

**VYSOKÁ ŠKOLA KREATIVNÍ  
KOMUNIKACE**

**Katedra Animace a vizuální efekty k filmu**

**BAKALÁŘSKÁ  
PRÁCE**

**Analytická studie  
tvorby studia UPA -  
shodné a rozdílné  
znaky v porovnání se  
studiem Walt Disney**

**2024**

**Petr Jaroš**



**VYSOKÁ ŠKOLA KREATIVNÍ  
KOMUNIKACE**

**Katedra Animace a vizuální efekty k filmu**

**Vizuální a literární umění**

**Animace a vizuální efekty**

**Analytická studie tvorby studia UPA -  
shodné a rozdílné znaky v porovnání  
se studiem Walt Disney**

**Praktická část:** Animovaný příběh ve 3D

**Teoretická část:** Analytická studie tvorby studia UPA -  
shodné a rozdílné znaky v porovnání se studiem Walt Disney

**Autor:** Petr Jaroš

**Vedoucí práce:** Mgr. Ing. Štefan Capko

**2024**

### **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..... Podpis autora:**

### **Poděkování**

Na úvod bych chtěl srdečně poděkovat vedoucímu bakalářské práce Mgr. Ing. Štefanu Capkovi, za podporu a přínosné rady při vzniku této práce.

## **Abstrakt**

Znaky nás obklopují, každý den. pomocí jejich rozpoznávání můžeme dosáhnout nových poznatků. Tato práce se zabývá teorií znaku a tím, jak je rozlišit. Znaky jsou poznamenány i z hlediska komunikace, a jak se v ní projevují. Zároveň se rozebírají jednotlivá díla, studií United Productions of America (UPA) a Walt Disney, které mají společnou historii. Cílem je nalezení více možných poznatků k jejich rozlišení a poukázání na skutečnosti, kdy se v mnoha věcech shodují.

## **Klíčová slova**

UPA, Walt Disney, znak, komunikace, gesta, mimika.

## **Abstract**

Signs surround us every day. by recognizing them, we can achieve new knowledge. This work deals with the theory of signs and how to distinguish them. The signs are also marked in terms of communication and how they manifest themselves. At the same time we discuss the individual works of the United Productions of America (UPA) and Walt Disney studios, which have a common history. The aim is to prepare more possible knowledge to distinguish them and point out the fact that they agree on many things.

## **Keywords**

UPA, Walt Disney, sign, communication, gestures, facial expressions.

## **Obsah**

<b>Úvod</b>	<b>8</b>
<b>1. Historie studií Disney a UPA</b>	<b>9</b>
<b>2. Teorie znaku</b>	<b>12</b>
2.1. Teorie znaku a jeho tvorby podle Umberta Eca	12
<b>2.2. Znak jako kód</b>	<b>15</b>
<b>2.3. Různé znaky z pohledu Jiřího Černého</b>	<b>17</b>
<b>3. Animátor a nástroje plynoucí z neverbální komunikace</b>	<b>19</b>
3.1. komunikace	20
3.2. Gesta rukou a jejich využití	22
3.3. Mimika	24
<b>4. Rozbor děl studia UPA</b>	<b>25</b>
Robin Hoodlum - 1948	25
The Magic Fluke – 1949	27
Gerald McBoing – Boing – 1950	29
Rooty Toot Toot – 1951	31
The Oompahs – 1952	32
Christopher Crumpet – 1953	34
The Jaywalker – 1956	35
Shrnutí prvního rozboru	37
<b>5. Rozbor děl studia Disney</b>	<b>38</b>
Mickey Down Under – 1948	38
Donald's Happy Birthday – 1949	39
Motor Mania – 1950	41
Chicken In The Rough – 1951	43
The Little House – 1952	44
For Whom the Bulls Toil – 1953	46
Casey Bats Again – 1954	47
Hooked Bear – 1956	49
Shrnutí druhého rozboru	51
<b>6. Srovnání rozdílů a shod obou studií</b>	<b>52</b>
<b>Závěr</b>	<b>54</b>
<b>Seznam literatury</b>	<b>55</b>

<b>Internetové zdroje</b>	<b>56</b>
<b>Seznam filmových děl</b>	<b>57</b>
<b>Seznam Obrázků</b>	<b>58</b>



# Úvod

Tato bakalářská práce si klade za cíl, za pomoci využití sémiotiky z hlediska teorie znaku, stanovit shody a rozdíly mezi studiem UPA a studiem Disney. Celá práce bude v praxi rozdělena do dvou částí, které zde budou rozepsány.

První část se zaměřuje na úvod do historie studií a pochopením, proč byla zvolena sémiotika, jako hlavní možný zdroj přínosu nových poznatků z hlediska tvorby obou studií. Posléze bude následovat teorie znaků v jejím pojetí, kde si přiblížíme možnosti vnímání znaků, a jakým způsobem se dají od sebe jednotlivé typy rozlišit. Hlavním zdrojem jsou tři knihy zaměřující se na celou problematiku. Ke konci poznatků ohledně znaků následuje pojednání u nástrojích animátora z hlediska gest a mimiky a pojem komunikace. Díky poznatkům získaných z tohoto segmentu, budeme schopni blíže definovat a poznat, které věci je možné porovnávat v další části.

Druhá část se primárně zaměřuje na samotný rozbor, jednotlivých děl obou studií. Kritéria k vybraným dílům poznamenejme pospolu s možnostmi vyhodnocení jednotlivých subjektů našeho zájmu. Každý rozbor jednoho ze studií bude shrnut na nejčastější prvky, které se v rozboru studií objeví a nejčastěji a stanou se tak charakteristickými z hlediska tvorby daného studia. V konečné fázi druhé části bude provedeno srovnání charakteristických prvků v postupu let. Zároveň zde bude pojata, jaký přístup zvolilo jedno ze studií vůči druhému v podobné situaci a budou přítomny příklady z konkrétních děl. Cílem druhé části je vyhodnocení, kde se tvorba studií rozchází, či kde se vůči sobě přibližuje.

V závěru, bude shrnutí a vyhodnocení cíle této práce. Zda byl dosažen, jaké byly nalezeny nové poznatky v ohledu celé problematiky rozlišnosti prací.

# 1. Historie studií Disney a UPA

Historie prvního studia nastává v době, kdy se Walt Disney vydává v roce 1923 do Hollywoodu po zkrachování svého předchozího projektu. V oné oblasti se dává do spolupráce se svým bratrem Royem Oliverem Disneym. Oba Bratři jsou osloveni distributory, kteří jeví zájem o vytvoření kompletní série Alice Comedies. Díky impulzu od distributorů sourozenci zakládají předchůdce budoucího studia s názvem Disney Brothers Cartoon Studio. V roce 1926 přichází zásadní změna. Dokončilo se studio a oficiálně se přejmenovává na Walt Disney Studio (zkráceně Disney). S ukončením série Alice Comedies přichází na scénu seriál s první postavičkou, vytvořenou samotným Disneym, která se jmenuje Šťastný králík Oswald. Postavička byla zdrojem sporu s distributorem, který si na ní tvořil nárok, a tak po vypršení smlouvy roku 1928 končí nejen spolupráce, ale i šťastný králíček Oswald pod Disneym, který s ním udělal 26 krátkých snímků.<sup>1</sup>

Ve stejném roce vzniká nová a ikonická postava (prakticky maskot) studia Mickey Mouse. Ten se objevil v prvním ozvučeném animovaném filmu Steamboat Willie. Snímek byl uskutečněn díky distribuční společnosti Pata Powerse. Film slavil okamžitý úspěch a další ozvučené snímky následovaly, konkrétně Plane Crazy a The Gallopin' Gaucho. Mickey Mouse dále vycházel i s jinými postavičkami a roku 1929 Walt podepisuje smlouvu s distributorem Columbia Pictures s novým projektem Silly Symphonies.<sup>2</sup>

Tentýž rok nastává změna v organizaci firmy. Byla opět přejmenována z Walt Disney Studio na Walt Disney Productions, Limited. Zároveň pod sebou vlastnila Walt Disney Enterprises, zprostředkovávající distribuci licencí a reklamních předmětů, se kterou spadaly pod studio i Disney Film Recording Company, Limited a Liled Realty and Investment Company, které spravovali reality. Ke konci roku se objevuje první komiks s Mickey Mousem v novinách New York Mirror. Disneyho první barevný snímek vzniká v exkluzivní spolupráci s Technicolor roku 1932, kdy exkluzivní smlouva platila do roku 1935.<sup>3</sup>

S cílem posunout hranice dosavadní animace byl vytvořen další krok, kdy je v roce 1934 zahájena tvorba prvního animovaného celovečerního filmu, který vychází o tři roky později s názvem Sněhurka a sedm trpaslíků. Díky výdělkům jsou zakládána nová studia a roku 1939 vstupuje Disney na Burzu. V letech 1940 až 1942 vycházejí další známé krátké i

---

<sup>1</sup> wikipedie, duben, 2021

<sup>2</sup> wikipedie, duben, 2021

<sup>3</sup> wikipedie, duben, 2021

celovečerní snímky, mezi které patří například Pinocchio, Dumbo nebo Bambi. Nižší zisky jsou zaznamenány v době, kdy se Amerika přidává do dění druhé světové války. Studio bylo pověřeno vládou Kanady i vládou Spojených států ke tvorbě školících a propagandistických snímků. V roce 1943 vychází filmy s válečnou tematikou, do kterých byla zapojena i postavička kačera Donalda například v krátku Der Fuehrer's Face, který se dočkal i výhry Oscara.

Jako pokus o snížení úbytku tržby zkoušel prodávat kolekce krátkých animovaných filmů, takzvané balíčkové filmy. Pokus bohužel skončil nezdarem. Studio produkovalo i hrané filmy a dokumenty, u kterých byl přístup opačný a staly se oblíbeným druhem obsahu, jako samotné animované snímky. Mezi tyto filmy například patřili Seal Island z roku 1948 nebo The Vanishing Prairie z roku 1954. V padesátých letech vycházejí známé animované celovečerní filmy jako Popelka, Alenka v říši divů nebo Petr Pan. Další ze zásadních změn nastává v roce 1953, kdy Disney ukončuje smlouvu s distributory a zakládá vlastní společnost z hlediska distribuce Buena Vista Distribution.<sup>4</sup>

V roce 1955 se poprvé otevírá Disneyland pro veřejnost. V letech 1966 Walt Disney umírá a firmu přebírá jeho bratr Roy. Ten posléze na památku a z úcty ke svému bratrovi přejmenovává zábavní park na Walt Disney World. Rok po smrti jednoho z bratrů vychází i poslední dva filmy, na kterých se podílel, či měl na ně vliv. Jedná se o díla Kniha džunglí, což je animovaný snímek, a muzikál The Happiest Millionaire.

Pro historii druhého studia se musíme vrátit v čase. V roce 1941 nastala ve společnosti Walt Disney Animation Studio stávká pracovníků. Jejím zapříčiněním odchází skupina zaměstnanců, včetně trojice proškolených a zaučených umělců Stephena Busostowského, Davida Hilbermana a Zacharyho Schwartze. Ti společně zakládají studio UPA (United Productions of America). Nastává období, kdy Spojené státy Americké vstupují do druhé světové války. Stejně, jako studium Disney, tak i UPA využívá poptávky po válečné propagandě. Na potřebu propagandy zareagovali okamžitou tvorbou animačních krátkých filmů, takzvaných krátků. Tvorba studia byla inspirovaná grafikou a jednoduchostí.

Politické zaměření studia bylo levicové. Tento fakt napomohl spolupráci s demokratickou stranou FDR, která jim v průběhu druhé světové války dodávala pravidelný přísun vládních zakázek. Studio začíná spolupracovat v roce 1948 se společností Columbia Pictures a divizí Screen Gems. Pospolu s nimi vytváří spoustu krátkých filmů, z nichž

---

<sup>4</sup> wikipedie, duben, 2021

mnoho bylo nominováno na ocenění a tři snímky posléze dostávají Oscara v rámci nejlepších krátkých animovaných snímků. Díky úspěchu přichází i chvála médií, ta způsobila umělecký přesah na úrovni, kdy v období padesátých let jejich styl a způsob animace definoval její provedení na celém území Ameriky. Zároveň v roce 1955 muzeum moderního umění představuje na jedné z výstav práci se jménem „UPA: Forma v animovaném filmu”. Přichází konec padesátých let, pospolu s ním postupně klesá zájem o krátké animované snímky, a tak v roce 1959 Columbia Pictures ukončuje projekt studia. Rok poté prodává studio Henrymu Sapersteinovi, který jej přetváří na televizní studio.<sup>5</sup>

Z hlediska obeznámení se s historií obou studií, můžeme předem stanovit, že odlišnost bude čistě v ohledu jednoduchosti studia UPA oproti, jakémusi pokusu o realistické ztvárnění Studia Disney. Ale musím si položit otázku. Je to opravdu tak prosté? Není zde i něco víc? To se nyní pokusíme zjistit podle hledání a zkoumání znaků a hledání možností zkoumání děl jednotlivých studií. Neboť znaky jsme obklopeni každý den, potkáváme je na ulicích, v obchodech, v televizi, a dokonce je každý den používáme, a ani si to většinou neuvědomujeme a nedáváme jim příliš velkou váhu.<sup>6</sup>

---

<sup>5</sup> Cooper Hewitt, duben 2021

<sup>6</sup> Cooper Hewitt, duben 2021

## 2. Teorie znaku

### 2.1. Teorie znaku a jeho tvorby podle Umberta Eca

Předtím než budeme provádět rozbor jednotlivých filmů a analyzovat jejich znaky, abychom je mohli následně srovnávat a posuzovat, potřebujeme stanovit pravidla pro to, jaké znaky budeme vnímat a vyhledávat v pozdější části bakalářské práce. Znak můžeme definovat jako skutečnost či entitu, která je nositelem něčeho jiného. Umberto Eco ve své knize *Teorie semiotiky*, uvádí širší definici. K jejímu přiblížení je zapotřebí obeznámení se s dvěma dalšími typy znaků, o kterých sám píše jakožto o typech „které jakoby, unikaly definici komunikace“<sup>7</sup>.

Prvním z těchto druhů znaků jsou fyzické události pocházející z přírodních zdrojů. Například pokud vidíme kouř, jsme schopni říci, že je někde oheň. Jedná se o jakýsi úsudkový akt, který my vnímáme. Náš osobní úsudek však není vyloženě znakem. Aby se tato naše domněnka mohla stát znakem, je zapotřebí, aby toto spojení bylo kulturně uznáno. Pro lepší vysvětlení použijí příklad z lékařství. První lékař, který objevil příznak nějaké určité choroby, utvořil svůj úsudek. Ve chvíli, kdy byl ale tento úsudek zaznamenán a začal se v lékařství využívat, vznikla tak zvaná sémiotická konvence<sup>8</sup>. Z toho to můžeme usoudit, že znak se zde nachází vždy, pokud je kulturně či společensky uznán za nositele něčeho jiného. Eco dále tuto tézi rozvíjí poznatkem „událost může být znakovým prostředkem-nositelem své příčiny nebo svého účinku za předpokladu, že příčina nebo účinek nejsou ve skutečnosti odhalitelné“<sup>9</sup>. Jako vysvětlení slouží opět daný oheň. Kouř se stává znakovým prostředkem ohně, zdali to tak bylo stanoveno společností.

Druhým z těchto typů jsou znaky neintencionální. Ty se nejčastěji podle Eca nacházejí v komunikaci a nejlepší příkladem jsou gesta. Jedná se o pojednání, kdy se znakem stává samotné chování adresáta, nebo odesílatele. Pracuje se zde opět s kulturní konvencí. Ve chvíli, kdy je adresát obeznámen s kulturní konvencí například gesta zakrývání úst, může usoudit, že odesílatel dává najevo svou neupřímnost. Tato reakce gestikulace nemusí však být ze strany odesílatele plně vědomá a může jí brát jako reflex a sám jí tím nepřisuzuje signifikantní hodnotu. Na druhou stranu odesílatel obeznámený znalostmi, může použít gesta ve svůj prospěch<sup>10</sup>. Například ve formě gesta otevřených

---

<sup>7</sup> Eco, Umberto 2009, s 28

<sup>8</sup> Eco, Umberto 2009, s 28

<sup>9</sup> Eco, Umberto 2009, s 28

<sup>10</sup> Eco, Umberto 2009, s 29

rukou. V tuto chvíli se nás snaží jako nevědomého, či vědomého příjemce zprávy přesvědčit, že se jedná o znak otevřenosti.

Dále v knize *Teorie sémiotiky* se dostáváme k samotné tvorbě znaků. Kdy se pojednává první otázka autora „K čemu dochází, když vytvářím znak nebo řetězec znaků?<sup>11</sup>“. Na tuto otázku autor odpovídá tím, co předchází samotné tvorbě znaku. Dochází k určitému fyzickému tlaku, neboť musíme promluvit. Popřípadě komunikace není jen promluvou a fyzickým tlakem. Naše úsilí musíme nadále vynaložit, i když provádíme gesta či jakýkoliv druh signalizace. Eco zmiňuje i samotnou formu signalizace ve formě, kreslení obrázku, tvorbě objektu nebo, jak bylo zmíněno, činíme úmyslné gesto<sup>12</sup>. Zde bych i doplnil, že i gesta podvědomá mají podobnou váhu, jako gesta úmyslná. Podvědomě často podporujeme naše téze a naše myšlenky, které vyslovujeme. Ale přes samotné podporování našich tézí, můžeme podvědomě použít gesta, která ukazují něco jiného, nežli jsme řekli. Jako příklad může posloužit gesto zakrývání úst, které značí neupřímnost. Toto gesto může ve chvíli, kdy jsme nervózní, způsobit podvědomý impuls svědění v oblasti úst. Nemusíme tomu přikládat v pozici odesílatele jakoukoliv váhu, ale znalý adresát může mít opačný názor. Všechny činnosti, které Eco zmínil, mají splňovat funkci, kdy nám autor jednoho ze signálů chce něco sdělit. Tuto funkci splňují i zmíněná podvědomá gesta, kdy nevědomky máme tendenci sdělit naše rozpoložení.

Z hlediska teorie tvorby znaku se dále zaměřujeme na fakt různorodosti a větší námahy tvoření jednotlivých znaků. Jako příklad lze použít nakreslení obrázku, který odpovídá určitému předmětu, jako je například pes. Jeho funkce je sdělit, aby se lidé vyvarovali chození na pozemek bez oprávnění, z důvodu vlastnictví psa. V tomto hledisku musel pozorovatel obrázku vyvinout větší úsilí k porozumění. Zatím co v případě, kdybychom místo obrázku vyslovili slovo pes, tak využíváme menší úsilí, protože pouze vyhledáváme pojem v repertoáru již známých pojmů. V případě kdy kreslíme obrázek, musíme vymyslet nový typ<sup>13</sup>.

Pokud vezmeme koncept kreslení obrázku pro vytvoření znaku. Musíme si uvědomit jistou nedokonalost pro vyjadřování různých věcí. Na tento problém také naráží i Umberto Eco. Problém je v praxi prostý. Pokud nakreslíme již zmíněného psa, jeho vyjádření je nám zřejmé, ale nakreslením v praxi nevyjádříme, zda je někdo autorem nějakého psaného díla. Podobný problém se dá najít i u gest, kdy ano, můžeme vyjádřit díky nim, že nám je vedro, či že nám je zima. Je však nemožné nám pomocí gest například

---

<sup>11</sup> Eco, Umberto, 2009, s 191

<sup>12</sup> Eco, Umberto, 2009, s 191

<sup>13</sup> Eco, Umberto, 2009, s 191

sdělit, můj dobrý kamarád je filozofem a řidičem, smýšlející o paralelních vesmírech, a jejich pohybu v jednom směru vůči sobě. Eco proto tvrdí, že verbální jazyk se dá vnímat jako primární a zbylé nedokonalé kanály jsou druhotné. Sloužící pouze k podkresu, nebo nápomocnosti k vyjádření našich myšlenek<sup>14</sup>.

Samotná produkce znaku spočívá tedy v samotném úsilí a znalosti znaků. Budeme muset tedy vynakládat větší úsilí v roli odesílatele pro vyjádření našich myšlenek za pomoci řeči těla, či kresby v naději znalosti adresáta pro pochopení naší myšlenky. Tyto fakta týkající se gest, a i kresby budou dále charakterizována a rozebrána v kapitole týkající se animace a herectví. Neboť tyto prvky se primárně nacházejí v animaci, v případě, kdy máme němý animovaný snímek bez dialogů, je na ony prvky kladen mnohem větší důraz. Což podporuje danou frázi autora, ohledně nedokonalých komunikačních kanálů. Je však otázkou, kdybychom uvažovali o vizuálním animovaném němém snímku, který se skládá z těchto nedokonalých komunikačních kanálů, zda v jejich spojení nevzniká kanál takřka dokonalý. Hlavním kanálem by se v této části staly gesta a řeč těla, podpořené absurditou a možnostmi jejich zveličení, hyperbolou a podpořené směsí barev evokující určité pocity. Díky těmto možnostem animace nám snímek evokuje přesné informace, odrážející pocity postavy, její chování a charakter. Jednáme sice v rámci, kdy stále nevyjádříme vše tak dokonale, jako bychom mohli verbálně, ale v rámci možností se jí můžeme co nejvíce přiblížit.

---

<sup>14</sup> Eco, Umberto, 2009, s 216

## **2.2. Znak jako kód**

Umberto Eco dále popisuje ve své knize, že znaky v komunikaci, můžeme vnímat jako formu kódu. Podobně jak byl zmíněn náčrt obrázku psa, pracujeme s faktem, že jsme vyslali kód, který musí být dešifrován, aby byl pochopen. S tímto procesem kódů pracuje i Jarmila Doubravová. Samotný kód je podle ní brán jako pravidlo pro přiřazování znaků. Kódy či kódování používáme již od útlého dětství, kdy jsme je využívali k utajení našich tajemství před dospělými. Samy jsme byly vynalézaví, co se týče vytváření kódů ve formě přezdivek pro označení nějakého vyučujícího. Doplněné o další znaky/kódy, které měly primárně jenom naší malé komunitě dávat smysl<sup>15</sup>.

Označení ve formě kódu se spíše použije v případě, kdy je přiřazení spíše jednoznačné, výstižné a není příliš rozsáhlé. Pokud bychom přiřazovali něco, co je jednoznačné popřípadě méně jednoznačné, někdy jsou dokonce případy, kdy nemáme možnost určit. V těchto případech, budeme uvažovat o označení systém. Autorka u této charakteristiky systému přiřazuje jako příklad, cituji, „diagnostikování chorob či rozpoznávání a analyzování tendencí v ekonomice.”

Doubravová poukazuje i na kód ve formě měřítka mapy. “Je to pravidlo, které stanovuje, jak ji číst, tím že ukazuje, jak jsou přiřazeny informace v jednom systému (vzdálenosti na mapě) informací o jiném systému (v případě mapy o vzdálenostech v realitě)<sup>16</sup>”. Takovýto kód se dá použít i v opačném směru. Můžeme ho, díky chápání tohoto kódu, použít k tomu, abychom zachycovaly realitu ve formátu mapy. Zároveň se zde nachází další kód, jímž je legenda. Ta nám ukazuje, jak reálné objekty jako jsou silnice, tunely, hory a tak podobně, znázorněny ve formě určité značky<sup>17</sup>.

Postupně se dostáváme k neverbálním kódům. Tyto kódy mohou záviset na různé kultuře či zemi. Podle toho se také mohou lišit. Doubravová zde uvádí široké množství jednotlivých příkladů. Jako je například dodržování určité vzdálenosti v rozhovoru, popřípadě, že se v Americe musí v bazénech plavat pouze s čepicí a podle výkonnosti v daných drahách a posléze jakým určitým směrem, jako další příklad neverbálního kódu je neodmítat předkrm při francouzské večeři<sup>18</sup>. Právě tím, že se tyto kódy liší i z hlediska kultur a končin odkud je odesílatel či adresát, může dojít ke komplikacím a nepochopením. Tyto komunikační šumy postupně mizí s naším obeznámením jednotlivých kultur. Jako

---

<sup>15</sup> Doubravová, Jarmila, 2008, s 14

<sup>16</sup> Doubravová, Jarmila, 2008, s 17

<sup>17</sup> Doubravová, Jarmila, 2008, s 17

<sup>18</sup> Doubravová, Jarmila, 2008, s 18



příklad bych zde, pro rozšíření, použil kód úklonu v Japonsku. Při lehkém úklonu se jedná o kód pozdravu a při hlubokém úklonu zhruba devadesáti stupňů se jedná o kód doprovázený omluvou za to co jsme spáchali.

Můžeme zde i číst o kódech daných přirozeně a uměle utvořených. Autorka zde popisuje jako příklad námluvy, jakéhokoliv živočišného druhu v různých formách signalizace. Může se jednat o pachovou signalizaci, ta je z hlediska nás lidí modifikována různými voňavkami. Dále signalizace ve formě zvuků a hlasů. S tou jsme převážně u zvířat dobře obeznámeni na rozdíl od nás samotných. Ale sami na tyto hlasové a zvukové podněty reagujeme. Pokud k nám například někdo promlouvá vábivým hlasem. Zároveň v těchto případech často dochází k soutěživému chování, které má taktéž svůj vlastní repertoár nejrůznějších pohybů či zvuků<sup>19</sup>.

Signalizace se dá také brát, jakožto znak. Jedná se o znak založený na přírodních zákonech. Ale podle Jiřího Černého je potřeba dodat, že je navíc nutný nějaký zásah člověka. Jako příklad je použit pískot konvice. Samotný pískot jako oznámení, že voda dosáhla bodu varu, se právoplatně dá označit za signál. Signalizuje nejen všeobecný fakt, že voda dosáhla bodu varu, ale zároveň se jedná o situaci, která byla podmíněna jednáním člověka. Jednání zde bylo způsobeno instalováním potřebného přístroje. Zároveň můžeme říci, že v případě setmění, popřípadě samotný západ slunce se dá považovat za signál pro rozsvícení světel, ať už ručně či popřípadě automaticky<sup>20</sup>.

Signalizace zároveň může sloužit a být využita v komunikaci. Pokud použijeme konvenční znaky a budeme je vědomě vysílat s cílem vyvolat u adresáta určitou reakci. Mezi tyto druhy spadají jakékoliv druhy zvukové a optické signalizace. Jako jsou například vlajky využívané v lodní dopravě, zvuk zvonů z kostelů, světla semaforů na křižovatkách, signály využívané jako výstražné, které se nacházejí u policie, hasičů či záchranných služeb, popřípadě do této kategorie zároveň zapadá i časový rozhlas v rádiích, či i Morseovka<sup>21</sup>.

---

<sup>19</sup> Doubravová, Jarmila, 2008, s 18

<sup>20</sup> Černý, Jiří, 2004, s 179

<sup>21</sup> Černý, Jiří, 2004, s 180

## **2.3. Různé znaky z pohledu Jiřího Černého**

Jiří Černý ve své knize Sémiotika rozepisuje nejen signalizaci, ale zároveň i různé typologie jednotlivých znaků.

Jako první z nich, jsme již popsali signalizaci a nyní se dostáváme ke značkám a odznakům. Značky jsou: Autor charakterizuje takto „Za značky považujeme zpravidla takové znaky, které mají konvenční charakter a používají se v praktickém životě k jednoduchému a srozumitelnému označování<sup>22</sup>“. Může se jednat o označování z hlediska značení dopravních cest, ať už ve formě silničních či turistických tras. Zároveň se může jednat o značení firem a jejich výrobků ve formě loga, firemní značky nebo ochranné známky. Taktéž jako značka se dá brát například úplný či stylizovaný podpis malíře na jeho obraze, či podpis architekta na jeho projektu<sup>23</sup>.

Odznak se liší od značky v zásadě tím, že většinou označují příslušnost jednotlivce k některé skupině, popřípadě jeho zásluhy a postavení. Jako takový můžeme i jako odznak brát Korunovační klenoty a znaky jim podobné, které také označují autoritu a postavení jednotlivce ve společnosti jednoduchou a srozumitelnou formou. Jedny z těchto odznaků jsou v širokém rozvětvení uniformy. Uniforma je schopná nám vyjádřit příslušenství jednotlivce ve společnosti, jak tomu bylo například ve středověku využitím noblesních krojů, pro vyjádření šlechtické vrstvy, či v dnešní době školní uniformy, kdy si díky jejich rozdílům můžeme jednotlivého studenta zařadit k určité škole, či instituci. Z hlediska institucí jsme schopni rozeznat i vojenské uniformy v jednotlivých zasazení, či i církevních zařazení. Taktéž můžeme uniformy brát z hlediska profesního, což jsou například kuchaři, řezníci, prodavačky a tak dále. Zároveň se uniformy vyskytují u zájmových spolků, ať už fotbalových klubů, či jakýchkoliv jiných. Nakonec se můžeme i dostat k rozboru z hlediska etiky například ve formě skotské pánské sukně, které se říká kilt<sup>24</sup>.

Jako další podstatný typ znaku se dají považovat symboly. Symbol můžeme definovat různorodě jako samotný znak. Avšak se můžeme dostat k definici, že se jedná o znak, který vyvolává v duši představy. Například můžeme použít srp a kladivo, posléze vlajku naší republiky, či bílá holubice jako symbol míru. Symboly se dají považovat za fyzické reprezentace idejí, které nikterak materiálně nenapodobují a ani nepřipomínají. Pokud je neznáme nejsme schopni stanovit jakou zastupují funkci<sup>25</sup>.

---

<sup>22</sup> Černý, Jiří, 2004, s 180

<sup>23</sup> Černý, Jiří, 2004, s 180

<sup>24</sup> Černý, Jiří, 2004, s 180

<sup>25</sup> Doubravová, Jarmila, s 65

Symbole se používají i v širším rozměru. Kromě duchovních prvků v rámci nám známých (kříž, půlměsíc, Davidova hvězda, a tak dále) se symboly používají i v exaktních vědách. Ve vědě se symboly používají převážně na základě ustáleného společenského pravidla. Pokud se podíváme na konkrétní případy, jedná se o symboly jednotlivých chemických prvků. Vznikly na základě konvence, i když jsou podle autora motivovány a vychází z jejich latinských názvů. Toto můžeme pozorovat i v rámci zápisů jednotlivých chemických procesů a vzorců sloučenin. Podobně tomu je i v matematice. Tam ale můžeme vnímat i více názornější symboly představující skutečnost, a to v případě symbolu pro úhel v geometrii<sup>26</sup>.

Jiří Černý dále poukazuje i na praktické použití symbolů v běžném životě. Setkáváme se s nimi prakticky pořád i ve formě piktogramů. Zároveň jde převážně o sled různých znakových systémů a o určitým konkrétním významu, tak aby byly srozumitelné ve všech jazycích. Počínaje instantními jídly, která obsahují symboly k jejich přípravě tak, aby byly srozumitelné pro kohokoliv, kdo si je zakoupí. Ukázkou výrobců elektrických přístrojů, které obsahují symboly ve formě, jak přístroj nastavit, zapojit a obecně uvést do provozu. Také se s nimi můžeme setkat v dopravě ve formě silničních značek<sup>27</sup>.

---

<sup>26</sup> Černý, Jiří, 2004, s 187

<sup>27</sup> Černý, Jiří, 2004, s 188

### **3. Animátor a nástroje plynoucí z neverbální komunikace**

Při uvažování o druzích a různorodosti znaků, musíme zvážit i komunikaci, která je hlavním přenosem znaků. V animaci je důležité znát základy pohybu, jak probíhá a co mu předchází. Například v případě skoku do výšky není pohyb čistě skok, ale předchází pokrčení a posléze vymrštění směrem vzhůru. Animátor může tento pohyb záměrně přehnat pro nabuzení větší autentičnosti nebo komedie. Musíme si také uvědomit existenci faktu „neexistuje pohyb bez zastavení<sup>28</sup>“ a i postoj má svou ohromnou funkci v případě komunikace, vyjádření emoce a charakteru, ale spíše se zde zaměříme na dvě další složky a těmi jsou gesta a mimika, které se běžně využívají v animaci a obecně ve vizuálním zpracování.

---

<sup>28</sup> Mgr. Ing. Štefan Capko 2019

### **3.1. komunikace**

Jako první zde bude rozepsána komunikace z pohledu autora Ivo Osolsobě. Jak probíhá komunikace bylo naznačeno u Ecova rozboru. Kdy bylo zmíněno, že je na jedné straně odesílatel a na druhé straně příjemce. Což může být doprovázeno různými nepochopeními a komunikačním šumem. Osolsobě se na komunikaci zaměřuje v širším měřítku.

Lidská komunikace v nejjednodušší verzi může probíhat i s předmětem (věcí) a příjemcem. Příjemce je v knize definován takto “příjemce je živý člověk, který má lidské informační zájmy o věci či události světa kolem sebe”. Neživý předmět můžeme definovat jako takzvaný originál. Originál představuje zájem příjemce v jeho původní a pravé formě. Jedná se tedy o základní situaci, kdy musíme předpokládat, že originál je přítomen příjemci v aktivní informační formě. Příjemce s ním může interagovat ve všech směrech potažmo manipulováním, čistým pozorováním a může zapříčinit i zničení daného originálu<sup>29</sup>.

V této situaci dále můžeme předpokládat, že nastane situace přítomnosti více příjemců. Ta může být podle autora buďto záměrná a žádoucí, či nezáměrná a nežádoucí varianta sdíleného předmětu zájmu<sup>30</sup>.

Interakce příjemce s předmětem může být, ale také v bodě, kdy nám není viditelný originál kompletní. Může se jednat například o fragment či otisk. Zároveň se ale může jednat o problematiku, kdy je samotný předmět úplný, avšak chybí celek našich možností získávání informací pomocí aktivit, které potřebujeme. Takováto situace se nazývá částečně přítomný originál. Zároveň jako u prvního typu, může být předmět sdílen s tím rozdílem, že každý příjemce může vnímat jiný fragment onoho originálu<sup>31</sup>.

Dále se můžeme dostat do situace kdy samotný originál není přítomen příjemci. V takové situaci se může jednat i o neexistující předmět zájmu, či existující, ale nedosažitelný. Příjemce si v takové situaci může vypomoci dvěma způsoby. První je takový, kdy příjemce nahradí původní předmět jeho zájmu jiným, který je schopen ten původní zastoupit i v rámci podobnosti. Tuto informační náhražku autor nazývá modelem. Model příjemci slouží, jako znovu zpřítomnění či před zpřítomnění originálu<sup>32</sup>.

---

<sup>29</sup> Osolsobě, Ivo, 1974, s 17

<sup>30</sup> Osolsobě, Ivo, 1974, s 17

<sup>31</sup> Osolsobě, Ivo, 1974, s 18

<sup>32</sup> Osolsobě, Ivo, 1974, s 20

Druhý způsob pro příjemce, jak se s chybějícím originálem vyrovnat, je využívání dalšího lidského příjemce, který mi může poskytnout daný přítomný originál. V případě mé nemožnosti mít přítomný model je daná osoba v mé oblasti schopna mi jej poskytnout. Autor tento druhý způsob využívání komunity nazývá “komunikace, obcování čili sdělování<sup>33</sup>”.

V menším měřítku, komunikace předpokládá zastoupení komunikačního partnera, od kterého pochází ono sdělení. Tohoto partnera nazývám jakožto takzvaného původce neboli expedient. U toho v podstatně předpokládáme, že to, co my sami nemáme, nám je ochoten a schopen poskytnout. Jak bylo řečeno výše, jedná se o osobu, která má, a sama nám poskytne, buďto přítomný model či samotný přítomný originál. Podle toho, kterou z těchto dvou věcí nám je ochoten či schopen poskytnout rozlišujeme dva základní druhy sdělování<sup>34</sup>.

Autor první způsob sdělování pomocí originálu definuje, jako ukazování, prezentování neboli ostenzivní. Ve zkratce se jedná o situaci, kdy nám je prezentovaná sama osobě daná skutečnost neboli originál. V druhém případě, kdy se jedná o přítomný model pojednává o opaku čili sdělování neostenzivním. Jedná se o záležitost, kdy předmět našeho zájmu není sám o sobě přítomen, ale je přítomná jeho reprezentace<sup>35</sup>.

V závěru si můžeme podle autora určit základní čtyři situace probíhající komunikace. Sám autor taktéž poukazuje na skutečnost, že i tyto základní čtyři situace, mohou být dále rozvíjeny v rámci komunikace tím, že jsou sdílené více příjemci nebo zda se jedná o konkrétní jednání popřípadě naznačování<sup>36</sup>. Citace typů komunikace z knihy:

1. „Situace přítomného originálu (interakce příjemce-originál) (=přímé poznání)”
2. „Situace přítomného modelu (příjemce-model) (=modelování)”
3. „Situace prezentovaného originálu (příjemce, původce, originál) (=ostenze)”
4. „Situace sdělování pomocí modelu (interakce příjemce, původce, model) (=neostenzivní sdělování)”<sup>37</sup>

---

<sup>33</sup> Osolsobě, Ivo, 1974, s 21

<sup>34</sup> Osolsobě, Ivo, 1974, s 21

<sup>35</sup> Osolsobě, Ivo, 1974, s 21

<sup>36</sup> Osolsobě, Ivo, 1974, s 22

<sup>37</sup> Osolsobě, Ivo, 1974, s 22

## **3.2. Gesta rukou a jejich využití**

Podobně jako byla u Eca naznačena komunikace, byly naznačeny i samotná gesta. Kdy jsem psal, že i podvědomá jednání gest mají svá opodstatnění. Obecně u neverbální komunikace týkající se gest a pohybů rukou, můžeme vnímat gesto samotné jako znak. V širším rozložení mohou samy prsty zaujímat funkci kódu v komunikaci zároveň s pohyby ruky. Prsty jsou více aktivní a stále mění svou pozici, i když mluvíme a nutně je nevnímáme. V tomto ohledu jsou prsty tímto chováním podobné očím.<sup>38</sup>

V knize od Eugenia Barba, která se zaměřuje na divadelní antropologii jsou poznamenány funkce rukou rozepsány blíže. Jak jsem zmínil výše pohyby prstů, musíme si uvědomit, že takové jednání nenastává čistě při komunikaci ale i při reakci. Pohyby prstů a rukou se různě přizpůsobují, dá se říci, automaticky podle potřeby. Když chceme někoho odehnat nebo odstrčit využijeme jiné pohyby s možným částečným podmíněním afektem v pohybu vertikálním, ze života se jedná například o klasické mávnutí rukou do vzduchu často použité dvakrát za sebou, kdy pohyb jde od hrudi směrem do prostoru na znamení odejdi pryč. Kdybychom naopak použili v situaci, kdy se chceme o něco opřít či uchopit předmět, přechází dlaň do horizontální polohy a prsty zachycují vyšší tlak a váhu. Postavení a samotné jejich napětí se tedy mění v závislosti akce a reakce. Ve vědomém stavu závisí, taktéž na informacích, které zaznamenáváme (zrakově, hmatově a tak dále), například pokud chceme uchopit ostrý předmět. V tomto případě bude naše napětí a tlak vyvíjen jiným způsobem, nežli bychom vyvinuli při zvedání měkkého gumového míčku či zvedání těžkého předmětu.<sup>39</sup>

Sám autor zde poznamenává následující definici “ruka jedná a jednáním mluvím<sup>40</sup>”. Tato definice se shoduje s nadhledem z hlediska kódu a znaku. V dnešní době bychom mohli říci, že praktickou část gest převážně nalezneme v herectví, v rétorice a nejčastěji v samotné znakové řeči. Ruce ale mohou zaujímat samotnou roli přenosu komunikace. Jak bylo poznamenáno, ruce jednají a jejich obyčejná dynamika může mluvit za naše jednání i když nic neřekneme. Nutno poznamenat že autor v této situaci naráží na problematiku. Pokud trpíme neznalostí kódu máme jisté tendence nedbat na možná srozumění a upřesňování informace, kterou nám člověk chce předat. Tímto způsobem čistě pozorujeme nesmyslné plné pohyby rukou, které pro nás mlčí.<sup>41</sup>

---

<sup>38</sup> Barba, Eugenio, 2000, s 102

<sup>39</sup> Barba, Eugenio, 2000, s 102

<sup>40</sup> Barba, Eugenio, 2000, s 103

<sup>41</sup> Barba, Eugenio, 2000, s 104

Z pohledu rukou a gest můžeme i zaznamenat první tendence o vytvoření jazyka čistě pomocí nich. První snahy nacházíme v roce 1644 od J. Bulwera, původem z Anglie, který vydává knihu *Chirologie*. Jedná se o sbírku gest, které autor shromáždil z řecké, římské a hebrejské kultury. Cílem bylo vytvořit srozumitelný jazyk pro všechny. Jedná se o první tendenci v západní kultuře o vytvoření a použití rukou pro přenos většího množství informací nežli k pouhému ukázání číslice.<sup>42</sup>

V rétorice gesta slouží k podpoře argumentů mluvy rétora a zároveň k udržení pozornosti diváka. Taková gesta můžeme rozlišovat do dvou částí, kdy máme takzvaná negativní gesta a pozitivní gesta. Negativní gesta jsou škodlivá pro rétora. Jedná se například o gesto rukou za zády, samotné gesto vyjadřuje neupřímnost. Pokud máme překřížené ruce pod hrudníkem ukazujeme lidem uzavřenost, taktéž jsou problematická gesta, která zasahují do obličeje. Pokud klademe ruku přes ústa opět můžeme budit dojem neupřímnosti, neboť se snažíme zakrýt naši mimiku a vyjadřujeme své vlastní umlčení, protože můžeme podvědomě vnímat odpor s tím co říkáme a tedy lžeme. Obecně gesta zasahující, jakkoliv do oblasti obličeje jsou záporná. Pokud by si člověk na jevišti průběžně zakrýval oči vzbudil by v nás pocit jeho vlastní nejistoty nebo opět jeho neupřímnosti k nám, protože není ochoten se na nás dívat nebo nás nechce vidět. Sahání či zakrývání uší má podobný podtext jedná se o fakt, kdy nám člověk dává najevo nechci to slyšet.

---

<sup>42</sup> Barba, Eugenio, 2000, s 103



### **3.3. Mimika**

Tak jak ruce jednají, mimika obličeje přináší pomocí znaků informace o našich emocích a pocitech. Pokud se usmíváme s otevřenýma očima tvořícími příjemný vzhled dáváme najevo radost. Pokud bychom se ale usmívaly s polo zavřenými očními víčky a s napůl zvednutým obočím vyjádříme spíše nepochopení. Jedná se opět o znaky a náznaky, kterými můžeme podprahově reagovat a adresátovi vyjádřit naše smýšlení o něm či o jeho tvrzeních.

Oči o nás mohou říci mnohé, Eugenio popisuje jejich fyziologii a můžeme najít toto tvrzení: „oči jsou neaktivnější ze všech smyslových orgánů<sup>43</sup>“. Tvrzení je podpořeno faktem, který spočívá v tom, jak oči fungují. Pokud bychom se zaměřili na statický předmět naše oči budou prohledávat předmět ve všech směrech vertikálně i horizontálně a budou využívat pohyb kmitání. Zároveň ale se zastavují na určitých místech, které nás zajímají a vnímají bod v detailu.<sup>44</sup>

Oko ale není jediným prvkem mimiky. Ve vyjádření emocí nám napomáhá i samotná tvář, ústa, popřípadě i změny barvy našich uší. Zamysleme se, jak vyjádříme emoce, a jaké probíhají operace. Smutek se může znázornit tvarováním úst. Jedná se o pohyb koutků úst směrem dolů, někdy doprovázený malým vystrčením spodního rtu, kdy naše spodní část rtů jde lehce směrem k vzhůru. Obočí jde posléze směrem dolů a víčka očí se lehce přivírají. Hněv či vztek má společný se smutkem pohyb obočí směrem dolů ale v ostrém rázném úhlu, kdy rýsuje křivky v horní části nosu. Ústa schovávají spodní ret a vrchní se posléze lehce zvedá, popřípadě se zvedá více a odkrývá horní část zubů. Další změnou je rozšíření nozder našeho nosu.<sup>45</sup>

---

<sup>43</sup> Barba, Eugenio, 2000, s 129

<sup>44</sup> Barba, Eugenio, 2000, s 129

<sup>45</sup> Barba, Eugenio, 2000, s 140

## **4. Rozbor děl studia UPA**

Přejdeme tedy k rozboru jednotlivých děl a shrňme informace, které jsme shromáždili k nápomoci hledání znaků. Jako první věcí našeho rozboru je stránka jednoduchosti a složitosti. Jak moc se jednotlivá díla zjednodušují do abstrakce, či jak moc se přibližují realitě v rámci složitosti. Dalším subjektem zájmu je využití emoční složky filmů. V onom rámci, jak moc jsou využita gesta a mimika, jestli je zapojen i postoj postav a jak je přehnaný oproti realitě nebo realistický. Můžeme posuzovat i narativní stránku, budeme se zaměřovat, zdali je příběh vyprávěn pomocí vypravěče nebo jestli je příběh rozvíjen v rámci dialogů. Od obou studií jsou vybrána díla z let 1948 až 1960. Pomocí kritérií originality či zda byly ikonické a posléze zda dostaly nějakému hodnocení ve formě nominací nebo samotného Oscara.

### **Robin Hoodlum - 1948**

Prvním snímkem je z roku 1948 s názvem Robin Hoodlum, který byl nominován na Oscara. Jedná se o část série Fox and Crow s postavičkami vrány a lišáka. Příběh se zaměřuje na děj Robina Hooda, v jehož roli je lišák, kterého se snaží chytit šerif vrána. Příběh je vyprávěn v průběhu sedmi minut, jedná se o krátký animovaný film, pomocí dialogů bez přítomnosti vypravěče. Objevují se zde prvky komedie v rámci stereotypu Anglické společnosti, jako například čaj o páté.

Scény mají poměrně jednoduché pozadí. Vizuálně se jedná o kopce, které jsou ve tvaru vysoké vlny s jednou barvou. Případné stavby a stromy, které se na nich nacházejí jsou zjednodušeny na geometrické tvary. Nachází se zde dva druhy scén. Scény v oblasti hradu a scény v oblasti lesů a pochopitelně, i jejich přechody mezi oběma druhy. Vizuální zpracování lesa zahrnuje stromy v popředí, které se částečným způsobem zjednodušují v reálnou podobu. Jedná se o vyobrazení rovného kmene se členěním na jeho konci, kde má být koruna stromu. Koruna se skládá z čistě primitivního kruhu vybarveného jednou barvou. Otisky štětce vytvářejí minimalistické detaily znázorňující listí. Podobným způsobem je znázorněna i kůra stromů, a to pár liniemi. Případně může být složitěji zobrazena jako jednoduché šupinky podobající se kresbě palem.

Hradní oblasti jsou z hlediska popředí méně zjednodušené nežli v pozadí. Viditelné jsou mřížky znázorňující cihly a okna. Čím blíže jdeme od popředí k pozadí, detaily se zjednodušují, až na základní geometrické tvary bez mřížkování. Střechy v takovémto

podání jsou znázorněny jako trojúhelník rozdělený na dvě části, kdy jedna je tmavší a druhá světlejší, vzbuzující pocit stínu.

Postavy jsou zpracovány detailně a jsou zobrazeny jako humanoidní zvířata, jako například Mickey Mouse nebo Kačer Donald od Disneyho. Hlavní roli zde mají celkem tři postavičky, na jejich mimiku a gesta je kladen velký důraz. Například, když probíhá rozhovor na soutěži lukostřelby mezi králem a vránou jsou viditelná gesta, kdy král dává ruku vedle svých úst, aby ostatní z obecnstva nevěděli, o čem se baví. Taktéž mimika je provedena od širokých úsměvů, k velkému zděšení projevena otevřením úst a vyvalením očí, ale v reálném smyslu fyziologie. Oči tedy nevyletí a nezvětší se do šílených rozměrů jako tomu bývá u jiných tvůrců. Gesta jsou obecně přehrávána, ale fyziologicky přesná a úderná, zároveň podporují to, co postavy říkají a podle mimiky jsme schopni si domyslet, co se postavičkám honí v hlavě. Výjimka nastává, když se lišák osvobodí pomocí vypití čaje a jeho tělo se nafoukne tak, aby zpřetrhal provazy a osvobodil se. Ostatní osoby jsou taky zpracovány podobným způsobem, jejich mimika ale někdy zamrzá například pokud se jedná o dav lidí, kdy každý má dán jen výraz a jedno gesto, ale stále jsme schopni určit kde jedna začíná a druhá končí a jsme schopni se na každou zaměřit individuálně.



*Obr. 1 - Robin Hoodlum - 1948. Turnaj v lukostřelbě*



*Obr. 2 - Robin Hoodlum - 1948. Lišák*

## The Magic Fluke – 1949

Příběh je opět ze série Fox and Crow, kdy jsou nyní naše dvě hlavní postavy (lišák a vrána) přáteli a muzikanty, a taktéž byl nominován na Oscara. Děj je vyprávěn vypravěčem, kterého i ztvární samotná postava vrány. Příběh začíná ve městě, kde naši hrdinové spolu hrají v klubu. Lišák je v roli dirigenta a vrána v roli muzikanta, který je schopen hrát na všemožné nástroje, počínaje bubnem, ke kterému jsou přidělané trumpety a kytara. Jednoho dne se jejich přátelství zlomí díky tomu, že lišák dostává možnost dirigovat orchestr a opouští vránu. Vrána posléze vypráví co se dělo a jak se jejich cesty zase shledali. Celý kráťas má opět necelých sedm minut.

Scény jsou vyobrazeny podobným způsobem jako předešlé dílo. Hlavní scény jsou zde tvořeny z města, vnitřní části baru a posléze interiéru divadla kde děj končí. Městské scény jsou tvořeny způsobem kdy domy jsou kvádry s jednou světlou stranou a druhou tmavou k vytvoření stínu. Budovy, které se táhnou dále do pozadí mají na svých světlých stranách rozsvícená okna a zhaslá nejdou vidět. Okno je zobrazeno jen jakožto světle žlutý obdélník v bližších částech je orámováno. Čím blíže jsou budovy v popředí, tím více se objevují detaily, jakožto mřížky cihel, okna mají i rámy a zhasnutá okna jsou jen rám s barvou budovy.

Zobrazení vnitřní části baru je druhou scénou hned po úvodním průjezdu městem. Scéna je vykreslena dvojí variací barev. První je hnědá a ztvárňuje zdi v první místnosti. Detaily jsou zde zaměřeny na rozdělení jednotlivých prken a tvoření ornamentů v oblasti, kde se setkává zeď a strop. V levé části je samotný bar, který jde primárně upozorovat díky jeho vrchní části. Vrchní část se skládá z pohledu na scénu tří ploch, obsahující jednoduché až karikaturní zobrazení tančících žen. Zadní část je možné upozorovat čistě přes vchod do ní. Barevně je sladěna spodní modro černou částí ztvárňující stín s viditelným zeleným stropem s trámy, který se odebírá do ztracena a stínování trámů je ztvárněno opět modro černou barvou.

Interiér divadla je vyobrazen pomocí detailů. Vše, co se nachází v záběru blíže postav má jasně viditelné detaily ornamentů. Například sloupy mají na sobě jednoduchým způsobem kreslené hudební nástroje, rostlinné motivy a motivy erbů či vln. Čím dále jsou objekty tak jsou detaily opět jednodušší až abstraktní. Prostor je tady tvořen absurdní výší pater k vyobrazení ohromnosti prostředí.

Vedlejší postavy jsou ztvárněny jako lidé. Jejich obličejové tváře jsou zjednodušené a neodpovídající realitě. V určitých záběrech jsou vidět více realisticky avšak brzy je

vystřídají grimasy nepřírozně protažených či oválných hlav. Podobně jako detaily jsou na tom i lidé, kteří ve velkém davu splývají do sebe a jsme schopni rozpoznat jen první řadu v davu a čím dále jsou od popředí, tím více se zjednodušují až jsou z nich jen obrysy či jen obtažený ovál na naznačení hlavy. Co se týče projevů mimiky, jedná se o provedení statického obličejového výrazu. Podobně jako zobrazení hlav i obličej je protažen či komicky zvětšen. Gesta jsou podobným stylem jednoduchá podle potřeby, pokud je například v záběru rozhněvaný dav můžeme vidět jen máchající ruku. Postavy mají ale jen jednu výjimku a tou jsou postavy na konci příběhu v orchestru, které jsou jedinými vedlejšími postavami s viditelnou mimikou a gesty.

Gesta a emoce hlavních postav mají největší projevy v celém snímku. V každé scéně, ve které se nacházejí, vyčnívají. Emoce a gesta jsou podobně jako u předchozího snímku brány s nadsázkou. Díky faktu, že se zde nenachází dialog je kladen větší důraz i na pózy k vyjádření s kým máme tu čest. Lišák je zde ve scénách ztvárněn ve vzpřímené poloze s hlavou nahoru a podle mimiky jsme schopni vidět namyšlený výraz. Zároveň ve chvíli, kdy na začátku hraje s vránou jde vidět díky přehnaným úsměvům a uvolněnému držení těla vyjádření spokojenosti a štěstí. Další důvod díky, kterému postavy vyčnívají je styl, kterým jsou nakresleny. Nedisponují obtaženou hranou a vybledlou barvou, jako zbytek kolem nich.



*Obr. 3 - The Magic Fluke - 1949. Interiér divadla*



Obr. 4 - *The Magic Fluke* - 1949. Lišák a Vrána

## Gerald McBoing – Boing – 1950

Příběh vypráví o chlapci, který je schopen mluvit pouze pomocí citoslovců. Děj je vyprávěn prostřednictvím vypravěče. Částečně se objeví chvíle, kdy mluví postavy, ale jedná se spíše o oznámení toho, co bude následovat. Doba trvání snímku je kolem sedmi minut. Zároveň se jedná o krátký animovaný film, který byl nominován a vyhrál Oscara.

Scény se zde rozkládají na interiér domova hlavní postavy, venek školy, nedefinovaný exteriér, venkovní oblast před domem, a vnitřní část rádiové stanice či studia. Interiér domu je vyobrazen bez předem nakreslených stěn, ty jsou tvořeny jen možnými odhady. Například v úvodní místnosti se nachází pouze křeslo, gauč, koberec, lampa a závěs v pozadí. Záběr, který následuje je přiblížen a můžeme vidět, že závěs je zavěšen na rámu a vede do druhé místnosti. Ostatní oblasti v domě jsou vedeny v podobném duchu, kdy podobnými náznaky, dle zavěšených předmětů na zdech, můžeme jen odhadovat, kde daná místnost končí.

Scény v exteriéru, kde je například venek školy, můžeme pozorovat plot na jednom barevném zeleném poli. Škola je vyobrazena jednoduchým a minimalistickým stylem. Budova je ve tvaru šipky směrem vzhůru zobrazena ploše bez prostoru. Vchod je velký obdélník, který má v sobě další s jiným odstínem, naznačující dveře či jiný vchod. Střecha naznačuje šířku a prostor, na střeše se nachází věž se zvonem a na ní střecha s dokresleným detailem šupin. Na samotné špici je vztyčená americká vlajka, která vlaje ve větru. Ostatní venkovní scény jsou také na jednom poli s jinou barvou. Jedna z nich obsahuje lehce ztvárněné stromy a keře, kdy ve vnímání obzoru je znázorněn horizont linkou, na které jsou zobrazeny jednoduchým způsobem domy. Všechny tyto prvky mají barvu pozadí, kromě listů na zemi a místa kde se nachází záhony.

Vnitřní prostor rádiové společnosti je znázorněn, žlutou barvou zdí s jejím světlejším odstínem, který má znázornit podlahu a posléze i pravou polovinu místnosti. Interiér je vybaven mikrofony, pianem, pevnějšími dveřmi a oknem bílé barvy pro externí pozorovatele.

Vedlejší postavy jsou doktor, děti v parku, konkrétně tři kluci a tři dívky, majitel rádia, štáb v rádiu a poslůze dav v rádiu. Doktor a všechny postavy, včetně hlavních, mají barvy kůže podle pozadí. Barevné prvky se nachází na oblečení k odlišení jednotlivých postav. Dav lidí oproti ostatním nemá barevné oblečení a je tvořen jednou společnou jednolitou barvou, jejich obličejové jsou statické a jediný pohyb tvoří ruce při potlesku.

Hlavní postavy se skládají z rodiny a chlapce Geralda McBoinga. Gesta a mimika jsou zde poměrně užívány, ale víc se zde projevují gesta. Otec Geralda například je zděšen, když poprvé jeho syn promluví a se zdviženými rukama a vysokým vykopáváním utíká k telefonu. Poslůze když žádá doktora o pomoc dramaticky padne na kolena a v dramatické póze má ruku od sebe směrem k zemi.



Obr. 5 - Gerald McBoing - Boing - 1950. Rodina v místnosti



Obr. 6 - Gerald McBoing - Boing - 1950. Hlavní postava v parku

## Rooty Toot Toot – 1951

Příběh v tomto snímku je vyprávěn velmi originální formou, kterou je text, písně a hudba. Objevuje se zde i trocha dialogů, ale stále v rámci textu s obdobným vybočením. Muzikální podklad tvoří Jazz. Děj se odehrává v soudní síni, kde se řeší vražda. Dále jsou zde dvě další scény ve, kterých se odehrávají výpovědi obhájců a dvou svědků. Příběh trvá lehce přes sedm minut. Film byl nominován na Oscara.

Vizuální stránka prostředí tkví v absolutním minimalismu pozadí. V úvodní scéně je nonexistentní, jediný čitelný prvek je budova soudní síně s mřížkováním a viditelností oken avšak perspektivně pokřivené. Pokřivení je formou, kdy vidíme přední a boční stranu v jedné linii. Barva prostředí je jednolitá. Tento styl je stejný také u zbylých dvou scén odehrávajících se ve výpovědích.

Interiér soudní síně již podléhá jisté úrovni perspektivy, kdy jediné detaily jsou viditelné v oblasti popředí, kde se pohybují hlavní postavy. Ve zbylé části síně, kde je obecenstvo sledující celý proces, vidíme jen náznaky lavic, ale již nevidíme, kde končí stěny. Barevná stránka síně je stejně jednolitá s jediným rozdílem. Oblast, v níž se nachází hlavní postavy má barevné předměty, se kterými interagují, jakožto stoly, zábradlí a soudní křeslo. Jejich barva se v průběhu mění na modrou podle toho, který obhájce mluví. Pozadí se jen jednou změní na červenou ve chvíli, kdy má hlavní postava Frankí vztek.

Vedlejší postavy nemají barvy a splývají s pozadím stejně, jako zbytek scény. Pro odlišení mají někteří jen hnědou skvrnu jako hlavu. Mimika a gesta nehrají žádnou roli. Obličej je statické a absolutně zlehčené. Osoby nacházející se mimo plochu působení hlavních postav mají jen čáry na obličejích k zobrazení, kde by měl být nos, obočí, popřípadě i ústa. Oči jsou většinou dvě tečky jindy ani nejsou nakresleny. Jediné vedlejší postavy s detailem a mimikou jsou bezejmenná osoba uvádějící soudní proces a policista, který má i barevnou uniformu.

Hlavní postavy jsou Frankí, její obhájce, zastřelený Jon, obhájce řešící případ proti Frankí, zpěvačka (svědek) a soudce. Hlavní postavy jsou co nejjednodušeji zpracovány, a dá se říci, že převážná jejich část je tvořena primitivou. Vlasy jsou pouze linky, uši jsou jen naznačeny, Soudce má jako detail přidané vrásky a brýle. Frankí například nemá nos její oči jsou jen dvě zaoblené linky na vyjádření zavřených očí, když jsou otevřené jedná se jen o dvě tečky, ke kterým se pro vyjádření vzteku přidávají linky k naznačení rysů. Ústa jsou jen pohyblivou linkou. Jedinou zvláštností jsou šaty Frankí a zpěvačky. Oba oděvy jsou tvořeny jenom barvou bez obtažení, kdy Frankí vlastní červené šaty a zpěvačka modré.



Mimika i přes veškerý minimalismus je výrazná a čitelná. Postoje a gesta jsou do rytmu muziky a postavy i do rytmu při chůzi tančí.



Obr. 7 - Rooty Toot Toot - 1951. Frankí a prostředí po výstřelu



Obr. 8 - Rooty Toot Toot - 1951. Frankí v baru s barmanem.

## The Oompahs – 1952

Příběh vypráví o rodině hudebních nástrojů a pohrává si s myšlenkou rodičovství a hodnotě, že bychom měli nechat děti být dětmi a netlačít je do věcí, které nechtějí dělat. Vyprávění probíhá čistě v roli vypravěče. Z hlediska toho, že se jedná o hudební nástroje, je celý svět zvučný a plný hudby, konkrétně se jedná o Jazz. Délka animačního snímku je opět okolo sedmi minut.

Scény se zde nachází ve formě, ukázky domu, ve kterém bydlí rodina Oompahsových. Pokračujeme se záběry v Interiéru budovy a posléze se zde nachází i scenérie se hřištěm. Budova je barevně pestrá tvarem střechy připomíná horní zaoblení kontrabasů. Před ní stojí umělecký černý plot a zahrada. Pozadí budovy je čistě modré s

bílými ovály, jakožto mraky. Po stranách záběru jsou znázorněny další kusy domů, u kterých jsou naznačeny linie prken.

Interiér místností je vždy na podobném principu jen se změnou druhu nábytku. Vždy se objevuje jednobarevné pozadí. Nábytek je zvláštní kvůli jeho až kubickému zobrazení. Například pokud vidíme stolek, na kterém je hrnek pozorujeme spodní část stolu z předního pohledu, ale jeho horní desku vidíme celou. Barvy nábytku jsou vždy jednobarevné, jediné stíny vnímáme u hrnků a nádoby, protože vidíme jejich otvor.

Hřiště je velice jednoduché a zobrazeno z ptačí perspektivy. Jedná se o světle modré pole, na němž se nachází nákras pro hraní baseballu. Čili tvar kosočtverce, v jehož rozích se nachází čtvercové útvary takzvané mety. Uprostřed útvaru se nachází další čtverec, jako značka pro nadhazovače.

Postavy jsou hudební nástroje, a to doslovně. Není zde nic jako ruce či obličej. Pokud postava něco zvedá, tak se onen předmět pouze vznáší ve vzduchu. Nenachází se zde vyloženě vedlejší postavy, všechny mají svůj účel v příběhu, ale prioritou je rodina Oomphasových. Ta je tvořena třemi druhy trumpet. Malý Oompha má své přátele, buben, piano, kontrabas, flétnu a trumpetu. Dále je zde doktor, jehož roli ztvárnila opět flétna. Z hlediska absence obličejů či končetin zde nemůžeme najít přímá gesta a už vůbec ne mimiku. Gesta jsou zde použita jen díky předmětům, ale i tak se objevují minimálně. Příkladem je, když otec hubuje svému synovi, tak používá taktovou hůlku, jakoby ukazoval nám všem známé „ty ty ty“.



Obr. 9 - *The Oomphs* - 1952. *Otec se synem*



Obr. 10 - *The Oompahs* - 1952. Večeře.

## Christopher Crumpet – 1953

Příběh je vyprávěn pomocí vypravěče, posléze přechází do dialogového vyprávění akcemi a ke svému konci opět pomocí vypravěče. Děj je proveden rozhovorem animátora a psa, kdy tento tvůrce začne kreslit příběh, který se posléze odehrává a na konci se dozvíme zvrát. Tématikou je příběh o chlapci, který když se urazí změní se ve slepici. Délka díla je zhruba mezi šesti až sedmi minutami.

Scény jsou v tomto podání ošemetné. První z nich je studio animátora. Studio má zdi jednobarevně modré. Za židlí, na které tvůrce sedí se nachází obdélníkový stín, který padá i na podlahu, ale jiné objekty neovlivňuje. Židle je jednoduše nakreslena, ale barevně upravená tak, aby vypadala jako reálné dřevo. Stejným způsobem je i utvořena pracovní deska. Na desku je přimontovaná lampa čistě černé barvy tak jako spodní část, na níž deska stojí.

Scény dále jsou z pohledu kresby animátora. Jedná se o jednolitou barvu modré, vystřídané v jedné scéně černou barvou. Objekty, které se zde nachází jsou kresleny narychlo ručně čili jednoduše. Pokud jsme v interiéru vidíme pouze dveře a nábytek, v případě, kdy se jde ven nachází se zde stromy či zahradní hadice. Znázornění města je pouhá linie výstupků a spádů s pár čtverci, které znázorňují okna.

Postavy se rozdělují stejně jako scenérie. Postava animátora má pleťovou barvu, košili pestře ornamentovanou, kostkované kalhoty způsobující splynutí obou končetin a boty bez stínů. Postavy nacházející se na papíře, jako animované postavy jsou tvořeny z jednoduchých tvarů, umožňující kreslit je rychleji. Oči jsou pouze dvě černé tečky, nosy kruhem, hlavy ovály či kruhy a ústa linkou. Syn, který se mění ve slepici, disponuje jednou odlišností atod' vlasy (dvě čáry ve tvary x) rudé barvy.

Využití mimiky a gest je zde zejména v části z pohledu postav animátora dobře provedené v rámci reálna. V situaci, kdy jeden z přátel otce kuřecího chlapce žádá hoča, aby ukázal svou schopnost manažerovy, jsou použita gesta využita tímto způsobem. Manažer sedí na židli se zavřenýma očima, překříženýma rukama a nohama, vyjadřující své rozhořčení, že někdo plýtvá jeho drahocenným časem. Člověk, který žádá mladíka má v obličeji pohledy zoufalství, spíná ruce a žádá, zároveň v jednom momentě si dává ruce na tvář a vzhlíží vzhůru.



*Obr. 11 - Christopher Crumpet - 1953.*



*Obr. 12 - Christopher Crumpet - 1953. Animátor*

## **The Jaywalker – 1956**

Příběh pojednává o nebezpečném koníčku, který spočívá v přecházení na červenou či přecházení mimo místa pro přechod. Děj trvá necelých sedm minut. Snímek byl nominován na Oscara. Příběh je vyprávěn pomocí vypravěče, kterým je hlavní postava.

Scény se odehrávají převážně v exteriéru. Po většinu času jsou černé s pouhými obrysy chodníků a možných budov. Najdou se případy, kdy je znázorněna celá čtvrť, kde domy jsou černé barvy se žlutými mřížkovanými okny. Domy jsou odděleny trávnický, na

kterých se nachází dva keře. Před částí chodníku se nachází u každého vchodu dva stromy. Stromy jsou vyobrazeny, jako dvě tyčky s linkami naznačující kůru. Koruna stromu je jen vlnkovitě nakreslena do kruhu.

Postavy, které ve snímku nijak neúčinkují a slouží jako kompars, mají jednotnou barvu a jsou v kontrastu s hlavní postavou. Pokud se postava nachází v automobilu, má s ním totožnou barvu. Postavy postávající u stěn, například s novinami, se stávají součástí pozadí.

Hlavní osoba je znázorněna více propracovaně. Má oblečení různých barev a pleťovou barvu pokožky. Mimika je zde vyjádřena pohyby vousů, které mu zakrývají ústa a pohyby obočí. Emoce jsou pomocí obličejové výraznosti znázorněny blíže k realitě, gesta jsou zde využity taktéž v hojném počtu.



*Obr. 13 - The Jaywalker - 1956. Kontrast postav.*



*Obr. 14 - The Jay Walker - 1956. Gesta a Mimika*

## Shrnutí prvního rozboru

Z hlediska postav se využívá převážně těch lidských s občasnými výjimkami. Zpracování prostředí se rozkládá na pozadí, střední část a popředí. U některých děl je pozadí využito, jakožto podklad celého prostoru a dále s jeho barvou pracuje k vyjádření scény. U jiných je pozadí poskládáno z primitivních tvarů. Ve všech ohledech z hlediska práce s terénem nalezneme minimalismus.

Využití gest a mimiky je zpracováno v poměrném souladu s anatomií v převážné skupině děl. Mimika, z hlediska minimalistického přístupu je někdy ochuzena a můžeme najít i snímky, které jí vůbec neobsahují. Gesta jsou na tom v těch to případech dosti podobně.

Znaky se v dílech projevují formou signalizace. V případě, kdy bychom přistupovali k barvám jako projevu a znaku emocí můžeme poukázat na existenci symbolů.

Témata jsou ve filmech převážně vážná, pro spíše starší osoby nežli malé děti.

Příběhy jsou převážně vyprávěny pomocí vypravěče a případně doplněny dialogy a monology.

## 5. Rozbor děl studia Disney

V ohledu historického faktu, že Disney tvoří v této době i celovečerní filmy. Je nutno zmínit, že jsou vybrány filmy čistě krátkého typu, aby bylo možné porovnat díla s díly studia UPA. Díla jsou vybrána podle rozdílných typů postav k možnému nalezení rozdílnosti zpracování.

### **Mickey Down Under – 1948**

Příběh se odehrává v tropické oblasti. Děj je vyprávěn pomocí akcí bez přítomnosti vypravěče. Jedná se o snímek se sériovou postavou Mickey Mouse s jeho kamarádem, psem Plutem. Snímek vlastní zápletku obou postav, které se posléze spojí na konci příběhu. Dílo má délku mezi šesti a sedmi minutami.

Scény se odehrávají v pralese, kdy se mění pozadí v rámci záběrů. Vizuál je zaplněný vegetací. Ta je pojata velmi realistickým zpracováním. Můžeme pozorovat u objektů v prostředí, například stromu, jednotlivé ohyby kořenů a pomocí stínů jejich tažení a přetváření do oblasti kmene. Rostliny ve střední části záběru mají méně stínů, velké listy tvořící tropické keře, vlastní různorodé ohyby podle jejich růstu, podobně jako v realitě. Objekty v pozadí mají velmi světlé stíny a postupně se samy stávají pouhým slabým stínem.

Postavy jsou zde celkem v počtu tří, konkrétně Mickey Mouse, Pluto a pštros. Pohyby jsou založeny na skutečnosti se změnou u Pluta a pštroso. Jedná se o postavy, které na rozdíl od Mickeyho nemluví, a tak je jejich komunikace zvýšena v oblasti mimiky a pohybů. Obě postavy vlastní zvětšené oči, díky kterým se zlepšují jejich schopnosti vyjadřování.

Pluto při běhu, či chůzi používá pohyby, které bychom našli u skutečných psů, pro vyjádření nadšení, při objevu trsů banánů vyskočí s úsměvem a protočí vysokou rychlostí nohy v úhlu tři sta šedesáti stupňů. Prvek, kterého si můžeme všimnout u psiho společníka je signalizace. Projevuje se zaujatím pózy ve tvaru šipky. Horní část těla pospolu s hlavou a ocasem se nachází v jedné rovině s nadzvednutou přední packou a zbylými podepírající tělo směrem k hlavě.





zřetelně dům i plot zahrady s vyšším trávníkem. Nevidíme ale tolik stínů a můžeme je pozorovat čistě u stínu domu, tento fakt je opodstatněn viditelnými odlesky v okenici.

Postavy jsou kačer Donald a jeho tři synovci. Všichni sice vedou dialog, ale v originálním znění jejich ikonický hlas, který je stylizován zvláštním zobákovým chrapněním, brání plnému verbálnímu porozumění. Tato hluchá místa nebrání plnému porozumění, díky gestům či detailu, kdy postava na něco ukazuje. Gesta zde nejsou nijak zvláštně přehrávána a drží se v realistickém ražení. Pozoruhodná scéna nastává na samotném konci příběhu. Donald je zděšen z důvodu, že spáchal špatnou věc. Začne se chytat za hlavu, a hlavně se začne zmenšovat, kdy jako malá myš propadne otvorem v podlaze. Můžeme tento akt označit za znak silného studu, kdy se postava samou hanbou propadne.



*Obr. 17 - Donald's Happy Birthday – 1949. Zděšený výraz*



*Obr. 18 - Donald's Happy Birthday – 1949. Gesto a Mimika*

## Motor Mania – 1950

Příběh pojednává o vážnější tématice, týkající se chování řidičů na silnici. Pojednání slušnosti na komunikacích je popsáno pomocí názorného ukazování nevhodných akcí postavy v hlavní roli. Děj je vyprávěn vypravěčem, popisujícím chování a jednání hlavní postavy. Snímek tvoří časová délka šesti a půl minut.

Scény jsou zde zobrazeny z exteriéru v podobě města a meziměstských oblastí. Každá scéna v sobě zobrazuje silnici z důvodu hlavní tematiky snímku. Určité záběry zabírají pohled na postavu, kdy jsme schopni vidět vrchní části sedadel vozidla, popřípadě i panelovou desku a celý volant s jeho příslušenstvím. Deska s příslušenstvím automobilu je vyobrazena, při detailu na ní, velmi konkrétně. Jsme schopni vidět rádio, tlačítka k ovládání vozidla, tachometr, a nakonec i pomyslné displeje v oblasti volantu.

Při úvodní scéně vidíme, jak hlavní postava nastupuje do svého vozidla v garáži. Garáž je zaplněna všemožným haraburdím, počínaje krabicemi, končeje nástroji pro úpravu zahrady či práce na pozemku. Objekty jsou poskládány kolem vozidla i nad ním.

Externí scény jsou co nejlíže reálnému vyobrazení krajiny, bez stromu pouze s vegetací úrovně keřů. Specialitou jsou výjimečně zlehčené scény z podhledu, ptačí perspektivy. Krajina je stále pokud možno stínována. Vozidla jsou vyobrazeny, podle jejich tvarů a v závislosti na vzdálenosti kamery od země se odvíjejí detaily.

Postavy jsou zde stylizovány k podobě postavy Goofy. Jedná se o humanoidního psa. Hlavní postavou je Mr. Walker. Zvláštností je psychologické vyobrazení. Mr. Walker je popisován, jakožto hodný, slušný a milý občan. Zvrat nastává, když sedne za volant a celá jeho osobnost se rázem změní a je popisován, jako Mr. Wheeler. Chování obou osobností je ukázáno pomocí akcí, ale i pomocí změny mimiky a gest. Například osobnost mimo automobil, sbírá květiny, usmívá se, je i zobrazeno nenásilné chování, kdy zastaví nohu nad mravencem a překročí jej. Chůze je veselá přehnaná díky vysokému vykopávání kolen do oblasti podbřišku.

Mr. Wheeler a jeho chování je změněno ve scéně, kdy postava usedne za volant. Mění se i vzhled postavy, objevují se kruhy po očima a rozčuchaný účes. Mimika z milé osoby je změněna ve více agresivní. Vnitřní část obočí klesá k oblasti nosu a vnější zůstává nahoře. Oči dostávají díky tvaru obočí ostré hrany. Ústa po většinu času jsou pootevřená a ukazují zuby. Můžeme taktéž najít situaci, kdy se vyjadřuje povýšenost. Oči jsou přivřené až skoro zavřené, obočí nahoře, nos směrem vzhůru a ústa mají úsměv s pootevřenými

koutky. Gesta jsou taktéž divoká a prudká. Například při nabourání postava vykoukne z okénka a máchá ve vzduchu se zaťatými pěstmi, doplněné ukazováním na jinou osobu. Pěst se pohybuje od těla směrem k osobě na znamení vyhrožování.

Z hlediska znaků, zde můžeme pozorovat signalizaci, a symboly z hlediska dopravních značek. Signalizaci nacházíme z hlediska semaforů, které světelně signalizují, kdy má vozidlo jet a kdy stát. Dopravní značení zde nacházíme například ve formě značky STOP, které znamená, že má řidič na místě zastavit a pokud je to možné pokračovat po zastavení v jízdě.



*Obr. 19 - Motor Mania - 1950. Slušný občan*



*Obr. 20 - motor Mania - 1950. Šílený řidič*

## Chicken In The Rough – 1951

Příběh je vyprávěn formou akcí a občasných dialogů. Pojednává o příběhu se zápletkou hloupého chování jedné z postav, která se dostává do pozice, kdy je nucena hrát kuře. Snímek tvoří stopáž okolo sedmi minut.

Scény se odehrávají jak v exteriéru, tak v interiéru. Z obou hledisek můžeme pozorovat opětovnou stylizaci realistického vyobrazení. Externí scény v sobě zahrnují venkovní část dvora pro chov slepic a strom, na němž žijí hlavní postavy. Scény v interiéru se odehrávají v kurníku. Můžeme zde pozorovat posedy pro slepice posléze i převržené vědro, ve kterém je hnízdo s vajíčky.

Postavy jsou zde čistě zvířecí. Hlavními jsou Chip a Dale jenž jsou veverky podobné druhu Čipmank, s odlišností krátkých ocasů. Dále se zde jako postavy objevují slepice s kohoutem a posléze i housenka.

Chip a Dale jsou odlišní vizuálem kdy jeden má dva viditelné zuby (Dale) zatímco druhý jen jeden uprostřed (Chip). Odlišní jsou i svým chováním. Dale působí více naivně a ne moc chytře přičemž Chip je bystrý a chytrý. Navzájem se tak doplňují a tvoří jednu z ikonických dvojic.

Kohout a slepice se chovají podle svých skutečných základů, akorát s většíma očima pro lepší vyjadřování mimiky. Projevy chování se zde odehrávají například při rozčílení kohouta. Kohout viditelně načepýří svůj krk a oči se posunou do pozice kdy tvoří ostrou šikmou hranu kdy jsou více otevřené u zadní části a užší u oblasti zobáku. Zobák ale není netvárný, a i zde můžeme pozorovat pohyb koutků ve vertikálních polohách.

Housenka je zde stylizována členitým tělem s nohama, které mohou být použity jako ruce. Hlava postavy je koule s tykadly vypadající jako článek zbytku s červeným nosem jakožto menší koulí. Oči jsou stejné jako u ostatních postav a ústa jsou ztvárněna jakožto černá linka, která se otevírá či zavírá. K mimice jsou využity nejen oči a ústa ale zároveň se k ní používají i tykadla. Pokud je postava vyděšená, jsou tykadla posunuta do ležaté polohy, při štěstí naopak jsou jasně viditelná směrem vzhůru.



*Obr. 21 - Chicken In The Rough - 1951. Překvapený výraz*



*Obr. 22 - Chicken In the Rough - 1951. Mimika kohouta*

## **The Little House – 1952**

Příběh pojednává o osudu malého rodinného domku. Děj je vyprávěn pomocí vypravěče, doplněn občasným dialogem. Stopáž snímku se pohybuje v oblasti osmi minut.

Scény jsou tady čistě externí. Podle let, které se v příběhu odehrávají se prostředí mění. Začínáme s malým rodinným domkem, který je postupně obestavěn městem. Proměna města je viditelná podle vozidel a architektury. Domy jsou stylizovány jakožto živé osoby, a jsou zde i záběry kdy se domy staví po různých kopcích a jsou lehce animačně zlehčeny pro jednodušší zpracování.

Postavy jsou zde domy, lidé, zvířata, jako například koně, a posléze i nástroje a vozidla jsou vyobrazeny způsobem živé bytosti. Domy mají okna použita jako oči a závěsy

tvoří oční víčka. U některých jsou ústa dveře, jinde jsou závěsy použity jakožto rty či oči podle toho kolik jich dům má a jak je vysoký. Jejich povahová rozdílnost je znatelná pomocí jejich vyobrazení a mimiky. První domy, které obestaví hlavní postavu (malý rodinný domek), mají uzpůsobena ústa ve formě oken tak aby působily namyšleně. Je toho docíleno pomocí úst ve tvaru trojúhelníku kdy pomyslný nos můžeme vidět směrem vzhůru. Oči nacházející se nad nosem jsou zavřená směřující směrem nahoru, díky záklonu a římsy nad okny tvoří obočí, které taky je výše.

Velice podobně této stylizaci odpovídají i stavební vozidla a vlaky. U bagrů například jako hlava slouží lžice bagru, oči se nacházejí v oblasti šroubu, který pojí spodní a vrchní část lžice, která tvoří ústa. Jsou tedy vyobrazeny, jako živočichové, kteří odebírají půdu a přenáší jí na jiné místo. Jejich mimika je pozorovatelná díky očím. Například oko jednoho z bagrů je otevřené a působí mile i díky tvaru lžice, která vypadá jako úsměv.

Lidské postavy pospolu s koňmi jsou zde velice realisticky vyobrazeny. Gesta jsou užita tak ve velmi reálné míře. Například v úvodu přijíždí seznámý pár v kočáře taženého koněm, kde kůň není nijak stylizován a plně odpovídá skutečné předloze. Žena při pohledu na dům upustí kytici v úžasu a otevřené dlaně se objevují v oblasti mezi rameny a výškou očí. Tvář je čitelná, otevřené oči s obočím nahoře a polo otevřená ústa.



*Obr. 23 - The Little House - 1952. The Little House*



Obr. 24 - *The Little House* - 1952. Kontrast s ostatními domy.

## For Whom the Bulls Toil – 1953

Příběh je vyprávěn pomocí vypravěče s občasným doplněním dialogu a monologu. Děj pojednává o španělské tradici zápasu s býkem. Hlavní postava se díky vlastní neznalosti této kulturní záležitosti posléze dostane do role toreadora a musí se s touto skutečností poprat. Časový rozsah snímku se pohybuje mezi šesti až sedmi minutami.

Scény jsou zde externí i interní. Záběr venkovní části je zde například na arénu kde se zápas s býkem odehrává. Můžeme zde vidět popředí, které je detailní a stínované, posléze hlavní oblast, v níž je samotná aréna ztvárněna se stíny ale nepřiliš detailními. Pozadí posléze tvoří kopce, které čím jsou dále tím více se podobají ztvárnění studia UPA, ale můžeme na nich vidět stíny, které mají znázorňovat vegetaci. Interiér se nese v duchu předchozích děl.

Hlavní postavou je zde Goofy a ostatními jsou lidé a samotný býk. Lidé jsou zde ztvárněni karikaturně aby seděli ke zbylé stylizaci. Jedná se například o protažení obličeje, větší nosy či silnější brady. Mimika a gesta jsou zde jasně čitelná. Tento fakt můžeme pozorovat na scéně kdy stojí tři osoby. Jedna nervózně sleduje, co se děje, poznáme to díky otevřeným očím, vnitřní část obočí, která je výše nežli vnější. Posléze díky ruce, která je v oblasti úst a můžeme vidět, jak jí postava stiskává svými zuby.

Podobná mimika a gesta jsou i u Goofyho. Ten je ale má více přehnaná gesta. Například ve chvíli, kdy spatří býka v aréně se vyděsí vyskočí, rukama a nohama máchá chvíli ve vzduchu. Jeho obličej má výraz odpovídající situaci. Ústa otevřená dokořán, otevřené oči dotýkající obočí, které je výše.

Býk má obdobně, jako lidé, karikurní vzhled. Vysoká záda velká hrud' zadní část je menší a má kratší končetiny. Co se týče hlavy, má velmi velký nos, široká ústa a větší

zarudlé oči. Při rozzuření můžeme vidět ústa v přední části zavřené, v zadní rozevřená s jasně viditelnými zuby, obočí v oblasti nosu blíže v zadní dále, a lehce zarudlé oči dokreslují vyjádření vzteku.



*Obr. 25 - For Whom the Bulls Toil - 1953. Mimika*



*Obr. 26 - For Whom the Bulls Toil - 1953. Póza*

## **Casey Bats Again – 1954**

Příběh pojednává o baseballovém hráči a jeho snu mít syna, jenž by kráčil v jeho šlépějích. Samozřejmě osud ho odkáže jiným směrem, který nakonec skončí dobře. Děj je vyprávěn pomocí vypravěče doplněný dialogy a monology. Stopáž tvoří necelých osm minut.



Scény jsou rozloženy na záběry v exteriéru a interiéru. Exteriér je pojat podobným způsobem, který měla díla již dříve popsaná, ale můžeme si zde povšimnout zjednodušené stylizace. Ta se projevuje například u korun stromů. Listí je tvořeno dvěma vrstvami košatého tvaru docileného tečkováním. Stylizace je dělaná tak, aby ladila s postavami a působila více přirozeně. Podobný princip se nachází i u interiéru.

Hlavní postavy jsou zde v hojném počtu jedenácti. Prvními jsou hráč baseballu Casey a jeho žena. Posléze přibývá počet devíti dcer. Casey je stylizován podle reálné anatomie lidského těla s drobnými odchylkami pro vyjádření nadsázky. Například v určitých záběrech můžeme vidět oblast hrudního koše větší, než by byla v realitě. Oči jsou zpracovány tak, jako u ostatních postav. Dívky jsou, také vyobrazeny podle anatomie kromě očí, které jsou pouhými modrými kroužky bez bělma a víček.

Mimika a gesta jsou zde použita v hyperbolické nadsázce. Například k vyjádření smutku je použita póza rozkročených a pokrčených nohou, shrbených ramen. V obličejích můžeme pozorovat protažení směrem dolů pospolu s ústy a jejich koutky, polo zavřených očí a obočí směrem vzhůru. Gesta jsou brána v obdobné nadsázce, kdy postava k odehnání použije vykopnutí a spadne na zem, kdy posléze máchá zatnutou pěstí.

Vedlejší postavy jsou zpracovány v ohledu mimiky a gest obdobně. Všechny osoby, na které je bližší záběr a je jich viděno více působí originálně. Každá vlastní jiný nos, vzdálenost očí, druh vousů a barvu či typ oblečení.



*Obr. 27 - Casey Bats Again - 1954. Casey - mimika*



*Obr. 28 - Casey Bats Again - 1954. Dívka*

## **Hooked Bear – 1956**

Příběh pojednává o medvědovi a jeho nesnázích při lovu ryb v oblasti národního parku. Děj je vyprávěn akcemi a dialogy. Stopáž příběhu se odehrává v délce okolo šesti minut.

Scény se zde objevují převážně v exteriéru, ale najdeme zde i záběr v interiéru. Pozadí v exteriéru tvoří kopce a hory. Ty jsou vyobrazeny, jakožto vlny terénu v případě hor s ostrou špicí v případě kopců se jedná o zaoblený povrch. I u pozadí platí perspektiva, to znamená, že je rozloženo do tří vrstev, kdy na první můžeme vidět malé výběžky a světlé skvrny, znázorňující stromy. Další vrstvy jsou světlejší s absencí vegetace. Princip perspektivy je ukotven i v popředí vůči střední části obrazu.

Scéna v interiéru je pojata realisticky. Nachází se v ní koryta na vodu, na nichž jsou znatelné detaily dřeva. Zdi a podlaha jsou z kamenů různých tvarů připomínající mozaikovou skládanku. Scéna respektuje nasvícení. Pokud se někde nachází stropní lampa, tak světlo, které vrhá na stěny, je ostré, ale má tvar, který bychom mohli pozorovat i ve skutečnosti.

Postavy jsou zde vedlejší a hlavní. Mezi hlavní patří postava medvěda a správce parku. Správce parku je stylizován, aby byl v kontrastu s ostatními lidskými postavami. Má kapkovitý tvar těla, silnější ruce sahající do pŕlky břicha a krátké nohy. Hlava vlastní taktéž tvar kapky. Nos tvoří ovál narudlé barvy. Gesta a mimika se drží anatomie skutečných osob. Například při zastavení medvěda je použito gesto vztyčené ruky, kdy ruka je rovně v úrovni ramen a dlaň směřuje vzhůru. Mimika v obličeji v tomto okamžiku

vyjadřuje přísnost. Vnitřní část obočí směřuje k nosu zatímco vnější zůstává výše a vrchní prostřední část úst se nachází ve vyšší pozici nežli koutky.

Postava medvěda odpovídá skutečnosti z hlediska anatomie, ale obličej je lehce stylizován pro větší podobu lidské bytosti díky obočí a nepřiliš chytrému konání. Z hlediska toho, že postava neumí mluvit jsou jeho gesta a mimika více prohloubená pro lepší vyjádření. Kupříkladu v momentě, kdy drží v obou rukách velké množství ryb a spatří příchod jiných, jeho nadšení je projevováno vyhozením rukou do vzduchu (rozhození chycených ryb). V jeho obličejí můžeme vidět úsměv s vyplazeným jazykem, otevřené oči a obočí nahoře. Následné uvědomění změní mimiku tak, že oči jsou sice stále otevřené, ale vnější část obočí se nachází níže nežli vrchní a úsměv přechází v pozici kdy vidíme jen lehce pootevřená ústa v přední části tlamy.

Vedlejší lidské postavy jsou vyobrazeny více realisticky než postava správce parku. S tím, že každá se liší velikostí nosu, tloušťkou, množstvím svalové hmoty, a tak podobně. Mimické projevy jsou zde lehce přehnané. Příkladem může být chvíle, kdy se vyděsí. Jedna z postav zaujme pozici stáním na patách vytvářející tvar šipky směrem dolů. Ramena jsou výše a ruce jsou podél těla s roztaženými prsty a dlaněmi v horizontální rovině. Hlava se nachází v oblasti ramen, s doširoka otevřenými ústy, kdy nejsme schopni vidět bradu, oči jsou více protažené směrem vzhůru a obočí tvoří šipku směrem vzhůru, čili vnější strany se nachází níže nežli vnitřní.



*Obr. 29 - Hooked Bear - 1956. Správce parku s medvědem*



*Obr. 30 - Hooked Bear - 1956. Medvěd*

## **Shrnutí druhého rozboru**

Z rozboru vyplývá využívání, jak lidských postav, tak těch zvířecích v podobné míře. Pozadí respektuje pravidla perspektivy, tak jako popředí a střední část záběru. Stylizace se snaží být složitá a napodobující realitu, ať se jedná o kořeny stromů nebo o vybavení interiérů a zpracování nábytku. V bližších letech se styl mění k zjednodušenému znázornění reality, ale stále se drží v realistických prvcích.

Gesta a mimika se liší v závislosti na mluvení či mlčení postav. Ve větším množství případů se přibližuje nadsázce. Mimika je zde, taktéž hojně zastoupena a drží se, stejně jako u gest, v mezích nadsázky.

Znaky jsou zde převážně zastoupeny v podobě signalizace. Zároveň se občas objevují značky a i odznaky, jako například odznak na čepici správce parku.

Témata snímků jsou spíše odlehčená a zaměřena pro dospělé a malé děti.

## 6. Srovnání rozdílů a shod obou studií

Začněme porovnání z hlediska shrnutí, která jsme objevili ze samotných rozborů děl. Kritéria, která se nám primárně objevují jsou zpracování prostředí, zpracování postav, znaky, narativní stránka děl a témata, o kterých vypráví.

Začněme se začátky studia UPA oproti studia Walt Disney. Na začátcích se díla ve velkém množství věcí shodovala. Pokud se zaměříme na zpracování postav, můžeme zde najít celkovou podobnost. V obou případech se jedná o osoby, které respektují anatomii z hlediska pohybů a dodávají k nim nadsázku, jsou přítomny i absurdní momenty. Například Lišák má zamotány ruce a Pluto je zamotán bumerangem, kdy jeho tělo vytvoří spirálu. Gesta jsou použita na reálném základu, stejně tak i mimika. Narativ je vyprávěn v obou případech pomocí akcí a dialogů. Zásadní rozchod můžeme najít v případě zpracování prostředí. V případě UPA jsou například stromy zobrazeny, jako rovné kmene s minimálními detaily, které ani nemusí odpovídat skutečnému zobrazení. Větve jsou rovnými pahýly vycházejícími z kmene kdy koruna je pouhý vybarvený kruh. V případě druhého studia můžeme pozorovat snahu přiblížení se co nejvíce skutečnosti. Stromy mají vlnité kořeny stíny podle jejich růstu, větve jsou vlnité a koruny působí jako skutečné koruny stromu.

Postupem času můžeme vnímat nárůst minimalismus ze strany studia UPA. Ten se netýká gest a mimiky, ta je stále více podobná studiu Disney, ale zpracování prostředí bylo sníženo ještě více s příchodem filmu Gerald McBoing – Boing. V této době se barva pozadí stává zároveň i barvou pokožky postav a vybavení místností se objeví jen pokud s ním postavy interagují, či abychom měli možnou představu kde je hrana místnosti, která by nám byla jinak skryta. U Disneyho můžeme vnímat přesný opak. Stále přetrvává silná realistická stylizace prostředí, můžeme i pozorovat větší zaobírání se detaily. Postava v tomtéž období ve filmu Motor Mania má v sobě zahrnuty dvě osobnosti, které se liší v držení těla, chování a mimice.

V následujících letech se můžeme dostat k jiné úrovni minimalismu ve snímku Oomphas. Ten se nyní projevuje i v absenci mimiky a gest. Gesta jsme schopni si odvodit jen v případech vznášejících se předmětů a slov, jenž nám podá vypravěč. Barvy se opět vracejí a přibližují se tímto způsobem, k druhému studiu. Znak zde můžeme najít ve

zvukové signalizaci hudebních nástrojů, jakožto reakce, pokud se něco stalo. Z hlediska druhého studia můžeme vidět opačný přístup. Postavami jsou zde budovy. Ty jsou stylizovány způsobem, kdy okna stavem se stávají jejich očima a případně jsme schopni díky znakům obličeje rozeznat i obličeje v částech budovy. Díky této stylizaci stále funguje mimika. Gesta jsou zde tedy zastoupeny jinak, a to za pomoci lidských postav, které jsou ještě více zobrazeny realisticky a jejich pohyby nejsou přehnané.

Postupně můžeme vidět zásadní změnu u Disneyho. Pozadí je postupně zlehčováno, stále zastává princip tří vrstev a perspektivy ale vizuálně se přibližuje studiu UPA. Postavy jsou stále stylizovány blíže ke skutečnosti, k vyjádření kontrastu je využití jiných tvarů hlavních postav. Každá z vedlejších postav působí originálně, díky drobným detailům v podobě odlišnosti stavby těla, vousů, velikosti nosů, tvarů obličejů, a tak dále. UPA stále pokračuje ve svém minimalistickém až surrealistickém stylu. Kdy vytváří kontrasty mezi postavami pomocí barev a odlišnosti hlavní postavy. Vedlejší postavy jsou spíše kompars pro děj nepodstatný, popřípadě se sami stávají součástí pozadí. Žádná z nich nevlastní nic originálního, kromě různé výšky.

Nutno zmínit, že studio United Productions of America vlastnilo i sérii Mr. Magoo. Ta vycházela v průběhu let a byla hlavními díly na konci fungování studia. Stylizace postav v ní byla zachována z ohledu pozadí, ale v praktickém hledisku hlavní postava byla svým zpracováním a vizuálem více podobná studiu Disney. Originální minimalistické snímky tedy tvořili výkyvy a experimenty tvorby kam posunout animaci z hlediska minima.

Z hlediska znaků zde můžeme najít společný prvek signalizaci a odznaky z hlediska uniforem. Zásadní rozdíl je v práci se značkami, ty UPA nevyužívá. Náhračkou za ně je symbol v podobě barev. Primárně využíván v podkresu a lepšímu projevu emocí u děl, jako je například *Rooty Toot Toot*. V situaci, kdy je hlavní postava Frankí rozlícená hněvem pozadí je zbarveno do rudě. Zároveň její oblečení je rudé barvy, což může znázorňovat její výbušnost a stojí v kontrastu k postavě zpěvačky, která vlastní modré oblečení značící její klidnou povahu.

Rozdílnost je, také v tématice jednotlivých studií. UPA se spíše zaměřuje na vážná témata pro užší společnost pozorovatelů. Disney tvoří filmy pro větší spektrum lidí, kde můžeme najít díla, ze kterých si vezmou ponaučení a poznatky nejen děti ale i dospělí lidé.

## Závěr

Díky zkoumání této problematiky jsme mohly dojít k následujícímu závěru. Rozdílnost studií netkví čistě na projevu stylizace jednotlivých, děl z hlediska postav a scén, v nichž účinkují. Využívání znaků pomocí gest a mimiky je stejně podstatné. Znaky nejsou jen použity, ve formě signalizace. Jsou i využity k podkresu a vyjádření emocí, které mají postavy v příběhu. Jedná se o detaily, které však prohlubují definici rozdílnosti studií.

Důkazem tohoto argumentu je snímek od studia UPA Rooty Toot Toot. Využití barvy pozadí je zde využito k vyjádření emocí hlavní postavy. Pozadí zrudne ve chvíli, kdy hlavní postava cítí vztek a zášť vůči další postavě. Postava herečky ve snímku zaujímá kontrast v podobě modré barvy. Její pohyby a mluva jsou přizpůsobeny pomalejšímu pohodovému stylu, znázorněného modrou barvou.

Zároveň jsme díky našim rozborům byly schopni vidět okamžiky, kdy se Walt Disney spíše přibližuje stylu UPA v podobě pozadí. UPA pak pro změnu pokulhává po stránce mimiky a využití gest u animovaných postav. Jejím největším vybočením jsou snímky založené na hudbě, kdy nastávají chvíle absolutního minimalismu v podobě minimální či neexistující mimiky a gest.

# Seznam Literatury

Eco. Umberto. *Teorie sémiotiky*. Praha: Argo, 2009

Doubravová. Jarmila. *Sémiotiky v teorii a praxi*. Praha: Portál, 2008

Černý. Jiří. *Sémiotika*. Praha: Portál, 2004

Osolsobě. Ivo. *Divadlo, které mluví, zpívá a tančí teorie jedné komunikační formy*. Praha: Supraphon, 1974

Barba. Eugenio. *Slovník divadelní antropologie o skrytém umění herců*. Praha: NLN, Nakladatelství Lidové noviny, 2000



# Internetové zdroje

[https://en.wikipedia.org/wiki/List\\_of\\_UPA\\_cartoons](https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_UPA_cartoons)

<https://www.britannica.com/topic/Disney-Company>

[https://en.wikipedia.org/wiki/The\\_Walt\\_Disney\\_Company](https://en.wikipedia.org/wiki/The_Walt_Disney_Company)

<https://collection.cooperhewitt.org/people/1108826279/bio>

[https://en.wikipedia.org/wiki/United\\_Productions\\_of\\_America](https://en.wikipedia.org/wiki/United_Productions_of_America)

# Seznam filmových děl

*Robin Hoodlum* (United Productions of America, 1948)

*Mickey Down Under* (Walt Disney, 1948)

*The Magic Fluke* (United Productions of America, 1949)

*Donald's Happy Birthday* (Walt Disney, 1949)

*Gerald McBoing - Boing* (United Productions of America, 1950)

*Motor Mania* (Walt Disney, 1950)

*Rooty Toot Toot* (United Productions of America, 1951)

*Chicken In The Rough* (Walt Disney, 1951)

*The Oomphas* (United Productions of America, 1952)

*The Little House* (Walt Disney, 1952)

*Christopher Crumpet* (United Productions of America, 1953)

*For Whom The Bulls Toil* (Walt Disney, 1953)

*Casey Bats Again* (Walt Disney, 1954)

*The Jaywalker* (United Productions of America, 1956)

*Hooked Bear* (Walt Disney, 1956)

# Seznam Obrázků

- Obr. 1 - Robin Hoodlum - 1948. Turnaj v lukostřelbě. s. 26
- Obr. 2 - Robin Hoodlum - 1948. Lišák. s. 26
- Obr. 3 - The Magic Fluke - 1949. Interiér divadla. s. 28
- Obr. 4 - The Magic Fluke - 1949. Lišák a Vrána. s. 29
- Obr. 5 - Gerald McBoing - Boing - 1950. Rodina v místnosti. s. 30
- Obr. 6 - Gerald McBoing - Boing - 1950. Hlavní postava v parku. s. 30
- Obr. 7 - Rooty Toot Toot - 1951. Frankí a prostředí po výstřelu. s. 32
- Obr. 8 - Rooty Toot Toot - 1951. Frankí v baru s barmanem. s. 32
- Obr. 9 - The Oompahs - 1952. Otec se synem. s. 33
- Obr. 10 - The Oompahs - 1952. Večeře. s. 34
- Obr. 11 - Christopher Crumpet - 1953. s. 35
- Obr. 12 - Christopher Crumpet - 1953. Animátor. s. 35
- Obr. 13 - The Jaywalker - 1956. Kontrast postav. s. 36
- Obr. 14 - The Jay Walker - 1956. Gesta a Mimika. s. 36
- Obr. 15 - Mickey Down Under - 1948. Mickey Mouse. s. 39
- Obr. 16 - Mickey Down Under - 1948. Pluto. s. 39
- Obr. 17 - Donald's Happy Birthday – 1949. Zděšený výraz. s. 40
- Obr. 18 - Donald's Happy Birthday – 1949. Gesta a Mimika. s. 40
- Obr. 19 - Motor Mania - 1950. Slušný občan. s. 42
- Obr. 20 - motor Mania - 1950. Šílený řidič. s. 42
- Obr. 21 - Chicken In The Rough - 1951. Překvapený výraz. s. 44
- Obr. 22 - Chicken In the Rough - 1951. Mimika kohouta. s. 44
- Obr. 23 - The Little House - 1952. The Little House. s. 45

Obr. 24 - The Little House - 1952. Kontrast s ostatními domy. s. 46

Obr. 25 - For Whom the Bulls Toil - 1953. Mimika. s. 47

Obr. 26 - For Whom the Bulls Toil - 1953. Póza. s. 47

Obr. 27 - Casey Bats Again - 1954. Casey - mimika. s.48

Obr. 28 - Casey Bats Again - 1954. Dívka. s. 49

Obr. 29 - Hooked Bear - 1956. Správce parku s medvědem. s. 50

Obr. 30 - Hooked Bear - 1956. Medvěd. s. 51