

# **Hrdina a protivník v animovanom filme**

BcA. Petra Uhrincová

---

Diplomová práca  
2012



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně  
Fakulta multimediálních komunikací

---

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně  
Fakulta multimediálních komunikací  
Ústav animace a audiovizu  
akademický rok: 2011/2012

## ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **BcA. Petra UHRINCOVÁ**  
Osobní číslo: **K09372**  
Studijní program: **N 8209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby**  
Studijní obor: **Animovaná tvorba**

Téma práce: **1. Teoretická část:  
Hrdina a protihráč v animované tvorbě**  
**2. Praktická část:  
Dnes to nevyšlo, kreslený animovaný film**

Zásady pro vypracování:

### 1. Teoretická část:

Rozsah práce a pokyny k vypracování: minimálně 30 normostran textu + přílohy, odevzdat v elektronické podobě 1 ks na CD nosiči ve formátu PDF, 1 ks pevná vazba v tištěné podobě (barevně) 2 ks v kroužkové vazbě (čb). Vypracujte výtvarné návrhy, obrázkový a pracovní technický scénář audiovizuálního díla jako přílohu teoretické části.

### 2. Praktická část:

Film realizujte v minimální délce 3 min a 30 vt. Praktickou část práce odevzdejte:

1) 1x data na médiu CD-R nebo DVD, výstup ze stříhového programu Premiere Pro 1.5: file-export-movie-settings: general: Microsoft DV AVI, video: pixel aspect ratio dle formátu obrazu 720x576 D1/DV PAL 4:3 (1,067) nebo 720x576 D1/DV PAL 16:9 (1,422) 25fps anebo formát HDV codec mpeg2 1280x720 HDV 720p 16:9 (1,0) 25fps; audio: uncompressed, 48000 Hz 2) 1x formát DVD pro stolní DVD přehrávač

Součástí prezentace praktické části je výtvarný návrh plakátu formát 70x100 cm, v digitální podobě PDF (příprava pro tisk rozlišení: 300 dpi, režim: CMYK barva).

Pro přijetí práce je nutné odevzdat vyplněné formuláře pro OSA a NFA a licenční smlouva

**k audiovizuálnímu dílu.**

**Na samostatném nosiči CD-ROM odevzdejte v minimálním počtu 10 kusů obrazovou dokumentaci praktické části závěrečné práce pro využití v publikacích FMK. Formát pro bitmapové podklady: JPEG, barevný prostor RGB, rozlišení 300 dpi, 250 mm delší strana. Formáty pro vektory: AI, EPS, PDF. Loga a texty v křivkách. V samostatném textovém souboru uveďte jméno a příjmení, login do Portálu UTB, obor (ateliér), typ práce, přesný název práce v češtině i v angličtině, rok obhajoby, osobní mail, osobní web, telefon. Přiložte svou osobní fotografii v tiskovém rozlišení.**

Rozsah diplomové práce:

Rozsah příloh:

Forma zpracování diplomové práce: **tištěná/umělecké dílo**

Seznam odborné literatury:

**Jak číst film Monaco James, Albatros Plus, Praha 2004, ISBN 80-00-01410-6**

**Jak napsat dobrý scénář, Field Syd, ISBN 80-87067-65-7**

**Rozhovory Hitchcock — Truffaut, Čs. Filmový ústav, Praha 1987**

**Texty a rozhovory Godard Jean-Luc, JSAF, Jihlava 2005, ISBN 80-903513-6-0**

**Skeptikové a těšitelé Eco umberto, Argo 2007, ISBN 80-7203-706-4**

**Meze interpretace Eco Umberto, UK, Karolinum, Praha 2004, ISBN 80-246-0740-9**

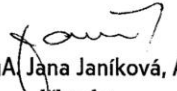
Vedoucí diplomové práce: **doc. ak. mal. Michal Zeman**

Ústav animace a audiovize

Datum zadání diplomové práce: **19. dubna 2012**


Termín odevzdání diplomové práce: **17. května 2012**

Ve Zlíně dne 19. dubna 2012

  
doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.

*děkanka*



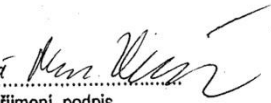
  
MgA. Libor Nemeškal  
*ředitel ústavu*

## PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ/DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

- odevzdáním bakalářské/diplomové práce souhlasím se zveřejněním své práce podle zákona č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, bez ohledu na výsledek obhajoby <sup>1)</sup>;
- beru na vědomí, že bakalářská/diplomová práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitním informačním systému a bude dostupná k nahlédnutí;
- na moji bakalářskou/diplomovou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, zejm. § 35 odst. 3 <sup>2)</sup>;
- podle § 60 <sup>3)</sup> odst. 1 autorského zákona má UTB ve Zlíně právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla v rozsahu § 12 odst. 4 autorského zákona;
- podle § 60 <sup>3)</sup> odst. 2 a 3 mohu užit své dílo – bakalářskou/diplomovou práci – nebo poskytnout licenci k jejímu využití jen s předchozím písemným souhlasem Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně, která je oprávněna v takovém případě ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které byly Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně na vytvoření díla vynaloženy (až do jejich skutečné výše);
- pokud bylo k vypracování bakalářské/diplomové práce využito softwaru poskytnutého Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně nebo jinými subjekty pouze ke studijním a výzkumným účelům (tj. k nekomerčnímu využití), nelze výsledky bakalářské/diplomové práce využít ke komerčním účelům.

Ve Zlíně ..... 19. 4. 2012 .....

Petra Uhrincová   
Jméno, příjmení, podpis

<sup>1)</sup> zákon č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, § 47b Zveřejňování závěrečných prací

(1) Vysoké školy nevydělečně zveřejňují disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce, u kterých proběhla obhajoba, včetně posudků oponentů a výsledku obhajoby prostřednictvím datové kvalifikační práce, kterou spravuje. Způsob zveřejnění stanoví vnitřní předpis vysoké školy.

(2) Disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce odevzdané uchazečem k obhajobě musí být též nejméně pět pracovních dnů před konáním obhajoby zveřejněny k nahlázení veřejnosti v místě určeném vnitřním předpisem vysoké školy nebo není-li tak určeno, v místě pracoviště vysoké školy, kde se má konat obhajoba práce. Každý si může ze zveřejněné práce pořizovat na své náklady výpisy, opisy nebo rozmnoženiny.

(3) Platí, že odevzdáním práce autor souhlasí se zveřejněním své práce podle tohoto zákona, bez ohledu na výsledek obhajoby.

<sup>2)</sup> zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, § 35 odst. 3:

(3) Do práva autorského také nezasahuje škola nebo školské či vzdělávací zařízení, u které-li nikoli za účelem přímého nebo nepřímého hospodářského nebo obchodního prospěchu k výuce nebo k vlastní potřebě dílo vytvořené žákem nebo studentem ke splnění školních nebo studijních povinností vyplývajících z jeho právního vztahu ke škole nebo školskému či vzdělávacímu zařízení (školní dílo).

<sup>3)</sup> zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, § 60 Školní dílo:

(1) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení mají za obvyklých podmínek právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla (§ 35 odst. 3). Odprávně autor takového díla udělí svolení bez vážného důvodu, mohou se tyto osoby domáhat nahrazení chybnějiho projevu jeho vůle u soudu. Ustanovení § 35 odst. 3 zůstává nedotčeno.

(2) Není-li sjednáno jinak, může autor školního díla své dílo užit či poskytnout jinému licenci, není-li to v rozporu s oprávněnými zájmy školy nebo školského či vzdělávacího zařízení.

(3) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení jsou oprávněny požadovat, aby jim autor školního díla z výdětku jim dosaženého v souvislosti s užitím díla či poskytnutím licence podle odstavce 2 přiměřeně přispěl na úhradu nákladů, které na vytvoření díla vynaložily, a to podle okolností až do jejich skutečné výše; přitom se přihlíží ke výši výdětku dosaženého školou nebo školským či vzdělávacím zařízením z užití školního díla podle odstavce 1.

## **PREHLÁSENIE**

Prehlasujem, že som diplomovú prácu na tému Hrdina a protihráč v animovanom filme vypracovala samostatne a použila literatúru a pramene uvedené v zozname.

V Zlíně dňa 17. 5. 2012

.....  
Petra Uhrincová

## **ABSTRAKT**

Moja diplomová práca sa zaoberá vzťahom hrdinu a protihráča v animovanom filme. Na konkrétnych ukázkach popisujem ich antagonistický vzťah.

Kľúčové slová: hrdina, animovaný film, zloději, groteska, Petra Uhrincová

## **ABSTRACT**

My master thesis refers to the relationship of hero and his opponent in animated film.

I describe on concrete example (show) their antagonistic connection.

Keywords: hero, animated film, thieves, slapstick, Petra Uhrincová

Prehlasujem, že odovzdaná verzia diplomovej práce a elektronická verzia nahraná do IS/STAGU sú totožné.



## OBSAH

Úvod.....	10
1 Potkali se u Kolína.....	12
1.1 Nie je iba jeden režisér.....	12
1.2 Technika a štylizácia.....	12
1.3 Detský divák.....	14
2 Pepek námorník.....	17
2.1 Komiks a seriál.....	16
2.2 Charakteristika postáv – Pepek.....	18
2.3 Bluto.....	19
2.4 Olive Oyl.....	20
2.5 Rotoscoping.....	22
3 Tom a Jerry.....	23
3.1 Hanna-Barbera.....	23
3.2 Gene Deitch.....	25
3.3 Chuck Jones.....	26
3.4 Hanna-Barbera - nástup televízie.....	27
3.4.1 Hanna-Barbera tretia éra .....	27
3.5 Warner Bros. (2006–2008) Tom and Jerry Tales.....	28
4 The Itchy and Scratchy Show ako paródia na Tom and Jerry.....	30
4.1 Farebný kontrast.....	31
5 Kim Possible.....	33
5.1 Kostýmy a charaktery.....	33
5.2 Kim a Ron.....	34
5.3 Dr. Drakken.....	35
5.4 Shego.....	36
6 Totally spies!.....	38
7 Princezná Mononoke - naturalizmus.....	40
7.1 Anime a manga.....	41
Na záver.....	45
Zoznam použitej literatúry.....	46
Zoznam príloh.....	48

## Úvod

Tak ako v živote človeka, ktorý je rýchly, plný (ne)uvážených rozhodnutí, aj život animákov je rôznorodý, ale s výnimkou toho, že animované postavičky môžu prejsť akoukoľvek fyziognomickou a fyzickou zmenou a nič sa im nestane. V rýchlom slede záberov sa zmršťia, skrútia, splošia, natiahnu. Trik je v tom, že násilie ďalej nepokračuje a postavička sa narovná a pokračuje v naháňačke ďalej.

Hrdinovia konajú mimoriadne činy a oplývajú super schopnosťami so silou buď pozemskou alebo nadprirodzenou. K svojim schopnostiam prídu omylom/náhodou alebo sa tak narodili. Zaujímavé je, že v komikse je tomu práve naopak – v prípade Asterixa a celej jeho galskej družiny, ktorí získavajú moc z čarovného nápoja. Sami sa musia vysporiadať s morálnou dilemou, na ktorej strane chcú stáť – či budú bojovať za dobro alebo za zlo. Na pomoc im často poslúžia ich druhovia, poskokovia. Medzi prvých hrdinov bojujúcich za pravdu bol malý Dávid – proti veľkému Goliášovi. Dávid navzdory svojim markantne menším fyziognomickým proporciám vyhral nie silou, ale rozumom, respektíve prakom. Legendy o hrdinoch čerpajú z antiky – o Heraklesovi (lat. Hercules), bojoval nielen za seba, ale i za prospech ľudstva. Trpel, ale dostalo sa mu i odmeny – stal sa nesmrteľný. Perzeus bol jedným z mála hrdinov bez negatívnych povahových rysov. Nebol egocentrický ako Achilles, nepoužíval lstí ako Odysseus. Niektorí hrdinovia nielenže „bojovali vo svojom seriály“ proti svojmu nepriateľovi, ale dokonca aj s konkurenčnými postavami z iných seriálov. Mickey Mouseovým protivníkom sa mal stať psík Bimbo – síce sklamal, ale veľkým protivníkom mu bol Pepek námorník. Mickey nebol znázorňovaný ako hrdina, ale skôr ako ctiteľ.

Veľa seriálových postáv prešlo komiksom. Najväčšiu slávu zažili v USA. Jedným z prvých výtvarníkov, ktorý uviedol hrdinu svojho seriálu do filmu, je Windsor McCay. Spoločným rysom jeho filmov je ľahko načrtnutá pohyblivá linka, presná, plynulá animácia, dôraz na členitosť pozadia, ktoré s každou pohybovou fázou znova a znova prekresľoval na tuhý ryžový papier. (1)

Každý hrdina bojuje s niečím a s niekým... má rôzne stupne moci. Nie všetci sú vybavení

---

1 URC, Rudolf, BENEŠOVÁ Marie, Dejiny animovaného filmu I. Bratislava, VŠMU, 1995, str. 26-27

nadpozemskou silou ako Superman, Hulk a podobne. Batman používa ľudskú silu a k tomu rozmanité výdobytky technológie ako batmobil. Rozdiely medzi Supermanom a Batmanom – prvý je záchranca a druhý pomstiteľ.

Protivník/záporný hrdina je skoro vždy určený k prehre, ale ostáva „v hre“ po celú dobu. Neustále sa vracia na scénu, niekedy s vylepšenými schopnosťami. Jeho cieľom je poraziť a zničiť hrdinu a ukradnúť mu najcennejšiu trofej – ženu, najlepšie zamilovanú do hrdinovi. V japonskej kultúre je mentalita a vnímanie hrdinu odlišná. Často krát sa stáva, že hrdina umrie niekde v tme, potichu a úplne sám.

Pôvodne som chcela písať o všetkých tých Supermanoch, Batmanoch a Hulkoch, ale nakoniec som sa rozhodla pre rozdelenie:

- mužskí a ženskí hrdinovia/hrdinky
- detskí hrdinovia
- teenagerské hrdinovia
- podľa konzumu a duchovna

Zadefinovať rozdiel medzi mužskými a ženskými hrdinami a hrdinkami sa zdá byť triviálny. Muž príde na bojisko, rozseká hlava-nehlava všetkých drakov, vojakov, mutantov, čarodejov... Niektorí hrdinovia by sa samozrejme mohli hanbiť oproti ženskému výkonu. Ako Xena – tá príde, odsekne 5 hláv a nonšalantne s kľudným svedomím odchádza a ešte je pritom aj krásna a zvodná. Myslím, že hrdinky berú oveľa vážnejšie svoje poslanie a nepotrebujú poklony a pochvaly, najmä nie z mužských úst, respektíve nemajú potrebu viesť diskurz v každom hostinci o svojich víťazstvách.

Z mužských hrdinov som si vybrala Pepka námorníka, ale prelína sa aj s detskými hrdinami o Medveďoch. Hrdinkou v mojej práci je San, v protiklade s Kim Possible a Totally Spies!.

Pri písaní akejkoľvek práce je rozhodujúce použitie rôznych zdrojov na porovnanie informácií. Ich pravdivosť sa niekedy líši a tak je pisateľ nútený urobiť určitý kompromis. Myslím, že tým lepším zdrojom bol rozhodne článok Záporní hrdinové, autormi sú Lucie Lukačovičová & Adam Šnobl, dostupný z <http://interkom.vecnost.cz/2001/20010110.htm>. Pomohol mi nahliadnuť na typy a problematiku kladných a záporných hrdinov.

Štýl písania mojej práce nespočíva v jednoliatej na seba zaväzujúcej hmote, ale je to skôr heslovito popísaná osnova.

## 1 Potkali se u Kolína

### 1.1 Nie je iba jeden režisér

Nápad na stvorenie dvoch plyšových bratov medveďov sa zrodil v hlave scenáristu a autora námetu Ivana Urbana.

Po vzhliadnutí obsahu dvoch typov titulkov som pátrala po režisérскеj stoličke a to ma zaviedlo k niekoľko publikovaným rozhovorom k trochu iným faktom, než sú uvedené v titulkoch. Na stránkach [www.martinfisher.cz](http://www.martinfisher.cz) sa z rozhovoru dozvedám, že Štěpánek je nielen výtvarníkom, ale aj spolu režisérom, respektíve režisérom šiestich častí.

Štěpánek za Pojarovej neprítomnosti (pracovne odlieta do Kanady v roku 1966 a 1970) nakrúca šesť dielov. Na distribučných kópiách opatrených originálnymi animovanými titulkami sú uvedené obidve mená ako režiséri – ako Pojar tak aj Štěpánek. Záhadou je, že časom sa stratili pôvodné titulky a nahradili ich nové, ktoré uvádzajú už iba Pojara ako jediného režiséra. Štěpánek je uvedený iba ako výtvarník. Pritom Štěpánek vymyslel nový druh štylizovanej bábky – pohyb hlavy, nosu a predlžovanie končatín. Štěpánek je výtvarníkom a režisérom dielov: Držte si klobouk, Jak jedli vtipnou kaši (obidvaja 1966), Jak šli spát (1967), Co to bouchlo (1970), A neříkej mi Vašíku, O pardálu který voněl (obidvaja 1971). (2) Škoda, že tieto nezhody sa prejavili vo veľkej miere i v profesionálnom živote.

### 1.2 Technika a štylizácia

Poloplastická reliéfná bábka umožňuje rôzne zmeny, nespočetné variácie premien, deformácie a rozpojenie tela – od ceruzky cez mašinky až po harmoniku.

Zo Štěpánkovej dielne vychádza bábka s možnosťou pohybu hlavy a predlžovania končatín, s voľnými dielami a groteskne výtvarným prejavom. V priebehu práce na ďalších častiach upravuje bábku, aby umožňovala „klapavý pohyb“. (3)

- 
- 2 Neloučení s Miroslavem Štěpánkem. [online]. [cit. 2012.05.05]. Dostupné z: <http://www.martinfisher.cz/text/stepanek/rozhovor.pdf>, autor Vladimír Hendrich, <http://www.martinfisher.cz/text/stepanek/mfdnes.jpg>, autor Petr Zvoníček
  - 3 Režisér a kritik Jaroslav Boček. [online]. [cit. 2012.05.05]. Dostupné z: <http://www.martinfisher.cz/text/stepanek/odile.rtf>

„Reliéfna bábka je v podstate klasická bábka, rozdelená pozdĺžnym rezom, a plochou rezu položená na sklenenú dosku, pod ktorou sa umiestňujú dekorácie a rekvizity. Na rozdiel od klasickej bábky, ktorá sa animuje v priestore, je pohyb reliéfnej bábky obmedzený na plochu“. (4)

Dôraz je kladený na prvý plán, kde sa odohráva hlavná dejová línia. Spolu s medveďmi figurujú aj plastické rekvizity, ktoré sú súčasťou deja. Druhý plán tvoria nahodilo farebné škvrny ústiace do minimalizmu, ktoré nerušia akciu. Vytvárajú príjemný farebný kontrast, zosobňujú náladovosť postáv. Husto pastózne namaľované pozadie pokrýva pár jednoduchých, ale výstižných línií. Zbytočne nie je preplnené, je ploché dvojdimenzionálne, aby vynikli plastickí medvedi.

Invenčne použité obrazové fantázie, pohybové a časové skratky, nadsázka v humore tvoria jedinečné dielo, dopĺňujúce skvelé Urbanove hlášky načítané Rudolfom Deylom mladším. Po prvých šiestich príbehov ho vystriedal vo vyprávaní František Filipovský.

Virtuozitu pohybu zosobňuje animácia Borisa Masníka. Neustály pohyb, vyfukovanie cukríkových papierikov z úst ako konfety, ohňostroje, flexibilné zmeny tvarov medveďov. Animácia sa dosť často vyhýba klasickému zobrazeniu pohybu- niečo zdvihnúť a odniesť, miesto toho jeden z nich kopne do predmetu a zmení sa na daný objekt. Pri rúbaní dreva Veľký pod nohami prekotúľa narezané drevo až k ohňu. Každou ďalším dielom sa zlepšujú efekty, pribúda tieň na hradnej stene, voda pôsobí ako živá. Pri pohyboch to nie je iba toporná bábka, ale pribudli švung čiary, tak charakteristické pre grotesku. Animácia bábok vďaka dynamike pohybu tak miestami pôsobí, ako keby to ani bábka nebola, ale kreslené sekvencie.

Prevládajú nájazdy miesto ostrého strihu. Dnešnému mladému divákovi už nestačí rýchlosť respektíve pomalosť záberov, v ktorej spočíva poetika a vzpomienky na detstvo.

Akciu 2,5 D bábok dopĺňuje plošková animácia na zrýchlenie sledu a posúvanie dejov. Vyjadruje myšlienky, splnené/nesplnené želania, predstavy.

Rýchle skratkovité výstižné animácie – biela ceruzka v kontraste s tmavým pozadím a huňatými medveďmi.

---

4 URC, Rudolf, BENEŠOVÁ Marie, Dejiny animovaného filmu I., Bratislava, VŠMU, 1995 str. 6

Vedľajšie postavy- zajace, reflektujú zobrazenú „realitu“, akcentujú príbeh posmeškami. Hudba je zobrazovaná i v obraze, keď sa Veľký Medveď premení na multifunkčný nástroj s trúbkami, bubnami, aby vymámil cukríky. Mlsné a vypečené hry. V určitých pasážach je perspektíva riešená z pohľadu egyptského zobrazovania, tzn. objekty sú umiestnené nad sebou – v pásoch, tým je táto technika limitovaná. Estetické stvárnenie spočíva v účele aj vo vzhľade, medvede sú koncipovaní ako prítulná plyšová hračka, príjemná na dotyk aj pohľad z poddajného materiálu. Sú štylizovaní do jednoduchej gule s flexibilne nat'ahovateľnými končatinami. Prebieha tu fyzická – plastické bábky a abstraktná štylizácia – doanimované sekvencie vychádzajúce z detskej kresby. Nesú si svoj vlastný nezameniteľný rukopis. Objektom nechýba výrazná štruktúra, napr. sneh a snehové vločky vyzerajú ako háčkované dečky. Kontrast je postavený na charakteroch protagonistov – solidarita, altruizmus, empatia Malého a oportunizmus, škodoradosť Veľkého. Vzájomne sa dopľňujú, kde jeden končí, druhý začína. Cez bábky sa tlmočí ľudský charakter. Dynamický pohyb je založený na grotesknosti, vyhýbajúc sa reálnemu ľúbivému antropomorfnému zobrazeniu napr. ako Disney. Dialógy medzi medveďmi sú oslavou vtipne nakomponovanej rétoriky.

### 1.3 Detský divák

Veľký používa dosť často hlášku „pojedeme zase na pľ“. Je dosť ambivalentná a vychytralá z pohľadu Malého. Nikdy nevie, čo ho čaká na konci hry. A či vôbec sa on zahrá. Zároveň si premietne v hlave, že príde o cukríky, že bude musieť robiť mašinku a skončí s vyľahaným a odstrihnutým chvostom.

Každá epizóda oplýva noetickým prístupom k detskému divákovi v podobe prísloví – „Komu sa nelení, tomu sa zelení“, obohacuje detskú fantáziu. Surrealizmus v premenách, intenciách.

Hlavní protagonisti sú dvaja medvedí – Veľký a Malý Medveď. Veľký Medveď často využíva ľsti na prekabátenie toho menšieho, naivnejšieho. Veľkého oportunizmus hraje prím v získaní cukríkov. Už v prvej časti Potkali se u Kolína, Veľký využíva radosť Malého pri prvom stretnutí, mení sa na hever a získava prospechársky zmrzlinu. Veľký je drzejší, so štipkou skrytej agresie potrebnej na prežitie. Do istej miery je to charakteristika českej povahy. Pri prieskume neznámych objektov sa mení na kladivo. Pre oko a vnímanie detského diváka to vôbec nepôsobí drsne a nebezpečne.

V tomto kontexte sa neuplatňuje exaktne model „hrdina a zloduch“. Ide viac-menej

o bratské škádlenie, ako si poradiť v daných situáciách a vyjsť s čistým štítom ako hrdina. Bratské súperenie o miesto na slnku.

Ukázať tomu druhému nadhľad, humor. A humor a škodoradosť je každej série vlastná. Súperenie, kto bude lepší, končí zdanlivou výhrou Veľkého medveďa, tesne pred koncom je odľahčené humorným gagom. Súťažnosť oboch bratov pre ich samotnú existenciu je dosť podstatná. Odpúšťanie a zabudnutie na šarvátky – v časti O pardálu, ktorý vonel, kde ich podfúkne a obalamutí mačka kvôli cetke. To spôsobí súťaživosť medzi oboma. Je zaujímavé pozorovať Veľkého Medveďa, ktorý je zaslepený natoľko, že sa stane jej posluhovačom, napečie bábovku, zariadi povoz, aj napriek predošlej nedôvere. Na záver je dôležitá katarzia ich vzťahu, keď si obaja uvedomia, že oni dvaja sú najpodstatnejší a nikto tretí medzi nich nebude vstupovať. A tak nastáva nové zrodenie myšlienok pre ďalšie huncútstva.

Medvedi prechádzajú akýmsi vývojom osobnosti – od nevinných hier až po svadbu, klobúk naznačuje starostlivosť o dieťa, kde Malý preukazuje väčšiu zodpovednosť, zamilovanie sa do šelmy.

V časti Jak jeli k vodě je Malý zneužitý na prácu, keď sa musí postarať o svoje „auto“ v podaní Veľkého, ktorý mu ukradne ešte aj kúpacie koleso. Nielen, že musel vymydlinkovať Veľkého, ale ani do vody neskočil. Iróniu je, že nakoniec tlačí auto domov. Na druhú stranu Malý ukazuje naivnú statočnosť, keď uverí Veľkému, že ryba, ktorú ulovil je vlastne zakliata princezná a vrhá sa do boja s drakom – psom.

Postupne Malý pookrieva, nedá sa prevalcovať Veľkým, keď v diely Jak jedli vtípnou kaši, strelí Veľkému do zadku šíp, miesto toho aby ho zostrelil zo stromu dolu. Ako satisfakciu pri uvarenej kaše, ktorá im prerástla cez hlavu a uväznila oboch, Malý sa „vyje“ z kaše a hodí iba Veľkému lyžičku, so slovami „lžici máte, tak dobrou chuť“ a necháva ho tam. Malý sa stáva zodpovednejším s rodičovským prístupom, keď objavia vajíčko, z ktorého sa „vykľuje“ klobúk. Veľký Medveď je samá srandička, učí ho sprosté slovo, ktoré je ako zadosť učinenie použité nakoniec proti nemu samému. Dojemná scéna nastáva, keď klobúk vylietava von z hniezda a pripojí sa k ostatným vtákom.

Zaujímavo je poňatá scéna v ďalšom diely Jak šli spát o sne Malého, ako obaja bratia boli na svadbe a jeden bol ženích a druhý nevesta. Bez ďalšieho zbytočného vysvetľovania vhuľnú do dospeláckeho života, kde sa namiesto nich hrajú na mašinky ich deti.

Medvedi v druhej série evidentne dospeli, podľa mňa celá séria je ochudobnená o vypečené hry, škodoradosť Veľkého. Spojili sily, tvoria kompatibilnú pozitívnu dvojku, nebojújú proti sebe, ale funguje korelácia ich vzťahu na bázy spolupatričnosti a vzájomnej pomoci.



Obr. 1 Potkali se u Kolína, 1965, r. Břetislav Pojar



## 2 Pepek námorník

### 2.1 Komiks a seriál

Stvoriteľ Pepka bol E.C. Segar, americký karikaturista (Thimble Theatre – populárny denný komiks, ktorý vlastnil Hearst's King Features Syndicate), v roku 1929, konkrétne sedemnásteho januára. Do širšieho povedomia ho však dostal až Max Fleischer, ktorý Pepka po prvýkrát predstavil na striebornom plátne v krátkom filme v roku 1933 v Betty Boop. (5)

Od tohto roku do roku 1942 Fleischerovci produkovali množstvo filmov s Pepkom. V šesťdesiatych a sedemdesiatych rokoch bol Pepek vyrábaný pre americkú televíziu.

Najprv tu hrala Olive Oyl, jej rodina a priateľ Ham Gravy. Pepek mal pôvodne hrať iba ako podporný charakter v príbehu, kde by sa zúčastňoval podnikavej honby na Whiffle Hen – exotického vtáka s markantnou magickou silou. Navzdory menšinovým úlohám si Pepek uchvátil srdcia fanúšikov. Síce sa Segar rozhodol poslať Pepka do dôchodku, ale poslúchol fanúšikov, ktorý ho chceli viac vidieť. (6)

Pôvodný Thimble Theatre komiks bol premenovaný neskôr na Starring Popeye a potom jednoducho na Popeye. Pepkove príbehy sú bujne nápadité, s veľkým množstvom zaujímavých charakterov a pojašených osobností. V seriály občas účinkujú aj členovia Pepkovej rodiny, nikdy sa ale neobjavili v komikse. Segar rád bral svojich čitateľov na fantastické cesty. Jeho výstredné exotické miesta často vyjadrovali niečo bizarné s nepoznanou atmosférou, kde mal tendenciu satirizovať nielen politickú a sociálnu stránku, ale aj ľudské znaky a hodnoty, dôverčivosť más a otázky vodcovstva, vojny, ideológie.

---

5 Popeye/The Home of Popeye the Sailor Man. [online]. [cit. 2012.05.07]. Dostupné z: <http://popeye.com/history>

6 History Fleischer Popeye Tribute. [online]. [cit. 2012.05.07]. Dostupné z: <http://www.calmapro.com/popeye/history.php?section=segar&current=history>

Animované filmy s Pepkom produkovala spoločnosť Paramount Pictures a neskôr od 1942-1957 Famous Studios pod licenciou King Features Syndicate. (7)

Pepok perfektne zapasoval do Segarovho univerza. Amerika sa začala posúvať do veľkej depresie, ale Pepkov charakter distingvovanosti, sebadôvery a výbušného temperamentu, v kombinácii so striktným zachovávaním jeho vlastných morálnych princípov a etických kódov, z neho urobili verného hrdinu jeho éry. Na poste výtvarníka sa podieľalo niekoľko tvorcov, z nich najznámejší je Bud Sagendorf.

## 2.2 Charakteristika postáv – Pepok

Pepok nie je vybavený nadprirodzenou silou, nepoužíva žiadne technické výdobytky, ani neoplýva kúzelnou mocou. Avšak predsa má k dispozícii jeden benefit – špenát v konzerve. Na margo hrdinstva – Pepok nie je typický superhrdina. Je starý, holohlavý, malý a má iba jedno oko. Neustále fajčí fajku a nemá zuby a je to frfloš. Stále niečo žvatlá, zosobňuje trochu paródiu na klad'asa, ktorý v ten pravý čas povie múdrosť. Je negramotný a nekultivovaný, ale vďaka týmto jedinečným kvalitám si získal mnohé generácie. Je výbojný, ale zato duchaplný, keď sa našťve, trúbi fajkou, alebo cez ňu vypustí smršť iskier, aby si „vypálil“ cestu. Neoplýva takou čistou inteligenciou ako Batman alebo Spiderman, avšak z nepohodlných situácií ho dostáva jeho selský rozum. On ani nepotrebuje uchvátiť ženu poučkami o svete. Má svoje čaro niekde inde.

V polovici 30-tych rokov 20. stor. porazil Disneyho Mickey Mousea. Stal sa nadčasovým a univerzálnym. Jeho fyzický charakter sa menil od filmu k filmu, záležalo na animátoroch, ktorí sa na jeho výrobe podieľali. Hlas mu prepožičal Jack Mercer.

---

7 Popeye/The Home of Popeye the Sailor Man. [online]. [cit. 2012.05.07]. Dostupné z: <http://popeye.com/history>

Pepkovo deformované hyperbolizované telo, vystupujúce ústa s fajkou, prižmúrený pohľad, večne ufrflaný, so záľubou v pästných súbojoch, na každom predlaktí vytetovaná kotva, vyvolávajú komické situácie. Animácia je založená na balvánkovej kresbe – tú používal Disney, pre zjednodušenie animácie. Dôležitú úlohu hral špenát. Okrem klišé, že je dobrý pre zdravie, som nenašla informácie prečo bola zvolená práve táto zelenina. V 70. rokoch mal image nefajčiara, ale stále jedol svoj špenát.

### 2.3 Bluto

Pepkov protivník je veľký, ľstivý Bluto, ktorý sa mu snaží za každej okolnosti ukradnúť Olive a znemožniť ho. Je to Pepkov protiklad ako po fyziogonomickej stránke – kopa svalov, tak i mentálne – neomalený oportunist, chce za každú cenu získať Olive. Získavanie Olive prebieha dosť často drsným spôsobom. Keď si ju chce pritiahnúť k sebe, chytí ju za krk, škrtí ju, je ťahaná za ruky. Je to jednoduchá, dobre čitateľná postava, agresor, vyvolávajúci ako prvý konflikt. Na tom je založený Pepkov a Blutov antagonistický vzťah. Na začiatku súboja má takmer vždy väčšinovú prevahu Bluto. Keď už ide do tuhého, Pepek vytiahne konzervu so špenátom, vždy ju vyloví v čas, buď si ju vysype do úst, alebo ju nasaje fajkou. Oba charaktery sú dominantné. Je tu jasne zadefinovaný kladný a záporný hrdina ako po vizuálnej stránke, tak aj mentálne. Bluto je fyzicky raz toľko väčší – zdá sa, že Pepek proti nemu nemá v boji žiadnu šancu. Má silný, hrubý hlas, je egoista, háji si vlastné záujmy.

Neustále medzi sebou súperia o Olive. Či už je to na pikniku, kde si musí poradiť s rozbitým autom, v taxíku alebo pri sťahovaní. Pepek vždy na rozdiel od Bluta používa rozum, nie primárnu silu. Silu zo špenátu používa až v prípade ochrany Olive a seba pred Blutom. Dokonca pestuje špenát, sadí nové sadeničky...Všetko je v poriadku do okamihu, než ich začne ohrozovať hraboš. Alebo si stavia dom, ktorý mu rozhrýzu termity. V ďalšom príbehu má svadbu s Olive, ktorú naruší jej sen, že porodí dvoch malých chlapcov – huncútov.

Peppek oslavuje 4. júla Deň nezávislosti ako správny vlastenec, pripravuje

ohňostroji, ale dvaja malý nezbedníci sa chcú tiež zabaviť s petardami...

Nakoniec sa Pepek dočkal aj počítačového spracovania respektíve 3D animácie z roku 2004 od štúdia Rainmaker Animation.

## 2.4 Olive Oyl

Dlhonohá a dlhoruká Olive, nie je príliš pôvabného vzhľadu. Pôsobí dosť pasívne, je zobrazovaná genderovo stereotypným spôsobom. Je zaškatuľkovaná do svojej pozície a úlohy – ženy čakateľky na záchranu. Bojuje sa o ňu, jej to samozrejme lichotí. Olive nie je ale bezduchá bábka, vie sa svojim intelektom vynájsť.

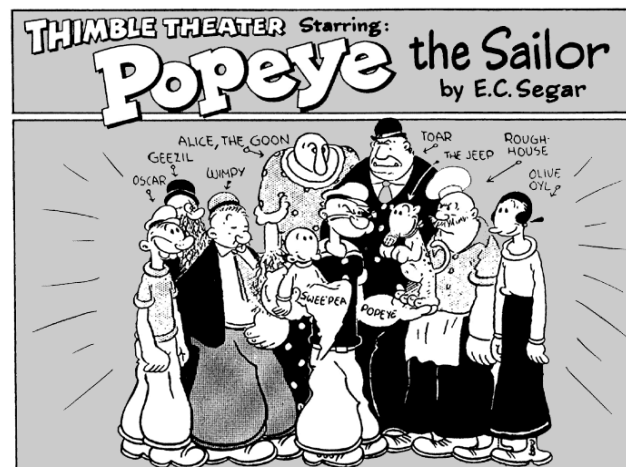
Fleischerovci sa dajú považovať za jediného Disneyho konkurenta, pretože sa nevyhýbajú rôznym životným témam. Mali výhodu oproti nemu, že sa zamerali na dospelého diváka. (8)

Fleischerovci produkovali od roku 1919-1942, v roku 1921 si založili svoje vlastné štúdio. Ich štúdio bolo inovátorské, ako prví používali fázarov na kreslenie medzifáz (prvý fázar bol Art Davis, stal sa animátorom a režisérom u Waltera Lantza). Fleischer bol prvý, ktorý vytvoril zvukový kreslený film, nie Disney. Používali De – Forest systém v polovici 20. rokov 20. stor. Hovoriace postavy boli zavedené v roku 1929, Max Fleischer začal produkovať postavy, hviezdy ako Betty Boop a Pepek námorník v Paramount Pictures – asociácia, ktorá trvala 13 rokov. Ostrá hádka v roku 1937 dala podnet na presťahovanie ich štúdia z New Yorku na Floridu. Chceli sa vyrovnáť Disneyho Snehulienke. Ich Gulliverove cesty boli umeleckým sklamaním. V roku 1941 sa zničil vzťah medzi Fleischerom a Paramount. V tom samom roku spustili svoj najambicióznejší a nákladný projekt – Supermana v seriálových epizódach (Fleischer Studios 1941-1942 a Famous Studio 1942-1943).

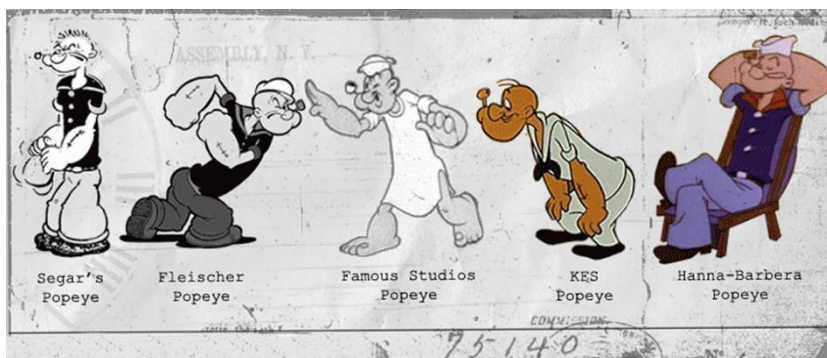
---

8 URC, Rudolf, BENEŠOVÁ Marie, Dejiny animovaného filmu I. Bratislava, VŠMU, 1995, str. 33

Režiroval Dave Fleischer, animácia Steve Muffati, Frank Endres, George Germanetti, Arnold Gillespie..., príbeh – Isidore Sparber, Seymour Kneitel (Fleischerov zať), Dan Gordon. Superman sa objavil po troch rokoch od komiksového vydania. Názov má nesprávne pomenovanie, pretože Dave Fleischer iba dohliadal na prvých deväť epizód, ktoré produkovalo ich Fleischer Studios, nezaujímal sa o produkciu. Navzdory jeho invenciám v rotoscopingu, ktorý zvyšoval realizmus postavy, (rotoscoping – animátor kopíruje frame po frameu živú akciu z filmu, ktoré sa použijú pre animovaný film – animátor prekresľuje filmový záber). Veľa Supermanových akcií nemohlo byť vytvorených rotoscopingom ako lietanie, zodvihnutie ťažkých objektov. Max Fleischer prvýkrát použil túto techniku v seriály. Ochabujúce príjmy ohrozovali pokračovanie v sérii a bratia sa rozdelili. Dave sa presťahoval do Columbia Pictures a Max odišiel do priemyselnej animovanej výroby.



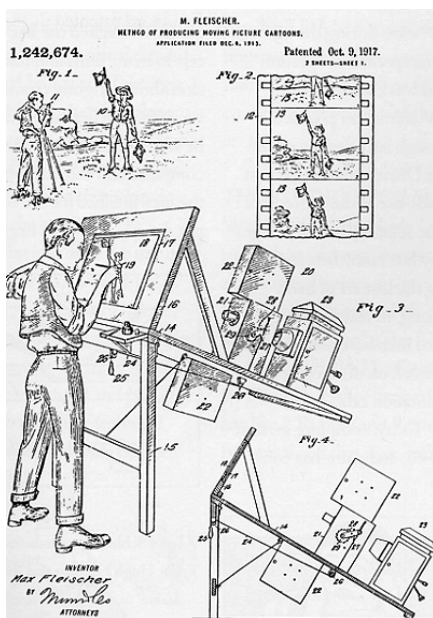
Obr.2 Komiks E.C. Segara



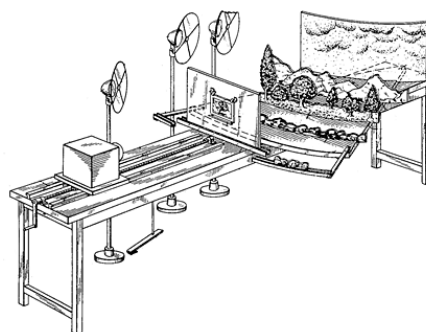
Obr.3 Rôzne charaktery Pepka

## 2.5 Rotoscoping

Najväčšie úspechy Fleischerovcov nespočívali v tom, čo je na plátne, ale akým spôsobom. Aby Fleischerovci splnili požiadavku distribúcie – rýchlosť, vymyslel Max prístroj rotoskop v roku 1915, spolupracovali na ňom Dave a Joe. Rotoskop je zariadenie, ktoré pomáha vytvárať reálnu animáciu. Herec je natáčaný v kostýme kamerou. Film sa prehrával okienko po okienku pod sklom. Kresby sa vyčistili a pridali sa do hotového záberu. Nemal by sa zamieňať s ostatnými Maxovými „roto“ vynálezmi, ako napríklad rotograf – umiestni animované charaktery do reálneho prostredia. Zariadenie bolo schopné nádherného efektu hĺbky. Pozadia pre animáciu sa natáčali ako živá akcia. Film sa premietal okienko po okienku na skle. Ultrafán s naanimovanou postavou sa položil na vrch skla a odfotil sa. Film pokročil o jeden frame – okienko a pridali sa ďalší ultrafán. Rotograf bol použitý vo filmoch – "Popeye The Sailor Meets Sinbad The Sailor" and "Popeye Meets Ali Baba And His 40 Thieves". (9)



Obr.4 Rotoskop



Obr.5 Rotograf

9 Max Fleischer-Technical Innovations, Betty Boop-digital media FX.

[online]. [cit. 2012.05.06]. Dostupné z:  
<http://www.digitalmediafx.com/Features/maxfleischer.html>

### 3 Tom a Jerry

„Žáner je postoj autora k spracovanej látke. Sú to práve groteska (už od samého začiatku) a rozprávka (ihneď po Disneyho Snehulienke – 1937) čo zaujali svoje pevné, stále a nezameniteľné miesto medzi ostatnými žánrami, ktoré sa dnes v animácii uplatňujú“, hovorí Kubíček. (10)

#### 3.1 Hanna-Barbera

Hanna a Barbera vytvorili medzi rokmi 1940-1958 seriál Tom a Jerry – kocúr a myš. Seriál nevznikal pôvodne pre televíziu ale pre kino, pretože sa prvá časť točili počas vojny v roku 1940 v štúdiách Metro-Goldwyn-Mayer klasickou animátorskou technikou. Je tu vidieť rozdiely postáv od série k sérii. Zásadná je akcia, postavy v podstate nikdy neprehovoria. Zväčša bojujú proti sebe, ale niekedy sa spoja a bojujú proti ďalšiemu nepriateľovi. Oba charaktery majú sadistické tendencie. „Vedeli sme, že potrebujeme dva charaktery. Konflikt, naháňačku a akciu. A mačka a myš sa zdali tými najlepšimi protagonistami“. Rozhovor Leonarda Maltina s Josephom Barberom-1997. Prvá groteska niesla názov Ako dostala mačka padák (*Puss Gets The Boot*), mačka sa volala ešte Jasper a myš zatiaľ bez mena. Staršie diely sú ovplyvnené vtedajšou dobou a vnímaním. S precíznosťou a dôrazom na detail. Často boli kruté, plné násilia, aby sa zapáčili publiku – preto boli tak obľúbené. Majiteľka Toma je afroameričanka Mammy Two-Shoes (autoritatívny prvok), ktorá neznášala myši a vždy ho trestala ak niečo vyparatil, aj keď neplechu spôsobil Jerry. Mala drsný južanský akcent. Vždy bola zobrazovaná iba od pásu dole – nikdy nebola vidieť celá, ani jej tvár – ako z detskej perspektívy. V päťdesiatych rokoch ju vystriedal belošký manželský pár pre lepšie ujetie sa a priblíženie k životnému štýlu. Seriál reflektoval dobovú kultúru bielych Američanov – grilovanie, pikniky, dovolenka na pláži.

---

10 KUBÍČEK, Jiří, Úvod do estetiky animace, Akademie múzických, umění v Praze, 2004, str. 53,55

Taktiež pri prepise na nové médiá sa vystrihli scény s postavami čiernej pleti a nahradili novými s belochmi. Dávalo sa pozor na scény, ktoré by sa mohli považovať za rasistické, vystrihovali sa. V scénach, kde po výbuchu sčernela postava alebo sa premenila na černocho, Čiňana či osla sa taktiež odstraňovali. Tom časom mení modrú farbu na šedú a chôdzu po štyroch na po dvoch. Dost' často hosťujúcou postavou bol anglický bulldog Spike, priateľský k Jerryemu, ale alergický na mačky. Respektíve chránil svojho syna Juniora a tým sa dostal Jerry pod jeho ochranné krídla. Prvý krát sa objavil v časti Dog Trouble z roku 1942.

Kľúčovým princípom grotesiek bol deštruktívny gag, vzájomné napádanie a ničenie sa, bez logického uváženia, rozohrané v bleskovom tempe, takže si divák ani neuvedomuje, kto dostal viac rán. Dejovú linku rozohráva prúd gagov, radosť z hry, vymýšľanie lstí a násilia. Formy krutosti – naťahovanie, splošťovanie, rozrezanie, krútenie sú v podstate komickými efektmi, neriadia sa logikou, ale vychádzajú z vlastností a možností výtvarného prejavu a pohybu. (11)

Medzi Tomom a Jerryem dochádza aj k spoločnej spolupráci proti iným kocúrom. Kedykoľvek sa jeden dostane do smrteľného nebezpečia, ten druhý sa ho pokúsi zachrániť. Obsahový kontrast v časti – The Two Mouseketeers – záverečný boj kordmi medzi Tomom a Jerryem a jeho malým zverencom. Tom je popravený gilotínou, zatiaľ čo myšky majú v rukách jedlo a víno a bezstarostne idú domov. Hanna a Barbera skončili s Tomom a Jerryem v roku 1958.



Obr.6 Tom a Jerry, r. Hanna a Barbera

---

11 URC, Rudolf, BENEŠOVÁ Marie, Dejiny animovaného filmu I. Bratislava, VŠMU, 1995, str. 88



### 3.2 Gene Deitch

V letech 1960-1962 společnost MGM chtěla oživit seriál a natočili nové díly. Producent William L. Snyder (Snyder's Rembrandt Films) spolupracoval na seriálu s Geneom Deitchem a štúdiom Bratři v triku v Praze. Václav Bedřich působil jako hlavní animátor, v titulcích je uvedený jako animation director, Deitch je jako director. (12)

Vzniklo tak 13 částí, které se markantně odlišovali od původních kresbou, výtvarným zpracováním a hudobným doprovodem. Timing a animace se zdá méně precízní, je úspornější a skratkovitá, gagová stránka nedosahuje úrovně předchozí produkce. Díly jsou pochmurnější atmosféry. Pozadí obsahuje jen několik poznávacích elementů, například v epizodě – It's Greek To Me-ow, kde na stěně je umístěných zopár meandrov na zoznámenie sa s prostredím, zminimalizovanie prvkov nám navodí asociáciu do daného prostredia. Vytrácajú sa tu americké symboly a zvyklosti ako Coca-Cola, babysitting, určitá patetickosť postáv – tie sú tu iba „dosadené“ a počeštené a nevytvárajú kompaktnosť diela. Česká groteska má jednoducho svoju vlastnú poetiku a charakterovú štylizáciu.

Deitch sám neskôr priznal, že mu chlpáči k srdcu neprirástli. Vadil mu drsný humor a večný vzorec útok – pomsta. (13)



Obr.7 Tom a Jerry, r. Gene Deitch

---

12 CZINEMA: Bobek, Fík, Štaflík, ale i Tom, Jerry, Oscar. [online]. [cit. 2012.05.10].

Dostupné z: <http://www.czinema.cz/2009/03/bobek-fik-staflik-ale-i-tom-jerry-oscar.html>, autor Ondřej Novák

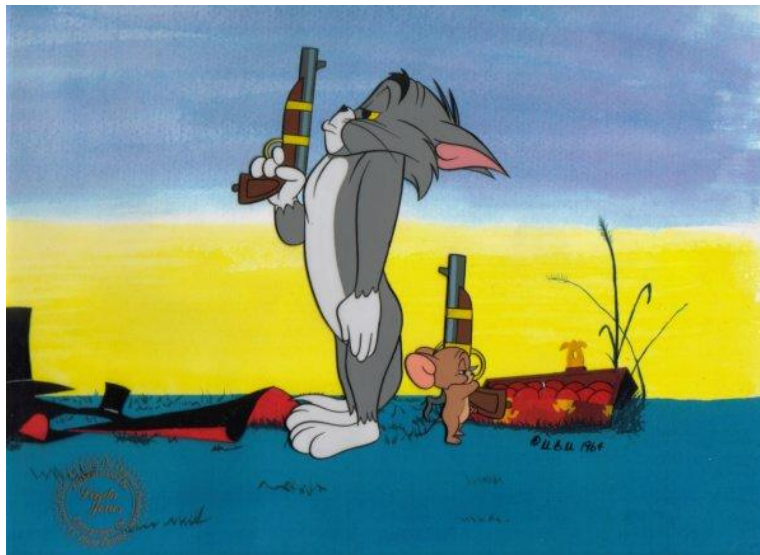
13 Tom and Jerry – Wikipedia. [online]. [cit. 2012.05.10]. Dostupné z:

[http://en.wikipedia.org/wiki/Tom\\_and\\_Jerry](http://en.wikipedia.org/wiki/Tom_and_Jerry)

### 3.3 Chuck Jones

V letech 1963-67 Chuck Jones a Les Goldman so štúdiom Sib Tower 12 prevzali nad projektom vedenie. Jones má problémy sa adaptovať do štýlu kresby predošlých otcov. Charaktery podstupujú nepatrné zmeny – Tom má hrubšie obočie, ostrejšie uši, zatiaľ čo Jerry má väčšie oči a uši a celý je zosvetlený. Jonesov tím požadoval vymenenie Mammy Two-Shoes, namiesto nej dosadili bielu Írku rovnakej postavy a príležitostne teenagerskú belošku – v Saturday Evening Puss.

Diely sú jemnejšie a obsahujú menej násilia. Ale nedosiahli kvality pôvodných zámerov autorov. Pozadia sú jednoditejšie, iba náznakovo nakreslené s minimom detailov, vychádzajúce z detskej kresby.



Obr.8, 9, 10 Tom a Jerry, r. Chuck Jones

### 3.4 Hanna-Barbera druhá éra - nástup televízie

Od roku 1975-1977, po zakúpení práv od MGM na produkciu nových sérií pre televíziu sa Hanna a Barbera snažili znovu oživiť svojich hrdinov. Po rokoch rivality sa Tom a Jerry stali priateľmi a časti neboli už tak plné násilia.

Nástup televízie poznamenal aj celý seriál v animácia a timeingu. Už sa neuplatňuje full animation (plná animácia) – „frame by frame“ snímanie, teda okienko po okienku. Postavy sú už limitované v pohybe – bežiaci postava má statické ruky a telo, hýbu sa iba nohy na pár fáz. Prevažuje lingvistická stránka, čo naťahuje stopáž filmu. Dialógy ešte viac zvyrazňujú dej popisovaním – to čo je vidieť v obraze je ešte aj povedané. Už sa nevracajú k pôvodným charakterom postáv z 40-50-tych rokov. Je to jemnejší mix ich a Jonesových typov. Jerry nosí červený motýlik, Tom má neskôr červenú čiapku. Seriál sa začína podobať Flintstoneovým a Scoobee-Doo. Ako som už spomenula vyššie, uplatňuje sa tu viac dialóg než akcia, a limitovaná animácia. Vytratila sa mimika a gestikulácia, tak typická pre pôvodné diely. Tom a Jerry už nie sú rivalmi na život a na smrť, vzájomne si pomáhajú. Sú veterinármi, čo ošetrí zraneného leva – The Hypochondriac Lion (1975), vymýšľajú na neho rôzne spôsoby, ako mu vytrhnú trň z labky. Pre mňa bolo sklamaním tie dialógy, ale asi najviac, keď Tom sa prezliekol za levicu – záber ako si nasadzuje leviu hlavu a prichádza k levovi. Zo 40-tych rokov by Tom prišiel sexi chôdzou s vášnivým hudobným doprovodom, navodzujúcim jemnú erotiku. Tu iba sucho toporne príde...

#### 3.4.1 Hanna-Barbera tretia éra

Po vzore trendu – „babyfikácie“ mladšie a junior zobrazenie, vytvorili ešte ďalšiu sériu v rokoch 1990-1994 – Tom a Jerry Kids. Spoluproducent Turner Entertainment. V pozadí sa objavuje Spyke a jeho syn Tyke (vedú aj dialógy), Droopy a jeho syn Dripple.

### 3.5 Warner Bros. (2006-2008) Tom and Jerry Tales

Natočilo sa 13 polhodinových epizód. Je to prvý TV seriál, čo používa pôvodný štýl spolu aj s násilím. V roku 2008 bol seriál zastavený. V januári 2012 sa seriál vrátil na detskú TV stanicu Cartoon Network, znovu bežali pod prezývkou "new episodes" – nové časti. (14)

Kresba, štýl animácie, atmosféra a rakurzy kamery sa menila „každým otcom“, čo im vdýchol život.

40-te roky sú charakteristické realizmom Disneyho antropomorfných zvierat, gagovou érou a nekontrolovateľnou energiu, skupinou animátorov odlišiť sa od jeho nadvlády napr. bratia Fleischerovci, anti Disney prístup – Tex Avery. Modelom boli vzťahy antropomorfných zvierat – ich súboje v gagovom prevedení. Zlatá éra trvala zhruba do 60-tych rokov. (15)

Groteska je žáner, ktorý za svoj hlavný atribút zvolil humor či komiku niekedy i na úkor ostatných rozmerov diela ako je dej, zápleтка, výprava. V českom pojatí grotesky postavy jedajú v rozpore s predpokladmi a zvyklosťami. So vznešenými zásadami, zámermi a úmyslami, ktoré proklamujú. Naproti tomu v americkom pojatí grotesky sa stretávame s extrémne fyzickým násilím, prevyšujúcim bežné hodnoty. Sú to nadsázky, keď je postava silno udrená panvicou a nič sa jej nestane, v ďalšom zábere pokračuje ako by nič. Toľko hovorí slovník z Wikipédie. (16)

---

14 Tom and Jerry – Wkipedia. [online]. [cit. 2012.05.10]. Dostupné z:

[http://en.wikipedia.org/wiki/Tom\\_and\\_Jerry](http://en.wikipedia.org/wiki/Tom_and_Jerry)

15 URC, Rudolf, BENEŠOVÁ Marie, Dejiny animovaného filmu I. Bratislava, VŠMU, 1995, str. 86-88

16 Groteska – Wkipedia. [online]. [cit. 2012.05.10]. Dostupné z:

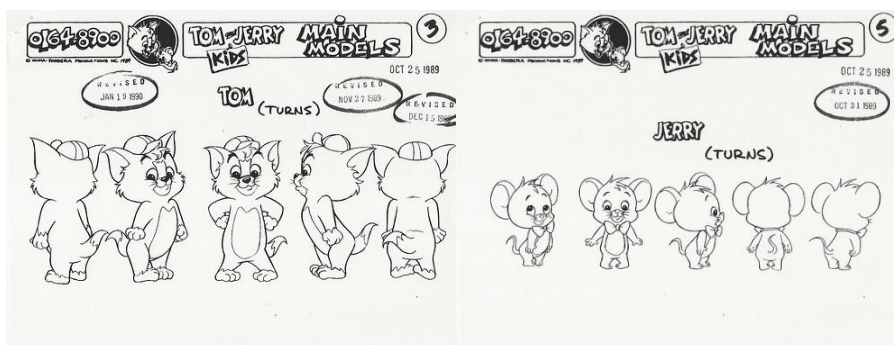
<http://cs.wikipedia.org/wiki/Groteska>



Obr. 11 Tom a Jerry, r. Hanna-Barbera



Obr.12 Tom and Jerry Tales, štúdio Warner Bros.



Obr. 13 Škice k Tom a Jerry Kids



Obr. 14 Pôvodné kresby – Hanna-Barbera

## 4 The Itchy and Scratchy Show ako paródia na Tom and Jerry

Okrem klasického zobrazenia schémy – mačka myš, čo pripadá na seriál Tom a Jerry, chcem previesť komparáciu s jeho sadistickejšou verziou Itchy a Scratchy.

„Animácia sa dokáže suverénne zhostiť i žánru paródie, vďaka svojej prirodzenej schopnosti typizácie, nadsázky a určitých typických rysov a vlastností. Postava paródie jednako označuje sama seba, jednako parodovaný objekt. Konotácia musí byť namieste, pretože divák musí poznať pozadie a parodovaný objekt. Inak je paródia nefunkčná“, hovorí Kubíček. (17)

Po celé generácie sa snažia odlíšiť sa výtvarníci a animátori od ostatných diel, ale tento seriál v seriáli (The Simpsons) nielenže paroduje a pojíma určité konotácie z toho pôvodného seriálu (Tom a Jerry, ďalej Coyote and Road Runner, My Little Pony, dokonca paródia na Kung-fu pandu alebo No počkaj zajac!), ale posúva ho ešte viac krátkymi skečmi do absurdných situácií. S veľkou dávkou násilia, krvi, deštruktívneho chovania a sadizmu sa nestretáme asi v žiadnom seriály. V krátkosti o Simpsonovcoch – je to rodina žltej pleti, o piatich členov s rôznym stupňom inteligencie, správania sa a individuálnych názorov na svet, politiku a život, propagujúcich Američanov. Seriál si berie na mušku a bez servítky „hviezdy a umelcov“ a ďalších animátorov a spoločnosti vo filmovom priemysle. Tu sa stretávame výrazne s pojmom hrdina a protihráč. Spolupráca končiaca víťazstvom oboch takmer nenastáva. Aj keď v jednej sérii obaja nakopávajú zadok Hitlerovi a je mu odpílená hlava, po podaní rúk Itchy nakoniec odreže hlavu aj Scratchymu. V pôvodnom seriály je Jerryemu ubližované a vychádza väčšinou zo šarvátok ako malá bezbranná myška, ktorú si vždy niekto zastane. Štylizovaná kresba je založená na čo najviac zjednodušenom tvare, na zvýraznenie charakteru, bez náznaku zaľúbenia sa. Tak ako v pôvodnom seriály účinkujú kocúr Tom a myšiak Jerry, aj tu sú hlavní protagonisti myšiak Itchy a kocúr Scratchy.

---

17 KUBÍČEK, Jiří Úvod do estetiky animace, AMU v Praze, 2004, str. 58, 59

Tu sa úlohy Itchyho a Scratchyho sa diametrálne otočili. Myšiak je vykreslený ako ten zlý, pomstychtivý, on je iniciátor každého násilia páchaného na Scratchym, všade sa okolo seba oháňajúci motorovou pílou alebo mačetou. Vo väčšine prípadov súboje vyhráva Itchy, vychytralý sadista, ktorý neustále ohrozuje Scratchyho a vždy ho napáli svojim plánom. Buď je to motorovou pílou, bombami, ktoré mu umiestni do očí, nožmi tým, že mu odreže končatiny, vytrhne srdce alebo všetky vnútornosti alebo ho naseká na sushi v japonskej reštaurácii... Kocúr je vždy naivne chytený do pasce, rozštvrtený, znova zlepený a znova týraný až na kosť. Je naivný, v podstate sa nebráni. Scratchy neustále fňuká, kvíli, plače, auká a v podstate len málo kedy prehovorí. Seriál si žije svojím vlastným životom.

Celá mini epizódká trvá niekoľko desiatok sekúnd, za tú dobu sú v rýchlych dejových sledoch rozohrané vtipné skeče.

Itchy je antropomorfná modrá myš s veľkými očami, hlas mu prepožičal Don Castellaneta. Scratchy čierny kocúr, hlas Harry Shearer. Ich mená sú inšpiráciou od „Pixie a Dixie“. Skeče sú pozitívne hlavne pri satirizovaní nejakej situácie.

#### 4.1 Farebný kontrast

Rozloženie farieb jedovatá citrónovo žltá, fialová, jedovatá svetlo zelená umocňujú znázornené násilie, neklud s predstavou chladu a tichom pred búrkou. Asi najviac harmonicky a farebne vyvážené pôsobí epizóda z celovečerného filmu The Simpsons movie. Oko príjemne pohladí potlačené tónovanie farieb, tón v tóne, tieňovanie a nasvietenie postáv a viac dofázovaná animácia.

Veľa aspektov je paródiou na Walta Disneyho – Scratchtasia je parodovaná Fantázia, Pinitchio je Pinocchio, na Mickey Mousea alebo Parník Willie.

Dokonca v jednom čarodejníckom diely sa Lisa a Bart Simpsnovi dostanú do ich relácie. Stávajú sa animákmi a hrozí im brutálne násilie od Itchyho.

V epizóde – Nastrčená osoba si Bart a Lisa raz uvedomili, že seriál s Itchym Tu sa úlohy Itchyho a Scratchyho sa diametrálne otočili. Myšiak je

vykreslený ako ten zlý, pomstychtivý, on je iniciátor každého násilia páchaného na Scratchym, všade sa okolo seba oháňajúci motorovou pílou alebo mačetou. Vo väčšine prípadov súboje vyhráva Itchy, vychytralý sadista, ktorý neustále ohrozuje Scratchyho a vždy ho napáli svojim plánom. Buď je to motorovou pílou, bombami, ktoré mu umiestni do očí, nožmi tým, že mu odreže končatiny, vytrhne srdce alebo všetky vnútornosti alebo ho naseká na sushi v japonskej reštaurácii ... Kocúr je vždy naivne chytený do pasce, rozštvrtený, znova zlepený a znova týraný až na kosť. Je naivný, v podstate sa nebráni. Scratchy neustále fňuká, kvílí, plače, auká a v podstate len málo kedy prehovorí. Seriál si žije svojím vlastným životom.

Celá mini epizóda trvá niekoľko desiatok sekúnd, za tú dobu sú v rýchlych dejových sledoch rozohrané vtipné skeče.

Itchy je antropomorfná modrá myš s veľkými očami, hlas mu prepožičal Don Castellaneta. Scratchy čierny kocúr, hlas Harry Shearer. Ich mená sú inšpiráciou od „Pixie a Dixie“. Skeče sú pozitívne hlavne pri satirizovaní nejakej situácie.

#### 4.1 Farebný kontrast

Rozloženie farieb jedovatá citrónovo žltá, fialová, jedovatá svetlo zelená umocňujú znázornené násilie, nekľud s predstavou chladu a tichom pred búrkou. Asi najviac harmonicky a farebne vyvážené pôsobí epizóda z celovečerného filmu The Simpsons movie. Oko príjemne pohladí potlačené tónovanie farieb, tón v tóne, tieňovanie a nasvietenie postáv a viac dofázaná animácia.

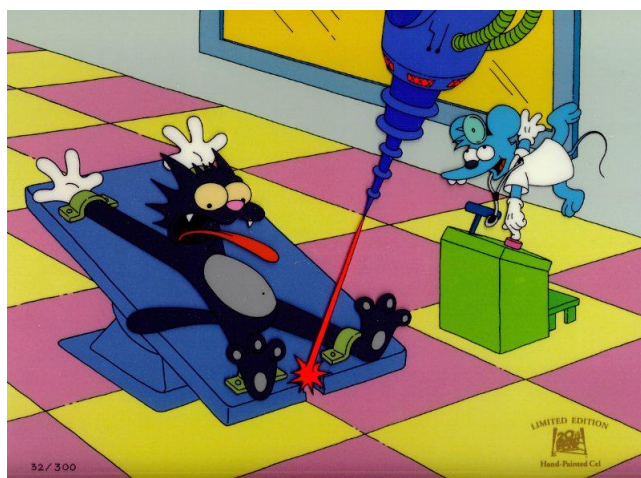
Veľa aspektov je paródiou na Walta Disneyho – Scratchasia je parodovaná Fantázia, Pinitchio je Pinocchio, na Mickey Mousea alebo Parník Willie.

Dokonca v jednom čarodejníckom diely sa Lisa a Bart Simpsnovi dostanú do ich relácie. Stávajú sa animákmi a hrozí im brutálne násilie od Itchyho.

V epizóde – Nastrčená osoba si Bart a Lisa raz uvedomili, že seriál s Itchym a Scratchym upadá a rozhodli sa napísať vlastnú epizódu. Pošlú ju producentovi seriálu, pánovi Meyersovi. On ale scenár vyhodí. Súrodenci



vymyslia lešť a začnú predstierať, že scenár je dielo ich dedka Abea. Ich film „Malé holičstvo hrôzy“ dostane ocenenie, dedko zas peniaze a všetci sú šťastní. Deň, keď zomrelo násilie – Hľadanie stratenej pravdy, hneď na začiatku je zmienka, že Scratchy je mŕtvy. Scratchy prichádza v podobe ducha. Itchy ho vsaje vysávačom, zmrazí a pri sledovaní televízie cucá z neho kokteil. Roger Meyers senior je považovaný za duchovného otca Itchyho a Scratchyho. Po ňom zdedil privilégia jeho syn Roger Meyers junior. Pri sprievode oslavujúcom 75. výročie tejto show, Bart stretne tuláka, ktorý mu jednou nahrávkou ukáže, že on je ich autorom už od roku 1919. Čo je pred premiérou prvého dielu Itchyho a Scratchyho od Rogera Meyersa. Bart sa postaví za tuláka menom Chester J. Lampwick a začne hájiť jeho práva. Lampwick z toho vyviazne víťazne a začne míňať peniaze. Kúpi si dom a show ho už nezaujíma. Štúdio skrachuje, ale Bart a Lisa vymyslia plán ako to všetko zachrániť. Predbehnú ich však súrodenci Lester a Elisa, ktorí dostanú potom poďakovanie. V skratke sú zosumarizované dejiny animovaného filmu – paródia na Disneyho tvorbu. Jedným dychom je tu otvorene pripustené a priznané plagiátorstvo. Predstavujú sa Itchy, Scratchy a Poochie – Itchy a Scratchy strácajú svoju popularitu a preto sa vedenie rozhodne pre inovatívnu zmenu. Do seriálu pridajú postavu Poochie, antropomorfného psa – surfera v košeli. Pre jeho neúspech a nudné vystupovanie ho nakoniec nechajú zahynúť odletom na inú planétu. Tak ako Líza predpovedala, že ďalšia postava seriál nezachráni.



Obr. 15 The Itchy and Scratchy Show, r. David Silverman a ďalší

## 5 Kim Possible

Prechodom medzi detskými hrdinami a svetom magickej fantázie sú seriály z konzumného sveta – Kim Possible a okrajovo sa budem venovať Totally Spies. Podprahovo podsúvajú myšlienky a predkladajú návody ako prežiť pubertu.

Kim Possible – jej tvorcovia Mark McCorkle a Bob Schooley, na prvý pohľad sa stretávame s kvázi ľúbivou rýchlou, svižnou Disney animáciou. Jednoducho riešené štylizované pozadia s náznakom štruktúry, ostré hrany striedajú guľatiny.

Pre potreby televízie dosť absentuje animácia, založená na dialógoch. Charaktery sa snažia zapáčiť sa konzumnej mládeži, to majú spoločné rysy aj so seriálom Totally Spies!. Scenár je v každej epizóde rovnaký. Kim sa dozvie o nejakom zločincovi pomocou komunikátoru, alebo cez počítač v školskej skrinke jej dá vedieť Wade. Je to malý počítačový génus. Zaistuje pre Kim dopravu, vynašiel jej super oblek.

### 5.1 Kostýmy a charaktery

Význam oblečenia je pre film dôležitou zložkou, určuje napríklad žáner, atmosféru a náladu, ale aj ročné obdobie či status quo. Presnou determináciou kostýmu si divák nespletie charaktery postáv ani to, že nejde napríklad o western, ale o grotesku. Divák si časom vytvorí pozeraním rôznych žánrov návyk a musí poznať pravidlá a tým pádom vie čítať postavy bez toho, žeby niečo pred tým povedali alebo urobili.

Filmový kostým je oveľa viac než len šaty a súčasť ženského alebo mužského šatníka. Je to dramatický prvok, odkazuje na dobu, nadobúda symbolický význam – vypovedá o vnútornej podstate charakteru. (18)

---

18 PONGÓOVÁ, Ildikó, Žena a kostým v jednom z najtemnejších období kinematografie. Vlna, 2003, č. 14, str. 6. ISSN 1335-5341

## 5.2 Kim a Ron

Kim je vzorná študentka, roztľieskavačka, vedie dobré rodinné vzťahy s rodičmi a bratmi- dvojčatami. Žiadny negatívny rys, raz bola po škole – je tam toho, nuda. Kladný hrdina veľmi často nedisponuje negatívnymi postojmi, pokiaľ vôbec, čo je na škodu deja a vývine jeho postavy. Stáva sa z neho jednostranne zmýšľajúci dobrák, čo všetkých zachráni bez mihnutia oka. Postava stráca plastickosť a divák si začne myslieť, že je ochudobnený a okradnutý a začína mať vtieravo nepríjemný pocit, že realita je aj tak iná. Nemá sa s ním ako stotožniť, pretože v tak dokonalom chovaní nenachádza oporu.

Z fyziognomického hľadiska je o ňu záujem, minimálne zo strany Rona. Bezchybná pleť, premiantka a ešte k tomu po večeroch zachraňuje ľudí v nebezpečí alebo svet pred zloduchmi. Keby sme sa ale poďívali dovnútra, čo je pod obalom...

Sústredzuje sa okrem záchrany na nakupovanie značkového oblečenia, čo je „in“, počas boja si stihne prepudrovať nos. Autori sa snažili priblížiť sa čo najviac k mladému publiku, ale škoda, že za cenu povrchných záležitostí. Čo na seba, aký typ priateľa si vybrať, make-up atď. V tomto seriály sa nevykresľuje až tak markante konzumný spôsob života, oveľa zreteľnejšie úvahy sa odohrávajú v *Totally Spies!*.

Kim je maximálne nespokojná, keď si musí kúpiť nohavice inej značky, než je jej obľúbená v Club Banana. To je jej favorit v nakupovaní. Na rozdiel od Rona, ktorý zas na kupuje v Smarty Marte. Tu vzniká paradox, ako sa nahliada na značky a životný štýl, že oba obchody vlastní jeden majiteľ respektíve spoločnosť, rozdiel je iba v cene, vo farbách a logu Banana Club.

Kim s Ronom sa na miesto zločinu vždy dostanú nejakým prostriedkom – lietadlo, loď. Kim má po celom svete priateľov, ktorým kedysi predtým pomohla. A oni ju na revanš zavezú na miesto činu. Má svoju webovú stránku, kde jej píše ľudia o pomoc. Kim disponuje atletickými a gymnastickými a kung-fu schopnosťami, je rýchla, flexibilná, boj jej uľahčujú rôzne vymoženosti od Wadea, ale super schopnosti nemá. Používa jednoduché biologické zbrane, ktoré na diváka zafungujú svojim komickým

vyznením – napríklad vákuovo balený smrad z ponožiek Wadeovho otca, nevinne zabalený do lesku na pery, alebo rúž, čo vystrekne elastickú sťahovaciú hmotu. Keď idú do akcie niekde sa prezlečú, to divákovi nie je odtajnené. Ich oblek sa nedá nazvať ako klasický oblek hrdinov. Sú to obyčajné tmavo olivové nohavice a čierny rolák. Až neskôr Wade vymyslí pre Kim super oblek bielej farby s rukavicami.

Ron je Kimin parťák, jeho charakter má tak trochu smolu u dievčat, ale aj v akcii je vykreslený ako nešika. Dost' často mu pri misii padnú nohavice, alebo si ich sám svojou nešikovnosťou strhne. Na viac väčšinou musí odvieť pozornosť, aby sa Kim dostala nepozorovane k zajatým ľuďom alebo zničila Drakkenov vynález. Spolu s ním koexistuje jeho malá bezsrstá krysa. Okrem Drakkena, Seňora Seniora Sr. a mutantov má Kim konflikt s ďalšou členkou z družstva roztlieskavačiek – Bonnie. Kim má mnoho protivníkov, ale ja sa sústredím na Doktora Drakkena so Shego.

### 5.3 Dr. Drakken

Doktor Drakken chce ovládnuť svet. Chce byť úspešný, ale to je v nedohľadne. Je šialený zúrivý vedec, čo neustále vymýšľa vynálezy – klonovací stroj, prístroj na prehodenie dvoch mozgov. Jeho „kancelária“ je ukrytá v nejakej bližšie nedefinovateľnej jaskyni s veľkým množstvom vybavenia na pokusy a vynálezy. Jeho chovanie vyplýva z jeho charakteru, evokuje chovanie malého dieťaťa, ktorému keď sa zoberie hračka, tak prská a kope. Infantilnosť je podtrhnutá so spaním s medvedíkom a verí na Santa Clausa. Keď bol malý, bol prirodzene biely, pretože sa a priori zlý nenarodil. V podstate bol nepochopený už od mala, a s touto myšlienkou sa snaží vysporiadavať celý život. Tým mu zmodrala aj pokožka, jednoducho keď sa človek stane zlým, zmení farbu. Čo sa oblečenia týka – nenosí klasickú čiernu záporácku farbu, má tmavo modrý dlhý plášť, čierne rukavice, s tým mu ladia čierne vlasy stiahnuté do copu, s veľkou hlavou.

Drakkenovo pôvodné meno je Drew Lipsky. Študoval vysokú školu s Kiminím otcom. Odišiel zo školy lebo bol opovrhovaný svojimi takzvanými priateľmi. Jeho vtedajším vynálezom bola robotka na tancovanie – Bebe

v štyle 80-tych rokov, s ktorou prišiel na zraz. Svojou nedokonalou mechanikou sa pokazila a Drakken zožal výsmech. O niekoľko desiatok rokov neskôr zdokonalil Bebe na zabijákov, ale i to sa mu vymklo z rúk. Divák nevie, čo Drakken robil medzi tým – medzi odchodom zo školy a dobou kedy sa stal zloduchom.

Drakkenovi to páli, ale zorganizovať a dotiahnuť vec do konca a sám, mu robí problém. Bez Shego nedá ani ranu. V epizóde Stop Team Go, Electronique pretransformuje Shego na kladnú hrdinku, Drakken si ani nevšimne, že Shego tam nie je. A nedarí sa mu otvoriť pohár s uhorkami. Na konci jej povie, že majú vyriešiť dôležitú misiu a podáva jej ten pohár.

Jeho postava nebúra paradigma zažitého úzusu tohto charakteru, ale z času na čas ukáže aj ľudskú dobrú stránku a pomôže Kim zachrániť svet, to je šľachetné a divák sa aspoň nenudí pri sledovaní stereotypov. Chce uznanie, pozornosť, pochopenie, ale od Shego sa mu nedostáva, tým jeho povahová vlastnosť – zatrpknutosť vyniká a utlačuje ostatné.

#### 5.4 Shego

Shego nepredstavuje škaredú, zakomplexovanú hrdinku. Iba zlú. Vie čo chce, tým sa riadi, pridá svoj satirický komentár na Kimin účet. Je otázne či je poskok alebo riadi celú akciu sama, má totižto vlastnú osobnosť. Je dosť inteligentná na to, aby zastavila Drakkena vo vyzradení plánu. Disponuje nadprirodzenou silou – zelené lasery v rukách – strieľa rany, zapaluje a môže nechať vybuchnúť objekty. Jej tvorcovia popustili fantáziu a neobliekli ju iba do nudnej čiernej – má priliehavý elastický zeleno-čierny oblečok, k tomu diagonálne zvolenú čiernu so zelenou na rukaviciach a čižmách. Zaujímavé je riešenie zelenej outline okolo postavy. Podotýkam, že zelená ja jedovatá – správna voľba. Postavu so správnymi krivkami, uhľovo čierne vlasy do pása, čo z nej robí zlú femme fatale.

Emancipácia žien prestupuje celým ich životom a z doterajších žien v domácnosti a matiek začínajú byť čím viac po druhej svetovej vojne rovnoprávne ambiciózne konkurentky mužov. A to sa premietlo i do filmov

v druhej polovici 40-tych rokov ako femme fatale. (19)

Shego je egoistický narcis, pochváli sa aj sama. A emancipovaná je až dost. Neprítomnosť empatie a altruizmu je celkom jasné. Shego bola superhrdinka po boku svojich bratov, ale zasiahol ich meteorit, keď boli mladší a tak všetci disponujú žiarou a super silou. Páčilo sa jej bojovať so zlom, ale čím viac bojovala, tým viac sa stávala zlou, až nakoniec prestúpila na druhú stranu. Neustále prebieha konfrontácia medzi ňou a Kim.

Shego dokonca zachránila Kimin život, keď Drakken spolupracoval s Warmongom. Ale inak má deficit výčítiek svedomia a výbornú schopnosť manipulovať s ľuďmi, a tou obeťou je Drakken.

Síce Veľkého Medveďa popisujem ako manipulátora, ale na úplne inej úrovni. Medveďovo manipulovanie je nevinné, vie zahrať situáciu do outu.



Obr. 16 Kim Possible, 2002 r. Chris Bailey, Steve Loter

---

19 CINEPUR/Film noir – záblesky černé. [online]. [cit. 2012.05.10]. Dostupné z: <http://cinipur.cz/article.php?article=29>, autor Jakub Kučera

## 6 Totally Spies!

Idey, schéma a intencie seriálu sú podobné ako Kim Possible. Hrdinkami sú stredoškolačky Sam, Alex a Clover. Každá vyniká v niečom inom – Sam je inteligentná s fotografickou pamäťou, Alex je športovkyňa a Clover sa najviac zaujíma o opačné pohlavie a snaží sa pretromfnúť Mandy v móde aj vo vzťahoch. Zachraňujú svet pred zločincami, každý prípad sa snažia čo najrýchlejšie vyriešiť, aby stihli urobiť esej a vybrať si šaty na párty. Viac sa tu riešia páľčivé problémy typu aký make-up, priateľ, značkové šaty...

Sú členkami fiktívnej špionážnej organizácie WOOHP (The World Organization of Human Protection) vedené Jerrym Geraldom Lewisom. Ich sídlom je obrovský mrakodrap s vlastnou prístávacou plochou na vrtuľník a nespočetným množstvom tunelov. Sem Jerry zakaždým vtiahne špiónky odkiaľkoľvek. Tu im vysvetlí okolnosti prípadu a rozdá výstroj. Beh agentúry zabezpečuje počítačový systém G.L.A.D.I.S. (Gadget Lending And Distributing Interactive System). Gladis má svoju vlastnú osobnosť a tak niekedy vnáša do situácií svoju vlastnú invenciu.

Seriál je založený v kvázi na „realite“. Špiónky používajú moderné sofistikovanejšie zbrane a výstroj ako Kim – super oblek, laserové šošovky, odpočúvacie plošnice, vodné a vzdušné fény, žuvačky s elastickými a tesniacimi schopnosťami, lietajúce triskáče, ale vždy prevedené v štýlovom designe a ladiace s oblečením. Dorozumievajú sa pudrenkami s displejom, ktoré skenujú, odosielajú nájdený materiál, vyvolajú holograficky Jerryho.

Atribúty odevu – dokonale padnúci super oblek, pri otvorení pudrenky sa lúčom zmení ich civilné oblečenie na špiónske. K obleku patrí opasok s lanom na záchranu, rukavice, čižmy.

Ako popísať ich protivníkov. Tí sa striedali asi do tretej série spôsobom – jeden zloduch – jedna epizóda. Potom sa vykryštalizoval ako ich hlavný protivník Jerryho brat Terry Lewis. Zloduchovia majú vždy jediný cieľ – ovládnuť, poprípade zničiť svet alebo ho pretransformovať do iného

skupenstva. A tak špiónky bojujú proti šialenej návrháre, proti žene čo chce aby ju uctievali všetci chlapi, proti vysávaniu mozgov a občas sa ľudia zmenia na zvieratá.

Obidva zmieňované seriály sú protikladom k Princeznej Mononoke ako urbanisticky a kultúrne tak aj technikou a spracovaním tém.



Obr. 17 Totally spies!, 2001, r. Stephane Berry



## 7 Princezná Mononoke – naturalizmus

Posledným zastavením na mojej ceste za hrdinami či už kladnými alebo zápornými sa odohráva pre mňa v duchovnej rovine.

Príbeh sa odohráva v Japonsku neskorého obdobia Muromači (1333-1568). Režisérom je Hayao Miyazaki, film je v produkcii štúdia Ghibli (čítaj džibri alebo džiburi, pôvod slova pochádza z taliančiny, ale výslovnosť má japonskú). Meno Ghibli pochádza z talianskej prezývky pre saharské prieskumné lietadlá z druhej svetovej vojny, pôvodne z talianskeho výrazu sirocco – teplý vietor vanúci Saharou. Miyazakiho tvorba sa vyznačuje vzťahom medzi prírodou, človekom a techniky. V jeho filmoch sú shōjo postavy. (20)

Hrdinkami sú väčšinou mladé, silné dievky alebo ženy, často krát postavy nie sú presne špecifikované kladným alebo záporným charakterom. V každom je niečo z oboch.

Nedá sa jednoznačne vyhodnotiť San ako hlavnú hrdinku príbehu, pozitívnu alebo negatívnu. Na viac nevstupuje do deja od začiatku, ale v tomto magickom príbehu sú všetci hrdinovia, len na rôznych stranách barikády. V príbehu je síce označovaná ako Princezná Mononoke, ale v japončine to znamená „prízrak“ alebo „duch“. San je vychovávaná vlčicou Moro, zdieľa názor, že je vlkom a bojuje proti ľuďom, čo rúbu les. Divák začne mať hneď niekoľko krát dilemu – na jednej strane je cieľavedomý narcis pani Eboshi so svojimi „konkubínami“, samurajmi a mužmi, ktorý ničia les pre drevo na výrobu železa, na druhej strane je San, ktorá tvrdošijne bojuje so zvieracími rodmi proti nim, bez ohľadu na následky. Jej nadabovaný hlas v angličtine bol dosť drsne znejúci, ale podľa mňa jej sadol. Predsa to nie je mestské dievča, ale bojovníčka z lesa. Obe strany ani nepremýšľajú o kompromise. Myslím, že jediným nepriateľom ich všetkých sú ľudia sami sebe navzájom.

---

20 Hayao Miyazaki – Wikipedia. [online]. [cit. 2012.05.09]. Dostupné z:  
[http://en.wikipedia.org/wiki/Hayao\\_Miyazaki](http://en.wikipedia.org/wiki/Hayao_Miyazaki)

A práve medzi nich vstupuje princ Ashitaka (čítaj Ašitaka), posledný zo svojho rodu, katalyzátor, zdieľajúci problémy oboch strán a díva sa pohľadom nezastreným hnevom. Je v boji ranený démonom – kancom (diviak symbolizuje silu a neohrozenosť), ktorý naňho prenesie kliatbu smrti. Ashitaka je vedený svojím poslaním nájsť cestu ako zlomiť kliatbu. „Vďaka“ účinkom kliatby naberá nadprirodzené sily jeho zasiahnutá ruka. Takže streľba šípm sa končí odseknutými rukami, hlavami, ohne meč ako papier. Každý ďalší strach a zloba prebúdajú démona v ruke.

Charakter postáv je vykreslený dosť plasticky, mnohé vlastnosti sú nám pomerne blízke. Japonci sú známi ako poverčivý národ, vykonávanie obradov, dodržovanie zvykov, vnímanie a uctievanie bohov je namieste.

Na pocit kludu a uvoľnenej atmosféry na nás na začiatku pôsobia veľké plochy farebných škvŕn jasne zelenej trávy. Dynamiku obrazu umocňujú šikmé línie lúčov v lese.

Čistá linka, precízna animácia so zmyslom pre detail, dokonale realistické pozadia.

Príbeh je pretkaný nadprirodzenými bytosťami – bohmi a démonmi. Duch lesa, ktorý dáva život, ale zároveň pod jeho nohami všetko umiera, berie na seba cez deň zvieraciu podobu, v noci ľudskú podobu – nočný chodec. Jeho transformácia je tak úžasne prevedená, zvieracia bytosť s jeleňou postavou a ľudskou tvárou indiána berie dych. Divák sa ale o ňom viac nedozvie.

Azda najcitovejšie vypätá scéna pre mňa je, keď egoistická so zdeformovaným pohľadom na svet Eboshi striehne na Ducha lesov s intenciami odstreliť mu hlavu. Božstvo prichádza k vode, kráča po hladine, všetko utíchne. To ticho zrazu preruší výstrel naň. Tá mágia všade okolo nás. V každom strome, v každom pohľade.

## 7.1 Anime a manga

„Anime je označenie animovaných seriálov, kreslených japonským štýlom manga (komiks). Manga pochádza z Japonska. Manga tvorí významné odvetvie knižnej produkcie. Korene japonského komiksu siahajú až do 7.

storočia, vyvinuli sa z karikatúr a komických obrázkov ľudí a a strašidiel, nástenné maľby na strope kláštora Hórijúdzí“. (21)

Najvýznamnejšími animačnými štúdiami sú Ghibli, Gainax alebo Production IG.

„História anime sa dá rozdeliť na ranú (predtelevíznu) éru 1917-1962, zrod modernej anime v šesťdesiatych rokoch, zrenie rokov sedemdesiatych (Space Cruiser Yamato 1977), zrelosť osemdesiatych rokov (veľkofilm Akira) a explóziu vďaka celosvetovému rozšíreniu v deväťdesiatych rokoch. Začiatky sú pozorovateľné už v roku 1913. Fascinovaní filmami Randolpha Braysa, ktoré boli v Japonsku po prvý krát uvedené už v roku 1910, sa japonskí umelci začínajú zaoberať týmto druhom animácie. Priekopníkmi dogy, ako sa tieto filmy nazývali až do roku 1950, boli Seitaro Kitayama, Junichi Kouchi a Oten Shomokawa“. (22)

Pri zrode anime vychádzali japonskí filmári z experimentovania s animačnými technikami, ktoré sa vyvíjali v Európe, USA, Rusku. Anime neexistuje ako jediný samostatný žáner – delí sa prakticky do niekoľkých žánrov. Delenie žánrov priamo vyplýva z delenia divákov. Komédia, dráma, erotika (hentai), fantasy, akčné, detektívky, stredoveké samurajské anime, mágia horor, Sci-fi anime atď. (23)

Najdôležitejšími žánrami sú : shoujo (pre dievčatá), shounen (anime a manga pre chlapcov, technické a akčné námety), seinen (určené dospelým mužom), seishun (rebelské príbehy), shouto (opäť pre chlapcov) a josei (manga a anime určené dospelým ženám). (24)

---

21 Prednášala Mgr. Markéta Hánová, Ph.D., Manga – história japonského komiksu, Praha, Palác Kinských, 15.5.2012

22 Japonská animácia a manga – článok/Sector. [online]. [cit. 2012.05.13]. Dostupné z: <http://www.sector.sk/clanok/16022/japonska-animacia-a-manga.htm>

23 Anime – Wikipedia. [online]. [cit. 2012.05.13]. Dostupné z: <http://en.wikipedia.org/wiki/Anime>

24 Japonská animácia a manga – článok/Sector. [online]. [cit. 2012.05.13]. Dostupné z: <http://www.sector.sk/clanok/16022/japonska-animacia-a-manga.htm>

Anime má svoj charakteristický štýl kresby, zjednodušené a štylizované postavy. Rysmi sú veľké guľaté oči, ktoré zaberajú skoro polovicu tváre, malý špicatý nos a brada, ústa sú načrtnuté iba tenkou čiarou, chudá postava, dievčatá/ženy majú veľké bujné poprsie, guľaté alebo špicaté tváre, funguje tu symbolika farby vlasov a účesov.

Charaktery s tmavými a čiernymi vlasmi majú zvyčajne tradičnú japonskú výchovu. Blond vlasy symbolizujú vedľajšie úmysly a červené vlasy predstavujú súťaživosť. Čo sa týka neprirodzených farieb, väčšinou sa používajú modrá a zelená. Prezrádzajú mimozemský pôvod postavy, prípadne poukazujú na nadprirodzené schopnosti. (25)

Hlavné anime smery:

**Bishoujo** (bišódžo) – anime, v ktorom vystupuje pekné dievča.

**Bishounen** (bišónen) – akčné alebo športovo zamerané anime, s peknými chlapcami (väčšinou CLAMP tvorba), poprípade anime žánru Rabukome.

**Ecchi** (Ečči) – odvodené z japonské výslovnosti písmena 'H', počiatku slova 'Hentai'. Názov znamená niečo ako „obscénna sexualita“. Obsahuje ľahký sexuálny humor.

**Hentai** – je označenie pre anime s erotickou alebo pornografickou tematikou.

**Josei** – (džosei) – zamerané na mladé ženy, jeden z najvzácnejších typov anime.

**Kodomo** – určené pre malé deti.

**Mecha** (meka) – anime s gigantickými robotmi.

„Možno sa stretnúť aj s označením otaku, nakoľko väčšina otaku sú doslova maniaci do techniky. Mecha sa delí na dva hlavné prúdy, ktoré sa samozrejme môžu prelínať. Jeden tvoria gigantický roboti v najrôznejších formách a podobách (bojové obleky, transformery...). Druhý je kyberpunk – génová manipulácia, technológia vo vnútri tela, život vo virtuálnej realite. Parí sem aj sentai - žánr venovaný špeciálnym jednotkám“. (26)

**Moe** – obsahuje postavy, ktoré vyzerajú mladšie než je ich skutočný vek alebo sú extrémne roztomilé. Poslednou dobou anime zažíva trend moe.

**Seinen** – podobný shounen, ale určený skôr pre starších. Tento smer sa vyznačuje širokou paletou výtvarných štýlov a tématických otázok,

---

25 Japonská animácia a manga – článok/Sector. [online]. [cit. 2012.05.13]. Dostupné z:

<http://www.sector.sk/clanok/16022/japonska-animacia-a-manga.htm>

26 Japonská animácia a manga – článok/Sector. [online]. [cit. 2012.05.13]. Dostupné z:

<http://www.sector.sk/clanok/16022/japonska-animacia-a-manga.htm>

od avantgardy až k pornografii. Ženská obdoba seinen mangy je josei.

**Sentai/Super Sentai** – doslova „bojující tým“. Zahrňuje akékol'vek dielo, v ktorom sa objavuje tým superhrdinov.

**Shoujo** (šódžo) – žáner je určený pre dievčatá. Mahó shoujo – podkategória shoujo, jeho náplňou sú príbehy o magických nadaných dievčatách.

**shounen** (šónen) chlapci, je podobný žánru seinen, ale je zameraný na mladšie ročníky. Mahó shounen – mužský ekvivalent Mahó shoujo

**shoujo -ai/Yuri** – manga má podobnú náplň ako Yaoi/ Shounen-ai – je zameraná na vzťah dvoch dievčat na platonickej úrovni (hovoríme o shoujo -ai), než na sexuálnu Yuri.

**Shounen-ai/Yaoi** – chlapčenská láska. Anime je zamerané na sex (yaoi), alebo vzťah (shounen-ai) medzi dvoma mužmi/chlapcami. Termín Shounen-ai je vyradovaný z japonského slovníka kvôli jeho postrannému významu efebofilie a je nahradený Boy's Love – chlapčenská láska. (27)



Obr. 18 Princezná Mononoke, 1997, Hayao Miyazaki

---

27 Anime-manga. [online]. [cit. 2012.05.13]. Dostupné z:  
<http://anime-manga.cz/vysvetlivky-zanru>

## Na záver

Keby všetci záporáci boli negatívni bez pomyslenia na zľutovanie sa a bez štipky láskavosti, keby všetci hrdinovia ako naklonované stroje cez kopírovací papier zachraňovali bez seba menšej pochybnosti, bolo by to veľmi jednoduché. Našťastie existujú hrané a animované filmy, ktoré nám aspoň virtuálne splnia naše predstavy.

V mojej práci som si zámerne vybrala nesúrodé a na prvý pohľad navzájom nesúvisiace témy, aby som poukázala, že nie je iba čierno-biele dobro a zlo, ale že i v nevinnom „dobro“ sa skrýva niečo manipulatívne a škodlivé. Tým je myslené, záplava konzumných seriálov s jediným cieľom – otupiť divákovu myseľ. Takže vlastne my sme tí hrdinovia, a je na nás ako sa k tomu postavíme.

A ako hovorí Konfucius „Učiť sa bez myslenia je smrtonosné, ale myslieť bez učenia je rovnako zlé“.

**ZOZNAM POUŽITEJ LITERATÚRY**

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

PONGÓOVÁ, Ildikó, Žena a kostým v jednom z najtemnejších období kinematografie. Vlna, 2003, č. 14, str. 6. ISSN 1335-5341

URC, Rudolf, BENEŠOVÁ Marie, Dejiny animovaného filmu I., Bratislava, VŠMU, 1995. ISBN 80-85182-39-4

Anime-manga. [online]. [cit. 2012.05.13]. Dostupné z:  
<http://anime-manga.cz/vysvetlivky-zanru>

Anime – Wikipedia. [online]. [cit. 2012.05.13]. Dostupné z:  
<http://en.wikipedia.org/wiki/Anime>

CINEPUR/Film noir – záblesky černé. [online]. [cit. 2012.05.10]. Dostupné z:  
<http://cinapur.cz/article.php?article=29>, autor Jakub Kučera

CZINEMA: Bobek, Fík, Štaflík, ale i Tom, Jerry, Oscar. [online]. [cit. 2012. 05.10].  
Dostupné z: <http://www.czinema.cz/2009/03/bobek-fik-staflik-ale-i-tom-jerry-oscar.html>, autor Ondřej Novák

Groteska – Wikipedia. [online]. [cit. 2012.05.10]. Dostupné z:  
<http://cs.wikipedia.org/wiki/Groteska>

Hayao Miyazaki – Wikipedia. [online]. [cit. 2012.05.09]. Dostupné z:  
[http://en.wikipedia.org/wiki/Hayao\\_Miyazaki](http://en.wikipedia.org/wiki/Hayao_Miyazaki)

History Fleischer Popeye Tribute. [online]. [cit. 2012.05.07]. Dostupné z:  
<http://www.calmapro.com/popeye/history.php?section=segar&current=history>

Japonská animácia a manga – článok/Sector. [online]. [cit. 2012.05.13]. Dostupné z:  
<http://www.sector.sk/clanok/16022/japonska-animacia-a-manga.htm>

Max Fleischer-Technical Innovations, Betty Boop-digital media FX. [online]. [cit. 2012.05.06]. Dostupné z: <http://www.digitalmediafx.com/Features/maxfleischer.html>

Neloučení s Miroslavem Štěpánkem. [online]. [cit. 2012.05.05]. Dostupné z:  
<http://www.martinfisher.cz/text/stepanek/rozhovor.pdf>, autor Vladimír Hendrich,  
<http://www.martinfisher.cz/text/stepanek/mfdnes.jpg>, autor Petr Zvoníček

Popeye/The Home of Popeye the Sailor Man. [online]. [cit. 2012.05.07]. Dostupné z:  
<http://popeye.com/history>

Prednáška – Mgr. Markéta Hánová, Ph.D., Manga – história japonského komiksu,  
Praha, Palác Kinských, 15.5.2012

Režisér a kritik Jaroslav Boček. [online]. [cit. 2012.05.05]. Dostupné z:  
<http://www.martinfisher.cz/text/stepanek/odile.rtf>

Tom and Jerry -Wikipedia. [online]. [cit. 2012. 05.10]. Dostupné z:  
[http://en.wikipedia.org/wiki/Tom\\_and\\_Jerry](http://en.wikipedia.org/wiki/Tom_and_Jerry)



## ZOZNAM PRÍLOH

Príloha PI – Výtvarné návrhy k filmu – Dnes to nevyšlo

Príloha PI - Storyboard

# PRÍLOHA P I: VÝTVARNÉ NÁVRHY



## PŮVODNÁ FAREBNÁ VERZIA



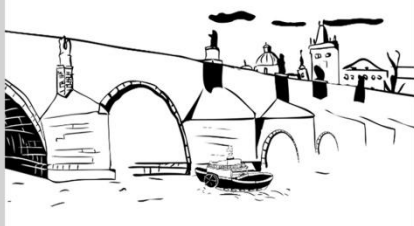
## POUŽITÁ ČB VERZIA



## PRÍLOHA P II: STORYBOARD



Záber na Karlov most



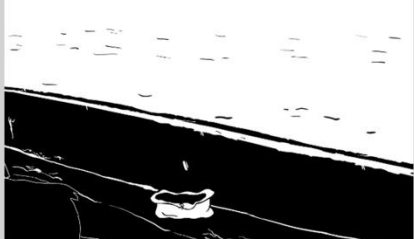
Detailnejší pohľad  
Z tunelu vypláva loď



Na palube lodi hrá  
potulný muzikant



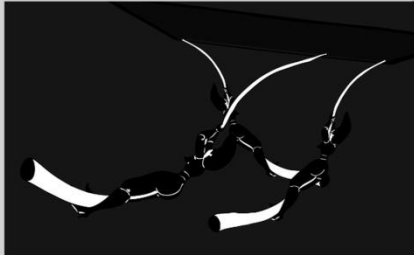
Neskoré odopoludnie  
Pár sa prechádza popri Vltave  
Muž hodí mincu do klobúku



Hod mince



Zlodejky sa dostanú cez  
strechu do banky



Lanami sa zošupnú dole



Preťahnu sa cez lasery



Nájazd na trezor  
Zlodejka ho otvorí



Prelihačka  
Byt, v ktorom kradnú  
zlodeji



Malý nájde dútnik  
a ovonia ho



Nájazd. Malý vyfúkne dym, z neho sa  
zmodifikuje názov. Veľký sa nechcane  
oprie o sošku vedľa seba



Detail  
Oprením sa o sochu  
spustí alarm



Detail  
Húkačka v dome



Policajná stanica  
Kľud, pohoda, zazvoní  
telefón



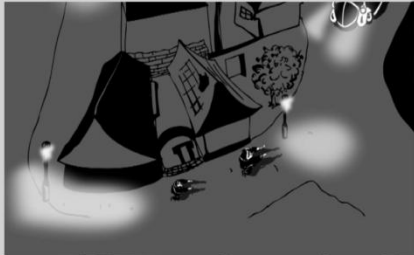
Telefón nasaje  
všetkých policajtov  
aj hlavného



A vyplúje ich do auta



Auto sa naštartuje,  
začína naháňáčka



Celok

Zlodeji vybehnú z domu



Jazda mestom

Zlodeji sa ukryjú vzadu  
na aute



Šenk

Schovajú sa v  
zadnom výchođe banky

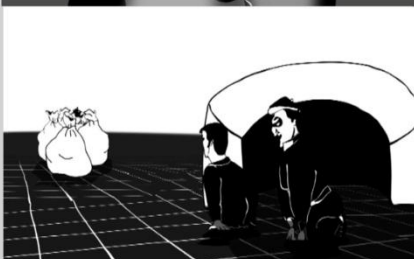


Vydýchavajú sa

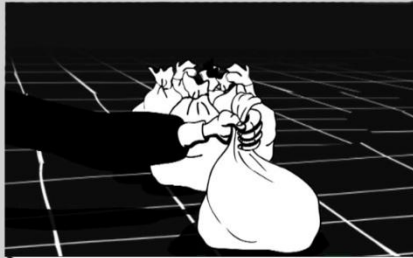


Nájazd

Matý vyskakuje k oknu  
Zlodejka prichádza s meчом



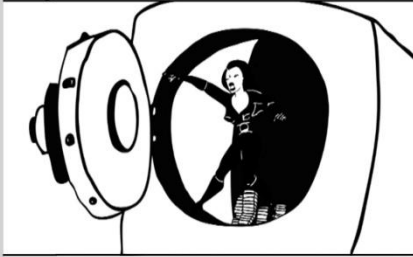
Zlodeji vyčkávajú,  
kým zlodejky odíde



Zlodej zoberie mech s peniazmi



Utekajú s peniazmi



Zlodejka to spozoruje



Preťahujú sa o mech



Jedna zo zlodejok hodi  
bombu



Výbuch





Nájazd  
Zlodějky utečú oknom



Zloději sa plazia tunelom



Zloději vyvezú cez kanál  
Pred východom stoja policajti



Naháňačka



Másiar s táčkou



Zloději vrazia do mäsiara



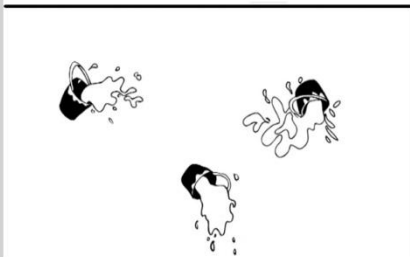
Maliar natiera dom



Na jazd  
Veľký sa potkne o kameň  
Pristane na odpadkovom koši



Koš vrazil do maliarovo  
rebríku  
Kýble s farbou uletia  
do vzduchu



Letia ...



... a pristali na zlodějoch



Policajti sa šmyknú  
na vpliatej farbe



Útek zlodějok po strechách



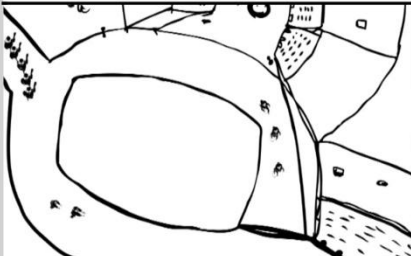
Dostanú sa do slepej uličky



Nájazd na domy



Jedna sa približí k rohu domu,  
pozrie sa, či ich nikdo nesleduje  
a dá znamenie, že je to OK

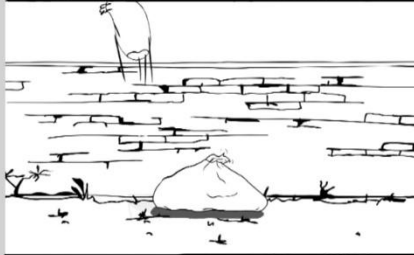


Nádhľad

Zlodějky sa dostanú k múru



Jedna z nich ukazuje, že  
múr musia preskočiť



Prehodia mechy



Medzi tým sa k múru  
približia zloději



Veľký ukradne jeden mech



Zlodějky zistia, že mechy sú preč



Jedna lasom chytí zlodějov



Zloději sú zviazaný  
Veľký zdvihne hlavu a usmeje sa



Malý roztrhne lano, rozžúri sa  
a nohou dupne do zeme



Prasklina dobehne zlodějky,  
poslednú vymršťí do vzduchu,  
ona pustí mech...



... a veľký ho chytí



Všetci smerujú do Kostola



Tiene prebehnú po stene



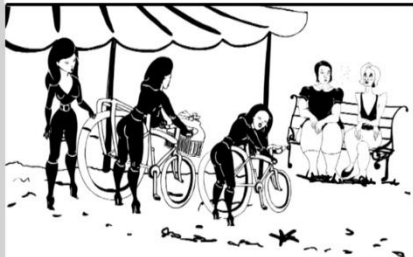
Zlodejom sa do cesty  
postavi kňaz,  
oba si kláknú, veľký sa prežehná



Veľký si dá dole čiapku,  
v pozadí vybehnú von zlodějky  
a policajti



Záber na klaunov  
ako žonglujú



Zlodějky zoberú bicykle,  
v pozadí sedia na lavičke miestne  
drbný



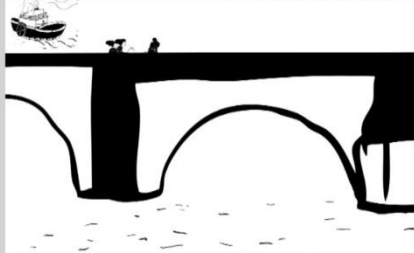
Ukážu smer policajtom



Zlodějky unikajú, vrazia do mäsiarq,  
vyletí mu tácka do vzduchu  
Zlodějka vľavo sa otočí za seba



Mäsiar naštrane klepe prstom  
o zam



Nájazd  
V pozadí pláva loď. 2 zlodějky na  
bicykli predbehnú tu samotnú



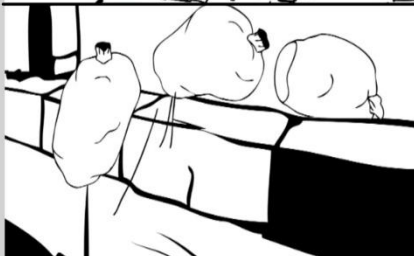
Zlodějka vľavo sa otočí späť  
a narazí do predných



Predná zlodějka škrká  
nohou o múr



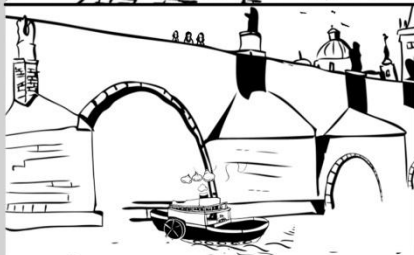
Narazia do protiláhlého múru,  
vyletia im mechy z košíka



Mechy preletia cez múr



Už iba sledujú ako  
mechy padajú dole



A dopadnú na loď



Zlodějky sú zatknuté



Muzikanti sa smeje, pes šteká ...



... A smeje sa

Koniec

Záverečné titulky