



Prukopníci světové animaci v USA

Walt Disney a jeho
animovaná groteska

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta multimediálních komunikací

Vyšší odborná škola filmová Zlín

akademický rok: 2008/2009

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Barbora URBÁNKOVÁ**

Studijní program: **B 8206 Výtvarná umění**

Studijní obor: **Klasická animovaná tvorba**

Téma práce: **Průkopníci animovaného filmu v USA – W. Disney
a jeho animovaná groteska**

Zásady pro vypracování:

1. Teoretická část Bc. práce:

- Teoretická část práce je v pevné vazbě, která nedovoluje vyjímání ani vkládání listů.
- Rozsah: min. 20 stran textu na téma Průkopníci animovaného filmu v USA
- nutno odevzdat 3 ks + 1CD s verzí PDF + 1 PDF elektronicky odeslat knihovně UTB.


2. Praktická část Bc.práce zahrnuje:

- Bakalářský film, nutno odevzdat na 6 CD
- Propagační plakát k filmu
- Součástí praktické části je i neomezené množství ilustrací a příloh obsahujících výtvarné návrhy a technický scénář, vše inteligentně prezentováno v deskách.


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

Vedoucí bakalářské práce: doc. Mgr. Dušan Trančík, ArtD.
Vyšší odborná škola filmová Zlín
Datum zadání bakalářské práce: 5. ledna 2009
Termín odevzdání bakalářské práce: 11. května 2009

Ve Zlíně dne 5. ledna 2009


doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.
pověřená děkanka




doc. Vladimír Malík
vedoucí oboru Klasická animovaná tvorba

ABSTRAKT

Abstrakt česky

V mé práci pojednávám o začátcích animace ve spojených státech. Uvádím první režiséry a animátory a jejich filmy, počáteční techniky a jejich vývoj, stejně tak nekonečný souboj mezi firmami a umělci. Dále se zaměřuji na Disneye, největšího mistra animovaného filmu, a jeho spolupracovníka Ub Iwerkse, jeho největší úspěchy v krátkem filmu, způsoby, jakým řídil své studio, a končím s jeho prvním celovečerním filmem, Sněhurkou.

Klíčová slova:

walt, disney, animace, USA, goteska, technicolor, Ub, Iwerks

ABSTRACT

Abstrakt ve světovém jazyce

In my bachelor work I've chosen to deal with the very beginnings of the animated film in the United States of America. I'm introducing the first animators and directors, as well as their movies, their techniques and the way they developed. I also refer to the endless war between the companies and the artists. Half of the work itself is dedicated to Walt Disney, the most famous creator of animated films, alongside with his trusted animator, Ub Iwerks. I introduce his biggest successes in the field of short-length animated films and the way he ran his studio, finishing with a few words about his first full-length film, Snow White.

Key words:

Walt, Disney, animation, USA, grotesque, technicolor, Ub, Iwerks

OBSAH

<i>Úvod</i>	06,
Prukopníci Animovaného filmu v USA	
<i>James Stuart Blackton</i>	08,
<i>Winsor Mc Cay</i>	09,
<i>John R Bray</i>	11,
<i>Earl Hurd</i>	11,
<i>Pat Sullivan, Otto Messmer</i>	12,
<i>Fleisher Studios</i>	13,
<i>Paul Terry</i>	16,
<i>Bud Fisher</i>	17,
<i>Raoul Barré</i>	18,
<i>Tex Avery</i>	19,
<i>Chuck Jones</i>	22,
<i>UPA</i>	24,
Walt Disney	
<i>Úvod</i>	26,
<i>Laugh-o-gram</i>	27,
<i>Alice in Cartoonland</i>	27,
<i>Oswald Šťastný Králik</i>	28,
<i>Mickey Mouse</i>	30,
<i>Steamboat Willie</i>	31,
<i>Silly Symphonies</i>	32,
<i>Dali a Disney</i>	33,
<i>The Animation Research Library</i>	34,
<i>Jak si vytrénovat animátory</i>	35,
<i>Sněhurka a Sedm Trpaslíků</i>	37

Úvod – Počátky animace

Historie animovaného filmu podle samotných animátorů začíná velice brzo. První prokazatelný počátek animace lze datovat asi do doby 12.000 let před naším letopočtem, do doby kamenné. V jeskyni *Altamira* ve Španělsku byl nalezen první nakreslený obraz, který je i prvním obrazem vyjadřující pohyb. Pradávný umělec nakreslil bizony anatomicky přesně v různých fázích běhu. Byla to vlastně první animace, i když nebyla v tu dobu nijak a nikam promítána.

Ramses II si 1600 před n. l. nechal pomalovat 110 sloupů v chrámu bohyně Isis. Na každém sloupu je bohyně nakreslená v jiné fázi pohybu, navazující na předešlou. Pro jezdce, kteří se před sloupy pohybovali, to vypadalo, že bohyně Isis před nimi tancuje. Optický klam fungoval perfektně.

V roce 3200 před n. l. byla vyrobená váza v Iránu s rozkreslenými pěti fázemi kráčející kozy, ve čtvrtém století před n. l. byla nakreslena Řecká váza s atletem, který provádí salto ve čtyřech fázích. Jistá *madam Proudhommeau* tyto vázy v šedesátých letech dvacátého století nasnímal po jednotlivých fázích. Stejně tak i bizony z jeskyně v *Altamire*, které si nechala jednotlivě překreslit. Užaslí diváci v roce 1962 sledovali nádherně animované stovky a tisíce let staré tvory pohybující se po plátně.

Tyto příklady nejsou jediné. Svitky s létajícími ptáky v Číně, reliéfy na pyramidách v Mexiku a vázy z Řecka, Říma a Turecka svědčí o nadšení lidí pro magické „pohybující se“ obrázky. Stroj podobný thaumatropu byl vyrobený v Číně dokonce již v roce 180 našeho letopočtu.

V roce 1640 s vynálezem laterny magiky *Athanasia Kirchera*, se poprvé opticky klamy a obrázky použily taky jinak než k náboženským rituálům, a to k něčemu jednoduššímu, k pobavení publika. Laterna magika promítala animovanou kresbu na zeď. Zobrazovala jednoduché fáze člověka s otevřenými a zavřenými ústy a myši, která se mu v ústech rýpala.

V 19. století, kdy se začala rozvíjet také optika, Američan P. M. Roget objevil efekt doznívání zrakového vjemu, neboli *persistence of vision*. Tenhle objev byl využit v zařízení *thaumatrop*. Když se *thaumatrop* na šňůrkách otáčel, spojily se dva obrázky namalované na opačné straně kartonu v jeden. Tak se například ptáček namalovaný na jedné straně kartonu dostal do klece namalované na straně druhé.

V roce 1867, si Američan *William Lincoln* nechal patentovat *zootrop*, známý jako *the wheel of life*. Jednalo se o cylindrický přístroj, ve kterém byly zasazeny odděleně od sebe jednotlivé kresby. Když se zařízením otáčelo, pak se skrz sérii mezer zdálo, že se uvnitř umístěné jednotlivě nakreslené fáze pohybu spojily v jeden souvislý pohyb.

Úplně odlišnou cestou než je ta dnešní se vydal *Emile Reynaud*, který v roce 1892 zkombinoval svůj *praxinoscop s diaprojektorem*, a otevřel si vlastní Optické divadlo. Na desetimetrové papírové pásy kreslil nejen prosté pohyby, ale dokonce i ucelený děj. Ten pak promítal na plátno, na které zezadu promítnul dopředu nakreslené pozadí. Svoje projekce neustále prodlužoval, až dosáhl projekce v délce patnácti minut. Později dokonce nahradil neprůhledné papírové pásy průhlednými a začal používat i barvu, což se filmové animaci nepovedlo až do roku 1932! Vynález filmové kamery *profesora Reynauda* zruinoval. Proto všechny své papírové kotoučky (kromě dvou) vysypal do Seiny. Nebýt tedy filmové kamery, určitě by se způsob animace vydal úplně jiným směrem.

Na úvod nesmím také opomenout *George Meliése*, který omylem objevil filmový trik a začátek *stop-motion* animace, když se mu kamera pokazila při natáčení kolemjedoucího autobusu. Když kameru spravil, a pokračoval na stejné stopě s natáčením, tak kolem zrovna projížděl pohřební vůz. Když pak svůj materiál vyvolal, autobus se najednou v něj proměnil. Nadšeně pak tuto techniku použil ve svých filmech jako filmový trik, a přispěl tak k začátku filmové animace.

Výraz animace byl vytvořen mnohem později, než samotná animace vznikla. Češi například ještě v padesátých letech používaly v titulcích k filmům výraz „loutkami pohyboval“ nebo „pohyby loutek“.

Slovo animace pochází z latinského slova *anima*, tedy duše, animace proto musí znamenat vdechování duše, ožívování neživého. Nejlépe jeho význam s humorem vysvětlil *Edgar Dutka*, když napsal, že slovo animace bylo vytvořeno „z potřeby nějak slušně nazvat profesi chlapíka, jenž odře všechnu tu nejdůležitější práci, s níž se pak chlubí *John Bray*, *Pat Sullivan*, *Paul Terry*, *Walt Disney* a jiní podnikavci.“

James Stuart Blackton

James Stuart Blackton se narodil 5. 1. 1875 v Yorkshiru, Velká Británie. V deseti letech emigroval s rodinou do Ameriky, kde se pokusil vydělávat si peníze kreslením komických postaviček před živým publikem. Když tento plán ztroskotal, stal se novinářem.

Velice šťastná byla jedna z jeho prvních prací. Byl to rozhovor s *Thomasem Edisonem*, který v tu dobu předváděl svůj *Vitascope*. *Blackton* pro něj nakreslil před kamerou Edisonův portrét, malá sekvence, která se nečekaně dobře prodala. Netrvalo moc dlouho, a vznikla *American Vitagraph Company*, a za nedlouho potom také první animovaný film v dějinách, a to již na počátku 20. století.

Blacktonovo experimentování s filmem nelze ještě označit za animaci. *Blackton* ale nechtěl jen kreslit. Chtěl experimentovat, jak jen to bylo možné. Začal velmi brzo svojí kreslenou figuru používat v kombinaci s hranými záběry a za použití *stop-motionu* ji trošku měnit. V jeho projektu „*The enchanted drawing - Kouzelná kresba*“, vidíme poprvé kreslenou postavu, jak reaguje na reálný svět kolem sebe. Sám *Blackton* se kolem ní pohybuje, nalévá ji víno, pak ji ho sebere. Postava se urazí, hraje si s nakresleným kloboukem, který se mění v reálný a naopak atd. Ještě to není úplná animace, ale určitě k ní nemá daleko.



Údajně první animovaný film vznikl šest let nato, v roce 1906 jako malá série téměř 3000 obrázků se jménem „*Humorous Phases of funny Faces - Humorné fáze směšných tváří*“, hraná na 20 fps. Jsou použité nejrůznější techniky. *Stop motion*, opačnému natáčení a taky nakreslený papírek, připomínající kresbu křídou. Postavy na sebe reagují, proměňují se, písmena se píšou sama, obrázky jsou kreslené neviditelnou rukou. Filmeček byla opravdová „*filmová magie*“, a měl ohromný úspěch. Je skoro fascinující, jak dokázal první animovaný film zkombinovat tolik různých technik ve své době. A to ještě dříve než byl vymyšlený způsob, jak u filmové kamery snímat obrázek po obrázku.

Po velikém úspěchu *Humorných fází*, *J. Stuart Blackton* natočil pro *Edisona* a *American*

Vitagraph Company ještě jeden krátký film - „*Kouzelné plnicí péro*“. Pak animaci opustil a vrátil se k produkci hraných filmu.

Jeho úspěch s animovanou kresbou jen tak neskončil. V Americe si tuto techniku oblíbil *Emile Cohl*, který si tuto techniku osvojil a přenesl ji do Francie, kde nakreslil mezi lety 1908 a 1918 sto filmů. Svoje filmy kreslil sám. Svou kresbu proto maximálně zjednodušil, až připomínala jen kresbu dětskou, většinou bílou na černém pozadí. Stejně jako mnoho jiných filmařů té doby, taky *Emile Cohla* zruinovala 1. světová válka

Winsor Mc Cay

Přesně kdy a kde byl *Mc Cay* narozen není známo. Sám tvrdil, že se narodil v roce 1871 v Michiganu, na jeho náhrobním kamení je uveden rok 1869. Jeho osobní karta z registru narození uvádí, že se narodil v Kanadě v roce 1867.

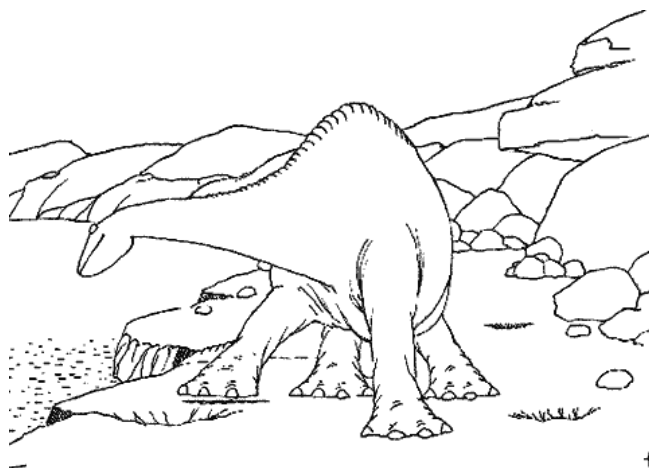
Mc Cay byl kreslířem takzvaných *Comic strips*, které v polovině 19 století vešli do Amerických novin, a jsou zde dodnes. Naopak, mnohé z postavíček z *Comic Strips* se staly hvězdami pro několik následujících generací. Hodně kreslířů *Comic Strips* své postavičky postupně začali přesunovat také filmové plátno – *Winsor Mc Cay* to byl jako první s animací svého komiksového hrdiny, „*Little Nemo - Malý Nemo*“. Tento desetiminutový krátký film, ze kterého jsou animovaný pouze dvě minuty, *Mc Cay* natočil společně s *J. S. Blacktonem* v roce 1911. Film, který se měl jmenovat „*Winsor Mc Cay, the Famous Cartoonist of the N. Y. Herald and his Moving Comics*“, ale zůstal známý jen jako *Malý Nemo*. Je to pohádka o malém klukovi a jeho neobyčejných snech.

Mc Cay rád kreslil sám, takže většina buněk v jeho animovaných filmech je nakreslena jím samotným. Jen málokdy, když už neměl na vybranou, si nechal pomáhat asistenty. Po úspěchu *Malého Nema*, přišel krátký film „*How the Mosquito operates - Jak funguje Komár*“. Příběh o nenasytném komárovi, který se nikdy neuspokojí, a proto se upije k smrti. *Mc Cay* dokazuje, že není jen výjimečný kreslíř, ale také skvělý animátor. V jeho filmech je gag sice ještě pomalý a nedotažený, ale zůstává vtipný a inspirativní ještě dnes.

V roce 1914 přišel animovaný film, kterým se *Mc Cay* proslavil, a navždy bude zapsán do dějin animace. Jeho úchvatná „*Gertie, the Dinosaur – Brontosaurus Gertička*“. *Gertička* byla *Mc Cayová* společnice na jeho *Vaudevillských* vystoupeních. *Mc Cay* vysvětloval svým divákům vše, co mohl o animaci, jak vzniká, a jaké má obrovské možnosti. Poté

vždy zavolal *Gertičku*, která za ním přihopsala, a podle jeho pokznů předváděla nejrůznější triky. Nechala se pohladit, roztancovala se, vypila celé jezero, nebo snědla jablko, které ji podal *Mc Cay*. *Gertička* samozřejmě nemohla nezlobit. Po napomenutí od pána přišel pláč. Na konci vystavení se *Mc Cay* proměnil v animovanou postavičku, vylezl *Gertičce* na krk a společně odešli z jeviště.

Gertie a *Vaudevillské* vystoupení byly hlavními důvody, proč desítky lidí začali animovat. Rozkošná brontosauřice ovlivnila víc životů, než by si *Mc Cay* kdykoliv dokázal představit. *Gertička* byla tak oblíbená, že dostala i svůj druhý krátký film, „*Gertie on Tour-Gertička na cestách*“.



V roce 1918 přišel *Mc Cay* se svým nejvelkolepějším filmem, „*The Sinking of the Lusitania - Potopení Lusitanie*“. Film propagoval myšlenku nutnosti vstupu Ameriky do 1. světové války po potopení americké lodí německou ponorkou.

Protože v tu dobu se ještě nepoužívaly folie a ani jiné filmové triky, *Mc Cay* musel celý film, každou buňku nakreslit znova od začátku, kompletně i s pozadím. Všech 27 000 buněk k filmu *Lusitanie* nakreslil sám vlastnoručně. Stejně tak postupoval i u svých dalších filmů. To také vysvětluje, proč jich vyrobil jen deset. Na množství nezáleží. *Mc Cayovo* mistrovství se nedá popřít. I kdyby natočil film jen jeden, stejně by byl jednou z největších inspirací. Tehdy, ale i pro dnešní dobu.

Sám *Mc Cay* ale nebyl tak nadšený ze vzniklých animací. *Mc Cay* později, asi v roce 1920, na jedné večeři s tvůrci a animátory řekl: „Animace se měla stát druhem umění. Tak jsem animaci viděl já. Ale, co jste z animace udělali vy, lidé ... kšeft. Již to není umění, zůstal jen kšeft. Škoda!“ Na rozdíl od Evropy, kde se animace používala jako avantgardní umění, šlo v Americe vždy jen o popularitu a zisk.

John R. Bray

John Randolph Bray se narodil v Bridgeport, Connecticut, v roce 1879. V roce 1913 přešel z humoristického časopisu ke kreslenému filmu. Zde také natočil svůj první film „*Umělcův sen*“. Tento film byl první kreslenou groteskou, která z *Vaudevillů* udělala vyhledávaný program. Ve stejném roce uvedl první díl svého seriálu „*He's a Liar- Plukovník Hiza Liar*“, který se dočkal velikého úspěchu.

V době, kdy *Winsor Mc Cay* animoval svou proslulou *Gertičku*, jej *Bray* navštívil, a jako novinář se jej vyptával na jeho metody v animaci. *Mc Cay*, který velice rád vysvětloval a ukazoval nadšencům, jak nato, mu ukázal všechny techniky a metody, které používal. Později si *Bray* nápady a techniky *Mc Cay* nechal patentovat pod svým jménem, a dokonce se ho pokusil obžalovat. Soud mu naštěstí neuvěřil, a všechna práva se vrátila zpět k *Mc Cayovi*, který pak po mnoho let dostával od *Brayho* autorské honoráře.

Bray si také nechal patentovat křížky na papírech pro přesné položení kresby pod kamerou, a pozadí na průhledném materiálu, které pokládá na animovanou kresbu. Až později to zkusil *Earl Hurd* naopak. Tak, jak se to dělá dodnes.

V roce 1920 uvedl s *Brewster Color* první barevný kreslený film „*The Debut of Thomas Cat*“, jako první film svého studia, *Bray Productions*. S *Bray Productions* vydal přes 500 filmů, většina z nich byly krátké animované filmy nebo dokumenty. Krátce pro něj pracoval i *Paul Terry* s animovaným *Al Falfem*, a *Earl Hurd*.

Earl Hurd

Earl Hurd, narozený v roce 1880 v Kansasu, byl pionýrem v Americké animaci a filmové režii. Pro *Bray Productions* vytvořil, animoval a režíroval animovanou sérii „*Bobby Bumps*“ v letech 1915 až 1918. *Bobby*, malý chlapec, inspirovaný *R. F. Outcaultovým Buster Brownem*, prožívá se svým psem *Fidem* nesčetná dobrodružství.

V té době společně s *John Brayem* začali jako první animovat na celuloidu místo na papíře, a průhledné buňky pak snímaly nad předem nakresleným pozadím pod kamerou, techniku, na kterou *Hurd* a *Bray* měli patentu do roku 1923. Buňková animace znamenala

pro obor revoluci, protože znamenala mnohem méně práce pro animátory, kteří do té doby museli animovat postavu a pozadí současně.

Earl Hurd v roce 1918 opustil *Bray Productions*, a zapojil se na čas k *Terrytoons*, než si v roce 1923 pořídil vlastní studio, *Earl Hurd Productions*. *Bray Productions* i bez něj pokračovalo v tvorbě seriálu „*Bobby Bumps*“ do poloviny dvacátých let.

Earl Hurd dále pracoval pro *Ub Iwerks* v jeho studiu, a pak také v *Disney studios*.

Pat Sullivan a Otto Messmer:

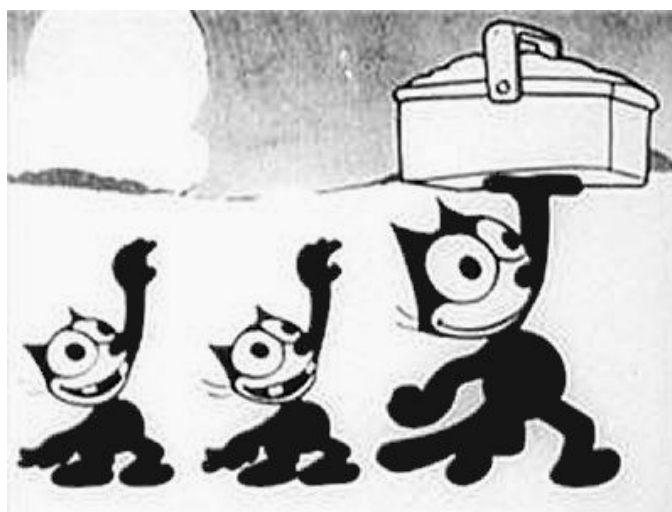
Felix the Cat

Patrick Sullivan se narodil v roce 1887 v Sydney. Do USA se přestěhoval v polovině dvacátých let, kde začal pracovat jako producent filmu.

Otto Messmer se narodil v West Hobojem, New Jersey, v roce 1892, a velmi brzy se zamiloval do *Vaudevillských* představení. Když studoval v *Thomas School of Art* v New York City, kreslil ilustrace pro módní katalogy. Když školu dokončil, začal pracovat jako animátor.

V roce 1915 podepsal smlouvu s *Universal Studios*, kde pro *Jack Cohna* nakreslil test filmu „*Motor Mat*“. I když film nikdy nebyl vydán, nalákal pozornost *Pat Sullivana*, který mu nabídl další práci. *Messmer* však nabídku nepřijal, a místo toho s *Henry Mayerem* začali projekt „*The Travels of Teddy*“.

Po první světové válce *Messmer* a *Sullivan* začali spolupracovat oficiálně. V roce 1919 zadal *Sullivan Messmerovi* nový projekt pro animovaný krátký film, který měl být uveden společně s celovečerním filmem. *Messmer* nakonec přišel s krátkým filmem „*Feline Follies*“, kde byl hlavní postavou *Master Tom*, prototyp *Felixe*, černý kocour s velkýma očima, který přinášel lidem štěstí.



Černý kocour se všem líbil. *Messmer* se *Sullivanem* se osamostatnili, a začali s výrobou

seriálu, který se stal v něm éře legendou: „*Felix the Cat- Kocour Felix*“. *Felix* byla první postava, která byla vytvořena speciálně pro plátno a byla chráněna značkou jako masově prodávaná komerční figurka. Od roku 1922 si *kocour Felix* užíval neuvěřitelné popularity. Do roku 1931 si zahrál ve více než 150 kreslených animovaných filmech. Dostal také svůj vlastní *Comic Strip*, kreslený *Otto Messmerem*, a také celou řadu jiných výrobků, jako hračky a pohlednice.

S nástupem zvuku začala popularita *Felixe* klesat. Hlavně proto, že *Pat Sullivan* odmítal přejít na ozvučení filmu, a když se pro to konečně rozhodl, bylo pozdě. *Felixe* v oblíbenostech diváku nahradil *Iwerksova* postava *Mickey Mouse*, produkovaná *Disneyem*.

Bohužel se v roce 1933 *Pat Sullivan* upil k smrti, a nevyjasněná autorská práva nedovolila *Messmerovi*, aby v seriálu pokračoval. A tak se produkce *Felixe* pozastavila. Tři roky po *Sullivanově* smrti *Felix* znovu na krátkou dobu ožil ve třech krátkých filmech, které provedlo *Van Beuren Studios*.

Kocoura Felixe nakreslil *Messmer*, dokonce ho animoval i režíroval ve většině filmech. Za svou práci nebyl *Messmer* nikdy oceněn. *Sullivan* totiž tvrdil, že *Felixe* nakreslil on, a na obrazovce se vždy objevovalo jen jeho jméno. *Messmer* zůstal bez obchodních práv na *Felixe* skoro až do konce života. Až pak několik historiků pochopilo, že *Kocour Felix* sice vyšel ze *Sullivanova* studia, jeho výtvarníkem byl ale *Messmer*, který si nikdy práva pro svou postavu nevyžádal.

Felix se znovu objevil v animovaném světě v roce 1953 jako seriál pro Americkou televizi pod režii *Joe Oriola*. *Oriolo* překreslil *Felixe* tak, aby měl dlouhé nohy, a přidal mu kouzelnou tašku, která se libovolně měnila na věci, které kocour právě potřeboval. Od té doby si *Felix* zahrál v mnoha televizních produkcích, a také v celovečerním filmu.

Fleisher Studios

Max Fleisher se narodil ve Vídni a ještě jako malý kluk se s rodinou přestěhoval do New Yorku. Tam měl šanci navštívit jedno z *Vaudevillských* vystoupení *Winsora Mc Caye*, a jako mnoho jiných umělců se animaci nakazil až do smrti.

Svou tvorbu jako animátor začal společně s bratrem *Davem* v roce 1917, kdy uvedli první díl animovaného seriálu „*Ven z kalamáře*“, kde postavička *Koko* utekla mistrovi přímo z kalamáře a začala dělat nejrůznější neplechy, aby se nakonec dostala zpátky do kalamáře.

Bratři v tomto seriálu pokračovali průběžně po celá 20 léta pod režii *Dave Fleishera*.



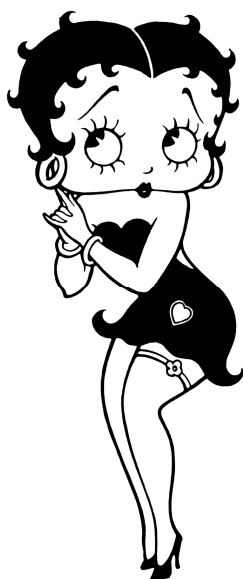
Veliká pomoc při výrobě tohoto seriálu byl *Fleisherův* vynález, *Rotoscop*. *Rotoscop* dovoľoval animátorům, aby fáze hraného filmu překreslovali, což umožnilo téměř realistickou animaci. Postavičku *Koko* hrál Dave převlečený do šaškovského kostýmu, jeho bratr *Max* ho pak překresloval.

V roce 1934 začali projektovat své „*Screen Songs - Písničky na plátno*“. Je to první pokus o synchronizaci hudby a animace formou série animovaných písniček a to ještě čtyři roky před nástupem zvukového filmu. Při studiu dodaném doprovodu se obecenstvo pomalu a po částech písničky naučilo a pak sborově a s chutí zpívalo. Když v roce 1938 nastoupil zvuk do filmu, tak v tomto projektu ještě nějaký čas pokračovali.

Ve 30 letech bratři *Fleisherovi* přinesli na plátno jednu z nejkontroverznějších postavček všech dob - *Vampu* v minisukni - „*Betty Boop*“. *Betty Boop* začala svoji kariéru jako člověku podobný francouzský pudlík, což vysvětluje prověšené tvářičky a hranatou hlavu. Člověkem se stala kompletně v roce 1932, v krátkém filmu „*Any Rags*“. Uši se proměnily v náušnice, černý čumáček v rozkošný nosík. A hned zde byla šestnáctiletá slečna s

dětským hlasem ale dokonale ženskou postavou.

Ve filmu „*Minnie the Moocher*“ se prosadila jako samostatná hvězda. U diváků dosáhla velmi rychle obrovskému ohlasu a stala se jednou s nejnámějších postaviček od *Fleisher Studios*, oblíbenou do dnešního dne. Krátký film „*Minnie the Moocher*“ je také velice známý pro hudební „video“, které ve filmu předvedl *Calloway* jako osobní reklamu. Po velkém úspěchu dostala *Betty* osm dílů „*Talkcartoons*“ navíc, a v roce 1932 dostala svůj vlastní seriál.



Betty je známa hlavně jako první animovaný sex symbol. Proto také byla cenzurována a na nějaký čas zakázána. Ostatní ženské postavičky z té doby byly spíše komické a dětské (například *Minnie Mouse*, u které vůbec nevadilo, že ukazuje své spodní prádlo, byla to přece jen myška, a k tomu skoro děvčátko), nebo byly napodobeniny jejich mužských protějšku a sexualitu vůbec nevyjadřovali. *Betty* je oproti tomu opravdu sexy - minisukně, odhalená záda, síťované punčocháče a smyslná ústa. Pro tyto její vlastnosti byla cenzurována. Z minisukně se staly dlouhé šaty zakrývající svůdné nadkolenky a děj byl přeměněný tak, aby neurážel dámy z vyšší společnosti. Z nevinné sexy holčičky se stala cílevědomá kariéristka a žena v domácnosti.

I když se v seriálu pokračovalo, cenzura bohužel zničila tento fenomén. Proto bratři *Fleisherovi* v roce 1933 předvedli divákům novou postavičku: „*Popeye the saflor - Pepka Námořníka*“.

Pepka Námořník byl na začátku prostá reklamní postavička, ale za nedlouho se stala postavou velice oblíbenou. V roce 1938 dokonce překonal v anketě jako neoblíbenější kreslená figurka i *Myšáka Mickeyho*.

Jen dva roky po *Disneyho* celovečerním úspěchu „*Sněhurka a sedm trpaslíků*“ *Fleisher Studios* odpovědělo svým prvním celovečerním filmem „*Gulliverovy cesty*“. Film byl naplněn inteligentním černým humorem a mnoha vtipnými vedlejšími postavičkami. *Gulliver* naopak jako hlavní hrdina, který byl pro účely reálného pohybu rotoskopován, nebyl tak propracovaný. Diváci se do jeho postavy nikdy necítili. *Fleisherovi* totiž příliš předběhli dobu svým nesentimentálním smyslem pro humor, pro publikum ještě

nepochopitelným.

Další důvod pro dějovou nekompaktnost může být také skutečnost, že *Max Fleisher* odmítal používat storyboard, což je vždy zábavné a někdy i velice dobré v krátkém filmu, kde se všechno každou chvílí mění. Když se ale přesuneme k celovečernímu filmu, nastávají problémy. Film již nikdy není pod kontrolou, uniká pointa a je velice těžké dodržet kontinuitu příběhu.

Jejich další pokus o celovečerní film „*Mr Bug goes to Town - Pan Brouk jde do Města*“ studio *Fleisher* dovedl k bankrotu.

Paul Terry

Paul Terry se narodil a vychován v San Francisku. V roce 1904 začal pracovat jako karikaturista a fotograf pro místní noviny, postupně se přes tuto práci dostal až do New Yorku.

Jako nemálo jiných animátorů byl fascinován *Gertičkou* a *Vaudevillskými* vystoupení, a v roce 1915 si natočil svůj první film „*Little Herman - Malý Herman*“. Nejprve natočil pozadí, a potom v dvoj-expozici natočil figurku malého kouzelníka *Hermana*. Když se pak tento krátký film pokusil prodat, dostal nabídku od producenta *Selznicka*, s tím, že zaplatí jeden dolar za stopu filmu. Když *Terry* namítal, že samotný materiál ho stál víc, dostal od *Selznicka* odpověď, že „by mu dál víc, kdyby ho takhle nepomaloval“.

Tato slova musel *Selznick* vzít velice brzy zpátky. *Terry* v roce 1916 už začal pracovat u *R. Bray Studios*, a stal se známým svou postavičkou „*Farmer Al Falfa*“, pro kterou natočil sérii jedenácti dílů. Dříve než za rok *Terry* z *R. Bray Studios* odešel, ale vlastnická práva na *Al Falfu* si vzal s sebou. Hned příští rok natočil pro *Edison Pictures* „*Farmer Al Falfa's Wayward Pup*“.

Téhož roku si *Terry* otevřel vlastní studio pod jménem *Paul Terry Productions*, kde natočil dalších devět krátkých filmů s *Al Falfem*. Brzy po začátku První světové války ale studio uzavřel, a přihlásil se k armádě. Po určitém čase stráveném na operačním sále, začal kreslit důležité fáze neobvyklých chirurgických zákroků. Z těchto obrázků složil instruktážní filmy, které byly posílány do všech polních nemocnic.

Po válce se vrátil zpět k animaci, a společně s *Amadee J. Van Beurenem* založili „*Fables Studios*“, kde byly hlavním hitem Ezopovy bajky pod jménem „*Aesop's Film Phables*“.

Každý týden vycházel nový díl až do doby, než se *Beuren* začal zajímat o synchronizaci zvuku s obrazem. Nadšeně nutil *Terryho*, aby pronikli do nové techniky, místo toho aby postprodukčně synchronizovali už dodělaný film. Když *Terry* novou techniku nepřijal, tak se *Beuren* v roce 1929 s *Terrym* rozešel a *Fables Studios* přejmenoval na „*Van Beuren Studios*“

Paul Terry si ale velmi rychle založil vlastní studio „*Terrytoons*“. Řada jeho spolupracovníků odešla spolu s ním také. *Terry* poprosil kolegu karikaturistu *Bud Fishera*, aby animoval jeho novinové postavy *Mata a Jeffa (Mutt and Jeff)*, a tak se stal prvním tvůrcem tohoto později velmi úspěšného seriálu.

Terrytoons je považováno za studio s nejnižší kvalitou ve své době, a bylo také poslední studio, které přidalo do svých animací i zvuk a začalo používat *Technicolor*. Sám *Terry* s humorem říkal, že „jestli je *Walt Disney Tiffany* v tomhle oboru, tak já jsem *Woolworth*“. Jeho animační styl zůstával velice statický po celé desetiletí, ale *Terryho* spíše zajímalo to, že každý týden vydal nový díl, a kvalita mu byla lhostejná. Dokonce i hudba byla provedena jediným mužem, *Philipem Scheibem*, kterému odmítal platit práva na populární skladby, a tak většinu hudby musel komponovat samostatně.

Terry vždy věděl kdy s jednoho žánru odejít, a kdy si ponechat seriál, který měl úspěch. Například, když se jeho první distributor *Educational* začal dostávat do finančních potíží, *Terry* neváhal, a svou práci přenesl ke *Castle Films*, a měl pravdu. Ve stejném roce byl *Educational* uzavřen, ale on s úspěchem pokračoval ve své práci dál. I když kvalitou na tom *Terrytoons studio* nebylo zrovna nejlíp, pravdou je, že se *Terry* v obchodování vyznal velice dobře. Nepotřeboval, aby byly jeho filmy perfektní, ale aby jeho studio vydělávalo. Proto byl jeden z velmi mála animátorů a režisérů, kteří nikdy nezbankrotovali, a nikdy nezůstal bez práce.

Bud Fisher:

Mutt a Jeff

Harry Conway "Bud" Fisher se narodil v roce 1885 v Chicagu v Illinois. Když pracoval jako novinář a karikaturista v San Francisku, nakreslil první úspěšný denní *Comic Strip* v USA „*Mutt a Jeff*“, jeho první, a také jediný pár postav.

„*Mutt a Jeff*“ se spolu s *Fisherem* přestěhovali do známějšího časopisu v San Francisku,

protože si *Fisher* na ně ponechal autorská práva. V roce 1911 byli přeneseni na plátno pro krátký film. *Fisher* zjistil, že si může jako producent vydělat víc než jako karikaturista, a proto v roce 1913 založil „*Bud Fisher Film Corporation*“, ve spolupráci s Americkou „*Pathé*“. Vytvořil 36 krátkých filmů v průběhu dvou let.

Po právních komplikacích jeho společnost vytvořila dalších dvě stě sedmdesát sedm filmů „*Mutt and Jeff*“. *Fisher* je pod těmito filmy sice podepsán jako scenárista, animátor i režisér, ale většinu práce za něj udělali *Charles Bowers* a *Raoul Barré*.

Raoul Barré

Raoul Barré se narodil v Montrealu v Quebecu r. 1874. Několik let po univerzitě pracoval jako politicky karikaturista. Zde si vyměňoval názory s Emilem Kohlem, ovšem anonymně, a po válce se přestěhoval do New Yorku. Když v roce 1912 viděl film „*How the Mosquito operates - Jak funguje Komár*“ od *Mc Caye*, tak se, podobně jak jiní nadšenci rozhodl začít s animací a připojil se k *Edison Studios* aby mohl své filmy produkovat.

V *Edison Studios* se seznámil s *Billym Nolanem*, který se stal jeho dlouhodobým partnerem, a společně začali tvořit animované reklamní spoty. Bylo to asi poprvé, kdy se animace použila ke komerčním účelům. Bylo to v té době, když společně přišli na nástroj, který znamenal revoluci pro kreslený film - Lochy a jehly.

Barréovi došlo, že pokud má pohnout jen jednou částí postavy, nemusí ji animovat celou. Stačilo ji animovat po částech, a k figuře ji sestavit až pod kamerou. Mnoho animátorů zkoušelo nejrůznější způsoby, aby udrželi papíry přesně nad sebou, ale žádná nefungovala tak, jako lochy a jehly. *Barré* a *Nolan* jednoduše udělali díry na papíře - tentokrát jen dvě. Papír navlékli na jehly upevněné na animačním stole.

Protože se ještě nepoužívaly buňky, ale papír, nefungovalo to perfektně, ale byl to začátek, který usnadnil animaci pro příští generace. Jejích vynález o jednu jehlu navíc se používá dodnes, a k němu se připojil systém průhledných buněk, který vymyslel *Earl Hurd*.

V roce 1914 se *Barré* a *Nolan* rozhodli vytvořit vlastní studio, nenavazující na *Edisona*. *Barré-Nolan Studio* se tak stalo první studio, které se věnovalo 100% animaci. Bohužel, studio dlouho nevydrželo.

V roce 1916, multimilionář *William Randolph Hearst* založil konkurenční studio pod

jménem *International Film Service*, najal si většinu animátorů, kteří pracovali pro *Barrého*. Dokonce i *Nolana*. Zaplatil jim o hodně víc, než by si *Barré* mohl kdykoliv vydělat. *Barré* se musel uspokojit s tím, že animoval pro *IFS* seriál „*Phables*“. Nakonec ale po sedmi epizodách *Barré* od *IFS* odešel.

Právě tehdy si *Bud Fisher* hledal provozovnu, kde by pro něj *Charles Bowers* animoval jeho „*Mutt and Jeff*“, protože *Bowers* na to neměl prostředky. *Barré* měl sice všechno potřebné, ale neměl štáb - proto vznikl *Barré-Bowers Studios*, a začala produkce seriálu. *Barré* se ze všech sil snažil pozvednout kvalitu filmu, a začal trénovat animátory (tak, jak to později s oblibou dělal *Disney*), a platil část jejich výuky.

Mutt a Jeff byli sice velikým ekonomickým přínosem pro *Barrého*, ale dlouhá doba trvání, nezlepšující se kvalita a nekonečné hádky s *Bowerem a Fisherem* ho od seriálu nakonec odradily, a spolupráci s nimi ukončil v roce 1919.

Po dlouholeté nečinnosti v oboru animace, kdy se obrátil ke svým olejovým malbám, našel v roce 1926 konečně to, co hledal u *Pata Sullivana*. Stal se guest-animátorem pro seriál „*Felix the Cat*“, a jeho animace z té doby je nejen nejlepší, kterou kdy sám provedl, ale také se předkládá jako nejlepší animace k seriálu *Felix*. Díly „*Felix Dines and Pines*“ a „*The Oily Bird*“, dokonce animoval *Barré* zcela sám.

Tex Avery

Tex Avery, rodák z *Tayloru*, z *Texasu*, začal animovat na začátku 30. let pro *Waltera Lantze* jako animátor králíka *Oswalda*, krátce potom co tuto práci opustil *Walt Disney s Ub Iwerksem*. Je uveden jako hlavní animátor seriálu, i když, jak sám prohlásil, dva z nich také režíroval. V té době přišel nešťastnou náhodou o levé oko, což možná vysvětluje jeho podivný smysl k perspektivě, který se později objevily v jeho animaci.

V roce 1935 opustil studio *Lantze*, a připojil se k *Leon Schlesingerovi*, kterého přesvědčil, aby mu dovolil samostatnou produkci. *Schlesinger* mu dovolil dělat animaci tak, jak ji přesně *Avery* chtěl. Přestěhoval jeho i jeho tým, který tvořili animátoři *Bob Clampett* a *Chuck Jones* do malého bungalovu, který vlastnila *Warner Brothers*. *Averyho* tým ho nazýval „*Termite Terrace - Termitová Terasa*“, protože byl zaplavený termity, a vznikla tak přezdívka pro *Schlesinger-Warner Company*. *Avery* zdokonalil filmový gag a byl v tom perfekcionista. Několikrát dokonce vyhodil z hotového negativu rámy, když s

načasováním nebyl zcela spokojený.

Averyho tým, do kterého se připojil i režisér *Frank Tashlin* pomalu začal určovat studio *Warner Bro.*, Společně vytvořili postavy, které jsou oblíbeny do dneška, a které podkopaly *Disneyho* trůn - postavy ze seriálu *Looney Tunes*. Jeho postavy se jak vizuálně, tak i charakterem a typem černého a brutálního humoru lišil od postav *Disneyových*. Podobně jako *UPA*, filmy od *Averyho* přivítali dospělí diváci, které už sentimentální naivita *Disneyových* filmů pro děti neuspokojovala.

Svou nejznámější postavu *Bugs Bunnyho* vytvořil v roce 1940 pro film „*A Wild Hare*“.



Jméno pro tohoto ironického zajíce vzniklo ze jména *Benna „Bugs“ Hardaway*. Arogantní zajíc se vyznal ve všem. Vždy nejen že unikl svým nepřítelům, ale navíc je i beze studu ztrapňoval, zachovával si stále čistou hlavu a byl pořád v pohodě. Jeho známou frázi „*What’s up doc?*“, která se pak stala jeho synonymem, používal *Avery* jako mladý ve škole, a tak se na své postavičce jednou provždy podepsal. *Bugs Bunnyho* věčný rival *Elmer Fudd* byl modelován podle komika *Joe Pennera*.

Ze série *Bugs Bunnyho* režíroval *Avery* jen první čtyři díly : „*A Wild Hare*“, „*Tortoise Beats Hare*“, „*All This and Rabbit Stew*“, a „*The Heckling Hare*“. Současně však, a to až do roku 1941 kdy dokončil svou spolupráci se *Schlesinger Studios*, režíroval i jiné krátké filmy a parodie, krátké pohádky a hollywoodské karikatury a grotesky.

Avery odešel ze studia, když se s producentem pohádali kvůli poslednímu filmu „*The Heckling Hare*“, který režíroval. *Bugs Bunny a Pes* měli třikrát padat z útesu, a při posledním pádu se měli otočit a říct do kamery - „držte se svých čepic, už je to zase tady!“. *Schlesinger* byl přesvědčený, že si diváci budou myslet, že je to narážka na jeho konec, a proto poslední pád z filmu vystříhl. *Avery* byl vzteky bez sebe. Od počátku totiž požadoval, aby v jeho filmech měl vždy první a poslední slovo. Nechal za sebou tři nedodělané filmy, které za něj později dodělal *Bob Clampett*.

Dokud pracoval u *Warner Bros*, zkoušel si *Avery* speciální techniku pro lip-sync filmových zvířat, tu ale nedokázal prosadit. Když mu později jeho přítel *Jerry Fairbanks*

nabídl zkusit to u Paramount Pictures, vůbec nezaváhal. Pro Paramount Pictures natočil první tři díly seriálu „Speaking of Animals“.

Tex Avery se připojil ke *studiu Metro-Goldwyn-Mayer* v roce 1942. V této době jeho umělecký růst dosáhl mistrovství. Jeho animace se stala rychlejší, byla více stylizovaná, a dovolil si do média zasáhnout způsobem, na který si ostatní animátoři netroufli. *M-G-M* mu poskytovala také větší rozpočet a kvalitnější materiál než jaký dostával u *Warnera*. Jeho tým byl složen z animátorů, kteří opustili *Disneye*. Například *Prestona Blaira*. Radikální změna v jeho tvorbě byla vidět již na prvním snímku, který vydal s *M-G-M*. „*The Blitz Wolf*“ - parodie na Adolfa Hitlera byla nominována na *Academy Awards*.

Při pobytu v *M-G-M* vytvořil dvě z jeho nejznámějších postaviček, *Droopyho*, zpočátku pojmenovaného jako *Happy Hound*, a sexy postavičku *Red Hot Riding Hood*. Obě v roce 1943. „*Red Hot Riding Hood*“ je ukázka toho, jakým způsobem se *Avery* na animovaný film díval a jak chápal jeho možnosti. Stejně jako jeho postavy,



které ve filmu prohlašují, že to, co už někdo jednou udělal, nemá cenu opakovat, ale je to třeba zkusit jinak! A to také dělá. Převrací starou dobrou pohádku vzhůru nohama, no a diváci se mohou umlátit smíchy.

Avery se chvíli pokusil kreslit realistické postavy na propracovaných pozadích a používat realistickou animaci, ale moc dlouho u toho nevydržel. Rychle se vrátil zpět ke své šílené animaci a méně realistickým, více stylizovaným postavám, které tak významně ovlivnily animátory a umělce z *UPA*. Jeho filmy ale nebyly originální jen kresbou a způsobem animace, kterou se postavil proti *Walt Disneyovi*, ale i svými bláznivými náměty. Recenzent o jeho filmu „*The Cat that Hated People*“ z tohoto období napsal, že „...není pozoruhodný pro linku či barvu, ale pro bezohlednou anarchistickou fantazii, která je naprosto nekompromisní a extravagantní“.

Tex Avery věřil, že animované postavy, už kvůli tomu, že jsou kreslené, se nesmí vázat na realitu, ani na hraný film, že musí nechat za sebou reálný svět a vstoupit tam, kde je možné všechno. V roce 1953, a když už neměl v *M-G-M* co nového nabídnout, odešel, a vrátil se do studia *Walter Lantz*.

Ve studiu *Walter Lantz* také nezůstal dlouho. Do roku 1955 zrežiroval čtyři krátké animace. I když byl znova nominován na *Academy Awards* za filmy „*The Legend of Rockabye Point*“ a „*Crazy Mixed-Up Pup*“, odešel od *Lantze* kvůli neshodám v peněžích. Tak také skončil svou kariéru u animovaného filmu.

Poslední jeho animace byly reklamní spoty pro televizi, kde často používal postavy, které vytvořil při pobytu v *Termitové Terasé*. Navzdory tomu, byl stále velice oblíbený, a měl mnoho následovníku, kteří v jeho stopách pokračovali. Ani po jeho smrti jeho obrovský dopad na kreslený film nevyhasl. Jeho vliv je vidět například i v seriálech „*Ren and Stimpy*“, „*Tiny Toon Adventures*“, „*Animaniacs*“, „*Freakazoid*“, „*Tom and Jerry Kids Show*“, „*Spongebob Squarepants*“, na postavě *Genieho* z „*Aladdina*“, vytvořeného pro *Walt Disney Pictures*, i ve filmu „*Who framed Roger Rabbit*“. Režisér *Richard Williams* prohlásil, že měl v úmyslu vytvořit film, který by sice měl solidnost *Disneyových* postav, ale také šílenosti těch, které vytvořil *Tex Avery*.

Chuck Jones

Charles Martin "Chuck" Jones, narozen 1812 ve Washingtonu, sám napsal, že se vydal už jako malý na uměleckou cestu, protože jeho otec byl opravdu špatný podnikatel. Pokaždé, když si zařídil novou společnost, tak si pro ni nechal vytisknout stovky papíru, pér, tužek atd. Když pak musel společnost rychle uzavřít, tak všechny věci, které mu zbyly, dával svým dětem, aby nepřišly nazmar. Jones a jeho sourozenci si pak celé dny jen kreslily, aby zlikvidovali tátův přebytečný materiál.

Když *Jones* dostudoval *Chouinard Art Institute* začal svou kariéru jako poslíček u animačních studií. Pro *Ub Iwerkse* umýval použité buňky, a u *Walter Lantz studio* sloužil jako asistent animátorů. Asistenta dělal také pro *Leon Schlesinger Productions*, kde se produkovaly *Looney Toons* a *Merrie Melodies* pro *Warner Brothers*.

V roce 1935 poprvé dostal u *Schlesingera* práci jako animátor, kde začal pracovat pod *Tex Averym*, a zanedlouho se s ním a jeho týmem přestěhoval na „*Termití Terasu*“. V roce 1938 se stál režisérem (nebo, jak se režisérům animovaných filmu tenkrát říkalo, supervizorem), a natočil si svůj první film „*The Night Watchman*“, v kterém se objevila přesladvká kočička, ze které se nakonec vyklubal myšák (!) *Sniffles*.

Většina *Jonesových* animovaných filmů z této doby, byla technicky dokonalá, ale až

přehnaně sladká a bez humoru, protože se snažil animovat podobně jako *Disney*. K takovým patří třeba „*Tom Thumb in Trouble*“ a animovaný „*Sniffles*“. *Jones* byl jeden z těch lidí, kteří se museli humoru naučit. Ale nakonec to přece dokázal! Z pout klasické animace se dokázal vymanit až v roce 1942 filmem „*The Dover Boys*“, v kterém věnoval hodně času humorným gagům. Film provedl v neklasické stylizaci, daleko od realistických kreseb, které produkovalo *Disney studio*.

Na konci čtyřicátých let a v první polovině padesátých dosáhl *Jones* vrcholu své umělecké dráhy. V této době vytvořil celou řadu úspěšných postav, mezi nimi své dvě neznámější ze všech, *Road Runner* a *Wile E. Coyote*. Seriál „*The Road Runner*“ a jeho další díla jako „*Duck Amuck*“, „*One Froggy Evening*“, a „*What's Opera, Doc?*“ jsou dodnes považovány za jedny z nejlepších animovaných seriálů vůbec. Scénář ke všem napsal *Michael Maltese*.

V roce 1950 společně s *Maltesem*, začali pracovat na snímku „*Rabbit Fire*“, který postavu *Duffy Ducky*, vytvořenou *Tex Averym*, změnil jednou provždy. Místo komického poplety zde stál arogantní, žárlivý egoista, který se snažil ze všech sil ukrást slávu svého kolegy, *Bugs Bunnyho*. *Chuck Jones* ve svých postavách vyjádřil svou kritiku lidství. Říkal, že „*Bugs Bunny* má být to, čím bychom chtěli být, a *Duffy* tím, čím doopravdy jsme“.

Když v roce 1962 *Jones* dostal od *Warner Bros* výpověď, tak s kolegou *Les Goldmanem* založili vlastní studio *Sib Tower 12 Productions*. Do studia přivedl většinu svého bývalého týmu. Rok nato *Sib Tower* začal produkovat pro *Metro-Goldwyn-Mayer* pokračování seriálu „*Tom and Jerry*“, a za dva roky se *Jonesovo* studio s *M-G-M* spojilo, a změnilo jméno na *MGM Animation/Visual Arts*. Když seriál „*Tom a Jerry*“ přestal být populární, soustředil se na tvorbu pro televizi.

V roce 1965 dostal Oskara za nejlepší krátký animovaný film, za svůj film „*The Dot and the Line: A Romance in Lower Mathematics*“.



UPA

United Productions of America, Spojené Americké Produkce

UPA byla revoluční společnost založena na konci Druhé světové války nespokojenými výtvarníky a animátory, kteří odešli z *Disneyova* studia. Tito umělci se nedokázali a ani nechtěli podřídit jeho striktní výtvarné šabloně a dodržovaným tabu, a tak stávkovali, aby dostali větší tvůrčí svobodu. *Disney* je po stávce propustil, a tak vůdce stávky, *Steve Bosustow* s *Johnem Hubley* (jeden z hlavních animátorů *Sněhurky*) a ostatními založili malé studio.

John Hubley a jeho kolegové věřili, že absolutní realismus pohybu nebyl tak podstatný, jak *Disney* prosazoval, a že jediným důvodem proč to tak dopadlo, byla snaha jeho animátorů co nejvíce přiblížit kreslený film filmu hranému. UPA chtěli zkoušet animaci volnou a necenzurovanou, stylizovanou, propagující nápady, které ostatní studia považovali za radikální.

První film studia UPA „*Robin Hoodlum*“ vyšel ze studia v roce 1948, a druhý hned rok nato se jménem „*The Magic Fluke*“. Oba filmy byly režírované *Hubleym*. *Hubley* použil ve filmech charaktery *Columbia Pictures*, lišáka a vránu. Poté, co byly jejich filmy nominované na cenu *Academy Awards*, dostali od *Columbia Pictures* svolení vytvořit filmy s vlastními postavkami.

Tak vznikla nejúspěšnější seriálová postava vyrobena UPA, *Mr. Magoo*. *Mr Magoo*, na rozdíl od očekávání, nebyl žádné roztomilé zvířátko, ale malý, starý protivný a poloslepý chlápek. Tento Hollywoodský antihrdina se stal brzy hitem ve filmu „*The Ragtime Bear*“, režírovaným opět *J. Hubleym*. Dva díly seriálu *Mr. Magoo* vyhráli



Academy Awards. „*When Magoo Flew*“ v roce 1953 a „*Magoo's Puddle Jumper*“ v roce 1955. Dědek vytvořený v éře mluvících zvířátek dokázal nemožné, a UPA se tak vydala na cestu ke slávě.

Kromě patnácti nominací na Oskara v desetiletí 1949-59, získala UPA ještě další *Academy Award* v roce 1951 za film „*Gerald Mc Boing Boing*“, který, stejně jako seriál *Mr. Magoo*

otevřel nové obzory pro animovaný humor. Byl to humor citlivý až neurotický, ale vždy pořad ještě akceptovaný širokým publikem.

Ve stejném roce *UPA* oznámila začátek práce na celovečerním projektu „*Men, Women and Dogs*“. Jednalo se o adaptaci práce karikaturisty *James Thurbera* s použitím jeho výtvarného umění. Bohužel, nakonec byla dokončená jen jedna část jeho práce „*The Unicorn in the Garden - Jednorozec v zahradě*“.



Další známe filmy které byly vydaný pod *UPA* byla adaptace povídky *E.A.Poa* „*The Tell-Tale Heart*“, a „*Rooty Toot Toot*“. Jejich sofistikovaný design a originální stylizace začaly ovlivňovat i ostatní současná velká studia, jako byli *Warner Bros* a *M G M*. Dokonce ani *Disney studios* neuniklo vlivu, který *UPA* přinesla do celé Ameriky. Začala éra experimentální

animace.

V druhé polovině padesátých let, začala *UPA* upadat. K tomu organizace „*The House Un-American Activities Committee*“ vydala protikomunistické výkazy a začala pro komunisty hledat i mezi umělci. Proto *Columbia* začala naléhat na *UPA*, aby propustila všechny své zaměstnance, kteří měli co společného s komunistickou stranou. K těm, kteří byli propuštěni patřil i *John Hubley*. Mnoho originality a kreativity odešlo z *UPA* spolu s ním.

Většina umělců ze studia se vydali vlastní cestou a začali samostatně tvořit. I když studio ve své tvorbě pokračovalo, už to zdaleka nebylo ono. Kvalita animaci v *UPA* upadla. *UPA* přestala produkovat animace pro kino v roce 1959, a začala tvořit výhradně jen pro televizi, kde byla žádost pořád větší, ale kvalita mnohem nižší. Také se pro televizi pokračovalo ve výrobě seriálu „*Mr. Magoo*“, ale z důvodu hromadné produkce se stala kvalita seriálu až ponižující.

UPA, přestože neměla moc dlouhou dobu trvání, měla obrovský dopad na inovace v animovaném film. Poprvé byla animace zaměřená na dospělého, inteligentního diváka, a i když to v té době ještě nebylo poznat, tento záměr neovlivnil jen animovanou tvorbu v Americe, ale i v Evropě. Animovaný film si jednou provždy našel mezi múzami své místo.

Walt Disney

Vizionář animovaného filmu

Úvod

Walt Disney se narodil v roce 1901 v Chicagu. V roce 1911 se s rodinou přestěhoval do Kansasu. V rodině spolužáka *Pfeiffera* se poprvé seznámil s animací. Jeho rodiče byli nadšení pro divadlo a *Disneye* brali s sebou na představení vaudeville - malý chlapec nebyl první ani poslední komu tato představení vnutila touhu animovat. Proto se začal učit kreslit v *Kansas City Art Institute*.

Když mu bylo šestnáct, utekl ze školy, aby se přidal k armádě. Tam jej však odmítli kvůli nezletilosti a proto se přihlásil se k červenému kříži. Celý rok jezdil ve Francii s ambulancí. Po přemístění do *Neufchateau* pomaloval celý areál i automobily.

Po návratu z krátké služby do Kansasu, začal pracovat v místní reklamní agentuře. Zde se seznámil s ploškovou animací. Tam se poprvé seznámil také s *Ub Iwerksem*. Společně se naučili animovat starou kamerou, kterou si vypůjčili od šéfa. Točili krátké kreslené vtipy. *Disney* pochopil, že kreslená animace toho nabízí mnohem víc než obyčejná ploška. A tak se rozhodl osamostatnit se.

Tím začala *Disneyova* dlouhá a dobrodružná kariéra v animovaném filmu. Bok po boku s *Ub Iwerksem*, s hromadou problému a překážek na každém novém kroku. Přes to všechno se ale nikdy nevzdal a stal se legendou. Většina normálních lidí by tuto cestu vzdala. *Disneye* ale nedokázalo nic zastavit. To, pro co se rozhodl, udělal. I když své kolegy a spolupracovníky mnohokrát dovedl k šílenství, a svá studia téměř k bankrotu.

V jeho filmech je asi jediné, co by se dalo vytknout. Jsou až přehnaně sladké, sentimentální a naivní. Všechno je pěkné, uhlazené, dokonce i ošklivost je provedená tak, aby neděsila, ale spíše vzbuzovala lítost nebo nutila k přemyšlení. Na tuhle kritiku měl velice prostou odpověď: „Ve světě je už mnoho ošklivosti a cynismu. Není třeba, abych přiléval olej do ohně i já!“

Laugh-o-gram

Laugh-o-gram byl první podnik, který *Walt Disney* samostatně rozběhl. *Walt Disneyho* krátké pokusné filmy, které vytvořil se svojí malou skupinkou, se staly rychle oblíbeny v nejbližším okolí, a tak se rozhodl, že je čas začít pracovat samostatně. Jako prvního spolupracovníka si najal *Freda Harmana*, spolupracovníka z reklamní společnosti, ve které dřív pracoval.

Společně založili studio *Laugh-o-gram*. Společně uzavřeli smlouvu s *Frank L. Newmanem*, který v *Kansas City* vlastnil divadlo, a začaly u něj promítat své projekty pod jménem „*Newman Laugh-o-grams*“. A to s velikým úspěchem. *Disney* brzo mohl nabídnout práci také více svým starým spolupracovníkům. *Fredyho* bratru *Hugh*



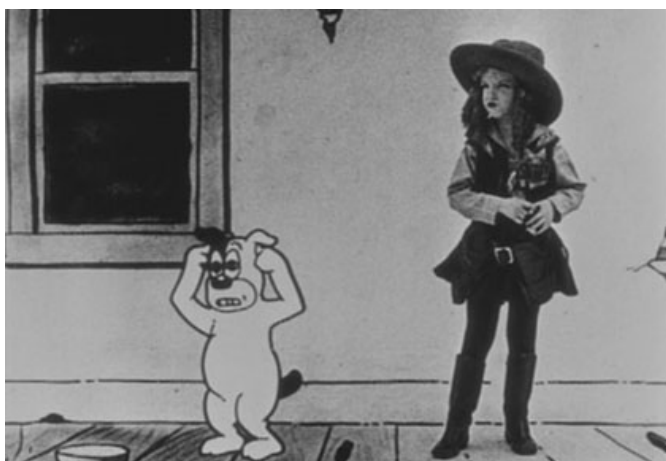
Harmanovi, *Rudolphu Islingovi*, a taky svému největšímu kamarádovi *Ub Iwerksovi*. Se všemi spolupracoval mnohokrát i později, když se z nich stali světoznámí animátoři.

Disney bohužel neuměl nikdy zacházet s penězi, a platil svým animátorům o hodně víc, než si mohlo jeho malé studio dovolit. Proto se *Laugh-o-gram* zanedlouho příliš zadlužilo, a po prvním díle nově připravovaného projektu *Alice*, bankrotovalo. *Disney* se vydal do *Hollywoodu*, kde ho zanedlouho následovali i jeho kamarádi s *Laugh-o-Gramu*.

Alice in Cartoonland

„*Alice in Cartoonland*“ byl seriál napůl animovaných krátkých filmu, kterým se *Disney* konečně dokázal chytit v době, kdy se rozhodoval přestoupit k hranému filmu. V celém seriálu se malá herečka *Virginia Davis*, která *Alici* hraje, pohybuje v kresleném prostředí plném animovaných postaviček, společně s animovaným kocourem *Juliem*, který se až příliš podobá kocourovi *Felixovi*.

První díl *Alice*, krátký, deseti minutový film, znamenal pro studio *Laugh-o-gram* bankrot. *Disney* proto s *Kansasu* odešel do *Los Angeles*, odkud trpělivě dál posílal návrhy a náměty pro seriál *Alice*. Konečně ho přijala *Margaret Winkler*, spolumajitelka studia *Winkler Productions*.



První díl *Alice* začínal ve studiu animovaného filmu. *Alice* je tak nadšená vším tím, co vidí, že se ve snu tohoto animovaného světa dostává. Tento díl vytvořil dějový rámec pro všechny ostatní díly seriálu. Vždy je to jen sen, ve kterém se může stát všechno. Lidé se mohou dokonce smát i dvěma zuřícím lvům, honícím po obrazovce vyděšené desetileté děvčátko. V hraném filmu námět na hororovou scénu dostává v animovaném filmu docela milý, skoro až sladký nádech.

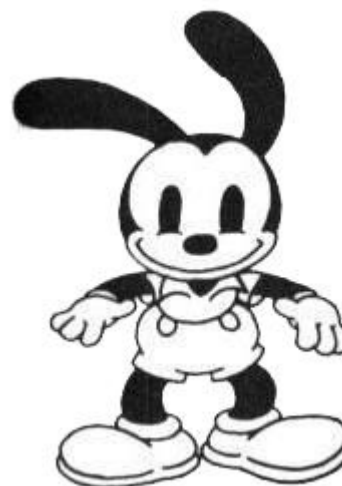
Na začátku seriálu pracoval *Walt Disney* na *Alici* úplně sám. V prvních šesti dílech nakreslil každý obrázek vlastnoručně. Až později dokázal přilákat několik svých starých kamarádů, aby mu pomohli. V roce 1924 se proto *Ub Iwerks* vydal do *Hollywoodu* za svým přítelem, aby mu s animací seriálu pomohl. V červenci se tam už usadil nadobro. Od té doby *Disney* psal náměty, animoval, režíroval a produkoval vše najednou. Byl tak nadšený, že za ním *Ub* dorazil, a konečně má animátora, že mu dokonce vyměřil o hodně vyšší plat, než dostával sám.

Disney sám začal mít tolik práce, že již nestíhal kreslit. Svým způsobem byl za to vděčný, protože takto získal čas na náměty a režii, která jej nesmírně fascinovala. Tehdy pochopil, že z něj nikdy nebude ani kreslíř ani animátor, protože považoval kreslení za pouhý nástroj k realizaci nápadu. On byl tím, který tyto nápady vytvářel, a to mu stačilo

“Oswald, Šťastný Králík“

Oswald byl vytvořen v roce 1927 v *Universal Pictures* pro *Charles B. Mintze* a *George Winklera*, s kterými *Disney* podepsal novou smlouvu po dokončení seriálu „*Alice in Cartoonland*“. Zpočátku měl *Oswald* představovat starého otce rodiny s příliš mnoha potomky. *Universal* ale námět na film „*Poor Papa*“, ve kterém měl *Oswald* účinkovat, odmítla. Proto *Disney* s *Iwerksem* dali králíkovi *Oswaldovi* novou, mnohem mladší podobu, taky lépe nakreslenou. Díl „*Trolley Troubles*“ tak nastartoval seriál, který se měl stát pro tuto dvojici osudnou.

„Králík Oswald“ měl velký úspěch jako otec, který se zběsile snaží zastavit nekonečné, bláznivé nápady svých dětí. *Disney* si myslel, že přišel čas pro navýšení rozpočtu. *Mintz* nato ale reagoval zcela nečekaně. Nejen že odmítl rozpočet zvýšit, ale dokonce chtěl rozpočet o 20 procent snížit. Když začal *Disney* namítat, tak mu *Mintz* připomněl, že autorská práva na „Šťastného Králíka“ patří jemu a *Universal Pictures*. A nejen to. Dokonce si většinu *Disneyova* štábu přeřadil pod svou kontrolu. *Ub Iwerks* a *Les Clark* byly jedni z mála, kteří zůstali *Disneyovi* věrní. *Disney* si to nenechal líbit. Od konce nové sezony se seriálu vzdal a společně s věrnými si začal zřizovat vlastní studio.



Všechny započaté díly „Šťastného Králíka“ *Disney* a *Iwerks* dodělali. Na dalším pokračování však s *Universal* odmítli spolupracovat. Po této peripetii se stal *Disney* opatrným. Vždy si na své postavy zajistil autorská práva.

Mezitím *Mintz* pokračoval v práci dál se štábem, který mu zůstal po *Disneyov.*, Produkoval další filmy, ve kterých *Oswald* vystupoval. Film „*Hen Fruit*“ z roku 1929 dostal poprvé hudbu a zvuk. Během deseti let bylo natočeno 140 dílů seriálu s *Oswaldem*. Postava králíka se objevila celkově ve 192 filmech. Za deset let se postavička výrazně změnila graficky, změnilo se i hlavní téma příběhu. *Oswald* se stal hezčím, dostal krásny bílý chlupatý kožíšek, sako, rukavičky a mnohem mírnější příběhy.

Autorská práva na postavu *Oswalda* a na prvních 26 dílů jeho seriálu se vrátila *Disneyovi* až nedávno, v roce 2006, jako součást dohody mezi *Universal Studios* a *Walt Disney Company*.

Mickey Mouse

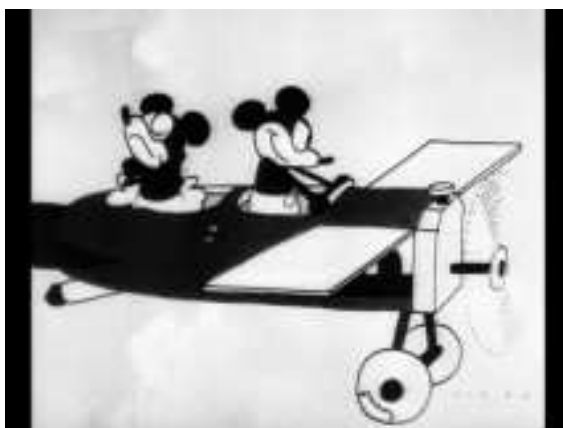
Walt Disney a Ub Iwerks

Po nešťastném „Šťastném Oswaldovi“ Disney nutně potřeboval novou hlavní postavu pro své krátké filmy. V roce 1928 tedy začali s *Ub Iwerksem* znovu hledat. Bylo hned jasné, že se bude jednat o zvířátko, v té době v animovaném filmu totiž převládaly postavy antropomorfní zvířátek.

Disney byl již jako mladý posedlý myškami. Protože myši nebyly v té době v animovaném filmu okoukané a žádná nebyla hlavní postavou seriálu, rozhodli se pro myš. Pro postavu navrhl také jméno - *Myšák Mortimer*. Jeho žena *Lilly* se jménem nesouhlasila a pokřtila myšáka *Mickey*.

Ub Iwerks pak za jedno odpoledne nakreslil kromě *Myšáka Mickeyho* také *Clarabelle Cow*, *Minnie Mouse* a *Horáce Horsecollar*, které Disney zpočátku odmítl, ale pak je použil v krátkém filmu jako vedlejší postavy. Toho odpoledne nakreslil i *Flipa Frog*, kterého později použil ve vlastním krátkém filmu.

Na prvním filmu s Mickeym bylo napsáno: „*A Walt Disney Comic by Ub Iwerks*“, naznačující jeho dvojí vlastnictví. Bohužel, dnes mnoho distributorů a bez výjimky všechny *Comic strips* uvádí *Mickeyho* jako výtvar samotného *Disneye*. Někteří se dokonce snaží čtenáře naznačit, že *Disney* nakreslil poprvé *Mickeyho* jako vlastní karikaturu.



V březnu 1928 začal *Ub* pracovat na první krátké animaci s *Mickeym* „*Plane Crazy*“. Děj byl celkem jednoduchý. *Mickey* si postaví vlastní letadlo a vezme s sebou *Minnie* na výlet. Při letu se jí snaží neúspěšně políbit, *Minnie* nakonec z letadla vyskočí s padákem. *Mickey* je tak zabraný do své snahy, že zapomene řídit a ztratí kontrolu nad letadlem. To vede samozřejmě ke katastrofě a končí humornou havárií.

Pro špatné zkušenosti s *Charlesem Mintzem*, pro kterého museli dokončit ještě několik scén pro „*Oswalda*“, se oba kamarádi chovali divně. *Disney* používal kameru potají ve své garáži. Důvěřoval jen pár lidem, kteří převáděli obrazy na buňky. *Ub Iwerks* pracoval na *Mickeym* jen po večerech, zamčený ve svém studiu. Jestliže někdy musel pracovat ve dne,

tak si ponechával obrázky hodně blízko sebe, aby je mohl rychle ukrýt. Také proto *Iwerks* animoval celý film úplně sám. Dokonce i pozadí nakreslil samostatně. Jakoby nestačilo ani to, byl ještě navíc hodně snaživý a produktivní. „Slyšel jsem, že jednou *Bill Novan*, který pracoval na projektu *Krazy Kat* vytvořil šest set obrázku za jediných den“ říkal. „Tak jsem udělal, co jsem mohl, abych ho překonal. A za čtyři týdny jsem nakreslil víc než pět tisíc obrázku!“

Přes všechno úsilí „*Plane Crazy*“ na distributory moc nezapůsobil. U diváků měl ale snímek při soukromé projekci jednoznačný úspěch. Proto se *Disney* nevzdal. Když viděl film „*Jazz Singers*“ byl přesvědčen, že bylo nezbytné přinést do animovaného filmu synchronizaci hudby a zvukových efektů s pohybem. Proto se pustil do režie dalšího filmu „*Steamboat Willie*“, který poslal *Mickeyho* na cestu ke slávě.

Steamboat Willie

Disney byl vždy příliš ambiciózní a pouštěl se do všeho, i když to bylo příliš těžké. „*Steamboat Willie*“ byl o to složitější, že nikdo ve studiu neměl žádné hudební znalosti, aby mohl synchronizovat hudbu a obraz. S výjimkou *Wilfred Jacksona*, který uměl dostatečně číst noty, hrál na housle a taky na harmoniku. Proto je *Wilfred* často uznáván jako hlavní skladatel hudby pro tento krátký film.

Steamboat Willie nebyl první film s hudbou. Bratři *Fleisherovi* hudbu začali používat již ve 20. letech systémem *DeForest*. Hudba ale nebyla synchronizována s pohybem. Pro svůj film *Disney studios* použilo nahrávání s tlačítkovým nástrojem, který určoval muzikantům přesný rytmus podle animovaných sekvencí. Přesnost synchronizace a použití zvuku bylo diváky přijato s nadšením. Proto byl „*Steamboat Willie*“ první film s *Mickeyem* který upoutal také zájem distributorů a sdělovacích prostředků. Tento v pořadí třetí krátký film se stal *Disneyovým* skutečným debutem.

Dohromady se zvukem se proměnila trochu i postavička *Mickeyho*. Jeho oči se staly jen dvěma malými tečkami, byly mu přidány bílé rukavičky, aby byly vidět jeho ruce, když byly proti jeho tělu. Dokud se do filmu nepřidala barva byla černá na černém pozadí velkým problémem.

Dialog v animovaném filmu ještě nebyl používán, postavičky však vydávali neartikulované zvuky. *Mickeyho* a *Minnie* dokonce namluvil *Disney* sám. *Mickey* až do

roku 1929 nemluvil. Až v tomto roce ve filmu „*Karnival Kid*“ pronesl svá první slova: „*Hot Dogs! Hot Dogs!*“. Po *Steamboat Willie* se Disney kompletně věnoval jen režii a námětu. Jeho talent vyprávět pohádky a vtipy konečně našel své plné využití v *Mickeyho* filmech. *Ub Iwerks* zůstal jako hlavní návrhář postaviček a hlavním animátorem, dokud ze studia neodešel, aby se věnoval vlastním filmům.

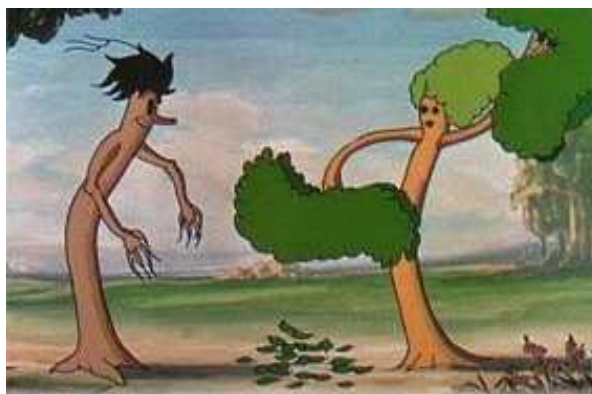
Současně se seriálem *Mickeyho Disney studios* pracovalo i na seriálu „*Silly Symphonies*“, které vyšel poprvé v roce 1929 jako hudební animace. První díl byl celosvětově známý „*Skeleton Dance*“, který kompletně nakreslil a animoval *Ub Iwerks*, stejně jako většinu filmů *Disney studio* z konců dvacátých let.

Silly Symphonies:

Začátek Technicoloru

Silly Symphonies nebyly tak populární jako *Mickey*, ale to se změnilo v roce 1932, kdy *Herbert Kalmus* dokončil první barevnou *Technicolor* kameru. Byl to on, kdo se sešel s *Disneym*, a přesvědčil ho, aby převedl svou *Silly Symphonies* na barevnou animaci „*Flowers and Trees*“ v *Technicoloru*.

„*Flowers and Trees*“ se tak stal dalším fenoménem ve světě animace, prvním barevným filmem. *Disney* za tento film dostal svůj první *Academy Awards* za nejlepší krátký animovaný projekt. Získal rovněž prodejní práva na používání *Technicoloru*. Všechny další *Silly*



Symphonies už byly provedeny barevně. Také „*The Band Concert*“, první *Mickey Mouse* krátký film byl natočen v *Technicoloru*.

Před *Silly Symphonies* natočil *Disney* ještě neúspěšnější krátký film té doby „*The Three Little Pigs, Tři malé prasátka*“. *Studio Disney* dokázalo něco nepředstavitelného. Animace dokázala dát třem na pohled identickým postavám úplně jiný vnitřní charakter.

Dalí a Disney



Je možné, že to může znít nelogicky, a mnoho lidí to může překvapit, ale *Walt Disney a Salvador Dalí* určitou dobu spolupracovali. Vztahy přátelství navázali v roce 1945 při společné večeři. Jako praví showmani si hned padli do oka, jak vizí tak i nápady. Hned příští rok byl oznámen začátek jejich spolupráce na projektu „*Destino*“. Byla to adaptace balady mexického muzikanta *Armanda Dominiqueze* formou hraného filmu s kombinacemi animovaných scén a speciálních efektů.

Disney byl člověk, který rodil jeden nápad za druhým. Od *Dalího*, jak sám *Disney* řekl, „se nápady přímo řinuly, nejen pokud šlo o projekt, ale ve všech možných směrech, jako jsou nástroje, nábytek nebo šperky...“ Každý den přišel s desítkami nových nápadů. Je jasné, že ne všechny se mohli do projektu dostat, ať byla snaha sebevětší.

Mnoho odborníků se domnívá, že neúspěch tohoto projektu spočíval v souboji dvou velkých ego, *Dalího a Disneye*. *Disney* chtěl mít vždy veškerou kontrolu nad filmy, které projektoval, a vmíchat se do každé scény, měnit vše, co se mu nezdálo perfektní. V *Dalím* ale našel nejen člověka, který sdílel jeho vizi, ale i člověka, který chtěl mít sám kontrolu nad svou vlastní tvorbu. Ať už byl důvod jakýkoliv, *Dalí* od projektu ustoupil v roce 1947. *Walt Disney* konstatoval nedokončení projektu jako „změnu v politice studia, se kterou sám *Dalí* neměl nic společného“. Po projektu zbylo jen 18 vteřin testů, a storyboard rozházený nejasným způsobem.

Roy E. Disney se rozhodl v projektu „*Destino*“ pokračovat při natáčení *Fantasie 2000*. Na projektu se pracovalo skoro potají. Většina producentů o filmu nevědělo vůbec nic, ani hlavní vedoucí studia o pokračování v projektu nic netušil. „Čím méně lidí, tím lépe“ říkal *Roy*.

On a jeho tým animátorů se museli potýkat nejen se zvláštním stylem *Dalího* kresby a

animace, a snažit se v tomto pokračovat, ale hlavně se storyboardem, který nebyl očíslovaný, a na první pohled ani nedával smysl. *Roy Disney* popisuje storyboard jako „obrovskou Rubikovou kostku, mohl jste jeho listy poskládat v jakémkoliv pořadí, ale stejně to nedávalo smysl“. Jednou se podíval na tři vedle sebe ležící papíry vedoucí projektu *Don Ernst* a konečně našel souvislosti. *Dalí* nepsal storyboard seshora dolů, ale zleva doprava. Až přišel k poslednímu papíru, pak se teprve vrátil na první stranu, a na druhé políčko seshora.

„*Destino*“ měl svou premiéru v roce 2003, skoro 60 let poté, co byl počat. Vyhrál na některých festivalech, jako v New Yorku a v Melbourne, a byl nominován na Oscara.

Projekt nebyl nikdy oblíben u médií, na samém začátku se dokonce potýkal s ironií a neporozuměním. Je to určitě inspirativní film pro samostatné filmaře. Je to ukázka, která vyšla z největšího studia animovaného filmu ve světě, která ukazuje, že animovaný film není jen lehká, i když nádherně technicky provedená forma zábavy pro děti a rodinu. Dokazuje, že animace je médium, jenž může sloužit k vyjádření emocí, které jsou téměř nelidské, a přejít realitu (což byla její základní funkce), ne ji jen přikrášlovat, až by se zdála být jen krásnou pohádkou, a místo toho zobrazovala brutální kombinace nejšílenějších vizí.



Je skutečností, že projektu trvalo šedesát let, než byl dokončen, a že ani dnes není na veřejnosti známý. Nicméně, jak řekl *Canemaker* v roce 2005: „*Destino*“ je jen připomínka toho, kolik práce *Disney* vykonal, aby si osvojil a prozkoumal animovaný film. Je to také výzva dnešním plytkým produktům hlavního proudu animace, které se neodvážejí lišit se, a ukázka nekonečných možností animace, které zůstávají nevyužity anebo zatím jen na samém počátku svého rozvoje“.

The Animation Research Library

The *Animation Research Library*, aneb *Knihovna Výzkumu Animace* začala jako osobní sbírka malířských a jiných děl, které *Walt Disney* s oblibou sbíral. Brzy si ale uvědomil, že sbírka obrazů i jiných výtvorů mohou inspirovat i samotné umělce a animátory. Sbírká sama je tedy důležitým prvkem dalšího rozvoje animace. Proto se kolekce děl stala

knihovnou *Disneyova studia*.

Jako mladý muž *Disney* rád cestoval po Evropě, a trávil celé dny zkoumáním Evropských bájí, pohádek a obrazů, které z nich vznikly. Nikdy neztrácel příležitost podívat se na divadelní hru nebo film, který vznikl inspirací těchto pohádek. Při každém návratu do Ameriky s sebou přivezl hromady knih a obrazů, které pak jeho zaměstnanci používaly jako inspiraci a technickou pomůcku při vytváření filmu.

V *ARL* nebyly uloženy jen staré obrazy. Protože sám *Disney* byl puntičkář a několikrát použil znovu staré sekvence i v nových filmech, byl dost prozíravý na to aby, kromě starých Evropských děl, pečlivě uschoval také všechny výtvarné návrhy a výtvarné díla, které vznikaly ve *Studiu*. Mnoho lidí se domnívá, že důvodem proč si vzniklá díla tak pečlivě uschoval, byl pozdější návrat k původním projektům a jejich nové provedení na vyšší technické úrovni.

Ať už byl důvod k vytvoření knihovny jakýkoliv, *Disney Studios* bylo jediným studiem, které si archivovalo vlastní materiál. I když mnoho animovaných buněk bylo odcizeno zaměstnanci a některé z nejkrásnějších barevných návrhů byly prodány soukromým sběratelům, *ARL* dnes počítá přes 60 milionů obrazů, počínaje buňkami z krátkého filmu *Plane Crazy* s kresbami myšáka *Mickeyho* nakreslených *Ub Iwerks*em.

Dnes je *ARL* dostupná jen zaměstnancům studia. I tak je ale vznik takové sbírky obrovský pokrok v archivaci některých z nejlepších děl, které v animaci vznikly. Je to obrovský *Disneyův* dar příštím generacím animátorů, i když prozatím jen těm vlastním.

Jak si vytrénovat animátory

Walt Disney byl perfekcionista, a jako takový trval na tom, aby všichni jeho spolupracovníci takový bili také. I když sám nebyl zrovna nejlepší řemeslník, chtěl, aby jeho výtvarný tým byl co možná nejlepší. Čím dál se jeho filmy rozvíjely, tím větší měl finanční možnosti jak dosáhnout ještě většího pokroku.

Nejdůležitější dárek, který dalo *Disneyovo* studio světové animaci, byl storyboard, který vymyslel *Webb Smith*. Do té doby byly všechny záznamy o nenatočeném filmu zapisovány bez ladu a skladu, podle okamžité potřeby. Ke komiksovým kresbám bylo přidáno pár poznámek nebo popisu. *Smith* začal kreslit storyboard tak, jak ho známe dnes, a tahle metoda se bleskově rozšířila mezi ostatní studia v Americe a v Evropě. Při natáčení

„*Sněhurky*“ se dokonce storyboard rozdělil na jednotlivé obrázky, které byly upevněné na tabuli. Tímto způsobem byl překontrolován příběh, film dostal větší flexibilitu a předcházelo animování zbytečných scén.

Dnes tenhle model storyboard nepoužívají jen animátoři, ale je používán i při natáčení některých komplikovanějších scén hraného filmu, mnohokrát i jako pomůcka ke speciálním efektům.

Další z jeho největších inovací byl *pencil test* - tužková zkouška. Ještě dříve než byly jakékoliv animované scény převedené inkoustem na buňky, byly párkrát nafilmovány a pak opravovány znova a znova. Tyhle testy udělaly z animátorů lidí posedlé dokonalostí. Jak *Disney* vysvětloval: „Stali se z nás perfekcionisté, a protože nic nikdy není perfektní, tak jsme byli pořád nespokojení“.

Několik animátorů tyto testy skoro nepoužívali. *Milt Kahl* jednou řekl: „A proč bych se na to měl dívat? Já jsem to animoval, já vím, jak se to pohybuje!“ Pravda také je, že po mnoha letech práce byl animátor tak zručný, že některé zkoušky byly ztráta času. Zejména, když šlo o velice jednoduché pohyby a minutovému materiálu trvalo někdy víc než celý den, aby byl exponován a promítán.

Dnes je ovšem situace jiná. Promítnout si animovaný záběr trvá jen pár minut, a opravy, které mohou být provedené mnohem dřív než je celý záběr vůbec hotový, mnohokrát zachrání celé dny.

Pokud šlo o animační techniky, v *Disneyovém studiu* to vypadalo jako schůzka výzkumníků. „Každý den se stalo něco nového, něco co ještě nebylo nikdy dřív provedeno.“ vzpomíná si *Marc Davis*. „Jistě to nebyl způsob jak se to má dělat. Někdo něco vymyslel, a když to mělo v sobě jiskru a náboj, tak i ostatní pokračovali tímto způsobem. Bylo to místo, kde se uskutečňovaly zázraky“. Bylo to trochu jako škola. Když animátoři potřebovali pomoc, tak se obrátili k jednomu ze starých „mistru“, třeba k *Art Babbittovi*, který jim ukázal jak nato, anebo jim poradil. Všichni se dělili o své osobní objevy. To mohlo jen prospívat.

Walt Disney byl ale ještě víc ambiciózní. Uspořádal svou vlastní „školu kreslení“, protože tvrdil, že animátoři musí být ve své práci úplně nejlepší. Staří dobří kreslíři komiksových sérií v časopisech a novinách - to nestačilo. V roce 1932 začal *Art Babbitt* uspořádat u sebe kurzy kreslení. Když se to *Disney* dozvěděl, hned přestěhoval tyto kurzy rovnou do studia a platil za všechno. Za místo, materiál, modely, později najímal i umělce, kteří tyto kurzy

vyučovali.

Brzy *Art Babbitta* nahradil *Don Graham*, který ukázal animátorům jak zjednodušit své kresby a jak důležité jsou záhyby a vrásky pro samotnou animaci. Umělci ve studiu byly za tyto informace vděční. Po něm tuto práci přijal *Marc Davis*.

I když *Disney* sám už nekreslil a najímal na tuto práci lidi, neustále všechno kontroloval a vylepšoval. Možná že už nepoužíval tužku, ale jeho neuvěřitelné nadšení bylo skoro nakažlivé. Sám o sobě později řekl: „Musím uznat, že už dlouho nekreslím. Ani už nevymýšlím všechny gagy a nápady ve filmech. Někdy si myslím, že jsem včelka. Lítám od jednoho místa studia ke druhému, sbírám pyl a tak nějak všechny spojuji. Asi tohle je moje práce“..

Sněhurka a sedm trpaslíků

„*Snow White and the seven Dwarves - Sněhurka a Sedm trpaslíků*“ vyšla v roce 1937, a jako první celovečerní animovaný film v dějinách znamenala neuvěřitelnou revoluci v kresleném filmu. Pro *Disneye* a jeho studio znamenala skoro bankrot, a hned nato zlatý důl.

Když začal *Disney* pracovat na „Sněhurce“ byl ještě pořád nakloněn Evropské kultuře a „Starému Světu“. Byl však přesvědčený, že si musí ve filmu nechat nejdůležitější Americký vliv, který měl. Optimismus a vitalitu, které dodržoval ve všech svých filmech.

Přesto nepřestal trvat na absolutní dokonalosti, a během velmi krátkého období dokázal převést jeho animaci k mistrovské iluzi života. Aby byly pohyby hrdinů reálnější, mnohé ze scén byly napřed natočeny s reálnými herci, pro *Sněhurku* hlavně *Marge Belcher*, a pak překresleny pomocí *rotoscopy*. Později však *Don Graham*, který se zabýval trénováním umělců ve studiu, *rotoscopy* i jiné nástroje na překreslování zakázal.

Sněhurka byla velice intenzivní období nejen pro *Disneye* samotného, ale i pro celé jeho studio. Mnozí z jeho hlavních animátorů si dokonce v polovině filmu dopředu objednali místo v psychologické léčebně, aby mohli po dokončení projektu bez problému zkolabovat.

Sněhurka samotná je obrazem Americké nesmělosti, hodně podobná *Shirley Temple*ové, nejpopulárnější Americké hvězdě třicátých let. Stejně jako na mnoha oblíbených *Disneyových* obrazech, začala *Sněhurka* svou cestu animovaným filmem jako blondýnka,

brzy se ale přeměnila v tmavovlásku, která má před sebou jen krůček k tomu, aby se stala milenkou a pak matkou.



Protikladem jí stojí trpaslíci, kteří jsou sice dospělí, ale před Sněhurkou se chovají spíše jako děti. *Disney* úmyslně změnil jejich původní charakter. Sněhurku již nechtějí unést, ani zneužít, ale stávají se hned od počátku strážníky dobra, které ona reprezentuje.

Princ měl sehrát původně daleko významnější roli než v dokončeném filmu. Měl být také více aktivní. Toulat se lesem, šplhat přes ploty atd. Animátoři si ale velice brzy uvědomily, že komické postavičky se animují velice lehce, ženy také, ale dokonalý pohyb naprosto realisticky provedeného muže byl nad jejich síly. Všechny jeho aktivnější scény se dál, než k storyboardu nedostaly. Většina z těch, které zůstaly, byly neanimovány *rotoscopem*.

Nejzajímavější postavou ve filmu je Královna. Stejně jako většina z *Disneyových* zlých žen, také Královna není nestvůra, ale nádherná a studená žena, které se všichni bojí, a která má všechno pod kontrolou. Pravá *Lady Macbeth*. *Disney* sám tvrdil, že chtěl mít Královnu jako *Lady Macbethovou*, která se promění ve velkého zlého vlka.

Přestože někteří kritici potopili film skoro dříve, než vyšel do kina, *Sněhurka* nejen že byla obrovským hitem, ale také smazala všechny dluhy studia, a dostala dokonce speciálního Oscara. Velkou sošku a sedm dalších sošek menších.

Dodatek

Největší inspiraci pro mě osobně byl vždy *Walt Disney*. I když jeho příběhy jsou opravdu přehnaně naivní a překlaštěné, jeho cit pro detail a láska k dokonalosti mě přesvědčila že napodobení života není nemožné. Jeho filmy inspirovalí moje výtvarno, a přesto že si tematologií většinou volím poněkud temnou, postavy jsou vždy krásné, a podané realistickým pohybem.

Dnes jsou jeho filmy, a hlavně *Sněhurka* mnohokrát kritizovaný, hlavně mladší generaci filmařů, a odmítaný jako kýč. Je to oproti filmum nespravedlivé, hlavně pokud se jedná o *Sněhurku*. Nesmíme zapomínat, že dříve jiný celovečerní animovaný film neexistoval, že to byl první pokus, a pokud ho jako první pokus brát budeme, tak můžeme jen žasnout.

Můj osobní oblíbený přesto zůstává *Tex Avery*, kterýho filmy překračují hranice logiky a zamotávají klasické pohádky do nádherných parodií, kterým nikdy nechybí humor a originální nápady. Jeho krátké filmy, například nádherná „*Red hot Riding Hood*“ byly ukázky dokonalých gagů a excentrické animaci, ze které se snažím dál poučit.

Je pravda, že ve světě animovaného filmu platí to, co vždy platilo ve světě umění všeobecně. Na cokoliv velkého a úspěšného nastane reakce ze skupiny, která chce dělat pravý opak. Je to celkem pochopitelné a velice užitečné, protože kdyby reakce neexistovala, tak bychom se nikdy neposunuli dopředu. *Disney* je v dnešní době tolik kritizován, protože je největší a monopolizuje svět animace. *Sněhurka* nejvíc ze všech jeho filmů, protože byla první. Kdyby se z *Disneye* nikdy nestala tak velká legenda a převládla by stylizovaná animace, zase by se našla skupina extremistů, kteří by hlásali, že chtějí více realismu a krásy, a třeba by se *Disney* propagoval jako „géníus na druhé straně“, jako dnes *Tex Avery*.

Všechno je, přece jen, otázka úhlu pohledu

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

- ✚ **Edgar Dutka** Minimum z dějín světové animace
- ✚ **David Farland** Of Mice and Magic: A History of American Animated Cartoons
- ✚ **Michael Barrier** The animated Man: A Life of Walt Disney
- ✚ **Richard Williams** The animator's Survival Kit
- ✚ **Once upon a Time-Walt Disney** The sources of inspiration for the Disney studios
- ✚ www.wikipedia.com
- ✚ www.imdb.com

SEZNAM OBRÁZKU

Humorné fáze směšných tváří (frame)	09
Brontosaurus Gertička (frame)	11
Felix the Cat (frame)	13
Ven z Kalamáře, Koko a Betty (frame)	15
Betty Boob	16
Bugs Bunny	21
Red Hot Riding Hood (frame)	22
Wile E. Coyote a Road Runner (frame)	24
Mr Magoo (frame)	25
Rooty Toot Toot (výtvarné návrhy)	26
Laugh-o-Gram (plakát)	28
Alice in Cartoonland (plakát)	29
Králík Oswald	30
Plane Crazy (frame)	31
Flowers and Trees (frame)	33
Salvador Dali: návrh pro projekt Destino	34
Destino (plakát)	35
Snow White And the Seven Dwarves (frame)	39

