

ANIMOVANÝ FILM

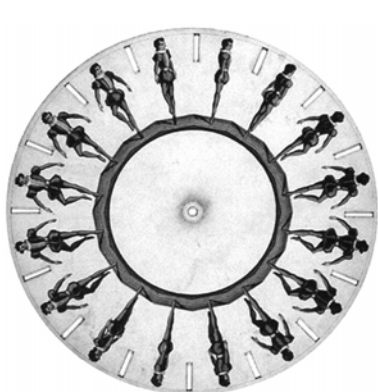
Jiří Šebestík

Oživená kresba

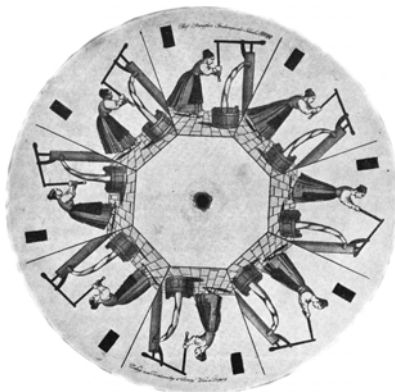
Snaha zachytit pohyb kresbou je prastará, vidíme to již v uměleckých výtvorech pralidí. Kresby běžících zvířat v altamirských jeskyních mají fázované končetiny. Přední a zadní pár nohou jsou kresleny dvojmo, tedy ve výchozí (odrazové) a v konečné (vrcholové) fázi nohou při skoku zvířete.

Vynálezy rozličných technických hraček v první polovině devatenáctého století, fenakistiskop (J. F. A. Plateau 1828), stroboskop (S. Stampfer 1832), a hlavně pak kinesiskop (J. E. Purkyně 1840) umožňovaly již před objevem kinematografu pozorovat kresby oživené v pohybových akcích, např. běh, skoky, obrazy a různé jiné prostocviky panáčků, včetně tanečních prvků.

J. E. Purkyně, slavný český lékař a fyziolog, použil svého kinesiskopu pro názornou vědeckou demonstraci průběhu jednotlivých fází (pohybových akcí) tlukoucího lidského srdce. To bylo počátkem čtyřicátých let XIX. století.



Plateau



Stampfer



Purkyně

Plynulost pohybu postaviček zachycených na pásech stroboskopů, tak jak to můžeme ještě dnes vidět v kinematografickém oddělení Národního technického muzea v Praze, svědčí o velmi dobré kreslířské úrovni autorů, zejména pokud jde o rozložení pohybu do celkového sledu jeho jednotlivých fází, tedy do celé krátké dějové akce. Sem tedy lze zařadit počátky praktické animace vůbec, nezávisle na tom, že to bylo dávno před vynálezem kinematografického filmu.

Každé dítě školou povinné si dovede nakreslit na přeložený proužek papíru ovál tváře s otevřenými ústy a zavřenými očima a tentýž ovál překopírovat na horní část proužku s ústy zavřenými a s očima otevřenými. Horní část proužku pak navine na tužku a pohybem nahoru a dolů sleduje, jak se ústa a oči střídavě zavírají a otevírají. Obdobně si i dnes počíná například v kresleném filmu animátor profesionál při kontrole pohybových kreseb – přirozeně, že herecky a výtvarně náležitě komplikovanějších, když listuje kresbami pohybových fází.

Animátor kresleného filmu vytváří jednotlivé pohybové kresby aktérů na průsvitný pauzovací papír, a to každou pohybovou fázi zvlášť. Kreslí podle určené záběru do formátu 26 x 37 cm (max.), případně 7,5 x 11 cm (min.), každou pohybovou změnu na zvláštní papír. Na svém kreslířském stole (prosvětlovacím pultu), má připevněn planžet se dvěma nebo i třemi kovovými zahrocenými kolíky, každý pauzovací papír má pak dírkou shodného rozchodu jako kolíky planžetu a tím je zajištěno stále neměnné umístění jednotlivých kreseb v určeném formátu. Pro názornost lze říci, že je to něco podobného jako shodně dírkované listy v tzv. kroužkovém pořadači.

Při všech technologických postupech mají pak pracovníci v kresleném filmu stejné kolíkové planžety, dírkování stejného rozchodu je na všech ultrafánových fóliích, na něž je každá pohybová kresba z pauzovacího papíru překreslována a vybarvována, kolíky se stejným rozchodem jsou na všech trikových stolech při snímání kreseb. K dírkování veškerého potřebného kreslířského materiálu slouží dírkovací stroj, v některých případech je pak nutno používat i ručního průbojníku.

Filmový trik

Klíčovým předpokladem pro tvorbu animovaného filmu je znalost filmového triku. První filmové triky byly objeveny dávno v éře němého filmu. A to namnoze bezděčně. Např. zaseknutý film v kameře způsobil, že po opětovném jejím rozjetí byl už v obraze docela jiný snímáný objekt. Při promítání tedy jeden obraz najednou zmizel a objevil se jiný. Tak vlastně poprvé zaznamenali filmový střih. A filmaři pak ihned začali tento „trik“ používat pro diváka záměrně. Dávali určitým věcem, třeba v ruce aktéra, mizet a jiným se objevovat. Dnes se tomu říká „stoptrik“. Při zakrytém objektivu kamery posunovali zabíranými objekty, a tak při promítání filmu jezdily židle samy po podlaze, věci se samy vršily do pyramid apod. To už byl první náznak natáčení „okénko po okénku“, i když tomu tak přirozeně zatím nebylo. Natáčelo se kamerou „na běh“, vlastně ještě ručně, a triková kamera teprve čekala na svého objevitele. Ale bylo to něco obdobného, protože doby, kdy je objektiv zacloněn (uzavřen), bylo využíváno pro posun filmovaným předmětem. Zde je tedy jakýsi základ **technické** animace, používané dodnes zhusta v různých filmových a televizních reklamách.

Rejstřík dnes používaných filmových triků je nesmírně rozsáhlý. A pokud jde o film animovaný, tak vlastně pro každý nově realizovaný film je nezbytné, aby kameraman a animátoři nové triky vymýšleli. Z obligátních filmových technických triků jsou dnes v animované tvorbě stále používány prolínačky, a to i za účelem úspory vytváření pracných mezifází pohybu. Dále pak roztmívačky, zatmívačky a stíračky obrazu, dvoj – i vícenásobné expozice, zrychlení a zpomalování akcí, akce hry pozpátky apod. Mluví se o obraze, ovšem totéž se dnes děje i ve zvuku (hudba, řeč, zpěv, pomocné zvuky atd. jsou trikem deformovány).

V době začátků filmu byla frekvence psounu filmu v kameře a v projektoru podstatně pomalejší, než je tomu dnes, kdy rychlost přerušovaného posunu filmového pásu činí 24 resp. 25 filmových políček za vteřinu. Proto staré filmy, např. hrané grotesky němé éry, mají veškeré akce přemrštěně zrychlené, jsou-li promítány dnes obvyklou frekvencí.

Dnes jsou ovšem kamery s regulovatelnými rychlostmi natáčení. Toho lze v hraném filmu využívat jako triku. Např. záběr tance, natočený rychlou frekvencí, bude se jevit při promítání normální rychlostí jako zpomalený – tanečníci se budou doslova „vznášet“.

V animovaném filmu si může tvůrce animace určit rozložení pohybu do času naprosto svévolně, dbaje ovšem zákonitostí členění pohybu pro vyjádření žádoucí herecké akce.

Triková kamera

Nejdůležitějším vynálezem pro možnost vytvoření a využití filmových triků se stala triková kamera. Je spolu s veškerým příslušenstvím, tedy s nájezdovým zařízením, trikovým stolem a spolu s veškerými ovládacími a automatickými zařízeními, sice mohutné a velice složité monstrum, nicméně vyznačující se přesností práce na zlomek mm a sec., což je pro tvorbu animovaného filmu podstatné.

Tato kamera je uzpůsobena na „pookénkové“ snímání, tzn. na faktické fotografování daného záběru pojednou obrázku na filmový pás. Proto se tomuto natáčení také říká „obrázek po obrázku“. V době mezi jednotlivými expozicemi se provádějí příslušné změny pohybových fází snímání loutky, v kresleném filmu pak výměna příslušných pohybových kreseb. Samozřejmě, že spolu s vlastním tvůrčím úkolem kameramana, který je přirozeně rovněž rozvržen na příslušnou čtyřladvacetinu (pěťadvacetinu) vteřiny, např. při panoramatické jízdě, podílu při víceexpozici, bodovém svícení, při nájezdu, odjezdu kamery.

Pomineme-li prvotní pokusy, kdy figurky byly v příslušných jednoduchých pohybových fázích kresleny bezprostředně na filmový pás, nebo přímo do jednotlivých políček vyškrabovány, má triková kamera stěžejní a historický význam pro zrod tvorby animovaných filmů. A to právě díky oné možnosti pookénkového snímání kreseb či loutek.

Ačkoliv princip oživení kresby, tedy počátek animace, předcházel vynálezu trikové kamery (a kamery vůbec), praktický zrod animované tvorby s vynálezem trikové kamery úzce souvisí a filmový trik je při této tvorbě klíčovým komponentem.

Lze proto soudit, že animovaný film i při naprosto vlastní umělecké svébytnosti, dané nejen specifickou technologií, naprosto odlišnou od všech jiných filmových procesů, nýbrž i výlučnou možností zobrazovat fantasticky stylizovanou skutečnost – je zařazen do kategorie trikových filmů. Němci mají pro kreslený film výraz „Zeichentrickenfilm“ a analogicky též pro loutkový film „Puppentrickenfilm“. Tedy kreslený, nebo loutkový trikový film. Ruský výraz „multiplikacionnyj“ film zase v sobě zahrnuje onu integraci, danou nutnou jednotou v mnohosti rozložení a opětovného skládání hereckého pohybu, vyskytující se pouze v této oblasti filmového umění.

Kategorie animovaného filmu

Animované filmy lze podle druhů technologie dělit v podstatě na dvě kategorie:

- a) kreslené
- b) loutkové

Dnes sice existují četné další druhy technologií, ať už jde o způsob snímání, nebo o hmotu animovaného objektu, nicméně všechny jsou jen modifikacemi oněch dvou shora jmenovaných a v zásadě je lze zařadit do jedné nebo do druhé kategorie.

Hlavní rozdíl obou kategorií je především v tom, že v loutkovém filmu je výkon vlastní animace prováděn souběžně se snímáním, resp. V jeho rámci, zatímco v kresleném filmu jsou pohybové kresby aktérů vytvořeny již před výsledným natáčením.

Určitý rozdíl je rovněž v umístění kamery. Kreslený film je (až na ojedinělé výjimky) snímán vertikálně a výměna pohybových fází je prováděna na horizontálním podkladu (na pozadích, dekoracích, které mohou být příp. i v etážích), - loutkový film je natáčen, stejně jako film hraný, v trojrozměrném prostoru, tedy ve stavbách interiérů i exteriérů, jenže v miniaturních.

Metody a technologické postupy se někdy prolínají. Např. při **reliéfovém** filmu. V tomto případě se pracuje s poloplastickou loutkou, která má hladké plošné dno a snímá se zpravidla kamerou shora, tedy vertikálně, jsouc animována horizontálním podkladu (stole) souběžně s natáčením. Stejně tak **ploškový** film, nazývaný dříve **papírkový**, je hrán „plošnou“ loutkou, vystřiženou nejčastěji z papíru, někdy z plechu, umělé hmoty, tkaniny, apod. V obou případech je ovšem animace prováděna souběžně s natáčením. Lze tedy tyto metody řadit do kategorie loutkových filmů. Reliéfová loutka poloplastická má proti klasické trojrozměrné loutce výhodu v možnosti transformací a účelových deformací. Klasická trojrozměrná loutka je totiž pro daný film hotova jednou provždy, nepočítáme-li ovšem možnosti výměny hlav (různé výrazy tváří), nebo i jiných částí těla, nebo její alternativní vyhotovení v několika velikostech, resp. duplikátní nebo i vícenásobné vyhotovení (shodné vyhotovení) pro možnost souběžného natáčení v různých scénách a pro snímání několika kamerami.

Plošná loutka (papírková), může být pro účely pohybu buď úmyslně kloubkována, nebo pouze rozložena (vystřižena) do patřičného množství svých částí (náležitě pohybově vytvořených) a teprve při výsledné animaci pod kamerou skládána do požadovaných fází hereckého projevu.

Zvláštní spojení ploškového a kresleného filmu nastává, když jednotlivé pohybové fáze jsou pro daný záběr v obrysech nakresleny předem (jako v kresleném filmu), posléze do detailu graficky a malířsky zpracovány na papír, vystřiženy a podle předchozích obrazových kreseb umístovány při vertikálním snímání v zabírané dekoraci na horizontálním stole.

Mimo filmy kreslené, klasiky loutkové (tedy trojrozměrné, plastické), reliéfové a ploškové je tu ještě celá řada možností v jejich vzájemných kombinacích, existuje i animace živého herce v téže dekoraci spolu s loutkou, kombinace hraného filmu s animovaným, což se děje zpravidla formou zadní projekce (nebo v televizi dvojexpozicí) – dále animace fotografií, kdy v patřičných statických fázích hry je živý herec nejdříve nafotografován, pak jednotlivé obrázky vystřiženy a snímány papírkovou metodou. Míra možností je takřka nevyčerpatelná. Jako personifikace „loutkového aktéra“, tedy loutky, bylo už použito kostek z dětské stavebnice, kamenů, knoflíků, sirek, špendlíků, skla, bižuterie atd. Nezávisle na tom, že v takových případech je „loutkou“ stavebnicová kostka, či kamínek, mluvíme o loutkovém, trojrozměrném filmu. Měřítkem pro posouzení umělecké hodnoty je zde (na rozdíl od tzv. věcného triku, kde se jedná o pouhé posuzování snímaných objektů), umělecké mistrovství animace, tedy charakter pohybu, jímž je možno vdechnout duši všemu živému, ať už jde o klasickou loutku či kresbu, o kamínky či kostky, které ani nepotřebují lidskou tvář a mohou se zlobit i dojímat, mohou jásat a tančit podle vůle tvůrce jejich pohybu – podle umělce, kterého ani na plátně, ani na obrazovce není vidět, tj. animátora.

Co je to animace

Původ slova je řecký a v přeneseném slova smyslu znamená oživení, nebo ožívání. Ve filmové praxi to je, obecně řečeno, rozložení zamýšlené herecké akce do jejich jednotlivých pohybových fází, nebo přesně řečeno: rozložení zamýšleného pohybu do jednotlivých statických fází jeho průběhu.

Provedme si názorné vysvětlení na praktickém, velmi jednoduchém příkladě. Kreslenému aktéru (tedy v kresleném filmu) je určeno, aby vztáhl ruku. Animátor uvažuje, jak dlouho bude toto gesto trvat. Vychází z předpokladu, že za jednu vteřinu projde projektorem 24 obrázků. Nazíráno mechanicky by to znamenalo, že vztáhnutí ruky, které by u živého herce na jevišti trvalo třetinu sekundy, bude vyžadovat

v kresleném filmu nakreslení osmi pohybových fází jeho vztáhnuté ruky. Takto jednoduše ovšem věc nazírat nelze.

Především samotné gesto vztáhnutí ruky je mnohoznačné. Proto již v obrázkovém scénáři je režisérem precizováno a o jaké vztáhnutí ruky půjde. Jinak tomu bude u gesta, kterým někoho zarážíme, jinak u pokynu k zahájení něčeho, vztáhnutí ruky může být znamením souhlasu a to třeba váhavého, nebo naopak spontánního, ruka se zvedá k zamávání apod. Přitom pokaždé půjde o gesto vztáhnutí ruky, jenže každá akce si žádá jiné herecké vyjádření.

Profesionální živý herec se takovéto „herecké“ násobilce učí na fakultě. Přitom pohyby a gesta vyjadřuje sám přímo svou osobou, kdežto animátor prostřednictvím kresby nebo loutky.

Zůstaňme u zmíněného gesta vztáhnutí ruky. Podle určeného charakteru gesta bude tedy animátor nejdříve programovat časové rozvržení průběhu zamýšleného hereckého projevu do jeho jednotlivých statických fází. Přitom je třeba mít na zřeteli, že žádný pohyb není v podstatě rovnoměrný, snad s výjimkou strojového pohybu (rotace kola, mlýn, déšť), avšak ani zde ne vždycky. Animátor vychází ze skutečnosti, že při rychlém pohybu jsou jeho jednotlivé fáze vzdáleny od sebe více, při pomalém jsou k sobě blíže. Dá se hovořit o tzv. hustotě pohybových fází.

V kresleném filmu kreslí tedy animátor ruku (každou jednotlivou pohybovou fází na zvláštní papír) v patřičných pozicích, a to v takovém počtu a v takových pozicích, aby po snímání a posléze při promítnutí celého tohoto sledu obrázků vznikl v divákovi přesvědčivý dojem, že kreslený aktér vyjádřil tímto gestem požadovanou hereckou akci. Velice zjednodušeně se zde mluví pouze o gestu ruky. Ve skutečnosti bude ovšem v pohybu celé tělo aktéra (kresby, loutky), jako náležité natočení těla, pozvednutí hlavy apod. Jinak by výsledný dojem nebyl dobrý – ztrnulost ostatních částí těla by působila nepřírozně. Zůstaňme ještě u animace kreslené.

Významnou složkou zde bude výtvarný styl. Animátor musí při své práci dbát výrazné stylové osobitosti hlavního autora výtvarné stránky filmu. Aktér navržený Josefem Ladou se musí totiž ve všech svých gestech (kresbách) pohybovat ve stylu svého autora, byť dávno zemřelého. Jinde zase nutno dbát kresebného vyjadřování Josefa Čapka, Antonína Pelce nebo zase soudobých žijících návrhářů výtvarného pojetí filmu, kteří ovšem mohou být při realizaci k dispozici.

Práce animátora kresleného filmu znamená proto „vžít se“ dokonale do příslušné výtvarnické osobnosti a podřídit jí své animátorské kreslířské umění, aniž by to znamenalo újmu na dokonalém umělecké zvládnutí zadané herecké akce. Animátoři pracující souběžně na více filmech různého výtvarného pojetí se musí vpravdě umět „převtělovat“ (výtvarně).

V loutkovém filmu vytváří animátor hereckou akci co do časového rozvržení a vytvoření jednotlivých pohybových fází stejně jako animátor ve filmu kresleném, jenž s tím rozdílem, že sám, přímo při natáčení vytváří všechny fáze požadovaného pohybu určenou loutkou. Nemá jako animátor kresleného filmu možnost předchozí kontroly jednotlivých nakreslených pohybových fází. Na druhé straně ovšem nemusí umět každou fází aktéra nakreslit, poněvadž loutku (reliéf, plošku) má danou. Z dlouholetých zkušeností je ovšem známo, že loutkový animátor musí mít výtvarné znalosti a představivost na úrovni sochaře, má-li být jeho animace mistrovská.

A ještě jedna významná skutečnost hraje důležitou roli při práci animátora. A to snad roli stěžejní!

Animovaný film totiž nezachycuje skutečnost přirozenou, jako je tomu u filmu hraného. On zachycuje skutečnost umělou, stylizovanou v každém pohybu i ve tvarech, stylizovanou i v časovém rytmu jiném než ve skutečnosti, především v rytmu podstatně rychlejším, tak či onak umělecky umocněném.

V kresleném filmu je pro animátora základním předpokladem dokonalá znalost figurální kresby a adaptabilita na každý výtvarný styl. V loutkovém pak vedle výtvarné představivosti i absolutní pohybová paměť. V obou případech však mimořádná fantazie, jakož i znalost života rozhodně širší, než u živého herce.

Nahlédli jsme tak do „kuchyně“ animátora na jednoduchém příkladě gesta vztáhnutí ruky. Je třeba si ale uvědomit, že animátor může dostat úkol, kdy „ruku“ vztáhne personifikovaný strom (větev). Může to být třeba také ryba (ploutev), stroj (páka), případně může být takovým aktérem i vítr, potůček nebo mrak.

Pro porovnání s demonstrováním příkladem animace gesta ruky lze uvést animaci kreslené housenky, která v rytmu jazzu stepuje „všema nohama“, nebo loutkovou animaci cválajícího spřežení koní, vezoucích dostavník krajinou. Obojí bylo v našem animovaném filmu realizované.

Jako další komponent animátorovy práce zde ještě stává práce s dialogem (pro mimiku a artikulaci aktéra), souvislost gest s mluveným slovem, animace podle hudby (taneční i baletní kreace), což předpokládá také dobré choreografické znalosti animátora. Navíc musí animátor ovládat ostatní technologické postupy ve tvorbě animovaných filmů.

Umělecké mistrovství animátora je klíčovým kritériem úrovně animované tvorby vůbec. Animovaný film, jako film vůbec, je sice dílem kolektivu, jehož uměleckým vůdcem je režisér se svými nejbližšími spolupracovníky (literární autor, výtvarník, hudební skladatel). Nicméně budou to především animátoři, kteří jejich nápady a umělecké představy mohou úspěšně realizovat. Bez nich totiž nelze animovaný film vůbec vytvořit a bez jejich uměleckého mistrovství zůstanou i třeba vynikající literární a režijní představy jen projektem, nebo diletantskou inscenací dramatického díla.

V souvislosti s animací alespoň zmínku o „animačních strojích“. Zjistíte, že bude jednou možno uspořít celou řadu pracných kopírování již jednou vymyšlených a nakreslených pohybů, posunů, zvětšování, zmenšování, opakování akcí, záměny líce za rub a naopak apod., což je dosud nutné obtížné dělat. Existují zařízení, která provádějí nakreslení pohybových fází, přirozeně podle určení programátora – animátora. Těchto strojů bude jistě v budoucnosti využito k odstranění obtížné technické práce. Na základě již shlednutých výsledků lze předpokládat, že nahradí i práci animátora, např. na animovaných filmových a televizních reklamách, kde druh animace je víceméně účelově mechanický a stereotypní. Rozhodně však nemůže nahradit svérázný umělecký výkon opravdu profesionálního animátora kresleného nebo loutkového filmu. Je pravdou, že dnes možno na dálku ovládat a určovat pohyb modelů lodí v bazénu, řídit na dálku takto auto, letadla i rakety a to nejen modely. Snad tedy jednou dokáží důmyslně zkonstruovat i takové loutky, které na vytvořené scéně samy zahrají třeba „Sen noci svatojánské“ stejně dobře, jak to vytvořil Jiří Trnka se svým kolektivem při nesmírně pracné animaci. A pokud budou takové loutky vytvořeny v životní velikosti, mohly by hrát například na scéně Národního divadla. Nejspíš Čapkovy drama R.U.R.

TECHNOLOGICKÉ POSTUPY

Literární příprava

Stálé hledání nových vyjadřovacích forem v animovaném filmu je jednou z typických vlastností čsl. Tvůrců v této specifické umělecké oblasti. To klade zvýšené nároky na autory literárních předloh. Týká se to zejména scénáristů a režisérů.

Zatímco filmová povídka může být – jakožto literární předloha – jednoznačným východiskem pro hraný film (ať dlouhý či krátký), o filmech animovaných to nelze říci. Zde si autor – literát, pokud není sám odborníkem, nemůže být dost dobře vědom všech, zejména nových výrazových prostředků, které animovaný film skýtá. Většinu akcí lze totiž ve scénáři, např. pro kreslený film, vyjádřit jen výtvarnou formou, oživilou kresbou a způsobem jejího provedení. Zatímco režisér hraného filmu vytváří podle scénáře uměleckou inscenaci dramatické předlohy přímo na místě, režisér animovaného filmu musí vlastně předem vytvořit filmovou partituru, kterou kolektiv dalších tvůrčích pracovníků postupně umělecky interpretuje. Proto výtvarný (obrázkový) scénář musí vytvořit v animovaném filmu sám režisér (případně za pomoci hlavního výtvarníka). Nezbytnou podmínkou pro další tvorbu jsou zde totiž situační kresby aktérů v příslušném prostředí pro jednotlivé záběry, často i pro části jednotlivých záběrů.

Příprava tvorby

(výtvarné pojetí – aktéři a prostředí)

Typy aktérů (tj. všech osob, zvířat i věcí), které budou ve filmu „hrát“, navrhuje hlavní výtvarník filmu, které ke spolupráci na připravovaném filmu přizve zpravidla režisér. Hlavní výtvarníci jsou povětšinou externisté, nejsou u nás zaměstnanci studií. V četných případech si však naši režiséři animovaných filmů dělají hlavní výtvarné návrhy sami, majíce k tomu náležitě umělecké a odborné předpoklady a v široké míře i dlouholetou předchozí animátorskou praxi.

Návrhy výtvarného pojetí se poněkud liší podle předpokládané technologie:

Příprava kresleného filmu

Hlavní výtvarník připravuje návrhy typů (aktérů) graficky a barevně, zpravidla na bílém papíře. Bere v úvahu, že pak budou odborně „převezeny“ na průhlednou ultrafánovou folii, kde budou konturovány (nejčastěji perem, nebo voskovým pastelem) a kolorovány speciálními temperami, které důsledně lpí na folii a jsou naprosto krycí.

Operace konturování bude sice časem nahrazena xeroxováním na ultrafán, nicméně grafické ohraničení pro kolorování kreseb na ultrafánech bude nadále nezbytné, jelikož vybarvování zůstane ještě dlouho rukodílnou operací.

Nestačí, aby výtvarník udělal jen návrhy figur *en face*, z profilu, ze zadu a shora. Nutno, aby ve smyslu požadavku scénáře, nakreslil každého aktéra v četných typických pohybových situacích, vyplývajících z děje.

K tomu účelu se v kresleném filmu vytvářejí v rámci přípravy tvorby, tedy ještě před zahájením animace, tzv. situační kresby. Je-li režisér sám též výtvarníkem zamýšleného filmu, vytváří situační kresby sám, případně za spolupráce animátora, pověřeného přípravou. Jinak dělá situační kresby podle dispozic režiséra a za spolupráce hlavního výtvarníka animátor (pověřený přípravou) sám.

Podle režisérovy kompoziční skic nutno pro každý záběr nakreslit, a to již do předepsaného formátu v němž bude záběr snímán, orientační kresbu pozadí (dekorace), hlavně však patřičný počet typických pohybových kreseb aktéra (aktérů), jimiž bude pro animátora záběru rámcově určena herecká akce, požadovaná scénářem. Současně se zde grafickými škálami předběžně stanoví posun pozadí pro panorámy a švenky, jakož i rámování obrazu (formáty pro nájezdy a odjezdy kamery), zafixování míst na dekoraci (na pozadí), které bude nutno při barevném zpracování přesně dodržet kvůli konfrontaci s aktérem a časové určení triků.

K těmto záležitostem přizve režisér v rámci přípravy další členy štábu (kameramana, střihače, malíře pozadí apod.).

Teprve potom dostane takto připravený záběr animátor k vlastní práci. Samozřejmě spolu s ústními i písemnými dispozicemi režiséra, obsahujícími zejména detailně rozvržené časy na herecké akce, souvislosti s dialogem, komentářem, hudbou a ruchy. Nežfídka se totiž film kreslí na „předsynchron“, tzn. že předem je nahrána hudba, namluveny dialogy či komentář a hotovy pomocné zvuky.

V případě „hudby předem“:

Ve smyslu zamýšleného hudebního pojetí filmu je nutná spolupráce režiséra s vybraným autorem hudby. Vyberou (podle scénáře) a načasují úseky hry (sekvence) pro celé hudební plochy, zahrnou hudební ilustrace pro herecké akce a pro vyjádření atmosféry. Nežfídka jsou pro orientaci důležité zkoušky motivací na klavíru. Pak teprve zajištění odpovídajícího hudebního tělesa (skupiny) pro nahrávku hudby.

Příjem hudby se děje na magnetický pás, případně jsou pak nutné i jeho přepisy na filmový světelný záznam. Je to kvůli lepší orientaci pro následující rozpis hudby podle filmových okének pro jednotlivé kreslíře (animátory).

Rozpis hudby do synchronních listů provádí skladatel za spolupráce režiséra a střihače filmu. V rámci taktů vypisuje akcenty důležité pro herecké akce. Režisér filmu provede podle hudby rozpis hry aktérů v jednotlivých záběrech, určí jejich stopáž a v rámci jednotlivých hereckých úkonů přímo na jednotlivá okénka filmu.

Takto zajištěný pookénkový rozpis akcí obdrží animátor, který pak spolu se střihačem na zvukovém stole hudební záznam odposlouchává a činí si programové poznámky pro svoji vlastní budoucí tvůrčí práci.

Ne každý film je vytvářen na předsynchron, vždycky je však nutno tímto způsobem připravovat záběry s tancem, zpěvem, nebo když figura (aktér) na něco hraje.

Zcela analogicky nutno v rámci přípravy postupovat, jsou-li ve filmu dialogy aktérů. Zde je mnohdy navíc nutno vypisovat okénka na hlásky lidské řeči kvůli kreslení (animaci) úst při artikulaci. Taktéž když aktér zpívá. Počítá-li se s „předsynchronem“ v loutkovém filmu, je předanimační příprava shodná.

Příprava loutkového filmu

Rovněž zde se vychází z výtvarných návrhů na loutky a na scény, které předkládá designovaný hlavní výtvarník loutkového filmu.

Loutku musí autor navrhovat účelově, s ohledem na její budoucí herecké úkoly, ale také na možnosti její nejracionálnější vnitřní konstrukce. Samozřejmě, že důležitou roli bude hrát samotné výtvarné pojetí loutky: od „realistické“, která má lidské tělo, jež lze jako manekýna oblékat do žadáných kostýmů, převlékat a obouvat, případně i ponechat nahé, až k velice stylizovaným loutkám, např. drátěné konstrukce, s kostýmováním, které bude jen důmyslně zaranžováno z nejrůznějších materiálů (vlna, tkanina, papír, vata, plech, sláma, peří apod.). Kostymér si musí počínat velmi důmyslně, s ohledem na zákony animace. Drátěný skelet loutek je nejstarší, Používá se olověný drát, velmi poddajný a přitom držící tvar, který mu byl dán.

Mnohdy stačí omotat drát příslušným materiálem, přidat hlavičku, ruce a boty – a loutka je hotova.

Narozdíl od toho kloubová kostřička odpovídá ve svém souhrnu soustavě lidského (zvířecího apod.) těla. Jednotlivé klouby jsou řešeny tak, že obsahují dvě miniaturní ocelové kuličky, spojené malým dříkem do činky. Každá kulička zapadá do prohlubinek dvou mosazných čelistí, které kuličku mírně svírají. Každý pár čelistí pak přenáší pohyb kuličkového kloubu na příslušnou, k němu připevněnou část loutkového těla.

Tělo loutky kolem skeletu je plastické hmoty – moduritu. Ta je tvárná jako vosk a po vytvoření náležitého tvaru se dá utvrdit jako kámen. Dá se však i potom pilovat, řezat, případně obměňovat novými kousky této hmoty. Dá se taky pohodlně kolorovat.

Hlavičku loutky obvykle modeluje a koloruje sám výtvarník. Je to práce sochaře a malíře miniaturisty, poněvadž kamera se může tváří loutky přiblížit na detail a pak jen sama tvář zabere celé plátno. Vlasy loutek, pokud nejsou modelovány přímo s hlavou loutky, mohou být např. z bavlněných nití, namočených do šepsu. Drapérie, vlající roucha, prapory apod. bývají k účelům animace lemovány tenkým, olověným drátkem, aby mohly vlát.

Někdy je používána jako materiál na loutky pěnová guma. Odlévá se kolem loutky a utvrzuje v keramické peci. Má-li loutka mluvit, používá se u nás malířských prostředků, tj. předem připravených namalovaných úst (retů), vyměňovaných podle artikulace při animaci (nalepují se při natáčení). Taktéž oční víčka, řasy, obočí, duhovky a panenky očí. Děje se tak proto, že z hlediska výtvarně-estetického se to zatím nejlépe osvědčuje.

Pojednáváme zde hlavně o klasickém loutkovém filmu, je však třeba alespoň se zmínit o filmech, kde každá pohybová fáze loutky je tvarována ze sochařské hlíny – systematicky, fáze po fázi, přímo na scéně takto animována a natáčena. Vytvoření herecké akce tímto způsobem, to přirozeně reprezentuje veliký sochařský výkon animátora, navíc za předpokladu náležité pracovní rychlosti.

Loutky bývají ovšem často i dřevěné, nebo ze dřeva bývají alespoň vytvořeny hlavičky. Vždy záleží především na výtvarném celkovém pojetí filmu. Ze dřeva potaženého kůží byly např. těla zvířat v řadě našich filmů.

Není snad třeba zmiňovat se o loutkách typu dřevěných, nebo jiných dětských hraček (panenky, zvířátka, olovění či cínoví vojáčci, vozíčky apod.), které nejsou nijak způsobeny k animaci a jsou jen na zabírané scéně „okénko po okénku“ postrkovány a snímány jako loutkový film, byť i za současného bohatého komentáře, přednášeného třeba vysoce kvalifikovaným hercem – vypravěčem. Ve velkém množství dnes prezentovaných animovaných filmů je možno vídat i takové „loutkové“ filmy. Záleží přirozeně na celkovém pojetí takového filmu a na umělecké potenci tvůrce. Byly už realizovány loutkové filmy, kdy aktéry byl kamínky, mince, sirky, ovšem kde umělecké mistrovství animace a celkové režijní pojetí a koncepce (vazba na hudbu, ruchy, střih a rytmus) vyjádřily i závažná témata a byly celkově nadměru zdařilé. Koneckonců lze na principu věcné animace vděčně realizovat reklamy na spotřební zboží.

Scéna

V loutkovém filmu je miniaturní obdobou ateliérových scén ve filmu hraném s tím rozdílem, že je nutno ateliérově vytvářet i „exteriéry“. Ježto objektiv scénu při promítání mnohonásobně zvětší, je nutno věnovat vytvoření scény maximální preciznost a používat nejjemnější materiály. Při stanovení celkových rozměrů scény, např. interiéru světnice, včetně nábytku, dveří, oken atd. se musí počítat s adekvátní velikostí loutek. Obdobně při stavbě „exteriérů“, např. lesů, polí s obilím, pahorků a polních cest mezi nimi, po nichž budou jezdit povozy, musí být s ohledem na budoucí hru aktérů počítáno s příslušnou, podstatně

větší zastavenou plochou atelieru loutkového filmu. Velice záleží na fantazii, tedy na tvůrčí představivosti realizátorů scény i rekvizitářů, jakými prostředky hmotně ztvární např. stromy, keře, obilí, trávu, nebo i vodu rybníka a co bude možno v pozadí dokreslit, nebo domalovat např. na skle, či i jinak zaranžovat, aby výsledný dojem odpovídal výtvarnému pojetí návrháře scény (hlavního výtvarníka filmu). A přitom dbát nezbytných technických okolností, např. skutečnosti, že loutky budou drobnými šroubečky připevňovány k základně (terénu), nebo že části scény budou animovány.

V kresleném filmu (obdobně i v ploškovém), jsou v pozadí malována zpravidla na papír (nebo i na sklo) a to případně v několika horizontálních etážích. Tyto dekorace malují hlavní výtvarní návrháři animovaného filmu zpravidla sami. Nebo alespoň stěžejní scény a další pak vytvářejí malíři pozadí animovaného filmu. Tito výtvarníci jsou uměleckými realizátory návrhů hlavního výtvarníka celého filmu. Malují jednotlivé scény v měřítku příslušného zorného úhlu kamery, dbajíce všech filmových odborných náležitostí, kterých bude třeba pro náročné trikové snímání scény se hrou aktérů.

V této souvislosti třeba dodat, že v naší animované tvorbě se často objevují noví výtvarní tvůrci filmů. Tato skutečnost přispěla již od zrodu našich studií po válce k výrazným úspěchům této tvorby ve světovém měřítku, jelikož do té doby existovalo v této oblasti určité stylové klišé, dané zejména ekonomickými stimuly americké velkoprodukce. Každé výtvarné experimentování se totiž v tvorbě animovaných filmů odráží v podstatném růstu nákladů.

TECHNOLOGIE ANIMAČNÍ PRÁCE

Kreslený film

V kresleném filmu kreslí animátor celou hereckou akci (všech aktérů v záběru hrajících) tak, aby hra byla jednoznačně určena. Může vynechat ony mezifáze pohybu, které jsou mezi „uzlovými“ pozicemi, tedy mezi kresbami pro jednoznačné určení průběhu pohybu nezbytnými. Zbývající „mezifáze“ kreslí pak samostatně fázář, případně podle ústních dispozic animátora, týkajících se členění mezifází co do hustoty.

Fázář na průběhu vlastní herecké akce nemůže nic měnit, kdyby však mezifáze nenakreslil figurálně dokonale a v duchu animátorova hereckého programu, mohl by hereckou akci znehodnotit.

Důležitou zásadou pro **animátorovu** činnost musí být racionální využívání dokonalých znalostí technologických postupů ve všech dalších pracovních operacích animované tvorby.

To znamená, že vnitřní režii svěřeného záběru řeší sám tak, aby všichni další pracovníci mohli na záběru postupovat maximálně ekonomicky. Týká se to zejména budoucí práce kameramanů, stíhačů, malířů pozadí, konturistů, koloristů i zvukařů. Pro všechny tyto tvůrčí operaci stanovuje animátor orientační dispozice a to graficky ve formě škál, formátů, obsahu terénu, nebo rekvizit v dekoracích, jakož i písemnými poznámkami technologického rázu.

Loutkový film

V loutkovém filmu vytváří animátor pohyb loutkou sám, případně více loutkami při souhře. Hereckou akci vyjadřuje rozčleněním průběhu pohybu všech částí těla do jeho jednotlivých statických fází, které reprezentují jednu čtyřadvacetinu sekundy. Prakticky to znamená, že má-li aktér, např. jezdec na koni cválat, pohne animátor všema nohama koně do (podle žádaného rytmu akce a mnohdy i podle hudebního výpisu) tedy postupně každou nohou zvlášť, dbaje přitom na souběžný pohyb rukou, nohou i hlavy jezdce, třeba včetně vlajících vlasů, musí animátor dbát toho, jak má v příslušné čtyřadvacetině vteřiny celkový postoj vypadat a pamatovat si (v duchu) stále celkové členění průběhu pohybu i do dalších okének filmu. A jak již bylo zprvu řečeno, je také nutno, aby pro nezbytnou stabilitu koně s jezdcem byly nohy, které v příslušné fázi stojí na zemi, šroubečky připevněny k podlaze scény.

Rovněž v loutkovém filmu záleží nemírně na pracovní souhře animátora s ostatními tvůrčími pracovníky, čítaje v to konstruktéry loutek, rekvizitáře, stavbu scén, kostyméry loutek a další. Specialisty jsou někteří animátoři efektů. Ti „hrají“ v záběrech např. tekoucí vody, vodotrysků, kouře, výbuchů, oblaků, deště, vánice, blesků a to vše rovněž „okénko po okénku“. Výčet činnosti animátora filmu je pochopitelně podán jen velice zhuštěně, poněvadž detailní popis, který by zahrnoval také veškeré triky, jimiž jediné lze mnohé akce realizovat, by postačil na vlastní širokou stať. Navíc pro názornost kreslené animace by bylo nutno použít četných kreseb a diagramů.

Operace barevného zpracování kreseb

Natáčení kresleného filmu předchází operace barevného zpracování všech kreseb na ultrafány. Znamená to vykonturování (vykopírování) všech pohybových fází pro celý film na ultrafánové (čiré) folie, a to podle příslušných kreseb, vytvořených animátory a fázaři na pauzovacích papírech. Pochopitelně se všemi čísly a technologickými poznámkami, které nutno i na ultrafány přepsat.

V této souvislosti ještě poznámku k číslování kreseb. Jak již bylo řečeno dříve, nekreslí animátor s fázaři všechny aktéry na tentýž papír. Využívá ekonomicky několika barev, podle potřeby až pěti pro totéž číslo okénka filmu. Pro kontrolní natočení záběru v tužce je zde totiž výhodou průsvitnost pauzovacího papíru. K tomu účelu je pod skleněnou deskou trikového stolu, na němž je vrstva těchto kreseb, umístěn intenzivní světelný zdroj, který vrstvu papírů prosvítí. Kamera, která pak kresby shora snímá na vysoce citlivý negativ (zpravidla zvukový materiál), žádný další osvit kreseb už nepotřebuje.

Podle povahy hry mají aktéři namnoze jiný rytmus pohybu. Tomu odpovídá číslování kreseb. Výdrže v pohybových akcích znamenají snímání téže kresby na několik okének filmového pásu. Tomu rovněž odpovídá číslování kreseb. Vedle toho jsou také opakující se akce, jako profilová chůze, či běh nebo alespoň jeho úseky. Nebo jsou pohyby, např. zvednutí hlavy a opětné její vrácení do původní polohy, které procházejí týmiž průběžnými fázemi – nebo alespoň některými shodnými fázemi. Nebo tleskání rukou. Pochopitelně, že animátor důmyslně využívá již jednou vytvořené kresby pro opětné použití. Tak se stane, že táž kresba může mít několik čísel, říká se tomu opakovačka. Nebo může mít delší výdrž a tedy číslo od – do na větší počet okének. Při časovém rozvrhu celkové herecké akce hraje vynalézavost animátora ve věci číslování pohybových fází nemalou roli nejen pro ekonomiku jeho práce, nýbrž i pro rytmus hry a tím i pro její umělecký účín.

Vraťme se ke konturování. Provádí se po líci ultrafánu, nejčastěji perem, někdy též pastelem, nebo tenkým štětečkem. Je nanejvýš žádoucí dodržovat charakter linie, typický pro grafický rukopis výtvarníka filmu (nasilování linky, „živá“ pérovka, různobarevné pojednání apod.) při dodržení maximální preciznosti nejtenčích tz. vlasových kontur. V rámci ekonomického rozvržení jednotlivých aktérů, hrajících v témže záběru, do několika vrstev na pauzovací papíry, bývá zase v operaci nutno, aby z jedné kresby byl týž aktér několikrát rozkopírován na několik ultrafánových folií, nebo naopak přikopírován k jinému aktéru. Vrcholně přesně nutno kopírovat např. nohy stojící na zemi, nelze-li je dát do samostatné zvláštní vrstvy jako výdrž.

V operaci konturování lze brzy očekávat všeobecný přechod na xeroxování. Příslušné zařízení bylo již vyvinuto. Je to přenášení kreseb přímo z pauzovacího papíru na ultrafánovou folii. Znamená to úsporu velice náročné grafické rukodílné operace, při čemž bude navíc beze zbytku zachován rukopis kreslíře pohybové fáze. To pak výrazně přispěje k celkové výtvarné úrovni filmu.

Kolorování kreseb provádí se pro rubu ultrafánových folií štětci různých velikostí a to podle rozměrů kolorovaných ploch. Používané barvy jsou krycí tempery, které jsou k tomu účelu speciálně upravené. Z dlouholetých zkušeností je známo, které odstíny základních barev dobře vycházejí při systému laboratorního zpracování určitého druhu barevného filmového negativu. Je sestaven sborník (vzorník) takových tónů, jímž se řídí modelář při „převodu“ barevného typu (výtvarného originálu aktéra) pro účely malby na ultrafán.

Výjimečně se místo temperových barev, speciálně ředěných, používá vykrývání barevnými pastely, které lnou na ultrafán. Systémem kolorování okénko po okénku byly vytvořeny i speciální efekty – jako víření vody, spirály vznikající při rotaci tanečnicků nebo bruslařů, různé pestré výbuchy, případně i různé abstraktní alegorie, kde dochází k náročným barevným transformacím. Metodou plastického malování (oživlé olejomalby) byly vytvořeny všechny pohybové fáze filmu s mytologickou tematikou. V takovém případě maluje tyto fáze fundovaný výtvarník sám.

TRIKOVÉ SNÍMÁNÍ

(kamera animovaného filmu)

Kameraman animovaného filmu určuje a realizuje podle tvůrčích záměrů režiséra obrazovou koncepci filmu. Odpovídá za technickou kvalitu obrazu, za jeho uměleckou hodnotu a za zachování jeho jednotného koloritu. Má za úkol vyřešit všechny požadované filmové triky a podle potřeb scénáře je umělecky realizovat. Musí znát animační postupy, jakož i veškerou technologii animované tvorby, poněvadž během natáčení se často setkává s problémy, jejichž řešení musí sám bezprostředně zvládnout.

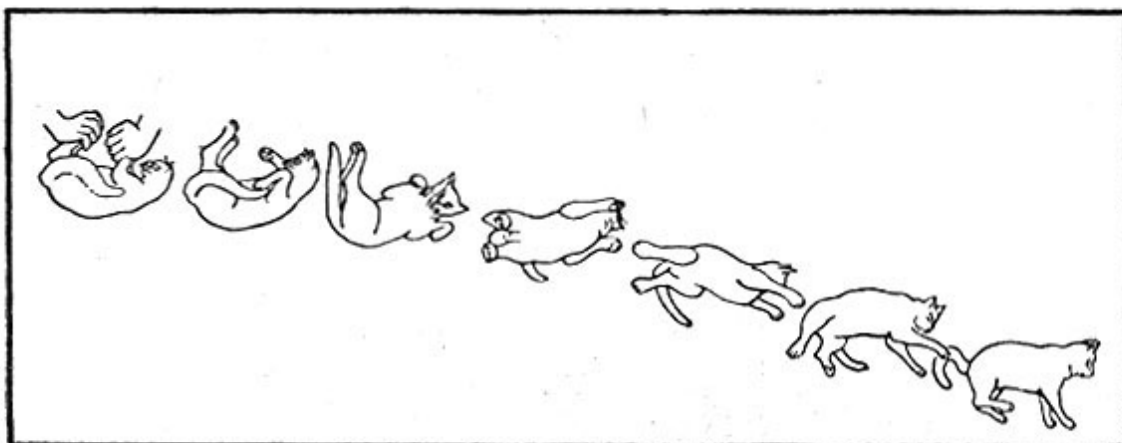
Snímání loutkového filmu se děje obdobně, jako ve filmu hraném, jenž trikovou kamerou a systémem okénko po okénku.

Snímání kresleného filmu se děje tak, že jsou natáčeny všechny kresby na ultrafánech spolu s barevnými pozadími, a to až na samém konci dlouhého a pracného realizačního procesu. Snímání tady shrnuje jeho výsledky a proměňuje je ve filmový pás.

Střih kresleného a loutkového filmu

V přípravě tvorby filmů i během realizace se všude prolíná práce střihače animovaného filmu s činností jeho ostatních realizátorů. Byl již zdůrazněn význam střihačovy účasti na předsychron. Rovněž u střihače je nezbytná znalost animačních principů. Dá se říct, že i ve střižně je rozhodující každá čtyřicetina sekundy, i zde je stále na zřeteli skutečnost, že se pracuje okénko po okénku. Stylizovanému rytmu animovaného filmu bude odpovídat adekvátní sladění obrazových a zvukových prvků. Znovu je třeba se vrátit k faktu, že animovaný film nezachycuje přirozenou skutečnost, nýbrž stylizovanou ve formě, čase i pohybu. Stylizace se bude týkat i střihu, zejména pak zvukové (ruchové) kulisy, která v tomto oboru hraje mimořádnou roli.

(1979)



Pád kočky vypuštěné v obrácené poloze.
(Kresba podle Mareyova snímku.)

ÚVOD DO ALTERNATIVNÍ TVORBY

Bohdana Kerbachová

Alternativní filmová tvorba je oblast, která existuje paralelně vedle běžné, oficiální kinematografie. Nemá nic společného s monstrózním průmyslem, který disponuje obrovskými finančními částkami a snižuje film na předmět obchodu. Naopak, hlavním důvodem její existence je neochvějné přesvědčení, že film může být a také skutečně je médiem uměleckého výrazu. Filmový průmysl, vedený a poháněný představou finančního zisku, podřizuje (v naprosté většině případů) obsahovou i formální stránku díla průměrným estetickým požadavkům platícího publika. Již od desátých let dvacátého století se však rozvíjí proud experimentálního filmu, který je od svých prvopočátků veden snahou uchopit pohyblivý obraz jako prostředek k zachycení a reprodukování vnitřních, subjektivních vizí. Dodnes je alternativní tvorba protestem proti zarážející skutečnosti - z řady nepřeborných možností, které médium filmu či jakýkoli pohyblivý obraz nabízí a ukrývá, byla skutečně a beze zbytku vyčerpána pouze jedna jediná.

Experimentální film a jemu příbuzné formy představují otevřený, svobodný tvůrčí prostor, jakousi zkušební platformu, nebo obrazně řečeno, tyglík, ve kterém jsou přetavovány dosud platné estetické hodnoty a kde je deformováno vše známé a takzvaně „osvědčené“. Je půdou pro zcela individuální tvůrčí projev; oblastí, kde přestávají fungovat zavedené modely vzniku kolektivního filmového díla i ověřené postupy, dle kterých se vyrábí zdařilé či méně zdařilé kopie téhož. Vystupuje proti všem zavedeným modelům; proti konvencím, které se časem usazují v každém uměleckém odvětví, a jejichž projevy očekává a dokonce vyžaduje konzumní část filmového obecnství. V tomto svém svobodném rozměru se film přibližuje oněm sférám umělecké tvorby, které vyvěrají ze zcela soukromé nutnosti cosi ztvárnit, sdělit a – budou-li okolnosti příznivé – i sdílet.

Alternativní tvorba vytváří téměř neomezené pole pro experimenty všeho druhu. V jejím rámci velmi často dochází k plodnému prolínání s dalšími obory umělecké činnosti. Experimentální film od počátku úzce konvenoval s vývojem moderního, zejména výtvarného umění a také byl v praxi formulován především umělci z řad výtvarníků. K mezioborovým fúzím však nedochází pouze v případě výtvarného umění, ale i v případě dalších oblastí uměleckého působení, divadla, hudby a například i poezie. Prosakování estetických postulatů nejrůznějších uměleckých oborů v současnosti stírá, či alespoň posunuje jejich zavedené hranice směrem k intermedialitě.

SPECIFICKÉ VLASTNOSTI EXPERIMENTÁLNÍ TVORBY

Filmový experiment je velmi široký pojem, který už svou samotnou podstatou uniká možnostem objektivní a zevrubné analýzy. Jednotlivá díla není snadné zařadit a klasifikovat, navíc k jejich typickým vlastnostem patří i tendence vzpírat se jednoznačné interpretaci. Klíčovým jednotícím momentem, který je v podstatě i synonymem experimentálního umění, je proces neustálého a nikdy nekončícího hledání; zkoušení nových postupů, hledání alternativního výrazu, objevování nových forem, nezvyklých přístupů, odlišných způsobů prezentace obrazu atd. Experimentální film a video (či jakýkoli další pohyblivý obraz) je ryze autorská oblast, jejíž základní a nejdůležitější vlastností je svoboda tvorby. Jediná omezení zde plynou z umělce samotného, nebo z případných technických a samozřejmě finančních podmínek. Od komerční filmové produkce se alternativní tvorba odlišuje téměř ve všech možných aspektech – svým důrazem na formu, obsahovou stránkou, pohnutkami a okolnostmi vzniku, procesem tvorby, sledovanými cíly a nakonec i způsobem distribuce a nalézání diváka. Od běžného, ale i tzv. „nezávislého“ filmu se, kromě řečené míry individuálního vkladu, liší samozřejmě také finálním tvarem.

Alternativní umělecká tvorba netouží vstupovat do oblastí, kde je cokoli jisté, dopředu známé, nebo dokonce apriorně určené. Jen zřídkakdy se zabývá tím, co se už propracovalo ke své definitivní podobě. Naopak terčem zájmu experimentálních umělců se stávají jevy neukončené, nekonkrétní, nehotové a nejednoznačné. A často i obsahově (či emocionálně) znepokojivé. Přestože není snadné vymezit základní oblasti, kterých se experimentální tvorba dotýká, lze je přesto shrnout do následujících bodů:

- hledání a průzkum specifických vlastností (a jazyka) daného média
- autorská sebereflexe
- proces tvorby samotné

Obecně je možné říct, že pro alternativní či experimentální film je typický totální rozchod s klasickou lineární narativní konstrukcí, prosazovanou v dominantním proudu kinematografie, i se souvislým zprostředkováváním dokumentárního obrazu reálného světa a faktografických údajů. Od samých počátků alternativního výrazu - tedy od přelomu desátých a dvacátých let minulého století - považovali experimentální filmaři narativní linku za něco, co je převzaté z tradičních uměleckých druhů, literatury a divadla, a co tedy odporuje specifickým vlastnostem filmového média. Také dnes je zřejmé, že právě příběh či děj ve filmu je tím, co svádí ke konvenčnímu, ustálenému vyjadřování a vypovídá spíše o řemeslných

schopnostech autorů. A často je zároveň také tím, co ochuzuje význam a poetický náboj obrazu samotného.

Experimentální film se vyjadřuje především vizuálně, to znamená, že upřednostňuje sdělení prostřednictvím obrazu. K tomu se zcela přirozeně váže důraz na poutavost formální stránky. Dalo by se říct, že tento druh filmového díla povyšuje formu na nositele myšlenky. Typické je pro něj také využívání nejrůznějších zcizujících efektů a upřednostňování nesnadné, ztížené identifikace zobrazovaného. Na jedné straně tím divákovi zdánlivě komplikuje čitelnost, což však na straně druhé ihned kompenzuje poskytnutím nevšedních prožitků z vnímání, prožívání a pronikání do obrazu. Na poli alternativního přístupu k filmovému médiu bývá často dosaženo vysokého stupně vizuální (respektive audiovizuální) mnohovýznamovosti, která nezřídka dospívá až do sféry abstraktního výrazu. Typická je také přítomnost autora v díle – a to nejen ve smyslu jeho rukopisu, ale přímo otisku (často doslova fyzického).

Současné produkty filmového průmyslu jsou stále více charakterizovány jistou nezadržitelnou tendencí, a to snahou věrně simulovat realitu. Naproti tomu experimentální filmaři programově zviditelňují vlastní použité médium, filmovou surovinu. (V tomto místě je pochopitelně řeč o práci s klasickým filmovým pásem, nikoli o umění, využívající novodobé, moderní technologie.) Nesnaží se zatlačit do pozadí specifický charakter použitého média, ale naopak jeho vlastnosti vyhledává a zviditelňuje, popřípadě i záměrně upozorňuje na technické nedostatky, deformace a nedokonalosti, vzniklé například působením času. Tyto aspekty se mnohdy stávají dokonce obsahem díla.

Jak již bylo naznačeno, vznik experimentálních filmů pramení z motivů či pohnutek, které jsou na míle vzdálené motivům vzniku komerčních snímků. Naprosto nemístná je zde vidina finančního zisku - a je třeba podotknout, že v mnohdy je tomu právě naopak. V historii totiž nebyly výjimkou ani případy, kdy byl tento druh tvorby, pokud nenalezl osvětlené mecenáše, dokonce provázen finančními ztrátami. Alternativní tvorba je tedy i v tomto ohledu opět velmi odvislá od jiných forem kinematografické činnosti.

Experimentální filmová tvorba je výsostným prostorem umělcovy sebereflexe. Naprostá většina děl vzniká ze soukromé potřeby či nutnosti sebevyjádření, nebo pramení z úsilí zkoušet nové postupy či jejich nezvyklé kombinace a ověřit si, jak budou výsledky vypadat. Často se významným činitelem stává prostá láska k samotnému filmu nebo adorace pohyblivého se obrazu jako takového. Experimentální tvorba je typická upřednostňováním procesu vzniku díla před jeho výslednou podobou, která dokonce ani nemusí být dopředu známá. Není nic neobvyklého, že umělec tvoří bez apriorní vidiny určitého, předem daného tvaru. Pracuje a tvoří pro pouhé potěšení z tvorby, veden snad jistou vizí, méně už konkrétní představou. Jedním z hlavních a velmi typických tvůrčích principů je tedy průběžná improvizace. Z toho plyne, že je zde řeč o „žánru“, ve kterém mimo jiné odpadá (byl stejně bezpředmětný) moment precizní literární přípravy filmu.

Kromě absence literárního předobrazu díla je pro alternativní tvorbu příznačné případné vypouštění dalších úseků běžného realizačního procesu. Často dochází k eliminaci, vyloučení některých fází, jejichž následnost je při realizaci obvyklého filmového snímku v podstatě závazná (scénář, příprava, natáčení, laboratorní zpracování, střih, zvukové dokončovací práce, výroba kopií). Tato závaznost u experimentu přestává platit, jsou případy, kdy je například zbytečný i některý ze základních nástrojů filmové techniky (filmová kamera, případně montážní stůl). Fáze natáčení může být vynechána - a také obvykle bývá - například u tzv. „hand made“ (ručně vyráběných) filmů, nebo snímků, které vznikají bez použití kamery s uplatněním speciálních optických, původně fotografických technik. Střih se stává bezpředmětný například u tzv. deníkových, spontánních filmů, které svůj finální tvar získávají přímo v kameře.

Alternativní díla vznikají svobodně a ze subjektivních důvodů, a proto také většinou bez nutných omezení a ústupků, které v sobě skrývá kolektivní spolupráce na běžném filmu. Ta totiž většinou vede k rozměňování záměru, původního ideového konstruktů či myšlenky a dosti často i k stírání individuálního uměleckého rukopisu. Během výroby běžného filmu existují fáze, ve kterých tvůrce ztrácí přímý kontakt se svým zatím nedokončeným dílem a přenechává ho pracovníkům jiných profesí. Pro experimentální tvorbu je velmi podstatné udržování emočního vztahu, analogického k poutu, které váže malíře k jeho plátnu či sochaře k zpola zpracované hroudě hlíny. Ovšem – bez skutečnosti, že proces vzniku není podřízen jiným, než zcela individuálním termínům, by zmíněná výhoda pravděpodobně nemohla fungovat.

Konkrétní podoba experimentálních filmů je velmi rozličná. Existuje několik nejtýpějších postupů, které samozřejmě bývají v rámci jednotlivých děl často kombinovány, variovány a rozvíjeny. Přestože jich zde bude několik uvedeno, je třeba mít na paměti, že jsou to pouze příklady cest, kterými se umělec hledající alternativní výraz může ubírat, nebo – lépe řečeno – kterými se vydali umělci v minulosti. Experimentální tvorba je specifická právě tím, že nekopíruje předešlé vzory a neuplatňuje ověřené či definitivní modely. Pro alternativní výraz neexistuje návod, je nutné, aby pramenil přímo z osobnosti umělce a byl prožitý; alternativní umělecký výraz předpokládá alternativní myšlení a citění. Přestože bylo řečeno, že experiment klade důraz na formální podobu díla, v žádném případě není pouhou okázalou nebo efektní exhibicí. Jako každá umělecká tvorba je především vnějším ztvárněním vnitřních duchovních hodnot či alternativních dimenzí skutečnosti. Teprve s tímto vědomím si můžeme uvést několik, v minulosti již objevených formálních postupů. (Následující řádky však zdaleka nejsou a ani nemohou být vyčerpávajícím výčtem.)

Ve fázi natáčení je nejobvyklejším způsobem (s pochopitelně nejdelší tradicí) zejména využívání vizuální působivosti extrémních velikostí záběrů (velký detail, makrodetail, nesnadno identifikovatelný výřez skutečnosti ad.) jakož i nezvyklých úhlů snímání. Při natáčení může být předkamerová realita deformována optickými prostředky, tzn. nejrůznějšími předsádkami, filtry, ale zvláštní druh obrazu poskytuje také snímání skrze průsvitné a poloprůsvitné látky, či několikanásobné exponování téhož materiálu a proměny natáčecí rychlosti; výjimkou není ani práce s prošlým či již exponovaným materiálem a tak dále. Při samotném natáčení bývá používána také metoda koláže, která vychází z tradičních realizačních postupů animovaného filmu.

Při zpracovávání exponovaného materiálu bývá, kromě uplatnění extrémních délek záběrů (od jednookénkových po záběry trvající několik (i desítek) minut), časté například využití cyklického efektu smyček. V některých případech je materiál dodatečně upravován (například na optické kopírce nebo prostřednictvím počítačové technologie) nebo rozrušován či naopak doplňován manuálním zásahem (rytím, škrábáním, leptáním, kreslením, překrýváním barev ad.), které znásobuje významovost obrazu. Některá experimentální hnutí se naopak prezentovala totální rezignací na zobrazení – lhosejnost, zda konkrétní či abstraktní – a soustředila se na vytváření filmového rytmu prostřednictvím střídání barevných (či pouze černých a bílých) filmových polí. Tento postup, charakteristický pro oblast strukturálního filmu, který ve své době bezprostředně ovlivnil jazyk nastupujícího videoartu, lze zahrnout do oblasti kameru vylučující experimentální tvorby. Tu ovšem reprezentuje především sféra ručně vyráběných (hand-made) filmů, ve které se jedná o výtvarné zásahy do čistého, předem neexponovaného filmového pásu (škrábání, lepení drobných předmětů, malování, rytí, batikování, atd.)

Mezi další frekventované postupy patří například tvůrčí práce s nalezeným, jinými kameramany natočeným materiálem, s různě starými archivními záběry – čili oblast koláže, vytvářející nová významová a konfrontační pole. Prakticky všechny tyto jmenované postupy (kromě nepřenositelné, výhradně filmové manuální metody) lze aplikovat i do oblastí experimentálního videa či videoartu. Tato poměrně nová technologie navíc díky svým specifickým vlastnostem násobí možnosti formálního výrazu (počítačové úpravy elektronického obrazu – klíčování, generování obrazu, solarizace, koexistence několika obrazů současně v jednom poli, deformace a prostupování obrazů, nové formy interpunkce, elektronické koláže a asambláže, ad.).

Experimentování s pohyblivým obrazem je charakteristické těsnou vazbou na vývoj v oblasti technologií. K alternativní tvorbě vždy neodmyslitelně patřil nejenom zájem o neobvyklé formální postupy, ale také studium technických novinek a inovací, včetně zapojování jejich kreativního potenciálu do procesu tvorby. Lze konstatovat, že tato oblast je existenčně spojena s určitou (a často i nutnou) dávkou technofilie. Z hlediska dějin lidského tvůrčího projevu se interakce umění a techniky (nebo vědy) ukazuje jako jev víceméně nebývalý. Nikdy v historii spolu tyto dvě, v jádru odlišné oblasti příliš nekomunikovaly, dokonce byly považovány za cosi téměř protikladného. Stávající stav, ve kterém se oblast umění těsně dotýká sféry nejnovějších technologií, se snad může jevit jako velmi aktuální. Ale už v době mezi světovými válkami se fascinace technickým pokrokem promítala do myšlení a činnosti modernistických avantgardních směrů. Umění a technika tak navázaly v průběhu dvacátého století velmi plodný dialog.

Umělci, kteří formulovali alternativní jazyk pohyblivého obrazu, se často zabývali dobově dostupnými technickými vymoženostmi; hledali nové fotografické metody, zajímali se o moderní materiály, věnovali se konstruování nejrůznějších přístrojů, nástrojů a aparátů; umělecky uplatňovali křivky osciloskopů. V poválečném období využívali vyřazenou vojenskou – simulační či dekodovací – techniku i techniku pro kosmické výzkumy, sestavovali primitivní animační programy a naprosto vizionářsky zapojovali předchůdce dnešních počítačů do kreativního procesu. Do oboru experimentálního filmu neodmyslitelně patří také solitérní technické i chemické výzkumy, pro jejichž uskutečňování však nebyla podmínkou exaktní znalost příslušné technologie. Dost možná, že by naopak brzdila kreativitu, protože podstatné na tomto poli je právě zkoušení, jenž je sice vedené určitou představou, ale které zároveň poskytuje obrovský prostor náhodě. (Nakonec, jak známo, náhoda a překvapivé výsledky jejího spolupůsobení při procesu formování díla jsou něčím, co významně ovlivnilo vývoj celého moderního umění.) V tvorbě, která představuje alternativu k obvyklým filmařským produktům, je tím nejpodstatnějším momentem pouze umělcovo vnitřní přesvědčení o smysluplnosti toho, co dělá.

Tendence technických výzkumů přirozeně pokračuje dodnes a pohybuje se nejenom ve sféře tradičních prostředků a materiálů, ale také v oblasti odkrývání kreativních možností elektronického obrazu, počítačových programů atd. V současnosti se alternativní tvorba neomezuje již pouze na klasické médium, tedy na práci s filmovou surovinou. Potenciál experimentální tvorby byl obohacen výrazovými možnostmi nových audiovizuálních prostředků, zahrnuje oblast videoartu, počítačového umění, interaktivních médií, CD-Romů, internetového umění ad., a samozřejmě nepřeberné množství jejich kombinací. Dnes je oblast experimentu charakteristická velmi častým pohybem v hraničních sférách média filmu – tendencemi směřujícími k interaktivnímu umění.

Výsledky nekomerční alternativní tvorby měly vždy poněkud komplikovaný přístup k divákům. Zužoval se na klubová a specializovaná kina, festivaly, případně soukromé projekce. Některá alternativní hnutí sice přišla s koncepcí vlastní distribuční sítě a promítacích prostor, ale většinou nedokázala zajistit delší

životaschopnost podobných institucí. Díky dlouhodobému dialogu filmu a elektronického obrazu s výtvarným uměním postupně došlo k objevení alternativ ke klasickému způsobu prezentace. Vynořily se nové možnosti, které konkurují tradičnímu modelu projekce v kinosále či na televizní obrazovce. Pohyblivý obraz získal své stálé a relevantní místo v galeriích, tedy prostoru, který byl v minulosti určen pouze pro prezentaci klasických závěsných obrazů, případně trojrozměrných objektů. Novým trendem v audiovizuální tvorbě, zejména v interaktivních oblastech, videoinstalaci, CD-Romu, kybernetickém a internetovém umění je záměrná neukončenost a otevřenost díla. To dospívá ke své „definitivní“ podobě až díky přítomnosti či zásahům diváka.

(VELMI) STRUČNÝ EXKURZ DĚJINAMI ALTERNATIVNÍHO VÝRAZU

V dějinách existují období a místa, ve kterých jsou vytvořeny příznivější podmínky pro svobodnou (či alternativní) tvorbu. Takovým prostorem byla meziválečná Francie a do jisté míry i Německo, poválečné Spojené státy, či západní Evropa přelomu sedmdesátých a osmdesátých let. Zcela evidentní souvislost je možné zaznamenat mezi překotným vývojem výtvarného umění na počátku i v průběhu dvacátého století a oblastí filmového experimentu. Výzkum nových výrazových poloh probíhal od počátku v obou médiích paralelně a také se i vzájemně inspirativně protínal. Záhy začali umělci vnímat film jako příležitost k obohacení klasického výraziva výtvarného umění. Zajímá je samozřejmě časový a kinetický rozměr nového média. Na druhou stranu – pohyb explicitně obsažený ve filmu podnítil v moderních malířích touhu po optickém rozpohybování dosud výhradně statických kompozic. Aplikace principů moderních výtvarných směrů – dadaismu, futurismu, kubismu, konstruktivismu, surrealismu a abstrakce – do pohyblivého obrazu započala v éře meziválečné evropské avantgardy.

Mezi nejvýznamnější avantgardní umělce, kteří ve své tvorbě zasáhli i do vývoje filmu, patřili ve Francii například Man Ray, Marcel Duchamp, Fernand Léger, Luis Buñuel, Jean Epstein, v Německu Hans Richter, Viking Eggeling, Walter Ruttmann, László Moholy-Nagy a zejména Oskar Fischinger, z našich umělců například Alexander Hackenschmied (Hammid). Z poválečných výtvarných směrů měl silný vliv na rozvoj experimentálního filmu především abstraktní expresionismus, gestická malba, lettrismus, pop-art a op-art. Na podobě alternativního výrazu měli v druhé polovině dvacátého století největší podíl například: v USA bratři Whitneyové, Harry Smith, Maya Derenová, Kenneth Anger, Stan Brakhage, Jonas Mekas, Paul Sharits, Michael Snow ad., v západní Evropě rakouští filmaři Peter Kubelka a Kurt Kren. Také videoart - první forma elektronického umění - se původně rodil v těsné blízkosti nových výtvarných druhů, konkrétně akčního umění (happeningu a performance), jehož principy se formulovaly kolem uměleckého sdružení Fluxus. Mezi průkopníky videoartu patřili umělci Nam June Paik, Wolf Vostell či Čechoameričan Woody Vasulka.

V oblasti teoretického uvažování nad alternativní tvorbou existují dva klíčové termíny, které je nutno rozlišovat (již proto, že bývají často zaměňovány). Jedná se o pojmy „filmový experiment“ a „filmová avantgarda“. Mezi filmovým experimentem jako takovým a novátorským filmovým dílem vznikajícím pod hlavičkou avantgardy je totiž podstatný rozdíl. Avantgardní hnutí, které dříve nebo později formuluje své postuláty a své cíle, vede tvůrce, jenž k němu přísluší či příslušet chtějí k používání preferovaných výrazových metod a k uskutečňování jistých uměleckých nebo společenských záměrů. Lze říci, že tak jako je experiment výrazem stavu duše individuálního umělce, je tvorba ve jménu avantgardy vždy do jisté míry korigována duchem kolektivu. Termín „avantgarda“ se oproti pojmu „experiment“ vztahuje pouze k určitému časovému období – kryje se s érou modernismu a dominantní kulturní pozicí euroamerické civilizace. Počátky avantgardy jsou spojené s poslední třetinou devatenáctého století, s nástupem impresionismu. Svě postavení i vliv začala pomalu, ale nevyhnutelně ztrácet po druhé světové válce. V oblasti filmu ovlivňovala modernistická avantgarda zákonitosti přibližně třicetiletého vývoje. Naproti tomu není experiment časově determinován a ve své podstatě by měl být synonymem umělecké tvorby jako takové.

Hledání alternativního filmového výrazu má tedy dlouhou historii; a jak již bylo zmíněno, první pokusy začaly vznikat relativně zanedlouho po rozšíření filmu. Zárodky téměř všech principů, v rámci kterých se dnes vyvíjí alternativní tvorba, lze nalézt ve slavném meziválečném avantgardním období. Avantgardní umělci pracovali s nejnovějším médiem své doby a uvnitř něj se snažili překračovat již zavedené, nebo z ostatních umění převzaté konvence. Současně usilovali také o jeho technickou inovaci; ať už se jednalo o uskutečňování myšlenek vícenásobné projekce (polyekran), zvláštních postupů natáčení, či přesažení média, například formou prolínání klasického divadelního prostoru s pohyblivým obrazem atd. Všechny novátorských a ve své době šokujících výrazových prostředků se dychtivě (ovšem bez bolestných proher) ujala běžná komerční kinematografie a později i sféra hudebních klipů a reklamy. Proto mají experimentující umělci primární zásluhu na charakteru současné filmové a audiovizuální řeči i estetické úrovni našeho okolního vizuálního světa.

(červen 2004)