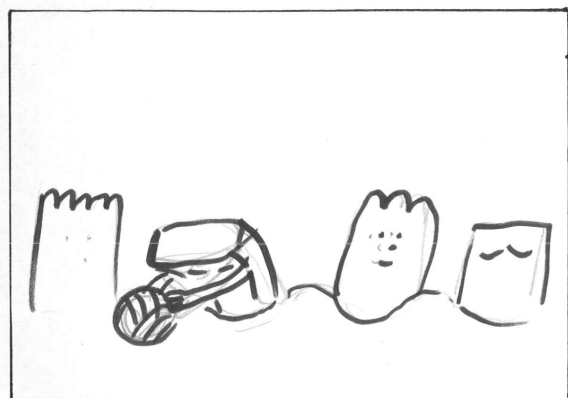
15 C-VC
 subjektivní pohled Zubař
 na konci dne má mávájí
 stoučty - chytí balóh

zvuk: volání (Hej, to jsem
 já to jsem!)

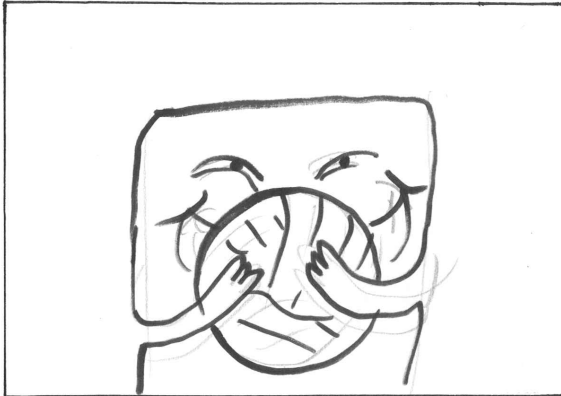


16 C
 Bližší záběr na volejbalist
 (stoučty)

-waaay volají

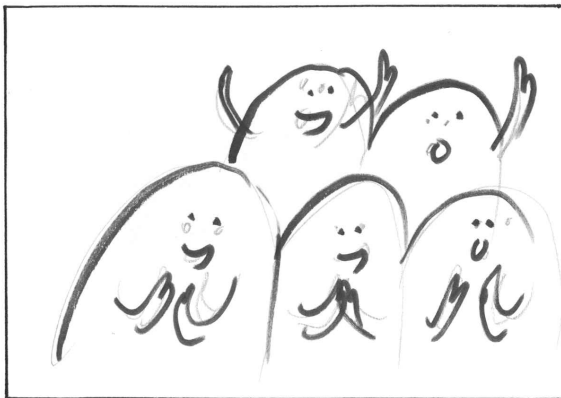


17 C
 Zubař se sklání pro mč



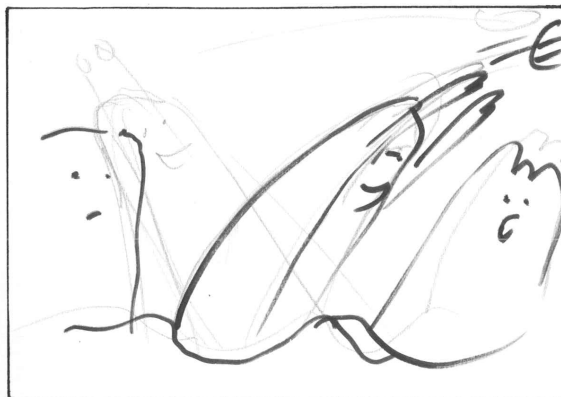
18

Zubí se zasměje
(čítá/okraj)



19

C
volejbalisti první
člověk zakr
hod!



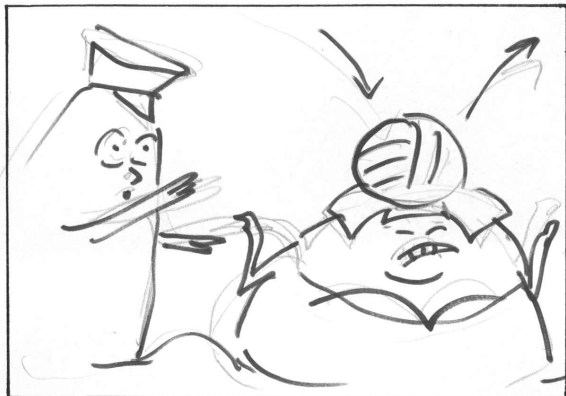
20

Zubí háže balon
schmaté na opačnou
stranu



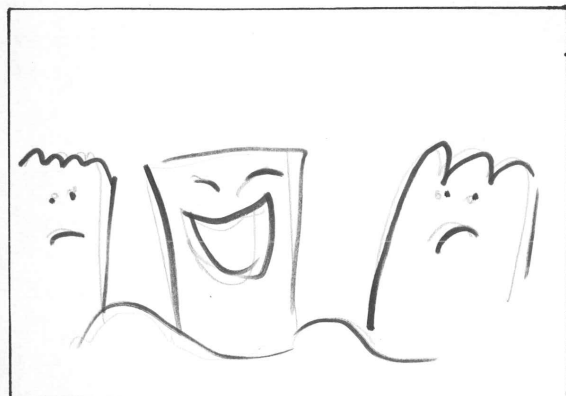
21

balon letí



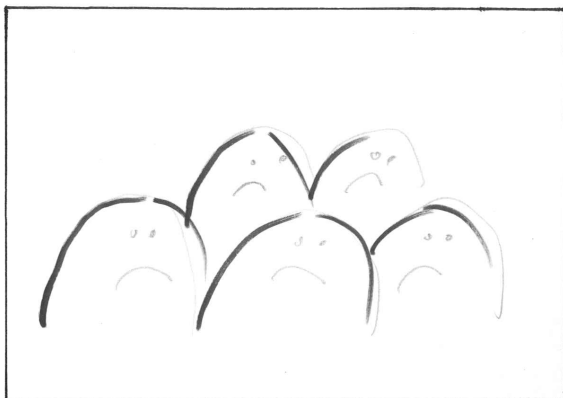
22

Spadne balon na hlavu



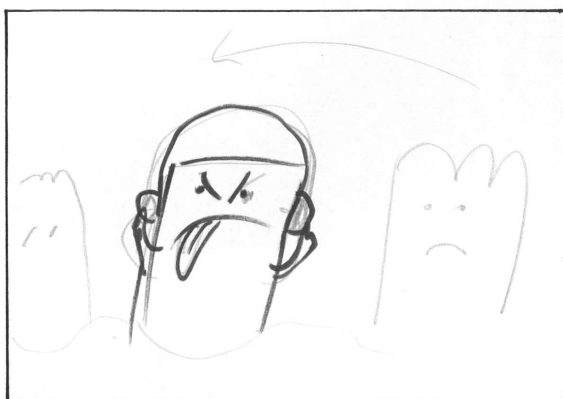
23

Zubí se škodolibě smejí



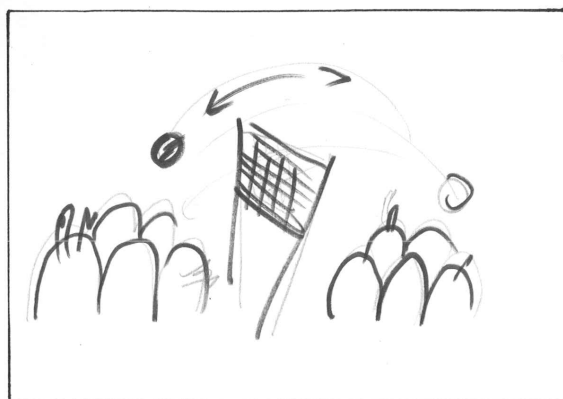
24

volejbalisti se
mračí a krouží hlavou



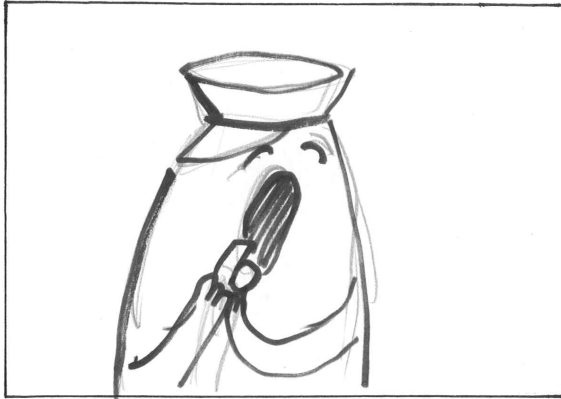
25

Zubí na ně vyplácne
jazyk a hatadi si
shledatka
-holka je smutná
(v poradí někdo hoře baloň
zpracá dolera tudy baloň)



26

volejbalisti hrajou
(pne chytaj mč sprava)



27

policejst píská



28

lidka holka jí
bagetu



29

Zuby „rozbijí“ soubor
(jako ukousou)

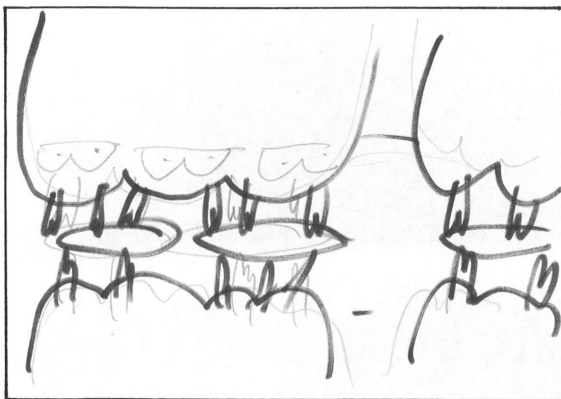


30

pada jídlo

Zub1 nic nedělá

(ostatní mají pracovní rukavice...)



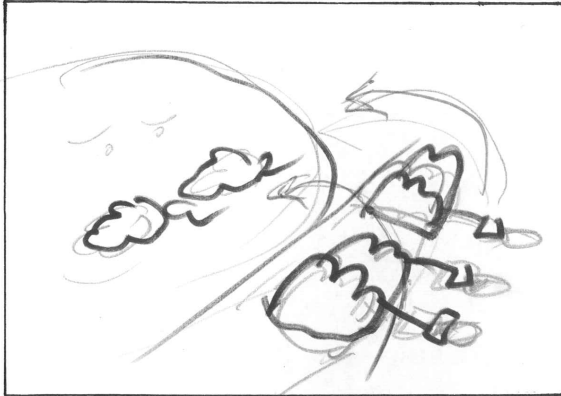
31

Stolicky "ručně" zpracovávají
jídlo - do klobáček -
a házou na poryb



32

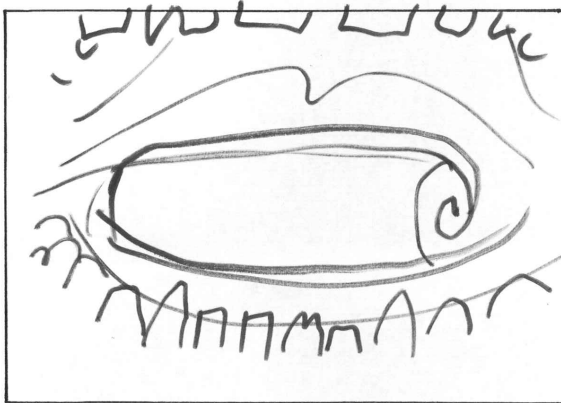
Zub1 neuklízí
holca do něj. Šoucha -
Zub1 má kolem sebe
NEPORÁBEK



33

Stáhlý na pravé straně
PRACUJÍ

hází jídlo na jazyk



34

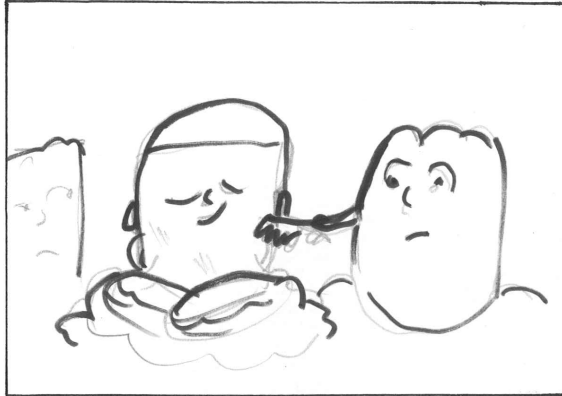
Jazyk sroluje jídlo
do krku



35

Zuby si opírají ruce

(je poprácí)

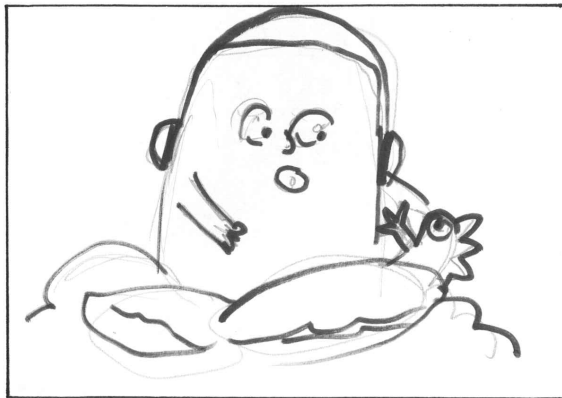


36

Zub 1 je spinař a kolem
sebe má nepřítele

Holka ho opravuje omdlačen

- on je nešť



37

z nepřítele Zubu 1
vyleze kazač a začne ho
otrávovat

Zub 1 se ho snaží chytit



38

VC
kazač je víc

Zuby se brání - zabíjí
kazačky



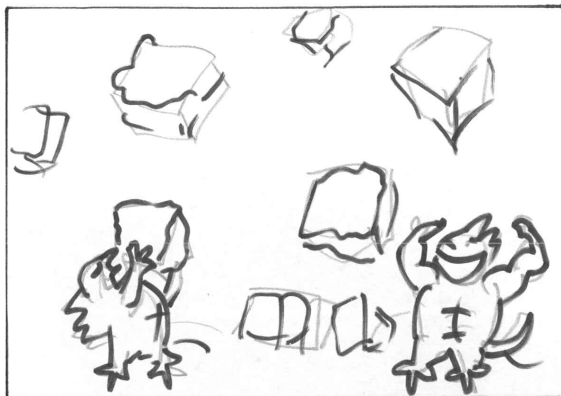
39

Babka přiměze kavalera
 Jehliceny a vlnou



40

Lidská holka
 řídava bohoos



41

Padají karky cukru
 Kavači je pojídají
 a sízi



42

VC

Kazači jsou všude
a vprůvaze



43

C

Zub 1 je stále napaden
Kazákem - Holka
se ho snaží zachránit
ale marně
Kazák Zub 1 kousne

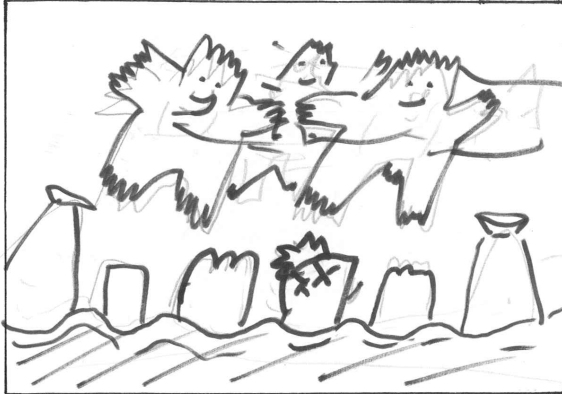


44

LIDSKA' HOLKA ŘEKNĚ

AU!

A KEDY SI KARTÁČEK
(A PASTU)



45

Kartači přicházejí
a zachraňují od Kazači



46

(Holka zavola Kartače a s
přijdou na pomoc Zubař)

Kartač zlikviduje
Kazača a kontroluje
Zub 1 - má díru -
a tak Kartač někoho volá
(telefonuje)

(mezitím jiný Kartač pečuje
o Holku)



47

pohled z výšky pusy
- silueta zubů
- z dálky se blíží
helikoptéra



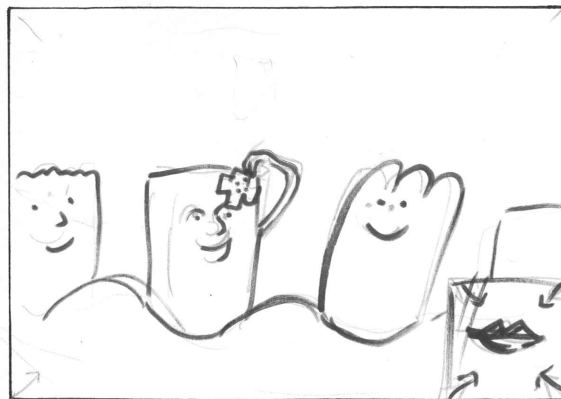
48

Lidička holka
 ředi v zubařském
 křesle
 - Zabarčka jí vrtá zub



49

Zub 1 je ošetřovaný
 panem MUDr. Vrtáčkem
 - MUDr. Vrtáček pak odletí -



50

Zub 1 si poklepe na hlavu*
 a usměje se
 - Kamataři s holkou
 - před ním stih na pusy
 kdežto vlet zubci - pusa se
 * zmk: plech? - něco **ZAVRĚ**