

ného filmu. Produkce animovaného filmu je totiž vlastně jeho **re-produkcí**. Tedy předváděním něčeho, co bylo vytvořeno a zaznamenáno někdy v minulosti. To divák bezpečně ví a aniž by si to uvědomoval, vše, co vidí na projekčním plátně nebo obrazovce, hodnotí z tohoto hlediska.

7. Animace a drama

Literatura, zvláště pak epická próza, která se stala jedním z obsahů animace, zaznamenává, velmi zjednodušeně řečeno, příběhy slovem. Rozvíjí děje, charaktery postav, jejich vzájemné vztahy. Používá přitom popisů, úvah, vnitřních monologů, přímých řečí atd. Je to tedy umění vypravěčské.

Drama rovněž vypráví příběhy, ovšem zcela jiným způsobem. **Aristoteles** to ve své „Poetice“ charakterizoval takto:

„Jest tedy tragédie napodobením vážného a úplného děje určité velikosti lahodnou řečí rozdílných tvarů v jednotlivých částech, osobami děj předvádějícími, a ne pouhým vypravováním...“

„Osoby děj předvádějící“ jsou na divadle živých herců a v hraném filmu herci, v loutkovém divadle loutky a v animovaném filmu pak kresby, loutky, předměty apod. „Osoba děj předvádějící“ se tak stává hlavním specifickým znakem dramatického umění. Rozvedeme-li a zobecníme tento poznatek, dojdeme k závěru, že:

„Umění, která jsou zároveň vypravěčskými a obrazovými, to jest zobrazují vývoj charakterů a jejich vztahů, příběhu, ale nezobrazují jej pouhým vyprávěním či psaným slovem, nýbrž pohybem obrazů, nazýváme uměními dramatickými.“¹⁰

Vidíme, že animace, tak jak jsme si ji pro tento text vymezili, této klauzuli docela dobře vyhovuje.

Aristotelova „Poetika“ však byla teoretickým zobecněním antického divadla, které se, jak víme, značně lišilo od divadla pozdějších epoch, neřku-li současného. Antické divadlo bylo značně „literární“. Herec v něm recitoval a sbor odpovídal zpěvem („lahodná řeč rozdílných tvarů“). Orchestra byla uzpůsobena tak, aby z ní bylo pouze dobře vidět a slyšet. Neexistovala žádná dekorace, žádný umělý, tematický prostor. Neexistoval dramatický dialog v dnešním slova smyslu.

10) Jaroslav Boček: Kapitoly o filmu.

Od časů Aristotelových se divadlo velmi změnilo. A tak, jak se proměnilo divadlo, proměnilo se i drama. V ibsenovském a čechovovském dramatu bylo třeba nemyšlitelné, že by z jeviště zaznělo od herců něco jiného než dialog nebo monolog. Teprve brechtovské epické divadlo opět přivedlo na jeviště komentář, vyprávění a další epické (literární) prvky.

Takto šířeji a neortodoxně pojaté drama animaci velmi vyhovuje. Díky své výrazné akčnosti je schopna suverénně prezentovat lineární bezeslovné epické děje. Stejně dobře dokáže obrazem doprovodit (nikoli pouze ilustrovat) i rozsáhlé epické vyprávění (pohádku, bajku, epos i přednášku – **Muž, který sázel stromy** režie **Frédéric Back** – 1987, obr. 7; **Stařec a moře** režie **Alexander Petrov** – 1999; **Jak si opatřit hodné dítě** režie **Stanislav Látal, Miloš Macourek** – 1965, obr. 8). To však neznamena, že by jí činilo potíže vyrovnat se i s klasicky pojatým dramatickým útvarem (požadavek konfliktu a dramatické stavby). I zde můžeme uvést několik příkladů (**Jabloňová panna** – režie **Břetislav Pojar** – 1973, obr. 9; **Paní Bída** – režie **Vlasta Pospíšilová** – 1983, obr. 10; **Sen noci svatojánské** – režie **Jiří Trnka** – 1959, obr. 11).

Přestože je animaci vlastní předvádění epických dějů, považují za velmi důležité, aby se i v těchto případech vždy poměřovala s dalším Aristotelovým požadavkem:

„Uřčili jsme, že tragédie jest napodobením dokončeného a celistvého děje určité velikosti. Neboť něco může tvořit celek, i když nemá žádnou velikost. Celkem jest, co má počátek, střed a konec. Počátkem jest, co samo nemusí být nutné po jiném, po čem však něco jiného přirozeně jest, nebo se děje. Naopak koncem jest to, co samo po jiném přirozeně jest buď nutné, nebo zpravidla, po čem však není nic jiného. Středem pak jest to, co samo jest po jiném a po čem následuje nutné jiné. Proto jest třeba, aby děje dobře sestavené neměly ani nahodilý počátek, ani nahodilý konec, nýbrž, aby se řídily uvedenými hledisky.“¹¹⁾

Handwritten notes:
 14 17 21
 18 19 20 21
 22
 23
 24
 25
 26
 27
 28
 29
 30
 31
 32
 33
 34
 35
 36
 37
 38
 39
 40
 41
 42
 43
 44
 45
 46
 47
 48
 49
 50
 51
 52
 53
 54
 55
 56
 57
 58
 59
 60
 61
 62
 63
 64
 65
 66
 67
 68
 69
 70
 71
 72
 73
 74
 75
 76
 77
 78
 79
 80
 81
 82
 83
 84
 85
 86
 87
 88
 89
 90
 91
 92
 93
 94
 95
 96
 97
 98
 99
 100

Takto genialně jednoduše vymezený děj připouští jak dramatický, tak epický princip. Zdůrazňuje však důležitost odhadu celkového rozměru díla (filmu) („celek určité velikosti“) a nastoluje **požadavek kauzality**: Jeden dějový motiv musí být důsledkem motivu předcházejícího a zároveň příčinou následujícího motivu, aby děj byl „celistvý“, přičemž počátek **nesmí být nahodilý**. Stejně důležitý jako je počátek je i prostředek a konec, což v médiu animace chápeme tak, že předváděný děj může být jen jeden a ten musí nějak začít, vrcholit a končit.

Aristotelův požadavek dává odpověď na otázku, jaké jsou to děje (příběhy), které už více než 2000 let naplňují divadla a více než 100 let kina. Na divadle, stejně jako v kině je nutno předvádět děj tak, aby se v něm divák orientoval, aby dokázal shromažďovat důležitá fakta pro jeho další vývoj a mohl si je, kdykoli je to potřeba, vybavit a dát do vzájemných souvislostí. Předvádění děje probíhá kontinuálně, následkem čehož se divákova pozornost postupně otupuje. Děj tedy musí být gradován v tempu i rytmu a vystavěn tak, aby si udělal jeho pozornost od začátku až do konce.

Dalším typem stavby, která se v animaci často uplatňuje, je **stavba cyklická**. Svým způsobem je to velmi přirozené. Celý náš život probíhá v různých cyklech. Střídá se den a noc – denní cyklus, pracovní týden s víkendem – týdenní cyklus, měsíční cyklus, cyklus ročních období, cyklus jednotlivých let atd. Střídá se cyklus jídla, práce, odpočinku atd. Celý život je provázán s množstvím cyklů, zatímco s lineárními příběhy, které mají svůj začátek, prostředek a konec, se v životě příliš často neseškátá. Je tedy přirozené, že animace reflektuje i tuto skutečnost a cyklický přístup se v ní poměrně často objevuje.

Typickým představitelem tohoto druhu tvorby je např. americká autorka **Faith Hubley**, jejíž filmy jsou založeny na mýtech, hudbě, poezii a hluboké úctě k životu. Kreslený film **Borivoje Dovnikovíce – Bordo Jeden den života** (1982) je rovněž založen na neustálém a vyčerpávajícím opakování cyklu pracovního dne. V naší domácí tvorbě použil několikrát cyklický princip **Jan Švankmajer (Et cetera – 1966, Tichý týden v domě –**

11) Aristoteles: Poetika.

1969) a např. **Jiří Barta** ve svém filmu **Klub odložených** (1989, obr. 12) a **Michaela Pavlátová** ve filmu **Repefe** (1994, obr. 13).

Nebezpečí, které s sebou cyklické filmy nesou, tkví právě v jejich cykličnosti. Není totiž snadné ukázat divákovi, že se něco neustále cyklicky opakuje a udržet přitom jeho pozornost. Nezapomenu na zážitek z bulharského filmu **Zvěrokruh**, založeném na měsíčním cyklu jednotlivých znamení zvěrokruhu. Když jsem si po čtvrtém uvědomil, že mě ještě osm dalších čeká, židle mě začala tlačit mnohem citelněji.

8. Předmět animace

Tuto kapitolu bych rád uvedl historikou ze života. Dokonce vlastního. Profesor DAMU **Josef Pehr**, zahajoval lekce loutkoherecké výchovy tím, že zašel za paraván, který byl postaven v učebně, a po krátké chvilce, plně očekávání, co nastane, nad něj pomalu vysunul svou holou ruku. „Co je to?“ ozvalo se zpoza paravánu. A my jsme hádali: „strom“, „keř“, „květi-na“. Ruka zmizela, profesor Pehr se vrátil do učebny a s úsměvem nám řekl: „Ne, přátelé, to byla ruka.“ Zasmáli jsme se, počáteční ledy, které doprovází všechny začátky v životě, byly prolomeny a výuka započala. Teprve mnohem později mně došla podstata triku, který tehdy s námi profesor Pehr provedl. Kdyby totiž „předvedl“ svou ruku mezi námi v učebně za stolem, pravděpodobně by nás vůbec nenapadlo představit si pod ní něco jiného než zase ruku. Stejně jako kdyby nám ukázal tužku, pero, blok, knihu nebo jakýkoli jiný předmět. Protože však ukázal svou ruku za paravánem, v oné Zichově „prosfoře představující místo dramatického děje“¹², kde platí jiné zákony než v běžném životě, spustil v našich hlavách psychologický proces, jehož výsledkem bylo, že jsme si pod jeho rukou mohli představit cokoliv jiného, ruce podobného, jenom ne ruku. Na divadle (za paravánem) totiž nelze **předvádět**, tam se **zobrazuje**. Proto jsme v pedagogově ruce viděli logicky obraz čehosi jiného. A protože jsme dostali příliš málo informací – holá ruka bez pohybu je přece jenom příliš abstraktní objekt – vycházeli jsme přirozeně z jejího tvaru, který jenom nomu připomínal korunu stromu, druhému terč květiny, třetímu zahradní keř atd. Logický, i když zdánlivě paradoxní závěr vyplývající z této historiky je, že **rukou nelze zobrazit ruku**. Tu je možno ukázat nebo předvést mimo jeviště. Rukou však můžete zobrazit člověka, rybu, labuť, cokoliv, co svedete, přičemž fantazii se žádné meze nekladou. Obdobný zákon platí i v animovaném filmu. **I tam se každý předmět v okamžiku, kdy se dít do pohybu, mění v cosi jiného, protilehlého.**

Mnozí soudí, že hlavní specifickou animace, ať už ve filmu nebo na divadle, je, že nepodléhá fyzikálním zákonům. Jistě; kreslená nebo loutko-

12) Otakar Zich: „Estetika dramatického umění“.