

**VYSOKÁ ŠKOLA KREATIVNÍ KOMUNIKACE**

**Animace a vizuální efekty**

# **BAKALÁŘSKÁ PRÁCE**

**Tanec a animace: dva kmeny, jeden kořen**

**2023**

**Kristián Mensa**





# VYSOKÁ ŠKOLA KREATIVNÍ KOMUNIKACE

**Katedra:** Vizuální tvorba

**Studijní program:** Vizuální a literární umění

**Specializace:** Animace a vizuální efekty

## **Tanec a animace: dva kmeny, jeden kořen**

**Praktická část:** In Our Hands

**Teoretická část:** Tanec a animace: dva kmeny, jeden kořen

**Autor:**

**Kristián Mensa**

**Vedoucí práce:**

**MgA. Jan Hlavatý**

**2023**

## **Prohlášení**

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci zpracoval samostatně a že jsem uvedl všechny použité prameny a literaturu, ze kterých jsem čerpal. Souhlasím s tím, aby práce byla zpřístupněna veřejnosti pro účely studia a výzkumu.

V Praze dne.....17/4/2023..... Podpis autora:

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Yemwa'.



## PODĚKOVÁNÍ

Děkuji vedoucímu mé bakalářské práce, MgA. Janu Hlavatému, za vstřícnou pomoc, hodnotné rady a úsilí vynaložené k úspěšnému dokončení této práce.

## Abstrakt

Cílem mé práce je představit a rozebrat hluboké propojení, které můžeme sledovat mezi tancem a animací. Jelikož se věnuji oběma aktivitám, tak vidím velikou výhodu ve schopnosti orientovat se hladce v obou oborech. Můžeme najít mnoho pojících prvků jako je znalost anatomie, zvědavost, tvořivost, dech, rytmus těla nebo muzikálnost a synkopa.

Teoretická část bude zkoumat pojmy výše zmíněné a bude se snažit dohledat důležité historické momenty pro tato odvětví.

Praktickou částí bude třiminutový animovaný film, který propojí taneční choreografii s animovanou ilustrací skrz hravý pohled na naše tělo.

## Klíčová slova

Tanec, choreografie, pohyb, animace, anatomie, kresba, hudba

## Abstract

The aim of my work is to present and analyze the deep connection that we can observe between dance and animation. Since I am engaged in both activities, I see a great advantage in the ability to orientate myself smoothly in both fields. We can find many connecting elements such as knowledge of anatomy, curiosity, creativity, breath, body rhythm or musicality and syncope.

The theoretical part will examine the concepts mentioned above and it will try to find important historical moments for those fields.

The practical part will be a three-minute animated film that combines dance choreography with animated illustration through a playful look at our body.

## Key words

Dance, choreography, motion, animation, anatomy, drawing, music

## OBSAH

ÚVOD.....	11
1 STRUČNÁ DEFINICE DVOU ODVĚTVÍ.....	12
1.1 TANEC .....	12
1.2 ANIMACE.....	12
2 HISTORIE – TĚLO V POHYBU.....	13
2.1 POHYB VE VÝTVARNÉM UMĚNÍ.....	13
2.2 FOTOAPARÁT A KAMERA .....	18
2.3 WALT DISNEY A TANEC .....	22
2.4 ANIMACE NA JEVIŠTI.....	28
3 CO TEDY SPOJUJE TANEC A ANIMACI?.....	32
3.1 POZOROVÁNÍ, ZVÍDAVOST A KULTIVACE KREATIVNÍHO MYŠLENÍ.....	32
3.2 ZNALOST ANATOMIE A LIDSKÉHO TĚLA.....	32
3.3 DECH A RYTMUS TĚLA .....	35
3.4 HUDBA .....	37
3.5 SDÍLENÍ EMOCÍ .....	38
3.6 ODVRÁCENÍ SE OD PERFEKTNÍ FORMY .....	40
3.7 HLAVNÍ ROZDÍLY .....	42
4 PRAKTICKÁ ČÁST BAKALÁŘSKÉ PRÁCE.....	44
5 ZÁVĚR.....	45
SEZNAM LITERATURY.....	46
SEZNAM OBRÁZKŮ A TABULEK.....	49
PŘÍLOHY .....	50

## ÚVOD

Jako tanečník, výtvarník a budoucí animátor se snažím najít spojitosti v každé aktivitě, které se věnuji. Lidská mysl má tendenci spojovat a nacházet souvislosti ve všem, co prožívá a proto i v těchto aktivitách objevuji identické jádro – kořen. V průběhu tanečních tréninků myslím na pohyb animovaných charakterů a při kresbě si živě představuji tanečníka, který tančí nejen v mé mysli, ale také mi pomáhá ladně pohybovat samotnou rukou a docílit tak dynamiky a rytmu v kresbě. Tato práce se zaměří na retrospektivně historický popis vývoje těchto dvou odvětví a bude se snažit najít důležité body v historickém vývoji, které posunuly tanec i animaci vpřed. Poté si postavíme obě odvětví vedle sebe a budeme sledovat jejich podobnosti a odlišnosti. Práce nemá za cíl detailně popsat všechny taneční kreace v animovaných filmech, či všechny animované prvky na jevištích divadel. Spíše ale vybrat jekési “best of” – nejzajímavější a nejdůležitější momenty, které pracují s pohybem, hudbou, rytmem a lidským tělem jako výrazovým prostředkem ke sdílení emocí a vnitřních prožitků.

# 1 Stručná definice dvou odvětví

## 1.1 Tanec

Tanec je pravděpodobně nejstarší formou umění, protože k jeho provozování není třeba žádných nástrojů a předmětů. Je pravděpodobné, že ve chvíli, kdy se zrodil člověk, tak se zrodil i tanec a zájem o poznání lidského těla skrz pohyb. Tanec má ve společnosti plno různorodých funkcí a na každém kontinentu a v každé zemi může být na tanec pohlíženo jinak. Většina lidí vnímá tanec jako součást performativního umění a představuje si ho na jevišti či obrazovce ve formě představení nebo reklamy. Ale toto je pouze malý fragment toho, co tanec může znamenat. Tanec je také společenská aktivita a forma fyzického cvičení. Je to cesta ke zdravému tělu, myslí i duši. Je to také cesta, jak vyjádřit kulturní dědictví a identitu člověka, národa či skupiny lidí. Z historického hlediska byl tanec nedílnou součástí rituálů, uctívání a oslav různých typů. V dnešní době si můžeme vybrat z velkého množství tanečních stylů, které může člověk dělat sám, v páru či ve velké skupině lidí. Tanec je v dnešní době důležitou součástí módního průmyslu a komerčního světa, protože pouhý pohled na lidské tělo zaujme oko pozorovatele rychleji, než cokoli jiného.

## 1.2 Animace

Se samotným slovem animace bychom se mohli setkat již kolem roku 1600. Pochází z latinského *animātiōn*, což doslova znamená „darování života.“ Dále také slovo *anima* znamená dech či duše. Jednoduše by se toto odvětví dalo definovat jako iluze pohybu, kdy větší počet obrázků seřazených za sebou vytváří sekvenci, které naše oko vnímá jako plynulý pohyb.<sup>1</sup> V dnešní době můžeme rozdělit animaci do tří kategorií: 2D animace, která pracuje se sekvencí kreslených obrázků; stop-motion, který většinou pracuje s panenkou nebo jiným předmětem, který je transformován a modifikován v prostoru; a 3D animace, která za použití moderních technologií a digitálních technik pracuje i s hloubkou v prostoru. Animace má mnoho cílů a motivací a dokáže nadchnout všechny věkové kategorie. Najdeme ji ve sférách zábavy, ve filmovém odvětví, v reklamě, ale také ve formě terapie a umění jako takového.

---

<sup>1</sup> THOMPSON, 2011. Online.



## 2 Historie – tělo v pohybu

Je skoro až nemožné určit přesný časový úsek, kdy se tanec stal součástí lidského bytí či dokonce, kdy tanec vůbec vznikl. Ale na základě pozorování dětí nám logika napovídá, že je tanec, stejně jako dech, přirozenou reakcí dítěte. Ve chvílích, kdy si dítě osvojí alespoň základní práci s tělem, tak tančí a nevšedně se pohybuje. Má radost, že vlastní tělo, které funguje a hledá rozmanitost v pohybu a ve využívání tohoto aparátu. Co nám ale v hledání kolébky tance pomáhá jsou figurativní prehistorické malby na zdech jeskyní. Jedny z nejstarších pochází z provincie Kalimantan v Borneu a vědci odhadli jejich stáří na škálu od 20,000 do 50,000 let. Nalezneme zde pravděpodobně jednu z nejstarších figurativních maleb vůbec – kresbu dobytka, která může být stará až 40, 000 let. Najdeme zde ale další dvě velice důležitá vyobrazení. Prvním z nich jsou figury lidí, někteří z nich lovcí, ale další, zdá se, tančící a pohybující se v průběhu nějakého rituálu. Dalším fenoménem jsou otisky lidských rukou, které se proplétají a doplňují.<sup>2</sup> Je možné, že jde o vizuální popis příbuzenských vztahů, ale nemůžeme vyloučit fakt, že jde také o vůbec první pokus o propojení vizuálního umění s fyzickým pohybem (tancem). V dalších odstavcích bych rád rozebral a subjektivně představil další důležité milníky umění, kdy pohyb a vizuální umění kráčely vpřed synchronizovaným krokem a navzájem hledaly společné cesty.

### 2.1 Pohyb ve výtvarném umění

Pokud zůstaneme stále na území Indonésie a přesuneme se o pár desítek tisíců let blíže k současnosti, tak se přibližně od roku 800 můžeme setkat s unikátní formou umění zvanou *wayang kulit*, která kombinuje práci s komplexní loutkou, světlem, stíny, hudbou (hudební soubor zvaný *gamelan*) a lidským hlasem. Primárně na ostrovech Jáva a Bali se dostalo tomuto umění vysoké váženosti a zůstává jedním z nejhodnotnějších způsobů, jak poutavě vyprávět příběh. Loutkář – zvaný *dhalang* – pracoval s býčí kůží a barvami, aby vytvořil ploché loutky, které se pojí k dané postavě a jejímu charakteru. Například postava Bima, kterou známe z hinduistického eposu Mahabharáta, má často černý obličej, který znamená pokoru, vnitřní klid a sebekontrolu.<sup>3</sup> Tato loutka je poté umístěna na několik dlouhých tyček, kterými může *dhalang* volně a svobodně hýbat, aniž by byl vidět. Před loutkami se nachází bavlněná bílá látka, která vytváří danou stínohru. Před příchodem elektrického proudu na tento indonéský poloostrov se k osvětlení za loutkou používala silná olejová lampa.<sup>4</sup>

---

<sup>2</sup> FOX 2018, Online.

<sup>3</sup> LEHRER 2021, Online.

<sup>4</sup> ASIASOCIETY 2012, Online.

Již výše zmíněný *gamelan* dodával, skrz hudební doprovod, na dramatičnosti a loutkář reagoval na hudební podněty za pomoci pohybů svých loutek. Můžeme tedy hovořit o jedné z prvních forem cíleného propojení řemesla výtvarného umění s pohybem – o tanci na filmovém plátně.



1. Jávská stínová loutka postavy Bima nebo Werkudara. Zdroj:

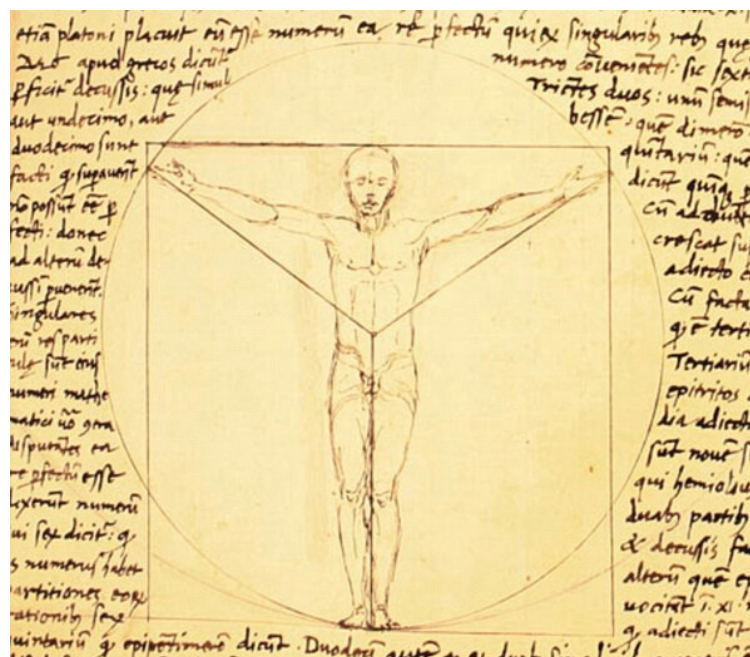
<https://www.theguardian.com/culture/gallery/2009/nov/25/british-museum-world-history-objects>

Slovo *pohyb* doprovázel celý život i italského *uomo universale* (renesančního muže) Leonarda da Vinciho. Nejen, že byl celý jeho život symbolem stěhování a cest chtěných i nechtěných (Firence, Milán, Řím, Amboise), ale i jeho myšlenkový proces a duchovní růst se nikdy nedomáhal nudné stagnace. Není jednoduché v pár řádcích vypsát, co bylo jeho životním dílem. Důkazem jsou jeho známé deníky (dnes kodexy), kde zkoumá vše, co se mu mihlo před očima, co zaslechl nebo pouze jen ucítil chtít to vědět. Ale kromě otázek: „Proč je nebe modré?; Proč ryby plavou rychleji, než létají ptáci?; Jak vymyslet ten nejefektivnější vojenský stroj? nebo jak se zdokonalit ve *sfumatu* (zjemňování linek na obraze) či *chiaroscuro* (šerosvit)?“, ho také zajímala stavba lidského těla a jeho pohyb. Zajímal se o vnitřní i vnější stavbu těla a pochopení mikrokosmu v našem těle ve vztahu s vnějším makrokosmem.<sup>5</sup> Unikátním příkladem je kresba *Vitruviánského muže* a příběh, který se s ní pojí.

---

<sup>5</sup> ISAACSON 2018, s. 233.

Píše se rok 1489 a Leonardo má kvůli vynálezu knihtisku možnost spočinout svůj zrak na velkém množství unikátních spisů. Jedním z nich je také *De Architectura* od Marka Vitruvia Pollia, která vyšla pár let před naším letopočtem a je to jediný dochovalý antický spis o architektuře. Koncem 15. století, tedy v Leonardově době, byla tato kniha přeložena do latiny a roz distribuována do celé Itálie. V knize se pojednává také o myšlence, že člověk obsahuje veškerý kosmos a proto je tedy jeho tělo analogií vesmíru. Pollio také věřil, že dobrá stavba lidského těla je identická s kvalitní stavbou architektonickou (například, že velikost hlavy je 1/10 z celého těla a délka nohy 1/6) a symetrie je základ stability. Všechny tyto myšlenky začínají Leonarda inspirovat ke studiu anatomie – primárně je Leonardo zaneprázdněn myšlenkou, kdy Vitruvius popisuje znázornění těla člověka v kruhu a čtverci. Da Vinci zjišťuje, že celých 1500 let se nikdo nepokusil o toto vizuální ztvárnění. Legendárním večerem se poté stává 24. červen 1490, kdy se Leonardo setkává s přáteli a kromě toho, že jeho sluha Salai rozbil mnoho karaf, rozlil víno a ukradl pár cenností se také s vášní diskutuje o tomto geometricky dokonalém popisu lidského těla.<sup>6</sup> Přítel Leonarda a architekt Giacomo Andrea přichází s první kresbou *Vitruviánského muže*.



2. Kresba Vitruviánského muže od Giacoma Andrei.

Zdroj: <https://medium.com/@antounandrea/of-men-bec262b69f3c>

Leonardo ale není plně spokojen a přichází s vlastní propracovanější verzí. Výsledkem je mystická, geometricky dokonalá a okouzující kresba, která je pravděpodobně také

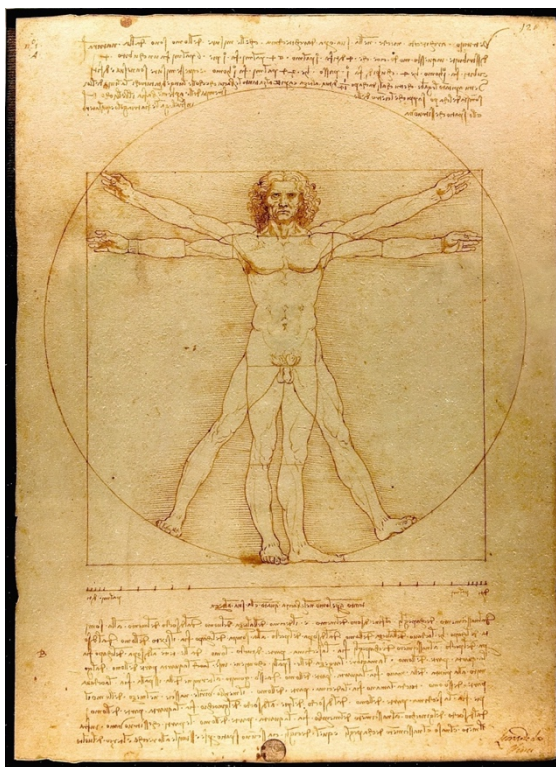
<sup>6</sup> ISAACSON 2018, s. 240.

metafyzický autoportrét mistra.<sup>7</sup> Pupek tohoto muže je v centru kruhu a jeho přirození v centru čtverce.

*“Když se rozkročíš aby hlava klesla o 1/14 výšky a zvedneš ruce, aby se s nataženými prsty dotýkaly čáry nad hlavou, tak bude tvůj pupek uprostřed roztažených končetin a prostor mezi nohama bude rovnostranný trojúhelník.”*

- Poznámka v deníku Leonarda da Vinciho.<sup>8</sup>

Unikátnost této kresby ční nejen v jejím zpracování – Leonardovo osobní ztvárnění kudrlin a šrafování – ale také skrytý pohyb mužova těla. Zdá se jako kdyby ruce rozpažil teprve ve vteřině, kdy jsme na kresbu pohlédli a zatnuté svaly na krku ještě umocňují snahu se v této nesnadné pozici udržet. Konečky prstů sahají na hrany geometrických tvarů a v jeho obličejích vidíme snahu dosáhnout ideální harmonie. Cítíme nejen pomíjivost této pozice, ale člověka jako takového. Kresba je tedy nejen spojením pohybu a umění, ale také fúzí umění a vědy, kdy by bez božské proporce a zlatého řezu nevznikla krása improvizace a neplánované nahodilosti.



3. Leonardo Da Vinci – Vitruviánský muž. Zdroj: <https://www.gallerieaccademia.it/en/node/1582>

<sup>7</sup> ISAACSON 2018, s. 245.

<sup>8</sup> ISAACSON 2018, s. 243.

Na časové ose se posuneme o necelé půl tisíciletí vpřed a po pohybech národů, válečníků, odhodlaných jednotlivců a přírodních sil se seznámíme s pohybem, který ovlivnil tehdejší malíře. Psal se rok 1912, Roald Amundsen objevuje Jižní pól, potápí se parník Titanic a umělecký svět také symbolicky zažívá potopení se do neznámých vod. Po tradičních slozích a myšlence, že s realističtějším ztvárněním objektu na plátně také stoupá kvalita díla, přichází deformace a rozpad zažitých konvencí. Americký umělec z francouzskými kořeny Marcel Duchamp například tvoří a vystavuje obraz *Akt sestupující ze schodů* a mate tímto netradičním ztvárněním mysl kritiků i širší americké veřejnosti. V té době se ve Spojených státech rozrůstá industriální vlna rozvoje, která ovlivňuje každodenní život občanů – telefony a železnice propojují zemi a nové nápady nabírají na intenzitě a rychlosti šíření.<sup>9</sup> Takto můžeme chápat i Duchampův obraz – jako aktivitu, jako osobnost v různých fázích pohybu v meziprostoru namísto konkrétního vyzobrazení dané činnosti. Z obrazu je nejasné, zdali se jedná o muže či ženu a veškeré detaily se rozpadají do chaotického a neuchopitelného objektu, který vede náš zrak svižně a těkavě po celé ploše malby. Figura ztrácí na figurativnosti a mysl umělců i publika dostává prostor pro domýšlení, spekulaci a představivost.



4. Marcel Duchamp – *Akt sestupující ze schodů*. Zdroj: <https://smarthistory.org/duchamp-descending/>

---

<sup>9</sup> LADYKFLO 2012, Online.



Tento trend se ve stejné době objevil i v Itálii a myšlenka, že objekt v pohybu na obraze může mít více než přirozený počet končetin, se stala aplikovanou a zanedlouho přijatou. Italský výtavárník, zařaditelný do uměleckého směru *futurismus*, Giacomo Balla, se tak rozhodl stejného roku namalovat psa na vodítku, který je se svými osmi ocase, rozmazanými končetinami, poletujícím vodítkem a hbitou krokující dámou vedle něho, perfektním symbolem pohybu.<sup>10</sup> Jako bychom viděli vše, co se dělo před touto scénou a vše, co se bude dít po ní. Slyšíme zvuk vodítka, kroky psa i tvrdé podpatky dámy. Obraz se stává vícesmyslovou zkušeností. *Dynamika psa na vodítku* je také symbolem svěžího pohledu na malbu, který předtím zažila jen fotografie nebo nízko vážená komiksová tvorba – rozdělení jednoho pohybu na několik dílčích sekvencí a zaměření se na jeden „bezvýznamný“ detail, který nám připomíná krásu nezastavitelné každodennosti.



5. Giacomo Balla – *Dynamika psa na vodítku*. Zdroj: <https://www.washingtonpost.com/arts-entertainment/interactive/2021/this-incredibly-charming-painting-emerged-disturbing-ideology/>

## 2.2 Fotoaparát a kamera

Asi dvě desetiletí, před namalovanou osobou scházející ze schodů a jezevčíkem při procházce se lokomocí zabývali již raní uživatelé prvních fotoaparátů a inspirovali výše zmíněné malíře. Je až k nevíře, že ti dva nejvýznamější – francouz Étienne-Jules Marey a brit žijící ve Spojených státech Eadward James Muybridge – se oba narodili a zemřeli skoro na dny stejně (březen/duben 1830 – květen 1904) a oba našli vášeň v rozkládání pohybu živých bytostí. Vývoj společnosti nabíral na obrátkách, ale ve světě fotografie

---

<sup>10</sup> LUBBOCK 2019, Online.

panoval zájem naopak vše živé zpomalit a rozebrat do těch nejdetailnějších prvků. Roku 1876 se například podařilo Muybridgovi pomocí 12 kamer spojených provázkem zachytit koně v běhu a potvrdit myšlenku, že se ve cvalu koní nachází moment, kdy mají všechny čtyři končetiny ve vzduchu.<sup>11</sup> Roku 1879 Muybridge také vynalézá *zoopraxiskop* – kruhový objekt, který za pomoci rychlého točení poskytuje oku nezastavitelný pohyb jinak statických fotografií. Roku 1887 také fotografuje tančící ženu a tím nám dává příležitost nahlédnout do zamrznutých pozic pohybujícího se těla a bílých šatů.



6. Sekvence tančící ženy od Eadwearda Muybridge. Zdroj: <https://chloenelkin.wordpress.com/tag/etienne-jules-marey/>

Marey se prací Muybridge zabýval a byl nadšený jeho fotografiemi. Po zjištění, že Muybridge si neosvojil zachycení všech pohybů (například ptačího letu) se Marey rozhodl, že se zaměří na chybějící části v mozaice. Podařilo se mu tak pomocí *chronofotografické pušky*, kterou vynalezl roku 1882 a která mu zařídila zachycení i těch nejdetailnějších a nejjemnějších pohybů. Známý je jeho arabský muž na koni nebo přilétající pelikán, jejichž pohybové sekvence se překrývají a vytvářejí tak pocit nekonečnosti, nezastavitelnosti a pohybové kontinuity. Tato „oslava života“ ve vizuální podobě pomohla postavit stabilní základy ve filmu i vědě.

---

<sup>11</sup> LIENHARD 1997, Online.



7. Étienne-Jules Marey – Fotografie letícího pelikána. Zdroj: [johnedwardcochran.wordpress.com](http://johnedwardcochran.wordpress.com)

S rozvojem fotografických a audiovizuálních možností se síla tance začala podepisovat nejen ve fotografiích, ale i ve filmu. Pionýrkou v tomto spojení se stala ukrajinsko-americká experimentální filmařka Maya Deren, rozená Eleonora Derenkowska. V jejím filmu *A Study in Choreography for Camera* (1945), který trvá pouhé dvě minuty, ale zanechá v nás dojmy na mnohem delší dobu, spojuje vztah mezi tancem, kamerou a fyzickým prostředím. Její taneční partner Talley Beatty vystupuje ve filmu jako jediný subjekt, který tančí scénami. Kouzlo filmu je jeho jediná choreografie, která ale jemně plyne celým filmem i když se tanečník náhle přesouvá z lesa do egyptské části new yorského muzea MET. Po úchvatných, exponenciálně se zrychlujících piruetách, kdy se tělo točí jako první a torso následuje, tanečník končí svou kreaci opět v přírodě, kde se skormně, ale sebevědomě kouká do nekonečné dále. Symbolizuje tím pravděpodobně myšlenku, že tanec dokáže přenést mysl tanečníka do prostorů mimo náš reálný a uchopitelný svět.<sup>12</sup> Maya Deren sama věřila, že tato choreografie je v tak silném poutu s postprodukcí a prostředím, že by nemohla být představena jinde, než v tomto daném filmu.<sup>13</sup> Toto avantgardní dílo můžeme považovat za jeden z prvních tanečních filmů (filmdance) a je jasné, že ovlivnilo generace tvůrců a umělců současných i budoucích.

---

<sup>12</sup> MARVELLY 2020, Online.

<sup>13</sup> CLEGHORN 2016, Online.





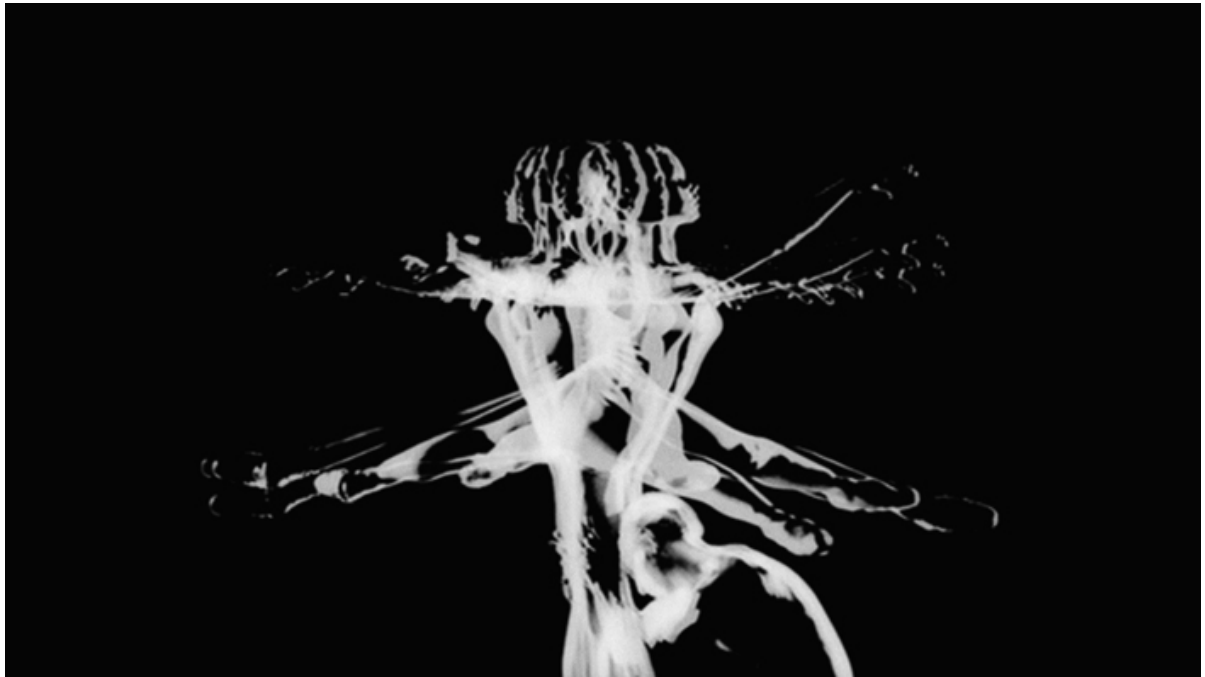
8. P poslední scéna z filmu *A Study in Choreography for Camera*. Zdroj:

<https://www.moma.org/media/W1siZiIsIjQ3NDk1NSJdLFsicCIsmNvbnZlcnQiLCItcXVhbGl0eSA5MCAtemVzaXplIDIwMDB4MjAwMFx1MDAzZSjdxQ.jpg?sha=27468b6caa59eb85>

Posledním dílem v této podkapitole bude rozebrán film *Pas de deux*, který je perfektním příkladem úspěšného prolnutí tance a animačních technik. *Pas de deux* byl vytvořen roku 1968 britsko-kanadským filmařem Normanem McLarenem a je považován za jeho vrcholné dílo. Ve filmu vystupuje baletní pár Margaret Mercier a Vincent Warren, který, oděn do bílého oblečení a nasvícen před černým pozadím pouze ze stran, tančí hypnotickou choreografií plnou emocí a ladnosti. Natočené záběry ve skoro 15 minutovém filmu skládá s menším zpožděním za sebe a jeden záběr se ve filmu může objevit až 11krát ve stejném momentu. Zpomalené snímky vytvářejí unikátní tvary a cesty, stejně jako tomu je u výše zmiňovaného Duchampova obrazu. Balerína se spolu se zvuky rumunské melodie pohybuje sama a za sebou zanechává své tančící duplikáty a identické kopie, které pomalu mizejí. Poté se na scénu dostává i muž, který začíná pomalu a lehce tančit se ženou.<sup>14</sup> Tvoří společné *pas de deux* (tanec pro dva) a jejich kopie rozpohybovávají náš zrak i emoce, které se blíží ke stavu meditace. McLaren nám přináší unikátní možnost jak nahlédnout do světa tance a najít krásu v repetici a jednoduchosti. Nekonečný pohyb těla se stává hlavním subjektem ve filmu a i přes zdánlivou filmovou primitivnost dosáhl McLaren zobrazením čisté krásy. Po zhlédnutí filmu jako by divák najednou vše začal vnímat s černobílým filtrem a jeho zrak plynule tvořil mozaiku všeho viděného s malým zpožděním.

---

<sup>14</sup> WANGERSKY 2015, Online.



9. Norman McLaren – *Pas de Deux*. Zdroj:

[https://dkyhanv6paotz.cloudfront.net/medias/nfb\\_tube/thumbs\\_large/2012/Pas-de-deux\\_LG.jpg](https://dkyhanv6paotz.cloudfront.net/medias/nfb_tube/thumbs_large/2012/Pas-de-deux_LG.jpg)

### 2.3 Walt Disney a tanec

Jakýsi harmonický duet mezi tancem a animací byl velice důležitým prvkem i ve filmech Walta Dineyho (1901 – 1966). Jeho filmové studio povzneslo důležitost tance v animaci do nebeských výšin neporovnatelných s jinými tvůři a studii. Je známo, že Walt Disney nebyl velkým znalcem tance a hudby. Oba obory měl rád, ale sám přiznává, že často na koncertech usnul a probudil se až po posledním odehraném tónu. Ale co bylo pravděpodobně v jeho bohaté kariéře nejdůležitější, byl jeho perfekcionismus. Právě toto ho spojovalo s mnoha tanečnicemi, choreografy a hudebníky.<sup>15</sup> Do roku 2002 Disney studia využila tanec v asi 70 filmech, každý z nich je unikát čerpající inspiraci z nejrůznějších zdrojů, tanečniců a vlastně všeho, co vykazuje pohyb. Pár důležitých tanečních momentů si představíme i v této podkapitole.

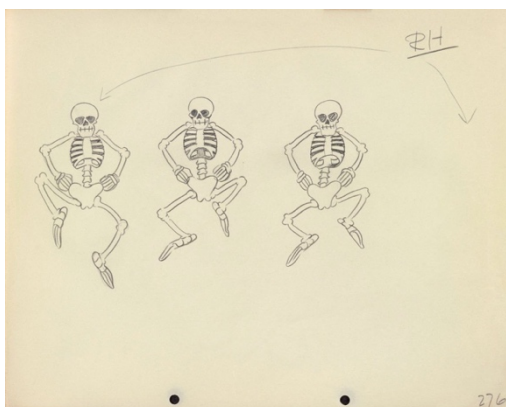
Dynamický rozjezd myšlenky, že tanec může být hlavním pilířem animovaného díla začal u Disney studií již roku 1929. V tomto roce přišel Walt Disney s pár krátkými filmy, které inspirují tvůrce dodnes. Ten první je *The Skeleton Dance*, který je součástí filmové série 75 krátkých snímků *Silly Symphony*, která studuje vztah mezi hudbou a animací.

---

<sup>15</sup> ALOFF 2008, s. 25.

Nápad spojit předem nahranou skladbu s kreslenou animací vzešel od amerického skladatele Carla Stallinga, který byl v podstatě prvním hudebním režisérem ve studiích Disney.

„Už od dětství jsem chtěl vidět skutečné kostlivce tančit a vždy mě bavilo vidět taneční představení kostlivců v estrádě.“ – Carl Stalling <sup>16</sup>



10. Prvotní kresby k filmu *The Skeleton Dance*. Zdroj: <https://cartoonresearch.com/index.php/the-spooky-story-of-the-skeleton-dance/>

Stalling přišel s foxtrotovou skladbou obohacenou o jazzové komponenty, které šly s dobou. Inspiraci prý našel ve skladbě „March of the Dwarves“ složenou roku 1891 norským skladatelem Edvardem Griegem a částečně také ve skladbě „Danse Macabre“ od Camilla Saint-Saëns. Ale sebevědomý hudebník nikdy přímo nepřiznal jeho inspirační zdroje.<sup>17</sup> Za animací stál Ub Iwerks a za pouhých šest týdnů vytvořil vizuálně nepředvídatelnou a nadčasovou animaci. Film začíná úderem blesku do tmavé noci a za zvuků větru jsme vrženi do tichého a strašidelného hřbitova, kde se po odbití zvonu a zavytí psa na měsíc začnou dít nepochopitelné věci. Na scéně se objevuje první kostlivec, který se nenechá ničím zastrašit a vyrušit. Hrůzostrašné kočky jsou vyhnány a sova, která nestrpí noční ruch je překvapena, když na ni kostlivec hodí svou lebku. Sova na větvi skončí se studem vypelichaná. Na scéně se objevují již čtyři kostlivci a za zvuku dechového nástroje začíná jejich synchronizovaný a překvapivě flexibilní tanec. Jejich kosti se ohýbají a vlní jako by byly z gumy. Další část symfonie pokračuje, kdy si jeden z kostlivců umane, že si z jeho kolegy vytvoří živý xylofon, kdy každý jeho obratel vydává jiný tón. Z chycené kočky a jejího ocasu se stává smyčcový nástroj. Film končí přiletem kohouta, který oznamuje příchod dne. Z kostlivců se stává jedno veliké monstrum, které nervózně spěchá zpět do hrobky.

<sup>16</sup> KORKIS 2020, Online.

<sup>17</sup> KORKIS 2020, Online.

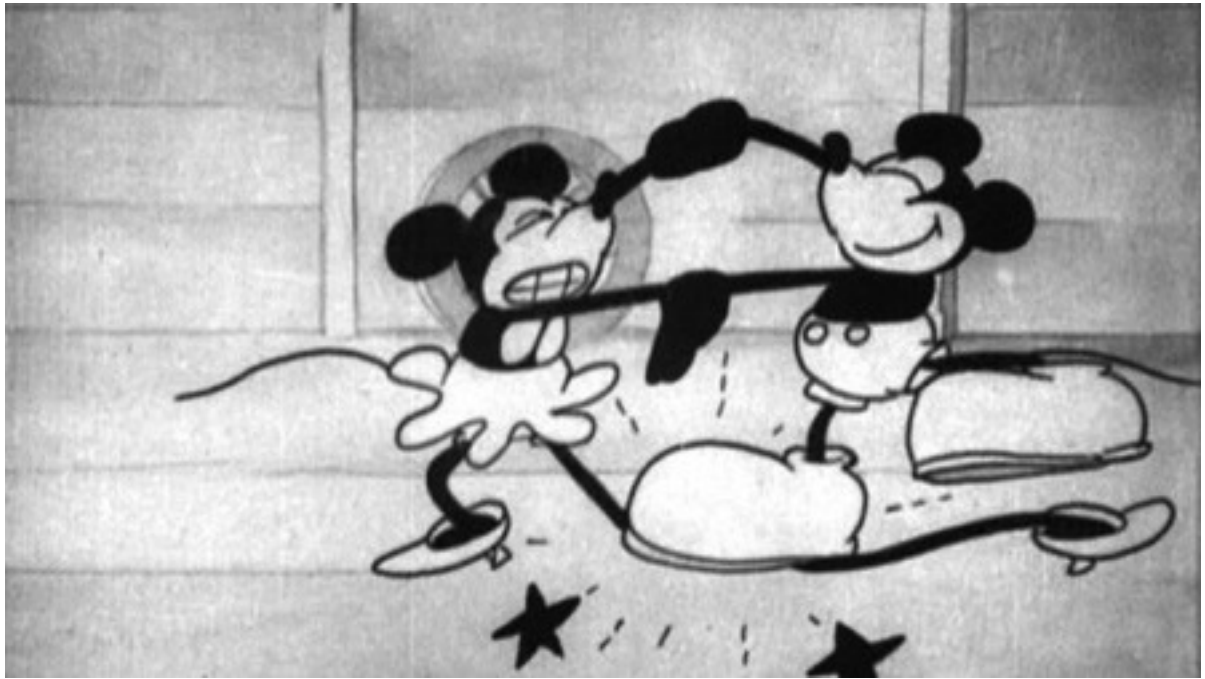
Nebylo by to studio Walta Disneyho, pokud by na konec nebylo umístěno vtipné a nadlehčené zakončení filmu. Po zavření hrobky se totiž na place zapomněl pár chodidel, který se se zpožděním domáhá otevření hrobky. Nakonec jen tak tak skáče dovnitř a ukrývá se před pravdou nadcházejícího dne.<sup>18</sup> Perfektní synchronizace s hudbou a „nekostnatost“ kostlivců jsou důvody, proč je tento film nadčasový a již více než 90 let se drží na žebříčku filmových veleděl.

Ten samý rok stál Ub Iwerks za dalším důležitým animovaným dílem. Jeho unikátnost byla nejen v jeho zpracování, ale také v pozici, jakou měl ve filmu tanec. Do té doby byl tanec v umění symbolem spíše radosti, míru a osvobození (jak můžeme vidět například z obrazů Henriho Matisse). Iwerks se rozhodl zkombinovat tanec s rozmarem a emoční nestálostí. Film *The Barn Dance* pojednává o odpoledni, kdy Mickey Mouse, Minnie Mouse (známé myší duo z filmů Walt Disneyho) a Peg-Leg Pete (antagonista; kocour) vyrážejí na odpolední tancovačku do nedalekého sálu. Konflikt začíná již u domu Minnie, kdy se Pete a Mickey prou o to, kdo bude šoférem Minnie. Po rozpadu Peteho motorového vozidla vyhrává Mickey a jeho skromný koňský povoz. Tanec ve filmu zaznamenáváme až v polovině sedmiminutového filmu, kdy náš myší pár začíná tančit jakýsi jednoduchý krokový tanec v jedné linii. Pro Iwerkse a jeho animované charaktery je vše možné a tak naznačil Mickeyho stoupající vášeň zvětšováním Mickeyho tvrdých dřeváků. Ty postupně začínají šlapat na Minnie boty a později na celé její nohy, ze kterých se stávají jakési gumové protáhlé hadice. Minnie si zavazuje její nohu do velkého uzlu a zbytek si vtipně odstřihává. Toto je šance pro Peta, protože Minnie Mickeyho krkolomnému tanci již nevěří. I přes Peteovu dvojnásobnou velikost je jejich tanec synchronizovaný a oboustranně zábavný. Rozladěný Mickey nachází na zdi heliově napuštěné balónky a opět se dostává na scénu – tentokrát jako nadlehčený a opatrný tanečník. Pete za pomoci praku Mickeyho balónek ničí a on opět padá plnou vahou na Minnie. Je patrné, že ve 30. letech 20. století byla kuráž animátorů o něco větší, než je to v současné době. Nebáli se skrze jednoduchost znázornit i ty nepříjemné, staršidelné a dětmi neoblíbené scény. Není tedy překvapením, že takto končí i polotaneční film *The Barn Dance*. Nesmíme očekávat radostný happy end. Mickey totiž končí se slzami v očích na zemi a Minnie si radstně odchází tančit s nečestným záporákem.<sup>19</sup>

---

<sup>18</sup> DISNEY 1929.

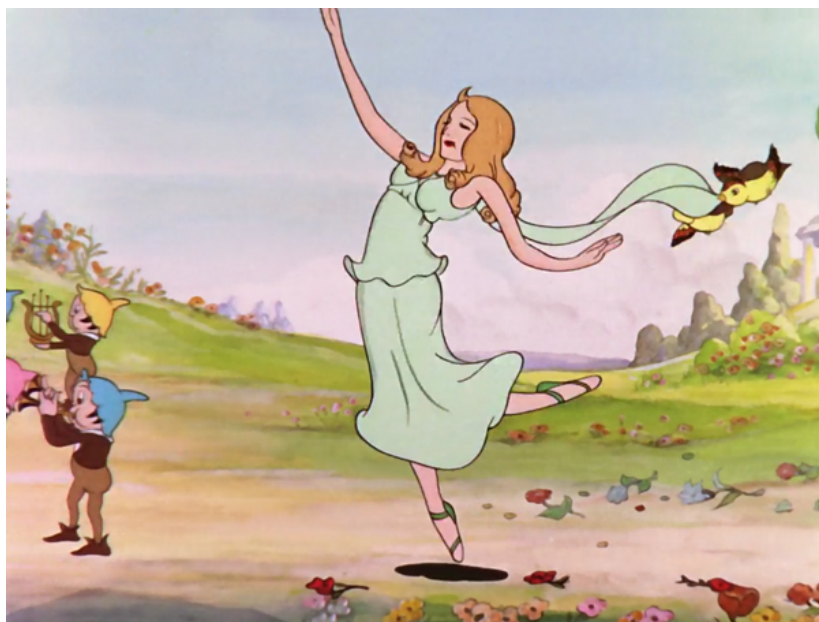
<sup>19</sup> DISNEY 1929.



11. Mickey Mouse šlape na protáhlou nohu Minnie. Zdroj: <http://www.mickeymousecartoon.com/barn-dance/>

I když jsou v mnoha ohledech animace a tanec na ekvivalentní úrovni, tak je podle fotografických i jiných pramenů jasné, že jevištní a společenský tanec ovlivnil animaci mnohem více, než animace tanec. Mnoho herců a tanečníků (obou pohlaví) sloužilo v Disney studiích jako živí modelové v průběhu intenzivních výtvarných kurzů. Ale ne vždy bylo inspirací jen lidské tělo a akademický tanec. Ve filmu *Fantasia* z roku 1940 vidíme tančit myši, krávy a koně s kroky a gesty, které ocení a rozpozná každý zkušený tanečník. Dalším příkladem může být o 62 let novější film *Lilo & Stitch*, kdy The Walt Disney Studios najalo mnoho expertů na havajský tanec *hula*, který byl ve filmu znázorněn s detailní precizností. Po přelomu 20. století se diváci naučili nejen pozorovat *co* dělají tanečníci na jevišti, ale také *jak* to dělají. Toho si všimli samozřejmě i animátoři v Disney studiích a sílu příběhu skrz pohyb ještě zveličili. Důležitým prvkem se také stala *choreografie* (spojení dvou řeckých slov *choreia* – tanec a *graphein* – psát), která se po navrhování jezdeckých uskupení a baletních souborů v šestnáctém století promítla o pár stovek let později i v animaci. Příkladem skvělé práce s choreografií inspirovanou reálnou tanečnicí a s pohybem jinak neživých objektů a je desetiminutový film *The Goddess of Spring*, který o pouhých pět let po tanci kostlivců fascinuje barevným vizuálním ztvárněním a harmonicky synchronizovaným pohybem všeho, co lidské oko najde ve scéně. Film je inspirovaný starořeckou mytologickou bájí z roku circa 650 př. n. l., která vypráví příběh o bohyni jara Persefoně a vládci podsvětí Hádrovi, který se jí zmocňuje, ale ona mu díky chytré lsti utíká

zpět na zem. Disney pojalo tento námět ve formě operety a dialog mezi dvěma hlavními postavami je primárně zpíváný. Část filmu, která je nejdůležitější pro naši tematiku, je ta prvotní, kdy jsme vrženi do rozkvétajícího a živého světa plného zvířat, rostlin a harmonie. V pozadí začínají v řadě přiskakovat dvě desítky trpaslíků, kteří radostně vítají Persefonu. Ta v zeleném helénském chitonu (řecký oděv), který nadnášejí dva ptáčci, přichází v ikonické taneční kreaci, která kombinuje baletní poskoky a vlnění rukou jako kdyby to byla křídla. Po této frázi se uklání před všemi zvířaty a symbolicky dosedá na trůn, stejně jako jaro dosedá na zimou vysušenou krajinu. Na konci této dvouminutové radosti přichází ještě dvouřad květin, který se po krátké skupinové choreografii stává Persefony květinovou korunou.<sup>20</sup>



12. Anatomicky nedokonalý, ale pro oko působivý tanec Persefony. Zdroj: [https://disney.fandom.com/wiki/The\\_Goddess\\_of\\_Spring\\_\(song\)](https://disney.fandom.com/wiki/The_Goddess_of_Spring_(song))

A i když je animátor filmu Ham Luske občas kritizovaný za jeho nesprávné anatomické ztvárnění Persefony, za její gumové lokty a krk, který nechává hlavu volně létat v prostoru, tak hotovým dílem dokázal oslovit nejednoho diváka. Je tomu možná proto, že jeho zdrojem inspirace a pohybovou referencí byla legendární tanečnice Isadora Duncan, která se se stylem jako Persefona pohybovala v mnoha inscenacích. Důkazem jsou fotografie Isadory z roku 1903, kdy se na rodinném výletě v athénském Dionýsově divadle nechala vyfotit bratrem Raymondem Duncanem. Fotografie, kdy v oděvu zvaném *peplos* a sandálích ladně ztvárňuje jakýsi řecký ženský ideál a taneční lehkost ve starověkém prostoru.

---

<sup>20</sup> JACKSON 1934.





13. Isadora Duncan v Athenách. Zdroj:

<http://www.oac.cdlib.org/ark:/13030/tf6n39p26b/?layout=metadata&brand=oac4>

Co ale celý příběh obaluje do nevysvětlitelné záhady je smutný osud Isadory Duncan. Roku 1927 byla totiž usmrcena nešťastnou událostí, kdy se její dlouhá šála zamotala do jednoho z kol sportovního automobilu Amilcar CGSS, ve kterém jela skrz noční Nice. A právě také tento symbol vlající šály spojuje jí a film *Goddess of Spring*. Je tedy Persefony vlající část šatů další referencí a pocta této legendární tanečnici?

I přes mnohé překážky (např. stávka ve studiích Disney roku 1941) pokračovala výroba filmů raketově nahoru co se kvality, délky i přesnosti pohybů týče. Tanec ale stále zůstává jedním z úhlavních záchytných bodů pro toto studio, protože s pohybem na obrazovce se vždy hýbají i naše smysly, myšlenky a emoce.

## 2.4 Animace na jevišti

Myšlenka, že vše před plátnem, na který je promítán film, musí být statické, nehybné a musí pouze pozorovat dění na obrazovce, byla zavržena již od útlých filmových let. Mnoho tvůrců vidělo využití projekce jako hodnotnou nadstavbu jejich představení a využili ji k přenesení z dvourozměrného do trojrozměrného spektra. Již roku 1916 přišel americký kreslíř komiksů a animátor Winsor McCay s interaktivním krátkým filmem *Gertie the Dinosaur*. Bez jeho živého vystoupení před projekcí by film kompletně ztratil na významu. S animovanou dinosauřicí totiž interagoval, dával ji povely a dokonce ji přizval i co nejbližší k publiku, aby si přišla pro opravdové jablko. Tento efekt vytvořil pocit, že je dinosaur reálný a každým okamžikem projde plátnem.<sup>21</sup> Bylo to poprvé, co se mohli diváci vžít do emocí nereálného živočicha – s Gertie empatizovali i když byla pouhou iluzí.

V současné době je již skoro každé divadlo vybaveno projekční technologií, která umožňuje na jeviště umístit skoro cokoli a příběh, stejně jako ten McCayův, obohatit vizuálními motivy. Tvůrci mají na výběr, zdali příběhu dodat na konkrétnosti nebo naopak vystoupení ještě více rozmazat do subjektivní roviny pohledu. V těchto ohledech si představíme tři současná představení, která také ukončí tuto stručnou cestu historií. První z nich je autorské solo *Desh* od britského tanečníka s bangladéšskými kořeny Akrama Khana. *Desh* znamená v bengálštině *domovina* a toto je úhlavním tématem tanečníka, který je na jevišti – původ, země, odpor a konvergence. Část představení hodná naší pozornosti je ale devítiminutová etuda, kdy tanečníka začíná doprovázet i celoplošná animace, která vypráví jasný a zřetelný příběh. Vidíme loď na vlnách, kterou si performer přitáhl a stačí, aby si jen sedl a naše oko vidí zmatené tělo plující v rozbouřeném moři. Pomocí akrobatických prvků se také dostává skrz kořeny stromů a postupuje hlouběji do lesa. Poté začíná opakovaně zvedat ruce a projektovaný kmen stromu před ním naznačuje, že šplhá do jeho koruny. Na konci příběhu, který je jen krátkou částí celého představení, potkává kresleného chlapce, který mu nejprve utíká, ale poté se setkávají tváří v tvář. Je jasné, že malý kluk je Akramova vzpomínka na dětství, jeho mladistvé já, které stále vidí před sebou, ale nemůže ho již uchopit.<sup>22</sup> Za animací stojí britské studio Yeast Culture a vše je zvtárněné velice jednoduchým, ale strhujícím způsobem. Bílá kontura a kreslená animace nadmíru stačí ke komunikování intimního a hlubokého příběhu, který se dotkne každého diváka.

---

<sup>21</sup> MCCAY 1914.

<sup>22</sup> NAIR 2011.





14. Akram Khan, představení *DESH* a animace na jevišti. Zdroj: <https://www.akramkhancompany.net/wp-content/uploads/2011/09/Desh-278-med-res-by-Richard-Haughton-1024x683.jpg>

Druhé představení v této kapitole také obsahuje scénický tanec a animaci, ale je překvapivě diametrálně odlišné v tom, v jakém vztahu stojí animace proti tanci. Představení *Pixel* (2014) je mezinárodní fenomén francouzského choreografa Mourada Merzoukiho. V inscenaci je již větší počet tanečníků, kteří v trojrozměrném digitálním prostředí tančí s projekcí i proti ní. Vše je založené na snímání těl a sledování jejich umístění v prostoru. Digitální animace se poté přizpůsobí člověku nebo celé skupině. *Pixel*, provedený za pomoci animátorů Adriena Mondota a Claire Bardainne, poukazuje na nezastavitelný digitální rozvoj a naši křehkou pozici ve světě technologií. Tanečníci, primárně z oborů hip hop, break dance, contemporary a nový cirkus, pracují s okolím, které se mění, vlní, točí a transformuje. Prostředí udává tón jejich pohybu a emocím v tanci.<sup>23</sup> Poslední částí skládky úspěšného uměleckého zážitku je hudba od marocko-francouzského skladatele Armanda Amara, které celé představení zahaluje do tónů dramatu, ale i naděje.

---

<sup>23</sup> MERZOUKI 2020.



15. Představení *Pixel* od Mourada Merzoukiho. Zdroj: <https://www.telerama.fr/sortir/pixel-pourquoi-la-piece-de-mourad-merzouki-est-un-carton,133105.php>

Třetí zmínkou bude nejčerstvější dílo Laterny magiky, které mělo premiéru v listopadu 2022. Jedná se o inscenaci, či jak říká její režisér Radim Vizváry "pohybovou báseň" *Krajina těla*, která pomocí dvanácti zavěšených obrazovek a pohybu performerů na jevišti bravurně propojuje svět pohybu a digitální projekce. *Krajina těla* má za motivaci přiblížit divákovi tělo a najít metafory mezi přírodou a člověkem – jak vizuálně, tak pocitově. Na obrazovkách jsou promítány detailní záběry těla v různých situacích. Kůže je polévána medem, natírána hlinou či posypána pískem. Režisérka promítaných filmů Tereza Vejvodová pojala symboliku krajiny a těla bezchybně. Na jevišti se tyto projekce prolínají s živými performery, vidíme sólo na závěsném laně, duet na čtverci ve vzduchu, hadí ženu, akrobacii, dva starší baletní tanečníky a také mě v roli mladého tanečníka kombinující breakdance s moderním scénickým tancem. Celé představení trvající 70 minut vtáhne diváka do těch nejkrásnějších útrob lidského těla, právě díky kombinaci projekce a živého pohybu.



16. Krajina těla – spojení živé performance a projekce lidského těla na obrazovkách. Autor: Vojtěch Brtnický

Interakci animace a tance můžeme v dnešní době na jevištích sledovat častěji a častěji už jen proto, že jsou všechny technologické prostředky dostupnější nejen těm nejzkušenějším znalcům. Oblek pro snímání pohybu (*motion capture*) je dnes k dispozici pár kliknutími na internetu. Zábranou není také nalezení způsobů, jak animaci poté projektovat. Ať už za pomoci jednoduché stínohry nebo kvalitního projektoru, máme otevřenou bránu k nalezení interaktivní cesty, která obsahuje nekonečné množství možností, jak zaujmout diváky pohybem animovaným a pohybem reálným.

### 3 Co tedy spojuje tanec a animaci?

Pokud by se tanečník a animátor setkali u jednoho stolu, našli by nespočet témat, které je propojují a diskuze by nemusela nacházet konce. Od myšlenkového procesu, po tvorbu a finální dílo jsou postupy těchto dvou profesí velice podobné, ne-li identické. Co lidi jako Isadoru Duncan, Freda Astaira, Akrama Khana, Marcela Duchampa, Walta Disneyho nebo Leonarda da Vinciho spojuje?

#### 3.1 Pozorování, zvědavost a kultivace kreativního myšlení

Vše začíná v hlavě a pouze naše myšlenka se může přetvořit v rozhodnutí a rozhodnutí nás posune k fyzické akci. A aby akce byla vědomá, musíme vědět co děláme a proč to děláme. Mnoho úspěšných lidí v uměleckém sektoru se shodne, že pro zachování autenticity je důležité se stále ptát a žít skrz otázky. Díky odpovědím se dozvídáme o dalších věcech, které paradoxně neznáme a tak se vytváří velký řetězec neznámého. Když pracujeme a konstantně se sami sebe ptáme: „Co když? ..“, tak zapojujeme našeho kreativního ducha. Navštívujeme místo, které můžeme nazvat *terra incognita*, tedy *země neznámá*, kde jediným limitem je naše hravost a dychtivost po vědění.<sup>24</sup> Americký tanečník a choreograf Stephen Mills říká, že umělec jakéhokoliv zaměření musí dávat pozor a všímat si všech věcí, které se kolem něho dějí. Pokud prý není člověk zvědavý o životě a jeho vztazích, tak psaní příběhů a tvorba tanečních choreografií není pro něj. Je důležité neignorovat zkušenosti, které by se mohly podepsat na přístupu k taneční kreaci.<sup>25</sup> A podobně to vidí i animátor Bernard Haux, který je tzv. *technický ředitel postav* v Pixar Animation Studios. Pro něj je umění autentické sdílení reality a pohled na svět skrz netradiční sklo. Připisuje to večeru, kdy jde s kamarádem na drink. On může říci: „Byli jsme jen ve městě, dali jsme si něco k jídlu a šli domů,“ kdežto jeho přítel může přijít s mnoha zajímavými detaily, které spatřil na cestě a sestavit příběh, který je vtipný a poutavý.<sup>26</sup> Stejná zkušenost, ale jiná interpretace světa a všeho, co máme kolem sebe.

#### 3.2 Znalost anatomie a lidského těla

I když tanečník pracuje s vlastním tělem a animátor s tělem vymyšleným, tak oba dva musejí znát jak tělo a jeho části fungují, aby byl pohyb plynulý a uvěřitelný. Animátor se musí dostat do svých dětských let a detailně studovat esenci základních lidských pohybů jako je chůze, běh, sezení či ležení. Musí znát funkci kostí, svalů, vazů i kůže a vědět, jak jsou

---

<sup>24</sup> HILLS 2017, Online.

<sup>25</sup> MILLS 2013.

<sup>26</sup> BABUTA 2014, Online.

struktury v našem těle propojené. Po tomto poznání musí být také schopný toto vše zpracovat, nakreslit, vytvořit a uvést do pohybu. Tanečník už tělo a všechny potřebné prvky vlastní, ale také se je učí využít do maximálního potenciálu, tak aby vyjádřil, co chce. A samozřejmě bez poškození vnitřní i vnější části těla a způsobení zranění. Tanečnice, fyzioterapeutka a *našeptávačka těla* Gail Accardi říká, že by každé taneční studio mělo obsahovat model kostry člověka.<sup>27</sup> Hlavním důvodem, proč by měli tanečníci znát anatomii (svého) těla je udržení si fyzického zdraví a vyvarování se zranění. Znalost možností a limitů poté může pomoci každému v udržení si silné formy po mnoho následujících let. Pro tanečníka je jeho tělo nástroj a po hlubokém poznání může docílit autentičtějšího vyjádření na jevišti. Důležitá je také znalost terminologie pro popsání specifických míst na těle – *scapula, patella, solar plexus, ACL* atd. Učitelka anatomie Chisa Hidaka z newyorské Barnard College říká: „Vědět, jak se daná část těla nazývá je důležité, ale není to tak důležité jako vědět, jakou má funkci“.<sup>28</sup> Často se ale tanečník musí vtělit do jiné schránky, než je ta lidská a pracuje se znalostí anatomie a biomechaniky zejména živočišné. Unikátním příkladem je herec Terry Notary, který ve filmu *The Square* ohromil publikum (to v samotné scéně, ale i to v sedačkách kina) svým ztvárněním šimpanze. Jeho 15letá zkušenost se ztělesněním různých typů opic je patrná i z jeho samotného veřejného vystupování. Říká, že hlavním klíčem k pochopení opic je soustředění se na vlastní dech a zjednodušení myšlenek, až k těm nejjednodušším podstatám. „Síla opic vychází zevnitř a tu musí člověk pochopit předtím, než se začne jako opice pohybovat. Pokud přijdete na mou lekci, tak se naopak učíme, jak toho dělat méně, jak uvolnit mysl a naučit se úspornost opičího pohybu.“ říká.<sup>29</sup>

---

<sup>27</sup> HOLMES 2021, Online.

<sup>28</sup> HOLMES 2021, Online.

<sup>29</sup> BHATTACHARYA 2014, Online.





17. Terry Notary ve filmu *The Square*. Zdroj:

[https://media.vanityfair.com/photos/59f1ff1b25b7a40d71fd15ef/7:3/w\\_1435,h\\_615,c\\_limit/Terry-Notary-The-Square.jpg](https://media.vanityfair.com/photos/59f1ff1b25b7a40d71fd15ef/7:3/w_1435,h_615,c_limit/Terry-Notary-The-Square.jpg)

Stejně jako se Notary zabýval studiem šimpanzů, tak se i animátoři musí spokojit s faktem, že studiem lidského těla jejich profese nekončí. Ve většině případů má tanečník jasný úkol poznat tělo své, ale to animátor bohužel říci nemůže. Studium ale přece jen začíná poznáním lidského těla a osvojením si pár důležitých bodů:

- Jsme jedni z mála zvířat, kteří se pohybují po dvou končetinách (bipedie)
- K pohybu nepotřebujeme ocas
- Gravitace je náš základní nepřítel
- Zvládáme více úkolů najednou kvůli nohám, které zaručují pohyb a horním končetinám, které se mohou využít pro přenos věcí
- Chůze a běh u člověka jsou zajímavé – je to jakési konstantní padání a nalézání balancu

Také je důležité si osvojit šest hlavních funkcí lidské kostry: podpora, pohyb, ochrana, uložení, produkce krevních buněk a regulace endokrinního systému.<sup>30</sup> A opravdoví nadšenci se naučí polohu a funkci všech 206 kostí v našem těle. Po studiu lidského těla se ale animátorům otvírá mnohem větší spektrum: anatomie zvířat. Lewis S. Brown píše roku 1956 ve své knize *An Atlas of Animal Anatomy for Artists*, že nejzajímavější věc na tomto celém oboru je zjištění, jak moc podobná si všechna zvířata (včetně člověka) jsou.

---

<sup>30</sup> WARD 2015, Online.

Prvky, které všechna zvířata sdílí, mnohonásobně převyšují počet odlišností. Většina zvířat má kostru a svalstvo postavené na podobné bázi a často to jediné, co zvířata odlišuje je velikost, funkčnost a terminologie. Co je u člověka loket je u koně svým způsobem koleno. Celá nauka poté vyúsťuje do jedné myšlenky – evoluce. Zjišťujeme, že my savci máme jednoho společného předka, který se s časem přesunul do hlubokých vod, do prázdných vzdušných prostor a na souš.<sup>31</sup>

### 3.3 Dech a rytmus těla

Dalším spojujícím aspektem je náš nejdůležitější a nejosvojenější pohyb – dech. Je to přirozená a nezbytná funkce, bez které by život neexistoval – přesněji, pro člověka asi jen 3 minuty. Asi známe z různých životních situací, že když překotně kontrolujeme náš dech a v nervozitě vnímáme každý nádech, tak se svaly v našem těle napnou a celé tělo působí křečovitě a strnule. Uvolnění, měkkost, jemnost či poddajnost jsou důležitým aspektem jak v tanci, tak i v animaci a tyto stavy docílíme právě ovládnutím a porozuměním dechu. Angelela D'Valda Sirico píše, že je důležité ovládnout oba typy dýchání, které známe – *kostální* (do hrudi) a *diafragmatické* (do břicha). Tím totiž docílíme ideálního balancu při provozování různorodých tanečních pohybů.<sup>32</sup> Dech může tanečník použít také jako nástroj ke zveličení pohybů. Nádech nás fyzicky zvětšuje a proto je poté jednodušší ztvárnit rozměr, rozsah nebo růst. Také nám pomáhá skákat či iniciovat jinou akci. Výdech je naopak symbolem kontrakce a proto nám pomůže v pohybech, které směřují do našeho centra. Skrz výdech se můžeme zmenšit, naznačit zpomalení scény a slábnutí energie. A pokud se dech naučíme kombinovat, náš pohyb nabyde nekonečných možností a s energií si můžeme hrát jako by byla na provázku.

Význam dechu v animaci je ekvivalentně důležitý jako v tanci. Jelikož tanečník má svůj dech osvojený a může pracovat pouze na jeho preciznosti a hlubším pochopení, tak animátor musí vdechnout své vytvořené postavě dech sám a pracovat s ní tak jako by se právě narodila. Pochopení dechu nezůstává pouze hravým cvičením, ale matematikou, geometrií a odborným studiem biologických a fyziologických postupů. Animátor je tedy nucen nepochopit tělo pouze své, ale do zkoumání zapojit stavbu těla, věk, pohlaví, činnost postavy, temperament a mnoho jiných faktorů. Samozřejmě záleží, po jakém výsledku animátor touží. Pokud chce zachytit pouze povrchní esenci charakteru a zkreslit detailní aktivitu, tak se může soustředit pouze na samotný pohyb. S tímto se můžeme setkat zejména

---

<sup>31</sup> BROWN 1956, s. 6.

<sup>32</sup> SIRICO 2011, Online.

u dětských animovaných filmů, kdy je jednoduchost animovaného díla základním stavebním kamenem. Na druhé straně se setkáváme s detailní 3D animací a realistické ztvárnění života je nevyhnutelné. Děje se tak hlavně v oboru herním a lékařském. Ve hře nás detailnost jednodušeji vtáhne do děje a v lékařství nám animace pomůže pochopit fungování částí těla. Podle hodnotné studie s názvem *Breathing Life into Shape: Capturing, Modeling and Animating 3D Human Breathing* je jedna z největších překážek pochopit miniaturní deformace v těle, které se dějí při nádechu a výdechu. A také samotné dýchání má časově proměnný účinek na lidské tělo, při kterém se mění tvar trupu, ale i forma celého držení těla. Tato studie z roku 2014 je velice pokroková, najdeme v ní jak 3D snímky 58 lidských těl, které jsou zachycené při procesu dýchání, tak i detailní grafický i matematický zápis postupu. K výzkumu jim pomohl stroj s názvem *spirometr*, který vlnově zachycuje průběh dechu a stav plic zkoumaného člověka. Znalosti v tomto oboru jsou ale stále plně neobjevené, jelikož se vědci přiznávají, že je čeká další práce, která bude studovat, jak se dech mění se změnou pozice člověka a aktivity (např. sezení). Také je zajímavá pohyb mikrosvalů ve tváři a vývoj dechu v průběhu života člověka.<sup>33</sup> V tomto ohledu je obor animace mnohem více do tématiky dechu ponořen, ale je možné, že vědci začnou spolupracovat i s tanečníky, kteří dech ovládají o poznání lépe, než člověk, který má spíše sedavé zaměstnání.



18. Studium dechu na základě odlišné tělesné stavby. Zdroj:  
[https://files.is.tue.mpg.de/black/papers/siggraph14\\_breathing.pdf](https://files.is.tue.mpg.de/black/papers/siggraph14_breathing.pdf)

<sup>33</sup> TSOLLI a další 2014, s. 1–10.



### 3.4 Hudba

Od doby, kdy se zrodil člověk se sluch a vidění staly velice důležitou cestou, jak porozumět okolnímu světu. Tyto dva smysly nám pomáhají instinktivně reagovat na okolí a jsou tedy nedílnou zbraní v boji o přežití. A pokud se člověk nezabývá myšlenkou přežít, tak nám tyto dva smysly vypomáhají ke vnímání reality. S rozvojem člověka, psychickým růstem společnosti a fyzickým zabezpečením se paralelně rozvíjelo lidské oko i ucho. Ze sluchu vychází nutkání tvořit melodie a rytmy za pomoci hlasu či různých předmětů – hudba a ze zraku fyzická nonverbální komunikace – tanec. Ale radost z tance či zpěvu a umělecká hodnota těchto dovedností přišla až po čistě praktickém užití, jímž byla komunikace mezi lidmi. Hlas i pohyb dříve sloužily lidem jako forma bezkontaktního propojení, aby se lidé byli schopni dorozumět na větší vzdálenost.<sup>34</sup> Obě dvě odvětví se s časem začala odvíjet jak jako individuální entity tak jako nerozlučitelná dvojčata. Hudba je totiž umění neuchopitelné, které abstraktně létá ve vzduchu, kdežto tanec je jasný vizuální prvek v prostoru. Správně uchopený tanec a hudba se tedy stávají jakousi čtyřrozměrnou zkušeností pro pozorovatele, ale i tanečníka. Tanec by bez hudby nemohl existovat. Jednoduchým experimentem je vystavit dítě rytmické, hravé skladbě a jsme svědky spontánní a bezmyšlenkovité taneční performance, protože hudba procházející přes sluchové ústrojí se stává pánem těla dítěte. S věkem se tento instinktivní sval oslabuje a mysl staví zeď naší spontaneitě. Dospělý začíná více přemýšlet, nežli cítit a přestává reagovat na vnější vjemy bez pomýšlení na stud a ponížení.

Užití hudby má ekvivalentní důležitost i v animaci. Může nám sloužit jako prvotní zdroj inspirace, která nám diktuje emoce, dynamiku scény a styl animace nebo naopak jako druhotná volba po zjištění, jakou emoční cestou chceme diváka vést. Hudba dokáže silně zdůraznit pocity, které se nám animace snaží sdělit a skrz zapojení nového smyslu jsme vtaženi do animované scény ještě více. Důležitou součástí v symbióze hudby a animace je již zmiňované The Walt Disney Studios. Již roku 1928 přišlo s krátkým filmem *Steamboat Willie*, který byl jedním z prvních, který využil synchronizovaných zvuků a hudby. Průlomovým byl také film *Fantasia* (1940), který experimentuje s hudbou, tancem a animací na unikátní úrovni. Na filmu dokonce pracoval celý orchestr z Filadelfie, dirigent Leopold Stokowski a skladatel Edward Plumb. Plumb se podílel i na filmu *Bambi* (1942), pro který komponoval hudbu. Netradiční změnou bylo to, že hudba již nebyla charaktery ve filmu zpívána, ale charaktery hýbala fyzicky. Tato filmová technika se později začala nazývat

---

<sup>34</sup> YA 2016, s. 50–54.

„*Mickey Mousing*“ a znamená obohacení scény díky synchronizaci hudby na pozadí s pohybovou akcí.<sup>35</sup> Jinými slovy se vlastně jedná o takový vizuální tanec a komunikaci animovaného charakteru či předmětu s hudbou. Příkladem je například scéna z filmu *Bambi*, kde přicházející dešť doprovází klarinety, které s příchodem bouře navyšují na intenzitě.<sup>36</sup> Důležitostí hudby se poté začalo zajímat plno jiných animátorů, filmařů a studií jako např. Norman McLaren nebo Oskar Fishinger.

### 3.5 Sdílení emocí

Když se zamyslíme nad nezapomenutelným tanečním představením, které jsme měli šanci zhlédnout, tak takový výkon často nehodnotíme podle toho, jak se tanečníci pohybovali, ale jak tanečníci *pohnuli* námi, našimi myšlenkami a naším nitrem. Při analýze tanečního výkonu zjistíme, že se tělo performerů stalo pouze nástrojem k představení jejich duše a sdílení emocí. A toto je jeden z hlavních důvodů, proč není tanec sportem a tanečníci nejsou atleti, ale můžeme o tanci hovořit jako o čistém umění. Myšlenka, že jakýsi vnitřní pohyb je spojený a často i předchází dané emoci se zrodila již počátkem 19. století, kdy například „otec americké psychologie“ William James věřil, že základem emocí je tělesná aktivita, ke které dochází v reakci na emocionální podnět. Tvrdil, že emoce tedy můžeme chápat jako *ztělesnění*.<sup>37</sup> S rozvojem pozorovacích způsobů se tato myšlenka začala prohlubovat. Americký psycholog Dr. Paul Ekman, který se studiem emocí zabývá celý život, například zjistil, že výrazy v lidských tvářích a s nimi spojené emoce jsou po celém světě univerzální. Docílil tím expedicí mezi lety 1967-1968 do kmene lidí Fore, kteří obývají východní část státu Papua Nová Guinea. Jsou totiž jednou z nejizolovanějších populací na světě a tímto životním stylem se i v dnešní době přibližují k životní kultuře mladší doby kamenné. Členové této společnosti nikdy neměli kontakt se „západním světem“, nikdy neviděli film, nerozuměli anglicky a tudíž se nemohli naučit námi naučené obličejové výrazy.<sup>38</sup> Výsledkem bylo popření myšlenky Margaret Mead, která věřila, že emoce a výrazy jsou ovlivněny kulturním pozadím a zároveň podpořením studií Charlese Darwina, který také věřil v univerzálnost výrazů.<sup>39</sup> Další psychologové a vědci začali později studovat celé lidské tělo a jeho pohyby, které vycházejí z dané emoce, s motivací zjistit, jak emoci z pozice těla vyčíst. V tanci se tyto znalosti začaly uplatňovat již ve 40. letech 20. století,

---

<sup>35</sup> CHERVENYAKOVA 2017, Online.

<sup>36</sup> HAND 1942.

<sup>37</sup> JAMES 1890, Online.

<sup>38</sup> EKMAN 1970, s. 155.

<sup>39</sup> EKMAN 2018.

kdy se obecně začalo věřit, že by tanec měl směřovat dále než jen jako forma zábavy. Díky významným ženám, které se zabývaly křížovatkou mezi tancem a terapií jako Marian Chace, Mary Whitehouse nebo Trudy Schoop se tak pomalu začal utvářet terapeutický směr s názvem *Dance / Movement Therapy* (*DMT*; neplést s halucinogenní drogou *Dimethyltryptamin*).<sup>40</sup> Pacienti této léčby začali projevovat pozitivní změny, protože byli schopni sdílet spontánní emoce, na které byla verbální komunikace krátká.<sup>41</sup> Za pomoci terapeuta tak může pacient docílit pozitivních psychických, fyzických, kognitivních a sociálních změn. Je prokázáno, že terapie *DMT* může pomoci s chronickou bolestí, křečemi, obezitou, ale také se stresem, strachem, depresí, sebevědomím, autismem nebo s vypořádáním se s osobním traumatem.<sup>42</sup> Hlavními myšlenkami procesu je fakt, že jsou mysl a tělo propojené a pohyb je nedílnou komunikací emoční a prožitkové stránky člověka.

A jak moc je důležitý emoční prožitek v animaci? Říci, že emoce jsou důležitou součástí v animovaných filmech by bylo dokonce podhodnocení a zmírnění reality. Emoce jsou pro animátory základní stavební kámen, bez kterých by mnoho filmů ztratilo na hodnotě. Velká výhoda v animaci je, že nám svoboda nabízí přetvoření reálného do smyšleného. Nabízí zveličení věcí v místech, kdy je kamera krátká.<sup>43</sup> V dnešní době jsou technologie k výrobě filmů tak rozvinuté, že dokáží cokoliv, co si animátor usmyslí. Dveře fantazie jsou dokořán otevřené. A pokud se animátor naučí základní práci s emocemi a lidským prožitkem, tak dokáže flexibilně natáhnout jednoduchou lidskou emoci do jasných a někdy až přeháněných forem. Patrné je to například při scéně z filmu *Sněhurka a sedm trpaslíků* (1937), kdy se koná Sněhurky pohřeb. Trpaslíci se třesou smutkem i zimou a slzy, připomínající mořské perly, jim stékají nerealisticky rychle a početně. K tomu je připojena scéna, kdy vidíme ven z okna, kde prší stejně silně jako stékají slzy trpaslíkům a za oknem v jednom hloučku postávají smutná lesní zvířátka.<sup>44</sup> Pro kameru nemožné, pro animátora reálné.

---

<sup>40</sup> GOODTHERAPY 2018, Online.

<sup>41</sup> DYCK a další 2017, s. 123.

<sup>42</sup> GOODTHERAPY 2018, Online.

<sup>43</sup> SHEKHAR 2015, Online.

<sup>44</sup> HAND 1937.



19. Smutní trpaslíci. Zdroj: <https://www.dailymotion.com/video/x3xfhko>

A pokud zůstaneme u studia Walta Disneyho, tak můžeme použít za příklad i opačnou emoci smutku – radost. Ve filmu *Aladdin* (1992) bylo využito vzdušné formy modrého ducha *džina* z kouzelné lampy pro rychlé ztvárnění různých emocí. Ve scéně, kdy hodnotí Aladdinův vzhled a módu, se změní jeho výraz v průběhu pár vteřin nespočetněkrát.<sup>45</sup> Divák je tedy vržen do zábavného spojení herectví a nereálného zkraslení, jehož výsledek je proud emocí a vyčtení živého džinova temperamentu. Pouze animace nabízí takto širokou škálu emočního sdělení, ale nejprve je důležité, aby si animátor osvojil pár základních lidských výrazů – třeba za pomoci studií Paula Ekmana.

### 3.6 Odvrácení se od perfektní formy

Jakákoliv forma umění může být často chápána jako zkoumání a deformace reality. Ať je to malíř, který popisuje vnitřní pocity nebo proud města skrz barvy nebo hudebník, který vytvoří skladbu ze zvuků náhodných předmětů, tak sdílejí nadšení pro modelování skutečnosti do osobitého provedení. I toto je další pojitko mezi tancem a animací.

Pokud se odkloníme od stylů tance, které za desetiletí vyžadovaly železné odhodlání a nekonečný trénink (např. balet) v hyperkonkurenčním prostředí, tak nám zbyde čisté nadšení z těla, které vlastníme a z možností, které nám nabízí. Již není třeba se celé hodiny pozorovat a porovnávat se v zrcadle s nedosažitelným ideálem nebo navzájem mezi sebou.<sup>46</sup> Tanec už není jen o robotickém přijímání zaprášených metodik a destrukcí těla i mysli s myšlenkou se v *Labutím jezeře* stát primabalerínou či mistrovským tanečníkem.

---

<sup>45</sup> MUSKER a další 1992.

<sup>46</sup> ANGYAL 2021, Online.

Pohyb už se dlouhá léta odklání od pečlivosti a puntičkářství a nacházíme mnoho způsobů pohybu, které pracují s myšlenkou vše nové najít v sobě samém. Takto pracuje i izraelský tanečník a choreograf Ohad Naharin, který přišel s tzv. pohybovým jazykem zvaným *Gaga*, který lidem pomáhá zvýšit povědomí o svém fyzickém já skrz soustředění se či *posloucháním* rytmu jejich těla. Tanečníci Gaga se drží různých pravidel, které ale nejsou svazující, ale naopak osvobozující. V místnosti nejsou žádní pozorovatelé, žádná zrcadla, žádná připravená choreografie – Gaga není vytvořena proto, aby se na ní mohlo koukat.<sup>47</sup> Tím pádem většina tanečníků nemá tušení, jak při aktivitě vypadají a jejich jediným vodítkem je vlastní cítění a intuice. Tato taneční forma je vytvořená pro tanečníky, pohybové amatéry, ale i pro ty, kteří se rychle musejí do zkušeného tanečníka přetělit – tedy herci. Paradoxně tuto techniku využila i herečka Natalia Portman, která ztvárnila primabalerínu ve filmu *Černá labuť* (2010). Je patrné, že svobodný, nekoordinovaný a nedokonalý pohyb bude vždy inspirovat lidi, kteří se pevně drží perfekcionismu a ortodoxních tanečních technik. Mnoho tanečníků hodnotí zkušenosti s Gaga tancem takto: „Napoj se na svou kvalitu páteře, která má blízko k mořské řase. Hlavně, ať ti pozornost nesjede někam jinam. Zůstaň ve svém těle. Gaga je návrat k nevinnosti.“<sup>48</sup>

Pokud se opět vrátíme k pozorování myšlenkových procesů dětí, tak zjistíme, že preferují magický svět fanatazie často i raději, než pro ně nezajímavou realitu. Větev na zemi se pro ně stává kouzelnou hůlkou, šiška vesmírnou lodí a dva velké listy jim pomohou létat. Tyto tendence můžeme sledovat i u dospělých, kde je ale bohužel již větší raritou, když se mysl jedince stále nadnáší na hladině nekonečného jezera možností, spojitostí, symbolů a významů. V historii často zaznamenáváme, že když už lidská činnost docílí perfektní formy, která se nedá nijak obohatit a vylepšit, tak se dokonalost opět bortí a dílčí části se stávají hodnoceným uměním jako takové. Proto také po nádherných obrazech Dominiqua Ingrese a Jacques-Louise Davida přichází nedokonalá, ale niterně hluboká díla od Henriho Matisse, Vincenta van Gogha, Marcela Duchampa a jiných tvůrců, kteří akademičnost vyměnili za upřímné vyjádření pohledu na svět. S tímto kouzlem zkreslení se setkáváme i v animaci. Jak říká známé rčení: „Chybovat je lidské,“ a proto je často v animovaných filmech důležité, aby se realita odrážela jen částečně. Aby inspirovala k vytvoření jakési kotvy, která přidrží diváka a ubezpečí ho, že je ztvárnění pochopitelné, ale aby se poté divák od kotvy odpoutal do světa s mnohem širšími limity. Lidé totiž mají rádi, když se mohou vidět skrz jiné, kteří

---

<sup>47</sup> SILIEZAR 2019, Online.

<sup>48</sup> SILIEZAR 2019, Online.

řeší problém nebo konflikt, který připomíná jejich vlastní. A ještě lépe, když animovaný charakter problém vyřeší a lidé najdou naději se poprat s vlastním problémem stejně jako postava z filmu. Ať už je tato postava reálným člověkem, zvířetem nebo dokonce i nějakým abstraktním prvkem, tak identifikace je to nejvzácnější, čeho může animátor docílit.<sup>49</sup> Mistr hledání dokonalosti v nedokonalostech může být například holandský animátor Michaël Dudok de Wit. Ve svém krátkém filmu *Mnich a ryba* (1994) vytvořil kouzelnou symbiózu mezi temperamentním mnichem a rybou, které mají velice daleko od realistického ztvárnění. Tvar mnicha je vytvořen jednoduchými tahy, které obsahují pouze trojúhelník pro tělo, malý ovál pro hlavu a tři linky pro oči a nos. Dudok de Wit vysvětluje toto ztvárnění tím, že samotný mnich má velice jednoduchý a strohý život, bez velkých detailů a komplexních prvků.<sup>50</sup> Výsledkem je vysoce zkrácený, ale jasně pochopitelný a citlivý animovaný film. Pokud by se tento holandský animátor držel dokonalého realismu, tak by nás těchto 6 minut udrželo pouze na nezajímavé hladině skutečnosti.



20. *Mnich a ryba*. Zdroj: <https://mubi.com/films/the-monk-and-the-fish>

### 3.7 Hlavní rozdíly

Z výše složeného rozboru se může zdát, že tyto dva obory jsou identické, ale stejně jako i dvojčata mají své rozdíly, tak i animace a tanec se v mnoha ohledech rozcházejí. Ten primární rozdíl může být v samotném slovu *pohyb*. Práce tanečníka je celodenní fyzická aktivita a slovo *statika* je od tohoto oboru vzdáleno na míle daleko. A pokud se se statikou pracuje, tak i ta je velice náročná a jednotlivá pozice, forma nebo postoj se pilují do dokonalosti. Práce animátora je samozřejmě také fyzicky náročná, ale je obecně známo, že spíše vnáší pohyb do externích subjektů nežli do sebe samého. Stává se tedy, že po celém dni animování se charakter hýbe bez jediné chyby, ale tělo animátora je ztuhlé a bolavé.

<sup>49</sup> GASEK 2009, Online.

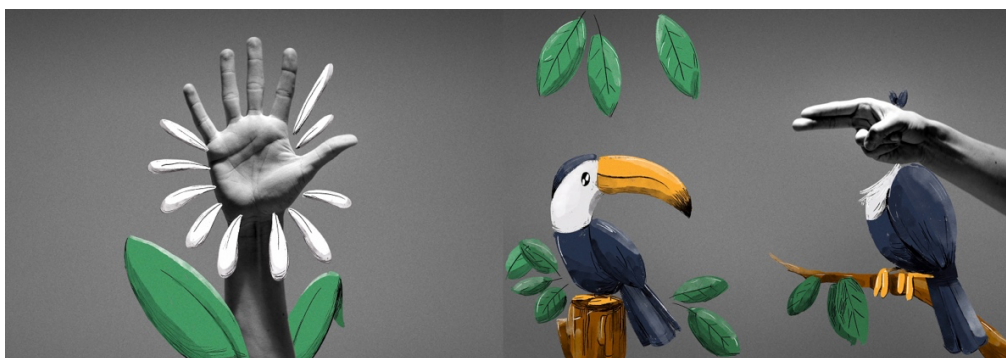
<sup>50</sup> GLASSHEAD TELEVISION AND WEB 2006.

Dalším protichůdným faktorem může být něco, co v latině nazýváme *permanentia* – tedy něco stálého, konstantního, trvalého. Pokud není taneční představení audiovizuálně zdokumentováno, tak nám zůstane pouze jako vzpomínka nebo balíček emocí, který bude s největší pravděpodobností za pár dnů vytlačen čerstvějšími zážitky. A pokud je přece jen představení přeneseno na obrazovku, tak se většina diváků a tanečních nadšenců shodnou, že se zážitek před obrazovkou nedá porovnat se zkušeností z divadla. Kdy jsme pouze pár metrů od pohybujícího se trojrozměrného živého těla. Kdy slyšíme dech aktéra, vidíme kapky potu a cítíme každý krok, skok, pohyb i dotyk. Animované dílo je s největší pravděpodobností sdíleno přímo skrz obrazovku a není tak složité ho přehrát znovu, pozastavit nebo přetočit do jakékoliv části. Zažitek může být samozřejmě ekvivalentně silný, ba dokonce i silnější, než kdybychom sledovali taneční představení, ale často v nás panuje jakýsi klid, protože víme, že budeme schopni film jednoduše dohledat na internetu a zpětně se na něj opět podívat. Ale i přes tyto minoritní rozdíly věřím, že jsou tyto obory spojeny silným poutem a žádná neshoda je nerozdělí.

## 4 Praktická část bakalářské práce

Má praktická část, která spolu s touto prací definuje bakalářské splnění studia, je kombinací všech aspektů a myšlenek výše zmíněných. Třiminutový film s názvem *"In Our Hands"* skrz taneční choreografii zkoumá podobnosti, které naše tělo skrývá ve vztahu s přírodou a lidskou činností na planetě Zemi. Pouze naše ruce jsou totiž nejen nástroji k práci, ale i samotným zdrojem k inspiraci. Jejich nespočetné množství tvarů totiž připomíná mnoho zvířat ze souše, moří i vzduchu. Z jedné ruky můžeme vytvořit slona, velblouda, medúzu nebo žirafu. Ze dvou parohy jelena nebo let orla. Filmem chci představit nejen konkrétní práci s představitivostí a naším tělem, ale také citlivý příběh člověka a přírody. V filmu uvidíme vzkvétat přírodu, zvěř volně se pohybovat ve scéně a dokonce i růst lesy a hory. Poté ale přichází člověk, který před sebou vidí pouhé prázdno a jeho ješitnost ho bude chtít zaplnit. Začíná stavět domy a mrakodrapy, které budou znázorněny tuhým růstem rukou, nohou a celého těla. Začíná vyrábět, konzumovat a znečišťovat. Začíná válčit a nakonec na svou planetu vypouští bombu, která ničí vše živé i neživé. Nejisté ticho po výbuchu „přehluší“ růst trávy a nakonec vedle mě – jediného přeživšího – vyroste květina, která bude symbolem nové naděje, růstu a síly přírody se regenerovat.

Z technického hlediska bude film kombinací natočeného tanečního materiálu ze studia a ilustracemi vytvořenými v programu Procreate, rozpohybovanými jako vrstvy v Adobe After Effects. Při natáčení tance jsme si pomohli páskou přilepenou na pozadí, která bude v postprodukcí sloužit jako záchytný bod pro umístění ilustrace. Animovaným filmem tedy vizuálně naznačím úzký vztah tance a animace a nekonečné hřiště pro naši fantazii, jak tyto dva obory proplést skrz jemný a citlivý příběh. S kamerou a střihem mi pomáhal Jan Pivoňka a s animací Petr Šenkýř. Téma spolupráce je tedy aktuální nejen v samotném filmu, ale zručnost přátel jsem uplatnil i v průběhu tvoření.



21. Dvě scény z bakalářského filmu. Autor: Jan Pivoňka



## 5 Závěr

Walt Disney jednou řekl: "Jednotnost pro mě znamená týmovou práci." A přesně tato jednotnost a týmová práce by měla panovat mezi tancem a animací. Oba obory jsou hodnotné jako takové a mají oddělené životy, oddělené publikum a tvůrce. Ale přece jen jsou tak silně propojeny, že by se mohlo zdát, že je psáno pouze o jedné a té samé aktivitě. To je ale jen známka toho, jak je důležité rozšířit si naše obzory, nalézt podněty k tvoření na nečekaných místech a nebát se propojovat rozdílné činnosti. Názorným příkladem je Leonardo DaVinci, který se bez jakéhokoliv akademického vzdělání propracoval k čisté genialitě. Klíčem byla pouze hluboká zvědavost a schopnost vše poznané propojovat. Takto našel analogii v lidských žilách a korytech řek, krvi a vodě, mořských vlnách a kudrlinách. Tuto analogii vidím ve věcech i já a snažím se ji vždy uplatnit ve své umělecké tvorbě. Teoretický výzkum tance a animace mi hluboce pomohl porozumět, jak nejlépe docílit hladkého a pochopitelného propojení. Doufám, že budeme i v budoucích letech sledovat přátelskou symbiózu těchto oborů. Že na taneční lekci spatříme animátora a nebo poznáme tanečníka, zajímavějšího se o film a animaci.

## Seznam použité literatury

ALOFF, Mindy. *Hippo in a Tutu*. New York: Disney Editions, 2008. ISBN 978-1-4231-0079-9.

Angyal, Chloe. *The Toll of Perfectionism: On the Physical and Mental Health of Ballet Dancers*. Literary Hub, 2021 [online]. [cit. 2022-04-20]. Dostupné z: <<https://lithub.com/the-toll-of-perfectionism-on-the-physical-and-mental-health-of-ballet-dancers/>>.

Asia Society. *Wayang Kulit: Indonesia's Extraordinary Shadow Puppetry Tradition*. Asia Society, 2012 [online]. [cit. 2022-04-15]. Dostupné z: <<https://asiasociety.org/new-york/wayang-kulit-indonesias-extraordinary-shadow-puppetry-tradition>>.

Babuta, Leo. *8 Creativity Lessons From A Pixar Animator*. Fast Company & Inc, 2014 [online]. [cit. 2022-04-20]. Dostupné z: <<https://www.fastcompany.com/3025882/8-creativity-lessons-from-a-pixar-animator>>.

Bhattacharya, Sanjiv. *How to act like an ape*. The Sydney Morning Herland, 2014 [online]. [cit. 2022-04-20]. Dostupné z: <<https://www.smh.com.au/entertainment/how-to-act-like-an-ape-20140714-3bwwd.html>>.

BROWN, Lewis B., et al. *An Atlas of Animal Anatomy for Artists*. New York: Dover Publications, Inc., 1956. 0-486-20082-5.

Cleghorn, Elinor. *"One Must at least begin with the Body Feeling": Dance as Filmmaking in Maya Deren' Choreocinema*. Comparative Cinema, 2016 [online]. [cit. 2022-04-20]. Dostupné z: <<http://www.ocec.eu/cinamacomparativecinema/index.php/en/33-n-8-english/419-one-must-at-least-begin-with-the-body-feeling-dance-as-filmmaking-in-maya-deren-s-choreocinema>>.

Disney, Walt. *Silly Symphonies - The Skeleton Dance* [film]. USA, 1929.

Disney, Walt. *The Barn Dance* [film]. Walt Disney Productions, 1929.

DYCK, Edith Van, Burger, Brigitta and Orlandatou, Konstantina. *The Communication of Emotions in Dance*. [book aut.] Micheline Lesaffre, Pieter-Jan Maes and Marc Leman. The Routledge Companion to Embodied Music Interaction. New York: Routledge, 2017.

Ekman, Paul. *Dr. Ekman in New Guinea* [film]. USA, 2018.

EKMAN, Paul. *Universal Facial Expression of Emotion*. San Francisco: University of California, Langley Porter Neuropsychiatric Institute, 1970, Vol. 8.

Fox, Maggie. *Oldest cave art yet? Ancient paintings found in Borneo*. NBC News, 2018 [online]. [cit. 2022-04-20]. Dostupné z: <<https://www.nbcnews.com/science/science-news/oldest-cave-art-yet-ancient-paintings-found-borneo-n933576>>.

FURNISS, Maureen. *Animation: The Global History*. London: Thames & Hudson, 2017. ISBN 978-0-500-25217-8.

Gasek, Tom. *IMPERFECTION IN ANIMATION*. Stop Motion Works, 2009 [online]. [cit. 2022-04-20]. Dostupné z:

<<https://www.stopmotionworks.com/articles/imperftanim.htm#:~:text=When%20computer%20animation%20incorporates%20the,perfect%20symmetry%20in%20our%20lives.>>.

Glasshead Television. *Reading Film: The Monk and the Fish* [film]. Velká Británie, 2006.

GoodTherapy. *Dance / Movement Therapy (DMT)*. GoodTherapy, 2018 [online]. [cit. 2022-04-20]. Dostupné z: <<https://www.goodtherapy.org/learn-about-therapy/types/dance-movement-therapy.>>

Hand, David. *Sněhurka a sedm trpaslíků* [film]. USA, 1937.

Hand, Davind. *Bambi* [film]. USA, 1942.

Hills, Nancy. *The Power of Curiosity & Inquiry in Abstract Art. The Artist's Journey*, 2017 [online]. [cit. 2022-04-20]. Dostupné z: <<https://www.artistsjourney.com/blog/power-curiosity-inquiry-abstract-art>>.

Holmes, Kathryn. *How—and Why—to Teach Anatomy in Technique Class*. DanceTeacher, 2021 [online]. [cit. 2022-04-20]. Dostupné z: <<https://dance-teacher.com/anatomy-dance-technique-class/>>.

Chervenyakova, Magdalena. *The Importance of Music in Animation: an essay*, 2017 [online]. [cit. 2022-04-20]. Dostupné z: <<https://chervenyakova.wordpress.com/2017/12/13/essay-the-importance-of-music-in-animation/>>.

ISAACSON, Walter. *Leonardo da Vinci*. s.l. : New York: Eastone Books, 2018. 978–80–8109-332-6.

Jackson, Wilfried. *The Goddess of Spring* [film]. USA, 1934.

James, William. *The Principles of Psychology - THE EMOTIONS*. Classics in the History of Psychology, 1890 [online]. [cit. 2022-04-20]. Dostupné z: <<https://psychclassics.yorku.ca/James/Principles/prin25.htm>>.

Korkis, Jim. *The Spooky Story of “The Skeleton Dance”*. Cartoon Research, 2020 [online]. [cit. 2022-04-20]. Dostupné z: <<https://cartoonresearch.com/index.php/the-spooky-story-of-the-skeleton-dance/>>.

LadyKFlo. *Nude Descending a Staircase No 2 – Marcel Duchamp*. LadyKFlo, 2021 [online]. [cit. 2022-04-20]. Dostupné z: <<https://smarthistory.org/duchamp-descending/>>.

Lehrer, Helen. 2021. *In Javanese Wayang Kulit and Contemporary Shadow Puppetry, the Medium Is the Message*. Smithsonian Center For Folklife & Cultural Heritage, 2021 [online]. [cit. 2022-04-20]. Dostupné z: <<https://folklife.si.edu/magazine/javanese-wayang-kulit-contemporary-shadow-puppetry>>.

Lienhard, John H. *No. 826: MAREY AND MUYBRIDGE*. Engines of Our Ingenuity, 1997 [online] 1997. [cit. 2022-04-20]. Dostupné z: <<https://www.uh.edu/engines/epi826.htm#:~:text=In%201872%20he%20hired%20an,Muybridge%20struggled%20to%20photograph%20horses.>>.

Lubbock, Tom. *Great Works: Dynamism of A Dog on a Leash (1912) Giacomo Balla*. The Independent, 2009 [online]. [cit. 2022-04-20]. Dostupné z: <<https://www.independent.co.uk/arts-entertainment/art/great-works/great-works-dynamism-of-a-dog-on-a-leash-1912-giacomo-balla-1781174.html>>.

- Marvelly, Paula. *Maya Deren: A Study in Choreography for Camera*. The Culturium, 2020 [online]. [cit. 2022-04-20]. Dostupné z: <<https://www.theculturium.com/maya-deren-a-study-in-choreography-for-camera/>>.
- McCay, Winsor. *Gertie the Dinosaur* [film]. USA, 1914.
- Merzouki, Mourad. 2020. *Pixel*. MAC Créteil, Paris : s.n., 2020.
- Mills, Stephen. *Choreographic Curiosity: An Interview with Stephen Mills*. s.l.: BalletHub, 2013.
- Musker, John and Clements, Ron. *Aladdin* [film]. USA, 1992.
- Nair, Karthika and Khan, Akram. 2011. *Desh*. [dir.] Akram Khan. Sadler's Wells, London: s.n., 2011.
- Shekhar, Abhimanyu. *Animated Works: Ability to Induce Strong Emotions*. The Artifice, 2015 [online]. [cit. 2022-04-20]. Dostupné z: <<https://the-artifice.com/animated-works-emotions/>>.
- Siliezar, Juan. 2019. *Flowing together*. The Harvard Gazette, 2019 [online]. [cit. 2022-04-20]. Dostupné z: <<https://news.harvard.edu/gazette/story/2019/04/harvard-gaga-dance-course-teaches-students-to-listen-to-their-bodies/>>.
- Sirico, Angela D'Valda. *The Use of Breathing in Dance*. Dancer Teacher Web, 2011 [online]. [cit. 2022-04-20]. Dostupné z: <[https://www.danceteacherweb.com/en/articles/teacher\\_article/2011/11/15/the-use-of-breathing-in-dance/](https://www.danceteacherweb.com/en/articles/teacher_article/2011/11/15/the-use-of-breathing-in-dance/)>.
- THOMPSON, Kristen Moana. *Classical Cel Animation, World War II, and Bambi*. New Jersey: Blackwell Publishing Ltd., 2012. 9781405179843.
- TSOLI, Aggeliki, MAHMOOD, Naureen and BLACK, Michael J. *Breathing Life into Shape: Capturing, Modeling and Animating 3D Human Breath*. New York: ACM, 2014. Vol. 33.
- Wangersky, Nick. *Pas de deux: A Review*. Hollywood North Magazine, 2015 [online]. [cit. 2022-04-20]. Dostupné z: <<https://hnmag.ca/review/pas-de-deux-a-review-2/>>.
- Ward, Cassandra. *Anatomy For Animators 01 – The Human Skeleton and Muscles*. Animation Salvation, 2015 [online]. [cit. 2022-04-20]. Dostupné z: <<https://www.animationsalvation.com/anatomy-for-animators-01-the-human-skeleton-and-muscles/>>.
- YA, Dan. *Brief Discussion on the Significance of Music in Dance Creation*. Nanchong: CSCanada, 2016. Vol. 7. 1923-0176.

## Seznam obrázků a tabulek

1. Jávká stínová loutka postavy Bima nebo Werkudara. ....	14
2. Kresba Vitruviánského muže od Giacomu Andrei. ....	15
3. <i>Leonardo Da Vinci – Vitruviánský muž</i> . ....	16
4. Macel Duchamp – Akt sestupující ze schodů. ....	17
5. <i>Giacomo Balla – Dynamika psa na vodítku</i> . ....	18
6. Sekvence tančící ženy od Eadwearda Muybridge. ....	19
7. Étienne-Jules Marey – Fotografie letícího pelikána. ....	20
8. P oslední scéna z filmu <i>A Study in Choreography for Camera</i> . ....	21
9. Norman McLaren – <i>Pas de Deux</i> . ....	22
10. Prvotní kresby k filmu <i>The Skeleton Dance</i> . ....	23
11. Mickey Mouse šlape na protáhlou nohu Minnie. ....	25
12. Anatomicky nedokonalý, ale pro oko působivý tanec Persefony. ....	26
13. Isadora Duncan v Athenách. ....	27
14. Akram Khan, představení <i>DESH</i> a animace na jevišti. ....	29
15. Představení <i>Pixel</i> od Mourada Merzoukiho. ....	30
16. Krajina těla – spojení živé performance a projekce lidského těla na obrazovkách. ....	31
17. Terry Notary ve filmu <i>The Square</i> . ....	34
18. Studium dechu na základě odlišné tělesné stavby. ....	36
19. Smutní trpaslíci. ....	40
20. Mnich a ryba. ....	42
21. Dvě scény z bakalářského filmu. ....	44

## **Přílohy**

Námět

Scénář

Storyboard

Design & character development

Finální film