Animovaný film a komiks

BcA. Veronika Jelínková

Diplomová práce
2011

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací
Ústav animace a audiovize
akademický rok: 2010/2011

ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení:	**BcA. Veronika JELÍNKOVÁ**
Osobní číslo:	**K09366**
Studijní program:	**N 8209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby**
Studijní obor:	**Animovaná tvorba**
Téma práce:	**1. Teoretická část:** **Animovaný film a komiks** **2. Praktická část:** **Nekudrň – kombinovaný 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 odevzdejte:
1) 1x data na médiu CD-R nebo DVD – výstup ze střihového 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) nebo720x576 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, Prohlášení autora diplomové práce a podklady pro katalog FMK UTB ve Zlíně.

Rozsah diplomové práce:

Rozsah příloh:

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

Seznam odborné literatury:

Paul Wells: Understanding animation; Routledge 1998
Scott McCloud: Understanding Comics: The Invisible Art; HarperPerennial 1994
Scott McCloud: Making Comics: Storytelling secrets of comics, manga and graphic novels; Harper 2006
Will Eisner: Comics and Sequential Art; Poorhouse Press 1985
D.B. Dowd & Todd Hignite: Strips, Toons and Bluesies: Essays in Comics and Culture; Princeton Architectural Press 2006
Jiří Kubíček: Úvod do estetiky animace; Akademie múzických umění Praha 2004

Vedoucí teoretické části:	**Mgr. Lukáš Gregor** Kabinet teoretických studií
Vedoucí praktické části:	**MgA. Jan Živocký** Ústav animace a audiovize
Datum zadání diplomové práce:	**31. ledna 2011**
Termín odevzdání diplomové práce:	**15. září 2011**

Ve Zlíně dne 31. ledna 2011

doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.
děkanka

L.S.

UNIVERZITA TOMÁŠE BATI VE ZLÍNĚ
Fakulta multimediálních komunikací

Ing. Eva Šviráková, Ph.D.
ředitelka 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 užít 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.

Veronika Jelínková

Ve Zlíně 10. 2. 2011 .....

.....
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 nevýdělečně 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 vzdělávacího 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 užít 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 jím dosaženého v souvislosti s užitím díla či poskytnutím licence podle odstavce 2 přiměřeně přispěl na úhradu nákladů, které na vytvoření díla vynaložily, 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 se zabývá komiksem a animací jako druhy sekvenčního umění, jejich vzájemným propojením a vlivem – a to od jejich počátků až po současnost, s důrazem na technologický vývoj (od zkoumání produkce a reprodukce pohybu po digitální technologie a média) a výrazové prostředky (jejich podobnosti, rozdíly a vzájemné vlivy).

Klíčová slova:

animace, komiks, strip, gag, karikatura, sekvenční umění, nekonečné plátno

ABSTRACT

This thesis deals with comics and animation as the types of sequential art, their connections and mutual influences - from their beginnings till nowadays, with emphasis on technological development (from the explorations of motion production and reproduction to the digital technology and media) and means of expression (their similarities, differences and mutual influences).

Keywords:

animation, comics, strip, gag, cartoon, sequential art, infinite canvas

Děkuji vedoucímu diplomové práce za trpělivost a věcné připomínky.

Prohlašuji, že odevzdaná verze diplomové práce a verze elektronická nahraná do IS/STAG jsou totožné.

OBSAH

ÚVODEM **8**

1 OD ANIMOVANÉHO GAGU K FILMU - OD STRIPU KE KOMIKSOVÉ KNIZE **11**

1.1 PRODUKCE POHYBU - ANIMACE 12

1.2 STRÁNKY NOVIN – PROSTOR PRO KOMIKS 18

1.3 KOUZLO NEVÍDANÉHO SPEKTÁKLU 23

1.4 USTÁLENÍ FOREM 27

2 VÝRAZOVÉ PROSTŘEDKY KOMIKSU A JEJICH OTISK V ANIMOVANÉM FILMU **31**

2.1 ZVUK V ANIMOVANÉM FILMU A ILUZE ZVUKU V KOMIKSU 32

2.2 MONTÁŽ A VYJÁDŘENÍ ČASU 34

2.3 POHYB VE STATICKÉM OBRAZE 36

3 PŘÍSTUPY V PROLÍNÁNÍ ANIMOVANÉHO FILMU A KOMIKSU **38**

3.1 TECHNOLOGIE OŽIVUJE HRDINY KOMIKSU 41

3.2 INSPIRACE KOMIKSOVOU ESTETIKOU 45

4 ANIMACE NA PAPÍŘE, KOMIKS NA OBRAZOVCE **50**

4.1 NA SCÉNU VSTUPUJE DIGITALIZACE 50

4.2 NEKONEČNÉ PLÁTNO 54

4.3 NOVÉ KOUZLO POHYBU 56

ZÁVĚREM **60**

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY **61**

SEZNAM OBRÁZKŮ **63**

SEZNAM PŘÍLOH **67**

ÚVODEM

Animace a komiks se jako média v mnohém liší, avšak v mnohém jsou si blízká; obě formy si byly velmi blízké už při svém vzniku a jsou si stále blízké i dnes. V průběhu svého vývoje si vytvořily vlastní druh komunikace s divákem či čtenářem, vlastní podobu a prvky, které je charakterizují, ale zároveň se na této cestě dokázaly i vzájemně inspirovat. Komiks a animace do jisté míry sdílí své kořeny, a ačkoli bývají jako média charakterizována, teoreticky nahlížena a umístěna do historických souvislostí odděleně, můžeme se pokusit poukázat na souvislosti, které měly významný vliv na jejich utváření.

Počátky hraného filmu taktéž bezesporu souvisí s počátky animace i komiksu – pojí je zájem o záznam a vyjádření pohybu, snaha o vyprávění příběhu, prolínají se v technologickém vývoji, kdy nastupuje zvuk a barva. A stávají se úzce propojenými v současné tvorbě zejména ve filmu trikovém. V následujícím textu se však především soustředíme na film animovaný a komiks.

Zde je nasnadě připomenout významný rozdíl odlišující klasický film od filmu animovaného. Na rozdíl od filmu hraného či dokumentárního, u animovaného filmu lze plynulý výsledný pohyb vidět až při projekci – je tvořen souvislou řadou postupně snímaných fází pohybu kresby, loutky, reálných neživých i živých předmětů, jejichž poloha a tvar se mění mezi jednotlivými okénky filmu – závisí tedy na vlastnostech divákova oka, protože snímaný pohyb při tzv. pookénkovém záznamu ve skutečnosti v reálném čase neexistuje. Zobrazovaná akce podléhá zcela záměrům autorů a realizátorů snímku, a nemusí se ohlížet ani na přírodní zákony a jiná omezení tzv. skutečného světa. Nejde tedy o reprodukci pohybu (jako u filmu klasického, kde snímáme kamerou reálný pohyb a ten následně reprodukujeme), ale o produkci pohybu pomocí animace – pohyb je stylizovaný aby vyjádřil určitou akci, myšlenku a emoci, je zpomalený či zrychlený nebo deformovaný a tak působí na diváka.

Kreslený film oživuje kresbu a je jednou z nejrozšířenějších technologií animovaného filmu a zároveň i nejstarší formou kinematografie, neboť ještě před vynálezem fotografie se používalo v různých optických přístrojích k vytvoření iluze pohybu právě série kreseb, zachycujících jednotlivé fáze pohybu.[1]

Pro kreslenou animaci měl také určující vliv komiks, na rozdíl například od animace loutkové, která vychází z loutkového divadla. Z komiksu pronikla do kresleného filmu řada výrazových prostředků - bubliny místo titulkových dialogů, graficky znázorněné zvuky apod.[2]

[1] *Národní filmový archiv,* Obecný úvod k animovanému filmu. [online]. [cit. 2011-03-23]. Dostupné z WWW: <http://www.nfa.cz/obecny-uvod-k-animovanemu-filmu.html>.

[2] KUBÍČEK, Jiří. *Úvod do estetiky animace*. Praha : AMU, 2004.

1 OD ANIMOVANÉHO GAGU K FILMU - OD STRIPU KE KOMIKSOVÉ KNIZE

Počátky animace a komiksu můžeme hledat již v dávných egyptských vyobrazeních (2000 př.n.l.), řeckých vázách (700 př.n.l.), Trajánově sloupu (r. 113) či tapisérii z Bayeux (r. 1066). Tyto výtvarné projevy dokládají snahu o zachycení pohybu, která se projevovala v zaznamenávání jednotlivých fází pohybu, či vytváření epických dějů spojováním sekvencí událostí.[3] Rozpoznávání sekvenčních zobrazení v dávných uměleckých dílech, které si již obhájily své legitimní místo, je často vedena snahou zlegitimnit podobně jiné druhy nových umění, které s nimi spojíme – podobně jako komiks, byl obhajován ve svých počátcích i film.[4]

Snahy o hledání tzv. protokomiksu či projevů, které předcházely animaci nebo filmu, jsou zkreslené pohledem do minulosti, na kterou aplikujeme znalosti současnosti. Pro lepší pochopení obrazů je nezbytné vykreslit situaci, ve které vznikaly. Není náhodou, že právě na přelomu 19. a 20. století nacházíme počátky animovaného filmu i komiksu. Na jejich utváření mají vliv pokroky v technologii, vývoj distribuce, vizuální inovace, významní umělci a jejich díla a jiné důležité události – k nimž může patřit například otázka autorských práv a to vše v širším kontextu kulturní a ekonomické situace. Vývoj techniky podporuje rozvoj distribuce, která se dále větví a má zpětně opět pozitivní vliv na rozvoj nových technologií. Zde se soustředíme na vlivy technologie a techniky související s produkcí, reprodukcí a distribucí vizuálních obrazů – komiksu a animace, potažmo filmu. Tyto mohly vzniknout právě na základě technické reprodukovatelnosti. Zatímco obdivovat sekvenční umění na Trajánově sloupu bylo umožněno pouze lidem stojícím v jeho blízkosti, tisk umožnil z jedné matice vytvořit mnoho kopií, které se mohly čtenářům distribuovat a to dokonce denně, po objevu litografie. Ačkoli je možné sekvenci obrazů zachytit do kamene, komiks, jak ho známe dnes, byl umožněn až s jeho masovým rozšířením.[5]

---

[3] URC, Rudolf; BENEŠOVÁ, Marie. *Dějiny animovaného filmu I.*. Bratislava : VŠMU, 1995.

[4] CASETTI, Francesco. *Filmové teorie 1945-1990*. Praha : AMU, 2008.

[5] BENJAMIN, Walter. Umělecké dílo ve věku své technické reprodukovatelnosti. *Labyrint Revue*. 2009, 23

Obrazy vyprávěly a vyprávějí dodnes. S rozvojem písma a tisku se pojem „čtení“ přenesl a ustálil zejména ve smyslu čtení textu, který umožnil přesný záznam mluveného jazyka. Nyní se ale nacházíme v době, kdy se stále více setkáváme opět s obrazy, které nám umožňují komunikovat skrze systémy znaků. Mohlo by se zdát, že komunikace obrazem, jež je nezávislá na znalosti určitého jazyka, je komunikací univerzálně srozumitelnou, avšak tato je z velké míry závislá na kulturních předpokladech. Což například vyčleňuje postupy komiksu v japonském prostředí – manga, které používají specifické vyjadřovací prostředky. Ty se přenesly i do japonské animace – animé. V dnešním globalizovaném světě však můžeme říci, že obraz je díky své schopnosti snadné komunikace, neodmyslitelnou součástí běžného životě v podobě piktogramů, manuálů či pokynů. Z kultury založené na komunikaci slovem, a později textem, jsme se tak opět ocitli v kultuře komunikující obrazem – zprostředkovaném médii.[6]

1.1 Produkce pohybu – animace

Během společensko-průmyslového rozvoje 19. století jsme svědky výrazného rozšíření obrazových forem populární zábavy jako diorama – speciální modely, které se snaží pomocí malovaných kulis a trojrozměrných objektů vyvolat dojem skutečnosti, cyclorama – na podobném principu zobrazuje panoramatický obraz v kruhovém řešení, pohyblivé panorama – simulující pohled z jedoucího dopravního prostředku často zobrazovaly exotické země, podobně jako stereoskop – který umožnil vidět iluzivní trojrozměrný obraz.[7]

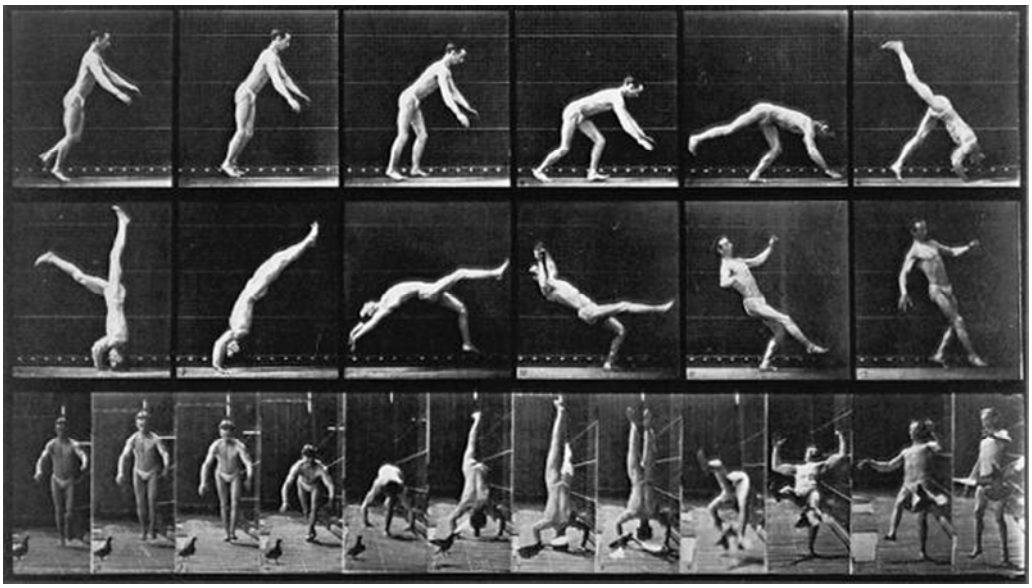
Zobrazení pohybu v jednotlivém obraze či jejich sekvenci se v této době dostává do středu zájmu právě díky technickým vynálezům. Fotografie otevřela nové možnosti, ovlivnila vztah k malbě a zejména k portrétu, i vnímání obrazu a jeho kompozice – zkrátka umožnila zachytit realitu, tak jak jsme ji doposud nebyli schopni vidět. Nejprve bylo třeba zkrátit dobu expozice od prvotních 8 hodin na zlomek vteřiny, a umožnit tak zaznamenat

---

[6] FILIPOVÁ, Marta; RAMPLEY, Matthew. *Možnosti vizuálních studií : Obrazy – texty – interpretace*. Barrister & Principal, 2008.

[7] BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin. *Dějiny filmu : Přehled světové kinematografie*. Nakladatelství Lidové noviny, 2007.

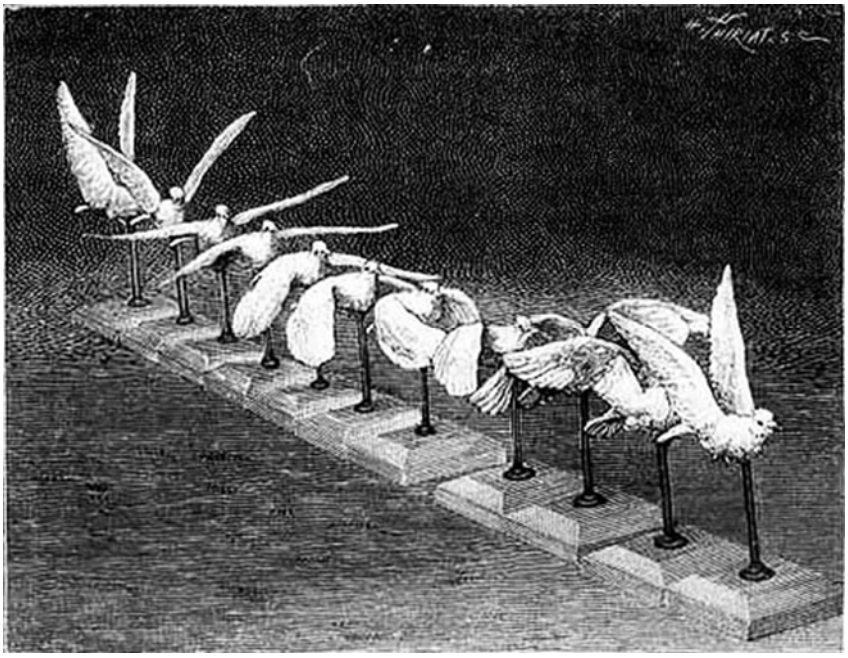
jednotlivé fáze pohybu zvířat i lidí – jako v cyklech Animal Locomotion a The Human Figure in Motion Eadwearda Muybridge. Zachycení jednotlivých fází v jediném obraze ukazují i chronofotografie Étienna-Julese Mareye. Pohybující se končetiny se tak změní ve vějíře, jež známe z pozdějších futuristických maleb. Známé fotografie zachycující moment průletu střely jablkem nebo fáze pohybu tekutiny jsou dílem Harolda Eugena Edgertona, avšak o generaci později. Za zmínku stojí i vynález stroboskopu, který nám ukazuje reálný pohyb doslova v jiném světle – v záblesku světla umožňuje vidět jednotlivou fázi právě probíhajícího pohybu zvlášť v ostrém obraze – tekoucí voda se může zdát jako kapky visící ve vzduchu, či tekoucí opačným směrem.



Obr. 1. Jednotlivé fotografie lidského těla v pohybu od Eadwearda Muybridge

Obr. 2. Sekvence pohybu v jediném obraze Harolda Eugena Edgertona

Obr. 3. Fázovaný pohyb v hlavičce komiksu Winsora McCaye (1906)

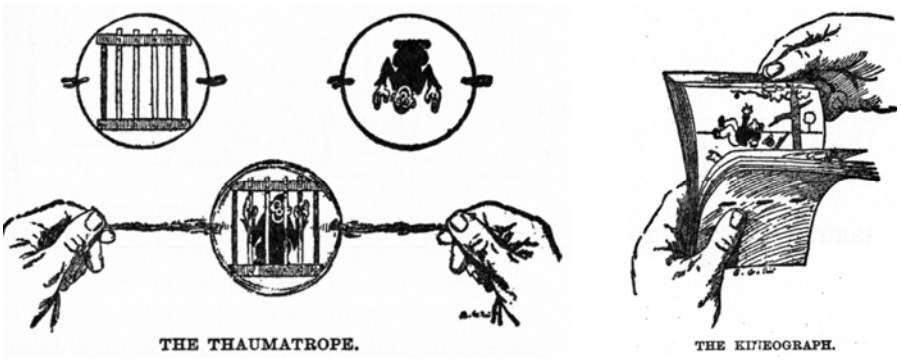


Obr. 4. Jedenáct fází letu holuba z bronzu vychází z chronofotografií Mareye

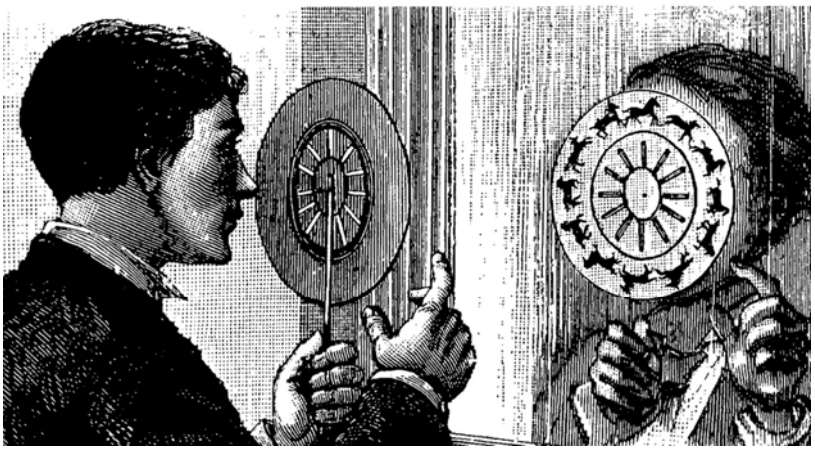
Obr. 5. Vějířovité zachycení pohybu v podání futuristy Giacomo Bally

Obr. 6. Vějířovité končetiny v závěru Frostova Kluzkého dne (A Slippery Day, 1883)

Karikaturisté se snažili vnést pohyb do statického obrázku pomocí vizuálních prostředků – příkladem jsou již zmíněné vějířovité končetiny, či pohybové linie – motion lines, které napomáhají znázornit dráhu a směr pohybujícího se předmětu. Na druhé straně dal zájem o pohyb vzniknout rozličným vizuálním spektáklům, které vytvářejí iluzi pohybu přímo pohybem vlastního statického obrazu – například kineografem (patent 1868) známém jako flipper book (z anglického flip - prolistovat, příléhavý je i německý pojem Daumenkino – palcové kino). Zde se bezprostředně setkáváme s iluzí pohybu, který sami vytváříme jednoduchým pohybem ruky a který nám dovoluje vnímat řadu obrazů jako plynulý pohyb, za předpokladu určité rychlosti jejich střídání. Nehybný obrázek tak bylo možné kdykoli oživit a neexistující pohyb ukrytý mezi odlišností jednotlivých fází se stal skutečným – můžeme obdivovat jak iluzivní pohyb, tak i vyvedení jednotlivých fází. Na obdobném principu funguje celá řada technických vynálezů – mutoskop, kinetoskop, thaumatrope, fenakistoskop nebo zeotrop. Sledování pohyblivého obrazu je zde však zpravidla umožněno pouze jednotlivým divákům, délka sekvence je výrazně omezena a bývá zacyklena v nekonečné smyčce, která je podmíněna jejich kruhovou konstrukcí.



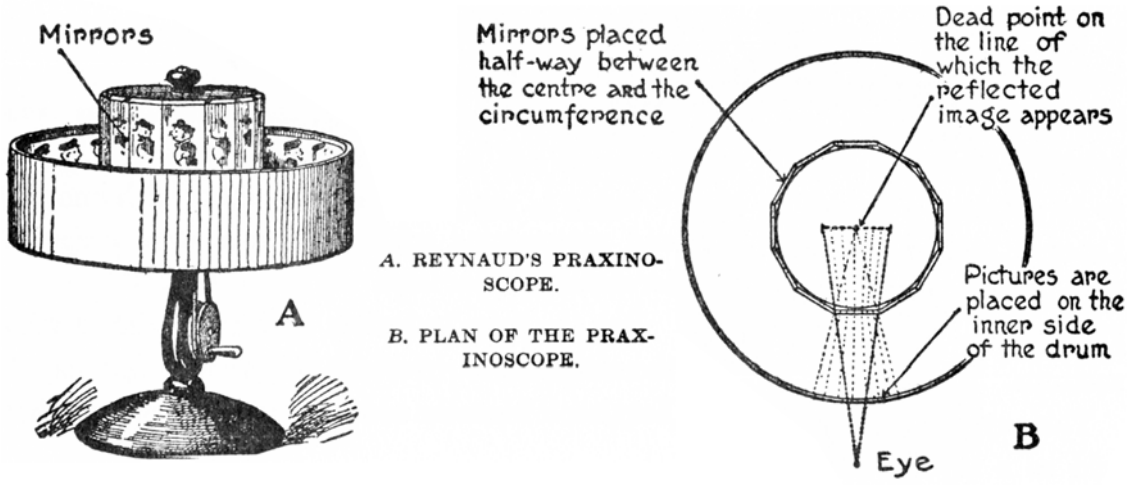
Obr. 7. Nákres thaumatropu a kineographu v pohybu



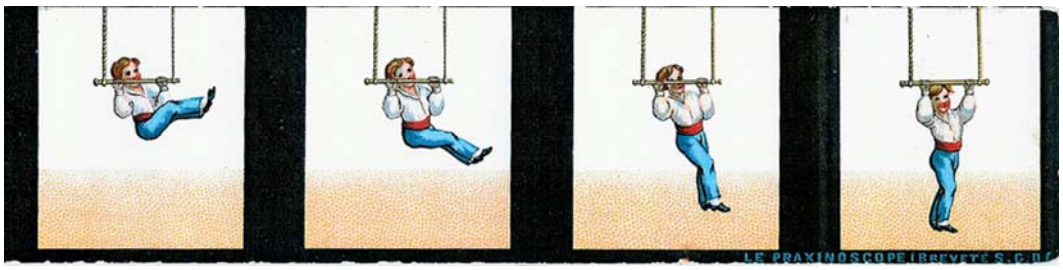
Obr. 8. Sledování pohyblivé kresby pomocí fenakistoskopu a zrcadla

Obr. 9. Muybridgeovy stylizované fáze běhu koně vycházejí z fotografovaného pohybu zvířete, používal taktéž přímo fotografie, či překreslené a kolorované fáze. Purkyněho disk s kresbou fází tlukotu srdce představuje využití animace pro vědecké účely.

Výraznější pokrok zaznamenal Francouz Charles-Émile Reynaud se svým praxinoskopem. Změnil konstrukci zeotropu přidáním zrcátek doprostřed otáčivého bubnu se sekvencí obrázků a výrazně tak zlepšil čistotu a kontrast sledovaného pohyblivého obrazu, který si mohlo nyní vychutnat i několik diváků najednou. Díky projekci na principu laterny magiky i více diváků, avšak stále se jednalo o krátké gagy o 12 políčkách animace. Dne 28. října 1892 však Reynaud představil veřejnosti Theathre Optique při projekci pásma tří filmů tzv. Světelné pantomimy v muzeu voskových figurín v Paříži. Projekce byly velmi oblíbené a do roku 1900 představení navštívilo více než půl milionu diváků. Tuto slávu brzy zastínil kinematograf bratří Lumiérů předvedený 28. prosince 1895 a odlivem diváků zlomený Reynaud své dílo již dále nerozvinul. Tím ale neztrácí na významu Reynaudův přínos animovanému filmu, který spočíval zejména v popularizaci tohoto média. Ve svém optickém divadle dokázal promítat delší souvislé pásy kreslené animace – bande animeé (tedy animované, oživlé pásky. Zde můžeme sledovat blízkost komiksu a animace již v jejich názvu, kdy komiks – bande dessinée, označuje kreslené pásky, stripy). Promítal filmy dlouhé i 15 minut rychlostí 3 až 4 obrázky za sekundu díky krokovému systému ozubených kol a perforaci jednotlivých pásu, které mohly takto na sebe plynule navazovat. Na transparentní celuloidové pásy o délce 50 metrů se vešlo asi 500 jednotlivých kolorovaných kreseb postav v pohybu. Jako podklad pro animované postavy promítal zvlášť malované pozadí. Takto vytvořil sedm delších filmů vycházejících z tradice francouzského divadla pantomimy a množství krátkých smyček pohybu, taktéž kolorovaných, bez použití pozadí.



Obr. 10. Reynaudův praxinoskop s vloženými zrcadly vprostřed otočného bubnu umožňoval animovat stále pouze omezenou smyčku pohybu. Projekci delších kusů pomocí krokového mechanismu představil roku 1892



Obr. 11. Část kolorované animované smyčky promítané v praxinoskopu

Výroba raných animovaných filmů spočívala v podstatě v kresbě přímo na promítací pás nebo disk, avšak pro další rozvoj byl rozhodující právě film a filmová kroková kamera, která umožnila snímání jednotlivých fází kreseb nebo loutky. Zde má své místo i objevení tzv. stoptriku. Když se zasekla klika přístroje a natáčení se přerušilo, po vyvolání filmu byl George Mélies svědkem zábavného úkazu: kráčející pán se náhle změnil v kráčející dámu, přičemž pozadí bylo stejné – jistě nebyl jediný kdo obdobně stoptrik objevil – prvotní stop-motion, nazývané americký pohyb, ve svých animovaných filmech využil také Stuart Blackton. Mélies ho dokázal kreativně využít ve svých filmech inspirovaných divadlem. Používal modely, kombinace herce a makety, vícenásobnou expozici, dokreslovačky nebo kolorování filmu.[8] Předznamenal tak cestu k trikovému filmu, který je v současné době

[8] URC, Rudolf; BENEŠOVÁ, Marie. *Dějiny animovaného filmu I.*. Bratislava : VŠMU, 1995.

neodmyslitelně spojen právě s technikami animačními. Vraťme se ale zpět od zaznamenávání pohybu k jeho vytváření, iluzi pohybu v čase – animaci, a iluzi pohybu v prostoru – komiksu. Kde komiks ani animace nemají za úkol znázorňovat realitu, ale vytvářet realitu novou.

1.2 Stránky novin – prostor pro komiks

Podobně jako animace se mohla rozvíjet na základě vynálezů, které umožnily její projekci, také produkce komiksu závisela na technologických výdobytcích – v tomto případě rozvoji tisku, který umožnil jeho distribuci čtenářům. Teprve po pádu západořímské říše byl souvislý pás jako převažující formát (s výjimkou hebrejských svitků) nahrazen kodexem, tady svazkem pergamenových listů spojených pevnou vazbou. Každá vrstva kodexu sestávala z několika dvoustran, z nichž se v počátcích knihtisku stal arch.[9]

Přechod od dřevěných rytin (1770), litografie (1798) k polotónovému hlubotisku (1852) a rozvoj rotačního tisku výrazně zrychlil produkci a snížil její náklady – s možností barevného tisku vzkvétala i produkce tisku ilustrovaného jak v Evropě tak i Spojených státech.

Komiks ve svých počátcích vychází v mnohém z tradice karikatury – ty bývají doplňovány textem, komentářem, nebo dialogem zpravidla pod obrázkem. Stylizace figur a tváře od francouzských a anglických tvůrců mezi lety 1750 – 1850 bývá interpretována jako předchůdce stylu cartoon. Stopy toho, co se později stává jazykem komiksu můžeme nalézt v rytinách z 18. století Gillraye, Rowlandsona a Hogartha v podobě satirických narativních sériích ilustrovaných vinět. Velmi oblíbené byly politické karikatury Georgie Cruikshanka, který umisťoval řeč postav často do ohraničených bublin, stejně jako ve svých sériích satirických ilustrací Thomas Rowlandson nebo James Gillray. Řeč v bublinách či vinětách byla však často nazírána jako nehodná vizuálního vyjádření. Jarmareční písně kombinovaly obrazové výjevy a zpívaný text, úspěch slavil Němec

[9] KNEIDL, Pravoslav. *Z historie evropské knihy. Po stopách knih, knihtisku a knihoven*. Praha : Svoboda, 1989.

Wilhelm Busch s veršovanými obrázkovými příběhy nezbedníků Max a Moritz (1865). Max a Moritz za svoje neplechy zaplatí nakonec životem. V podobném seriálu, který je vydáván později ve Spojených státech pod názvem Katzenjammer Kids, slouží jako odplata pouhý výprask. Navíc se zde setkáváme s, pro komiks a animaci, typickým prvkem – i ty nejroztodivnější strašlivé úrazy v podstatě pro hrdiny neznamenají žádné následky a ti běží vstříc dalším humorným situacím. V letech 1810 – 1830 se v Británii začínají otevírat karikaturistům stránky rodinných magazínů – začínají tak přicházet na svět humorně laděné seriály. Později vznikají specializované časopisy – například oblíbený Punch. Na scénu se brzy dostává i jedna z prvních postav, která se stává hlavním hrdinou komiksového seriálu, jak ho chápeme dnes – Ally Sloper (1867).

Obr. 12. Rodolphe Töpffer kresbami demonstruje rozdíl mezi tématickou a narativní obrazovou sérií – mezi variací pohledu na tutéž situaci a postupným dramatickým rozvíjením (1928)

V počátcích se jednalo převážně o po sobě jdoucí vyobrazení humorných situací, doplněných komentujícím textem pod obrázkem. Avšak Švýcar Rodolphe Töpffer své karikatury podložil studiem fyziognomie a změnami výrazů tváře s pomocí stylizované kresebné zkratky vzbuzoval emoce a podpořil tak narativní potenciál sekvencí obrázků oddělených v panelech. Dokázal je umně provázat textem, který výjevy nejen komentoval, ale přinášel i nový význam. Zachytil humorné situace ve své době velice ojedinělým způsobem – od variace humorných témat přešel k obrazové naraci, kde do hry vstupuje pohyb a čas mezi jednotlivými obrázky.[10]

Ačkoli své výtvory považoval pouze za kratochvilné čtení a nepřikládal jim větší význam, jeho Dobrodružství Obadiah Oldbucka (původně Histoire de M. Vieux Bois) byla velice oblíbená ve Francii, Británii i ve Spojených státech – kam se tento i další prvotní komiksy rozšířily. Inspirovaly tak zámořské kreslíře k používání komiksových postupů ve svých stripech – páscích (z anglického strip – proužek, pásek; ve francouzštině je komiks nazýván bande desinée – kreslený pásek, v holandštině pak stripverhalen – pásek příběhu). Jejich humorné ladění dalo vzniknout termínu funnies nebo comics, který vystihoval právě komičnost těchto kreslených gagů – tento se možná ne úplně šťastně přenesl později z označení obsahu na označení formy celého média komiksu, čímž do jisté míry zapříčinil negativní pohled na něj a předpojatost k jeho obsahu či kvalitě. Později se objevily snahy nalézt pro nově vznikající komiksy s odlišnou, vážnější tématikou nové názvy – používá se pojem grafická novela či román. Je příznačné, že právě frankofonní pojmenování komiksové tvorby se soustředilo na jeho formu a nikoli obsah tohoto média, které bylo dokonce označováno jako deváté umění. Spolu s vývojem komiksu se ovšem také stalo zastaralým, jelikož nové formy se již neomezují pouze na zmíněné pásky. Pramen karikatur a obrázkových seriálů, které se v průběhu času formovaly do dnešních komiksů, očividně nevyvěrá z díla jediného génia – tento proces navazování vztahu mezi obrazem a textem započal již Gutenbergovým vynálezem pohyblivé sazby.

---

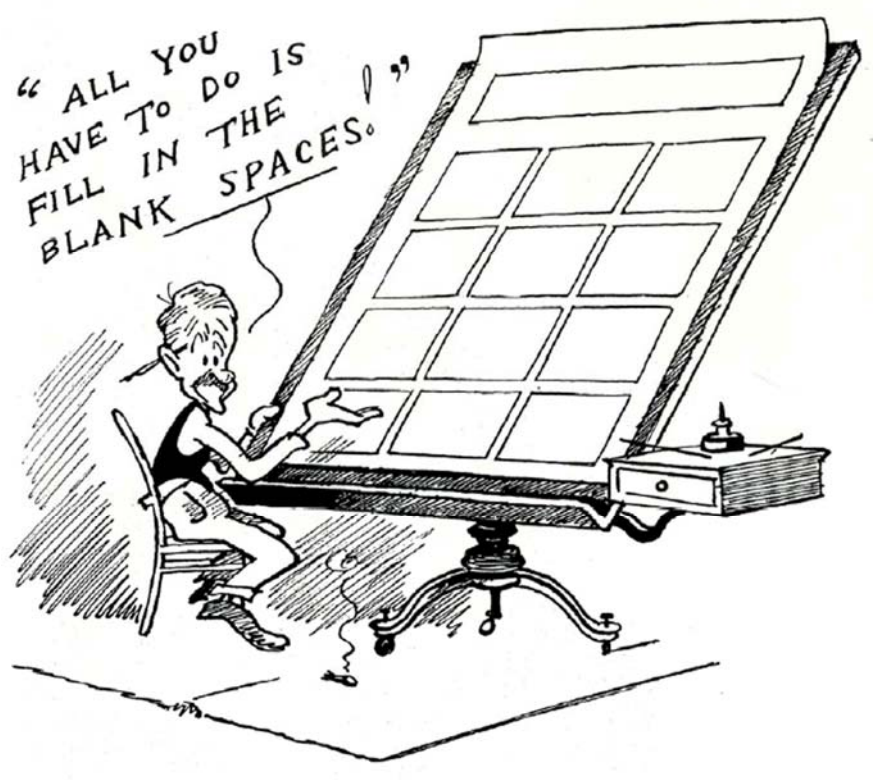
[10] TÖPFFER, R. Mr. Crépin (1837) In KUNZLE, D. Rodolphe Töpffer. The Complete comic strips. Jackson: University Press of Mississippi, 2007.

Obr. 13. F. Opper: kreslený vtip z cyklu Our Antediluvian Ancestors, 1901.
„Kameník je podnikavý chlapík, nemám pravdu?“
„Hm.. a copak to dělá?“
„Začal s něčím, čemu říká noviny. Chystá se vydat každý rok jedny.“

Jelikož noviny byly jedním z vůbec hlavních zdrojů informací i zábavy, každý chtěl svým čtenářům nabídnout novou formu – dobrý komiks, který se stal tváří toho kterého novinového titulu, přitahoval čtenáře a tak se zvyšoval náklad novin. Populární hrdinové komiksu se také stávali se tvářemi rozličných reklamních kampaní. Ve spojených státech se objevily řady tvůrců: Georgie Herriman a jeho Krazy Kat, Frank King s Gasoline Alley nebo R. F. Outcault s Busterem Brownem. Známější z jeho stripů, kde vepisuje řeč či myšlenky přímo do žluté košile hrdiny – Yellow Kid (1894), nesl svůj podíl na odstartování komiksového byznysu. Zde se také setkáváme s bojem o autorská práva. Ačkoli duševní vlastnictví kresby bylo připisováno autorovi, dílo patřilo nakladateli novin, který mohl i po odchodu autora kresby najmout jiného, a s komiksem pokračovat.[11]

[11] FILIPOVÁ, Marta; RAMPLEY, Matthew. *Možnosti vizuálních studií : Obrazy – texty – interpretace*. Barrister & Principal, 2008.

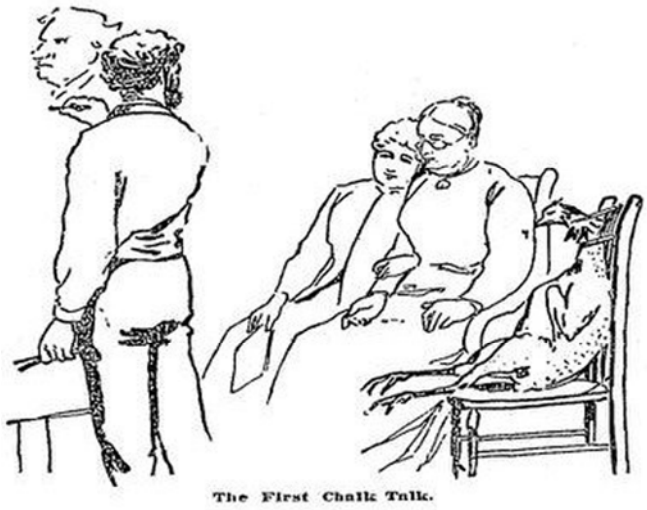
Yellow Kid se objevoval v celostránkových výjevech zachycujících několik souběžných dějů najednou a nebo ve stripech s jednotlivými obrázky. Můžeme v nich pozorovat jednak snahu o vizuální znázornění pohybu, ale i snahu o znázornění zvuku, který souvisel s příchodem nového vynálezu – fonografu, a později i rozhlasu. To znamenalo i renesanci bublin, které vkládaly slova postavičkám přímo do úst a ty tak ke čtenářům promlouvaly. Bubliny začínají obrázky doplňovat stále častěji a stávají se univerzálním prostředkem pro znázornění řeči a její přiřazení k promlouvajícímu pomocí konce vycházejícího od úst postavy – ten se později přesouvá k hlavě postavy či pouze její blízkosti, kde zobáček bubliny směřuje k postavě. Mluvené slovo bývá charakterizováno slangem, nářečím, i pokroucenou výslovností přistěhovalců – k dosažení účinku je zapisováno foneticky, nikoli pravopisně. Jelikož je písmo umístěné přímo v obrázku, je také ručně psané – a charakter rukopisu opět do jisté míry určuje zabarvenost slovního projevu a postupně tak vytlačuje statické tištěné komentáře pod obrázky. Můžeme vypozorovat i snahy o zvukové efekty, které vyluzuje třeba papoušek – na pomezí mezi hlasem a zvukem zaznamenaným pomocí citoslovce. Podoba stripů se ustálila na ohraničených po sobě následujících panelech – „Všechno, co musíš udělat, je zaplnit tahle prázdná místa“.



Obr. 14. Vlastní karikatura, Fontain Fox, 1928

1.3 Kouzlo nevídaného spektáklu

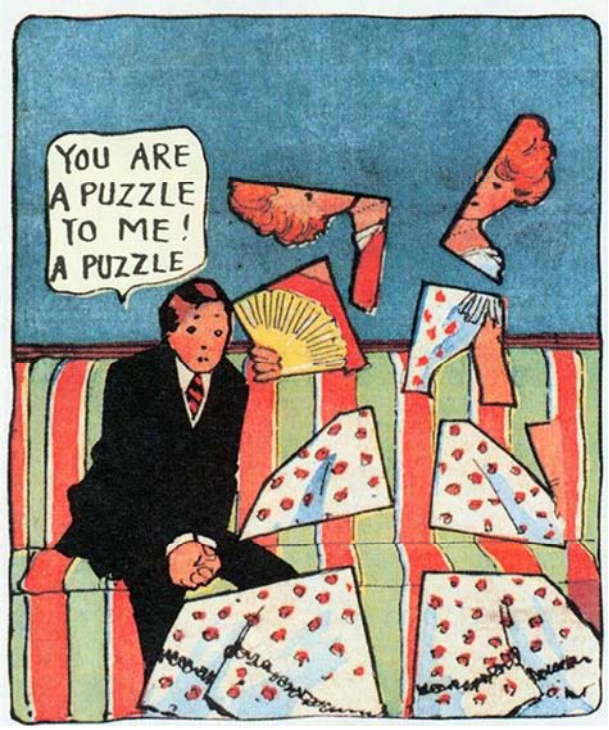
Významnou roli při formování nových médií hrály také oblíbené chalk-talk – dnes spíše whiteboard-talk. Při chalk-talk neboli vyprávění křídou, performer kreslí křídou na tabuli (v současnosti fixem na bílou tabuli) – kresbu mění, překreslováním, přikreslováním a mazáním, ta se tak neustále mění za doprovodu monologu. Podobnou se může zdát například tzv. písková animace – kde autor přímo pod kamerou kreslí do písku a tento obraz mění, avšak o animaci se v těchto případech samozřejmě nejedná. Chalk-talks, jejichž obdobou je i přednáška, která doplňuje výklad kresbou na tabuli – dokládá opět potenciál spojení slova a obrazu v lépe pochopitelný a zábavnější celek. Byli to právě kreslíři karikatur z novin, kteří dokázali vykouzlit z chalk-talks skvělou zábavu za pomoci kouzla pohybu – tzv. bleskového kreslení. Jejich vykreslená ruka dokázala pomocí několika čar přivést k životu jednoduché charaktery. Jedním z těchto performerů byl na počátku 20. století i Winsor McCay, který živá vystupování později proměnil v ještě atraktivnější – spojil akci živého člověka s akcí animované postavy, která tak vedle něj ožívala na plátně – jde o známou dinosauřici Gertie, která během vystoupení reagovala na McCayovy pokyny. Jednoduchou linkou dokázal McCay vystihnout charakter v plynulé animaci, dát postavě objem a pohybem v prostoru ji oživil před zraky diváků. Atraktivní chalk-talks byly taktéž s oblibou zachycovány filmovou kamerou a jejich vlivy můžeme vidět i v prvních animovaných filmech – Veselé fáze směšných tváří (Stuart Blackton).



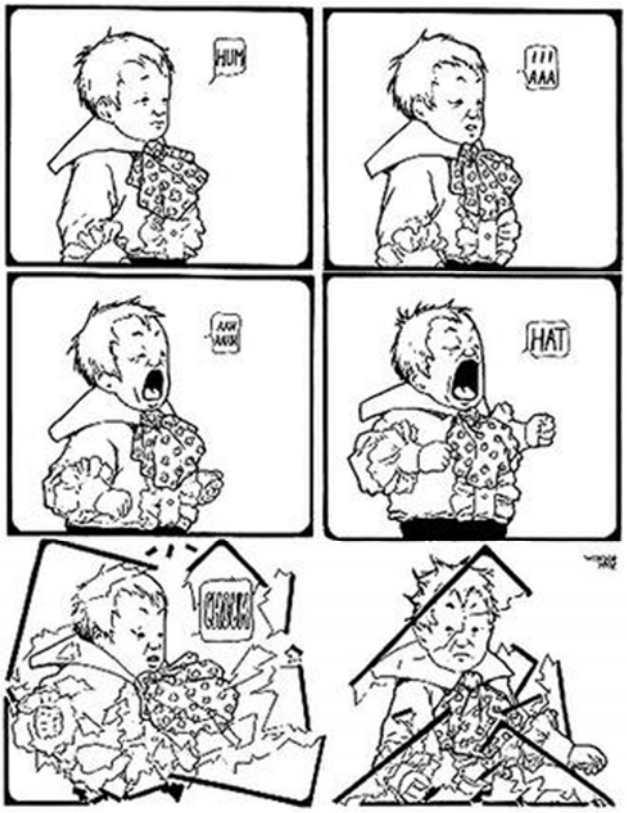
Obr. 15. Frank Beard předvedl první chalk talk jako přípravu na veřejné představení v kostele u příležitosti díkuvzdání. Byl požádán, aby nakreslil nějaké obrázky, avšak rozhodl se kresbu obohatit o vyprávění a propojil obé. Cvičné domácí publikum – žena, tchýně i krocan chystaný k večeři, představení vydrželi a Beard ho později s velkým úspěchem předvedl veřejně. Jeho představení chtěl vidět každý a brzy za ně vydělával více než co mu platili v novinách.

Propletené kořeny animace a komiksu v sobě slučuje právě postava Winsora McCaye, který byl původně kreslířem z novin. Jeho komiksy, stripy a kresby nebyly jen humornou zábavou, ale nabízeli i nové pohledy, například surrealistické vize. Jejich kvalita bezesporu vyniká i s odstupem času. Podařilo se mu do komiksu vnést filmové prvky – simulací pohledu pomyslné kamery, použitím celků a detailů, dělením obrazu či morfingem, dříve než to dokázalo samotné kino. Jistě zde hraje roli i otázka časových a finančních možností, kde komiksová kresba poskytuje oproti filmu či animaci určitou volnost. McCay ve své práci zahrnul zábavné příběhy plné humorných hříček s obrazem i slovy, tak i fantazijní či surreální výjevy, pracoval nejen s obsahem ale i s formou. Jeho jistou linku doplnila šrafura a později i barva, a to zejména ve snových či fantazijních sekvencích. Vizuálně ztvárnil rychle se pohybující předměty pomocí linií víření vzduchu. Jeho nejslavnější hrdina ze stripu Little Nemo in Slumberland (1905 – 1911) byl později i animován (1911) a nastínil tak další typické spojení animace a komiksu, kde jednotlivé charaktery přecházejí z jednoho média do druhého a naopak. Už tehdy se setkáváme i s tzv. crossover – kdy se v jednom komiksu objeví najednou dvě postavy z komiksů různých. Tak se McCayovi oblíbení hrdinové ze stripů Little Sammy Sneeze – chlapeček posedlý kýcháním a The Story of Hungry Henrietta – holčička posedlá jídlem, setkají ve společném stripu. Ve stripu Dream of the Rarebit Fiend (1904 – 1913) zvolil opačný postup, kde se v jednotlivých epizodách objevovali různí hrdinové a vše se točilo kolem snu. Začínaly jak si někdo čte novinový článek, dopis nebo etiketu a upadne do snu, v něm McCay reflektoval aktuální dění, každodenní sny a dramata, a na konci stripu se postava probudí – mohl to být muž či žena, babička, dítě, opice nebo čtenář. Ve svých komiksech pracoval i s textem, avšak nepřikládal mu přílišný význam, ačkoli používal slovní hříčky či humorné slangové výrazy, převažoval u něj zpravidla vizuální vtip. Text použil i k vyjádření jednoduchých zvuků – klepání na dveře „knock, knock“ nebo zvonění telefonu „zing“. McCayův zájem o pohyb a jeho dynamiku je jasně patrný ve fázích klauna titulku Little Nemo, či jeho obrovské chodící postele nebo již zmíněné Gertie – nadsázka, hmota a stylizace pohybu tvoří základ klasické kreslené animaci.[12]

[12] KELLER, Ianus. *For Inspiration Only* [online]. [cit. 2011-03-26]. Dreams and Obsessions on Shelf and Screen. Dostupné z WWW: <www.forinspirationonly.com/inspiration/rarebit/>.



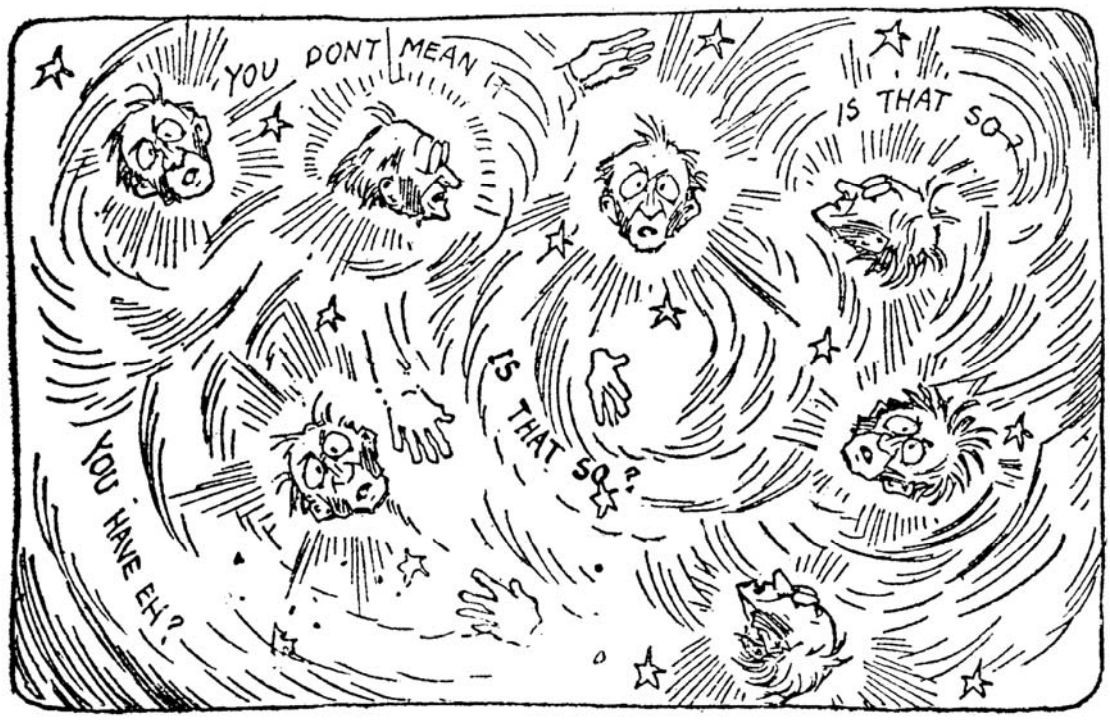
Obr. 16. McCayovo podání vizuálně – textového vtipu



Obr. 17. Little Sammy Sneeze a zborcení komiksového rámu

Obr. 18. Textová část stripu může k vtipu přispět více svou vizuální podobou a velikostí, než-li svým obsahem

Obr. 19. Macay pracuje s pohledem „kamery" a umístěním čtenáře vůči stripu



Obr. 20. Vyjádření pohybu pomocí vířících linií a zmnožení podporuje i dynamicky uspořádaný text

1.4 Ustálení forem

Raná kinematografie i animace bezesporu těžila z komiksových gagů. Storyboardy pro animovaný film v mnohém připomínají formát stripu, kde rámečky oddělují jednotlivé scény. Snímek Louise Lumièra Pokropený kropič (1895), považovaný za první filmový gag, vychází z kresleného stripu publikovaného Francouzem Georgem Colombem.[13]

Pokud byly stripy úspěšné, vydávaly se později v souborných knihách nebo sešitech. Začaly vycházet specializované komiksové sešity a na scénu se dostává nový populární žánr komiksu – superhrdinové, z nichž prvním je Superman (1938). Superhrdinům předcházely již některé postavy novinových stripů – ať se jedná o Pepka námořníka (1929) a jeho schopnosti způsobené konzumací špenátu, či o charismatického detektiva Dicka Tracyho (1931) a maskovaného Fantoma (1936) bojujícího proti bezpráví. Tyto delší formáty již nemohly být autorskou prací jediného člověka jako stripy, aby naplnily poptávku pravidelně vycházejících titulů – bylo již zapotřebí dělit práci mezi scénáristu, kreslíře, koloristu či letterera specializujícího se na psaní textu. Zprůmyslnění komiksu podobně jako u animace vedlo k anonymním autorům zastoupeným jmény slavných studií či vydavatelů.[14]

Technické předpoklady pro vznik animovaného filmu již byly naplněny a i v animaci došlo k rozdělení na animovanou tvorbu autorskou a průmyslovou, kde se práce rozdělila mezi jednotlivé profese. Důležitým krokem, který práci výrazně usnadnil, bylo oddělení animovaných postav od pozadí, nejprve vystřihováním fází animovaných postav, později už sofistikovanější kresbou na průhledný papír a nakonec i lépe průsvitné fólie. Pozadí tak mohlo být malované zvlášť i v multiplánu průhledných vrstev, nebo se používalo kulis v trojrozměrném prostoru, kdy figurka byla vložena mezi dvě skla. Do děje filmu tak bylo možné bez potíží zasadit více postav a jejich pohyb se stal plynulejším. Práce se rozdělila

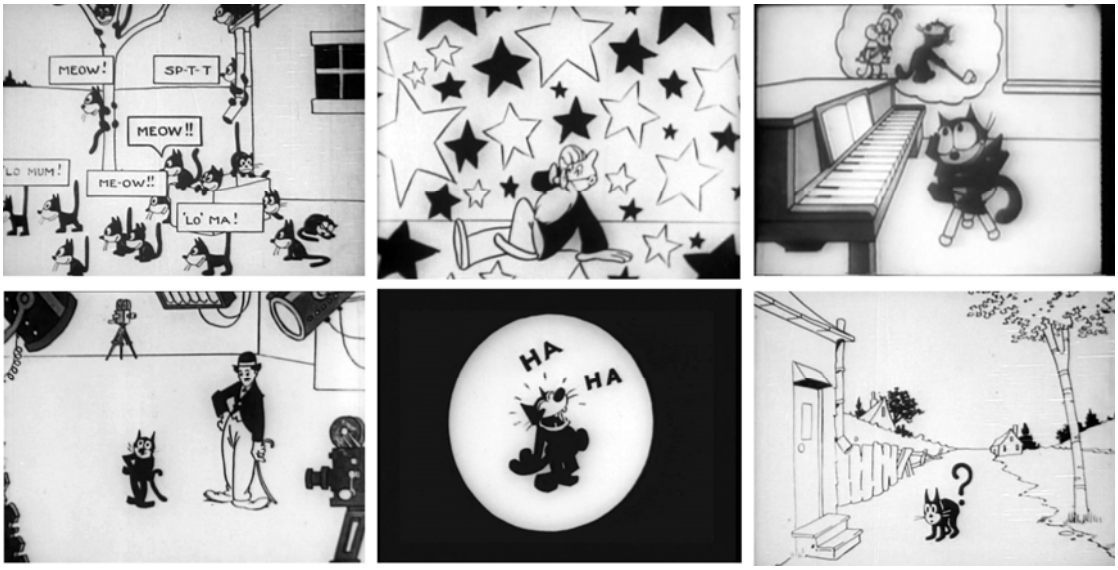
---

[13] RYŠKA, Pavel. *Pestrý svět komiksu a jiné obrazy sekvenčního umění*. Praha, 2009. Dizertační práce. AMU.

[14] DOWD, Douglas Bevan; HIGNITE, Todd. *Strips, toons, and bluesies: essays in comics and culture*. Princeton Architectural Press, 2006.

mezi animátory, konturisty, koloristy, fázaře či malíře pozadí. Mimo kreslený film byly známé i techniky filmu loutkového nebo papírkového (Émile Cohl, James Blackton).

První animované filmy se promítaly jako atrakce kabaretů, nyní se přesunuly do promítacích sálů kin, v podobě reklam, upoutávek na hrané filmy a předfilmů, kde se na plátně ukazovaly postavy známé z komiksových seriálů – avšak neslavily zaručený úspěch. Nestačilo pouze neohrabaně přenést komiks do animace a nepřidat nic nového. Většina produkce dávala přednost výstižným okamžikům, vyjadřujícím podstatu určité události, která tak dobře fungovala ve statickém vyobrazení komiksu a znázorňovala pohyb postavy prostřednictvím jeho konvenčních vizuálních symbolů. Až charakteristický pohyb Charlieho Chaplina napodobený populárním Kocourem Felixem a celkový důraz na pohybovou stránku postavy slavil úspěch – potvrdil tak důležitou roli charakterové animace pro budoucí animační průmysl. Felixova podoba se pro snadnější animaci zaoblila a kocour pobavil i přístupem ke svým komiksovým kořenům – v okamžiku nerozhodnosti mu vyskočí nad hlavou otazníky, které použije jako kolečkové brusle. Jeho ocas se pro podpoření situace změní na obrovský vykřičník či otazník podle potřeby a metamorfóza se zde stává jedním z výrazových prostředků animace.[15]



Obr. 21. Přenos textu z komiksu do animovaného filmu je nahrazen zvukem. Rozvíjejí se však vizuální prvky, které pohybem dostávají novou podobu – bublina, vyjádření emoce pomocí linií, hvězd nebo jednoduchého výtvarně upraveného textu.

[15] URC, Rudolf; BENEŠOVÁ, Marie. *Dějiny animovaného filmu I.*. Bratislava : VŠMU, 1995.

Příchod zvuku způsobil ve filmové estetice převrat. Němé filmy doprovázené živou hudební produkcí, s expresivním divadelním hereckým projevem, jež dokázaly promlouvat pouze skrze panely textu – podobně jako komiks, ustoupily stranou. Zvuk, hudba a zejména slovo přinesly s sebou nové žánry, ale znamenaly postupný konec pro komedie postavené na vizuálním vtipu pantomimického hereckého projevu. Populární písně se připojily ke kresleným postavičkám a zpívající Betty Boop se stala idolem. Zvuk rytmizoval a synchronizací akce postavy s hudebními tóny podpořil humorné ladění cartoons – ztřeštěné stylizované zvuky fungovaly v grafické podobě i na stránkách komiksových časopisů. Animované seriály se oprostily od psaného textu, který je zpomaloval a mluvené slovo umožnilo lépe charakterizovat jednotlivé postavy – co by byl Pepek námořník bez jeho chraplavého hlasu a pískající fajfky. Možností zvuku využil podnikavý Diesney nejen pro svého Mickeyho, ale podařilo se mu ustanovit novou poetiku animovaného filmu v dlouhometrážní Sněhurce a sedmi trpaslících – zde se také animace výrazně odklonila od grotesky a komiksových stripů, a směřovala k vyprávění příběhu a rodinnému filmu. Alternativu nabídli bratři Fleischerovi – jejich tvorba s aspekty násilí i sexuality byla zaměřená spíše na dospělého diváka, výtvarný projev přizpůsobovali jednotlivým námětům – opakem Disneyho poetice byl ostře řezaný charakter Supermana ve stylu komiksového seriálu. V animovaném seriálu také Superman poprvé létal – tvůrci tak nahradili jeho schopnost obrovských skoků přes budovy, které mohly sice dobře fungovat v komiksu, ale v animaci působily směšně. A Superman už svou schopnost letu neztratil ani na stránkách komiksu.

Obr. 22. Komiksový strip Sněhurka a sedm trpaslíků byl vydáván ještě před projekcí filmu v kinech, ten byl uveden předtím, než se v komiksu Sněhurka potká s trpaslíky. Zatímco film dával prostor písním a rozevlá-

tým šatům, komiks poskytl větší prostor pro vedlejší postavy – scény s princem a čarodějnicí byly později užity ve filmu Šípková Růženka (1959)

Americké filmy se distribuovaly i do zahraničí, kde ovlivňovaly domácí produkce diesneyovskou estetikou iluzivního realismu prostředí a oblých antropomorfizovaných zvířat. Pod tlakem rychle se rozrůstající americké produkce se tvorba soustředila spíše do menších studií nebo zůstala v rukou jednotlivých tvůrců – dala tak prostor individuálnímu přístupu a rozvoji rozličných animačních technik, kdy navázala na tradice loutkového divadla, ilustrace či oslovila umělce, výtvarníky a nadšence zaujaté neprozkoumanými možnostmi nového média. Na tradici prvotních komiksů se pokusila navázat francouzská produkce podle předlohy Rodolpha Töpffera – autoři použili jeho původní narativní ilustrace a naivní polohu humoru, která je protipólem cirkusovému pojetí atrakce v podání amerického humoru založeného na akci a jejím rytmu.[16] Snad nikde jinde se vývoj komiksu a animace vzájemně nepřiblížil tak, jako tomu bylo ve Spojených státech. V Evropě naopak obě média vykazovala charakteristický naturel vycházející z autorské tvorby. Zde se komiks vyvinul od prvotních obrázků s textem přes pantomimické obrázkové sekvence až po moderní, americkým stylem ovlivněné, komiksy s bublinami.

Příchod televize pro komiks a animaci představoval především další distribuční kanál. Velice krátkou, ale zajímavou epizodou, se však na přelomu 40. a 50. let staly tzv. telekomiksy - patnáctiminutové pořady, složené z několika krátkých příběhů, kde se na obrazovce postupně objevovaly kresby doprovázené dramatickým komentářem. Z dochovaných ukázek je zřejmé, že šlo o kresby ve stylu dobových detektivních a fantastických komiksů. Vidíme tak další příklad pokusů převést do nového média již zavedené formáty – zde spojením rozhlasové hry s komiksovou kresbou. Životnost telekomiksů však byla velmi krátká a na obrazovkách je brzy vystřídaly animované filmy a seriály. Televize si žádala velké množství produkce a vzniká tak tzv. limitovaná animace – zjednodušená, s důrazem na rychlou a levnou výrobu.

[16] URC, Rudolf; BENEŠOVÁ, Marie. *Dějiny animovaného filmu I.*. Bratislava : VŠMU, 1995.

2 VÝRAZOVÉ PROSTŘEDKY KOMIKSU A JEJICH OTISK V ANIMOVANÉM FILMU

Ačkoli se komiks přirovnává ke statické verzi filmu či se poukazuje na jeho blízkost k literatuře, není to ani pouhý text s obrázky ani onen velmi zpomalený film, zachycený na stránkách knihy.[17] Text a obraz se spolu pojí k dosažení účinku, který by sami o sobě dosahovaly stěží. Komiks pracuje s metaforou a interpretací světa, narativní a vizuální konstrukcí, která nás přiměje tomuto světu věřit – stále v sobě nese atraktivitu spektáklů, podobně jako animace. Komiks je médium s rozvinutým systémem jazyka – znaků a symbolů, které se svým opakovaným používáním v určitém kontextu staly platnými nositeli významu. Četbou obrázků a textu bystříme nejen verbální ale i vizuální interpretační schopnosti. Jeho výrazové prostředky se pohybují na pomezí literatury a vizuálního umění – svou sekvenčností má pak velmi blízko k filmu, zejména pak animovanému, kterému se blíží i svým výtvarným zpracováním.[18]

Výrazové prostředky komiksu ovlivnily nejen animovaný film, ale i další druhy umění. Komiks se přenesl do galerií v podobě pop-artových obrazů, a inspiroval autory činné v odvětví ilustrace či grafiky – a to právě snahou o vizuální znázornění pohybu, času, zvuků, zápachu či vůně a bublinou uvozující text. Mnoho z těchto forem vizuální gramatiky komiksu je odvozeno od slovních metafor – vidět hvězdičky, chrápat jako když řeže pilou, to se mi rozsvítilo atd. Setkáváme se se symboly, které se přenesly z kontextu amerického komiksu do všeobecně platné roviny – příkladem je symbol dolaru. Dolary objevující se v očích postavy tak symbolizují její touhu po penězích. Část symbolů vychází z charakteristiky pohybu – spirála napovídá motání hlavy. Emocionální stavy bývají spojovány s počasím – černý mrak s bleskem nad hlavou postavy naznačuje depresi. Další vysvětlení snad nepotřebuje užití vykřičníku a otazníku – zde právě narážíme na výhodu

[17] WOLK, Douglas. *Reading Comics: How Graphic Novels Work and What They Mean*. Da Capo Press, 2007.

[18] EISNER, Will. *Comics and Sequential Art: Principles and Practices from the Legendary Cartoonist* . W. W. Norton & Company, 2008.

vizuálních znaků komiksu, které častokrát nepotřebují dalšího vysvětlení. I kdybychom je viděli prvně, na základě zkušeností z běžného života, jim dokážeme porozumět.

Obr. 23. Výtvarně zpracovaný text postupně vytlačil text sázený a fonograf spolu s dalšími technickými vynálezy ovlivnil i ztvárnění zvuku v komiksu (Octaultův strip The Yellow Kid, 1896)

2.1 Zvuk v animovaném filmu a iluze zvuku v komiksu

Mnoho můžeme vyčíst i ze ztvárnění komiksové bubliny - na základě jejího tvaru dokážeme vyčíst stylizaci zvuku, který zastupuje. Tvarem bez zvýrazněných emocí je klasická oblá bublina. Pokud se zašpičatí do mnoha ostnů – zastupuje zvuk méně příjemný, křik nebo chraplavý zvuk z rádia nebo televizních zpráv. Bublina ve tvaru obláčku naznačuje snění a je k postavě spojena postupně se zvětšujícími obláčky, namísto ostré špičky. Zvuk v komiksu nestylizuje pouze bublina, ale i ztvárnění samotného textu – tlusté a zvětšené písmo nebo roztřesená linka napovídají intonaci jednotlivého hlasového projevu. Co se týče zvukových efektů dochází jejich ztvárnění ještě dále a stojí na hranici mezi textem a vizuálním znakem.

Ruchy jsou charakterizovány jednak svým slovním přepisem, který vychází z citoslovců či sloves zobrazované činnosti. Mnoho z těchto vyjádření zvuku se z angličtiny přeneslo i do jiných jazyků – to zejména proto, že tyto zvukové efekty,

na rozdíl od textu v bublinách, jsou součástí výtvarné stylizace obrázku a tudíž zůstávají bez překladu. Známe tedy anglické „smack“ (úder pěstí), „slam“ (prásknutí dveřmi) nebo „sigh“ (povzdech) – k jednoznačnému pochopení vyjadřovaného zvuku přispívá jeho grafická podoba, ostré či oblé rysy, linky znázorňující trasu pohybu i doplňující grafika například v podobě hvězdiček. V českém prostředí se také rozvinulo několik specifických výrazů jako „vžum“. Setkáváme se tak s karikovanými zvuky, které jsou v mnohém podobny stylizaci zvuku klasických animovaných gagů – zejména při rvačkách a úderech jsou zvuky nadsazené a zvýrazňují komičnost situace, kde případná bolest ustupuje do pozadí a rozpláclý hrdina znovu a znovu vstává. Ruchy bývají nahrazovány hudebními efekty, jsou stylizovány a speciálně pro film vyráběny, či mohou být „namluvené“ v odpovídajícím hereckém projevu.

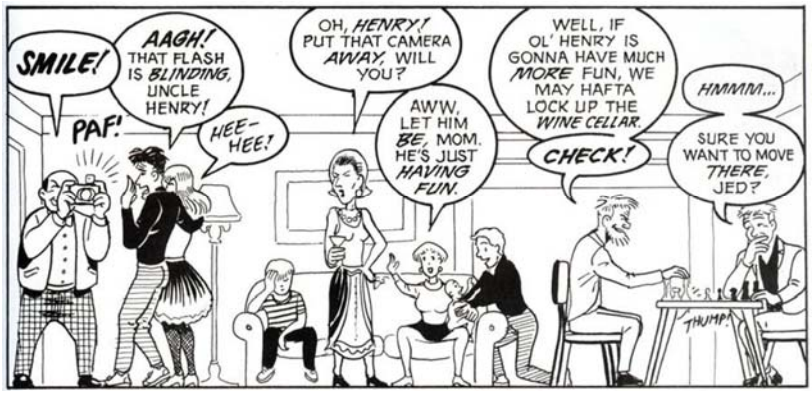
Mimo ruchů tvoří zvukovou složku animovaného filmu i tzv. atmosféry – kde se souborem ruchů vytváří zvuková atmosféra místa. V komiksu toto však možné není, a je zapotřebí případně atmosféru místa vytvářet pouze typickými vizuálními prvky či slovním doprovodem, který zmiňuje zvukový charakter místa – například déšť bubnoval, ruch baru ustupoval do pozadí apod. Malou měrou je v komiksu zastoupena též hudba – pokud se však vyskytuje, zpravidla je znázorněna pomocí not vycházejících z místa vzniku hudby – ptačího zobáku, reproduktoru rádia, strun kytary apod., nebo se line jako vlny s notami vzduchem a to zejména pokud zdroj hudby nevidíme v obraze. Z takového náznaku si však čtenář nedokáže odvodit jaká hudba právě hraje, každý si dosadí podle své zkušenosti a vkusu. Bližší určení hudby může opět poskytovat text, pokud to vyprávění vyžaduje. Absence hudební složky v komiksu ho výrazně odlišuje od animovaného filmu, kde hudba, a v podstatě celá zvuková složka, tvoří část celkového dojmu z filmu. Zmíněné vizuální znázornění hudby však může být přeneseno také do animovaného filmu – zde již za doprovodu odpovídajícího efektu i v jeho zvukové části.

Text v komiksové bublině je ekvivalentem řeči – komentáře, monologu či dialogu. Jak u komiksu, tak i v animaci se můžeme setkat s dvěma druhy použití řeči: postava v obraze opravdu mluví, tedy pohybuje ústy – v animaci tzv. lip-sync (synchronizace pohybu a výslovnosti), nebo ústa zůstávají nehnutá a postava se vyjadřuje pouze grimasou obličeje a je doprovázena herecky zabarveným slovem. Lip-sync se v animaci začal postupně prosazovat s nástupem zvuku ve filmu, jeho průkopníky byli Max Fleischer a Walt Disney, a v současné charakterové animaci je již standardem.

2.2 Montáž a vyjádření času

Podobně jako dokáže bublina svým ztvárněním napovědět charakter řeči, i linka rámečku, který ohraničuje jednotlivé panely komiksu mnohé napoví. Klasickou je linka rovná, naopak zvlněná nebo obláčkovitá linka napovídá představu či sen. Absence ohraničení panelu je naopak neomezeným prostorem. V sekvenci stejně velkých panelů stojících vedle sebe je možné pozorovat efekt, kdy orámovány jsou dva panely a prostřední jakoby přejímá za své ohraničení linky panelů sousedících – ulevuje se tak grafickému šumu a obraz se odlehčuje. Bez ohraničující linie mohou být i výjevy celostránkové, kde jsou pak rámem vymezeny panely uvnitř. Jednotlivé panely mohou být od sebe odděleny nejen pomocí linií – tyto mohou zastupovat i předměty, které jsou přímo součástí obrazu – zpravidla se jedná o předměty tvořící vertikální linii jako například kmen stromu.

Oddělující mezera, která mezi panely vzniká, má důležité místo v chápání komiksu jako takového. Zastupuje časový interval, který uplynul mezi výjevem předchozím a následujícím. Kdykoli v sousedící dvojici panelů rozlišíme změnu tvaru nebo pozice, vztahujeme tuto změnu k určitému časovému úseku, který mezitím uplynul – a to na základě zkušenosti čtenáře. Jiný časový úsek uplyne při mrknutí oka, delší časový úsek naopak než vyjede výtah z přízemí do šestého patra – použitím podobných časových úseků dokáže autor nastolit vnímání času. Dalším vodítkem k ukotvení času je text – to, jak dlouho nám trvá jej přečíst je přibližně stejným časovým úsekem, za jaký jej postava v komiksu vysloví. Tento časový úsek se dá modifikovat pomocí pomlk, nebo naopak natěsnaným úzkým písmem. Takto mohou pracovat i celé panely – úzké panely blízko u sebe vzbuzují dojem rychle po sobě jdoucích okamžiků nebo rychlého střihu.



Obr. 24. Naopak pokud panel zabírá svou šířkou několik pomyslných oken, nabývá čas jeho scény na své délce. V takovémto dlouhém panelu se může odehrávat i několik akcí, které podpoří efekt plynoucího času.

Čas mezi jednotlivými panely se dá natahovat či naopak zkracovat podle potřeby. Podobně jako u animace, pohyb v čase je plně v rukou autora a je nástrojem rytmizace, stejně jako střih. Zatímco animovaný film se promítá v jednom formátu – plátně, a mění se v čase; komiks se naopak odehrává v panelech rozmístěných v prostoru – tento prostor tak nahrazuje právě vnímání času. Pokud obrázek měníme v postupné sekvenci zobrazením fází pohybu, dáváme tak důraz právě na pohyb, ten působí zpomaleně, nebo můžeme do komiksu vnést pocit filmového ztvárnění pomocí přibližovaného či oddalovaného pohledu, který simuluje pohyb kamery. Efektu zpomalení pohybu ovšem dá vyniknout sekvence obrázků znázorňujících přesun od akce k akci – kde vybíráme pouze klíčové momenty pohybu vystihující danou činnost či sdělení. Takto se posunujeme dále v čase vyprávění. Účinným motorem vyprávění je také „střih“, který usměrňuje čtenářovu pozornost na vybraný objekt. Podobně jako filmovým střihem se můžeme též přenést v čase či místě a ukotvit tak příběh v určitém rámci – zpravidla zde vidíme celou scénu v jednom obrázku. Pro vykreslení scény a nálady použijeme sekvenci jakoby okem bloumající po jednotlivostech okolí, znázorníme zdroje zvuků jako déšť za oknem či tichou hudbu linoucí se z rádia. S podobnými sekvencemi podpoříme příběhy zaměřené na emocionální rovinu. Zřídka se setkáme s tzv. nelogickým spojením dvou panelů komiksu, jež je vlastní experimentálně zaměřeným dílům.[19]

Dva jakékoli obrazy, položené vedle sebe, nevyhnutelně vyvolávají ve čtenáři novou představu, na základě jejich srovnání. Navykli jsme si vyvozovat téměř automaticky naprosto určitý, šablonovitý, zobecňující závěr, kdykoli jsou před nás postaveny vedle sebe samostatné objekty. Na stejném principu funguje filmový střih.[20] Mezi jednotlivými panely komiksu, na základě vnímání jejich odlišností, dochází v mysli čtenáře k tzv. ucelení. Dva obrazy jsou spojeny s akcí, která se odehrává mezi zobrazenými momenty a vytváří se tak jejich význam. Obraz mířící popravčí čety a sousedící obraz, kde odsouzenec leží na zemi jsou čteny jako odsouzenec klesá k zemi. Čtenář si často ani zpětně nevybavuje jaké obrazy viděl, pamatuje si právě smysl, který na jejich základě vyvodil.[21]

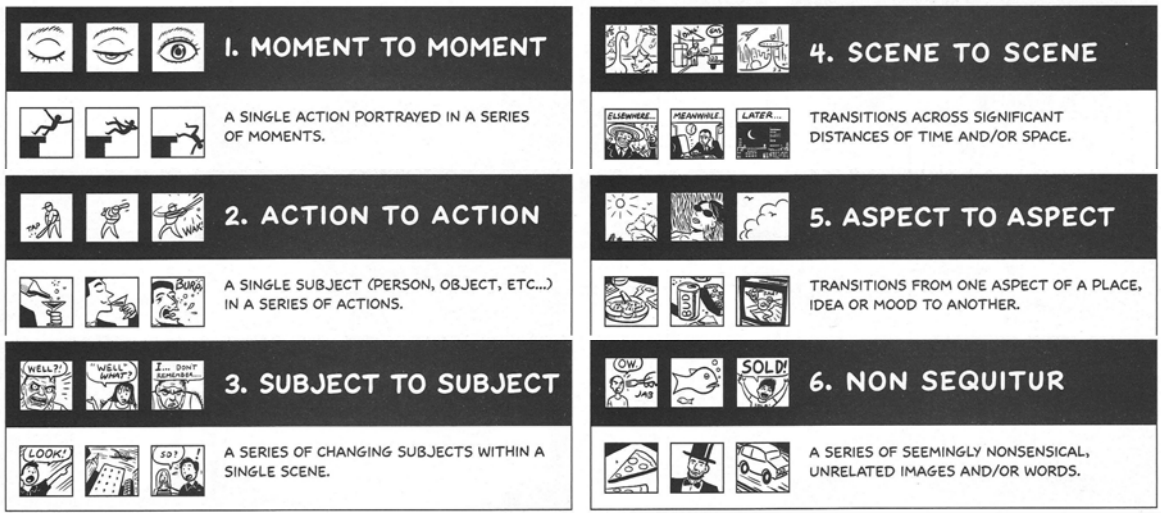
---

[19] MCCLOUD, Scott. *Understanding Comics: The Invisible Art*. Harper Paperbacks, 1900.

[20] EJZENŠTEJN, S. M. Montáž. *Kamerou, tužkou i perem*. Praha: Orbis, 1961.

[21] ECO, Umberto. *Skeptikové a těšitelé* . Argo, 2007.

Zmíněné postupy v mnohém připomínají práci s časem a rytmem ve filmu i filmu animovaném – ten tvoříme jednak načasováním jednotlivých pohybů a akcí, tak pohybem kamery a délku záběrů určujeme střihem. Neméně důležitou je kompozice jednotlivých záběrů, střídání detailů a celku, který nám jednotlivé scény zpřehlední a pomůže porovnat velikosti aktérů vůči prostředí a jejich polohu v něm, kterou můžeme ještě zdůraznit nadhledem či podhledem. Nejde však pouze o to, jak obrázek vypadá. Každý prvek má své místo a něco sděluje – dokážeme tak vést divákovu pozornost právě tam, kde ji autor zamýšlel k vyjádření účinku a vytvoření napětí. U vyprávění příběhu jsou prvky sestaveny do souvisle působícího „bezešvého" celku a tvoří tak iluzi, která nám napomáhá uvěřit, že svět a postavy, které vidíme v animovaném filmu nebo na stránkách komiksu, jsou skutečnými.



Obr. 25. Zatímco v komiksech „amerického" typu zpravidla výrazně převládá přechod od akce k akci, v komiksech „japonského" typu se do popředí výrazněji dostává vykreslení atmosféry a emocí pomocí přechodů od předmětu k předmětu či od momentu k momentu, a zejména přechodu od aspektu k aspektu, které v „západním" typu komiksu nacházíme jen velice zřídka.

2.3 Pohyb ve statickém obraze

Zatímco animovaný film vytváří iluzi pohybu promítnutím série statických fází, komiks pracuje s obrazy statickými a k zachycení pohybu mu napomáhají, vedle výše zmíněných postupů, i specifické vizuální prostředky. Pomocí linií znázorňujících pohyb dokáže vystihnout dráhu, po které se předmět pohybuje – směr i tvar pohybu a do jisté míry i jeho rychlost. Přerušovaná linie tak může zastupovat zpomalený nebo přerušovaný pohyb. Zpravidla však rychlost pohybu odvodíme na základě předpokládaných fyzických

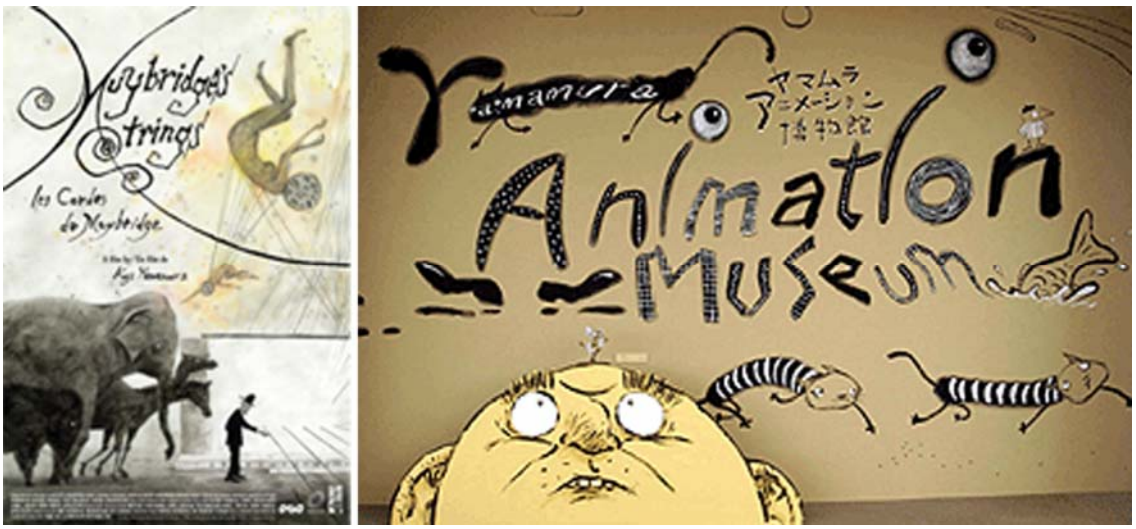
vlastností předmětu a také jeho zobrazení v určité fázi pohybu, která do jisté míry určuje jeho rozsah. V pohybu může být předmět, ale stejně může být v pohybu i pozadí vůči němu, vidíme tak ubíhající krajinu za oknem vlaku nebo změť čar kolem letícího hrdiny. Předměty v pozadí se také mohou se zrychlujícím se pohybem natahovat. Zmnožení jednotlivých fází taktéž napomáhá čtení pohybu a blíží se svým ztvárněním k principu animace.

Komiks dokáže vizuálně zachytit i charakter pohybu – rozvlněné linie kolem objektu znázorňují třes, spirály napovídají rotaci, linie směřující k předmětu vzbuzují pocit překvapení a všeobecně zesílení zaměření pozornosti zvýrazněným směrem, zužující se rozvlněné křivky vycházející od objektu doplněné o částečky prachu signalizují zápach, obláčky nebo linie poblíž objektu značí páru nebo kouř, linie směřující od objektu značí vyzařování tepla, světla či atraktivnost subjektu – záleží vždy na vyznění celkového obrazu, jak použití konkrétních linií interpretujeme. Zastupují však zpravidla pohybové momenty, podtrhují emoce a atmosférické jevy.

Podobně jako funguje v animaci mezní bod pohybu – klíčový snímek, který charakterizuje pohyb postavy; v komiksu je klíčové vybrat pro vyjádření situace pozici, která jasně napovídá co jí předcházelo a co bude následovat. Zobrazený pohyb přitom nelpí na pohybu reálném, ale snaží se vyjádřit pohyb tak, aby divák přesně rozpoznal, co má reprezentovat, jakým směrem se objekt pohybuje apod. Pro různé situace to mohou být různé momenty a ne vždy mezní fáze pohybu, záleží vždy na tom, jak velký časový úsek a jak rozsáhlý pohyb jednotlivý obrázek zastupuje. Iluze pohybu ve statickém obraze můžeme dosáhnout i jeho kompozicí. Vzniká zde vztah mezi prostorem a postavou a směrem čtení. Stojí-li postava na levém okraji panelu a dívá se doprava, rozprostírá se před ní vzdálenost, kterou může překonat. Naopak je-li v pravém kraji stejného obrazu, tuto vzdálenost již zřejmě překonala. Na stejném principu funguje i kompozice s větším počtem aktérů. Tyto postupy mohou s podobným efektem najít uplatnění i v animaci.

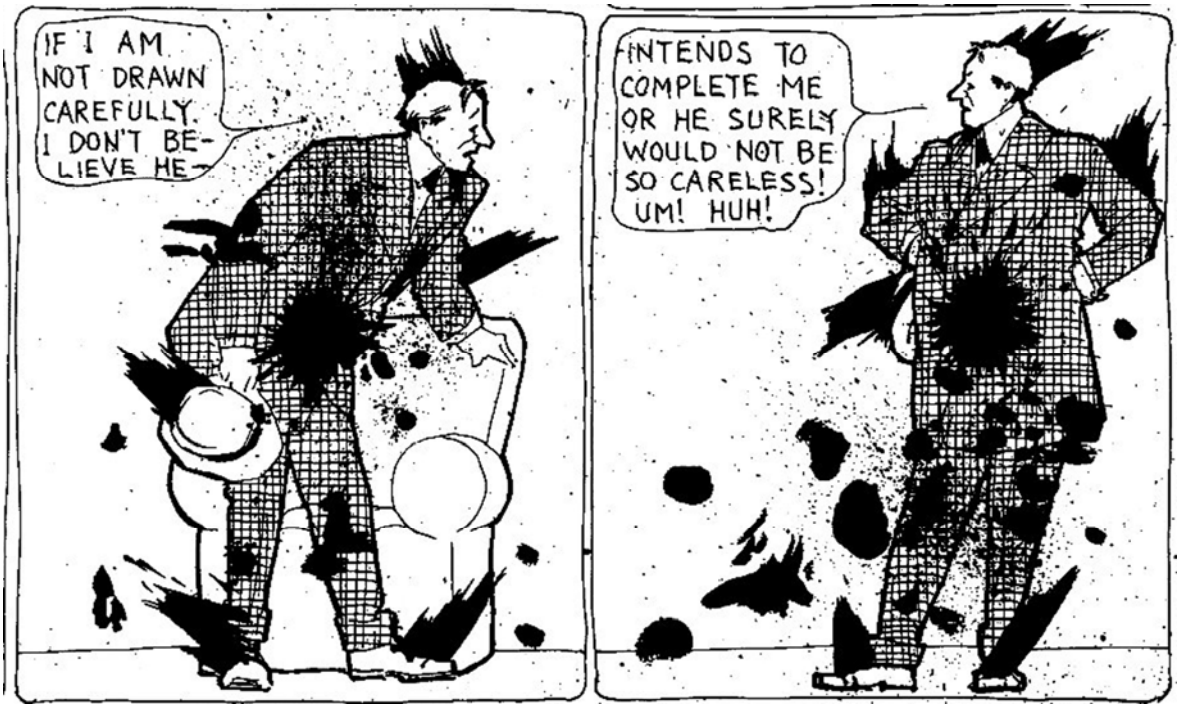
3 PŘÍSTUPY V PROLÍNÁNÍ ANIMOVANÉHO FILMU A KOMIKSU

Už v minulosti, kdy animace a komiks teprve hledaly své místo, jsme byly svědky čilého přeskakování charakterů z jednoho média do druhého. McCayův Little Nemo nebo nenasytný komár se zrodily jako komiksové postavy a objevily se brzy na plátně v prvních animovaných filmech. Podle komiksového stripu Fritéz the Cat Roberta Crumba byl natočen animovaný film Fritz the Cat (1972) – v distribuci byl označen „X“ za tzv. nevhodný obsah, a byl ve své době velice úspěšný. Charlie Brown a jeho kamarádi ze stripu The Peanuts si ze stránek novin odskočili na obrazovky televize. V počátcích animovaného filmu a zkoumání pohybu hledá inspiraci Koji Yamamura. Ve svém krátkém animovaném filmu Muybridge's Strings poukazuje na touhu člověka zachytit prchavé okamžiky lidského života – zmrazit okamžiky štěstí v proudu času protékajícího mezi prsty. Propojuje tak příběh fotografa zachycujícího pohyb koně v trysku, a matky, která sleduje dospívání své dcery s pocitem blížícího se odloučení – chápe pohyb jako nevyhnutelný tok v čase, kde změna znamená život.



Obr. 26. Pradávnou touhu zachytit pohyblivý obraz už od dob jeskynních maleb až k různým experimentům mapuje i Yamamurova výstava Muzeum animace v rámci Expo 2005. (Plakát k Yamamurovu filmu Muybridge's Strings, fotografie z Muzea animace)

Tradice chalk-talks pokračuje v reklamních filmech. Jmenujme sérií výukových animovaných spotů R. S. A. nimate, které představují moderní podobu chalk-talk na bílé tabuli s fixou. Ve vyjádření si pomáhá užitím komikové bubliny nebo žárovky rozsvěcující postavám v hlavě. Divák je veden rukou kreslíře a kamerou po stále více pokreslené tabuli. Příkladem z českého prostředí je reklamní spot ESFČR kreslený křídou na klasické tabuli, taktéž je doplněn souvislým komentářem, kombinuje animaci s živou akcí. Podobně jako ruka kreslíře upravuje statický obrázek, může v animovaném filmu dokreslovat či umazávat z pohybujícího se hrdiny, nebo ho postrkovat v pohybu – jak vidíme v reklamním spotu na pero Pilot. Stejně jako v animaci i v komiksu postava a autor spolu mohou komunikovat: „Goulde, tos trochu přehnal," řekne jedna z postav komiksu Dick Tracy kreslíři, který ji dostal do svízelné situace. Zásah kreslíře do komikové kresby může být zachycen v podobě tužky nebo štětce vnikajícího do záběru, aby zvenčí změnil jeho uspořádání

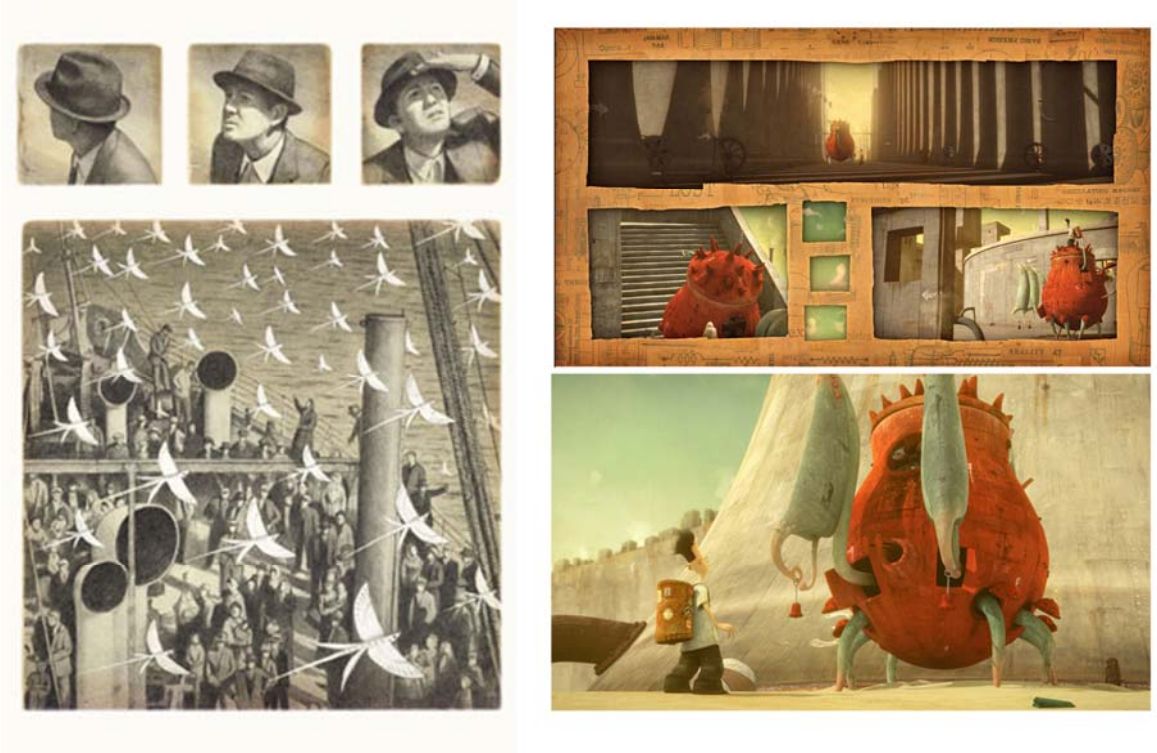


Obr. 27. . Už hrdina z McCayova stripu se potýkal s autorovým rozmarem celý od kaněk inkoustu.[22]

[22] ECO, Umberto. *Skeptikové a těšitelé* . Argo, 2007.

Obr. 28. Zatímco v českých reklamních spotech se kreslí křídou na tabuli, R.S.A nimate produkuje řadu spotů s fixem pískajícím na bílé tabuli, kde vtipnou formou poukazuje na rozličná společenská témata současnosti.

Podobně jako se setkáváme s množstvím vzájemné inspirace a vlivů mezi komiksem a animací, přenosem hrdinů i celých příběhů mezi oběma formami, stejnětak nejsou výjimkou tvůrci zabývající se tvorbou jak komiksu tak i animace. V minulosti nacházíme příklad činorodého průkopníka Winsora McCaye, dnes můžeme jmenovat celou řadu tvůrců. Mezi něž patří například Max Anderson, který začínal v animovaném filmu a přesunul svou tvorbu ke komiksu, z nichž nejznámější je expresivně kreslený Pixy. V celovečerním animovaném filmu Strach(y) ze tmy (2007) spojilo svůj tvůrčí potenciál hned několik komiksových kreslířů a v černobílých variacích předvedli řádku strašidelných povídek. Očima animátora Guy Delisle se můžeme podívat do Šen-čenu či Pchonjangu, ve stejnojmenných cestopisných komiksech, podložených jeho pracovními zkušenostmi a zážitky z „běžného“ života. Za zmínku jistě stojí i poetika Shauna Tana – jehož komiks beze slov The Arrival (2006) posbíral několik literárních cen, a získal i Oscara za nejlepší animovaný film The Lost Thing (2010) na motivy stejnojmenné Tanovy knihy, kde kombinuje 3D animaci s ručně malovanými prvky. Z české scény jmenujme Jaromíra Plachého, jehož roztřesená linka a postavičky zjednodušených tvarů se taktéž objevují jak v komisech, tak i v animaci. Ať už autoři komiksu animují nebo tvůrci animovaného filmu kreslí komiks, uplatňují své zkušenosti a obohacují svým pohledem obě formy. Svou komiksovou kresbou do filmu pronikl i Kája Saudek. Ve filmu Kdo chce zabít Jessii (1966) se postavy z komiksu objevují v živé herecké akci v reálném prostředí, a nesou si s sebou komiksové výrazové prostředky – promlouvají pomocí bublin jak na stránkách komiksu, tak i v živé akci. Film byl zpracován i do stejnojmenné knižní podoby (2004, Albatros).



Obr. 29. Lyrická kresba komiksů Shauna Tana se odráží i v jeho animovaném filmu The lost thing.

Obr. 30. Vizuální prvky komiksu se přenesly v ojedinělé podobě do hraného filmu Kdo chce zabít Jessii?

3.1 Technologie oživuje hrdiny komiksu

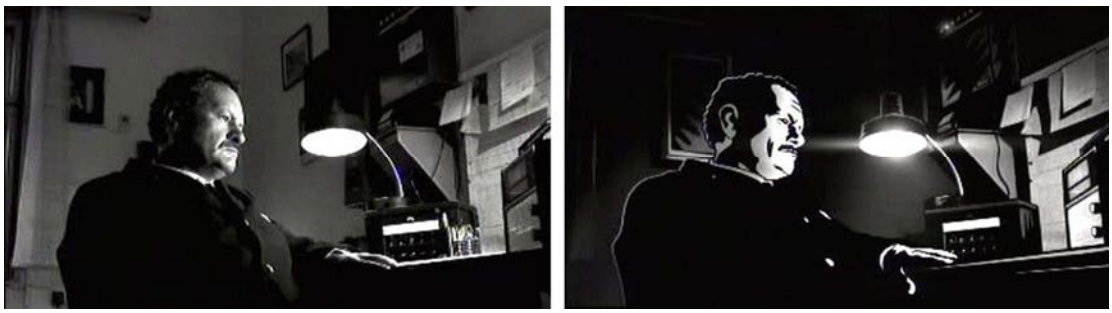
Při čerpání z látky komiksu obecně vzato panuje tendence zvířecích hrdinů inklinovat k animovaným filmům, kdežto s charaktery lidských hrdinů se můžeme přirozeně častěji potkat v trikových filmech s herci, což poměrně logicky vyplývá z charakteru postav, příběhů i technických možností jejich ztvárnění. Hrdinové cestovali i opačným směrem – tedy z animovaných filmů na komiksové stránky. Seriálové postavy

prosákly do všech odvětví zábavního průmyslu od hraček po rádio a následování hrdiny celovečerních animovaných filmů. Bývá zapomenuto jestli hrdinové vzešli ze stránek komiksů nebo se zrodily v rukách animátorů – Mickey Mouse nebo Superman už nejsou jen postavy z filmu či komiksu, ale jsou chápány skoro jako skutečné charaktery, či filmové hvězdy. Kocour Garfield pobavil v novinovém stripu a televizních seriálech, a je k vidění i ve své 3D podobě. Asterix byl přenesen z komiksu do kresleného filmu a později se stal námětem pro film hraný. Yogi Bear (Méďa Béďa) se představil jako kreslený hrdina animovaných seriálů a filmů, zaplnil stránky komiksových časopisů, stal se námětem pro několik počítačových her a je uveden jako animovaná 3D postava v kombinaci s herci a reálným prostředím v celovečerním filmu (2010). Zde můžeme vypozorovat tendence komiksových předloh – zatímco dříve se stávaly námětem pro televizní seriály nebo kreslené filmy, dnes se s řadou z nich setkáváme v jejich 3D podobě. Na plátna kin se tak dostane jak dobrodružný Tintin, tak například Šmoulové. Je však otázkou zda tento běh za 3D produkcí neubírá na pestrosti animovaného filmu a nenechává ladem potenciál výtvarnosti animovaného filmu. Dalším z možných postupů je rotoskopie, kterou použil již Max Fleischer k natočení Supermana. Rotoskopie mu pomohla k vytvoření objemu postav, i zachycení realistického pohybu textilní látky. Ukotvením animace v reálném předobraze dalo pak více vyniknout akčním scénám a super schopnostem.

Obr. 31. Vývoj kreslené podoby Asterixe a Obelixe a herecké ztvárnění postav ve filmu.

Obr. 32. Méďa Béďa v komiksu a jeho 3D podoba v hraném filmu – nápadná je zejména nestylizovaná figura herce oproti kreslené postavičce se zvětšenou hlavou, tvarově odpovídající výtvarné poloze medvědů.

Vůbec prvním původně českým grafickým románem byla série Jaroslava Rudiše a Jaromíra 99. Knihu Bílý Potok (2003) následovaly další dva díly Hlavní nádraží a Zlaté Hory. Příběh nádražáka Aloise Nebla byl zdramatizován i do divadelní podoby s Leošem Nohou v titulní roli. Filmovou podobu propůjčil Aloisi Neblovi Miroslav Krobot v režii Tomáše Luňáka. Kresba byla inspirována americkým komiksem 50. let, socialistickým realismem a motivy starých papírových vystřihovánek, které zůstávají typickou formou lidového umění v Jeseníkách. Radikální černobílá poloha je pro animaci zjemněna do odstínů šedi, a to zejména v pozadí scén, a bělavou průhlednou mlhou. Realita příběhu je stylizována výtvarným pojetím, kde je pro realistické zachycení pohybu postav a stínů využito rotoskopie – natočené záběry s akcí živých herců slouží jako podklad a jsou dále stylizovány animací a efekty.[23]



Obr. 33. Z herecké akce Miroslava Krobota se díky rotoskopii stává Alois Nebel.

[23] Produkce Negativ s.r.o. *Alois Nebel* [online]. [cit. 2011-03-29]. Alois Nebel. Dostupné z WWW: <http://www.aloisnebel.cz>.

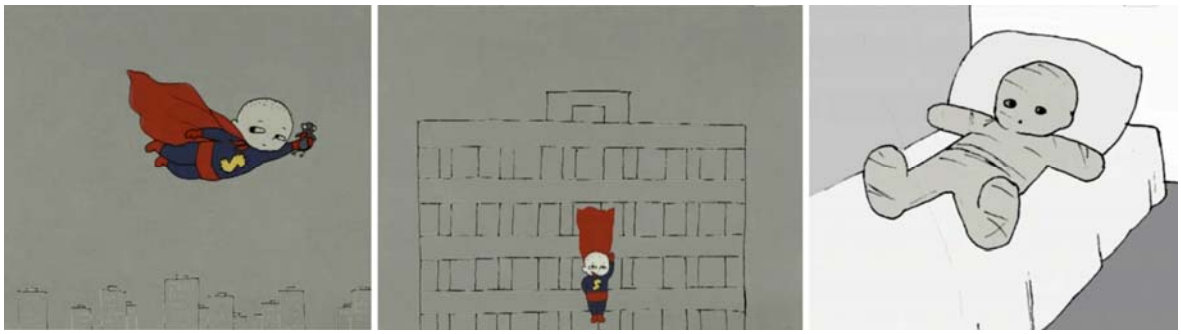
Další variantou pro ztvárnění stylizovaných komiksových hrdinů ve filmu s využitím reálného pohybu herců je technologie motion-capture – tedy přenesení lidského pohybu přímo do digitální podoby. Takto byl natočen například Polární expres (2004) nebo Avatar (2009). Tvůrci Polárního expresu však neposunuli nasnímaný obraz stylizací výrazů hereckého projevu a výsledný dojem byl díky tomu nepřesvědčivý a chladný – což bývá úskalím této technologie. Komiks o Tintinovi je založen na příběhu fiktivních postav v reálném prostředí s poměrně realistickým chováním a byl tak již zpracován v hraném filmu (1964). Nynější karikovaná stylizace postav, kterou motion-capture umožňuje dodává příběhu na aktuálnosti a vytváří nový svět Tintinových dobrodružství.

Obr. 34. Tintin animovaný pomocí motion-capture (2011), hraný film (1964) a jeho kreslená podoba.

Hranice mezi filmem animovaným a filmem hraným je v současné době rozmělněná v trikových filmech – po nástupu digitálních technologií dochází k tzv. mediaci, kdy již nejsme schopni jako diváci tuto hranici postihnout. Živí herci se pohybují ve virtuálním prostředí, animované figury v reálném - podíl animace v těchto filmech je velmi vysoký. Možnosti digitálního zpracování dávají ožít i super schopnostem komiksových hrdinů. Zatímco dříve působili herci v povislých pláštěnkách podivně, dnes se stávají součástí reality v poměrně důstojné podobě. Na filmovém plátně se tak objevují hrdinové vydavatelství Marvel: Iron Man, Fantastic Four, X-men, Blade, Spiderman, Hulk, Kick-Ass; i komiksové předlohy DC: Barman, Superman, Watchmen, Stardust, V for Vendeta nebo The League of Extraordinary Gentleman. Zatímco zde jsou hrdinové zasazeni do reálného prostředí, se kterým se snaží splynout a dosáhnout reálného účinku, předlohy Franka Millera vybízejí ke stylizovanému pojetí. V Sin City (Město hříchů, 2005) si tak můžeme vychutnat grafické cítění světel a stínů, i kompozici obrazů, které jsou přeneseny z původního komiksu.

3.2 Inspirace komiksovou estetikou

Fenomén superhrdinů, a zejména Supermana, podnítil mnohé tvůrce k parodii. Ať už jmenujeme komiks francouzského autora Nicolase De Crésy Pan Ovocňák – vlastním jménem Klárk Kent, novinář, který má sice problém s nadváhou, ale zároveň disponuje superschopnostmi. V celovečerním animovaném filmu se superhrdinům podívalo na zoubek studio Pixar a uvedlo (ve spolupráci studia Disney) Úžasňákovi – The Incredibles (2004). Rodinka obdařená rozličnými superschopnostmi od neuvěřitelné super síly, rychlosti, pružnosti až po neviditelnost, se snaží žít obyčejným poklidným životem. Jejich občasné výpady v boji se zlem se setkávají s neúspěchem, když zachraňují někoho, kdo o to ani v nejmenším nestojí. Nestačí jen mít supersílu, je třeba ji správně nasměrovat. Ve snaze vyhnout se problémům tak skrývají své schopnosti, až do chvíle než svět potřebuje jejich záchranu. Technicky vynikající charakterová animace, nápaditý příběh v propracovaném scénáři s množstvím humorných situací dal vzniknout rodinnému filmu, který získal několik ocenění a je mnohými považován za to nejlepší, co Pixar kdy uvedl – jistě za to vděčí i zaměření spíše na okruh dospělých diváků, a právě motivem parodizace komiksového žánru. Byl také prvním celovečerním filmem Pixaru kde hlavním hrdinou je člověk. Animované charaktery později ožily i na stránkách tištěného komiksu.



Obr. 35. Inspirace komikovým žánrem hraje roli v krátkém animovaném filmu Superpanelstory Marka Rubce, kde se sen malého kluka – být Supermanem, promění po nezvládnutí letových schopností v několikaměsíční pobyt v sádrovém krunýři.

Můžeme jmenovat mnoho filmů, které čerpají úspěšných komiksových předloh a sázejí tak na divácký úspěch. Méně příkladů nacházíme v opačném postupu, kdy předlohou pro komiks je film. Animovaný film v komiksovém duchu,Valčík s Bašírem, je dalším takovým příkladem. Zpracovává dokumentární látku atraktivním způsobem - spojením mluveného komentáře a dialogů, které nahrazují bubliny, a výtvarného pojetí

v komiksové estetice. V komiksu se můžeme často setkat s opakováním jednoho panelu, kde pouze plyne další text a postava v monologu či dialogu zůstává skoro nehybná, stejnětak jsou „mluvící hlavy“ typické pro dokumentární film. V animaci působí jako kontrast k akčním scénám bojů a zejména k surrealistickým výjevům, které ve společném výtvarném projevu dávají surrealistický nádech i sekvencím reálným – smazává se rozdíl mezi realitou a sny i díky nejasnosti hrdinových vzpomínek, které se snaží postupně rozkrývat. Výtvarné poloze realistické komiksové kresby přidávají emocionální podtext zvolené barvy a kontrastní stínování. Valčík s Bašírem byl oceněn za vytvoření nového jazyka kinematografie na festivalu Tokyo Filmex. Zpracování filmu vyniká především citlivým použitím techniky. Ačkoli byly pro podklad a reference použity sekvence natočeného videa, nezůstává pouze u jednoduché rotoskopie, ale navrch přidává jasný výtvarný záměr. Vzdaluje se tak na míle užití rotoskopie ve filmech *A Scanner Darkly*, *Waking Life* nebo francouzské *Renaissance*, jejichž vizuální stránka působí jako video prohnané sérií efektů. K podivnému efektu kreslené reality přispívá i rozpoznání konkrétních živých herců na pozadí překreslených postav. Díky svému realisticky zaměřenému výtvarnému pojetí postav a prostředí připomíná mnohým technologii rotoskopie, avšak pro Valčík s Bašírem byla použita flashová animace kombinující kreslenou animaci a pohyb jednotlivých vrstev takto animovaných ploch, čímž dosahuje efektu pohybu v prostoru. Animace se na základě realistické kresby snaží postihnout i realisticky vyhlížející pohyb, avšak zejména ve scénách monologů a dialogů, kde se často v obraze prakticky nic neděje, v pohybu postav animace nenachází pevný tvar a tzv. plave. Animace pak nachází své místo spíše ve své stylizované podobě v surrealistických výjevech, či akčních scénách. Film kombinuje záběry s černou obrysovou linkou, i odlehčené výjevy bez linky nebo siluety. Jednotlivé figury pracují s pohybem v ploše, kdy připomínají postavy vystřižené z papírového komiksu, i s pohybem v prostoru, kde vidíme jejich objem a cítíme jejich zranitelnost v nepřehledných situacích války. Výtvarné zpracování podporuje intimitu vzpomínání hrdiny a hledání pravdy, která je v závěru filmu podtržena reálnými záběry z místa neštěstí, v ostrém kontrastu s barevnými komiksovými výjevy. Zpracování tištěného komiksu spočívá v přímém použití momentů z filmu uzpůsobených na formát stránky a přenáší tak i filmovou podobu střihu. Jelikož samotný film ve velké míře stojí na komiksové estetice a to nejen ve svém vizuálním pojetí, ale i vedením jeho vyprávění, tento přenos do tištěné podoby poměrně dobře funguje. Vyprávění obrazem, kde animace jednotlivých prvků je často potlačena do pozadí a

převážná přítomnost komentáře, vytvářejí atmosféru podobnou komiksu právě ve způsobu jeho čtení – vztahu mezi textem a obrazem. V komiksu však najdeme i několik scén s minimálním použitím slov, tyto sekvence působí naopak lépe v animovaném zpracování, jelikož je to právě pohyb, který jim dodává na atraktivitě. „Válka je neuvěřitelně zbytečná věc. Vůbec není taková, jak to znáte z amerických filmů. Žádná sláva, žádné hrdinství. Ve skutečnosti probíhá tak, že nějaký mladíček ani neví, kam jde, střílí, ani neví na koho, je zastřelen nebo postřelen, ani neví kým, a pak se vrací domů a snaží se na všechno zapomenout. Někdy se jim to podaří, ale většinou ne," říká k filmu jeho režisér Ari Folman (1962).[24]

Obr. 36. V celovečerním Valčíku s Bašírem se střídají snové vize a syrová realita války. Výtvarná poloha je variovaná v barevnosti a míře užití obrysových linií.

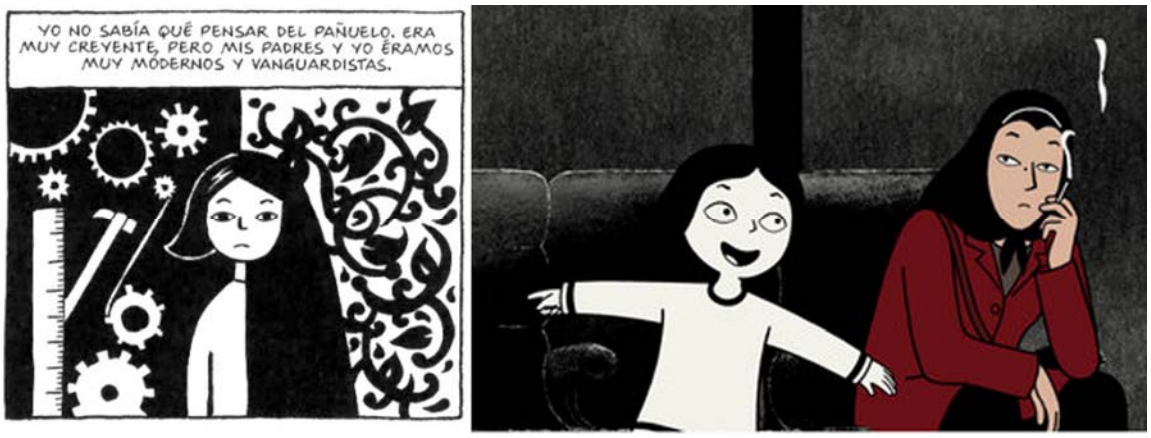
Komiks se nabízí jako vhodná platforma pro znázornění příběhů z války, kde nestačí věci pouze popsat slovy. Až metafory obrazů, které uplívají v myslích těch, kdo tyto hrůzy zažili, dokáží svým působením přiblížit jejich tíživost. Výtvarná poloha komiksu či animace nabývá mnohem větší působivosti než sebekrvavější dokumentární záběry. V kresleném příběhu se divák ztotožní s hrdinou a Tam kde přítomnost filmových kamer často nebyla vůbec možná, se k zobrazení nabízí komiks a intimní vyprávění příběhu, prostřednictvím těch, kdo přežili. Jsou to právě osudy skutečných lidí, které oslovují čtenáře v dokumentárním, autobiografickém komiksu. Podobně jako Maus, Alanova Válka, Palestina, Hluboké rány nebo Valčík s Bašírem, i komiks Persepolis dává nahlédnout na realitu očima sympatického vypravěče.

---

[24] MATĚJÍČEK, Tomáš Hibi. Valčík s Bašírem. *Komiksarium* [online]. 22.1.2009, [cit. 2011-03-20]. Dostupný z WWW: <www.komiksarium.cz>.

Zatímco některé komiksy se předlohami pro film nikdy nestanou, jiné svým úspěchem dokáží dál podpořit tvorbu svého autora. Art Spielgman se vyjádřil odmítavě ke zfilmování jeho komiksu Maus. Poukazuje na odlišné působení filmu a komiksu a nechce, aby na filmovém plátně věci vyzněly jinak, než sám zamýšlel: „kdybych chtěl udělat film udělám film, ale já udělal komiks“. Příkladem z druhé výše zmíněné skupiny může být právě komiks Persepolis a kreslený animovaný film téhož jména.

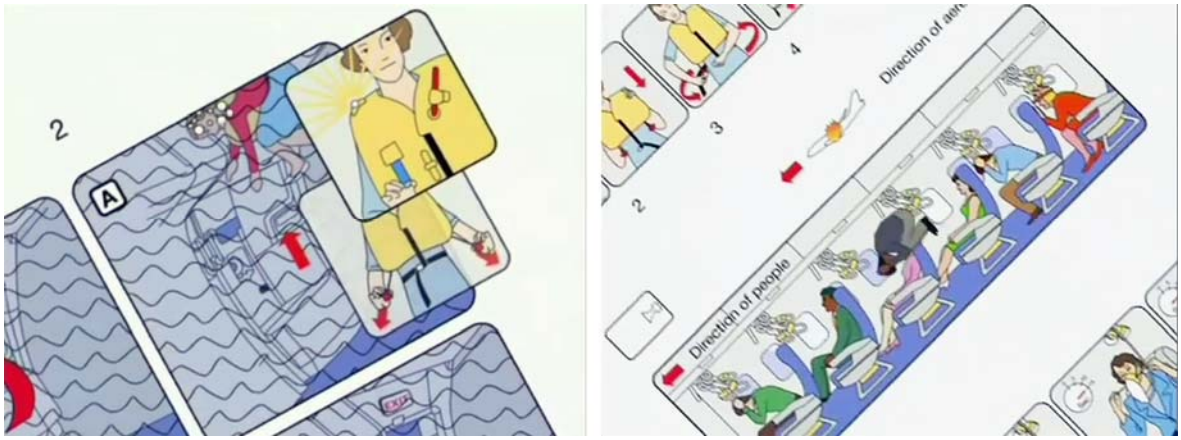
Už komiksové písmo v úvodních titulcích napovídá ladění filmu. Původní kresba z komiksu získala pevnější obrysy, strohá černá linka na bílém pozadí i opačná bílá linka na černém pozadí i práce se siluetami postav byly doplněny o pozadí tónované v šedivých odstínech s přechody do bílé či černé. Pouze rámec příběhu s dospělou hrdinkou je vyveden v barvě. V původním komiksu je děj vykreslen pomocí epizod ze života Marjane, rozdělených do jednotlivých kapitol – podobně pracuje i animovaný film, kde jsou jednotlivé epizody odděleny pomocí setmívaček. Vyprávění je obohaceno o vizuálně atraktivní sekvence, které podporuje emotivní komentář. Formát obrazu se zmenšuje do výhledů z okna, zpoza dveří apod. či se obraz noří do černoty plátna a simuluje tak střídání velikostí komiksových panelů. Vyprávění je obohaceno o nespočet vizuálních vtipů a poetických obrazů – pruhy na peřině malé Marjane se mění ve vlny vyprávění a představ. Divadelní scény vyprávění otce a strýčka jsou v kontrastu se scénami výbuchů a střelby, které ve hře světel a stínů působí až reálně. Komiks i film dokázaly plně využít svých kvalit, aby vtáhly svého čtenáře plně do příběhu a divák viděl svět očima Marjane Satrapi.



Obr. 37. Autobiografický komiks Persepolis i stejnojmenný film odráží úvahy malé i dospělé Marjane o kultuře a náboženství země, kde se narodila s pozadím islámské revoluce v Iránu.

Zatímco v celovečerním filmu se zpravidla jedná o adaptaci látky již existujícího komiksu a filmy se soustředí zejména na vyprávění, v krátkém animovaném filmu se můžeme setkat i s experimenty ve formálním přenosu výrazových prostředků komiksu. Krátký absolventský film Captain Awesome, parodující žánr superhrdinů, pracuje s klasickou animací a vedením příběhu – ten je navíc rámován stránkami komiksového sešitu, který je taktéž rozpohybován. Výrazové prostředky komiksu posouvá dál animovaný film Safety Procedures (2004) na motivy grafických instrukcí, jak se chovat v případě letecké katastrofy. Jednotlivé obrázky tištěné sekvence jsou animovány a hrdinové se snaží uniknout z rámu panelu plnícího se vodou.

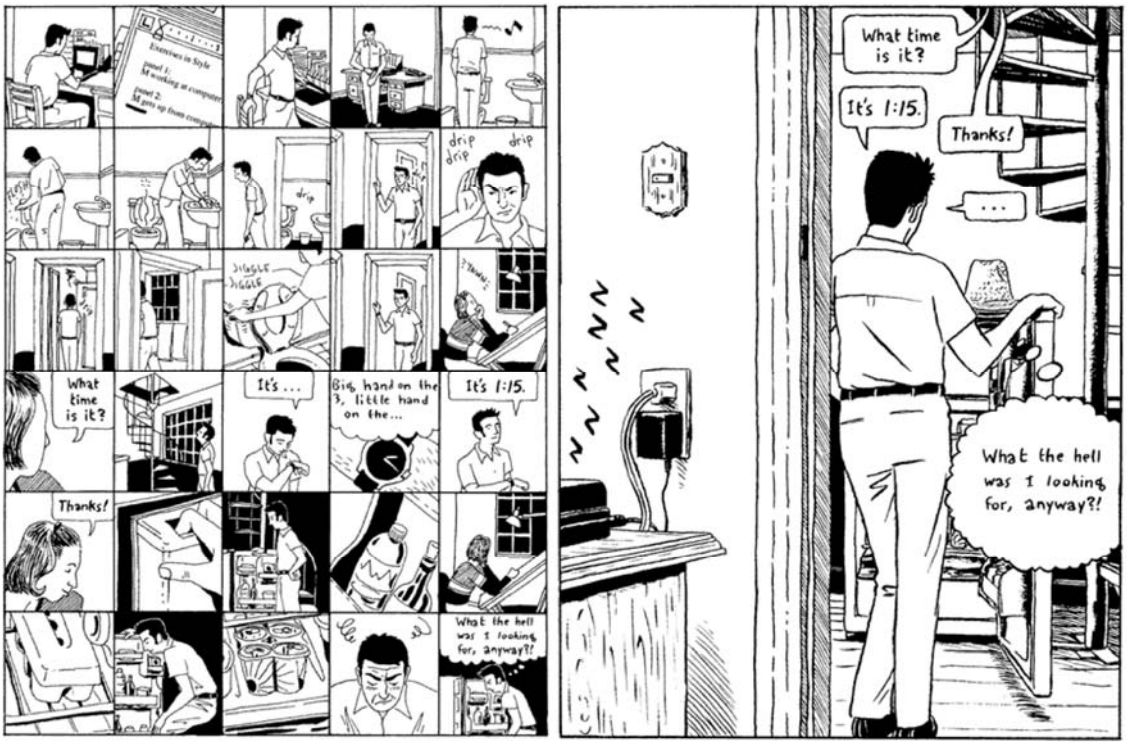
Obr. 38. Krátký absolventský film Captain Awesome kombinuje styl rozpohybovaného novinového komiksu a klasického pojetí cartoon.



Obr. 39. Safety procedures změní grafickou příručku pro zvládnutí stavu nouze ve smrtelnou past.

4 ANIMACE NA PAPÍŘE, KOMIKS NA OBRAZOVCE

Bohatost komiksu jako média předestírá práce Matta Maddense: 99 způsobů jak vyprávět příběh,[25] kde každý komiks zachycuje jeden z používaných stylů – ať už se jedná o styl vyprávění, žánr, styl kresby, formální přístupy nebo charakteristické použití textu vůči obrazu. Najdeme zde i dílka hostujících umělců nebo komiks ve stylu tapiserie z Bayeux, vtipně směřující k teoretickému hledání předchůdců komiksu kde to jen jde.



Obr. 40. Stejná situace je ztvárněna v jednom či ve třiceti komiksových panelech

4.1 Na scénu vstupuje digitalizace

Komiks se vymanil z dosahu průmyslu, ovládaného pravidly tzv. Comics code, již během revolty 60. let, kdy undergroundový comix začali v Americe kreslit noví nezávislí autoři a díky mimeografu, xerografu a fotomechanickým kopírkám ho mohli

[25] *99 Ways to Tell a Story* [online]. [cit. 2011-03-26]. Dostupné z WWW: <http://www.exercisesinstyle.com>.

poměrně levně distribuovat – zejména v černobílém provedení. Vedle zavedeného superhrdinského, detektivního, válečného či hororového žánru se objevují závažnější témata rozkrývající hlubší otázky života, kritika společnosti, nebo parodie na dřívější komiksové žánry. Uvolnění se projevilo i ve vizuální podobě – kresby neusilovaly o to, být krásné, ale chtěli vypovídat, objevily se rukou kreslené panely namísto rovných linek. V undergroundových comix vytvářeli umělci, limitovaní pouze svými schopnostmi a hloubkou obrazotvornosti. Jejich práce provždy rozšířili hranice média sekvenčního umění.[26]

V 80. letech zaznamenal alternativní komiks velký rozmach a na scénu se dostávají jména významných autorů z řad kreslířů a ilustrátorů jako je Art Spiegelman, Charles Burns, Gary Panter nebo Chris Ware publikujících v časopisu RAW, kde byli podporováni k nezávislé, originální tvorbě – z hlediska obsahu, tak i vizuality. Jejich grafické romány otevřely komiksu cestu ze specializovaných obchodů do knihoven a knihkupectví. Podpořili tak další kreslíře a nezávislé tvůrce k vlastní tvorbě, a měli následně vliv na uznání jejich autorského postavení a práv. Vedle zavedených velkých vydavatelství, která bohatla už více z prodeje reklamních předmětů, než-li z komiksů, se objevovala nová menší vydavatelství a nezávislí tvůrci – řady čtenářů se se zvyšující se nabídkou opět rozšířily. Ke koupi již nebyly pouze seriálové sešity a paperbacky určené ke konzumaci, ale i knihy v pevné vazbě poukazující na jejich stálejší hodnotu.

Na druhé straně zde byl rozmach ve stylu DIY – do it yourself (udělej to sám), který přinesl v zásadě amatérskou tvorbu bez profesionálních či komerčních ambicí. Animace si na vlivy nezávislých autorů – amatérů (ve smyslu neprofesionálů), ještě nějaký čas počkala.

Čtení komiksu se během jeho vývoje přirozeně přizpůsobilo dosud platným zvyklostem a tudíž čteme komiks zleva doprava a shora dolů, jako jakýkoli jiný text (či odlišným zvyklostem, např. v japonském způsobu zprava doleva). Takto je komponován obsah každého jednotlivého panelu a zejména pak seskupení panelů na stránce. K vedení

---

[26] *WITEK, J. Comic books as History. The Narrative Art of Jack Jackson, Art Spiegelman and Harvey Pekar. Jackson: University Press of Mississippi, 1989.*

čtenářova oka tímto prostorem je použito několika jednoduchých principů – základním předpokladem je, že divák upíná svou pozornost na to, co se mění – iluze pohybu a jeho význam vzniká na základě odlišnosti jednotlivých obrázků. Směr čtení můžeme podpořit směřovanou kompozicí obrázku, s přesahem do obrázku dalšího – např. propojenými bublinami textu. Je zde ovšem vždy přítomen multirámec stránky, ve které se pohybujeme. Ačkoli komiks může být kreslen ve větším rozměru, poměr stran zůstává stejný a výsledný komiks se tiskne na standardizovanou stránku. S příchodem počítačové technologie a zejména internetu, se nám ale nabízí zcela jiné řešení, které umožňuje virtualita digitálního prostoru. První grafické softwarové programy na přelomu 80. a 90. let umožnily produkovat komiks v digitální formě. Avšak použitím moderních technologií nemusíme definitivně zatratit technologii minulou. Zatímco skicy a nebo i celé obrázky zůstávají často kreslené stále na papír, jejich úprava včetně kolorování a letteringu probíhá naopak častěji s použitím počítače – nespornou výhodou je zde možnost snadného kroku zpět a mnozí tvůrci by rádi kouzelné tlačítko „undo“ i ve světě reálném. Stejně tak jako textura papíru a stopa štětce či pera propůjčují charakteristický vzhled klasické kresbě, počítačem zpracovaný komiks i animace vykazují určité stopy charakteristické pro tuto technologii – dnes je však již natolik sofistikovaná, že dokáže tvůrcům nabídnout širokou škálu možností a záleží pouze na nich, zda se chtějí pokusit o napodobení techniky klasické za současného využití možností digitální technologie – snadné technické reprodukovatelnosti, možnosti úprav, v animaci pak rychlé kontroly pohybu přehráním dané sekvence. Technologie dává na výběr mezi základními druhy rastrového, vektorového nebo 3D zobrazení – které nacházejí uplatnění jak v animaci, tak i v komiksu. Tištěné komiksy mohou být od začátku do konce vytvořené digitálně, naopak webové komiksy mohou být podloženy klasickou kresbou na papír. Je však zřejmé, a to zejména v průmyslové animaci, že důležitým faktorem je finanční náročnost toho kterého způsobu, přičemž možnosti digitálního zpracování se zdokonalují každým dnem. Spolu s rozšířením internetu se otevírají možnosti webové distribuce. Zatímco animované filmy jsou stále určeny k distribuci filmové či televizní, nebo festivalové projekci, na internetu se setkáváme se specializovanými televizními stránkami i s množstvím kanálů či specializovaných stránek (Youtube, Vimeo, Short of the Week, …), kde jednotliví autoři mohou publikovat svá videa, komentovat videa druhých nebo i soutěžit v nových internetových festivalech. Taktéž komiks, ačkoli je stále vydáván knižně i v časopisech, dobývá webové stránky. To, že byl komiks původně tištěným na papíře a vázaným

na stránky novin, časopisů a knih, opět ovlivnilo jeho přenos do nových zobrazovacích zařízení – z počátku se jednalo o klasické ztvárnění v podobě stránky, jejíž rozměry se uzpůsobily obrazovce. Zavedená kresba komiksu založená na ohraničující černé linii a čtyřbarevném tisku CMYK, dostává v počítačovém prostředí jiných podob – zde monitor zobrazuje pixely pomocí tříbarevného RGB. Barevná linie, vektorové obrázky bez linií nebo rozostření mohou vytvářet prostorový efekt jinak, než jsme byli doposud zvyklí. A tento nový přístup byl také některými autory úspěšně převeden do tiskové podoby, jež taktéž poskytuje stále lepší kvalitu za schůdnou cenu.

Důležitým bodem se stal nástup Macromedia FLASH 1.0 v roce 1996, který umožnil poměrně jednoduše vytvořit animaci i naprostému laikovi. Samostatnou tvorbu umožnilo v oblasti animace i zvládnutí 3D software. Ale tyto jsou o mnoho náročnější, než právě Flash, který nadšencům nabídl cestu snadnou a zejména snadno publikovatelnou na internetu – díky malému objemu dat. Na webech se tak často setkáváme se svéráznými dílky, nepodloženými bližšími znalostmi klasické animace a jejích principů, ani kresebnou průpravou nebo alespoň rozhledem. Tyto flashové animace si zpravidla nekladou vyšší umělecké ani řemeslné cíle a chtějí zejména pobavit. Před polovinou 90 let neexistoval pojem „low-end“ (ve smyslu podřadná) animace, podmíněná snadnou dostupností softwarových nástrojů. Nejde však vždy jen o rozhýbané jednoduché kresbičky nebo podivně se pohybující modely plné lesků, které se snaží neúspěšně napodobit realitu. S množstvím tutoriálů či on-line kurzů a příruček, můžeme být svědky vývoje nadšenců až k nové základně profesionálů – zejména pak v oblasti 3D podpory a technicky zaměřených disciplínách, než-li přímo animace charakterové. Jednoduchý hrdina z kostrbatých čar nastavuje zrcadlo flashové produkci v animaci Alana Beckera Animator vs. Animation (2006), která se stala velmi populární a šířila se jako virální zejména pomocí Youtube.[27]

Animace také proniká do oblasti grafiky v tzv. motion graphics – grafika v pohybu. Animace už nemusí nutně vznikat políčko po políčku, jako tomu bylo dříve. Software dokáže na základě křivek pohybu sám vygenerovat plynulý pohyb ze zadaného bodu A

[27] BECKER, Alan. [online]. [cit. 2011-03-22]. Dostupné z WWW: <www.alanbecker.net>.

do bodu B. Pokud je tento pohyb dále neupravený, působí svou dokonalostí trajektorie a neměnnou rychlostí velmi uměle, a nedosahuje kvalit animovaného pohybu, který je charakterizován právě jeho stylizací. Jednoduchá animace a komiks se, zejména ve Flashi, propojují v jedno a vzniká tzv. animics, webový animovaný komiks. Program umožňuje spojit kreslenou animaci s ploškovou a celé dílko programovat v uživatelsky přístupném prostředí. Animics jsou publikovány na internetu a jedná se prakticky o rozpohybovaný komiks. Ten může mít mnoho podob. Kresby se oživují pohybem kamery nebo se pohybují jako jednotlivé vrstvy v prostoru komiksového rámečku; vizuální efekty, na které jsme zvyklí z tištěného komiksu, se nyní pohybují, objevují a zase mizí. Text se postupně vepisuje do vyskakujících bublin, nebo je celý komiks doprovázen zvukovým komentářem i zvukovými efekty. Pohyb je simulován prolínáním klíčových snímků statických kreseb prezentovaných v sekvenci. Interaktivní komiks si čtenář přizpůsobuje a na základě svých rozhodnutí se může pohybovat v rozvětvené konstrukci příběhu – tento může přecházet až do jednoduché hry, kde je třeba plnit úkoly a postupně dosáhnout cíle připraveného příběhu. Spektákl animace a komiksu se tak spojuje v novém kabátku moderní estetiky umožněné počítačem.

4.2 Nekonečné plátno

Chápání komiksu se v kontextu počítačového zpracování a webové prezentace v mnohém posunulo, zejména díky oproštění se od původní tištěné formy. Technologie umožnila nazírat zavedené postupy z jiných úhlů a opět si klást otázky – jakých podob může komiks nabývat. Na všeobecné nahlížení komiksu jako spojení obrázků a textu reaguje komiksový strip náhodně generovaný právě pomocí počítače. John Pound zde zachovává formální znaky komiksu – síť panelů s obrázky, v nichž se opakuje postava jako hrdina a bubliny s textem. Náhodnost jejich seskupení poukazuje na zvyk čtenářů hledat jejich smysl – zde zamyslet se nad komiksem jako takovým, jak napovídá již název komiksu „This Is Not A Comic!“ (toto není komiks). [28]Podobně jako obraz René Magritta „Toto není dýmka“.

---

[28] *John Pound Art. About Random Computer-Generated Comics. [online]. [cit.2011-03-23]. Dostupné z: <http://www.poundart.com/art/randcomix/about.html>.*

Obrazovka počítače zobrazuje pouze část komiksu v jeden okamžik podobně jako filmové políčko zobrazuje pouze část animace. Kniha, kterou jsme mohli kdykoli otevřít na jakékoli straně se nyní transformuje do okna počítače, přes které můžeme komiks sledovat. Ten však nemusí být rozdělen na stránky v tradičním pojetí, ale může dosahovat rozměrů nekonečného plátna, na kterém se oko diváka pohybuje. Čtení toho komiksu se oprošťuje od limitací tisku a může připomínat i sekvence protokomiksu. Využíváme zde možnost digitálního oddálení a přiblížení virtuálního prostředí. Zatímco knihou jsme museli listovat, nekonečné plátno můžeme oddálit a sledovat strukturu celého komiksu, která nabývá lineárních, vertikálních, kruhových či různých spletitých zobrazení. Zatímco stránka limituje velikost panelů i jejich vzájemný poměr, nekonečné plátno poskytuje nový prostor pro libovolně velké panely a práci s jejich rytmem. Vzdálenost mezi panely není již ovlivněna snahou zaplnit stránku co nejefektivněji, ale stává se také prostředkem pro vnímání času – přechodu od jednoho panelu k druhému.

Obr. 41. V komiksu Pup - Ponders the Heat Death of the Universe využívá Drwe Weing snadného posunu stránky v internetovém prohlížeči a při posunu vpravo se tak postupně dostáváme od schůdků za domem až do dalekého vesmíru zasněného hrdiny. Panely se zvětšují až tma vesmíru splývá s pozadím celé stránky. Nakonec nás autor usadí zpět na schodiště s klasickým pojetím dialogu.

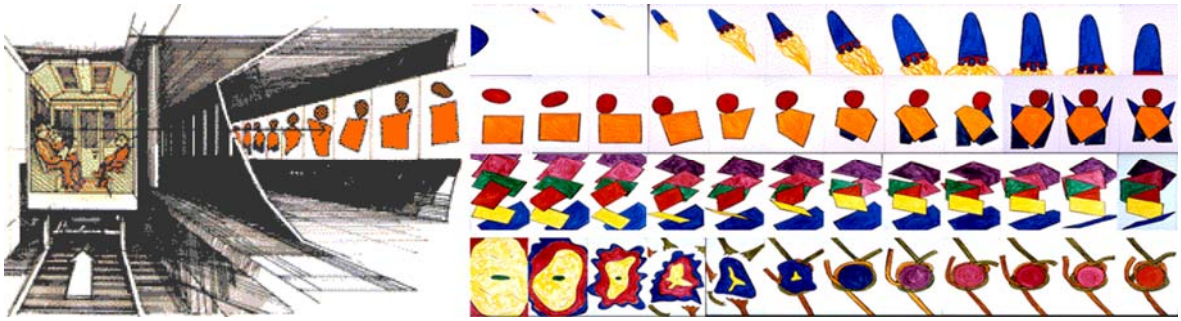
Komiks při pohybu čtenáře nekonečným plátnem se, na rozdíl od tištěné varianty, objevuje doslova postupně a jednotlivé obrázky sekvence tak mohou tento postup využít k novému účinku ve vyprávění.[29] Virtuální prostor však není pouze plocha, ale i hloubka –

[29] MCCLOUD, Scott. [online]. [cit. 2011-03-18]. TED Talks. Dostupné z WWW: <http://www.ted.com/talks/scott_mccloud_on_comics.html>.

a čtenář se tak ocitá v 3D prostoru a je vtahován do hloubky či nahlíží ze stále většího odstupu. Pohyb v prostoru zde stále zastupuje pohyb v čase.[30]

4.3 Nové kouzlo pohybu

Komiks i animace byly v době svého vzniku zábavnou atrakcí mezi mnoha dalšími. Optické vynálezy se mohou dnes zdát již velice vzdálené a skoro zapomenuté. Zatímco virtuální prostředí otevírá animaci možnosti nelimitovaných metamorfóz, setkáváme se i s iluzivním pohybem generovaným skrze pohyb reálný – například variací zeotropu – kde, na rozdíl od původního kruhového řešení, sledujeme pohyb vytvořený v rovině. Zeotrop pak může znázornit jakkoli dlouhou sekvenci, která je ovšem podmíněna pohybujícím se divákem. Nasnadě je tak umístění takto upraveného zeotropu například do tunelů metra.



Obr. 42. Bill Brand instaloval lineární zeotrope v metru Myrtle Avenue v Brooklynu v New Yorku pod názvem Masstransiscope.[31]

Výroba a instalace podobných sekvencí je však poměrně finančně náročná a proto se s ní můžeme setkat jen málo, o to je však pro diváka větším zážitkem – atrakcí. Tento princip se začal později využívat zejména k reklamním účelům. Do pravěkých reálií ho

---

[30] MCCLOUD, Scott. [online]. [cit. 2011-03-18]. ScottMcCloud. Dostupné z WWW: <http://www.scottmccloud.com/makingcomics/five_half/medium/01.html>.

31 Více na: <http://www.urbanphoto.net/blog/2010/11/20/tunnel-vision-subway-zoetrope>, Subway animation on Q train <http://vimeo.com/8207998>, <http://www.bboptics.com/masstransiscope.html>

přenesla animovaná znělka francouzského festivalu animovaných filmů Annecy z roku 2002 – Jurannessic[32]. V pravěkých kresbách z let 4000 až 1000 př.n.l. hledá počátky animace Prehistoric Picture Project, kde se tým vědců snaží zrekonstruovat rytiny v údolí Val Camonica, které by mohly být také druhem sekvenčního zobrazení pohybu, podobného animaci.[33]

Obr. 43. Znělka festivalu Annecy 2002 Jurannessic již tradičně z tvorby studentů Gobelins.

Kresby tak opět ožívají. Statický obrázek s jednotlivými fázemi zobrazenými v rastru můžeme oživit pomocí rastrového rámečku. Průhledné škvíry nám při posouvání rámečku odhalují jednotlivé fáze pohybu, pohyblivý rámeček může být vložen do stránky knihy a při otáčení stránek se pohybovat. Jednotlivé fáze, které jsou animovány v reálném čase za pomocí rastru jsou nazývány scanimation. Podobná technika byla používána na vytváření efektů pro televizi a titulkové sekvence filmů. Na stejném principu se může pohybovat i obraz daleko větších rozměrů než pouhá stránka knihy – zde opět s využitím pohybujícího se diváka. Při pohybu kolem takovéto stěny se obraz mění, tento princip se

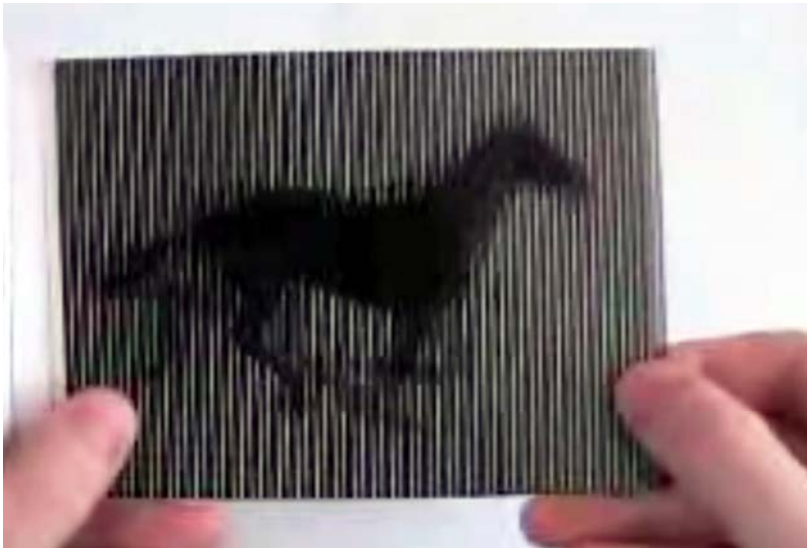
32 *Youtube* [online]. [cit. 2011-07-06]. Jurannessic. Dostupné z WWW:

<http://www.youtube.com/user/annecyfestival#p/search/1/CMWkyXXwzGQ>.

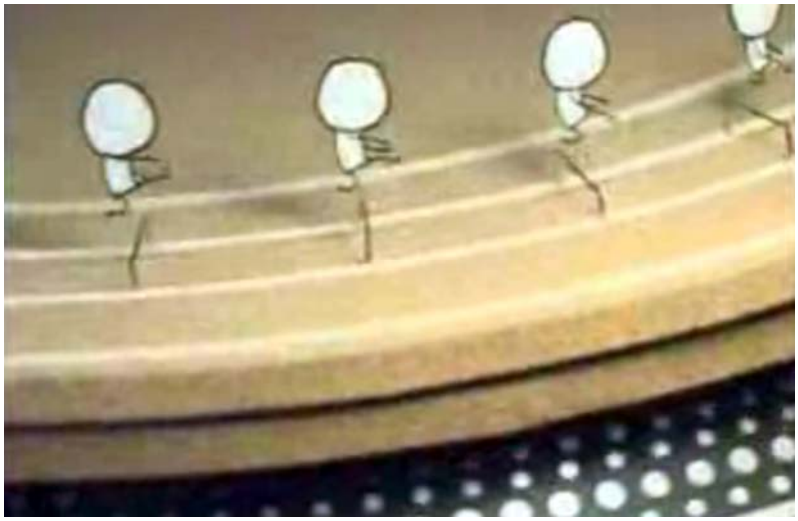
33 *Museum of Archaeology & Anthropology* [online]. [cit. 2011-03-28]. Prehistoric Picture Project making ancient rock-art visible. Dostupné z WWW:

<http://maa.cam.ac.uk/home/index.php?a=15&b=Prehistoric+Picture+Project+making+ancient+rock-art+visible&c=20>.

opět využívá často v reklamě. Podobně jako již zmiňovaný flipper book na okrajích stránek tiskovin. V podobě autorské se pak tato tvorba objevuje jako vedlejší kategorie na mezinárodních festivalech animovaného filmu.



Obr. 44. Proti sobě se pohybujícími rastry vzniká pohyb běžícího koně.



Obr. 45. Princip animace trojrozměrného obrazu pomocí phonotropu

Kreativní užití gramofonu ke sledování animace je známé již z roku 1925, kdy užijeme točící se disk a speciální nástavec v principu zeotropu – vložené disky umožnily oživit kocoura Felixe i Charlieho Chaplina.[34] Gramofon se stal základem taktéž pro techniku zvanou phonographantasmascope či phonotrope,[35] která je variantou zeotropu v trojrozměrném pojetí. Na otáčející se plochu gramofonu se tak připevní jednotlivé fáze, které při zvolení odpovídající rychlosti otáčení vytvářejí při pohledu z boku iluzi pohybu. Princip zeotropu se posunuje do dalšího rozměru i v zatím největším zeotropu zvaném Bravia-drome, který byl vytvořen pro reklamní kampaň Sony Bravia a opět tak přispěl k popularizaci tohoto typu animace.[36]

Obr. 46. Obří konstrukce zeotropu pro kampaň Sony Bravia.

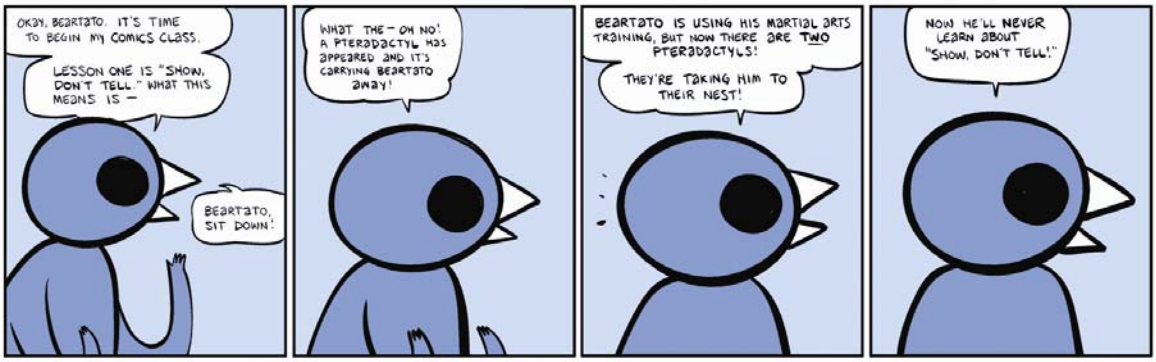
[34] *Youtube* [online]. [cit. 2011-03-29]. Gramophone Cinema / Kinephone / zoetrope early animation. Dostupné z WWW: <http://www.youtube.com/watch?v=sPxB869f0kM>.

[35] *Jim LeFevre* [online]. [cit. 2011-03-29]. Zoetrope Development – the Phonotrope. Dostupné z WWW: <http://www.jimlefevre.com/?page_id=200>.

[36] *Creative Review* [online]. [cit. 2011-03-29]. The Sony Bravia Zoetrope. Dostupné z WWW: <http://www.creativereview.co.uk/cr-blog/2009/february/the-sony-bravia-zoetrope>.

ZÁVĚREM

Přístupnost komiksu, který dokáže čtenáře upoutat propojením textu a obrazu, jeho výtvarným zpracováním, často i humorem, a zejména vyjádřením na malé ploše, se přímo nabízí k využití pro efektivní komunikaci v reklamě či popularizaci. Můžeme si tak přečíst komiks se zprávou o 11. září, o Einsteinovi nebo Freudovi a jejich myšlenkách. Už McCay využil prostředky animovaného filmu v dokumentárním pojetí Potopení Lusitanie (1918). Stylizace, nadsázka a zkratka působí právě tím, že věci ukazuje a ne pouze opisuje slovy. Animace k tomuto principu přidává i stylizaci pohybu. Obě formy nás dokáží vtáhnout do svého stylizovaného světa, své vlastní reality, kde všechno je možné, a dokáží tak bez zábran sdělovat i jinak zdánlivě jen obtížně sdělitelné pocity, myšlenky.[37]



Obr. 47. Míra textu a obrazu v komiksu je věčné téma

Zatímco na filmovém plátně můžeme vidět stále nové a nové adaptace komiksových předloh, které se snaží zaujmout potencionální čtenáře tištěných komiksů a seriálů, na druhé straně sledujeme rozvoj nových a nových technologií zobrazení, se kterými se přirozeně potýká animace i komiks. Mluví se o otázce budoucnosti tištěných knih spolu s rozvojem elektronických čteček. Avšak tak jako příchod televize neukončil činnost kinosálů, dostupnost internetových zdrojů, či nové možnosti zobrazení, vedou spíše k přizpůsobení a vzniku nových druhů na základě možností nových médií. Rozměr přenosných platforem a jejich displejů, na kterých brouzdáme internetem, čteme články a knihy i komiksy, či sledujeme seriály, filmy a animace, se neustále mění. Malé obrazovky

[37] WELLS, Paul. *Understanding Animation*. Routledge London, 1998.

nenabízejí zážitek podobný filmovému plátnu, a připomínají spíše malé televizory, které jsou dnes již nahrazeny rozměrnými plochými obrazovkami. Čtečky, tablety nebo chytré telefony nám ale umožňují mít knihu, komiks nebo film téměř neustále dostupný. Můžeme číst díla, která byla původně určena jinému zobrazení, ať už byla tištěná nebo navržena pro jiný rozměr či poměr stran. Na druhé straně již vznikají komiksy svou velikostí přímo určené pro drobné obrazovky či interaktivitu, kterou technologie poskytuje. Čtení komiks se tak může pohybovat na hraně mezi komiksem, animací a hrou. Komiks by však měl především zůstat společníkem, který ožívá pod doteky lidských rukou. Není nezbytné animovat každý pohyb nebo přehrávat smyčky zvuku, tyto se generují v dynamické mysli čtenáře jako produkt vzájemného působení statického textu a obrazu. Dokud tu budou kreativní autoři, zajímavé nápady a témata, kvalitní produkce, distribuce a na druhé straně divák či čtenář, bude tu i animace a komiks, rozvíjející se dál na základě přílivu nových technologií a možností zpracování.

Obr. 48. John Campbell : streetart.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

BECKER, Alan. [online]. [cit. 2011-03-22]. Dostupné z WWW: <www.alanbecker.net>.

BENJAMIN, Walter. Umělecké dílo ve věku své technické reprodukovatelnosti. *Labyrint Revue*. 2009, 23

BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin. *Dějiny filmu : Přehled světové kinematografie*. Nakladatelství Lidové noviny, 2007.

CASETTI, Francesco. *Filmové teorie 1945-1990*. Praha : AMU, 2008.

Creative Review [online]. [cit. 2011-03-29]. The Sony Bravia Zoetrope. Dostupné z WWW: <http://www.creativereview.co.uk/cr-blog/2009/february/the-sony-bravia-zoetrope>.

DOWD, Douglas Bevan; HIGNITE, Todd. *Strips, toons, and bluesies: essays in comics and culture*. Princeton Architectural Press, 2006.

ECO, Umberto. Skeptikové a těšitelé . Argo, 2007.

EISNER, Will. Comics and Sequential Art: Principles and Practices from the Legendary Cartoonist . W. W. Norton & Company, 2008.

EJZENŠTEJN, S. M. Montáž. Kamerou, tužkou i perem. Praha: Orbis, 1961.

FILIPOVÁ, Marta; RAMPLEY, Matthew. *Možnosti vizuálních studií : Obrazy – texty – interpretace*. Barrister & Principal, 2008.

Jim LeFevre [online]. [cit. 2011-03-29]. Zoetrope Development – the Phonotrope. Dostupné z WWW: <http://www.jimlefevre.com/?page_id=200>.

John Pound Art. About Random Computer-Generated Comics. [online]. [cit.2011-03-23]. Dostupné z: <http://www.poundart.com/art/randcomix/about.html>.

KELLER, Ianus. *For Inspiration Only* [online]. [cit. 2011-03-26]. Dreams and Obsessions on Shelf and Screen. Dostupné z WWW: <www.forinspirationonly.com/inspiration/rarebit/>.

KNEIDL, Pravoslav. *Z historie evropské knihy. Po stopách knih, knihtisku a knihoven*. Praha : Svoboda, 1989.

KUBÍČEK, Jiří. *Úvod do estetiky animace*. Praha : AMU, 2004.

MATĚJÍČEK, Tomáš Hibi. Valčík s Bašírem. *Komiksarium* [online]. 22.1.2009, [cit. 2011-03-20]. Dostupný z WWW: <www.komiksarium.cz>.

MCCLOUD, Scott. [online]. [cit. 2011-03-18]. ScottMcCloud. Dostupné z WWW: <http://www.scottmccloud.com/makingcomics/five_half/medium/01.html>.

MCCLOUD, Scott. [online]. [cit. 2011-03-18]. TED Talks. Dostupné z WWW: <http://www.ted.com/talks/scott_mccloud_on_comics.html>.

MCCLOUD, Scott. *Understanding Comics: The Invisible Art*. Harper Paperbacks, 1900.

Museum of Archaeology & Anthropology [online]. [cit. 2011-03-28]. Prehistoric Picture Project making ancient rock-art visible. Dostupné z WWW: <http://maa.cam.ac.uk/home/index.php?a=15&b=Prehistoric+Picture+Project+making+ancient+rock-art+visible&c=20>.

Národní filmový archiv, Obecný úvod k animovanému filmu. [online]. [cit. 2011-03-23]. Dostupné z WWW: <http://www.nfa.cz/obecny-uvod-k-animovanemu-filmu.html>.

Produkce Negativ s.r.o. *Alois Nebel* [online]. [cit. 2011-03-29]. Alois Nebel. Dostupné z WWW: <http://www.aloisnebel.cz>.

RYŠKA, Pavel. Pestrý svět komiksu a jiné obrazy sekvenčního umění. Praha, 2009. Dizertační práce. AMU.

TÖPFFER, R. Mr. Crépin (1837) In KUNZLE, D. Rodolphe Töpffer. The Complete comic strips. Jackson: University Press of Mississsippi, 2007.

URC, Rudolf; BENEŠOVÁ, Marie. *Dějiny animovaného filmu I.*. Bratislava : VŠMU, 1995.

WELLS, Paul. *Understanding Animation*. Routledge London, 1998.

WITEK, J. Comic books as History. The Narrative Art of Jack Jackson, Art Spiegelman and Harvey Pekar. Jackson: University Press of Mississippi, 1989.

WOLK, Douglas. Reading Comics: How Graphic Novels Work and What They Mean. Da Capo Press, 2007.

Youtube [online]. [cit. 2011-03-29]. Gramophone Cinema / Kinephone / zoetrope early animation. Dostupné z WWW: <http://www.youtube.com/watch?v=sPxB869f0kM>.

Youtube [online]. [cit. 2011-07-06]. Jurannessic. Dostupné z WWW: <http://www.youtube.com/user/annecyfestival#p/search/1/CMWkyXXwzGQ>.

99 Ways to Tell a Story [online]. [cit. 2011-03-26]. Dostupné z WWW: <http://www.exercisesinstyle.com>.

SEZNAM OBRÁZKŮ

Obr. 1. Jednotlivé fotografie lidského těla v pohybu od Eadwearda Muybridge 12
Obr. 2. Sekvence pohybu v jediném obraze Harolda Eugena Edgertona 12
Obr. 3. Fázovaný pohyb v hlavičce komiksu Winsora McCaye (1906) 12
Obr. 4. Jedenáct fází letu holuba z bronzu vychází z chronofotografií Mareye 13
Obr. 5. Vějířovité zachycení pohybu v podání futuristy Giacomo Bally 13
Obr. 6. Vějířovité končetiny v závěru Frostova Kluzkého dne (A Slippery Day, 1883) 13
Obr. 7. Nákres thaumatropu a kineographu v pohybu 14
Obr. 8. Sledování pohyblivé kresby pomocí fenakistoskopu a zrcadla 14
Obr. 9. Muybridgeovy stylizované fáze běhu koně vycházejí z fotografovaného pohybu zvířete, používal taktéž přímo fotografie, či překreslené a kolorované fáze. Purkyněho disk s kresbou fází tlukotu srdce představuje využití animace pro vědecké účely. 15
Obr. 10. Reynaudův praxinoskop s vloženými zrcadly vprostřed otočného bubnu umožňoval animovat stále pouze omezenou smyčku pohybu. Projekci delších kusů pomocí krokového mechanismu představil roku 1892 16
Obr. 11. Část kolorované animované smyčky promítané v praxinoskopu 16
Obr. 12. Rodolphe Töpffer kresbami demonstruje rozdíl mezi tématickou a narativní obrazovou sérií – mezi variací pohledu na tutéž situaci a postupným dramatickým rozvíjením (1928) 18
Obr. 13. F. Opper: kreslený vtip z cyklu Our Antediluvian Ancestors, 1901. 20
Obr. 14. Vlastní karikatura, Fontain Fox, 1928 21
Obr. 15. Frank Beard předvedl první chalk talk jako přípravu na veřejné představení v kostele u příležitosti díkuvzdání. Byl požádán, aby nakreslil nějaké obrázky, avšak rozhodl se kresbu obohatit o vyprávění a propojil obé. Cvičné domácí publikum – žena, tchýně i krocan chystaný k večeři, představení vydrželi a Beard ho později s velkým úspěchem předvedl veřejně. Jeho představení chtěl vidět každý a brzy za ně vydělával více než co mu platili v novinách. 22
Obr. 16. McCayovo podání vizuálně – textového vtipu 24
Obr. 17. Little Sammy Sneeze a zborcení komiksového rámu 24
Obr. 18. Textová část stripu může k vtipu přispět více svou vizuální podobou a velikostí, než-li svým obsahem 25
Obr. 19. Macay pracuje s pohledem „kamery" a umístěním čtenáře vůči stripu 25

Obr. 20. Vyjádření pohybu pomocí vířících linií a zmnožení podporuje i dynamicky uspořádaný text 25

Obr. 21. Přenos textu z komiksu do animovaného filmu je nahrazen zvukem. Rozvíjejí se však vizuální prvky, které pohybem dostávají novou podobu – bublina, vyjádření emoce pomocí linií, hvězd nebo jednoduchého výtvarně upraveného textu. 27

Obr. 22. Komiksový strip Sněhurka a sedm trpaslíků byl vydáván ještě před projekcí filmu v kinech, ten byl uveden předtím, než se v komiksu Sněhurka potká s trpaslíky. Zatímco film dával prostor písním a rozevlátým šatům, komiks poskytl větší prostor pro vedlejší postavy – scény s princem a čarodejnící byly později užity ve filmu Šípková Růženka (1959) 28

Obr. 23. Výtvarně zpracovaný text postupně vytlačil text sázený a fonograf spolu s dalšími technickými vynálezy ovlivnil i ztvárnění zvuku v komiksu (Octaultův strip The Yellow Kid, 1896) 31

Obr. 24. Naopak pokud panel zabírá svou šířkou několik pomyslných oken, nabývá čas jeho scény na své délce. V takovémto dlouhém panelu se může odehrávat i několik akcí, které podpoří efekt plynoucího času. 33

Obr. 25. Zatímco v komiksech „amerického" typu zpravidla výrazně převládá přechod od akce k akci, v komiksech „japonského" typu se do popředí výrazněji dostává vykreslení atmosféry a emocí pomocí přechodů od předmětu k předmětu či od momentu k momentu, a zejména přechodu od aspektu k aspektu, které v „západním" typu komiksu nacházíme jen velice zřídka. 35

Obr. 26. Pradávnou touhu zachytit pohyblivý obraz už od dob jeskynních maleb až k různým experimentům mapuje i Yamamurova výstava Muzeum animace v rámci Expo 2005. (Plakát k Yamamurovu filmu Muybridge's Strings, fotografie z Muzea animace) 37

Obr. 27. . Už hrdina z Mc Cayova stripu se potýkal s autorovým rozmarem celý od kaněk inkoustu. 38

Obr. 28. Zatímco v českých reklamních spotech se kreslí křídou na tabuli, R.S.A nimate produkuje řadu spotů s fixem pískajícím na bílé tabuli, kde vtipnou formou poukazuje na rozličná společenská témata současnosti. 39

Obr. 29. Lyrická kresba komiksů Shauna Tana se odráží i v jeho animovaném filmu The lost thing. 40

Obr. 30. Vvizuální prvky komiksu se přenesly v ojedinělé podobě do hraného filmu Kdo chce zabít Jessii? 40
Obr. 31. Vývoj kreslené podoby Asterixe a Obelixe a hereské ztvárnění postav ve filmu. 41
Obr. 32. Méďa Béďa v komiksu a jeho 3D podoba v hraném filmu – nápadná je zejména nestylizovaná figura herce oproti kreslené postavičce se zvětšenou hlavou, tvarově odpovídající výtvarné poloze medvědů. 42
Obr. 33. Z herecké akce Miroslava Krobota se díky rotoskopii stává Alois Nebel. 42
Obr. 34. Tintin animovaný pomocí motion-capture (2011), hraný film (1964) a jeho kreslená podoba. 43
Obr. 35. Inspirace komikovým žánrem hraje roli v krátkém animovaném filmu Superpanelstory Marka Rubce, kde se sen malého kluka – být Supermanem, promění po nezvládnutí letových schopností v několikaměsíční pobyt v sádrovém krunýři. 44
Obr. 36. V celovečerním Valčíku s Bašírem se střídají snové vize a syrová realita války. Výtvarná poloha je variovaná v barevnosti a míře užití obrysových linií. 46
Obr. 37. Autobiografický komiks Persepolis i stejnojmenný film odráží úvahy malé i dospělé Marjane o kultuře a náboženství země, kde se narodila s pozadím islámské revoluce v Iránu. 47
Obr. 38. Krátký absolventský film Captain Awesome kombinuje styl rozpohybovaného novinového komiksu a klasického pojetí cartoon. 48
Obr. 39. Safety procedures změní grafickou příručku pro zvládnutí stavu nouze ve smrtelnou past. 48
Obr. 40. Stejná situace je ztvárněna v jednom či ve třiceti komiksových panelech 49
Obr. 41. V komiksu Pup - Ponders the Heat Death of the Universe využívá Drwe Weing snadného posunu stránky v internetovém prohlížeči a při posunu vpravo se tak postupně dostáváme od schůdků za domem až do dalekého vesmíru zasněného hrdiny. Panely se zvětšují až tma vesmíru splývá s pozadím celé stránky. Nakonec nás autor usadí zpět na schodiště s klasickým pojetím dialogu. 54
Obr. 42. Bill Brand instaloval lineární zeotrope v metru Myrtle Avenue v Brooklynu v New Yorku pod názvem Masstransiscope. 55

Obr. 43. Znělka festivalu Annecy 2002 Jurannessic již tradičně z tvorby studentů Gobelins. 56
Obr. 44. Proti sobě se pohybujícími rastry vzniká pohyb běžícího koně. 57
Obr. 45. Princip animace trojrozměrného obrazu pomocí phonotropu 57
Obr. 46. Obří konstrukce zeotropu pro kampaň Sony Bravia. 58
Obr. 47. Míra textu a obrazu v komiksu je věčné téma 59
Obr. 48. John Campbell : streetart. 60

SEZNAM PŘÍLOH

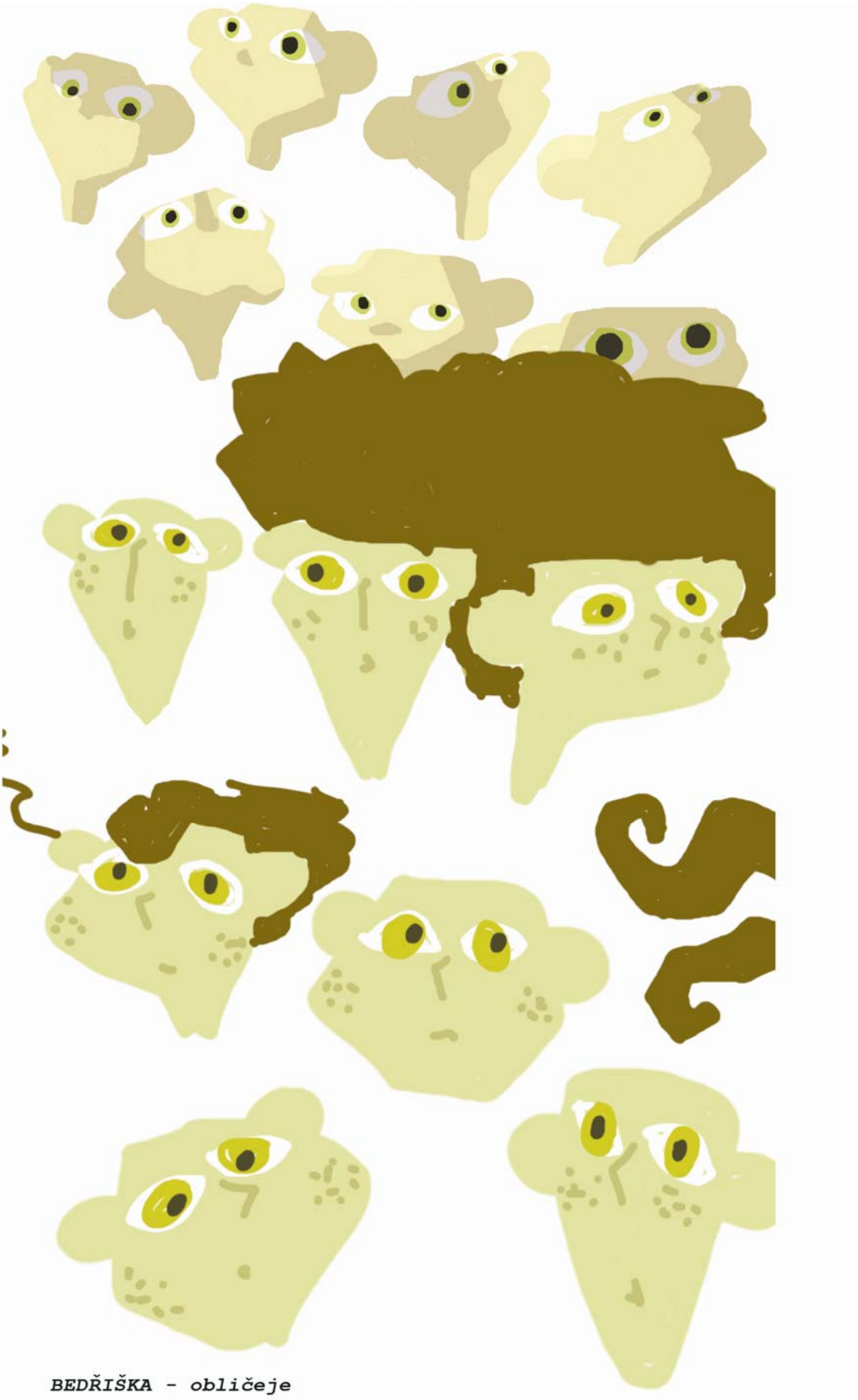
DOKUMENTACE K PRAKTICKÉ ČÁSTI DIPLOMOVÉ PRÁCE

ANIMOVANÝ FILM NEKUDRŇ / DON'T BE CURLY

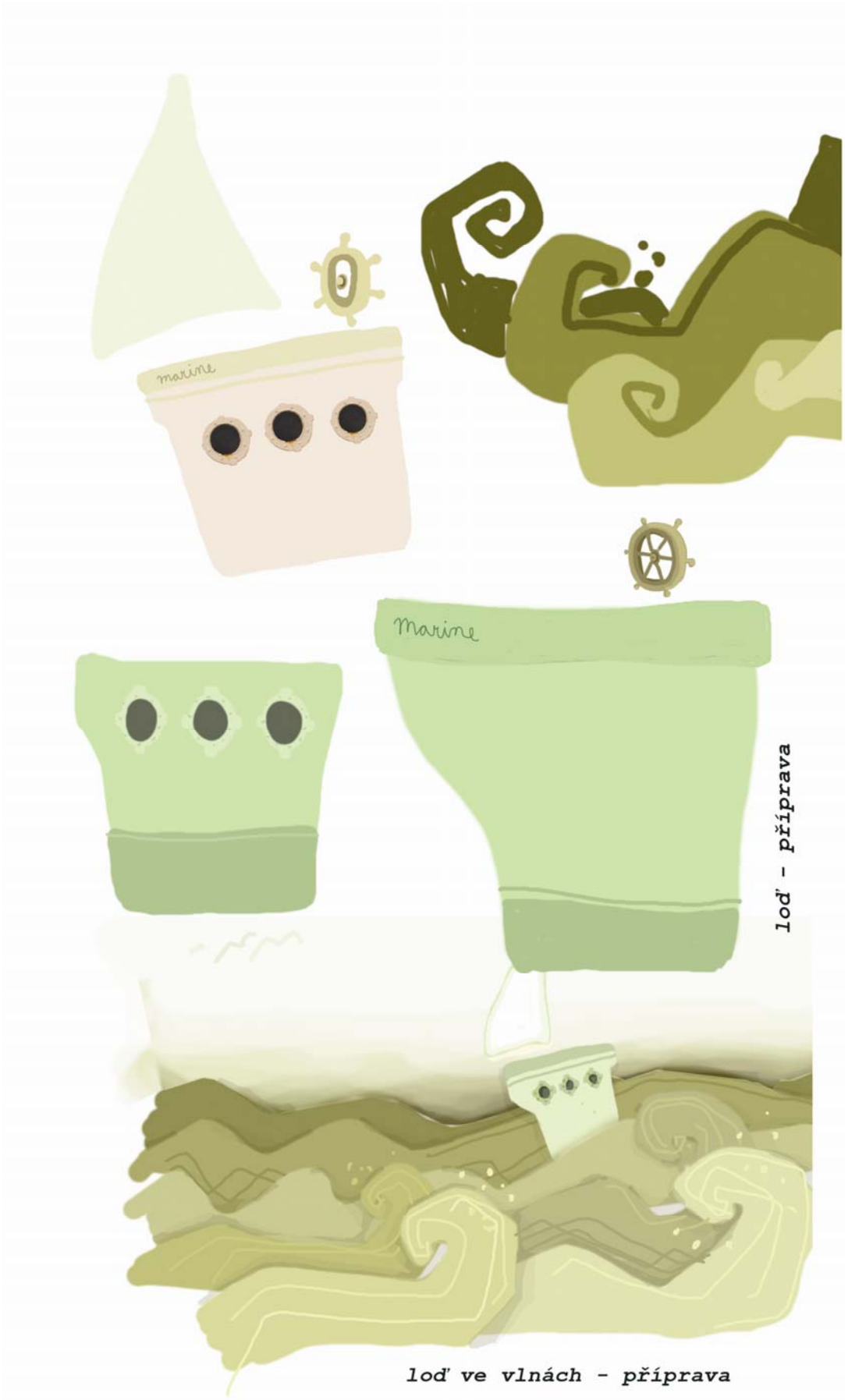
PŘÍLOHA P1: VÝTVARNÉ NÁVRHY

PŘÍLOHA P2: OBRÁZKOVÝ SCÉNÁŘ

PŘÍLOHA P1: VÝTVARNÉ NÁVRHY



BEDŘIŠKA - obličeje



loď - příprava

loď ve vlnách - příprava

nůžky - studie

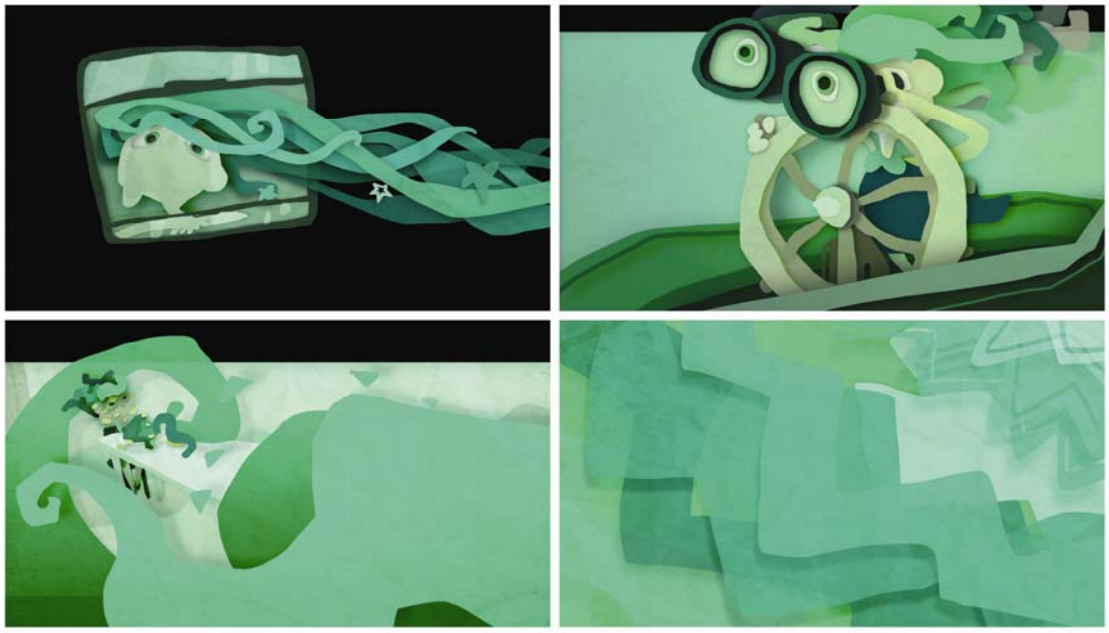
vrstvený obraz - racek

vrstvený obraz - test

RYBY - vrstvení

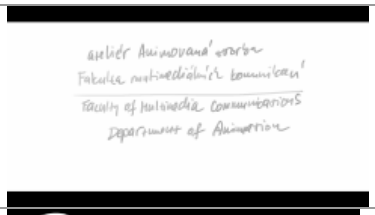
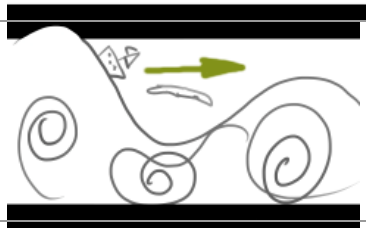
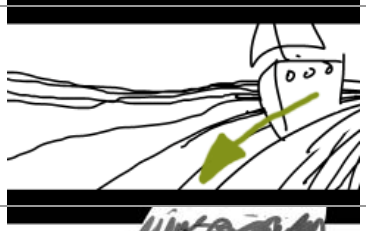
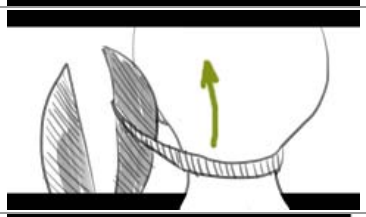
Vrstvy jsou animované jako kreslené s přihlédnutím k tvaru plošky, která má vytvářet dojem kousku papíru. Vrstvení jednotlivých složek obrazu je podpořeno stínováním a ostrostí,barevností a kontrastem jednotlivých vrstev. Dojem prostoru je podpořen přecházením obrazu přes rám filmového pole, které je ohraničeno tmavými pásy - ty v průběhu nabývají různých tvarů i velikostí, dle potřeby kompozice. Průhlednosti vrstev, vržený nebo vnitřní stín, textura a barevné korekce obrazu jsou součástí postprodukce.

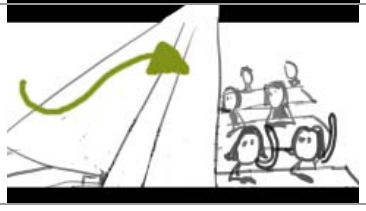
Vlasy hrdinky symbolizují její svět představ, na jehož vlnách se nechává unášet. Ten je znázorňován v odstínech modrozelné a tvoří kontrast ke světu kolem - šedivé, černé. Taktéž motiv vrstvení se uplatňuje více v částech představ a ve vrstvách vlasů, jakoby oživlých. I barva vlasů se mění podle emocí hrdinky a míry splynutí či odcizení vůči vnějšímu prostředí - od šedé, hnědavé po modrozelenou a odstíny fialové. Variace barev opět napomáhá iluzi prostoru v obraze.

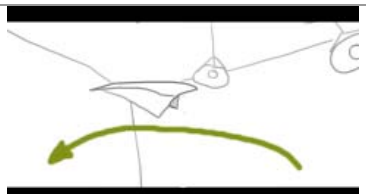
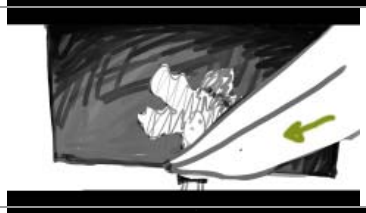
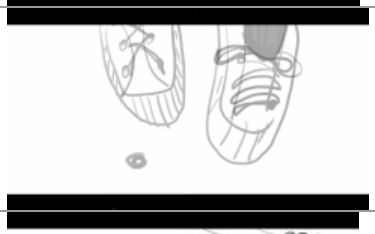
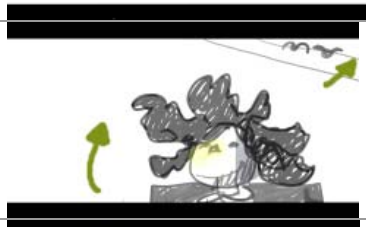


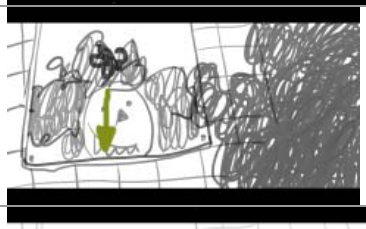
PŘÍLOHA P2: OBRÁZKOVÝ SCÉNÁŘ

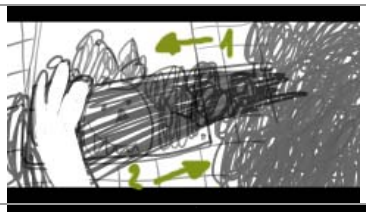
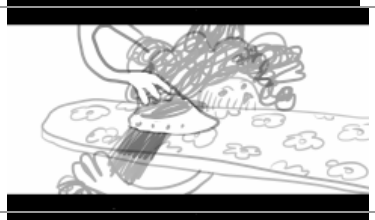
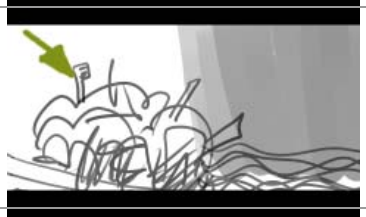
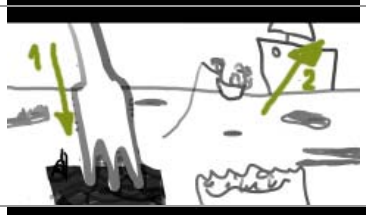
POMOCNÝ OBRÁZKOVÝ SCÉNÁŘ K DIPLOMOVÉMU FILMU NEKUDRŇ / DON'T BE CURLY

POPIS	OBRÁZEK	ZVUK
Titulky úvodní		
MOŘE A KRAB Racek letí přes obraz dozadu - stíračka titulku. Vlny ze stran připlaví moře a na nich loďku		Rackové Vítr Moře KOMENTÁŘ
Připlaví se vlny zezadu jako nová vrstva a na nich loď až úplně ke kameře - posun kamery po trupu lodi na palubu		Vlny Šplouch
Jízda kamery končí na kapitánce lodi. Vlasy ve větru. Točí kormidlo.Zvedne k očím velký dalekohled.		Vlasy ve větru Kormidlo Praskání trámů - jako loď ve větru
Střih. Pohled dalekohledu. Vlny v odlivu odhalí kraba. Krab útočí na odcházející vlny.		Vlny Krab - klepeta jako nůžky
Střih. Klepeto útočí, prameny unikají.		Krab - klepeta
Střih. Klepeto zachytí stuhu a rozstřihne. Prameny se točí ve spirále až odhalí Hrdinku sedící samotnou v lavici.		Krab - klepeta Střih jako nůžky
TŘÍDA Pramen se spojí s vlasy a ty explodují. Krab zachytí stuhu a rozstříhá ji. A utíká se schovat pod lavici - představa končí.		Šustění vlasů Krab - klepeta Krab - chůze, cvakání 6 nohou o stůl

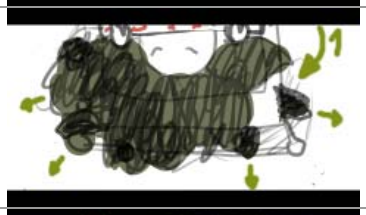
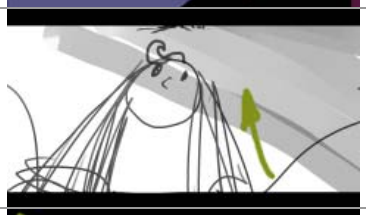
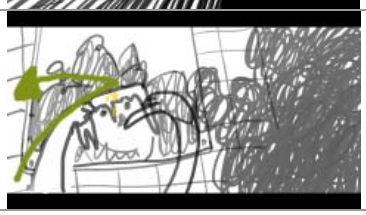
Ze strany přiletí kus stuhy – nápis: Názvem filmu.		„Tadá" – zdůraznění názvu Povzdech
Nůžky seshora rozstřihnou stuhu. Stíračka: kus stuhy		Střih – nůžky
Za zády hrdinky: se dva kluci smějou a stříhají nůžkami do kusů stuhy. Kus stuhy letí doleva.		Střih – dvoje nůžky jako krabí klepeta Posměšky
Střih. Stuha letí podle 1. Holky otočí nosy nahoru.		„Pche" ohrnutý nos
Střih. Stuha letí podle 1. Učitelka klepe na tabuli, sune brýle na nos.		Odkašlání Rázné klepání na tabuli
Střih. Hrdinka k tabuli, zakloní hlavu. Příklad uletí.		Kroky Rackové v letu
Ruka chytí vlasy.		
Střih. Utírá vlasy tabuli. Prach zakryje obraz – stíračka a vidíme třídu, kde se postupně hlásí ostatní děti.		Šmudlání tabule
Zezadu třídy někdo hodí vlaštovku. Vlaštovka letí ke kameře – stíračka.		Svist letu vlaštovky

Vlaštovka letí od kamery ke stropu.		Svist letu vlaštovky Prskání žárovky
Vlaštovka se zapíchne do vlasů. Jakoby roztrhla plachtu loďky představ hrdinky.		Svist letu vlaštovky Dopad do vlasů
Pramen vlasů chytí vlaštovku a zahodí. Vlaštovka letí ke kameře - stíračka.		Šustění vlasů Svist letu vlaštovky
KADEŘNICTVÍ Nohy kopou do kamínku.		Ulice Kopání do kamínku
Střih. Zvedne hlavu. Světlo v obličeji. Stíračky nohou kráčejících lidí, mezi nimi vidí kadeřnictví – plakát vlasů, po kterých touží.		Ulice Šustění vlasů Chůze lidí kolem
Prstem ruky obkreslí tvar vlasů na plakátu.		Prst po skle výlohy.
Střih. Ruka se vrací od výlohy, hrdinka okouzleně hledí na plakát – otočí hlavu za zvukem zprava.		Skřípání dveří
Střih. Dveře se otvírají. Hrdinka nakoukne.		Vrznutí dveří končí Cinká zvonek nad dveřmi
Střih. Vyrotují tři holky na židlích. Stíračka temným stínem nůžek.		Točení židlí Látka pláštíku v pohybu Skřípání otvírajících se nůžek, rezavé

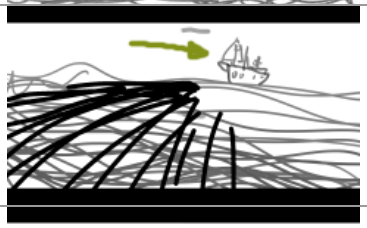
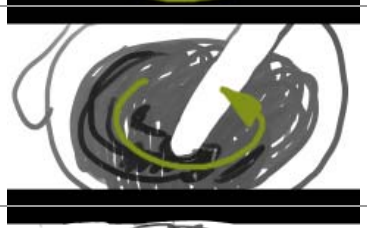
Ruce zakryjí oči, nůžky střihnou, vlasy odletí. V rozděleném obraze se objeví 3 nůžky. Střihnou.		„och" strach „šmik" nůžky Rozevření nůžek „šmik" nůžek
Střih. Vlasy padají ve spirále, kamna se přibližují. Kamna vyplivnou plamen do spirály.		Plivnutí ohně Praskání ohně
Stíračka – plamen. 3 holky, vlasy se zvednou, mihotání stínů. Stíračka – přes obraz se stáhne zornice oka, které pozoruje výjev škvírou ve dveřích.		Praskání ohně
Střih - Hrdinka se prudce otočí a podívá nahoru.		Zrychlený dech strachu Rozvírání nůžek
Střih. Nůžky hrozivě stříhají.		Zlověstné šmikání nůžek
Střih. Hrdinku odvlečou pryč její vlasy – ze stínu do světla ulice, kde jsou vlasy opět barevné. Stíračka – projíždějící autobus.		Šustění vlasů kroky
ROVNÁNÍ VLASŮ **Autobus a světla končí ve stíračce jako kvítky plující přes obraz.** Hrdinka ve vodě s květy. Otevře oči.		Ztlumený zvuk – pod vodou
Střih. Zvedá hlavu nahoru. Květina nad čelem stéká dolů přes obličej.		Šplouch – hlava z vody Plesk plesk – kytka „teče" dolů
Zkouší jak vypadá s rovnými vlasy, napravo i nalevo.		Šustění vlasů povzdech

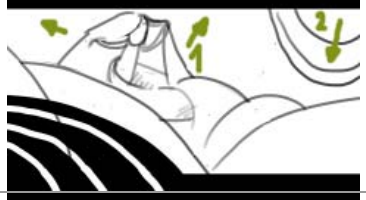
Pustí vlasy do kudrlin. Natáhne jeden pramen a pustí: stíračka.		Šponování vlasů a pak puf
Hrdinka žehlí vlasy. Série stíraček, kde si rovná vlasy lepkavým gelem.		Žehlička - prskání když přejíždí vlasy „mlask" lepivý gel
Stíračka – ruce přitáhnou napařovací kuklu. Zpod přístroje na hlavě vychází pára.		Svist stíračka pára
Stíračka: pára zaplaví obraz, ruka se sprejem setře páru z obrazu.		Pára sprej
Sprejuje vlasy a poté stojí s rovnými vlasy. A prohlíží se v zrcadle. Zamrká. Vlasy explodují. Vlasy zaplaví obraz a nalepí se na ně věci z koupelny.		Sprej Šustění vlasů a následuje exploze Rachocení věcí v koupelně
Vytáhne rozmrzele z vlasů kartáček na zuby a hodí za záda.		Kymácí se prázdný kelímek Šustění vlasů při vyndání kartáčku
ŠPAGETKY Střih. Kartáček dopadne do loďky na věci z koupelny.		Dopad kartáčku mezi ostatní věci. Šplouchnutí vlny
Střih. Hodí prut do vody, u kamery vyplave splávek. Vidlička napíchne jednu z věcí plovoucích ve vodě. A vytáhne z obrazu.		Svist – nahodí prut Šplouch – vyplave splávek Moře Píchnutí vidličkou „mlask" namotávání špaget
Střih. Natahuje špagátku, sedí v jídelně sama za stolem.		„mlask" namotávání špaget jídelna

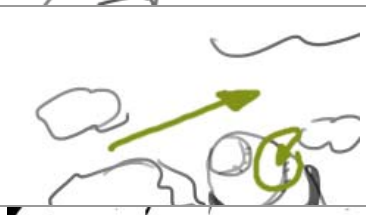
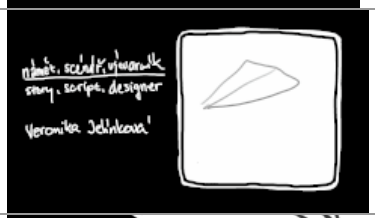
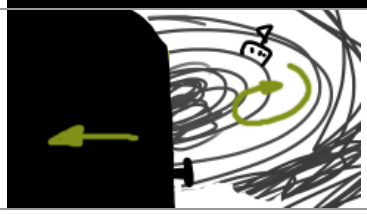
Střih. Natahuje špagetku. Holky se na ni otočí.Špagetka praskne a zkroutí se, omáčka vycákne. Holky se otočí zády.		Jídelna Prasknutí špagetky Vycákne omáčka Kape omáčka „pche" - holky
Střih. Holky jsou zády, stůl se natáhne. Až je hrdinka v rohu. Na obličeji omáčku. Zapíchne vidličku do jídla. A obraz zaplaví vlny vlasů.		Stůl vrže jak se odsouvá, prodlužuje Jídelna se utlumuje povzdech
Sekvence s chobotnicí – hrdinka leží na chobotnici a sleduje jak se proplétají chapadla do mozaiky kaleidoskopu.		
KLAPKY NA UŠI Odhrne si vlasy z čela – střih – jako závěs z okna a dívá se ven na ulici, kde je nový plakát a nový styl úpravy vlasů – nová šance zapadnout mezi ostatní.		
Stíračka: letáčky s reklamou letí k oknu a vidíme dům – leták je nalepený na okně, odletí a vidíme hrdinku a její neposedné vlasy. Zatáhne závěs.		Vítr, listí Vzdálená ulice
Střih – hrdinka odhazuje hračku – chobotničku a odbíhá z obrazu. Chobotnička se zlobí a škaredě se podívá – předzvěst. Střih – klapky se věší na věšáčky.		Šatna, hovor, ruch Klapky – pověšení na háček
Stíračka klapky. Hrdinka má klapky? – jen vlasy spletené do drdolu podobného tvaru - odletí sponka a pramen vlasů.		Pink – odletí sponka vlasy
Střih. Holky se udiveně koukají – v rukou drží klapky na uši.		Ee? - tázavé
Střih. Odletí sponka a pramen. Pak exploze		Pink – odletí sponka Vlasy Spousta sponek

Střih. Sponky padají na zem. V ruce papír. Ten pustí a stíračka přes obraz odhalí postýlku.		Spousta sponek padá na zem
POSTEL A SEN Žuchne na postel, přitáhne peřinu, vlasy začnou růst. Vlasy zatopí obraz, postel plave.		Vrzání postele Šustění peřiny Šustění vlasů
Postel se točí, z peřiny plavou pryč rybky. Postel se točí. Rybky mizí ve vodě. Peřina mizí ve vodě.		Vrzání postele Šustění peřiny Pleskání ryb do vody Oh? - úlek
Objeví se chapadlo a chytne a obmotá vlasy.. Postel se točí, chapadlo natahuje vlasy. Kamera sleduje vlasy, ty se točí ve spirále.		Chapadlo Vrzání, mlasky Natahování vlasů Vrzání postele
Kamera prochází změtí chapadel a skákajících nůžek přes obraz – jako dravé rybky.		Všš – průlety kolem chapadel Chapadla, natahování vlasů Šmikání nůžek
Hrdinka je lapená ve vlasech, padne na ni stín.		Natahování vlasů Rozevření nůžek
Střih. Obří chobotnice rozevře tlamu a sklapne – střih - Nůžky dostřihnou, rozlomí postel a odplavou.		Ztlumený zvuk pod vodou Šmik Praskání trosek
STŘÍHÁNÍ Hřeben rozčísne prameny Stíračka: pramen se vrací zpět.		Hřeben – pročísnutí vlasů Statická elektřina Prasknutí hřebene Pružení vlasů
Zvedne hřeben, prstem zavadí o jeden zub – statická el. Jako hvězdička. Zahodí hřeben.		Pružení zubu hřebene, statická elektřina povzdech

Střih. Hřeben dopadne na hromadu. Natáhne pramen vlasů, ruka nahoru.		Hřeben – rachotí Zub upadne Vlasy, natažení, šramotí stolička
Střih. Ruka sebere nůžky z police a zastře kameru.		Otevření nůžek Rachotí šampony
Střih. Nůžky se blíží k pramenu 1 (v zrcadle 2)		Otevření nůžek Blištění lesku
Střih. Hrdinka zavře oči.		povzdech
Střih. Nůžky padají na zem. Zakymácí se na stoličce a padá.		Nůžky na zem Stolička drká o podlahu, vrže
POD VODOU Střih. Padá do vody, vyplaší ryby.		Šplouch do vody Ztlumení zvuku pod vodou rybky
Padá ke kameře a pak od kamery ve spirále.		Ztlumení zvuku pod vodou Šustění vlasů
Pád končí mimo záběr. Ryby plavou od kamery dozadu. Tma. Za chvíli se objeví zdola pár bublin.		Ztlumení zvuku pod vodou rybky
Hrdinka plave a za ní se táhnou vlasy. Vlasy sledují směr plavkyně, rybky plují skrz prameny.		Šplouchání plavání Ztlumení zvuku pod vodou Rybky, vlasy

NÁVRAT NA LOĎ Stíračka pramenem vlasů. Pták odletí. Hrdinka se vynoří.		Klidné moře Racek – pleskání křídel, pařátky Klepání dřeva nádech
Stíračka vlnou. Loď na obzoru. Pták letí k lodi.		Klidné moře Racek – pleskání křídel, kvík
Střih. Pták letí v oblouku ke stožáru.		Racek – pleskání křídel vlajka
Střih. Pták přistane. Ruka se vynoří za kormidlem, Hrdinka otočí kormidlem a strhne loď doprava.		Racek – pleskání křídel, pařátky Praskání lodi Ruka na kormidlo Otočení kormidla
Střih. Loď se točí doprava až ven ze záběru, za ní následuje lžička.		Praskání lodi Moře, vlny
NÁDRAŽÍ Lžička točí v hrnku. Lžička ven z hrnku. Oklepe o hranu.		Míchání kakaa Klepání lžičky nádraží
Ruce chytnou hrnek a berou ho od kamery k puse. Pije. Pak otevře oči a pustí hrnek.		Nádraží Ruce plesk na hrnek Srkání - pije Och – úlek Žuch kelímku
Švenk ve doprava, hrnek skáče. Hrnek se dokutálí, švenk na perón.		Nádraží sílí poskakování kelímku poskakování kelímku ustane, kutálení
Konec švenku. Průvodčí zvedá placku.		Nádraží sílí, dav Vlak Svist – placka nahoru

Střih. Z davu se tlačí hrdinka, pes se lekne a schová. Hrdinka se otočí pro zaseknuté vlasy		Nádraží, dav sílí Vlak Rup rup – tlačí se davem, „mmmhhh“
Ruce natahují vlasy až povolí a zaplaví obraz		Chytne vlasy, Natahování vlasů A puf - povolí
Stíračka vlasy padají a vycáknou. Ze záplavy se vynoří hrdinka (1), spadne pramen (2)		Šustění vlasů – rozkrytí vlasů Fuch – spadne pramen vlak
Střih. Zabouchnou se dveře vagonu. Záplava vlasů jde ke kameře		Nádraží Vlak Dveře bouchnou Vlna vlasů, voda
Stíračka Záplava jde od kamery, dveře se postupně zavírají		Nádraží Vlak Dveře bouchnou – postupně, vzdaluje se Vlna vlasů, voda
Střih. Vlasy zaplaví nohy, ty stihnou vystoupit na vlak, po vlasech připluje loďka.		Nádraží Vlak Vlna vlasů, voda
Střih. Píšťalka, záplava vlasů v kupé (1), vlak jede (2), sloup v popředí: stíračka		Nádraží Píšťalka Vlak se rozjede Šustění vlasů
JÍZDA VLAKEM Vlak jede, z oken se kroutí prameny a zaplaví obraz. - stíračka		Vlak jede Šustění pramenů se zesiluje
Záplava. Chapadlo chytne vlak. Hodí vlak jako vlaštovku ke kameře		Chapadlo – chňap Vlak – jako když se natahuje autíčko Vžžžž – jede, zesiluje se

Chobotnice zvedá klobouk – padají z něj ryby, vlak letí mezi nimi.		Vžž, jede vlak Chapadlo, klobouk
Vlak letí kolem chobotnice a ke kameře. Kolem vlaku plavou ryby ve spirále.		Vžž, jede vlak Chapadlo, klobouk ryby
Vlak je chycen do spárů ptáka. Pták letí od kamery a střemhlav dolů, nese vlak. Pták mizí v oblacích. Vlak mizí v oblacích.		povětří Pleskání křídel se vzdaluje Svist – vlak
Vlak jede spirálovitě po kolejích na kopci, ten směřuje doprava Mraky zakrývají obraz, vše míří doprava.		Povětří Vlak na kolejích vzdálený
Stíračka: mraky odhalí obraz hrdinky ve vlaku. Vlak sebou hrkne a okýnko ustřihne vlasy.		Povětří Vlak Vlasy ve větru Vlak, hup rup skok Okno, šmik
Hrdinka s krátkými vlasy odjíždí ve vlaku. Zůstává temno vlaku.		Povětří Vlak jede
Titulky závěrečné Podle tématu titulku se v okně vlaku odvíjí obraz		Vlak
Vlak odjíždí: stíračka odhaluje vír vlasů a v něm loďku. Vír vlasů se vypustí do odtoku.		Vlak jede, vzdaluje se Vír vody, praskání loďky Voda v odtoku
Zůstane loďka, odtok je © FMK		Plesk – papírová mokrá loďka