

Kramerius 5

Digitální knihovna

Podmínky využití

Knihovna poskytuje přístup k digitalizovaným dokumentům pouze pro nekomerční, vědecké, studijní účely a pouze pro osobní potřeby uživatelů. Část dokumentů digitální knihovny podléhá autorským právům. Využitím digitální knihovny a vygenerováním kopie části digitalizovaného dokumentu se uživatel zavazuje dodržovat tyto podmínky využití, které musí být součástí každé zhotovené kopie. Jakékoli další kopírování materiálu z digitální knihovny není možné bez případného písemného svolení knihovny.

Hlavní název: **Filmová okénka**

Vydavatel: **Čs. filmové nakladatelství**

Vydáváno v letech: **1948 - 1948**

Číslo ročníku: **1**

Číslo výtisku: **9**

Datum vydání čísla: **31.10.1948**

Identifikátor ISSN: **1803-0696**

Stránka: **19**

HUDBA KE KRESLENÉMU FILMU

Snad žádný jiný druh filmu nevyžaduje tak dokonalé a do podrobností promyšlené souhry všech složek, jako film kreslený. Tyto složky jsou: hudba, dirigent, orchestr, nahrávací technické, režisér, střihač, vedoucí fázafů a fázafí sami. Kdežto u filmu hraného skládá skladatel hudbu až na hotový, sestřižený obraz, postupuje kreslený film ve většině případů obráceně. Jakmile je scénář hotov, dostane jej skladatel. Scénář kreslený se liší od scénáře hraného filmu především naprostou podrobností a přesností údajů trvání jednotlivých záběrů. To je sice u hraného filmu také, avšak tam lze ve většině případů složit několik záběrů v jednotlivý hudební celek, neboť hraný film nemívá mnoho akcí (na př. úderů, rytmického dupání a pod.), které by musila hudba tak často přesně ilustrovat, jako kreslený film. Další rozdíl je v tom, že kreslený film nezobrazuje skutečnost, nýbrž fikci, takže je nutno uspořádat vztahy mezi viděním a slyšením posluchačovým. Lidské oko totiž nevnímá časově, ale ucho vždy. Scéna, která se odehrává ve hraném filmu jednu minutu, musí proběhnout v kresleném v několika vteřinách. Oko nejen že ji stačí pohodlně pojmout, ale často se mu ještě příliš vleče. Uvědomili jste si, kolik záběrů, scén a pohybů vidíte v kreslené grotesce, která trvá deset minut? Kdyby byla hrána lidmi, musil by být film několikrát tak dlouhý. A zde je hlavní problém skladatelův, neboť slyšení je proces časový a ucho vyžaduje vždy k poslechu zvuků stejné doby. Čtete-li na příklad článku, můžete jej číst buď velmi pomalu nebo velmi rychle nahlas, ale nikdy ne tak rychle, jak jej stačíte přeléstnout v duchu zrakem a uvědomit si obsah. Uvedu příklad ze scénáře k novému filmu Bratří v triku, nazvanému ABC:

„V kumbálu sedí zlý drak vysavač a před ním stojí malinká princezna. Drak se před ní kroutí, svíjí, snaží se vrčet co nejpřívětivěji a přerukuje svůj dlouhý krk. Princezna však zvedne obě své

papírové ruce k obličejí, až je vidět jejich bílý rub a dá se do ušedavého pláče...“

Tato scéna má předepsaný čas sedm vteřin. Tento čas nesmí být překročen. Pro skladatele je často perným problémem vyjádřit všechny odstíny složité situace několika málo taktů. Když si uvědomíme, že záběry delší než desetivteřinové jsou výjimkou, zato však že je hodně tří, dvou i jednovteřinových, nezavídíme skladateli těch šest set nebo i víc vteřin, s nimiž se musí potýkat. Když je hudba hotova, přechází hlavní odpovědnost na dirigenta orchestru. Nesmí totiž žádný záběr ani o zlomek vteřiny zkrátit nebo prodloužit. Nestačí, aby mu vyšla přesně v čase celá „smyčka“, t. j. jistý počet záběrů, který tvoří jeden hudební celek, nýbrž musí dbát, aby každý jednotlivý záběr vyšel časově na chlup. Když je zvukový pás sestřižen, ujme se ho opět skladatel. Pás se vloží do promítačho stolu a skladatelovým úkolem je, aby na něm barevnou tužkou podle partitury vyznačil začátky taktů. Jak hudba z pásu zní, skladatel dělá tužkou body na běžící filmový proužek. Pak opíše celou partituru ve výťahu do t. zv. synchronních listů. Výsledek je ten, že na hudebním proužku filmu je vyznačen každý takt hudby, ba každá nota, takže režisér nyní přesně ví, v kolikátém okénku proužku je ten který tón nebo zvuk. A pak se začne pracovat v atelierech. Vedoucí fázafů počnou zpracovávat své úseky, ale to už nepatří do skladatelovy sféry. Ten dohlíží jen na to, aby pohyb na filmu jakož i všechny hudební akce odpovídaly přesně tomu, co hudbou vyjádřil. Po několika měsících dojde k míchačkám. Tady spolupracuje skladatel s režisérem a se zvukařem, jakož i s tím, kdo zvuky neboli „ruchy“ vyrobil a nahrál. Má snahu, aby mu „ruchy“ nepřehlušily hudbu, což výrobce ruchů zpravidla nelibě nese a má snahu opačnou. A pak jde film do světa.

Jan Žalman:

POZNÁMKA IDEOLOGICKÁ

Svěží a ostrý únorový vítr vyčistil ovzduší a vane nadále s nectenčenou silou našim životem národním, a tedy i uměleckým. O ideologii mluví dnes kdekdo, umělce nevyjímaje. Měřitko, po němž se ještě do nedávna nikdo neptal, stojí najednou v popředí: je to či ono dílo ideologicky jasné a správné? Otázka, kterou dnes klade nejen odborná kritika (alespoň jistá její část), ale kterou si kladou i sami umělci mezi sebou a konečně i uvědomělá část obecnosti. Není zkrátka nejmenší pochyby — ideologie prorazila do čela našeho zkoumání kritického, otázka, zda se umělecký výtvar ubírá po správné a jasné myšlenkové linii, nabyla významu vpravdě kardinálního.

Je téměř zbytečné podotýkat, že kreslený film nestojí stranou tohoto zkoumání. Jako umělecký výtvar, v jehož schopnostech leží myšlenková sdílnost, podléhá kreslený film ideologické kritice stejně, jako kterýkoli jiný vypravěčský druh.

To je třeba konstatovat, dříve než se budeme zabývat otázkou, v jakých hranicích se má pohybovat ideologická kritika s hlediska specifických vlastností a zvláštěností kresleného filmu. Na první pohled je tu hned jedna věc nesporná: jako nelze na kreslený film paušálně uplatňovat zákony dlouhého filmu hraného, tak nelze ani ideologicky měřit kreslenému filmu stejně jako dlouhému, nebo krátkému a aktuálnímu filmu. Hlavní, co je třeba mít na zřeteli, je oblast tvůrčího zájmu. Není dnes už nejmenší pochyby o tom, že u kresleného filmu se tento zájem nevycherpává „groteskou“; patří k největším zásluhám evropského — a v něm především zase našeho — kresleného filmu, že se od počátku vědomě snažil a snaží jít dál než Disney, dál nejen co do tematické šířky, ale i co do ideové hloubky.

Nicméně hranice tu jsou a jsou dány v podstatě čtyřmi činiteli:

1. poměrně malou dějovou nosností (kreslené filmy s t. zv. dlouhou metráží lze spočítat na prstech);
2. kresleným charakterem (t. j. výraznou stylisací, která pracuje s pantomimickými vyjadřovacími prostředky);
3. nepatrnými možnostmi dialogickými (důsledek bodu 2.);
4. technickými příčinami (výroba normálního kresleného snímku trvá nepoměrně déle než výroba celovečerního filmu hraného zpravidla jeden rok).

Tito činitelé to jsou, kdo určují specifickou zájmovou oblast

kresleného filmu. Je to oblast, sahající od prostého pořekadla (Ladova Říkadla) přes anekdotu (Hotovo, jedem!, Andělský kabát), bajku (sovětská Liška a drozd) až k pohádce (Disneyova Sněhurka a sedm trpaslíků, sovětská Písnička radosti a Hrbatý koníček). Jednotlivým druhům lze dát charakter či přidech moderní (O milionáři, který ukradl slunce), časově tendenční (Atom na rozcestí, Proč sedají ptáci na telegrafní dráty) nebo politický (Pérák a SS, Sváb), je možno je ladit lyricky, satiricky, baladicky či jakkoli jinak, ale vlastní zájmová oblast se tím nemění a převaha (viz na př. sovětský kreslený film) zůstává na straně klasických forem bajkových a pohádkových s mravoučným obsahem a s prostým řešením konfliktu dobra a zla.

Tato skutečnost sama o sobě vytýčuje meze ideologické kritiky kreslených filmů. Vyplývá z ní, že ideologické požadavky nemožno přesahovat rámec zájmové oblasti kresleného filmu. Nelze na příklad od kresleného filmu požadovat sociální drama, když víme, že látka podobného druhu je pro kreslený film neúnosná. Očividně se ideologická kritika uplatní výrazněji u filmů se záměrem časově tendenčním nebo politickým event. didaktickým (Proč sedají ptáci na telegrafní dráty), naproti tomu nebudeme na př. kreslené bajce o Lišce a dřbánu vytýkat, že „pomíjí otázky třídního boje“, z toho jednoduchého důvodu, že není úkolem bajek zabývat se takovými otázkami.

Je nepochybně pokrokem, jestliže se kreslený film obírá tematicky podobnými otázkami, jakou je na př. otázka boje proti atomové hrozbě. Přesto na něm nebudeme žádat, aby se tematikou podobného druhu zabýval výhradně nebo i jen převážně, jestliže víme, že jiným druhem filmu lze tento úkol plnit daleko lépe a důkladněji. Přes všechny zájem, který kresleným příběhům věnují dospělí, nepřestává platit, že samou svou povahou má kreslený film nejbližší mládeži, že je s ní nejtěsněji spříbuzněn poutem hravosti a fantasie. Mravní jádro kreslených příběhů působí na mladou duši bezprostředně a silně, a toto jádro je esteticky i vypravěčsky nejkrásněji obsaženo v pořekadlech, bajkách a pohádkách klasické lidové ražby. Už tím je trvale zajištěna převaha těchto forem v kresleném filmu. Jejich problémem — jak už o tom byla zmínka — je v podstatě problém dobra a zla. Ideologické kritice je tu dán jediný úkol — totiž bdít nad tím, aby ve výběru těchto příběhů bylo učiněno zadost potřebám dneška.

Kramerius 5

Digitální knihovna

Podmínky využití

Knihovna poskytuje přístup k digitalizovaným dokumentům pouze pro nekomerční, vědecké, studijní účely a pouze pro osobní potřeby uživatelů. Část dokumentů digitální knihovny podléhá autorským právům. Využitím digitální knihovny a vygenerováním kopie části digitalizovaného dokumentu se uživatel zavazuje dodržovat tyto podmínky využití, které musí být součástí každé zhotovené kopie. Jakékoli další kopírování materiálu z digitální knihovny není možné bez případného písemného svolení knihovny.

Hlavní název: **Filmová okénka**

Vydavatel: **Čs. filmové nakladatelství**

Vydáváno v letech: **1948 - 1948**

Číslo ročníku: **1**

Číslo výtisku: **9**

Datum vydání čísla: **31.10.1948**

Identifikátor ISSN: **1803-0696**

Stránka: **4**

VÝTVARNICTVÍ A ČESKÝ KRESLENÝ FILM

Josef Raban

Nejzávažnějším kladem dosavadní práce výtvarníků v českém kresleném filmu zůstává, že se jim podařilo rozbít „osvědčené“ disneyovské klíše a dokázat, že kreslený film má daleko širší možnosti než jsou ty, kterých využívá americká produkce. Jdou svou vlastní cestou za osobitým výrazem a dosavadní práce je více než uspokojivá, uvážíme-li, že je to vlastně budovatelská práce z ničeho, vlastně teprve řada pokusů, která má vyjasnit problémy a postavit základy pro další práci. A proto i ty pokusy, které se nezdařily, jsou cenným přínosem, a možná právě ony jsou nejčennější, poněvadž přinášejí nejčennější poznatky.

Je nutno zdůraznit, že u filmové tvorby jde o formu syntetickou, která má své oprávnění pouze potud, pokud splňuje požadavek rovnocenného účinku všech svých složek. Proto není možno posuzovat výtvarnou složku odděleně, ale v souvislosti se všemi ostatními a ve výsledném účinku díla. Filmová výtvarná práce není a nemůže být samoučelná a má oprávnění pouze potud, pokud splňuje požadavky díla jako celku a pokud plně a ukázněně slouží celkové myšlence filmu. S tohoto hlediska posuzováno, nejsou dosavadní výsledky zcela uspokojivé, poněvadž novost výrazových prostředků a velké možnosti filmové techniky, která nijak neomezuje tvůrčí fantazii a dovede splnit prakticky všechny požadavky na ni kladené, svádějí většinu výtvarníků na scestí, k samoučelným efektům a k neukázněnosti, která ve snaze zdůraznit sama sebe, uplatní výtvarnou složku a převýšit složky ostatní, většinou poškozují dílo jako celek.

Je proto zajímavé, že nejlépe vycházejí z letošní produkce filmy s nejjednodušší a nejméně náročnou ideou, která právě tím, že sama nemá žádných zvláštních nároků, nepřichází s výtvarnou složkou do konfliktu. Příkladem takových filmů jsou *Andělský kabát* (*Freiwillig*) a *Vzducholod a láska* (*Lhoták*). Zde nebyli výtvarníci vázáni žádnou závažnou ideou, která by vyžadovala nutně zcela určité výtvarné prostředky, formu, styl. Forma je zde vlastně sama obsahem a proto výtvarníci zde vycházejí se ctí a film jako celek dosahuje svého cíle.

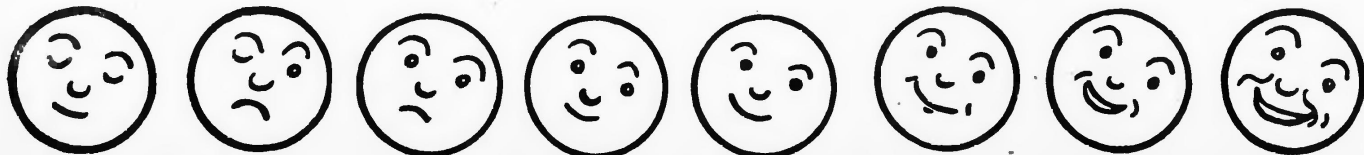
Po stránce výtvarné stojí *Lhoták* nesporně výš, ovšem nějaké srovnávání výtvarné práce dvou různých filmů bylo by nespravedlivé a nesprávné bez současného hodnocení úkolů, které měla splnit. Každý z obou výtvarníků měl jiný úkol, a zhostil se ho svým způsobem a svými prostředky. Výhoda *Lhotákovy* je v tom, že pracoval na filmu, který mu „seděl“ již svým časovým umístěním do prostředí secese, čímž mu byly již předem dány možnosti využít dobových výtvarných prvků, zajímavých pro diváka nejen svým vlastním výtvarným výrazem, ale i tím pouhým faktem, že pro většinu z nich připomíná dobu jejich mládí, k níž má každý svým způsobem sentimentální citový vztah jako k době našich maminek. Pro *Lhotáka* byl to úkol tím snazší, že je to doba, ke které se vždy znovu a znovu vrací i ve své ostatní tvorbě a kterou proto zná a suverénně ovládá a kde má přesně zváženou působivost výrazových prostředků.

Zdeněk Seydl byl postaven před těžší úkoly a na jeho práci se nejlépe ukazuje, jak je falešné a nebezpečné pracovat na výtvarné složce filmu slepě, bez uvážení a zhodnocení stylových požadavků díla a bez podřízení výtvarné složky celkové ideji filmu. Seydl měl ovšem tu nevýhodu, že dva z jeho tří filmů byly už v námětu chybně pojaté. *Frydův* námět „Pusťte basu do rozhlasu“ je vůbec dramaturgickým omylem, který zřejmě nepočítal s možnostmi

filmových prostředků, a byl proto již v zárodku odsouzen k neúspěchu. Stejně námět téhož autora „Proč sedají ptáčci na telegrafní dráty“ je pochybený a nefilmový. Dal sice výtvarníkovi možnost rozehrát fantazii na tvarovém a barevném bohatství ptáčích světa, ale to je vlastně vše. Jeho čítanková morálka a povrchnost nutně vede k tomu, že výtvarník také nemá možnost hlubšího pohledu pod povrch a zůstává při formálně sice zajímavém projevu, který však neřeší s výtvarného hlediska nic jiného než vkusné plošné a barevné rozehrání projekční plochy do působivého ornamentu. A to je málo a divákovi to nakonec nic neřekne. Zde se dá ovšem Seydl omluvit nedostatečným námětem, ale je zřejmé, že tato snaha po stylisaci až do ornamentu je mu velmi nebezpečná, poněvadž do stejné chyby zabředl i při svém třetím filmu „Šváb“, který mu dával velké možnosti, jichž bohužel nedovedl využít. A tak z celého filmu zůstává jediným velkým kladem rozkošná a někdy necdolatelná figurka Švába, která dokazuje Seydlovo nadání a schopnosti. Ale jinak je film důkazem, že není možno ponechat jednotlivé spolupracovníky filmu tvořit zcela samostatně, že je nutno pracovat důsledně kolektivně a po jedné linii a že je třeba především zodpovědně práce poučeného a schopného režiséra, s jasným názorem, který by dokázal pochopit smysl díla, dát mu pevnou ideovou páteř a nedopustit, aby došlo k tak nesmyslnému konfliktu ideje, obrazu a hudby, k jakému došlo zde. I přes tento neúspěch nelze pochybovat o tom, že Seydl je výtvarník velmi nadaný a schopný dobré práce, poučí-li se z tohoto omylu.

Z nejzávažnějších filmů letošní produkce je film Z. Müllera „O milionáři, který ukradl slunce“. Je to zajímavý pokus o film nespokojující se pouhým řemeslným přenášením výtvarnickových návrhů, ale pracující pouze s originální kresbou autora, snad první pokus toho druhu. A dokazuje, že i to je možné, ač se to zdá být nad lidské síly jednoho člověka. Podařilo se zde dokázat, že je možné zachovat „živou čaru“ a výtvarný rukopis umělcův, což samozřejmě je pro kreslený film velkým a důležitým přínosem a dokladem velké iniciativy pracovníků kresleného filmu a odvahy k experimentu, který se nakonec musí vyplatit, i když nepřinese stoprocentní výsledky hned. Omlouváme proto rádi chyby tohoto filmu, vlastně jedinou chybu, že pro odvážný pokus o formu zapomněl na obsah. *Wolkerův* námět je mnohem hlubší a závažnější, než jak byl zpracován. A to by snad byla devisa celého tohoto hodnocení, platná pro všechny filmy.

Dosavadní produkce dosáhla obdivuhodné technické vyspělosti a zachová-li si dosavadní pracovní úsilí, odvahy k experimentu a oddanost všech spolupracovníků k dílu, musí se dopracovat velkých úspěchů. Nyní stojí před velkým úkolem: využít všech svých možností, své techniky a formální dokonalosti k prohloubení práce a k nekompromisní cestě za obsahem. Obsah, idea, to musí být jediným vodítkem celé práce, jediným určovatelem uměleckých prostředků a výrazu jak výtvarného, tak hudebního. Dokladem toho zdá se být poslední film letošní produkce „*Ríkadla*“. I když jsme viděli z filmu pouze krátkou ukázkou, jsme přesvědčeni, že zde bude konečně dosaženo cíle. *Janáčková* hudba je s výtvarným projevem národního umělce *Lady* v naprosté jednotě, i když *Janáček* zůstává *Janáčkem* a *Lada* *Ladou*, a stejně jsou zde jednotni ve výrazu s geniální prostotou lidových říkadel. Kdyby celá letošní produkce „*Bratří v triku*“ nepřinesla nic jiného než tento film, přinesla by dost.



Kramerius 5

Digitální knihovna

Podmínky využití

Knihovna poskytuje přístup k digitalizovaným dokumentům pouze pro nekomerční, vědecké, studijní účely a pouze pro osobní potřeby uživatelů. Část dokumentů digitální knihovny podléhá autorským právům. Využitím digitální knihovny a vygenerováním kopie části digitalizovaného dokumentu se uživatel zavazuje dodržovat tyto podmínky využití, které musí být součástí každé zhotovené kopie. Jakékoli další kopírování materiálu z digitální knihovny není možné bez případného písemného svolení knihovny.

Hlavní název: **Filmová okénka**

Vydavatel: **Čs. filmové nakladatelství**

Vydáváno v letech: **1948 - 1948**

Číslo ročníku: **1**

Číslo výtisku: **9**

Datum vydání čísla: **31.10.1948**

Identifikátor ISSN: **1803-0696**

Stránky: **[5], [6]**

HERECTVÍ V KRESLENÉM FILMU

Na rozdíl od divadla a hraného filmu je vzdálenost mezi viděným aktérem a režijním záměrem v kresleném filmu dvakrát tak velká než při práci se skutečným živým hercem. Uprostřed mezi oběma stojí fázař, kreslíř pohybu, interpret a realizátor, uskutečňující herecký záměr scénáře. Je zásadním omylem pohlížet na tento výtvarně umocněný herecký projev jako na práci zcela technickou, jen proto, že grafické schéma pohybové škály nutné pro oživení kresby a matematicky přesný rozpis hudby, stopáže a akčních impulsů se formálně podobá výkresu deskriptivní geometrie.

Herecký projev v kresleném filmu určují tři základní složky. *Výtvarník* udává tvar a vzhled typu figury v intencích scénáře; fázař, kreslíř — oživovatel uskutečňuje hrou jeho charakter a obsah. Přesto, že scénář i režie udává zásadní tón akce a hry, je práce kreslíře pohybu skutečným a invenčním hereckým projevem. Kromě hledisek již uvedených závisí hra kresleného aktéra také na rytmu a melodii *hudební komposice*, převážně předem synchronisované. Jednotlivé momenty akce a pohybu kresleného herce jsou v tak dokonalém, možno říci baletním souladu s muzikální předlohou, že doslova platí tvrzení „o kreslení podle not“. Ten udánlivě technický prostředník mezi režii a kresbou, oživkou na plátně, musí být tedy nejen zručným *kreslířem*, ale i *hercem* s dokonalou visuelní představivostí, přenášejícím režijní záměr z vlastního uchopení stavu a nálady na kresleného aktéra. Má být konečně i *hudebníkem*, ovládajícím alespoň znaky a názvosloví, potřebné ke čtení i slyšení muzikální složky filmu. Kreslířská pružnost a přizpůsobivost technice, tvaru a názoru kteréhokoliv výtvarníka, určujícího malířskou linii kresleného filmu, je pocho-pitelně samozřejmá.

Vztah mezi režii a hercem — kreslířem, je komplikován pragmatikou techniky a pracovní organizace kresleného filmu. Kreslí se ve skupinách a zřídka kdy je některá figura děje kreslena jedním fázařem. Kreslí-li na příklad lišku, nesoucí v ději úlohu zla, třeba dvacet fázařů, musí se liška, kromě nutné tvarové shodnosti, chovat, myslit a jednat u všech stejně, bez ohledu na jejich osobní povahu nebo okamžitý duševní stav či náladu. Je tady sice ústřední korektiv režijního pojetí figury, jednotlivci oživení kresby celé této skupiny, avšak ta vlastní komediantská složka v kreslířově práci, to skutečné herectví umožňuje kreslenému aktéru prožívat na plátně zdánlivě jeden jediný život, bez ohledu na svůj tolikrát zmnohonásobený původ a bez nejmenšího divákova vědomí o této paternitní násobilce.

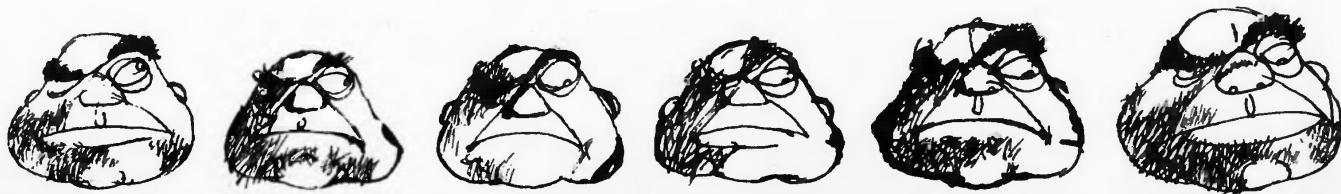
V době zvukového filmu, kdy se funkční dialog tak závažně podílí na konečné syntézi filmového díla, je možná poněkud smělé tvrzení o zbytečnosti slova v kresleném filmu. Stačí proto říci, že kreslený film se může a má bez něho obejít. A toto výrazové omezení přináší pro herectví v kresleném filmu četné další požadavky a důsledky z nich vyplývající. Je to problematika gesta a grimasy v kresleno-filmové pantomimě. Tam, kde si hraný film vypomůže dialogem, reportážní a dokumentární komentářem, nastupuje v tomto filmovém útvaru jen kreslená akce a hra. Na vhodnosti hereckého výrazu a na správnosti jeho provedení závisí často celý smysl filmového obsahu. Na hereckém vyjádření určené a předpokládané akce závisí pak celý záměr scénáře. Nesrozumitelnost některých našich kreslených filmů nebyla vždy zaviněna nedo-

mysleností scénáře, ale nesprávným a nevhodným výtvarným uchopením požadavků literární filmové osnovy. Vzhled kresleného herce a tvarové prostředky nutné k vyjádření potřebného gesta, nálady a stavu, herecký požadavek záběru nejen nepodpořily, ale i často docela znemožnily. V nejhorším případě pak dokonce vyvolal takový výtvarný záměr dojem zcela opačný a trahující nitky souvislosti a vztahů v ucelené tkáni scénáře.

Tyto důsledky vyvolává skutečnost, která je ovšem hodnocena s druhé strany jako objevný klad našeho kresleného filmu. Osvědčení a zkušení rutiněři s několika desítkami let tradice oživují kresleného aktéra, jehož vzhled a tvar se vyvíjel a krystalisoval po celou dlouhou dobu jejich práce s kresleným pohybem, ve standardní a neměnný typ, formovaný jedinečně a zásadně právě s hlediska potřeb hereckého a pohybového projevu. Náš kreslený film však pracuje s různými výtvarníky s vyhraněným a osobitým výtvarným názorem, z nichž prakticky žádný nemá a také dosud nemůže mít vědomosti a zkušenosti se splnitelností hereckých požadavků scénáře. Naše výběrová metoda umožňuje takto docílit pro konečnou filmovou syntézu mezi thematem, výtvarníkem a hudebníkem kongeniální vztah skoro absolutní, avšak po stránce možnosti účinného a jednoznačného hereckého významu a smyslu znamená ještě mnohé a další ověřování záměrů a předpokladů vyvozených z konkrétních pracovních výsledků.

Přizpůsobujeme tedy — a je to určitě správná a poctivá, avšak nesnadnější cesta — gesto a grimasu kresleného aktéra rázu a stylu výtvarné předlohy, to znamená, že herecký projev se ve smyslu režijního pojetí podřizuje a vychází z výtvarného názoru toho kterého spolutvůrce-malíře. S tohoto hlediska je si také nutno uvědomit mnohost a složitost arsenálu požadovaných hereckých prostředků, které mají vyhovět nejen scénáři a výtvarníkovi, ale i — a to přednostně a hlavně — divákovi. Sáhne-li do své paměti a uvědomíme-li si některé z osvědčených prostředků hereckého projevu zahraniční kreslené produkce, zjistíme snadno, jak nesčetněkrát a ve všech obměnách opakované gesto vždy spolehlivě působí na divákovy bránice. Vezměme na př. to „dlouhé vedení“, tak typické pro americkou kreslenou grotesku. Ten časový zlomek, o který si postižený aktér opožděně uvědomí dějový moment, tak důležitý pro změnu jeho nálady a stavu. Vzhledem k zaručenému účinku tohoto gesta stalo se chronickým podnětem smíchu v kreslené grotesce po dobu snad dvaceti let.

Náš kreslený film při své důsledné snaze o původnost své tvorby nechce a nehodlá pracovat s podobnými osvědčenými momenty i v případech situační komiky. Herectví v kresleném filmu je proto podmíněno vynalézavostí a tvořivou schopností nového mimického projevu, přesvědčivostí a jednoznačným účinkem správného pojetí gesta a výrazu. Kresleno-filmovou pantomimou není také zdaleka naivní a prosté ukazování a „mluvení rukama“ jako náhrada za postrádaný dialog a slovo. V nejlepším případě je to pak konverzace hluchoněmých, které kromě gestikulujících a zasvěcených nikdo druhý neporozumí. To znamená přinést do hereckého projevu v kresleném filmu jasnost, srozumitelnost a jednoznačnost výkladu toho kterého mimického znaku, vyvolaného tvarem, charakterem a náladou kresleného aktéra tak, aby jeho účinek byl shodný s předpokladem a záměrem, na každého z diváků.



ANDĚLSKÝ KABÁT

Část akčního scénáře pro barevný kreslený film podle původ. námětu Zbyňka Bláhy napsali Jiří Brdečka, Eduard Hofman a Miloš Makovec.

Technické poznámky:

Barevné řešení figur: Duše i andělé bíle kolorováni, kromě červeného andělského kabátu jednoduchá hnědá kontura.

Pozadí: Nebe provedeno v nebeské modři a bílé, bez použití další barvy.

Pohyb: Zjednodušený, lapidární, více do hlavních fází; u duší, andělů a zandělštěných smrtelníků s bludičkami pohyb volný, plynňý a po okénku.

Akce	Vteřin	Formát	Zvuk	Takty
43. <i>Blízký C.</i> Torero stojí v bouřící aréně a potřásá andělským kabátem. Kamera odjíždí, až se v obrazu objeví hlava zuřivého býka. <i>Střih.</i>	4	F 1	Sportovní publikum	155—158
44. <i>Blízký C.</i> Býk pohazuje hlavou jako v minulém záběru a připravuje se k rozběhu. <i>Střih.</i>	2	F 2	Trvá — včetně býčího frkání	159—160
45. <i>PC.</i> Řvoucí diváci na tribuně. <i>Střih.</i>	3	F 1	Sportovní publikum velmi silné	161—162
46. <i>Blízký C.</i> Torero v popředí dráždí býka. Ten se v pozadí rozbíhá a v pohledu letí k torerovi směrem do kamery. Probíhá ve velkém zvětšení kolem torera, který se otáčí kol své osy jako špičkový tanečník. <i>Střih.</i>	4	F 1	Sportovní publikum se sesilujícím se býčím frčením. Dětský vlk.	163—164
47. <i>Blízký C.</i> Situace podle začátku záběru 46, avšak obráceně. Býk se opět blíží. <i>Střih.</i>	4	F 1	Publikum a býk	165—167
48. <i>C.</i> Mantinel. Býk vletí do obrazu a nabodne se do prkna. Vzepře se a trhne, prkno má nabodnuté na obou rozích. Je v nejvyšším stupni zuřivosti. <i>Střih.</i>	3	F 1	Slabé publikum, silný býk, dutá rána do dřeva	168—170
49. <i>PC.</i> Řvoucí diváci podle záběru 45, avšak rychlejší. <i>Střih.</i>	2	F 1	Vyšší frekvence publika	171—172
50. <i>Blízký C.</i> Býk s prknem na hlavě se blíží, torero, sám sebou jist, ho očekává. Avšak býk proletí příliš rychle, takže torero nestačí strhnout mantilu, kterou býk nabere na prkno a polovinu utrhne. Býk vyletí ve velkém zvětšení z obrazu, koketně vyzdoben částí andělského kabátu, do druhé poloviny se zamotává nárazem rotující torero, na nějž kamera najíždí. Torero se zastavuje, kromě pravé ruky celý zabalen do kabátu a nohy má upleteny jako vánočku. <i>Střih.</i>	5	F 1	Slabší publikum, frkot býka zesiluje, dětský vlk přechází do vánoční koledy	173—176
51. <i>C. Panorama.</i> Nad býčí hlavou se rozsvěcuje bludička, býk přechází do elegantně plavného kroku, sledován kamerou. Svatá býčí hlava šilhá za bludičkou a otáčí se. Kamera sleduje zpět, s přátelským úsměvem v hubě se vracejícího býka. <i>Střih.</i>	7	F 2	Andělská znělka kombinovaná agrárnickým zvoncec	177—182
52. <i>Blízký C.</i> Torero je rovněž obdařen svatostí a tváří se, jakoby ztratil veškeré pozemské starosti	4	F 1	Andělská znělka	183—185

