

Univerzita Hradec Králové  
Pedagogická fakulta  
Katedra výtvarné kultury a textilní tvorby

## **Světy kolem mě – animovaný film**

Diplomová práce

Autor: Bc. Markéta Kasalová  
Studijní program: B7504 Učitelství pro střední školy  
Studijní obor: Učitelství pro střední školy – výtvarná výchova  
Učitelství pro střední školy – dějepis  
Vedoucí práce: MgA. Tomáš Moravec



## Zadání diplomové práce

**Autor:** Bc. Markéta Kasalová

**Studium:** P14P0414

**Studijní program:** N7504 Učitelství pro střední školy

**Studijní obor:** Učitelství pro střední školy - dějepis, Učitelství pro střední školy - výtvarná výchova

**Název diplomové práce:** Světy kolem mě - animovaný film

Název diplomové práce The World Around Me - Animated Movie  
AJ:

### Cíl, metody, literatura, předpoklady:

Diplomová práce se zabývá abstraktním animovaným filmem s důrazem na nenarativní složku. Teoretická část obsahuje popis základních principů abstraktního filmu, které jsou odvozeny z éry prekinematografické. Součástí je exkurz do historie experimentálního filmu a prezentace vybraných autorů (Len Lye, Norman McLaren, Tony Conrad). Didaktická část vychází z části teoretické. Obsahuje návrh workshopu zaměřeného na abstraktní film a animační techniky. Praktická část obsahuje postup tvorby experimentálního videa. Východiskem jsou filmy založené na flicker efektu.

DOVNIKOVIČ, Borivoj. Škola kresleného filmu. Vyd. 2. Praha AMU 2007. 180 s. ISBN 978-80-7331-091-2 MONACO, James. Jak číst film: svět filmů, médií a multimédií : umění, technologie, jazyk, dějiny, teorie. 1. vyd. Praha: Albatros, 2004, 735 s. Albatros Plus. ISBN 80-000-1410-6. KUBÍČEK, Jiří. Úvod do estetiky animace. Praha AMU 2004. 108 s. ISBN 80-7331-019-8 DUTKA, Edgar. Minimum z dějin světové animace. Praha AMU 2004. 159 s. ISBN 8073310120 DUTKA, Edgar. Scenáristika animovaného filmu Minimum z historie české animace. Praha AMU 2006. 146 s. ISBN 80-7331-069-4

**Garantující pracoviště:** Katedra výtvarné kultury a textilní tvorby,  
Pedagogická fakulta

**Vedoucí práce:** MgA. Tomáš Moravec

**Oponent:** MgA. Matej Al-Ali

**Datum zadání závěrečné práce:** 9.12.2014

## **Prohlášení**

Prohlašuji, že jsem tuto diplomovou práci vypracovala samostatně, pod odborným vedením MgA. Tomáše Moravce, a uvedla všechny použité zdroje a literaturu.

V Hradci Králové dne

## **Poděkování**

Ráda bych touto cestou poděkovala vedoucímu své diplomové práce MgA. Tomáši Moravcovi za podnětné rady poskytnuté při jejím zpracování. Za prvotní konzultace vděčím MgA. Alici Nikitinové. Cennou oporou mi byli rovněž moji přátelé.

## **Anotace**

KASALOVÁ, Markéta. *Světy kolem mě – animovaný film*. Hradec Králové: Pedagogická fakulta Univerzity Hradec Králové, 2017. 61 s. Diplomová práce.

Diplomová práce se zabývá abstraktním animovaným filmem s důrazem na nenarativní složku. Teoretická část obsahuje popis základních principů abstraktního filmu, které jsou odvozeny z éry prekinematografické. Součástí je exkurz do historie experimentálního filmu a prezentace vybraných autorů (Len Lye, Norman McLaren, Tony Conrad). Didaktická část vychází z části teoretické. Obsahuje návrh workshopu zaměřeného na abstraktní film a animační techniky. Praktická část obsahuje postup tvorby experimentálního videa. Východiskem jsou filmy založená na flicker efektu.

Klíčová slova: animovaný film, experimentální animace, animační techniky

## **Annotation**

KASALOVÁ, Markéta. *The World Around Me – Animated Movie*. Hradec Králové: Faculty of Education, University of Hradec Králové, 2017. 61 pp. Diploma thesis.

The dissertation topic is The Abstract Animation with Accent to the Abstract Element. The theoretical part contains specification of basic abstract movie principles which are deduced from the pre-cinematographic era. Another part in my work is a digression to the history of experimental film and presentation of some authors (Len Lye, Norman McLaren, Tony Conrad). Didactic part is based on the theoretical part which content is scheme for workshop focused on the abstract movie and animation techniques. Practical part contains methods of an experimental video creation based on the flicker effect movies.

Keywords: animated film, experimental animation, animation techniques

# Obsah

Úvod .....	9
Metodika práce .....	11
1 Teoretická část .....	12
1.1 Od definice animovaného filmu k základním principům .....	12
1.1.1 Anima .....	12
1.1.2 Okénko po okénku .....	13
1.1.3 Vytváření iluze pohybu .....	14
1.1.4 Animace, živá akce, mimésis, abstrakce .....	15
1.1.5 Od pohyblivého obrazu ke kinetickému výtvarnému dílu .....	16
1.2 Animační techniky .....	17
1.2.1 Kreslená a malovaná animace .....	18
1.2.2 Plošková (papírková) animace .....	18
1.2.3 Animace siluet .....	19
1.2.4 Bezkamerová animace .....	19
1.2.5 Modelace .....	20
1.2.6 Pixilace .....	20
1.2.7 Metoda totální a omezené animace .....	21
1.3 Prekinematografické období .....	22
1.4 Experimentální animace a avantgardní film .....	23
1.4.1 Zrod abstraktní animace .....	24
1.4.2 Německý abstraktní film .....	27
1.4.3 Americký abstraktní film .....	30
1.5 Výběr autorů .....	31
1.5.1 Len Lye .....	31
1.5.1.1 Absence kamery .....	31
1.5.2 Norman McLaren .....	35

1.5.2.1	Deformace pohybu .....	37
1.5.3	Tony Conrad .....	39
1.5.3.1	Strukturální film .....	40
1.5.3.2	The Flicker .....	42
1.5.3.3	Yellow Movies .....	44
2	Praktická část .....	48
2.1	Experiment .....	48
2.2	Realizace videa .....	49
2.3	Inspirační východiska .....	50
3	Didaktická část .....	51
3.1	Bezkamerová animace   Seznámení s celuloidovým filmem.....	52
3.2	Nedokonalost lidského oka   Thaumotrop.....	53
3.3	Pohybová deformace   Pixilace .....	55
3.4	Mřížka   Abstraktní animace .....	56
	Závěr.....	57
	Seznam obrázků a fotografií – zdroje:.....	58
	Seznam použité literatury a elektronických zdrojů .....	60



## Úvod

Kinematografie je nedílnou součástí evropské kultury již více než sto let. Během prvních pár dekád se filmový průmysl etabloval mezi stávající druhy umění a začal překotně rozvíjet svůj potenciál. Netrvalo dlouho a pronikl za oceán. Nový druh zábavy velmi rychle zaujal divácké obecnstvo.

Zrod klasického filmu přímo souvisí s filmem animovaným. V chronologickém vývoji nelze separovat objev fotografického zachycení pohybu (E. Muybridge), optická zařízení prekinematografické éry a první kinematografy. Mezi klasickým a animovaným filmem je v tomto ohledu kontinuita.

V počáteční fázi se jedná o tentýž fenomén, jež vzbuzoval zájem zainteresované veřejnosti. Neuvěřitelná vizuální představení, která byla k vidění v pařížském Musée Grévin, kde Charles E. Reynaud v roce 1882 promítal v *Optickém divadle* vlastnoručně zhotovené ilustrované pásy<sup>1</sup>, byla pouze anticipací velkých filmových triků.

Hledání počátků animace závisí na preferencích autora, který se do takového bádání pouští. Někteří spatřují počátky v době, kdy spatřil světlo světa primitivní *stroboskop*<sup>2</sup>, jiní hledají prapůvodní podoby animace již v mladší době kamenné, v době vzniku maleb bizonů v jeskyni Altamira<sup>3</sup>. První stroboskopy měly podobu kotouče s vyřezávanými podlouhlými otvory, mezi nimiž byly nakresleny jednotlivé fáze pohybu postavy. Protilehlé postavení strany s kresbami k zrcadlu umožnilo při otáčivém pohybu sledovat skrze výřezy pohybující se postavu.<sup>4</sup> Nejednalo se o zaznamenání kontinuálních fází pohybu, jako v případě bizonů z Altamiry, nýbrž o iluzi oživé postavy na malé projekční ploše.

V prekinematografické éře byla zdokonalována optická zařízení. Primitivní mechanický charakter těchto zařízení však ve výsledku umožnil sledovat pouze dokola běžící smyčku, navíc omezenému počtu diváků. Zlomovým se stal vynález filmového pásu. V kombinaci s objevem pookénkového snímání Eadwearda Muybridge už animaci v pravém slova smyslu nestálo nic v cestě.

Dnešní animovaný film má za sebou rapidní vývoj, v jehož průběhu nabylo mnoha kontrastních forem. Na jedné straně stojí ve všech ohledech dokonalé produkty

---

<sup>1</sup> URC, Rudolf. *Animovaný film*. Martin: Osveta, 1984. s. 18.

<sup>2</sup> Tamtéž.

<sup>3</sup> DUTKA, Edgar. *Minimum z dějin světové animace*. Praha: Akademie múzických umění, 2004. s. 8.

<sup>4</sup> URC, Rudolf. *Animovaný film*. Martin: Osveta, 1984. s. 18.

gigantických animačních studií, jakými jsou americký *Pixar* či japonské *Ghibli*, specializující se na fantasy snímky. Na straně druhé komorní festivaly animovaného filmu, kde mají krátké nenarativní snímky vlastní soutěžní kategorii a svůj prostor dostanou i experimentální techniky.

Z globálního hlediska mainstreamové publikum procentuálně převažuje nad diváky s entuziasmem pro netradiční filmovou podívanou. Velké, digitálně animované projekty slaví kasovní úspěchy navzdory tomu, že postrádají smysluplný děj a hlubší duchovní hodnoty. Popularitu pravděpodobně garantuje líbivé vizuální vzezření. Je experimentální animovaný film způsobilý líbivosti komerčních snímků konkurovat? Co může divákovi přinést?

Aktuální tendence ve filmovém průmyslu shrnuje Thomas Elsaesser: „*Současný průmyslový standard – blockbuster ovládaný hvězdami a principem spektaklu – dominuje audiovizuální oblasti zřetelněji než kdy dříve, přitahuje obrovská globální publika, začleňuje digitální efekty do živé herecké akce a zdokonaluje počítačově generovanou grafiku pro plně animované narativní filmy.*<sup>5</sup> Úkolem animované tvorby je především zajistit návratnost počátečních vkladů. Časová náročnost animace v kombinaci s finančním ohodnocením tak dostávají experimentální animaci do nevýhodné pozice. Při bližším zkoumání historie oboru a tendencí, které ho utvářely, lze pozorovat klíčové inovace. Jak ovlivnil experimentální animovaný film celkový vývoj animace? A jaký je podíl experimentujících animátorů na zdokonalení či vynalezení animačních technik?

---

<sup>5</sup> ELSAESSER, Thomas. Historie rané kinematografie a multimédia: Archeologie možných budoucností?. In *Nová filmová historie*. Praha: Herrmann, 2004. s. 114.

## Metodika práce

Teoretická část vychází primárně z dostupné odborné literatury, sekundárně je doplněna internetovými zdroji. Definice základních pojmů a předmětné souvislosti byly zpracovány kompilační metodou. Text je členěn na základě tematických souvislostí. Obsahuje analýzy vybraných děl, které jsou analogicky doplněny faktickými informacemi z odborné literatury. Tematicky je diplomová práce zaměřena na experimentální a abstraktní animovaný film nenarativního charakteru. V ojedinělých případech výklad doplňují filmovými počiny narativního charakteru pro zachování jeho kontinuity.

Didaktická část obsahuje návrh workshopu zaměřeného na experimentální a abstraktní animaci. Zamýšlené teoretické výklady mají oporu v odborných textech, praktické úkoly vychází partikulárně ze zmíněných teoretických závěrů a z empirických zkušeností autorky.

Praktické části předcházela syntéza tématu strukturálního filmu s důrazem na problematiku *flikr efektu*. Praktická část zahrnuje úvodní text vycházející z odborné literatury a popis realizace videa, jenž je součástí této diplomové práce. Při realizaci videa byla využita experimentální metoda.

# 1 Teoretická část

## 1.1 Od definice animovaného filmu k základním principům

Struktura publikací pojednávajících o animovaném filmu bývá obdobná. Autoři se často zabývají technikami animovaného filmu, popisem jeho fungování, historií oboru a poté nabízí výčet snímků s jejich krátkým popisem. V úvodu se snaží zformulovat definici animovaného filmu. Problematika je čtenáři nastíněna metodou komparace vybraných diferenciálních přístupů. Definice pozbývá normativního charakteru, neomezuje záběr následujícího textu. Plní funkci průvodce, který otevře dveře do tématu.

Při bližší analýze definic lze dospět k dlouhé řadě vzájemně propojených tezí, jež společně mohou poskytnout ucelený vhled do tohoto populárního kinematografického odvětví. Vymezení animace koresponduje se stanoviskem každého autora, sekundární vliv má rovněž profesní zaměření. Pro animátora bude pravděpodobně stěžejním aspektem praktická stránka procesu (technologie), komplexnější pohled bychom očekávali od estetika filmové tvorby a jinak se k problematice postaví pedagog filmové školy, jež je limitován nutností předat svým studentům co možná nejuniverzálnější definici pojmu, o níž se budou moci opřít v následujícím studiu.

Návštěvník filmové projekce možná nemá potřebu zabývat se definicemi a spokojí se s holickým hodnocením, avšak jistě alespoň zdánlivě tuší, jak kreslená či loutková animace vzniká. Snímky jednotlivých fází běhu koně osedlaného žokejem<sup>6</sup> rozkrývají kouzlo pohybu na plátně. Zůstat u tohoto jednostranného náhledu by znamenalo hledět skrze hledáček kamery přímo vpřed. Animace však znamená široký horizont, po kterém je třeba se rozhlédnout.

### 1.1.1 Anima

Anima je latinské slovo označující duši. Nejpraktičtější výchozí bod, o který lze opřít definici animovaného filmu. Explicitní propojení pojmu *anima* a *animovaný film* umožňuje opřít výklad druhého jmenovaného o proces „oživení

---

<sup>6</sup> Eadweard Muybridge: *Studie pohybu* (1878)

neživého“. Shoda jazykového základu dala v minulosti vzniknout poetickým příběhům o „vdechování duší“ neživým předmětům, které vděčně používají někteří autoři dodnes.

Poetický ráz tohoto spojení odsoudil Edgar Dutka. Poukazuje na nutnost přistupovat k problematice pragmatičtěji. Ono „vdechování duší“ označil za „zavádějící eufemismus“<sup>7</sup>. Za jeho autory označil Chitruka a Norštejna a jejich přístup konfrontoval s pragmatickým přístupem Normana McLarena.

Tvrzení, že tvorba kreslených či loutkových filmů spočívá v oživení kreseb, loutek, případně jiných rozmanitých předmětů je relevantní. Ovšem existují různé úhly, jak nahlížet na proces tvorby animovaného filmu a následné vymezení pojmu animace. Pokud by proces animace zůstal pouhým rozhýbáváním předmětů nebo jejich fragmentů, setrvali bychom na základní úrovni tohoto rozmanitého procesu. Pro jeho celistvější vnímání je třeba nahlédnout hlouběji pod technologický postup.

### 1.1.2 Okénko po okénku

Nový pohled lze získat přenesením pozornosti od scény před kamerou (tedy od toho, co snímáme) k materii, na níž je děj zaznamenáván. Teoretik výtvarného umění Jan Poš vystihl elementární rys animovaného filmu následovně: „*Jediným společným jmenovatelem desítek jeho forem a žánrů je z hlediska technologického umělý, stylizovaný pohyb, vytvářený pookénkovým snímáním jednotlivých následných fází.*“<sup>8</sup> Zprostředkoval tak posun od „zavádějícího“ vkládání duší na rovinu racionální, kterou představuje pohyb a jeho vytváření. Základní jednotku v tomto procesu je okénko neboli „*frame*“.

Od dob Eadwearda Muybridge<sup>9</sup> docházelo ke zdokonalení tohoto způsobu snímání. Pro 2D animaci znamenal zlom vynález pookénkové (frame by frame) kamery, disponující schopností snímat jednotlivá okénka. Pro dosažení plynulého pohybu je ideálním počtem čtyřadvacet okének v jedné vteřině, avšak obstojného výsledku lze dosáhnout rovněž při počtu dvanácti okének za vteřinu.

Princip fungování filmu hraného i animovaného je z hlediska užití framu simultánní. Jacques Aumont, francouzský odborník na vizualitu, sestavil rozsáhlou syntézu, v níž se zabýval fenoménem obrazu. Filmový pás, jakožto řada miniaturních

---

<sup>7</sup> DUTKA, Edgar. *Minimum z dějin světové animace*. Praha: Akademie múzických umění, 2004. s. 7.

<sup>8</sup> POŠ, Jan. *Výtvarníci animovaného filmu*. Praha: Odeon, 1990. s. 9.

<sup>9</sup> viz kapitola 1.3 Prekinematografické období

„obrazů“ je předmětem jeho zájmu: „*Film užívá nehybných obrazů, promítaných na plátno v určitém pravidelném rytmu a oddělených tmavou plochou, vznikající zakrytím objektivu promítacího přístroje otáčivou závěrkou během posunu filmového pásu o další okénko...*“<sup>10</sup> Divák sleduje přetržité světelné podněty, které vyvolávají pocit plynulosti. Podněty jdoucí po sobě však musí být alespoň zdánlivě podobné.<sup>11</sup>

Samotný postup oživení neživého metodou „*frame by frame*“ je však k vymezení animovaného filmu nedostačující. Na možnou záměnu animace a časosběru upozornil prof. Jiří Kubíček. Konkretizuje uvedením názorného příkladu, kdy zachycení jednotlivých růstových etap květiny od semínka, přes první lístky až po odkvétání vylučuje z kontextu chápání animačního procesu.<sup>12</sup>

### 1.1.3 Vytváření iluze pohybu

I přes fakt, že jednotlivá stádia růstu by byla zachycena snímáním jednotlivých okének, se nejedná o animaci. Proč? Odpověď nabízí americký teoretik Charles Salomon. Dle Salomonovy hypotézy kvintesence procesu tvorby animovaného filmu spočívá především na dvou faktorech, a sice pookénkovém snímání a vytváření iluze pohybu. Nicméně klíčovým faktorem se stává doba vzniku pohybu. Rozlišuje, zda jsou jeho fáze připraveny před snímáním nebo pohyb vzniká za běhu kamery v identickém čase. Podle Salomona v případě animovaného filmu platí, že: „... *iluze pohybu je vytvořena dříve, než je nasnímána.*“<sup>13</sup> V hraném filmu vzniká iluze pohybu přesně v okamžik snímání. Čas, který dělí vytvoření pohybové fáze a snímání nerozhoduje, může být libovolně dlouhý. Tatáž pravidla platí i pro loutkový film. Při jeho tvorbě je loutka ustavena do své pozice a následně je nasnímána.<sup>14</sup>

Zvláštním případem je stanovování podmínek pro přihlašování soutěžních děl na festivalové přehlídky. Z ryze praktických důvodů stanovila ASIFA (Mezinárodní organizace sdružující především nezávislé tvůrce animovaných filmů)<sup>15</sup> mantinely vymezující podstatu animace. „*Umění animace je vytváření pohyblivých obrazů všemi technikami s výjimkou živé akce.*“ Kubíček podotýká, že v definici se nenachází slovo film. Byla zformulována na konci osmdesátých let dvacátého století se zohledněním

<sup>10</sup> AUMONT, Jacques. *Obraz*. Praha: Akademie múzických umění, 2010. s. 43.

<sup>11</sup> Tamtéž, s. 42-43.

<sup>12</sup> KUBÍČEK, Jiří. *Úvod do estetiky animace*. Praha: Akademie múzických umění, 2004. s. 7.

<sup>13</sup> Tamtéž.

<sup>14</sup> Tamtéž.

<sup>15</sup> Tamtéž.

nástupu nových digitálních technologií. Sledování okének celuloidového film upadá do pozadí. Nastupuje analogový záznam na video a digitální počítačové záznamy. Kubíček uzavírá, že zejména kvůli úskalí moderní animace, kdy není jisté, zda vznikla ručně nebo byla navržena strojem, musela být definice navržena výše zmíněným způsobem. Zdůrazňuje, že „*jak v případě videa, tak v případě počítačového záznamu žádný film nevzniká.*“<sup>16</sup>

#### 1.1.4 Animace, živá akce, mimésis, abstrakce

Identifikace animovaného snímku mnohdy nebývá obtížná, a to ani v případě abstraktního filmu. Pokud je na filmovém plátně po dobu několika málo minut promítán shluk barevných geometrických obrazců a roztřesených linií dokáže pozorný divák za zvuku klapající promítačky určit, že sleduje film vzniklý pod rukou animátora. Černobílý snímek, kde diváci po dobu dlouhé stopáže sledují herce jednající v kompozičně bezchybných záběrech mramorových interiérů či v geometricky dokonalé zahradě ve francouzském stylu, bude označena za klasický film. Jaké jsou předpoklady pro diferenciaci hraného a animovaného filmu?

Své mnohaleté zkušenosti s animací vyložil osobitým způsobem v knize „*Sníh na trávě*“<sup>17</sup> ruský animátor Jurij Norštejn. Rozlišuje práci s živou materií u hraného filmu a tvorbu „*zcela nového světa*“ na animačním papíře. Po technické stránce je pro něho animace záležitostí optiky a chemie: „... *zaznamenání obrazu na filmovou surovinu a promítání filmového pásu prostřednictvím projektoru...*“<sup>18</sup>

Rozdíl mezi filmem hraným a animovaným lze zformulovat za předpokladu koncentrace na předmět snímání a způsob, jakým se tak děje: „*Použití neživých objektů a jejich zaznamenávání metodou okénko po okénku představuje animaci, zatímco použití živých objektů a jejich kontinuální snímání představuje živou akci.*“<sup>19</sup> Výše uvedené příklady konkretizují obě tyto možnosti. Prvním je nenarativní abstraktní animovaný film „*A Colour Box*“ z roku 1935, jehož autorem je Len Lye. V druhém jistě filmový nadšenec rozpoznal vizuální koncert „*Loni v Marienbadu*“ (1961, 94 min), mysteriózní drama režiséra francouzské nové vlny Alaina Resnais. Na ose sahající od jednoho krajního bodu, který tvoří animace

<sup>16</sup> KUBÍČEK, Jiří. *Úvod do estetiky animace*. Praha: Akademie múzických umění, 2004. s. 9.

<sup>17</sup> Spíše než o odbornou knihu se jedná o plynulý tok Norštejnových myšlenek a postřehů.

<sup>18</sup> NORŠTEJN, Jurij. *Sníh na trávě. Kniha I*. Praha: Akademie múzických umění, 2013. s. 16.

<sup>19</sup> KUBÍČEK, Jiří. *Úvod do estetiky animace*. Praha: Akademie múzických umění, 2004. s. 12.

k druhému krajnímu bodu, jímž je hraný film neboli živá akce, bychom „*A Colour Box*“ přiřadili vlevo a „*Loni v Marienbadu*“ vpravo. Filmové počiny obsahující hrané i trikové pasáže bychom podle podílu hrané a trikové složky zařadili na osu<sup>20</sup> mezi tyto dva pomyslné kraje. Maureen Furnissová pojmy „*animace*“ a „*živá akce*“ přeformulovala do méně konkrétních termínů „*mimésis*“ a „*abstrakce*“.

Nikdy není možné dosáhnout ani jednoho z pólů v plném významu. Proto fungují na společné ose a snímky mohou být na tuto osu zasazeny podle toho, co za kritéria splňují. Nejlepší ilustrující příklad z domácího prostředí je Hermína Týrlová. Ve „*Vzpouře hraček*“ (1947, 15 min) kombinuje živou akci i animaci neživých věcí. Kapesník, vystupující jako živá bytost v určitém ohledu přebírá i její charakteristické fyzické i psychické znaky – rohy kapesníku fungují jako ruce a nohy, pohybuje se jako lidská bytost a rovněž tak přemýšlí. Podíl hrané a animované složky řadí „*Vzpouře hraček*“ zhruba doprostřed této osy. Specifické je loutkové divadlo, ve kterém je hmota ožívována přímo před divákem.

James Monaco<sup>21</sup> odkazuje k Aristotelově „*Poetice*“, v níž lze najít jednu z nejstarších teorií umění. Aristotelovu teorii objasňuje: „...umění nejlépe pochopíme jako typ *mimésis*, imitace reality závislé na médiu (jímž byla vyjádřena) a modu (způsobu jakým bylo médium použito).“ V konfrontaci s abstrakcí je *mimésis* „*touha po zachycení objektivní skutečnosti jako takové*“<sup>22</sup>, abstrakce se objevuje ve smyslu „*snahy o dosažení pravé a ryzí formy*“<sup>23</sup>. Dosáhnout stoprocentní abstrakce nelze, ale je možné se k její čisté formě značně přiblížit. Podle Furnissové se na samé hraně abstrakce nachází „*nefigurální, většinou experimentální kinetická výtvarná díla, kde hlavní roli hraje zvuk, barva, linie a tvar*“.<sup>24</sup>

### 1.1.5 Od pohyblivého obrazu ke kinetickému výtvarnému dílu

Pohyblivým obrazem může být film, divadlo, ale i kinetické výtvarné dílo. Označení „*živá akce*“ znamená, že se jedná o situaci snímanou v čase, kdy se odehrává. Z kontextu živé akce je tedy vyloučeno divadlo, dokumentární i hraný film. Odlišná situace nastává u kinetického umění, které mají možnost rozpohybovat samotní

<sup>20</sup> KUBÍČEK, Jiří. *Úvod do estetiky animace*. Praha: Akademie múzických umění, 2004. s. 12.

<sup>21</sup> MONACO, James. *Jak číst film*. Praha: Albatros, 2004. s. 24.

<sup>22</sup> KUBÍČEK, Jiří. *Úvod do estetiky animace*. Praha: Akademie múzických umění, 2004. s. 12.

<sup>23</sup> Tamtéž.

<sup>24</sup> Tamtéž, s. 13.



diváci. Stávají se tak původcem mobility. Umělecké dílo může rovněž uvést v pohyb nějaký mechanismus. Kubíček se při objasnění opírá o slovo „vytváření“, což podle něho „znamená, že se jedná jen o ty pohyblivé obrazy, které zaznamenávají nějaký proces, nikoliv stav. V praxi je v drtivé většině případů tímto procesem děj, tedy narativní fenomén a je lhostejno, je-li vytvářen kresbou, loutkou, kamenem, pískem či libovolným jiným materiálem nebo dokonce živým člověkem, pokud ovšem jeho pohyb není snímán v reálném čase, tudíž není „živou akcí“.“<sup>25</sup>

Animace je některými teoretiky považována přímo za kinetickou formu výtvarného umění. Je tomu skutečně tak? Kubíček<sup>26</sup> vytvořil sedm kategorií kritérií pro srovnání hraného a animovaného filmu s výtvarným uměním. Vyšlo najevo, že oba druhy filmu, jak animovaný (bez ohledu na narativnost nebo konkrétnost), tak hraný, se odehrávají v prostoru i čase. Jsou tedy věcmi časoprostorovými, zatímco výtvarné umění je disciplínou prostorovou. „Hraný i animovaný film zaznamenávají nějaký narativní či nenarativní proces, který prodělává určitý vývoj v čase, jehož charakteristickým znakem je pohyb. Oproti tomu výtvarné dílo, a není podstatné, jestli statické nebo kinetické, nezaznamenává proces, ale stav.“<sup>27</sup>

## 1.2 Animační techniky

V dnešní době existuje široké spektrum animačních technik, jejichž užití umožňuje snímku dodat specifický ráz i atmosféru. Od způsobu zhotovení filmu se odvíjí celý jeho vizuální charakter. Pro větší přehlednost systému animačních technik byly rozděleny do dvou základních proudů, podle toho, zda se realizují v ploše (2D) nebo v prostoru (3D). Kubíček<sup>28</sup> rozdělil jednotlivé techniky následujícím způsobem:

Techniky 2D animace:

- kreslená a malovaná
- plošková (papírková)
- animace siluet
- bezkamerová animace

---

<sup>25</sup> KUBÍČEK, Jiří. *Úvod do estetiky animace*. Praha: Akademie múzických umění, 2004. s. 10.

<sup>26</sup> Tamtéž, s. 15.

<sup>27</sup> Tamtéž, s. 16.

<sup>28</sup> Tamtéž, s. 15.

- animace prosvíceného písku
- špendlíková technika

Techniky 3D animace:

- loutková animace
- animace poloplastické reliéfní loutky
- modelace
- pixilace

### 1.2.1 Kreslená a malovaná animace

2D animace zažila velký zlom po vynálezu pookénkové (*frame by frame*) kamery, která snímá každou jednotku filmového pásu. Tento objev umožnil vznik jednoho z nejstarších druhů animace a tou je animace kreslená (známá též pod starším názvem americký pohyb). V jejím případě se postupně vymezily dva protipóly, totiž klasická kreslená animace, ke které se dostal Walt Disney svou úpornou snahou dokonale vystihnout výrazy tváří animovaných postav tak, aby odpovídaly reálným grimasám. Na protější straně stojí John Hubley jako průkopník limitované kreslené animace. Užívá stylizovaného výtvarného projevu a stojí u zrodu uměleckého animovaného filmu.

Příkladem kreslené animace v abstraktním filmu je Adam Beckett<sup>29</sup>. Mladý nadějný tvůrce, autor psychedelicky laděných snímků „*Dear Janice*“ (1972, 10 min) nebo „*Sausage city*“ (1974, 5 min). Využíval i figurativní náměty jako například ve „*Flesh Flows*“ (1974, 3 min). Beckettův entuziasmus jej předurčoval k perspektivní budoucnosti. Naneštěstí v roce 1979 předčasně zemřel v nedožitých třiceti letech.

### 1.2.2 Plošková (papírková) animace

Plošková animace byla v dobách rozmachu kresleného filmu zatracována, jelikož nenabízela možnost vytvořit plynulý pohyb. Pro alternativní tvůrce si udržela

---

<sup>29</sup> RUSSET, R.; STARR, C. *Experimental Animation: An Illustrated Anthology*. New York: Van Nostrand Reinhold, 1976. s. 10-11.

status vděčného formátu. Její nespornou výhodou je ekonomická nenáročnost, není třeba velkého týmu animátorů. Autorství zde dostává v plné míře svého naplnění. Animátor si sám namaluje pozadí. Frekvence jeho změny nemusí být vysoká a proměnnou tak zůstává plošná dvourozměrná silueta. Ať už jde o postavu, zvíře nebo abstraktní tvary. Materiálem nemusí být pouze papír, ale také plech, karton, linoleum. Návrat k ploškové animaci, která nabízí bohaté možnosti výtvarné stylizace, byl možný díky tomu, že trhaný pohyb přestal být částí obecnstva považován za chybu. U abstraktních snímků není bezpodmínečně nutné zachytit plynulou chůzi postavy nebo dokonalý výraz obličeje.

### 1.2.3 Animace siluet

Rozdíl mezi ploškovou animací a animací siluet spočívá v tom, že „*na plošky se svítí zepředu, na siluety se svítí zezadu*“<sup>30</sup>. Nejčastěji užívaným materiálem ke zhotovení siluet je papír, ať už vystříhovaný nebo trhaný. Použit lze i textil, plech či další plošné materiály. Siluetová animace proslavila Lotte Reinigerovou. Disponovala dovedností vystříhat do černého papíru i ty nejjemnější detaily. Z připravených siluet skládala pohyby na monolitickém i malovaném pozadí. Její snímky mají specifický vizuální ráz.<sup>31</sup> Reinigerová nepatří mezi zástupce nenarativní animace. Námětem pro její tvorbu byly pohádky a jiné příběhy.

### 1.2.4 Bezkamerová animace

Bezkamerová animace patří mezi techniky, které budou těžko hledat širší okruh diváků mimo uměleckou sféru. Její podstatou je kreslení, malování či škrábání přímo na celuloidový film. Jednotlivá políčka filmového pásu nelze vycentrovat, výsledný pohyb tak postrádá plynulost a obraz je roztřesený. Existují i narativní snímky vytvořené touto technikou například „*Dvě sestry*“ Caroline Leaf (1991, 10 min), nenarativní abstraktní animace však převažují. Vlastnosti filmového pásu neumožňují, aby do procesu bezkamerové animace vstoupilo více tvůrců. Jedná se o ryze autorskou záležitost.

---

<sup>30</sup> KUBÍČEK, Jiří. *Úvod do estetiky animace*. Praha: Akademie múzických umění, 2004. s. 91.

<sup>31</sup> DUTKA, Edgar. *Minimum z dějin světové animace*. Praha: Akademie múzických umění, 2004. s. 150-153.

Objev této techniky bývá připisován Lenu Lyemu, jejím popularizátorem se stal Norman McLaren.<sup>32</sup>

Snímky vzniklé touto technikou nesou označení „*handmade film*“, „*direct film*“ či „*cameraless film*“. Čihák jej definuje jako film vytvářený „*bez použití kamery, přímým nanášením barev na filmový pás, případně vyrýváním do černé či jinak zbarvené filmové emulze, obecně tedy rukodělnými zásahy přímo do filmového materiálu.*“<sup>33</sup>

Z 3D technik nachází využití v abstraktním a experimentálním filmu zejména modelace a pixilace.

### 1.2.5 Modelace

V případě modelace jsou jednotlivé pohybové fáze vymodelovány z libovolného tvárného materiálu. Využit lze barevnou plastelínu, keramickou hlínu, vosk a jiné. Materiál lze recyklovat, jeho spotřeba dramaticky nenarůstá, což se promítá i ve finanční stránce. Jedná se o jednu z nejméně náročných technik vhodných například pro prvotní stop motion workshopy pro žáky základních škol.

Fusako Yusaki, japonská animátorka, vytváří pomocí plastelíny nenarativní snímky, ve kterých částečně užívá figurálních tvarů. Scény jsou stylově i barevně minimalistické. Abstraktní pasáže vymodelované z plastelíny dokreslují loutkovou animaci snímku Václava Mergla „*Homunkulus*“ (1984, 11 min).

### 1.2.6 Pixilace

Animace je oživení neživé hmoty. Identickým způsobem je možné oživit i člověka. Snímáním dílčích stádií pohybu lidské postavy vznikají vizuálně působivé snímky. Nerespektováním tempa pohybu vzniká jeho deformace. Její průkopník Norman McLaren tento jev nazývá „*karikaturou pohybu*“.<sup>34</sup> Lidské oko je schopné rozeznat podobu z karikatury díky neměnným rysům obličeje<sup>35</sup>. Automaticky vytváří konexe s dříve spatřenými obrazy. Enormní rozměry charakteristických rysů činí z karikatury humornou záležitost. Při karikování pohybu dochází k manipulaci

---

<sup>32</sup> Podrobněji viz kapitoly 1.5.1 Len Lye a 1.5.2 Norman McLaren

<sup>33</sup> ČIHÁK, Martin. *Ponorná řeka kinematografie*. Praha: Akademie múzických umění, 2013. s. 98.

<sup>34</sup> KUBÍČEK, Jiří. *Úvod do estetiky animace*. Praha: Akademie múzických umění, 2004. s. 100.

<sup>35</sup> AUMONT, Jacques. *Obraz*. Praha: Akademie múzických umění, 2010. s. 74.

s načasováním jeho jednotlivých fází. Pixilace se pro svou nadsázku a komičnost stala oblíbenou u diváckého publika. Populární je i mezi neprofesionálními filmaři, o čemž svědčí množství amatérských filmů dostupných na populárních serverech youtube.com či vimeo.com. K rozšíření techniky mezi kreativní nadšence přispěla dostupnost digitálních fotoaparátů, jejichž užití výrazně zjednodušuje a zrychluje proces vzniku těchto specifických snímků

Pixilace je stále živou technikou, což dosvědčuje i její využití v komerčním hudebním průmyslu. Seskupení londýnských vizuálních umělců nesoucí název Shynola vytvořilo v roce 2009 videoklip ke skladbě „*Strawberry Swing*“ popové skupiny Coldplay. Frontman Chris Martin v klipu vystupuje v roli superhrdiny. Jeho pohyb byl nasnímán před klíčovacím pozadím. Křídou nakreslený fantastický příběh s gigantickými zvířaty vytvořen postprodukcí.

Do zlatého fondu nepochybně patří videoklipy ke skladbám žijící legendy Petera Gabriela. V osmdesátých a devadesátých letech vznikaly konceptuální videoklipy bohatě využívající rozmanité animační techniky. Pixilaci obsahují „*Sledgehammer*“ nebo „*Big Time*“ (oba 1986). V druhém jmenovaném je pixilace kombinována s technikou „*strata cutu*“, kdy dochází k ořezávání plastelínových válců aj.

Závěrem zmíním absolventský snímek Aurela Klimta „*Eastern - Krvavý Hugo*“ (1997, 5 min). Tato parodie na western sice nepatří mezi abstraktní animaci, nicméně byla kompletně vytvořena technikou pixilace a probojovala se do nominací Studentského Oscara, kterého uděluje americká Akademie filmového umění a věd.

### **1.2.7 Metoda totální a omezené animace**

Použité rozdělení technik vychází z plošné nebo prostorové podstaty animace. Existují i další způsoby dělení. Například dle propracování jednotlivých okének.

Metoda, kdy má každé políčko filmového pásu vlastní kresebnou předlohu se nazývá totální animace. Kubíček<sup>36</sup> uvádí, že se jedná o vrcholnou dovednost při tvorbě animovaných filmů, kdy animátor kreslí nejen jednající postavy, ale rovněž pozadí každého framů zvlášť. Vysoký autorský podíl zaručuje individuální grafický styl. Naproti tomu metoda „*omezené animace*“ snímá jednotlivé fáze po větším počtu okének, v rozmezí tří až šesti framů.

---

<sup>36</sup> KUBÍČEK, Jiří. *Úvod do estetiky animace*. Praha: Akademie múzických umění, 2004. s. 89.

### 1.3 Prekinematografické období

Dynamický vývoj technologií umožňuje zdokonalování animačních technik a otevírá dveře novým přístupům k tvorbě. I přes velký boom 3D počítačové animace, zůstávají principy tvorby stejné a nadále vychází ze svých prapůvodních kořenů objevených před nástupem filmu ve smyslu materie. Pomineme-li hledání počátků animace ve fázích rozkreslených na kamenných zdech Altamiry, přichází přelomové objevy v éře prekinematografické. Základní principy objevené v tomto období jsou využívány v animovaných filmech napříč všemi následujícími epochami.

První optické hračky nenabízely pohyblivý obraz, ale i tak se jednalo o senzace, které byly prezentovány divákům při kočovných výjezdech. Diorámata a stereoskopy suplovaly omezené cestovatelské možnosti. Na trojrozměrných obrázcích tak bylo možné spatřit exotické krajiny a jiné nepoznané jevy. Cestopisy byly zároveň obsahem prvních filmů. Jeho vynález v devadesátých letech devatenáctého století byl důsledkem průmyslové revoluce.

Předstupněm byla optická zařízení „*fenakistiskop*“ (vynalezený v roce 1832) a „*zootrop*“ (vznikl v roce 1833), který „... tvořila série kreseb na úzkém pásu papíru vloženém do otáčejícího se válce.“<sup>37</sup> Ten se sice stal senzací, ale brzy vyčerpal své možnosti, jelikož nemohl nabídnout jinou možnost, než opakovat tutéž sérii pohybů stále dokola. V souvislosti s filmovým vývojem nelze opomenout „*laternu magiku*“ užívanou již od 17. století ovšem rovněž bez schopnosti vytvořit iluzi pohybu.<sup>38</sup>

Pro vývoj filmové tvorby musely být realizovány objevy v rovině fyziologické i technické. První premisa spočívala v objevu fungování lidského oka. Člověk vnímá pohyb jako sérii nepatrně odlišných obrazů. Podstata vizuální percepce pohybu spočívá ve splývání obrazu na oční sítnici. Díky pozvolnému doznívání vizuálních vjemů člověk není schopen postřehnout při určité rychlosti nejmenší jednotky, ze kterých je lokomoce na filmovém plátně složena, v důsledku čehož vzniká iluze plynulého pohybu. Minimální rychlost pro takové vnímání je šestnáct obrazů za vteřinu.

S tím souvisí schopnost v takové rychlosti obrazy promítnout (viz technické dispozice Edisona a bratří Lumièrů). Poslední překážkou zůstaly dlouhé expoziční časy při vzniku fotografie. Délka expozice v roce 1826, kdy Claude Niépce

---

<sup>37</sup> THOMPSON, Kristin. *Dějiny filmu*. 1. vyd. Praha: Akademie múzických umění a Nakladatelství Lidové noviny, 2007. s. 22.

<sup>38</sup> Tamtéž.

vytvořil první stálou fotografii na skleněné desce, byla osm hodin. Takový časový interval je pro tvorbu filmu nepoužitelný. Pro docílení požadovaného efektu bylo nutné dostat expozici do řádu zlomků vteřiny. Podříditi délku expozice limitům lidského oka se podařilo až v roce 1878.<sup>39</sup>

V rozvoji filmové materie byl stěžejní vynález George Eastmana, který objevil světlocitlivý papír. Přelomovým se pak stal objev celuloidového svitku v roce 1889. Pro animovaný film byl rozhodující vynález pookénkového snímání. Eadward Muybridge měl za úkol zachytit pohyb koně. Nejprve studoval jeho chůzi a snažil se objevit vhodný způsob jejího zachycení. K zachycení fází vytvořilo řadu dvanácti fotoaparátů, které disponovaly schopností fotografovat pohyb koně v intervalu jedné poloviny vteřiny. Vzniklé fotografie byly posléze promítány pomocí laterny magiky.

Jedním z optických zařízení byl rovněž „*praxinoskop*“, jehož vynálezcem byl Charles Reynauld. Na rozdíl od svých předchůdců, jejichž prvotní specializací nebyl film, věnoval se Reynauld experimentování s fázovaným pohybem a hledal cestu, jak obrázky promítnout divákům. V roce 1882 propojil sledování pohybu přes zrcadlo a laternu magiku. Bylo to poprvé v historii, kdy někdo dokázal promítnout sérii kreseb na plátno.<sup>40</sup> Téměř dvě desetiletí pak dělilo objev praxinoskopu a první film promítaný v kinetoskopické skříni, za jejímž objevem stojí Thomas Edison. Společně s W. K. L. Disksonem dospěli do bodu, kdy byli schopni promítat dvaceti vteřinové snímky z 35mm filmu. Dveře do komerční sféry otevřeli Louis a Auguste Lumièrové vynálezem kinematografu, lehké kamery snímající rychlostí šestnácti okének za vteřinu. Oproti Edisonovým šestačtyřiceti snímkům, které logicky za důsledek větší spotřebu drahého filmového materiálu znamenal tento posun zlevnění procesu a jeho zpřístupnění většímu počtu filmových tvůrců a rovněž komerčním subjektům.

## **1.4 Experimentální animace a avantgardní film**

Ve dvacátých letech 20. stol. vznikl filmařský proud, který tvořil protipól komerční tvorby. Prvotní alternativní snímky odrážely situaci v malířství

---

<sup>39</sup> THOMPSON, Kristin. *Dějiny filmu*. 1. vyd. Praha: Akademie múzických umění a Nakladatelství Lidové noviny, 2007. s. 21-22.

<sup>40</sup> Tamtéž, s. 24.

a souběžně přebíraly myšlenky tehdejších aktuálních uměleckých proudů (kubismus, abstraktní umění, futurismus, dadaismus...).<sup>41</sup>

Umělecké skupiny avantgardní Paříže i Berlína tvořily podhoubí, ze kterého vyšly zásadní teze nejen alternativního směru. Intelektuální vrstvy si jej oblíbily. I přes problematické financování, kdy tvůrci museli často využívat své vlastní zdroje nebo vyhledávat mecenáše, se experimentální film úspěšně rozvíjel. Z řad experimentujících animátorů vybírali zástupci komerčních institucí talenty, kterým nabízeli pracovní uplatnění v reklamní sféře. Tímto způsobem se prosadil Walter Ruttmann nebo Lotte Reinigerová, která okouzila dovedností vystříhovat nejjemnější detaily na papírových šablonách, z nichž vytvářela poetické filmy technikou ploškové animace, jak uvádí Thompson.<sup>42</sup>

V rámci experimentálního filmu se postupně vykrystalizovalo několik podkategorií. Kristin Thompsová<sup>43</sup> rozlišuje šest hlavních trendů:

- abstraktní animace
- filmy vycházející z dada
- surrealismus
- *cinéma pur*
- lyrická dokumentární tvorba
- experimentální hrané filmy

#### 1.4.1 Zrod abstraktní animace

Vznik abstraktního filmu, potažmo animace nelze datovat či zařadit do určitého okamžiku dějinného vývoje. Jedná se o výsledek mnoha dílčích faktorů, úvah uměleckých skupin i solitérů – vizionářů. Z badatelského hlediska, spatřují teoretici i umělci počátky směru v různorodých momentech.

Jedním z hlavních východisek je zformování samotného abstraktního stylu. Mezníkem je v tomto ohledu podle Thompsová<sup>44</sup> Kandinského „*Abstraktní akvarel*“ (1910). Jacques Aumont označuje abstrakci za nejviditelnější

---

<sup>41</sup> THOMPSON, Kristin. *Dějiny filmu*. 1. vyd. Praha: Akademie múzických umění a Nakladatelství Lidové noviny, 2007. s. 181 - 185.

<sup>42</sup> Tamtéž.

<sup>43</sup> Tamtéž.

<sup>44</sup> Tamtéž, s. 181 - 185.



proměnu v obrazovém umění dvacátého století. V sedmnáctém století se tento výraz používal ve smyslu hanlivého označení pro něco „nepochopitelného“.

Příklad byl následován dalšími malíři, a tak se postupně zformoval nový směr. Prozatím jen na poli výtvarném, nikoliv filmovém. Principy abstraktního malířství se pozvolna modifikovaly do kinematografické roviny. Byl to logický vývoj vzhledem k tomu, že většina prvních animátorů působících v Německu a zabývajících se abstraktním filmem se rekrutovala z malířských kruhů, jak uvedla Thompsonová. V Německu se odehrála první velká kapitola abstraktní animace. Představiteli první generace abstraktního experimentálního filmu byli Hans Richter, Viktor Eggeling, Walter Ruttmann a Oskar Fischinger.

Tomuto vývoji ale předcházely dílčí momenty, kdy byla malba krok od transformace ve filmové médium. Některé vize přišly dříve, než bylo připraveno odpovídající technické zázemí, které by jejich realizaci umožnilo. Případ Léopolda Survage, který popsala Cecile Starrová<sup>45</sup>, dokládá úzké spojení abstraktní animace s malířstvím. Psal se rok 1914, když Léopold Survage, ruský umělec tvořící v pařížských avantgardních kruzích, pod vlivem tehdy nově užívaných technik filmování vytvořil „*Colored rhythm designs*“. Tato série akvarelů vznikla se záměrem zanimovat malby a posléze vytvořit abstraktní barevný film. Ambiciózní vize zůstala nenaplněna, jelikož takový projekt byl v druhém desetiletí dvacátého století nerealizovatelný.

Kdyby jen vizionář Survage tušil, kam postoupí vývoj technických možností filmu. Řada akvarelů představovala totéž, co jednotlivá okénka na filmovém pásu.<sup>46</sup> Dimenze času a rytmu byla převedena do barev. Na svou dobu pozoruhodný projekt.

---

<sup>45</sup> RUSSET, R.; STARR, C. *Experimental Animation: An Illustrated Anthology*. New York: Van Nostrand Reinhold, 1976. s. 33-39.

<sup>46</sup> Tamtéž, s. 33-39.



Obrázek 1: Instalace akvarelů „*Colored rhythm designs*“ Leopolda Survage

Díky moderním sociálním sítím v internetovém prostředí lze poměrně snadno vyhledat transformace odkazů uměleckých velikanů. „*Colored rhythm designs*“ ožívají o několik desetiletí později rukou Bruce Checefskyho. Checefsky ilustrativně dokázal, k čemu měly Survagovy malby původně sloužit. V roce 2005 pod záštitou *Seesawpictures* vytvořil mezi jednotlivými akvarely přechodové fáze, čímž vznikla iluze plynulého pohybu. Video digitální barevné animace akvarelů vložil na youtube.com.<sup>47</sup> Video slouží pro dokreslení představy, postrádá umělecký ráz. Přístup může sloužit jako inspirace pro tvorbu animace ze sériových děl.

Počátky kinematografie bývají kladeny do přímé souvislosti s konkrétními představiteli malířství. V obraze „*Bílá na bílé*“ Kazimira Maleviče z roku 1919 spatřuje László Moholy-Nagy symbol projekční plochy. Bílý čtverec diagonálně vsazený do bílého pozadí znamenal posun malby k projekci, potažmo filmu. Tato transformace se pro Moholy-Nagyho stala středem zájmu. V Malevičově bílé ploše spatřoval potenciální plátno pro malbu světlem. Byl přesvědčen, že pigmentovou malbu nahradí

---

<sup>47</sup> 04 Leopold Survage Colored Rhythm BRUCE CHECEFSKY) [animovaný film]. Animace Bruce CHECEFSKY. USA. Seesawpictures, 2005. V digitalizované podobě dostupný prostřednictvím YouTube z: <https://www.youtube.com/watch?v=V5erWfUKrqU>

malba světelná.<sup>48</sup> Malevič mimo jiné společně s Pietem Mondrianem inspiroval v tvorbě Arnulfa Rainera, představitele vídeňské školy formálního filmu.<sup>49</sup>

Propojení malby a filmu lze téměř o půl století později nalézt v „*Yellow Movies*“ Tonyho Conrada. Plátno užívá Conrad v dvojím smyslu. Jednak jako plátno malířské, na které nanesl barvu, a jednak ve smyslu „promítacího plátna“. Rozměry jednotlivých „*Yellow Movies*“ odpovídají poměrově rozměrům kinoplátna. Vystavené dílo nabývá funkce obrazu, sekundárně lze dílo chápat jako film odehrávající se v reálném čase.

Tony Conrad stojí na prahu klasického abstraktního filmu. Z hlediska časového existují dvě ohniska, kdy se abstraktní film rozvíjel. První významná etapa byla ve dvacátých letech 20. stol v Německu, poté se přesunul na západní pobřeží Spojených států amerických, zde se krátce zazařil a poté zájem o něj opadl. Oživení nastalo až na samém prahu počítačové éry. Novinky na poli technologickém dokázali umělci obratně využít. Při tvorbě abstraktních snímků sehrály svou roli osciloskopy a pracomoputery.<sup>50</sup>

#### 1.4.2 Německý abstraktní film

Za první abstraktní animovaný snímek je označován „*Rhythmus 21*“ (1921, 4 min) Hanse Richtera. Poprvé byl uveden v roce 1921. „*V tomto filmu nejde pouze o kinetickou kompoziční hru černých, šedých a bílých čtyřúhelníků, nýbrž o vytvoření zcela osobitého, čistě filmového rytmu, daného proměnou vztahů mezi nimi i vztahem k rámu plátna ústící v obraz pulzující kolmo k obrazové ploše...*“<sup>51</sup> Richter navázal o dva roky později snímkem „*Rhythmus 23*“ (1923, 5 min). V něm rozšiřuje portfolio z čtverců a obdélníků o rozmanitější tvary. Kompozice a směry jejich pohybu již nejsou výhradně lineární, ale přechází i do diagonálních poloh. Trilogii zakončuje ručně kolorovaný „*Rhythmus 25*“ (1925, 4 min)<sup>52</sup>, jenž se však nedochoval.

Znatelný je vliv Hanse Richtera na Viktora Eggelinga (viz „*Symphonie diagonale*“), se kterým se setkal v roce 1918. Kromě spolupráce na abstraktních filmech pojila Eggelinga s Richterem skutečnost, že oba byli zároveň malíři. Richter

---

<sup>48</sup> MOHOLY-NAGY, László. *Vision in motion*. Chicago: P. Theobald, 1946. s. 271-272.

<sup>49</sup> ČIHÁK, Martin. *Ponorná řeka kinematografie*. Praha: Akademie múzických umění, 2013. s. 44.

<sup>50</sup> Tamtéž, s. 73.

<sup>51</sup> Tamtéž, s. 81.

<sup>52</sup> Tamtéž, s. 82.

absolvoval studia malířství na berlínské akademii, později působil v kruhu expresionistů. Zásadně jej ovlivnil princip tvůrčí náhody, se kterým se setkal v dadaistické skupině při pobytu v Curychu. Dadaistou byl rovněž švédský malíř Eggeling. Společně s Richtermem se snažili vytvořit něco jako „vizuální hudbu“.<sup>53</sup> Koherence se skladebným postupem a fungováním notové osnovy je v kontextu abstraktní animace pochopitelná. Rytmiku, fáze a určitou „melodičnost“ lze spatřit v řadě prací.

Oba hledali nové pracovní postupy, jež by se odrazily i na vizuální podobě snímku. Vyvinuli speciální techniku, kdy obrázky byly skládány do svitků tvořených dlouhými kusy papíru se sériemi lehce pozměněných kreseb. Ve spolupráci s Ernou Niemeyerovou vytvořil Eggeling „*Symphonie diagonale*“ (1924, 5 min), kde využil minimalistické černé pozadí s bílými lineárními čarami a geometrickými obrazy.<sup>54</sup> V úvodních titulcích stojí, že cílem tohoto experimentu je zkoumání základních principů časových intervalů ve filmovém médiu.

Primárním účelem prvních snímků bylo pobavit diváka. Záznamy cvičících akrobatů či krátké grotesky nehledaly formální podstatu filmu. Otázky, které řešil umělecký film, byly diametrálně odlišné od problémů komerčních filmů. Na počátku dvacátého století vznikl v Německu názor, že: „...nejčistší forma filmu by měla být abstraktní, jelikož film je stejně jako malířství vizuální umění.“<sup>55</sup> Odklon od narativních snímků je patrný. V komerční tvorbě nezbýval prostor na řešení závažnějších otázek, ani na svobodné experimentování s technikami.

Absence zkušenosti s komerční animací a touha vytvořit pohybuující se obrazy dovedla expresionistického malíře Waltera Ruttmanna k experimentování s olejovými barvami. Těmi maloval na sklo podsvícené zespodu. Namalované obrazy snímal, následně jednotlivé barvy stíral a znovu nanášel. Unikátní technikou tak vytvořil snímky, z nichž první nesl název „*Lichtspiel Opus I*“ (1921, 12 min). Související práce měly v názvu vždy variaci spojení Opus. Ve snímcích vzniklých touto technikou figurují abstraktní formy, které se proměňují, zvětšují a zmenšují. Původní Ruttmannův záměr byl doplnit je při promítání originální hudbou a ručním kolorováním. V pozdějším období se Ruttmann i Richter od abstraktní animace odvrátili

---

<sup>53</sup> ČIHÁK, Martin. *Ponorná řeka kinematografie*. Praha: Akademie múzických umění, 2013. s. 79.

<sup>54</sup> THOMPSON, Kristin. *Dějiny filmu*. 1. vyd. Praha: Akademie múzických umění a Nakladatelství Lidové noviny, 2007. s. 184.

<sup>55</sup> Tamtéž.

a začali při natáčení využívat reálné předměty.<sup>56</sup> Na dlouhou dobu tak zůstal jediným, kdo se abstraktní animaci nadále věnoval Oskar Fischinger.<sup>57</sup>

Fischinger, označovaný jako „nejvýznamnější abstraktní animátor zvukové éry, byl jediným, kdo neměl malířskou průpravu. Jeho intenzivní zájem o abstraktní film začal někdy ve dvacátých letech, kdy byl seznámen s Walterem Ruttmannem. Sám vynalezl unikátní postupy, zejména na poli technologickém. „*Wachsexperimente*“ (1927, 6 min) vznikaly speciálním postupem, kdy Fischinger užíval stroj na opracování vosku, který následně taval a jeho vrstvy přibližující se ke kameře snímal.<sup>58</sup> Absolutní film je rovněž propojen s hudbou a duchovními hodnotami ukrytými v dílech složených z geometrických obrazců. Fischinger byl vyučeným varhanářem. Ve třicátých letech dvacátého století vytvořil na motivy druhé Uherské rapsodie Ference Liszta mistrovské dílo „*An Optical Poem*“. Stejně jako Rudolf Pfenninger, realizoval Fischinger pokusy s rytím zvuku na filmový pás.

V prvním období rozvoje experimentální animace se hledaly nové způsoby snímání různorodých materiálů. Cílem bylo učinit film zajímavým, něčím ho ozvláštnit. Umělecká animace se rozvíjela v mnoha vrstvách, avšak ve stereotypních kolejích, co se procesuálního uspořádání „*scéna – kamera - materie*“ týče. Ještě nikoho nenapadlo vyloučit ze snímacího procesu kameru. Na přítomnosti či absenci kamery založil Čihák své úvahy, když rozlišil dva různé přístupy v absolutním filmu:

„1. kamera a filmový pás slouží jako záznamové médium, přičemž abstraktní svět je vytvářen před kamerou a jí snímán (Walther Ruttmann, Hans Richter, Oskar Fischinger, Dwinell Grant, Jordan Belson, Hy Hirsh, John a James Whitneyové aj.)

2. kamera jako nástroj je zcela z procesu vyloučena a autor vytváří svůj film nejrůznějšími výtvarnými postupy přímo na filmový pás – tzv. *handmade film* (Len Lye, Harry Smith, Stan Brakhage, Petr Skala aj.)“<sup>59</sup>

Čihák se zároveň zabývá označením abstraktního filmu. Prioritní je pro něho označení „*absolutní film*“. Svou hypotézu odvozuje od Aristotelovského pojetí, kdy „*jsou geometrické objekty pouhými abstrakcemi z reálných objektů,*

---

<sup>56</sup> THOMPSON, Kristin. *Dějiny filmu*. 1. vyd. Praha: Akademie múzických umění a Nakladatelství Lidové noviny, 2007. s. 184.

<sup>57</sup> ULVER, Stanislav. *Západní filmová avantgarda*. Praha: Český filmový ústav, 1991. s. 80.

<sup>58</sup> ČIHÁK, Martin. *Ponorná řeka kinematografie*. Praha: Akademie múzických umění, 2013. s. 87-92.

<sup>59</sup> Tamtéž, s. 73.

při nichž abstrahujeme jen tvar a velikost...“.<sup>60</sup> Tento výklad vyvrací Petr Vopěnka. Aristotelovské pojetí chápe ve smyslu získávání abstrahovaného tvaru. V tomto kontextu dále uvádí, že z žádného reálného objektu na světě nelze získat ideální geometrickou křivku a tudíž je Aristotelova teze neplatná. Stanislav Ulver<sup>61</sup> tvrdí, že označení „*absolutní film*“ užívali již sami průkopníci abstrakce Fischinger, Eggeling aj.

### 1.4.3 Americký abstraktní film

Americký abstraktní film vzniká v období druhé světové války. Mezi představitele amerického abstraktního filmu patří Harry Smith, John a James Whitney, Jordan Belson a James Whitney. Do jisté míry se tendence za oceán přesouvaly prostřednictvím emigrujících tvůrců. Po roce 1939 odchází z válečné Evropy Oskar Fischinger. Američané později odmítali fischingerovské spojení s hudební skladbou. Americký abstraktní film byl na západním pobřeží ovlivněn zájmem o spiritualitu, znatelný byl vliv budhismu, taoismu, drog a stavy rozšířeného vědomí. Protipólem byla racionální tvorba Dwinella Granta, který tvořil v New Yorku.<sup>62</sup> Bratři Whitneyové se zabývali problémem časových struktur. Po roztržce reprezentoval každý z bratrů jeden ze dvou hlavních proudů v americké nefigurativní animaci. James Whitney se věnoval psychedelickému filmu, John Whitney geometrické abstrakci.<sup>63</sup>

Mnoho tvůrců se zabývalo filmem a experimenty od brzkého věku. První filmy vyrobili již před nástupem na univerzity a proto mohli později pokročit do vyšších sfér filmového uvažování. Často vycházeli z nejprimitivnějších technik, které byly známy již při vzniku prvních animovaných filmů. Mnoho z nich se pustilo do práce v technologických oblastech, které vyžadují odbornost a pokročilé znalosti.<sup>64</sup>

Stěžejním faktorem byla i finanční podpora. Některé generace animátorů sehnali skromné prostředky díky tvorbě filmů pro školy či vzdělávací pořady. Takto získané prostředky ovšem na obživu svých tvůrců nestačily. Obrat nastal, když se mladí animátoři dostali do hledáčku muzeí a nezávislých výstavních prostor, která začala animované filmy shromažďovat (Whitney Museum of American Art, American

---

<sup>60</sup> ČIHÁK, Martin. *Ponorná řeka kinematografie*. Praha: Akademie múzických umění, 2013. s. 69.

<sup>61</sup> ULVER, Stanislav. *Západní filmová avantgarda*. Praha: Český filmový ústav, 1991. s. 9-10.

<sup>62</sup> ČIHÁK, Martin. *Ponorná řeka kinematografie*. Praha: Akademie múzických umění, 2013. s. 105

<sup>63</sup> ULVER, Stanislav. *Západní filmová avantgarda*. Praha: Český filmový ústav, 1991. s. 9-10.

<sup>64</sup> RUSSET, R.; STARR, C. *Experimental Animation: An Illustrated Anthology*. New York: Van Nostrand Reinhold, 1976. s. 9.

Federation of Arts). V této době bohužel ani festivaly nenabízely finanční ocenění. A tak hlavní motivací k abstraktní tvorbě zůstávala fascinace. Nutkání zrealizovat vnitřní vize a jak píše Starrová s Russettem „*nechat je volně být v čase a prostoru*“.<sup>65</sup>

## 1.5 Výběr autorů

V následující kapitole budou blíže představeni autoři Len Lye, Norman McLaren a Tony Conrad. Cílem není podat chronologický výčet prací a technik, které k jejich vytváření používali, nýbrž formou drobné sondy nastínit způsoby jejich tvůrčího uvažování a postihnout motivace, které je vedly k hledání inovativních přístupů na poli experimentální animace. Každý z nich vnesl do světa filmu nové tendence, které přetrvaly v čase a dnes jsou v kinematografickém prostředí zavedenými pojmy. Nové postupy byly v určitých případech partikulárně důsledkem neblahých okolních skutečností. Jmenovaní tvůrci však situaci čelili osobitým vynalézavým přístupem. Vybrané práce budou zařazeny do příčinných souvislostí a tematických ucelených podkapitol.

### 1.5.1 Len Lye

#### 1.5.1.1 Absence kamery

Procesu natáčení předchází zhotovení scény. Jednotlivé obrazy scény se následně snímají, ať už na celuloidový film nebo na digitální paměťová média. Zápis na médium probíhá skrze snímací zařízení. V případě filmového pásu to bývá zpravidla kamera, fotoaparát nebo jiné světlocitlivé technické zařízení.

Co se stane, když se proces omezí na pouhou materii? Scéna a natáčecí technika pozbývají v procesu svou úlohu, zároveň se minimalizují rozpočtové náklady. Právě finanční situace vedla údajně Novozélandčana Lenyho k objevu bezkamerové animace. Styl, který ovlivnil řadu autorů. V Čechách touto technikou tvořil Petr Skala. Jeho informální animace vznikla nezávisle – objevil ji sám pro sebe.

Podstatou bezkamerové animace je vytváření obrazů přímo na filmový pás. Užívá se klasických filmových pásů 35 mm nebo 70 mm. Na film je možné kreslit,

---

<sup>65</sup> RUSSET, R.; STARR, C. *Experimental Animation: An Illustrated Anthology*. New York: Van Nostrand Reinhold, 1976. s. 152.

malovat, škrábat, lze ho prostříhat i opálit. Možnosti tvorby experimentálních snímků touto technikou jsou velmi široké. Bohužel s sebou tento styl nese i nevýhody. Zatímco animátor u prosvětlovacího stolu používá pauzovací papír a je schopen díky systému úchytů kresbu vycentrovat, u filmového políčka taková manipulace není možná. Výsledkem je roztřesený obraz. Limitem je i délka filmového pásu, která neumožňuje tyto filmy vytvářet v delší stopáži. Plocha políčka 35 mm filmu rovněž nenabízí mnoho prostoru pro realizaci. Tento problém částečně řeší použití 70 mm filmu, avšak s formáty papírů užívaných na rozkreslování fází se tato miniaturní okénka nedají srovnávat.<sup>66</sup>

Lyeovy „*handmade filmy*“ byly částečně inspirovány snahou Johna Constabla zachytit pomocí malby pohyb mraků. Lye zaměřil svou pozornost pouze na pohyb. Viděl spojitost vytváření pohybu a komponování hudby. „*Tak jako hudba má své melodické části, proč nevytvářet různorodé pohybové momenty.*“<sup>67</sup> Druhým významným momentem jeho tvorby je rezignace na filmové políčko. Barvu nanášel kontinuálně napříč celým filmovým pásem. Tento postup je nazýván informelní animací. „*Lye začíná pracovat gestickou metodou, opouští svět geometrických tvarů otevírá nový prostor nejen nefigurativního, ale přímo informelního filmu. Tímto svým přístupem předbíhá vývoj, který nastane v poválečném malířství (abstraktní expresionismus, action painting aj.), o více než celé desetiletí.*“<sup>68</sup> Paralelu lze opět hledat v malířství. Lye dokázal film osvobodit od malířského rámu. Generaci německých experimentálních filmařů tento progres minul. Zůstali limitováni filmovým políčkem, jak uvádí Čihák.<sup>69</sup>

---

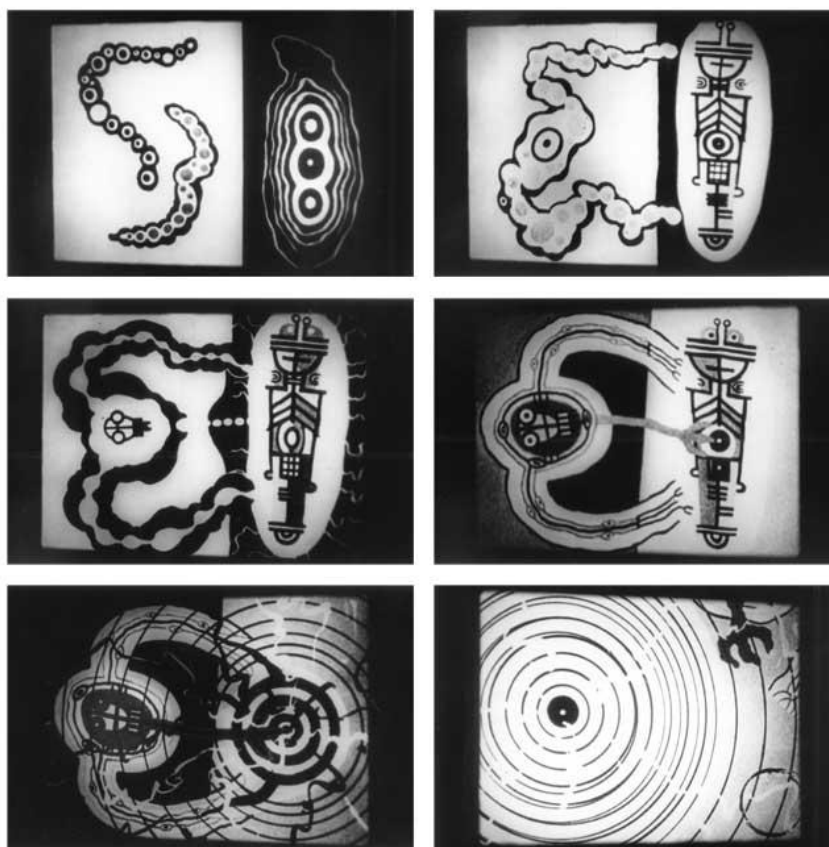
<sup>66</sup> KUBÍČEK, Jiří. *Úvod do estetiky animace*. Praha: Akademie múzických umění, 2004. s. 90.

<sup>67</sup> ČIHÁK, Martin. *Ponorná řeka kinematografie*. Praha: Akademie múzických umění, 2013. s. 98.

<sup>68</sup> Tamtéž, s. 99.

<sup>69</sup> Tamtéž.



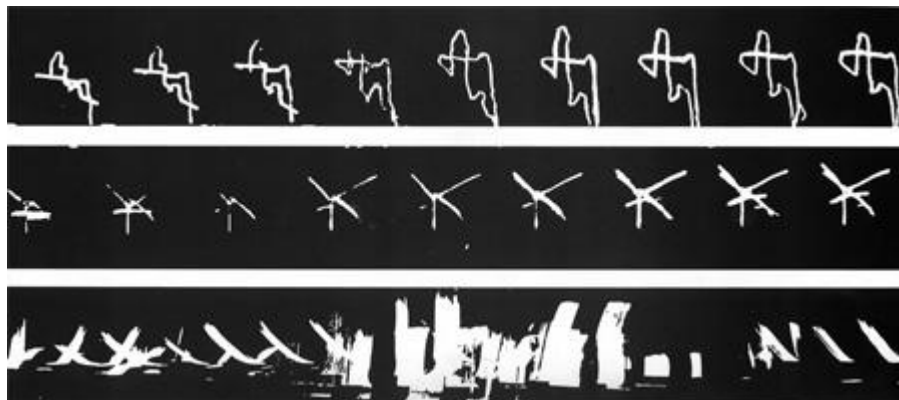


Obrázek 2: Šest framů z filmu Lena Lyeho „*Tuslava*“

V jedné z prvních prací se Lye nechal inspirovat tichomořským domorodým uměním. Černobílý snímek „*Tuslava*“ (1928, 9 min) nese stejný název, jakým Samoané označují fakt, že: „*věci běží stále dokola*“.<sup>70</sup> Pohyb je zde stěžejním faktorem. Nepravidelné tvary zprvu připomínající členovce se konstantně posouvají neměnnou rychlostí. V závěru snímku dochází k jejich propojení a vzájemné dramatické reakci připomínající elektrický výboj. Černé a bílé kontrastní plochy mění své uspořádání do řady centrálních kružnic nestejně tloušťky, posléze se terčovitý kruh po liniích rozpadá. Po roce 1935 nastává éra slavných „*handmade filmů*“. Prvním filmem nakresleným přímo na filmový pás byl „*Colour Box*“ (1935, 3 min), následován snímkem „*Kaleidoscope*“ (1935, 4 min). Tím, že barvy nanášel přímo na film, dosáhl mnohem větší jasnosti barev, než ke které by dospěl fotografickým procesem. Lye částečně přiznává jednotlivé nátěry. Viditelná struktura barvy prozrazuje využití tisku materiálů s kruhovými otvory. V jiných částech filmu se zase objevuje pravidelný

<sup>70</sup> ULVER, Stanislav. *Západní filmová avantgarda*. Praha: Český filmový ústav, 1991. s. 92.

vzor tvořený drobnými plnými trojúhelníky či arabeskami. Jednotlivé vzory se pohybují ve svižném tempu respektujícím hudbu. Obdobné struktury byly využity ve snímku „*Color Cry*“ (1953, 3 min).



Obrázek 3: Tři řady framů z filmu „*Free Radicals*“ Lena Lyeho

Po krátkém návratu k narativnímu loutkovému filmu snímek „*The Birth of the Robot*“ (1936, 6 min) začal kombinovat jednotlivé techniky například s fotografickými obrazy reality. Takto vzniklým snímkům opět dominuje souhra s hudebním pozadím a výrazná barevnost. Zatímco v „*Rainbow Dance*“ (1936, 4 min) využil Lye z původních záběrů tančících postav pouze figury, které pomocí masky zabarvil do monotónních odstínů, v „*Trade Tattoo*“ (1936, 5 min) využívá kompletních scén, které barevným stínováním nabývají na plasticitě. Ulver uvádí, že: „*Ve složitém laboratorním procesu, využívajícím pohyblivých masek se tu pokusil o oddělení barvy od objektu.*“<sup>71</sup> Čihák<sup>72</sup> uvedl, že se jednalo o několikanásobnou expozici barev zhotovenou za pomoci putující masky v systému Technicolor.

Filmy překypující barevností a tvary pohybujícími se ve svižném tempu vystřídaly na prahu let šedesátých minimalistické lineární kompozice. Černobílé tonality užívá identicky ve „*Free Radicals*“ (1958, 5 min) i v „*Particles in Space*“ (1961-1966, 4 min). Bílé linie vyškrábané na filmový pás v určitých pasážích „*Free Radicals*“ působí jako plastické objekty nahlížené způsobem kontinuální rotace.

Ani Len Lye neunikl potížím spjatým s financováním svých filmů a byl nucen pracovat pod tlakem komerčních požadavků. První filmy vytvářené touto technikou, vznikly díky financování firmou General Post Office. Podmínkou bylo vkládání

<sup>71</sup> ULVER, Stanislav. *Západní filmová avantgarda*. Praha: Český filmový ústav, 1991. s. 93.

<sup>72</sup> ČIHÁK, Martin. *Ponorná řeka kinematografie*. Praha: Akademie múzických umění, 2013. s. 101.

reklamních sloganů. V rámci práce pro General Post Office se Len Lye setkal s mladým Normanem McLarenem.

### 1.5.2 Norman McLaren

„*Avantgardní klasik animovaného filmu*“, tak tituluje Normana McLarena Miloš Fryš<sup>73</sup>. Díky neutuchajícímu entuziasmu pro experimentování s filmovým materiálem dokázal vnést do uměleckého filmování nové postupy. Absolvoval studia bytového designu v Glasgow v rodném Skotsku. První výraznější pracovní příležitost získal v londýnské General Post Office (Hlavní poštovní správa), kde spolupracoval s filmovým oddělením pod vedením Johna Griersona. V roce 1939 odchází z válkou zasažené Evropy do New Yorku a poté do Kanady, kde stál u zrodu sekce animovaného filmu v rámci National Film Board of Canada.<sup>74</sup>

Čihák<sup>75</sup> popularitu jeho prací přičítá narativnímu charakteru a využití antropomorfizace pohybu. Řadí ho k představitelům netradičně pojatého klasického animovaného filmu. Kvituje jeho snahu o „*vytváření filmových pohybů opírajících se o doznívání zrakového vjemu a zejména jeho práci se synteticky vytvářeným zvukem.*“<sup>76</sup>, avšak spatřuje v McLarenovi spíše popularizátora dříve objevených technik. V tvůrčích počátcích převzal Lyeho techniku bezkamerové animace. Touto technikou zhotovil většinu svých filmů. Ve čtyřicátých letech „*precizoval Fischingerovu a Pfennigerovu metodu z dvacátých let tím, že si vytvořil jakýsi vzorník zvukových karet, které obsahovaly optický záznam zvukových vln.*“<sup>77</sup> Zkoumání zvuku je další oblastí McLarenova zájmu. Částečně se odvíjí od nedostatku financí, který jej dovedl k tvorbě vlastních hudebních podkresů. Zvukovou dimenzi povýšil díky kresbě zvuku přímo na filmový pás. Vznikly tak snímky „*Allegro*“ (1939, 2 min), „*Dots*“ (1940, 3 min) či „*Loops*“ (1940, 3 min). Obraz i zvuková stopa byly v těchto případech zhotoveny přímo na filmový pás. Fryš hovoří o „*animaci zvuku*“. V „*Loops*“ se objevují konkrétní tvary srdce, houba, náznaky stylizované figury (viz časy 1:09 a 1:11). Tvary se dostávají do vzájemných interakcí, ale narativní děj se zde neobjevuje.

---

<sup>73</sup> FRYŠ, Miloš. *Norman McLaren*. Praha: Československý filmový ústav, 1987. s. 3.

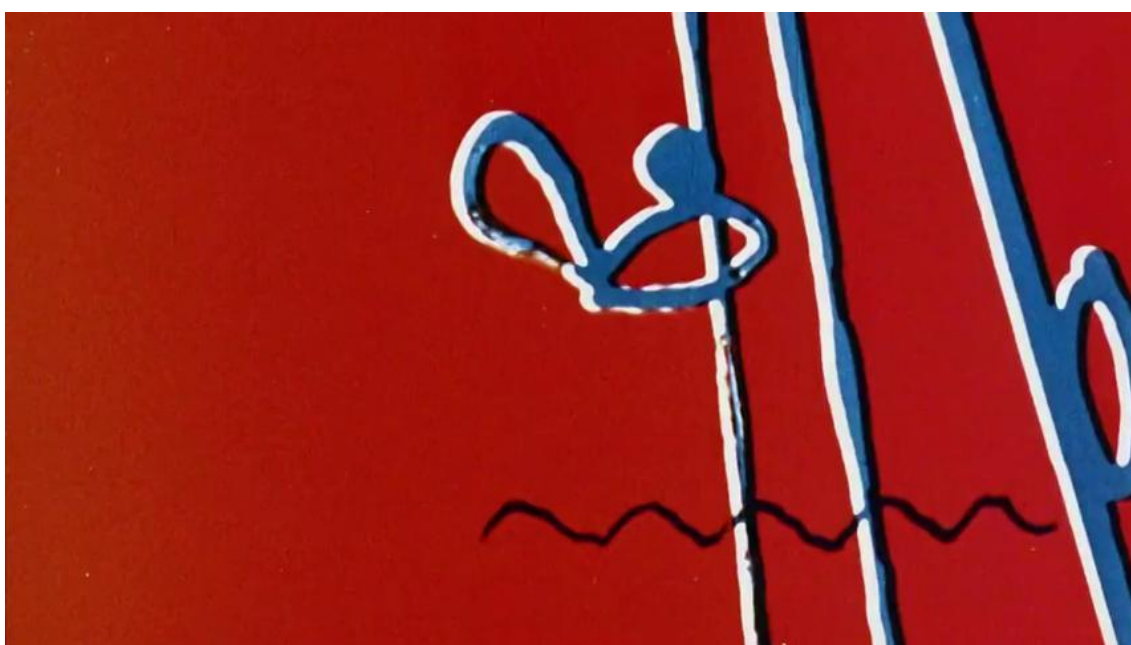
<sup>74</sup> FURNISS, Maureen. *Animation: The Global History*. London: Themes & Hudson, 2017. s. 177.

<sup>75</sup> ČIHÁK, Martin. *Ponorná řeka kinematografie*. Praha: Akademie múzických umění, 2013. s. 103-105.

<sup>76</sup> Tamtéž, s. 103.

<sup>77</sup> Tamtéž, s. 104.

Podle vlastních slov chtěl ve svých začátcích „vyzkoušet, co všechno kamera zvládne“, což vedlo k nadměrným kombinacím technik a efektů (viz „*Camera Makes Whoopee*“, 1935, 19 min). Rychle se měnící barvy i vzory jsou pro McLarena tradiční. Specifický je tón barevného odstínu i struktura linky<sup>78</sup>. Dříve byly v české literatuře „*handmade filmy*“ označovány za strukturální, jak píše Čihák<sup>79</sup>. Mezi jeho představitele se tak chybně řadili Norman McLaren, Len Lye nebo Harry Smith. Příčinou byla povrchová struktura, která se v nich objevovala. Ve smyslu prvotního významu, jak ji definoval Moholy-Nagy: „*Strukturou nazýváme nezměnitelnou vnitřní výstavbu hmoty.*“<sup>80</sup>



Obrázek 4: Frame z filmu Normana McLarena „*Boogie Doodle*“

McLarenův přístup k animaci vystihuje řada autentických výroků. Stanovisko k vytváření pohybu přibližuje Edgar Dutka: „*Animace nejsou kresby pohybu, ale kreslený pohyb.*“<sup>81</sup> Jedná se o neúplnou citaci. Plné znění uvedl Miloš Fryš prostřednictvím vzpomínky Dušana Vukotiče: „*Animace není uměním pohybující se kresby, ale uměním kreslených pohybů. Nejdůležitější není to, co se nalézá v okénku, ale co vzniká řazením okének.*“<sup>82</sup> Výrok naznačuje další skutečnost,

<sup>78</sup> Například „*Short and Suite*“ (1959, 4 min) nebo „*Boogie Doodle*“ (1948, 4 min).

<sup>79</sup> ČIHÁK, Martin. *Ponorná řeka kinematografie*. Praha: Akademie múzických umění, 2013. s. 21.

<sup>80</sup> MOHOLY-NAGY, László. *Od materiálu k architektuře*. Praha: Triáda, 2002. s. 34.

<sup>81</sup> DUTKA, Edgar. *Minimum z dějin světové animace*. Praha: Akademie múzických umění, 2004. s. 7.

<sup>82</sup> FRYŠ, Miloš. *Norman McLaren*. Praha: Československý filmový ústav, 1987. s. 22.

a sice že předmětem jeho zájmu nebylo políčko, ale mezifáze, respektive střet mezi dvěma políčky.

Podle Vukotiče se McLaren přiblížil až k čistému filmu tím, že uvolnil pohyb obrazu a barvy. Čihák upozorňuje na možnou záměnu pojmů „čistý film“ a „absolutní neboli abstraktní film“. Liší se svým vztahem k předsnímací realitě. Čistý film oproti abstraktnímu „rozhodně nehledá abstraktní prvky v realitě, ale naopak hledá hodnoty bezprostředně v realitě přítomné, a to takové, které lze vytěžít pouze využitím vlastností světlocitlivé filmové vrstvy, použitých optických prostředků kamery a vlastního pohybu filmového pásu.“<sup>83</sup>

### 1.5.2.1 Deformace pohybu

Stěžejním tématem McLarenových filmů je pohyb. V narativní animaci postrádající výtvarnou stylizaci usilují tvůrci o dokonalé napodobení reálných pohybů. Aby byla iluze dokonalá, každý pohyb doprovází kompletní transformace všech částí postavy. Jediný krok tak zahrnuje nejen pohyb nohou a rukou, ale i posun trupu v horizontálním i vertikálním směru nebo posun hlavy včetně animace poletujících vlasů. Předpokladem jsou perfektní kreslířské dovednosti animátora a důkladná analýza pohybu. V případě pixilace zmíněné zásady neplatí. Deformace je tu žádaným jevem. Neživý předmět je nahrazen hercem, technika snímání zůstává stejná, jako v případě neživého předmětu (viz kapitola 1.2.6 Pixilace). Předmětem „*Two Bagatelles*“ (1952, 3 min) je pohyb jediného herce po trávníku. Absence zachycených mezifází pohybu vytváří dojem, jakoby tráva byla ledovou plochou a herec po ní klouzal. Zároveň je deformován i pohyb stromů v pozadí, který je důsledkem nekontinuálního snímání postavy.

Patrně nejslavnější McLarenův film vzniklý touto metodou jsou „*Neighbours*“ (1952, 8 min). Motiv sousedského sporu, který vyústí ve rvačku, zaujal americkou Akademii a byl oceněn soškou Oscara v kategorii krátkých filmů.<sup>84</sup> Pohyby herců působí mechanicky. Atmosféru dokresluje autorský vlastnoručně zhotovený syntetický zvuk, jak uvádí Furnissová<sup>85</sup>.

<sup>83</sup> ČIHÁK, Martin. *Ponorná řeka kinematografie*. Praha: Akademie múzických umění, 2013. s. 121.

<sup>84</sup> FRYŠ, Miloš. *Norman McLaren*. Praha: Československý filmový ústav, 1987. s. 16.

<sup>85</sup> FURNISS, Maureen. *Animation: The Global History*. London: Themes & Hudson, 2017. s. 179-180.



Obrázek 5: Ukázka z filmu Normana McLarena „*Neighbours*“

Vrcholem tvorby v oblasti bezkamerové animace a syntetického zvuku je film „*Blinkity Blank*“ (1955, 5 min). Název je odvozen od užití „černého blanku“, který vkládal mezi pokreslená okénka. Aumont uvádí, že: „...projekce filmu předpokládá postupné promítání filmového pásu s okénky oddělenými černými plochami...“<sup>86</sup> McLaren vycházel z doznívání obrazu na sítnici a kreslil na každé třetí nebo čtvrté okénko. Příběh dvou ptáků, kteří po vzájemném souboji splynou v nového tvora, je vyprávěn izolovanými znaky oddělenými černou plochou, vysvětluje Fryš<sup>87</sup>. V „*Blinkity Blank*“ kombinuje abstrakci i figury – „z abstraktních, rychle se měnících objemů vynořují (jakoby z podvědomí) zlehka načrtnuté obrysy figur, které se účastní podivných, těžko definovatelných procesů a vzápětí opět přerůstají do mozaiky jiných neuvěřitelně pohyblivých tvarů“<sup>88</sup>

Snímek „*Mosaic*“ (1965, 5 min) se opírá o geometrický základ. Obrazy se drží v pevné struktuře pravidelné sítě. Na počátku je černé pozadí, před které vstupuje postava muže hrajícího si s míčkem. Následně jej odhazuje a odchází mimo záběr. Míček abstrahuje v bílou tečku, ta se konstantní rychlostí začíná pohybovat po černém pozadí. Při nárazech do krajů se buněčným dělením zmnožuje. Po celou dobu zůstává v síťovém uspořádání. V nepravidelném rytmu se pohybující síť rozrůstá, zatímco černé pozadí se pozvolna mění na modré. Barevná proměna nastane i u síťové struktury. Mřížka probleskává kontrastními barvami (oranžová, zelená). Jednotlivé body nabývají

<sup>86</sup> AUMONT, Jacques. *Obraz*. Praha: Akademie múzických umění, 2010. s. 168.

<sup>87</sup> FRYŠ, Miloš. *Norman McLaren*. Praha: Československý filmový ústav, 1987. s. 17.

<sup>88</sup> ULVER, Stanislav. *Západní filmová avantgarda*. Praha: Český filmový ústav, 1991. s. 9.

neustálým množením na objemu, až vytvoří nepřehledný shluk vertikálních a horizontálních linií. Nadále však zůstávají vymezeny čtvercovým obrysem. Abstraktní dění na plátně je podtrženo hudbou, jež mění svůj charakter. Syntetické zvuky dostávají postupem času echo ozvěnu. Zrychluje jejich problikávání, mění se barvy čar, bodů i pozadí až nakonec přichází vyvrcholení. Minimalizace na čtyři malé body, k nimž opět přichází muž. Po jeho příchodu se spojí v míček.

„*Mosaic*“ lze vyložit jako příběh osamocené míčku navrátilivšího se po geometrické pasáži zpět do rukou majitele. Odstraněním počáteční a konečné figurativní fáze se charakter snímku mění na nenarativní abstrakci.



Obrázek 6: Ukázka tří fází z filmu Normana McLarena „*Mosaic*“

### 1.5.3 Tony Conrad

V padesátých letech prošla experimentální animace řadou změn. V jejich důsledku se stávající směr rozštěpil na dvě linie. První z nich představoval koherentní narativní styl užívající figurálních nebo ilustrovaných obrazů, druhým byl perceptuální směr užívající abstraktní tvary a jejich fragmenty k experimentům s percepcí filmu. Ačkoliv mnoho forem abstraktní animace bylo kompletně bezpředmětných, další se odvíjely především od předem určené struktury, ať už byla představována příběhovou linií nebo třeba notovou osnovou.<sup>89</sup>

Tony Conrad byl zástupcem perceptuálního směru. Jako všeobecně nadaná osobnost dokázal najít vlastní východiska a posunout vpřed nejen chápání animace, ale i filmu obecně. Jeho první kroky k institucionálnímu vzdělání vedly na Harvard, kde absolvoval studia matematiky. Analytické myšlení, kterým disponoval, se promítá do řady jeho prací – filmových, výtvarných i hudebních.

<sup>89</sup> RUSSET, R.; STARR, C. *Experimental Animation: An Illustrated Anthology*. New York: Van Nostrand Reinhold, 1976. s. 129-130.

V roce 1962 odešel do New Yorku, kde začal spolupracovat s avantgardním hudebním skladatelem LaMonte Youngem. Postupně pronikal do kruhů undergroundového filmu a narůstající zájem o filmové médium začal určovat jeho další směřování. Jeho tvorbu charakterizuje prolínání filmu s výtvarným dílem, neotřelý náhled na obrazovou skutečnost a specifické tvůrčí postupy. Obdržel dokonce několik významných stipendií (mj. Rockefellerovy nadace).<sup>90</sup>

### 1.5.3.1 Strukturální film

Aby bylo možné nazvat film strukturálním, musí splňovat specifické podmínky. Při definování tohoto pojmu filmoví teoretici často parafrázuji amerického kritika P. Adamse Sitneyho, který v knize „*Visionary Film*“ z roku 1974, definoval strukturální film pomocí čtyř axiomů. Axiomy volně cituje Čihák<sup>91</sup>: Ve strukturálním filmu je:

- postavení kamery pevně fixované
- je využit flickr efekt
- záběry jsou opakovány či variovány – vytváří smyčky
- je užito tzv. předfilmování fotografií, diapozitivů a filmů.

Dále uvádí, že: „*Strukturální film obrací naši pozornost k samotnému aktu percepce, umožňuje nám, abychom si uvědomili, že obraz viděný na plátně je výsledkem našeho vnímání a že je zcela odlišný od toho, co se ve skutečnosti nachází na filmovém pásu.*“<sup>92</sup> Vizualní percepce umožňuje ve filmu porozumět příběhu. Je základem pro narativní konstrukci, která umožňuje rozlišovat jednotlivé tvary a vytvářet souvislosti s dříve poznaným, jak uvedla Katarína Mišíková<sup>93</sup>. V hraničních případech mají důsledky vizuálního vnímání vliv na fyzický stav člověka. Lidský organismus disponuje biologicky danými vlastnostmi a má své limity. Při překročení limitů, které je lidské zrakové ústrojí schopné vstřebat, dochází ke zhoršení fyzického i psychického stavu člověka. Strukturální filmy mnohdy balancují na této hranici. Podrobněji se tomuto fenoménu budu věnovat v následující kapitole „The Flicker“.

---

<sup>90</sup> RUSSET, R.; STARR, C. *Experimental Animation: An Illustrated Anthology*. New York: Van Nostrand Reinhold, 1976. s. 150-153.

<sup>91</sup> ČIHÁK, Martin. *Ponorná řeka kinematografie*. Praha: Akademie múzických umění, 2013. s. 22.

<sup>92</sup> Tamtéž, s. 22.

<sup>93</sup> MIŠÍKOVÁ, Katarína. *Mysl a příběh ve filmové fikci*. Praha: Akademie múzických umění, 2009. s. 116.



Kořeny strukturálního filmu lze hledat již u Marcela Duchampa v „*Anémic Cinéma*“ (1926, 7 min). V krajním případě ještě dříve. V době, kdy ještě neexistoval celuloidový film, ani natáčecí technika. P. Adams Sitney je autorem teorie o prvním strukturálním filmu z Valdic. V přeneseném významu chápe jako film čtyřřadou lipovou alej vedoucí z Jičína do Valdic, kterou nechal v sedmnáctém století vysázet Albrecht z Valdštejna. Při určitém sklonu slunečního záření a při určité rychlosti, mívali cestující, pohybující se v aleji kočárem migrény a trpěli nevolností.<sup>94</sup> Přirovnání jízdy alejí k filmovému zážitku je zajímavým pohledem na filmovou skutečnost.

Při bezkamerové animaci je tvůrčí proces minimalizován na filmovou materii. V případě jízdy alejí tato materie chybí. Scénu určenou pro snímání tvoří čtyřřadá alej a snímacím „zařízením“ je oko člověka projíždějícího stromořadím. Obdobně lze nahlížet na animaci. Objekt „*Prkno*“ (2014, 180 x 20 x 8 cm) Matěje Smetany<sup>95</sup> je složen z devíti fází řezu dřevěným kmenem. Chronologicky seřazené suplují jakýsi dřevěný film. V přeneseném významu se jedná o animaci řezu kmenem.



Obrázek 7: Instalace objektu „*Prkno*“ Matěje Smetany

<sup>94</sup> ČIHÁK, Martin. *Ponorná řeka kinematografie*. Praha: Akademie múzických umění, 2013. s. 22-25.

<sup>95</sup> Matěj Smetana nepatří mezi představitele strukturálního filmu. V textu je uveden pouze jako ilustrativní příklad hraničního chápání animace.

Strukturální film se rozvíjel v šedesátých letech dvacátého století především v Rakousku (Kurt Kren, Peter Kubelka) a ve Spojených státech amerických, kde byli jeho představiteli kromě Tonyho Conrada také Michael Snow, Joyce Wieland, Ernie Gehr, Hollis Frampton nebo Paul Sharits.

### 1.5.3.2 The Flicker

Práce Tonyho Conrada vycházely z okruhu jeho přirozených zájmů. Studoval matematiku, blízké mu bylo analytické myšlení a také se zajímal o fyziologii člověka. Na jeho netradiční směřování mělo vliv osobní estetické cítění. Vysoké nároky jej dovedly k objevování krajností. Kam až může zajít? Předmětem jeho zkoumání se staly limity lidského vnímání. Proces percepcce byl pro něho stěžejní. „*Promítaný obraz sestává ze zaměřeného proudu světla, světla jako média a síly, světla jako materiálu a subjektu. Tradiční realismus (i se svým pojetím mimesis jakožto jediné základní pravdy) se stává prakticky absurdním ve srovnání s neústupnou a nepopiratelnou „realitou“ vnímání samého...“*<sup>96</sup> Narativní chápání ustupuje do pozadí. Abstraktní obrazce vyvolávají v divákovi snahu o propojení s dříve poznanou skutečností. I přes minimalistický tvar poskytují stále prostor imaginaci. Tony Conrad zamýšlel dosáhnout čisté percepcce tím, že vymazal z plátna veškeré dění.

Vizuální podněty přicházejí v čase a mění se v něm. Lidské oko je v neustálém pohybu, čímž nepřetržitě zprostředkovává mozku nové informace. Na vizuální percepci má mimo jiné vliv její časovost. Podněty přicházejí rychle i pomalu. Zrakové ústrojí se s variabilitou času musí vyrovnávat. Aumont mapoval vliv světelných jevů v čase. Stanovil dva hlavní světelné jevy – adaptaci a schopnost oka rozlišovat v čase. Adaptace je přizpůsobivost na světlo. Adaptace na světlo je mnohem rychlejší než na tmou. Pro schopnost oka rozlišovat v čase je stěžejní doba oddělení jednotlivých časových podnětů. Pro člověka je hranice sčítání světelných podnětů 6 – 8 záblesků za sekundu.<sup>97</sup> To, co stojí za hraničními limity, s sebou nese dezorientační důsledky pro zrakové ústrojí, což má vliv na celkový fyziologický stav těla. Psychofyzické účinky barvy reflektovali již abstraktní malíři<sup>98</sup>. Výrazovým prostředkem, který nebyl

<sup>96</sup> ULVER, Stanislav. *Západní filmová avantgarda*. Praha: Český filmový ústav, 1991. s. 145.

<sup>97</sup> AUMONT, Jacques. *Obraz*. Praha: Akademie múzických umění, 2010. s. 25.

<sup>98</sup> MOHOLY-NAGY, László. *Od materiálu k architektuře*. Praha: Triáda, 2002. s. 86.

spjat s předmětem, se stala barva. Její fyzické a psychické účinky jsou měřitelné, přímý vliv na člověka je relevantní.

Filmový potenciál vizuálního vnímání demonstroval Conrad úspěšně při projekci svého prvního filmu „*The Flicker*“ (1966, 30 min). Ignoroval přetrvávající názor, že film se musí skládat z jednotlivých obrázků. Stavěl za sebe jednoduše černá a bílá okénka, která při promítání vytvářela pouhé záblesky. Absence děje, barvy i vývoje na plátně. Vše podstatné se odehrávalo ve zrakovém ústrojí diváka.

Co znamená pojem „*Flicker*“? V úvodním titulku stejnojmenného snímku stojí upozornění, že není vhodný pro epileptiky. Důvodem je stroboskopický efekt provázející celou stopáž filmu. Conrad redukoval nejen samotné obrazy. Světlo, jako primární hybatel filmového obrazu se zde dostává do nové role. Děj omezil na pouhé rytmické problikávání bílých a černých políček. Kinosál byl v krátkých intervalech ozařován projekčním světlem odrážejícím se od plátna a vzápětí se na setiny vteřin nořil do tmy. Zážitek obecnosti byl minimalizován na vnímání světla dopadajícího na oční sítnici. Nečitelný a nejednoznačný název ukrývá jakési „*problikávání*“ nebo „*mihotání světla*“. Označení se vžilo do filmové praxe a „*flikr efekt*“ se dodnes používá pro sérii rychle problikávajících obrazů. Jeho užití v delším časovém intervalu může divákovi přivodit závrať, bolest hlavy či nevolnost. Z legendární projekce v roce 1966 odcházeli diváci s fotogenickou migrénou.

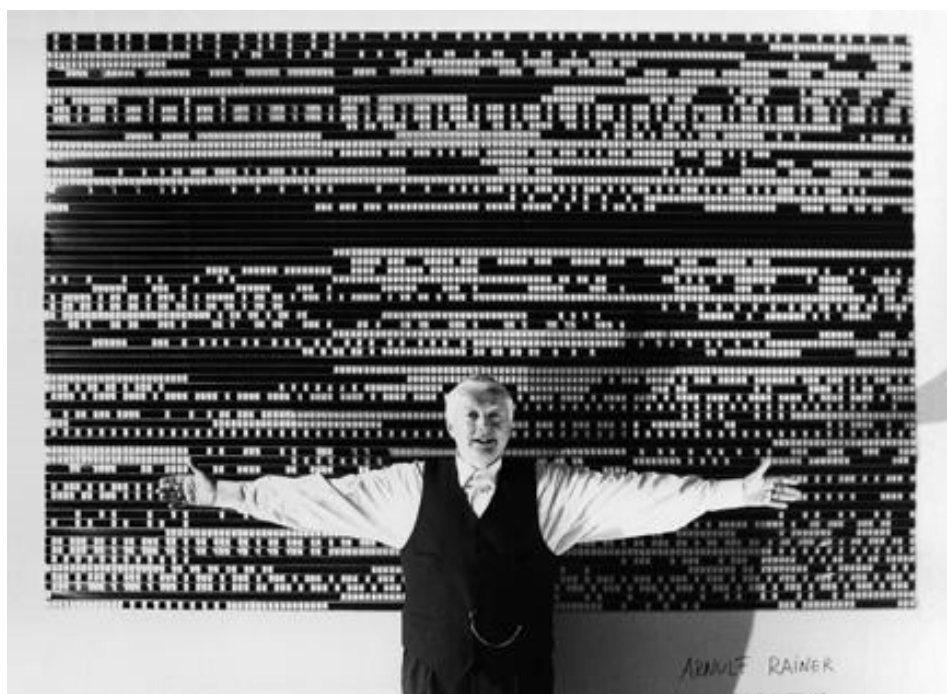
„*The Flicker*“ však není prvním snímkem, který využívá střídání tmy a světla. Na počátku let šedesátých vznikl „*Arnulf Rainer*“ (1960, 6 min) rakouského filmaře Petera Kubelky, představitele vídeňské školy formálního filmu. Kubelka bývá řazen rovněž mezi autory strukturálního filmu. „*Arnulf Rainer*“ je pro absenci konkrétních obrazů chápán jako dílo abstraktní. Primárním aspektem bylo pro Kubelku zachycení čistého proudu světla. Tvůrčí postup objasnil Peter Tscherkassky<sup>99</sup>, kterého si dovolím volně parafrázovat. „*Kubelka sestavil všechny možné kombinace, které lze složit z 2, 4, 6, 8, a 12 políček, stejně tak některé kombinace z 24 okének.*“<sup>100</sup> Poté sestavil fundus akustických a vizuálních témat a následně je uplatňoval kombinaci s propočteným číselným rámem. Partituru snímku zveřejnil, aby bylo možné pro kohokoliv sestavit jeho pokračování. Conrad údajně vytvořil „*The Flicker*“ nezávisle na Kubelkovi.

---

<sup>99</sup> TCHERKASSKY, Peter. Spojitý čas (Metrické filmy Petera Kubelky). In *Peter Kubelka*. Olomouc: Pastiche filmz, 2008. s. 124.

<sup>100</sup> Tamtéž.

Hranici mezi filmem a divákem lze posunout ještě dál. Zkrácením vzdálenosti mezi filmovým plátnem a divákem. V roce 2008 vytvořil Pavel Sterec performanci s názvem „*Celovečernice*“. Pomocí extrémního vizuálního zážitku zkoumal „fyziologii filmu“.<sup>101</sup> Martin Mazanec popsal podstatu performance následujícím způsobem: „*Řada filmových sedadel je umístěna přímo před plátno. Diváci (performeři) sedí opřeni čelem k plátnu. Jejich palce vyvíjejí tlak na zavřené oči. Neustálý tlak vyvolává obrazy uvnitř očí – vnitřní film.*“ Sledování „*Celovečernice*“ je stejně jako u jízdy Vajdštejnskou alejí záležitostí ryze subjektivní. Film sleduje divák sám za sebe. Obrazy vyvolané tlakem na oční víčka jsou nepřenositelné. Nelze je zapsat na žádnou materii. Vytvoření snímané reality, proces „*snímání*“ i jeho „*promítání*“ jsou totožné.



Obrázek 8: Peter Kubelka a „*Arnulf Rainer*“

### 1.5.3.3 Yellow Movies

Film i výtvarné dílo trvají v čase. Během tohoto trvání dochází ke kvalitativním změnám materiálu, na němž je dílo zaznamenáno. Tento nezvratitelný vývoj může dospět ve své finální podobě až k dokonalé destrukci. Trvanlivost materiálu a změny způsobené jeho stárnutím nebo trváním v čase se staly další oblastí Conradova zájmu.

<sup>101</sup> MAZANEC, Martin. Pavel Sterec: *Celovečernice*. [online]. Copyright © 2011 [cit. 21.06.2017]. Dostupné z: <http://www.pifpaf.cz/cs/pavel-sterec-celovecernice>

Instituce shromažďující umění uzpůsobují své prostory tak, aby vznikly nejideálnější možné podmínky pro správné uchovávání uměleckých děl. Barvy na malířských plátnech podléhají světelným vlivům, které negativně ovlivňují jejich stabilitu. Jak ochránit dílo, které citlivě reaguje na světlo?<sup>102</sup>

V případě trvání obrazu v čase lze stanovit dvě<sup>103</sup> základní kategorie obrazů:

První kategorií jsou obrazy netemporalizované. V jejich případě má působení času přímý vliv na transformaci materiálu. Změna probíhá nepozorovatelně. Markantní se stává až po několika letech. Stará dehtová plátna změni odstín času podléhá i stálost barev na fotografiích. Jako ilustrační případ uvádí Aumont Courbetův nenávratně zničený „*Pohřeb v Ornans*“. Obrazy *temporalizované* se mění v průběhu času působením diapozitivu jejich produkce a prezentace.

Tony Conrad dokázal využít vlastností netemporalizovaného obrazu a zbavit jej negativní konotace. V sedmdesátých letech dvacátého řešil problematiku zachycení reálného času. Warholův osmihodinový „*Empire*“ (1964, 485 min) ho vyprovokoval ke snaze tvořit mnohem delší filmy. Mantinely stanovené možnostmi technologií nasměrovaly tok úvah jiným směrem. Na filmový pás tehdy nebylo možné zachytit nadměrně dlouhé filmy. Conrad se snažil s touto skutečností vypořádat.

Inspirace přišla znenadání při zírání do stropu. Reflektoval změnu barvy omítky. Během jediného roku se změnila z bílé na žlutou.<sup>104</sup> Přestal se upínat na filmový pás a rozhodl se film zvětšit alternativním způsobem. Podobně uvažoval i ve vnímání fotografie. Nábytek odtážený od stěny pro něho představoval velkoformátovou fotografii. Conrad otočil pravidlo „*dvoji perceptivní skutečnosti*“<sup>105</sup>, kdy plochý obraz – například fotografii, chápeme zároveň jako dvojrozměrný i trojrozměrný prostor. Fakticky držíme v ruce plochý snímek („*fragment rovinné plochy*“), avšak díky předchozí vizuální zkušenosti chápeme, že zachycuje trojrozměrný prostor nebo předmět. V Conradově případě se z prostoru stal dvojrozměrný obraz.

K vytvoření dvaceti obrazů představujících „*Yellow Movies*“, použil úmyslně nejlevnější barvu, která snadno podléhá světelným vlivům a neudrží si svůj původní

---

<sup>102</sup> POUNDSTONE William, Tony Conrad's "Yellow Movie" [online]. Copyright © 2010 BlouinArtinfo Corp [cit. 21.06.2017]. Dostupné z: <http://blogs.artinfo.com/lacmonfire/2010/03/21/tony-conrad%E2%80%99s-%E2%80%9Cyellow-movie%E2%80%9D/>

<sup>103</sup> AUMONT, Jacques. *Obraz*. Praha: Akademie múzických umění, 2010. s. 155.

<sup>104</sup> POUNDSTONE William, Tony Conrad's "Yellow Movie" [online]. Copyright © 2010 BlouinArtinfo Corp [cit. 21.06.2017]. Dostupné z: <http://blogs.artinfo.com/lacmonfire/2010/03/21/tony-conrad%E2%80%99s-%E2%80%9Cyellow-movie%E2%80%9D/>

<sup>105</sup> AUMONT, Jacques. *Obraz*. Praha: Akademie múzických umění, 2010. s. 53.

odstín. Plátna natřel vrstvou barvy a zbytek mělo dokonat působení okolních vlivů, především světla. K příležitosti jejich vystavení v roce 1973 některá z nich uměle přibarvil žlutým pigmentem. Nejen světlo je ničitelem natřené plochy. Žloutnutí stěn v bytě je primárně důsledkem znečištění kouřem, výpary z vaření jídel nebo nečistot, které se dostanou do místnosti z vnějšího prostředí městské ulice. V galeriích a muzeích jsou díla od těchto vlivů chráněna a proces je tak výrazně zpomalen.<sup>106</sup>



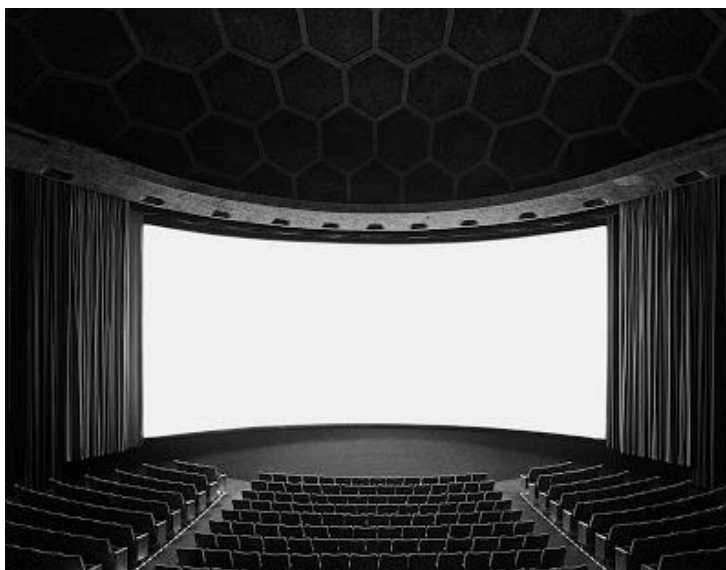
Obrázek 9: Ukázka instalace „*Yellow Movies*“ Tonyho Conrada

William Poundstone<sup>107</sup> označil Conrada za filmového Johna Cage. Nezávisle na něm jsem došla k totožnému srovnání. Podobnost východisek prací Tonyho Conrada a Johna Cage je očividná. Oba činí z diváckého publika aktivního činitele. John Cage při uvedení své skladby 4'33'' zavedl posluchače na krajní hranici chápání. Tony Conrad filmové diváky zavedl na hranu jejich fyzických možností.

---

<sup>106</sup> POUNDSTONE William, Tony Conrad's "Yellow Movie" [[online]. Copyright © 2010 BlouinArtinfo Corp [cit. 21.06.2017]. Dostupné z: <http://blogs.artinfo.com/lacmonfire/2010/03/21/tony-conrad%E2%80%99s-%E2%80%9Cyellow-movie%E2%80%9D/>

<sup>107</sup> Tamtéž.



Obrázek 10: Fotografie Hiroshi Sugimota „*Cinema Dome, Hollywood, 1993*“

Za protiklad „*Yellow Movies*“ označil Poundstone<sup>108</sup> dílo „*Cinema Dome, Hollywood, 1993*“ (1993, 111,8 cm x 86,4 cm) fotografa Hiroshi Sugimota, který užíval dlouhých expozicí k zachycení kinoplátna během promítání filmového snímku. Zkoumal, co se stane, pokud se pokusí stlačit celý film do jednoho snímku. Výsledkem jsou černobílé snímky kinosálů ozářené bílým plátnem.

---

<sup>108</sup> POUNDSTONE William, Tony Conrad's "Yellow Movie" [[online]. Copyright © 2010 BlouinArtinfo Corp [cit. 21.06.2017]. Dostupné z: <http://blogs.artinfo.com/lacmonfire/2010/03/21/tony-conrad%E2%80%99s-%E2%80%9Cyellow-movie%E2%80%9D/>

## 2 Praktická část

### 2.1 Experiment

Praktické části předcházela analýza snímku „*The Flicker*“ na základě odborné literatury. Důraz byl kladen na fyziologické důsledky pro lidský organismus. Film je pověstný svým negativním vlivem na psychický i fyzický stav člověka. V rámci ověření zjištěných skutečností bylo realizováno promítání pro pět pokusných subjektů. Pro zachování maximální možné autentičnosti nebyl nikdo ze zúčastněných předem seznámen s možnými důsledky filmu. Z bezpečnostních důvodů byli z projekce vyloučeni jedinci trpící epilepsií.

Nedostatkem uskutečněného pokusu byla kvalita promítaného snímku. Originální stopáž Conradova snímku „*The Flicker*“ je 30 minut. Volně dostupná verze na *youtube.com* dosahuje stopáže poloviční. Zároveň obsahuje barevné odchylky, které vznikly pravděpodobně neodborným analogovým přepisem. I přes tyto nedostatky jsem se rozhodla pokus realizovat. Projekce proběhla v menším kinosále. Promítání potvrdilo vliv na stav přítomných osob. (viz. Tabulka 1)

Tabulka 1 – Výsledky experimentu

	únava	bolest hlavy	nevolnost	ostatní reakce
subjekt 1	ano	ne	ano	napětí
subjekt 2	ano	ne	ano	zkreslené vnímání
subjekt 3	ne	ano	ano	zkreslené vnímání
subjekt 4	ano	ano	ano	zkreslené vnímání
subjekt 5	ano	ano	ano	zkreslené vnímání, slzení očí

Cílem praktické části byla realizace abstraktního nenarativního snímku na experimentální bázi. Snažila jsem se najít nové momenty ve vizuální percepci. Východiskem byl specifický náhled na čtení obrazu. Pokud divák čte statický, fixní<sup>109</sup> obraz, užívá tzv. „*vizuální hledání*“<sup>110</sup>, jenž spočívá v nalezení fixačních bodů

<sup>109</sup> Ve smyslu viděného obrazu, nikoliv pouze plošného. Takovým obrazem může být například busta, strom, panorama apod.



obrazu a jejich následné řazení do posloupnosti. Preferenci fixačních bodů určují personální priority jedince. Obraz nepozorujeme vcelku, ale po částech. Při jejich identifikaci dochází k tĕkání oka (pohyb panenek).

## 2.2 Realizace videa

Předmětem čtení byl obraz „*Blau Mantel*“ (1940), jehož autorem je Paul Klee. Motivací k využití zmíněného obrazu byly jeho barevné a kompoziční dispozice. Pozadí obrazu je tvořeno téměř monochromní plochou, škála barev na zobrazené figuře nedosahuje dramatických rozdílů. Kontinuální barevné plochy umožňují snadnější identifikaci s promítaným videem.



Obrázek 11: Reprodukce obrazu „*Blau Mantel*“, autorem je Paul Klee

Záměrem bylo přečíst celý obraz po jednotlivých pixelech. Čtení začíná v levém horním rohu, pokračuje směrem vpravo a po dosažení hranice prvního řádku pixelů začíná opět na druhém řádku vlevo. Realizaci předcházela výpočet předpokládané délky videa. Rozměry vybrané reprodukce byly úměrně přizpůsobeny.

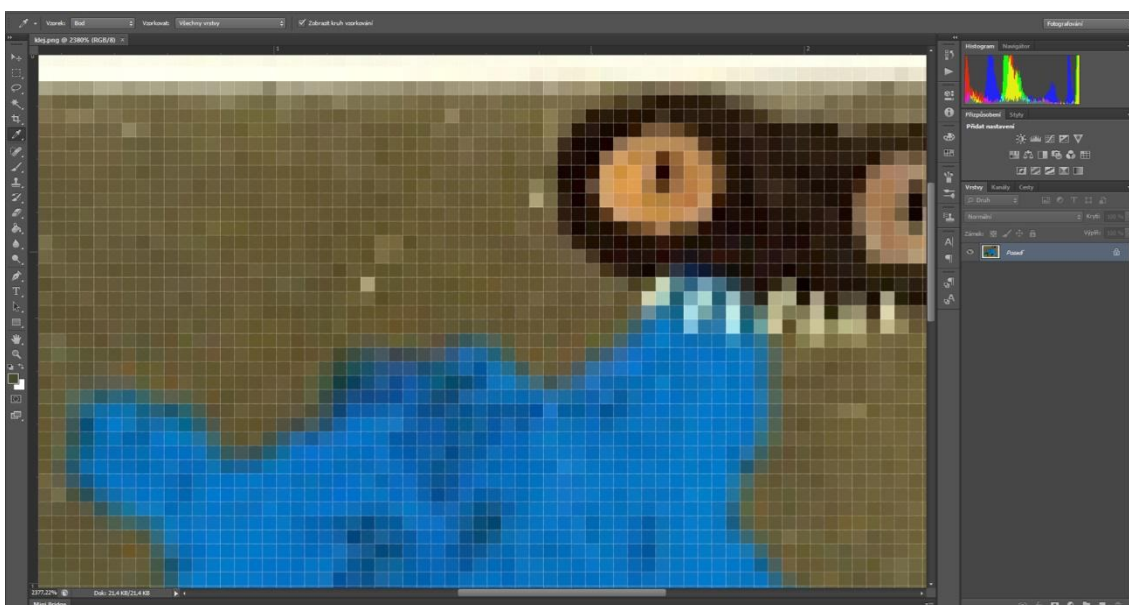
Výsledné rozlišení čtené reprodukce je 100 x 73 pixelů. Dohromady je přečteno 7300 pixelů. Při užití čtyřiačtyřiceti framů za vteřinu činí výsledná délka videa

---

<sup>110</sup> AUMONT, Jacques. *Obraz*. Praha: Akademie múzických umění, 2010. s. 51-52.

cca 5,06 minut. (podle vzorce počet pixelů/ počet framů za vteřinu/ počet vteřin v jedné minutě, tedy  $7300/24/60$ , což se rovná 5,0694 periodických)

Video bylo zhotoveno pomocí programů Adobe Photoshop CS6 a Adobe Premiere Pro CC. Zmenšená reprodukce obrazu byla v Adobe Photoshop CS6 rozdělena na jednotlivé pixely (viz Obrázek 12), z nichž byl v následujícím kroku vyexponován barevný vzorník. Barvy ze vzorníku byly převedeny do formátu PNG. V uživatelském prostředí Adobe Premiere Pro CC byly tyto barvy opětovně sestaveny na základě schématu původní sítě pixelů.



Obrázek 12: Ukázka rozdělení reprodukce na pixely

### 2.3 Inspirační východiska

Primární inspirací mi byl snímek „*The Flicker*“ Tonyho Conrada. Mým záměrem nebylo fyziologické působení na člověka, avšak vzhledem k charakteru výsledného snímku se fyziologická reakce dala očekávat. Sledování obrazu čteného po pixelech působí na oční pozadí a po určité chvíli se ve vizuálním vnímání projeví odchylky (mžítka, rozostřené vidění apod.). Možnost spatřit obraz má divák pouze v úvodu videa, následně jsou mu direktivně předkládány jednotlivé pixely a celkový obraz se přesouvá do dvojí roviny percepce. Primární rovinu tvoří sledování videa, sekundární je srovnávání vzpomínky na celkový obraz s viděnými fragmenty. Standardní proces čtení tohoto obrazu fixováním je narušen.

### 3 Didaktická část

K pochopení principu animovaného filmu není třeba komplikovaných technologických vynálezů. Podstatu animace lze demonstrovat na příkladu jednoduchých optických zařízení, která zvládnou vyrobit i děti předškolního věku.

V současné době jsou nejjednodušší animační techniky hojně užívané při edukativních workshopech věnovaných dětem. Pod lektorským vedením mohou děti již od nízkého věku vyrábět nejjednodušší vynálezy prekinematografického období – například „*thaumatrop*“, ale i ploškové nebo loutkové filmy. Muzeum Karla Zemana na pražské Malé Straně pořádá workshopy, kde umožňuje zájemcům vyzkoušet si práci s prosvětlovacím stolem nebo snímání vlastnoručně sestavené scény z předpřipravených komponentů. Filmové vzdělávání zaměřené na animaci poskytuje rovněž pražská Aeroškola. Nabízí lekce nejen pro děti, ale i pro dospělé a seniory. Dětský workshop je zaměřen na věkovou kategorii od deseti do patnácti let a praktické i teoretické znalosti v oblasti pixilace, ploškového a plastelínového filmu.

Zmíněné workshopy mi byly inspirací při plánování aktivit pro děti předškolního a mladšího školního věku v rámci dětských dílen po filmových projekcích v kině Bio Central v Hradci Králové. Své praktické zkušenosti jsem se rozhodla využít v didaktické části své diplomové práce.

Cílem didaktické části je příprava workshopu vycházejícího z principů animovaného filmu. Workshop je koncipován jako intenzivní třídní kurz. Jeho základem jsou praktické úkoly, jejichž prostřednictvím si studenti ověří vizuální zákonitosti animace, její principy a získají dovednosti v tvůrčí oblasti bezkamerové animace, ploškové animace a pixilace.

Úkoly jsou sestaveny chronologicky od nejjednoduššího po nejnáročnější. Studenti se od prvotního seznámení s celuloidovým filmem, posunou k testování principů animace, závěrem vytvoří krátký abstraktní snímek nenarativního charakteru. Úkoly doplňují teoretický výklad zahrnující seznámení s animovaným filmem, jeho principy a exkurz do experimentální animace.

Vzhledem k tomu, že se nejedná o standardní vyučovací hodinu, v jednotlivých úsecích budu respektovat první dvě fáze vyučovacího procesu

v klasickém pojetí: motivace a expozice, zbylé fáze fixace, diagnóza, aplikace budou sloučeny v rámci realizace praktického úkolu.

### **3.1 Bezkamerová animace | Seznámení s celuloidovým filmem**

V digitální době ustupuje klasický film do pozadí. Je nutné počítat s možností, že se studenti s klasickým filmem nesetkali. Proto bude úvodní úkol obsahovat seznámení s prvotní materií – celuloidovým filmem.

**Potřeby:** celuloidový film o délce cca 2m pro každou dvojici, lupa, nůžky, akrylové barvy, tuš, kružítko či jehla, meotar

V úvodu této části workshopu studenti obdrží do dvojic část starého celuloidového filmu. Zamýšlená délka filmu je dva metry.

#### **Motivace:**

Diskuze a polemika vyplývající z následujících otázek:

- Kde jste se již s takovým filmem setkali? (Například ve fotoaparátech.)
- Zkoušeli jste fotografovat s takovým typem fotoaparátu? Jak se s ním zachází? (Manuální či automatické převíjení.)
- Proč nesmí film přijít do kontaktu se světlem?
- Jak vypadají dnešní fotoaparáty?
- Jaký je rozdíl mezi archivací snímků z klasického fotoaparátu a z digitálního fotoaparátu? Jaké jsou klady a jaké jsou zápory?

#### **Expozice:**

Len Lye, Norman McLaren, Petr Skala

#### **Realizace:**

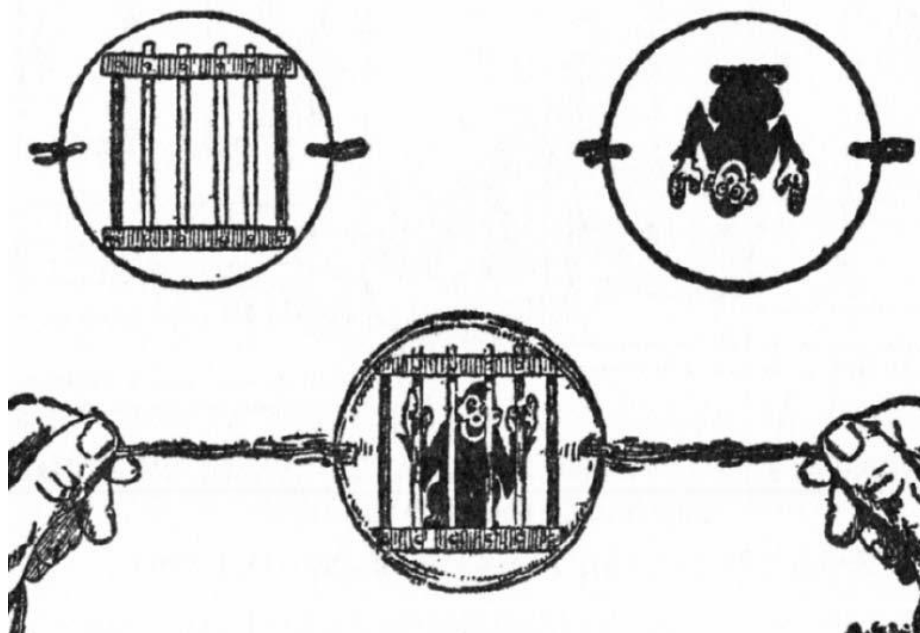
Empirické zkoumání / konfrontace s materiálem:

Studenti odstříhnou z filmu jedno políčko. Pomocí lupy prohlídají ústřížek a popisují jeho jednotlivé části, odhadují jejich smysl. Po dvojicích přichází k meotaru a film prosvěcují. Zkoumají samotnou materii i obraz na promítací ploše.

K záznamu filmu nemusíme využívat pouze světlocitlivých vlastností filmu. Studenti libovolně pomalují film po celé délce akrylovou barvou. Do vzniklé vrstvy mohou škrábat či kreslit. V závěru úkolu svá díla odprezentují formou meotarového promítání.

### 3.2 Nedokonalost lidského oka | Thaumotrop

Předpokladem vzniku animovaného filmu bylo zjištění splývání obrazu na sítnici lidského oka a jeho postupné doznívání. Díky této nedokonalosti není člověk schopen postřehnout při ideálním poměru čtyřiaadvacet obrazů za sekundu jednotlivé framy, což umožňuje fungování filmového promítání. Demonstrovat tento jev lze pomocí optické hračky z prekinematografického období, tzv. „*thaumatropu*“. Dva vzájemně se doplňující obrazy na protilehlých stranách kartonu splývají rotací do jednoho jediného.



Obrázek 13: Thaumotrop

**Potřeby:** špejle, vlnitý karton, měkký papír se čtyřmi předtištěnými kružnicemi pauzovací papír, čistý měkký papír, kružítko, pravítko, nůžky, obyčejná tužka, černý fix nebo centropen, lepidlo na papír, vteřinové lepidlo, barevné papíry, akrylové barvy, temperry, pastely

**Motivace:**

Seznámení s ručními promítacími zařízeními. Ve fyzické podobě budou studentům předvedeny flipbook a praxinoskop. Ve videem zprostředkované formě klasický zootrop a 3D zootrop, jehož fungování je podmíněno kombinací se stroboskopickým efektem.

Fyziologický pokus. Studenti empiricky zkoumají vlastnosti percepce.

Instrukce:

- Zdvihněte ruku tak, aby se dlaň nacházela před vaším obličejem. Uvolněte zápěstí a mávejte rukou v rychlejším tempu ve svém zorném poli. Co vidíte?
- Zkuste rychle mrkat a otáčet ve svižnějším tempu hlavou ze strany na stranu. Co se děje s vaším vnímáním? Co se stane, když budete mávat rozsvíceným displejem ve tmě a mrkat?

**Expozice:**

prekinematografické období, doznívání obrazu

**Realizace:**

Pro usnadnění práce dostanou studenti předtištěné kružnice o poloměru 3 cm.

**Realizace I. Geometrický tvar**

Prvním ilustrujícím příkladem bude kompletace geometrického tvaru (čtverec, kružnice, obdélník, trojúhelník atd.). Zvolený tvar studenti narýsují na papír. Poté si na nákresu zvýrazní jeho část, kterou pomocí pauzovacího papíru přenesou do první kružnice. Zbývající část přenesou do druhé kružnice. Při přenosu je třeba užít značení k zachování vycentrování obrazu. Linie se zvýrazní černým fixem, případně centropenem. Obě kružnice se následně vystříhnou a nalepí na protilehlé strany kartonového kolečka (poloměr 3 cm). Po zaschnutí lepidla připevníme kartonové kolečko na špejli. Pro jeho zajištění nanese na jeden konec špejle vteřinové lepidlo cca do vzdálenosti 2 cm od jejího konce. Špejli následně zasuneme dovnitř vlnitého kartonu.

## **Realizace II. Míchání barev**

Technologický postup druhé realizace je shodný s prvním. Předmětem zkoumání se stane barevné spektrum. Přesněji primární barvy a jejich „míchání“ pomocí „*thaumatropu*“. Funguje doznívání i tímto způsobem?

Studenti si zvolí libovolné dvě primární barvy, které budou tvořit protilehlé strany kartonového kolečka. Závěrem si ověří, zda míchání barev funguje.

## **3.3 Pohybová deformace | Pixilace**

Cílem dílčího úkolu zaměřeného na pixilaci je realizace narativního videa, které zachytí konfrontaci člověka s předem daným předmětem. K dispozici bude staré umyvadlo, mlýnek na maso, stará žehlička a zahradní hadice. Studenti pracují ve čtyřčlenných skupinách.

**Potřeby:** digitální fotoaparát, stativ, technické zázemí pro zpracování snímků (ideálně uživatelské prostředí Adobe Premiere Pro CC)

### **Motivace:**

Analýza jednotlivých fází chůze. Kolektivní aktivita. Před účastníky workshopu předstoupí figurant, který bude předvádět různé druhy chůze. Ve vybraných momentech bude zastavován a jeho statická poloha bude popsána. Důraz bude kladen na načasování. Reálný pohyb bude konfrontován s pohybem herců v pixilačních filmech Normana McLarena.

### **Expozice:**

Norman McLaren, hudební videoklipy

### **Realizace:**

Skupiny nejprve zpracují scénář a zvolí si lokaci vhodnou k natáčení. Členové skupin si rozdělí role: kameraman/fotograf, koordinátor, technická podpora + konzultant, herec. Přípustná je i spolupráce skupin. Následuje focení vybraných fází pohybu, tak aby splnilo zamýšlený záměr. Závěrečnou postprodukcí obstarají lektoři workshopu.

### 3.4 Mřížka | Abstraktní animace

K realizaci závěrečného výstupu z workshopu jsem zvolila vytvoření krátkého nenarativního snímku. Studenti budou pracovat ve čtyřčlenných skupinách. Úkol je koncipován tak, aby výsledné práce jednotlivých skupin fungovaly zároveň jako dílčí části výsledného filmu. Pro zjednodušení se bude jedna vteřina snímku skládat z dvanácti framů. Úkol každé skupiny bude vytvoření snímku o délce nejméně šest vteřin. Jejich spojením bude možné vytvořit film o delší stopáži s účastí všech studentů.

**Potřeby:** předtištěná mřížka o rozměrech 10x10 políček, přičemž každé políčko má rozměry 3 x 3cm, samolepky s puntíky v zelené, červené, a modré barvě

#### **Motivace:**

Abstraktní malířství a abstraktní film kvízovou formou. Studenti u vybraných ukázek určují, zda se jedná o abstraktní dílo nebo ne.

#### **Expozice:**

Norman McLaren – „*Mosaic*“ (1965)

#### **Realizace:**

Nafocení variací barevných samolepek v mřížce. Následná postprodukce jednotlivých částí.



## Závěr

Animovaný film je fenoménem nabývajícím mnoha kontrastních podob. Klasická narativní animace zůstává po desetiletí věrná svým principům a jejím cílem je dokonalé napodobení pohybu reálného předobrazu. Umělecká animace experimentovala s technikami i s koncepčními přístupy na pozadí hlubších významových souvislostí.

Ohniska experimentálního animovaného filmu se ve dvacátém století nacházela v Evropě i v Americe. Prostřednictvím tvůrců, kteří změnili svá působiště docházelo k jejich vzájemnému ovlivňování (viz odchod Oskara Fischingera z Německa do Spojených států amerických, z Londýna odchází Norman McLaren a stává se průkopníkem animace v National Film Board of Canada).

Experimentální animovaný film odhalil novou dimenzi náhledu na animační techniky. Vznikly nové techniky, které doplnily spektrum klasických postupů kreslené a ploškové animace. Postupně padly zavedené stereotypy. Len Lye odstranil z animace scénu a kameru. Norman McLaren zbořil mýtus plynulého pohybu. Když upřednostnil pohyb záměrně nedokonalý, deformovaný. Tony Conrad se dostal na samou hranici animace. Pookénkové snímání upravil na prosvětlování projektorem. Podruhé překročil hranici tím samým principem, co se fyzických vlastností člověka týče. A následně posunul animaci ještě dál. „*Yellow movies*“ tady se vlastně animují obrazy samy.

V úvodu jsem se ptala, zda má experimentální animovaný film šanci zapůsobit na širší publikum? Jednotlivá témata, kterými jsem se zabývala, ilustrují, že experimentální animace není věcí prvoplánovou. Především za významnými tvůrčími počiny stál především zájem jednotlivých filmařů a jejich fascinace určitým tématem. Nemá, je to o tom, kdo to chce vidět. Zda dá přednost vizuální líbivosti nebo se bude chtít zaobírat hlubším principem. Je to individuální. Ale možná filmové vzdělávání by mohlo děti donutit přemýšlet nad filmem i jinak. To, že si některé postupy vyzkouší, je šance pro novou generaci experimentálních animátorů.

## Seznam obrázků a fotografií – zdroje:

Obrázek 1: Instalace akvarelů „*Colored rhythm designs*“ Leopolda Survage

<http://www.thecityreview.com/inventing.html>

Obrázek 2: Šest framů z filmu Lena Lyeho „*Tuslava*“

<http://www.listal.com/viewimage/1329319h>

Obrázek 3: Tři řady framů z filmu „*Free Radicals*“ Lena Lyeho

[http://www.isea2008singapore.org/exhibitions/pe\\_cl\\_free.html](http://www.isea2008singapore.org/exhibitions/pe_cl_free.html)

Obrázek 4: Frame z filmu Normana McLarena „*Boogie Doodle*“

<https://mubi.com/films/boogie-doodle>

Obrázek 5: Ukázka z filmu Normana McLarena „*Neighbours*“

<http://www.drosteeffectmag.com/neighbours-norman-mclaren/>

Obrázek 6: Ukázka tří fází z filmu Normana McLarena „*Mosaic*“

<http://nmasmas2.blogspot.cz/2014/04/mosaic-norman-mclaren-1965.html>

Obrázek 7: Instalace objektu „*Prkno*“ Matěje Smetany

<https://www.faitgallery.com/artists.html?umelec=165>

Obrázek 8: Peter Kubelka a „*Arnulf Rainer*“

<http://markwebber.org.uk/experimenta/2012/09/05/peter-kubelka-presents-monument-film/kubelka-monumentfilm-1/>

Obrázek 9: Ukázka instalace „*Yellow Movies*“ Tonyho Conrada

<http://www.artnews.com/2016/04/09/tony-conrad-wide-ranging-innovator-in-music-film-and-art-dies-at-76/>

Obrázek 10: Fotografie Hiroshi Sugimota „*Cinema Dome, Hollywood, 1993*“

<http://blogs.artinfo.com/lacmonfire/2010/03/21/tony-conrad%E2%80%99s-%E2%80%9Cyellow-movie%E2%80%9D/>

Obrázek 11: Reprodukce obrazu „*Blau Mantel*“, autorem je Paul Klee

<https://theartstack.com/artist/paul-klee/blauer-mantel>

Obrázek 12: Ukázka rozdělení reprodukce na pixely

Vlastní zdroj

Obrázek 13: Thaumotrop

<http://www.experimentsinmotion.com/motion-gallery/54/thaumatrope/>

## Seznam použité literatury a elektronických zdrojů

AUMONT, Jacques. *Obraz*. Praha: Akademie múzických umění, 2010. 319 s. ISBN 978-80-7331-165-0.

ČIHÁK, Martin. *Ponorná řeka kinematografie*. Praha: Akademie múzických umění, 2013. 302 s. ISBN 978-80-7331-283-1.

DUTKA, Edgar. *Minimum z dějin světové animace*. Praha: Akademie múzických umění, 2004. 159 s. ISBN 80-7331-012-0.

FRYŠ, Miloš. *Norman McLaren*. Praha: Československý filmový ústav, 1987. 27 s.

FURNISS, Maureen. *Animation: The Global History*. London: Themes & Hudson, 2017. s. 464. ISBN 978-0-500-25217-8.

KUBÍČEK, Jiří. *Úvod do estetiky animace*. Praha: Akademie múzických umění, 2004. 112 s. ISBN 80-7331-019-8.

MAZANEC, Martin (ed.). *Peter Kubelka*. Olomouc: Pastiche filmz, 2008. 143 s. ISBN 978-80-254-4218-0.

MAZANEC, Martin. Pavel Sterec: Celovečernice. [online]. Copyright © 2011 [cit. 21.06.2017]. Dostupné z: <http://www.pifpaf.cz/cs/pavel-sterec-celovecernice>

MIŠÍKOVÁ, Katarína. *Mysl a příběh ve filmové fikci*. Praha: Akademie múzických umění, 2009. 272 s. ISBN 978-80-7331-126-1.

MOHOLY-NAGY, László. *Od materiálu k architektuře*. Praha: Triáda, 2002. 262 s. ISBN 978-80-86138-29-9.

MOHOLY-NAGY, Laszlo. *Vision in Motion*. Chicago: P. Theobald, 1946. 371 s. ISBN 978-0911498004.

MONACO, James. *Jak číst film*. Praha: Albatros, 2004. 740 s. ISBN 80-00-01410-6.

NORŠTEJN, Jurij. *Sníh na trávě*. Kniha I. Praha: Akademie múzických umění, 2013. 632 s. ISBN 978-80-7331-124-7.

POŠ, Jan. *Výtvarníci animovaného filmu*. Praha: Odeon, 1990. 204 s. ISBN 80-207-0159-1.

POUNDSTONE William, Tony Conrad's "Yellow Movie" [[online]. Copyright © 2010 BlouinArtinfo Corp [cit. 21.06.2017]. Dostupné z: <http://blogs.artinfo.com/lacmonfire/2010/03/21/tony-conrad%E2%80%99s-%E2%80%9Cyellow-movie%E2%80%9D/>

RUSSET, R.; STARR, C. *Experimental Animation: An Illustrated Anthology*. New York: Van Nostrand Reinhold, 1976. 224 s. ISBN 978-0442271954.

SZCZEPANIK, Petr. *Nová filmová historie: Antologie současného myšlení o dějinách kinematografie a audiovizuální kultury*. Praha: Herrmann, 2004. 528 s.

THOMPSON, Kristin. *Dějiny filmu*. 1. vyd. Praha: Akademie múzických umění a Nakladatelství Lidové noviny, 2007. 846 s. 976-80-7331-091-2.

ULVER, Stanislav. *Západní filmová avantgarda*. Praha: Český filmový ústav, 1991. 323 s. ISBN 80-7004-071-8.

URC, Rudolf. *Animovaný film*. Martin: Osveta, 1984. 162 s.