

# Český animovaný film v letech 1920 - 1945

Josef Erla

---

Bakalářská práce  
2017

 Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně  
Fakulta multimediálních komunikací

---

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně  
Fakulta multimediálních komunikací  
Ateliér Audiovize  
akademický rok: 2016/2017

## ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Josef Erla**  
Osobní číslo: **K14209**  
Studijní program: **B8209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby**  
Studijní obor: **Audiovizuální tvorba – Stříhová skladba**  
Forma studia: **prezenční**

Téma práce: **1. Teoretická část:**  
**Střih v českém animovaném filmu 1920–1945.**

**2. Praktická část:**  
**Audiovizuální dílo nebo tematický soubor audiovizuálních děl,**  
**délka minimálně 10 min., stříhová skladba.**

Zásady pro vypracování:

### 1. Teoretická část:

**Rozsah práce:** minimálně 15 normostran textu bez započítání obsahu, rejstříku a obrazových příloh.

**Formální podoba:** 1 ks v pevné vazbě s popisem na hřbetu i horní desce spolu s CD-R. Dále 2 ks práce, které mohou být v kroužkové vazbě. Práci je třeba rovněž odeslat do knihovny UTB Zlín v elektronické podobě ve formátu pdf. a nahrát do příslušné složky na NAS-FMK.

**Pokyny k vypracování:** prostudujte a analyzujte dostupné materiály z profesního hlediska a formulujte závěry a získané vědomosti.

### 2. Praktická část: Výstupní dílo:

a) 2 ks DVD ve formátu DVD-video (PAL) s graficky upraveným bookletem.

b) Písemná explikace z pohledu dané specializace. Minimální rozsah: 2x normostrany.

c) V případě, že je dílo autorským počinem nebo není součástí praktické části SZZ

---

studenta produkce, je nutné dodržet dále zásady: a - h (dle zadání praktické části práce na oboru Produkce).

Tyto data odevzdává za projekt vždy jeden člověk nutná konzultace s vedením AAV.

Všechny odevzdávané materiály musí splňovat vnitřní technické normy AAV pro odevzdávání prací a musí být řádně popsány (jméno, název, logo fakulty, formát, rozlišení). Součástí závěrečné práce je vytištěný a podepsaný formulář "Údaje o bakalářské práci studenta".

V samotné složce na AAV-NAS, označené "Podklady pro katalog FMK UTB ve Zlíně" 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, 250mm 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 e-mail, osobní web, telefon. Přiložte svou osobní fotografii v tiskovém rozlišení.

Rozsah bakalářské práce:

Rozsah příloh:

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

Seznam odborné literatury:

Český animovaný film I 1920–1945: Czech animated film I 1920–1945. Praha: Národní filmový archiv, 2012. ISBN 978-80-7004-148-2.

PLASS, Jiří. Základy animace: základní pravidla klasické a virtuální animace. 1. vyd.

Pižet: Fraus, 2010. ISBN 978-80-7238-884-4.

JANÍKOVÁ, Jana a Lukáš GREGOR. Ateliér Hermíny Týrlové. První vydání. Zlín: Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně, 2016. ISBN 978-80-7454-593-1.

STRUSKOVÁ, Eva. Dodalovi: průkopníci českého animovaného filmu. 1. vyd. Praha: Národní filmový archiv, 2013. ISBN 978-80-7004-152-9.

DUTKA, Edgar. Scenáristika animovaného filmu: Minimum z historie české animace. 3. vyd. V Praze: Akademie múzických umění, 2012. ISBN 978-80-7331-252-7.

ULVER, Stanislav (ed.). Animace a doba: sborník textů z časopisu Film a doba, 1955–2000. Vyd. 1. Praha: Sdružení přátel odborného filmového tisku, 2004.

CHANDLER, Gael. Cut by cut: editing your film or video. 2nd ed. Studio City, CA: Michael

Wiese Productions, c2012. ISBN 978-1-61593-090-6.

Vedoucí bakalářské práce:

**MgA. Libor Nemeškal, PhD.**

Ateliér Audiovize

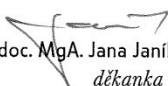
Datum zadání bakalářské práce:

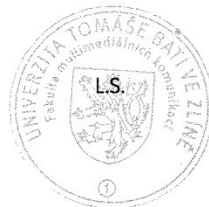
**1. prosince 2016**

Termín odevzdání bakalářské práce:

**9. května 2017**

Ve Zlíně dne 1. prosince 2016

  
doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.  
děkanka



  
Mgr. Jana Bébarová  
vedoucí ateliéru

## 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 užít 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 ..... 1.12.2016 .....

JOSEF ERLA .....  
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) Vysoká škola nevydělečně zveřejňuje bakalářské, diplomové, disertační a rigorózní práce, u kterých proběhla obhajoba, včetně posudků oponentů a výsledku obhajoby prostřednictvím databáze kvalifikačních prací, kterou spravuje. Způsob zveřejnění stanoví vnitřní předpis vysoké školy. Vysoká škola disertační práce nezveřejňuje, byla-li již zveřejněna jiným způsobem.

(2) Bakalářské, diplomové, disertační a rigorózní práce odevzdané uchazečem k obhajobě musí být též nejméně pět pracovních dnů před konáním obhajoby zveřejněny k nahlížení 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 požítovat 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.

(4) Vysoká škola může odložit zveřejnění bakalářské, diplomové, disertační a rigorózní práce nebo jejich částí, a to po dobu trvání překážky pro zveřejnění, nejdéle však na dobu 3 let. Informace o odložení zveřejnění musí být spolu s odůvodněním zveřejněna na stejném místě, kde jsou zveřejňovány bakalářské, diplomové, disertační a rigorózní práce, jíž se týká odklad zveřejnění podle věty první, jeden výtisk práce k uchování ministerstvu

<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, užíje-li nikoli za účelem přímého nebo nepřímého hospodářského nebo obchodního prospěchu k výuce nebo k vlastní vnitřní 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). Odpírá-li autor takového díla udělit svolení bez vážného důvodu, mohou se tyto osoby domáhat nahrazení chybějícího projevu jeho vůle u soudu. Ustanovení § 35 odst. 3 zůstává nedotčeno.

(2) Není-li sjednáno jinak, může autor školního díla své dílo užít 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 výdělku 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 přihlídí k výši výdělku dosaženého školou nebo školským či vzdělávacím zařízením z užití školního díla podle odstavce 1.

## **ABSTRAKT**

Bakalářská práce pojednává o české animované tvorbě mezi lety 1920 - 1945. Toto období je zmapováno a zasazeno do kontextu v teoretické části a poté detailněji zkoumáno v analytické části, a to jak z kvantitativního, tak kvalitativního hlediska. Důraz je kladen primárně na střihovou skladbu a vývoj filmové řeči animovaných filmů v tomto období.

Klíčová slova: Český animovaný film, Střih, 1920 - 1945, Karel Dodal

## **ABSTRACT**

Bachelor thesis deals with early Czech animation between years 1920-1945. Theoretic part of this thesis is about animated production in this period in general and analytic part is divided into quantitative and qualitative sections. Main emphasis is layed on the editing and the cinematographic techniques progress.

Keywords: Czech animation films, Editing, 1920 - 1945, Karel Dodal

Poděkování patří hlavně MgA. Liborovi Nemeškalovi, PhD., který mi s bakalářskou prací velmi pomohl, ochotně ji konzultoval a vždy poskytl cenné rady. Poděkovat bych chtěl taktéž Filipovi Diviakovi za poskytnutí možnosti nahlédnout do tajů tvorby animovaného filmu.

Prohlašuji, že odevzdaná verze bakalářské/diplomové práce a verze elektronická nahraná do IS/STAG jsou totožné.

## OBSAH

<b>ÚVOD.....</b>	<b>9</b>
<b>I TEORETICKÁ ČÁST.....</b>	<b>11</b>
<b>1 TECHNOLOGIE ANIMOVANÉHO FILMU .....</b>	<b>12</b>
1.1 KRESLENÁ ANIMACE.....	14
1.2 PLOŠKOVÁ ANIMACE .....	15
1.3 LOUTKOVÁ ANIMACE.....	16
1.4 PIXILACE .....	17
1.5 POČÍTAČOVÁ ANIMACE.....	18
<b>2 SPECIFIKA STŘÍHOVÉ SKLADBY.....</b>	<b>20</b>
<b>3 HISTORIE ČESKÉHO ANIMOVANÉHO FILMU .....</b>	<b>24</b>
3.1 ŠULOVI BROUČCI.....	25
3.2 ŽÁNRY RANÝCH ANIMOVANÝCH FILMŮ.....	25
3.3 PRODUKČNÍ SPOLEČNOSTI.....	27
3.4 BRATŘI V TRIKU.....	28
<b>II ANALYTICKÁ ČÁST .....</b>	<b>30</b>
<b>4 KVANTITATIVNÍ ANALÝZA .....</b>	<b>31</b>
4.1 ŽÁNRY .....	32
4.2 TECHNOLOGIE ANIMACE .....	34
4.3 REŽIE A PRODUKČNÍ SPOLEČNOSTI .....	35
4.4 BARVA A ZVUK .....	37
<b>5 KVALITATIVNÍ ANALÝZA .....</b>	<b>38</b>
5.1 1925 - 1930.....	38
5.2 1931 - 1938.....	40
5.3 1939 - 1945.....	42
<b>ZÁVĚR .....</b>	<b>44</b>
<b>SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY.....</b>	<b>45</b>
<b>SEZNAM OBRÁZKŮ .....</b>	<b>46</b>
<b>SEZNAM GRAFŮ A TABULEK.....</b>	<b>47</b>
<b>SEZNAM PŘÍLOH.....</b>	<b>48</b>



## ÚVOD

K tématu animace jsem přistoupil hned po své první zkušenosti se střihem krátkometrážního animovaného filmu. Očarován tímto specifickým druhem audiovizuálního umění, které má s hranou tvorbou tolik společného a zároveň tolik rozdílného, jsem se snažil danému projektu přispět na 100% a taktéž si z něj vzít maximum poznatků jak z technické, tak i návazně-dramaturgické stránky věci.

V bakalářské práci je mým primárním cílem zmapovat vývoj filmové řeči v našich nejranějších animovaných filmech a s ohledem na svůj studijní obor klást důraz co nejvíce na střihovou skladbu, což nebyl vůbec lehký úkol. Zejména u prvních snímků, kde se se střihem pracuje jen velmi okrajově, víceméně bez jakýchkoliv tvůrčích invencí. Mezi lety 1925 až 1945 lze zaznamenat obrovský posun jak v dramaturgii jednotlivých snímků, tak i v pravidlech užívání výrazových prostředků.

Český animovaný film se stal postupem času velkým pojmem nejen na našem území, ale i ve světě. Kdo by neznal fenomenální snímky, jakými jsou např. *Vzpouza hraček* Hermíny Týrlové, *Ruka* Jiřího Trnky nebo třeba *Krteček* Zdeňka Millera? Český animovaný film si za celou dobu své existence bezesporu vydobyl své místo na výsluní a posbíral celou řadu mezinárodních ocenění. Jak ale vypadaly úplné počátky českého animovaného filmu ještě před rokem 1945, před vznikem společnosti AFIT, jež mnozí považují za začátek animace u nás? Lze v této době vůbec hovořit o existenci „animovaného filmu“?

V teoretické části práce jsou mým výchozím bodem obecné charakteristiky jednotlivých technologií animovaného filmu, z nichž bych rád plynule navázal na střihová specifika animovaného filmu. Poté bych rád pracoval především s komparací střihu hrané a animované tvorby. Spojujícím můstkem mezi teoretickou a analytickou částí této práce by měla sloužit kapitola „Historie českého animovaného filmu“, která by měla přiblížit mapované období (tzn. roky 1920 - 1945) a přispět k orientaci v kontextu tehdejšího animovaného filmu.

Analytickou část bych rád strukturoval do dvou protipólních metod výzkumu na kvantitativní a kvalitativní. Součástí kvantitativního oddílu je i příloha, obsahující statistické údaje o všech dochovaných animovaných snímcích z daného období, jako jsou např. žánr filmu, produkční společnost, technologie animace atd. Východiskem pro tuto analýzu mi budiž publikace Národního filmového archivu *Český animovaný film I 1920 -*

1945, která toto období animovaného filmu mapuje. Obecně lze však prohlásit, že zdrojů k hlubšímu zkoumání tohoto období není mnoho.

V kvalitativní rovině bych rád zkoumanou etapu rozdělil na tři dílčí úseky ohraničené letopočty 1925 - 1930, 1931 - 1938 a 1939 - 1945. V první etapě se jedná o ty nejranější „pionýrské“ projekty, němé, především reklamního charakteru. V etapě druhé přichází na scénu zvuková složka, ovšem reklama i nadále zůstává majoritním účelem animovaných filmů. V etapě třetí již převažuje autorská tvorba nad reklamní a vzniklé snímky vykazují povahu plně funkčních a nosných příběhů s propracovanou zápletkou a emotivním působením na diváka.

## **I. TEORETICKÁ ČÁST**

## 1 TECHNOLOGIE ANIMOVANÉHO FILMU

Každému filmovému tvůrci se vždy před realizací daného díla naskytá příležitost vytvořit svůj autorský projekt hraný, animovaný nebo jejich kombinací. V obou případech (u hraného i animovaného filmu) vytváříme v divákově hlavě pouze zdánlivou iluzi pohybu. Ta vychází z poměrně jednoduchého principu nedokonalosti lidského oka.<sup>1</sup> Promítáme-li divákovi filmová okénka v určité rychlosti (nejčastěji 24 nebo 25 okének za vteřinu) bezprostředně za sebou, lidské oko díky setrvačnosti vnímá obraz jako souvislý pohyb, nikoliv jako sérii statických po sobě jdoucích obrazů.

Rozhodne-li se tedy autor natočit film klasickou záběrovou technologií, bude se akce zaznamenávat konstantní rychlostí před objektivem kamery. Na rozdíl od kterékoliv z animovaných technologií, které se tvoří zpravidla pookénkovým snímáním. Zde nám vzniká potřeba před každým nově pořízeným okénkem naši filmovou scénu pozměnit tak, aby při následném přehrání akce došlo opět k iluzi pohybu. K pohybu tedy nedochází přímo před snímající kamerou, ale až při následné projekci materiálu.

Je však nutné uvědomit si vývoj animovaného filmu od jeho počátků až do podoby, v jaké ho známe dnes. Rozvoj vědy a techniky v poslední době velmi zvýhodňuje dnešní tvůrce oproti minulým generacím animátorů, kteří neměli možnost zpracovávat své příběhy pomocí počítačů, ale byli odkázáni pouze na klasickou kreslenou animaci, loutku, plošku či kteroukoliv z jejich kombinací. Na druhou stranu vznikala o to originálnější díla u těchto pionýrských tvůrců, kteří formovali poetiku animovaného filmu a neměli před sebou bezmála sto let vyšlapané cesty, jako tvůrci dnešní. Tímto tvrzením samozřejmě

---

<sup>1</sup> KAČOR, Miroslav, Michal PODHRADSKÝ a Michaela MERTOVIČOVÁ. *Zlatý věk české loutkové animace*. Praha: Animation People, 2010, s. 193. ISBN 978-80-254-5920-1

nechci hanit práci dnešních animátorů, ale pouze vyzdvihnout píli a obětavost těch předešlých.

Díky lidské kreativitě existuje bezpočet možností, jak rozpohybovat živou postavu či neživou věc a přenést ji na filmové plátno nebo (v dnešní době asi již častěji) na obrazovku počítače. Kde však začínají a kde končí hranice tak abstraktního pojmu, jako je „animace“? O náročnosti vymezení animovaného filmu a animace obecně píše např. Jiří Kubíček ve své publikaci *Úvod do estetiky animace*,<sup>2</sup> kde upozorňuje na neúplnost a nedostatky stávajících definic. Jako nejúplnější a nejfunkčnější vymezení vidí následující tvrzení: „*Umění animace je vytváření pohyblivých obrazů všemi technikami s výjimkou živé akce.*“<sup>3</sup> V této definici se záměrně vyhýbá práci s termíny „film“ a „okénko po okénku“, která by mohla být zavádějící, a tím celou tezi dezinterpretovat. Jakými druhy technologií tedy animovaný film disponuje?

Edgar Dutka ve své publikaci *Minimum z dějin světové animace* uvádí rozdělení na animaci v ploše (2D) a animaci v prostoru (3D).<sup>4</sup> Do dvourozměrné zahrnuje především kreslenou animaci a ploškovou techniku, zatímco do trojrozměrné řadí animaci počítačovou, klasickou loutkovou, pixilaci či modelaci. Každá zvolená technologie je samozřejmě vhodná pro jiný typ filmového vyprávění a má své specifické úskalí i zákonitosti, které by měl každý tvůrce ještě před začátkem realizace projektu pečlivě zvážit.

---

<sup>2</sup> KUBÍČEK, Jiří. *Úvod do estetiky animace*. Praha: Akademie múzických umění v Praze, Filmová a televizní fakulta, Katedra animované tvorby, 2004, s. 7. ISBN 80-7331-019-8

<sup>3</sup> Cit. KUBÍČEK, Jiří. *Úvod do estetiky animace*. Praha: Akademie múzických umění v Praze, Filmová a televizní fakulta, Katedra animované tvorby, 2004, s. 9. ISBN 80-7331-019-8

<sup>4</sup> DUTKA, Edgar. *Minimum z dějin světové animace*. V Praze: Akademie múzických umění, 2004, s. 142. ISBN 80-7331-012-0

## 1.1 Kreslená animace

Nejčastějším typem animace je animace kreslená. Tvůrcům dává v podstatě neomezené možnosti zpracování jejich příběhu, v závislosti na schopnostech a šikovnosti kresliče.<sup>5</sup> Pro zachycení pohybu u kreslené animace je zapotřebí objekt, který chceme rozpohybovat, posunout na následující okénko o potřebnou vzdálenost, neboli fázi.<sup>6</sup> Nejedná se tedy, na rozdíl od záběrové technologie, o časově kontinuální snímání. Doba uplynulá mezi sejmutím prvního a druhého okénka se bude u animovaného filmu vždy lišit. Jak pro usnadnění práce animátora, tak i z důvodu úspory času vznikl trik snímat každé okénko dvakrát za sebou. V praxi to znamená, že pokud daný animovaný film promítáme rychlostí 24 okének za vteřinu, stačí nám nakreslit pouze 12 okének, přičemž bude stále zachována iluze pohybu při sledování.

Příkladem kreslené animace mohou být fenomenální a notoricky známé snímky z produkce Walta Disneyho, který udělal z výroby těchto filmů hotový průmysl. Kdo by neznal postavičku Mickeyho Mouse či Pinocchia? Principy uplatňované v jeho filmech se staly inspiračním zdrojem animátorů celého světa a obecným základem dokonce i současné animace. Animace vytvářená ve filmech Walta Disneyho bývá také často označována jako „plná“ (z anglického *full animation*).<sup>7</sup>

Charakteristickým znakem plné animace je především to, že každá kresba je ve filmu použita pouze jedenkrát, takže nedochází k využívání pohybů ve smyčkách. Postavy

---

<sup>5</sup> KUBÍČEK, Jiří. *Úvod do estetiky animace*. Praha: Akademie múzických umění v Praze, Filmová a televizní fakulta, Katedra animované tvorby, 2004, s. 76. ISBN 80-7331-019-8

<sup>6</sup> KAČOR, Miroslav, Michal PODHRADSKÝ a Michaela MERTOVÁ. *Zlatý věk české loutkové animace*. Praha: Animation People, 2010, s. 194. ISBN 978-80-254-5920-1

<sup>7</sup> KUBÍČEK, Jiří. *Úvod do estetiky animace*. Praha: Akademie múzických umění v Praze, Filmová a televizní fakulta, Katedra animované tvorby, 2004, s. 87. ISBN 80-7331-019-8

se pohybují kromě horizontální a vertikální linie také směrem ke kameře a od kamery, čímž vytvářejí hloubku filmového prostoru. Je zde hojně využíváno taktéž pohybů kamery.

Oproti plné animaci existuje animace „omezená“ (z anglického *limited animation*).<sup>8</sup> Ta naopak využívá spoustu mechanických pohybových smyček, vytvořené postavy se pohybují pouze zleva doprava nebo zprava doleva a zpravidla se zde nesetkáme s pohybem kamery. Také při způsobu snímání může dojít k odlišnosti. Zatímco při plné animaci se exponují 1 - 2 stejná okénka, u animace omezené se můžeme setkat se snímáním po 3 - 6 okénkách.

## 1.2 Plošková animace

Druhým typem animační technologie je animace plošková, někdy nazývaná „papírková“ metoda nebo anglicky cut-out.<sup>9</sup> Označována může být taktéž i pejorativní přezdívkou „pošupo“, kterou tato technologie dostala na základě svého triviálního fungování. Při ploškové animaci totiž dochází k posunování postaviček, nakreslených a vystřižených nejčastěji z papíru. Před kamerovým objektivem se jimi manipuluje („šoupá“) například za pomoci pinzety.<sup>10</sup> Kamera je umísťována zpravidla vertikálně nad stolem, tudíž je zde potlačen trojrozměrný prostor, zobrazované postavičky a jejich elementy jsou naprosto ploché a svícení tuto plochost ještě více podtrhuje.<sup>11</sup>

---

<sup>8</sup> KUBÍČEK, Jiří. *Úvod do estetiky animace*. Praha: Akademie múzických umění v Praze, Filmová a televizní fakulta, Katedra animované tvorby, 2004, s. 87. ISBN 80-7331-019-8

<sup>9</sup> KUBÍČEK, Jiří. *Úvod do estetiky animace*. Praha: Akademie múzických umění v Praze, Filmová a televizní fakulta, Katedra animované tvorby, 2004, s. 91. ISBN 80-7331-019-8

<sup>10</sup> DUTKA, Edgar. *Minimum z dějin světové animace*. V Praze: Akademie múzických umění, 2004. str.144 ISBN 80-7331-012-0

<sup>11</sup> KAČOR, Miroslav, Michal PODHRADSKÝ a Michaela MERTOVIČOVÁ. *Zlatý věk české loutkové animace*. Praha: Animation People, 2010, s. 201. ISBN 978-80-254-5920-1

Plošková animace nemá příliš daleko k siluetě, rozdíl je ve způsobu svícení. Zatímco plošková animace je svícena zepředu (zdroj světla vychází směrem od kamery), siluetová animace je svícena zezadu (zdroj světla vychází zpoza animovaných objektů).<sup>12</sup>

Ačkoliv nám kreslená animace poskytuje bezesporu daleko širší spektrum možností pro zobrazení jakéhokoliv příběhu, animace plošková má jednu nepopiratelnou výhodu, a tou je relativní finanční nenáročnost. K její realizaci nám zkrátka stačí papír, nůžky, kamera a dostatečně šikovný a kreativní animátor.

### 1.3 Loutková animace

Dalším druhem animace je animace loutková. U ní můžeme najít spoustu paralel s hraným filmem, jelikož ji lze zařadit do kategorie trojrozměrných animačních technologií. Kamera je tedy umístěna horizontálně v prostoru, nikoliv vertikálně, jako třeba u ploškové animace. Obdobně i svícení či pohyby kamery jsou založeny na stejném principu jako u hraného filmu.<sup>13</sup> Jen je třeba mít na paměti, že naše scéna bude u loutkového filmu několikanásobně menší. Co však loutkovou animaci zásadně odlišuje od hraného filmu, to je již zmiňovaný způsob pookénkového snímání.

Základem loutkové animace je loutka, kterou lze chápat dvěma způsoby. První možností je pojmout loutku analogicky k hranému filmu jako dramatickou postavu herce. Příkladem mohou být filmy Jiřího Trnky, který svým postavám propůjčuje charakterní, až

---

<sup>12</sup> KUBÍČEK, Jiří. *Úvod do estetiky animace*. Praha: Akademie múzických umění v Praze, Filmová a televizní fakulta, Katedra animované tvorby, 2004, s. 91. ISBN 80-7331-019-8

<sup>13</sup> KAČOR, Miroslav, Michal PODHRADSKÝ a Michaela MERTOVÁ. *Zlatý věk české loutkové animace*. Praha: Animation People, 2010, s. 195. ISBN 978-80-254-5920-1



divadelní role.<sup>14</sup> Druhou možností je chápat loutku jako hračku, determinovanou výhradně světem nejmladšího diváckého publika. Hračka v dětských očích ožívá a získává svůj charakter, vlastnosti i potřeby. Na tomto principu založila svou animaci např. Hermína Týrlová v době svého působení ve zlínských ateliérech. Loutka - hračka má však oproti loutce - herci jednu zásadní nevýhodu, a tou je divácký dosah.<sup>15</sup> Zatímco hračkou oslovíme primárně dětského diváka, hereckým pojetím loutky můžeme cílit i na dospělé publikum.

Tak jako tak je však z technologického hlediska velmi důležité, abychom s loutkou dokázali manipulovat a nasnímat ji v různých fázích pohybu. Pro tyto účely bývá loutka vždy vyztužena speciální kostrou a klouby v místě předpokládaných ohybů loutky.<sup>16</sup> Materiál této kostry tvoří zpravidla kov.

Kromě klasické loutky řadíme k loutkové animaci též poloplastickou loutku, u které je trojrozměrná scéna částečně zploštěna na ležící průhledné sklo, či modelaci, u které vytváříme loutky z plastelíny, což nám na rozdíl od klasické loutky umožňuje vyrobit i výrazy (expresi) postav (v závislosti na šikovnosti animátora).<sup>17</sup>

## 1.4 Pixilace

U pixilace, další z možností animovaných technologií, je ústřední postavou zpravidla člověk. Ten se pohybuje podobně jako loutka či animovaná kresba po malých úsecích (fázích), vždy na pokyn animátora. Výsledkem je stylizovaný a pro náš reálný svět

---

<sup>14</sup> KUBÍČEK, Jiří. *Úvod do estetiky animace*. Praha: Akademie múzických umění v Praze, Filmová a televizní fakulta, Katedra animované tvorby, 2004, s. 95. ISBN 80-7331-019-8

<sup>15</sup> KUBÍČEK, Jiří. *Úvod do estetiky animace*. Praha: Akademie múzických umění v Praze, Filmová a televizní fakulta, Katedra animované tvorby, 2004, s. 95. ISBN 80-7331-019-8

<sup>16</sup> KAČOR, Miroslav, Michal PODHRADSKÝ a Michaela MERTOVIČOVÁ. *Zlatý věk české loutkové animace*. Praha: Animation People, 2010, s. 196. ISBN 978-80-254-5920-1

<sup>17</sup> KAČOR, Miroslav, Michal PODHRADSKÝ a Michaela MERTOVIČOVÁ. *Zlatý věk české loutkové animace*. Praha: Animation People, 2010, s. 200. ISBN 978-80-254-5920-1

poměrně atypický pohyb. Pixilace však nemusí vždy bezpodmínečně vznikat pouze před kamerou, může být taktéž výsledkem stříhové činnosti, kdy z plynulé herecké akce vystřiháváme jednotlivá okénka.<sup>18</sup>

Pixilace je v porovnání s ostatními animačními technologiemi poměrně nenáročná, ať už z hlediska financí či snímání, ke kterému dochází v životní velikosti a s běžně dostupnými rekvizitami.<sup>19</sup> Na druhou stranu se ovšem kvůli oné realnosti o to hůře buduje jakákoliv výtvarná stylizace.

## 1.5 Počítačová animace

Počítačová animace je záležitostí teprve posledních 30 - 40 let. Při jejím příchodu byli vůči ní filmaři i animátoři značně skeptičtí, jelikož nevěřili, že počítač dokáže okopírovat poctivou, ručně vytvořenou a řemeslně zdatnou animaci. O opaku však všechny přesvědčil snímek *Luxo Jr.* z dílny Pixar z roku 1986, který na krátké ploše odvyprávěl zcela funkční příběh s jednoduchou zápletkou a precizní počítačovou animací.<sup>20</sup>

I počítačovou animaci lze v zásadě rozdělit na dvojrozměrnou a trojrozměrnou, v závislosti na používaném softwaru.<sup>21</sup> Asi největšími výhodami jsou stále větší dostupnost a umožnění rychlejší tvorby autorům. I počítačem generované filmy ovšem vycházejí

---

<sup>18</sup> DUTKA, Edgar. *Minimum z dějin světové animace*. V Praze: Akademie múzických umění, 2004, s. 149. ISBN 80-7331-012-0

<sup>19</sup> KAČOR, Miroslav, Michal PODHRADSKÝ a Michaela MERTOVÁ. *Zlatý věk české loutkové animace*. Praha: Animation People, 2010, s. 204. ISBN 978-80-254-5920-1

<sup>20</sup> KUBÍČEK, Jiří. *Úvod do estetiky animace*. Praha: Akademie múzických umění v Praze, Filmová a televizní fakulta, Katedra animované tvorby, 2004, s. 101. ISBN 80-7331-019-8

<sup>21</sup> DUTKA, Edgar. *Minimum z dějin světové animace*. V Praze: Akademie múzických umění, 2004, s. 149. ISBN 80-7331-012-0

z klasických principů disneyovské estetiky, z kterých přejímá především výrazové prostředky i dnešní animace.<sup>22</sup>

Počítačová animace však i přes svou zajímavou stránku nebude předmětem našeho zkoumání, jelikož v námi vymezeném období první republiky a protektorátu Čechy a Morava o počítačové animaci ještě nemůže být řeč. Její příchod zaznamenal svět až v 70. a 80. letech 20. století.

---

<sup>22</sup> KUBÍČEK, Jiří. *Úvod do estetiky animace*. Praha: Akademie múzických umění v Praze, Filmová a televizní fakulta, Katedra animované tvorby, 2004, s. 102. ISBN 80-7331-019-8

## 2 SPECIFIKA STŘIHOVÉ SKLADBY V ANIMOVANÉM FILMU

Jak již bylo zmíněno výše, základní rozdíl mezi animovaným a hraným filmem je ve způsobu snímání. Jak se tato skutečnost ovšem dotýká stříhové skladby a do jaké míry ovlivňuje snažení stříhače o dosažení co nejkompexnějšího audiovizuálního díla?

Americký režisér a stříhač animovaných filmů Lee Unkrich vidí stříh hraného i animovaného filmu založený na totožném principu.<sup>23</sup> Základní idea a cíl jsou podle něj vždy stejné: kontrolovat a určovat temporytmus díla, herecké výkony a dramatickou strukturu tak, aby byl film zábavný a poutavý. Stříhu lze u animovaného filmu tedy přisoudit naprosto stejnou funkci jako u filmu hraného. Coby významný filmový prostředek nám dva po sobě jdoucí záběry spojuje a zároveň rozděluje. Animovaný film využívá taktéž prakticky stejných výrazových prostředků jako film hraný, stejně tak jako stejné členění filmového vyprávění.

Prvními stříhači animovaných filmů byli často samotní tvůrci. Jak uvádí Eva Strusková, autorka publikace *Dodalovi*, v rané éře českého animovaného filmu musel autor kreslených filmů disponovat nejen výtvarnými schopnostmi, ale být taktéž schopným kameramanem, osvětlovačem a v neposlední řadě i stříhačem.<sup>24</sup> Kvůli absenci titulkové listiny tvůrců na začátku či konci filmu zůstali na našem území stříhači animovaných snímků většinou v anonymitě. První titulek s autorem stříhu je dochován z roku 1945

---

<sup>23</sup> CHANDLER, Gael. *Cut by cut: editing your film or video*. 2nd ed. Studio City, CA: Michael Wiese Productions, c2012, s. 194. ISBN 978-1-61593-090-6

<sup>24</sup> STRUSKOVÁ, Eva. *Dodalovi: průkopníci českého animovaného filmu*. Praha: Národní filmový archiv, 2013, s. 40. ISBN 978-80-7004-152-9

v pohádce Bořivoje Zemana *Vánoční sen*, tedy z doby, kdy měla československá animace za sebou již dvacetiletou historii.<sup>25</sup> Pod profesi střihače se zde podepsal Zdeněk Stehlík.

Pracuje-li střihač při animovaném filmu analogově, tzn. s filmovou surovinou, zpravidla má k dispozici metráž, přesahující finální délku filmu o 10 -15 %.<sup>26</sup> Společně s režisérem hledá potřebnou míru srozumitelnosti sdělení filmu. Krátkými záběry děj dramaturgizuje a naopak dlouhými exponuje či zklidňuje. Obecně lze vytvořenou animaci ve střihně zrychlit, ale její zpomalení bývá většinou velmi obtížné.

Střih dnešního animovaného filmu (především celovečerního) vyžaduje pečlivé plánování a organizaci z důvodu manipulace s ohromným množstvím materiálu a velkého počtu střihačů a asistentů.<sup>27</sup> Jelikož je u animovaného filmu téměř každý jeho element vytvořen uměle, musí být vše důkladně uspořádáváno do střihny. Vznikají pracovní dialogy, finální dialogy, storyboardy, zvukové efekty a mnohé další prvky, které formují film do jeho výsledné podoby.

K odlišnosti oproti hranému filmu dochází při začleňování střihače do štábu k danému projektu. Jelikož se animovaný film nejdříve „stříhá“ a teprve poté animuje, je potřeba, aby byla osoba střihače přítomna již v přípravných fázích výroby filmu. Celý film nejprve rozanimovat a teprve poté stříhat by bylo značně nepraktické a neekonomické, jelikož by se při střihové postprodukcí mohlo zjistit, že se spousta tak pracně vytvořeného materiálu kvůli vyšším dramaturgickým účelům vůbec nepoužije. Nastat by mohla taktéž

---

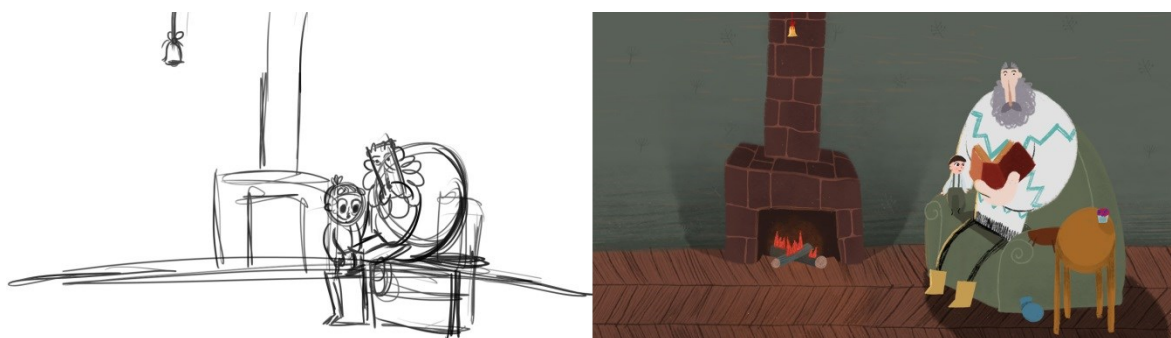
<sup>25</sup> *Český animovaný film I 1920-1945: Czech animated film I 1920-1945*. Praha: Národní filmový archiv, 2012, s. 86. ISBN 978-80-7004-148-2

<sup>26</sup> PLASS, Jiří. *Základy animace: základní pravidla klasické a virtuální animace*. Plzeň: Fraus, 2010, s. 188. ISBN 978-80-7238-884-4

<sup>27</sup> CHANDLER, Gael. *Cut by cut: editing your film or video*. 2nd ed. Studio City, CA: Michael Wiese Productions, c2012, s. 195. ISBN 978-1-61593-090-6

opačná situace, kdy by střiháč rád protáhl daný záběr na určitou délku, avšak materiál by mu to z důvodu svého krátkého trvání neumožňoval.

U hraného filmu má střiháč většinou k dispozici přesahy, jelikož kamera zůstane po skončení herecké akce vždy ještě nějakou chvíli zapnutá, alespoň v rámci několika vteřin. Vytvořit však přesahy u animovaného filmu, byť v délce pár vteřin či pouze okének, stojí spoustu času i financí.<sup>28</sup> Proto při tvorbě animovaného filmu vznikají nejdříve storyboardy, animatiky a v současné době často i previzy, které jsou v podstatě jakousi zjednodušenou pracovní verzí animace. Jejich primárním účelem ještě není předat divákovi dějem emoce v maximální obrazové kvalitě a technickém zpracování, nýbrž nastínit tvůrcům délky jednotlivých záběrů, jejich velikost, pohyby kamery atd.



Obrázek č. 1 – Srovnání animatiku s výslednou animací

Ve zkratce může celá výroba animovaného filmu probíhat tak, že se nejdříve nahraje pracovní dialog („scratch dialogue“)<sup>29</sup>, ten se podsadí pod storyboard a pokud scéna funguje, pozvou se herci, kteří namluví dialogy do finální podoby. Dialogy se

---

<sup>28</sup> CHANDLER, Gael. *Cut by cut: editing your film or video*. 2nd ed. Studio City, CA: Michael Wiese Productions, c2012, s. 196. ISBN 978-1-61593-090-6

<sup>29</sup> CHANDLER, Gael. *Cut by cut: editing your film or video*. 2nd ed. Studio City, CA: Michael Wiese Productions, c2012, s. 195. ISBN 978-1-61593-090-6

sestříhají chronologicky za sebe, přidají se pauzy, aby byl zvuk synchronní s animovaným obrazem. Animace se dotvoří do finální podoby a střihač daný materiál zkompletuje.

Animace v takové podobě, jakou ji známe, existuje již skoro jedno století. Dle mínění některých tvůrců a producentů již animovaný film vyčerpal své možnosti a je pro dnešního diváka mnohdy nezajímavý.<sup>30</sup> Reakcí na toto tvrzení může být snaha dnešních animátorů vytvořit příběh, který nenechá diváka vydechnout a udržuje jej stále v napětí a v záporné či kladné emoci.

---

<sup>30</sup> PLASS, Jiří. *Základy animace: základní pravidla klasické a virtuální animace*. Plzeň: Fraus, 2010, s. 190. ISBN 978-80-7238-884-4

### 3 HISTORIE ČESKÉHO ANIMOVANÉHO FILMU

Abychom lépe pochopili souvislosti vzniku české animace, je nejdříve zapotřebí vymezit obecný prapočátek animace. V celosvětovém měřítku lze její kořeny nalézt již v období neolitu (přibližně 8 000 let před naším letopočtem), kdy doboví „umělci“ malovali na stěny španělské jeskyně Altamira bizony, zachycené v různých fázích pohybu. Zcela zásadním obdobím bylo 19. století, ve kterém docházelo ke vzniku nejrůznějších optických hraček, jako byl např. kineograf či praxinoskop.<sup>31</sup> Tyto vynálezy byly nezbytnou podmínkou pro vznik animovaného filmu.

Zrod filmu jako takového je spjat se známým promítáním bratří Lumiérů v hotelu Grand Café roku 1895. Mezníkem vzniku animace bývá označován rok 1906, kdy byla neznámým dělníkem Edisonovy firmy Vitagraf sestrojena první kamera schopná pookénkového snímání obrazu.<sup>32</sup> Obsahem prvních animovaných filmů tak byly obrysy jednoduchých postav, kreslených bílou barvou na černém pozadí.

Český animovaný film však spatřuje světlo světa až mnohem později. Zatímco světová animace má za sebou již téměř 30 let své existence, na našem území vzniká animovaný film se zrodem Československa ve dvacátých letech 20. století. V historickém kontextu lze tuto éru zasadit do období Československé republiky, která vzniká 28. října 1918. Před tímto datem neexistují žádné zmínky o natočení nebo dokončení ať už trikového nebo kresleného snímku na našem území.

---

<sup>31</sup> DUTKA, Edgar. *Minimum z dějin světové animace*. V Praze: Akademie múzických umění, 2004, s. 10. ISBN 80-7331-012-0

<sup>32</sup> PLASS, Jiří. *Základy animace: základní pravidla klasické a virtuální animace*. Plzeň: Fraus, 2010, s. 11. ISBN 978-80-7238-884-4



### 3.1 Šulovi Broučci

První pokus o vytvoření českého animovaného filmu lze připisat Bohuslavu Šulovi, architektu hraného filmu, který se roku 1920 pod záštitou produkční společnosti Praga-film pokusil vytvořit několik animovaných sekvencí podle populární dětské knihy Jana Karafiáta *Broučci*.<sup>33</sup> Tento Šulův projekt však bohužel nebyl dokončen z důvodu oční nemoci autora, kterou zapříčinilo silné osvětlení nezbytné pro výrobu animovaného filmu. Šula si pro tento svůj projekt zvolil techniku ploškového papírkového filmu.<sup>34</sup> Z tohoto snímku se do dnešní doby zachovala pouze nepatrná část natočeného materiálu, konkrétně 84 centimetrů filmového pásu. Z literární předlohy, která patří i v současné době k nejvydávanejším českým publikacím pro děti a mládež, lze odpozorovat tendenci tehdejších tvůrců vycházet při svých filmech z národní kultury.<sup>35</sup>

### 3.2 Žánry raných animovaných filmů

První dochované české animované snímky pochází z roku 1925 a jedná se výhradně o reklamní tvorbu. Autory těchto krátkých filmů ve valné většině nelze dohledat, jelikož snímky nebyly opatřeny úvodními ani závěrečnými titulky a odborná kritika si těchto filmů téměř nevšímala. Pro zadavatele reklam byl zkrátka důležitější propagovaný produkt než umělecká hodnota vytvořeného díla. Ukázkovým příkladem může být např. snímek *Schichtal nebo Radion*, který se kombinací hraného filmu a ploškové animace snaží propagovat výrobky společnosti Jiří Schicht a. s. Do dnešního dne není znám režisér ani

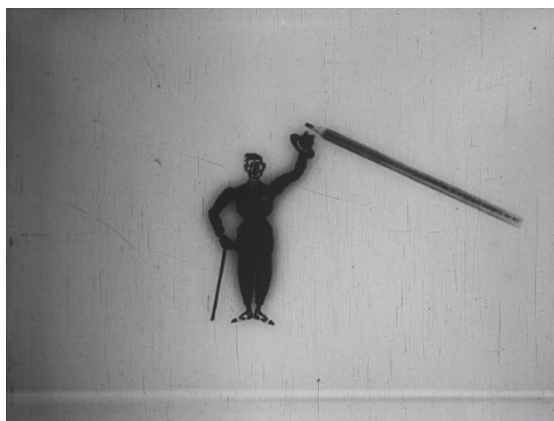
---

<sup>33</sup> *Český animovaný film I 1920-1945: Czech animated film I 1920-1945*. Praha: Národní filmový archiv, 2012, s. 11. ISBN 978-80-7004-148-2

<sup>34</sup> STRUSKOVÁ, Eva. *Dodalovi: průkopníci českého animovaného filmu*. Praha: Národní filmový archiv, 2013, s. 24. ISBN 978-80-7004-152-9

<sup>35</sup> *Český animovaný film I 1920-1945: Czech animated film I 1920-1945*. Praha: Národní filmový archiv, 2012, s. 11. ISBN 978-80-7004-148-2

produkční společnost tohoto snímku. Dalšími dvěma filmy vzniklými v tomto roce byly *Kouzelná tužka* a *Vizte vše, co tropí dnes kluci dva a jeden pes!*. Jedná se o snímky reklamního charakteru, a to na propagaci společnosti Koh-i-noor a margarínu Sana.<sup>36</sup>



Obrázek č. 2 – Snímek z filmu *Kouzelná tužka*

Přestože reklamní tvorba zůstala u animovaného filmu majoritní zhruba až do roku 1938, vznikaly i animované filmy osvětové, naučné, propagační či výjimečně filmy autorské. První ploškové, kreslené a loutkové filmy vznikaly v domácích podmínkách, v bytech a malých ateliérech. Produkční společnosti zabývající se výrobou animovaného filmu na našem území ve 20. a 30. letech zpravidla neměly dlouhého trvání. Hlavními důvody byly nedostatečné výrobní kapacity a omezený počet pracovních sil.<sup>37</sup> V první polovině 20. let 20. století nebyla situace pro český animovaný film příliš příznivá.

---

<sup>36</sup> *Český animovaný film I 1920-1945: Czech animated film I 1920-1945*. Praha: Národní filmový archiv, 2012, s. 106. ISBN 978-80-7004-148-2

<sup>37</sup> STRUSKOVÁ, Eva. *Dodalovi: průkopníci českého animovaného filmu*. Praha: Národní filmový archiv, 2013, s. 17. ISBN 978-80-7004-152-9

### 3.3 Produkční společnosti

Trikovému filmu se věnovala například společnost Elekta Journal. Ta vznikla v roce 1925 a soustřeďovala kolem sebe mladé a talentované filmaře, kterými byli například Karel Dodal či Hermína Týrlová.<sup>38</sup> Karel Dodal se stal prvním českým filmařem, který se cíleně specializoval na animovaný film, jehož činnost v tomto filmovém odvětví je nepopíratelně více než záslužná. V režii Hermíny Týrlové vznikl v roce 1928 kreslený snímek *Zamilovaný vodník*. Ten je na našem území na poli animovaného filmu prvním autorským počinem, který není vytvořen primárně pro reklamní či propagační účely. Film vypráví příběh záletného vodníka a jeho ženy, přičemž jeho hlavním úkolem není prodat značku či produkt, nýbrž pobavit diváka. Žánrově jej lze tedy označit jako grotesku.

Dodal i Týrlová si prohlubovali znalosti v oblasti animačních technologií především studiem amerických grotesek, na kterých detailně zkoumali jednotlivé fáze pohybu, a na svých zakázkách se postupně zdokonalovali a učili se novým technikám triku.<sup>39</sup> Dodalovi se však následně reklamní projekty omrzely a coby kreativní filmař pocítil potřebu autorské tvorby, ke které však neměl produkční jistění.<sup>40</sup>

V roce 1933 tedy společně se svou ženou Irenou zakládá vlastní studio IRE-Film. IRE-Film se stalo prvním českým studiem, specializujícím se primárně na výrobu animovaného filmu. Manželé se velmi intenzivně věnovali nejnovějším trendům v evropské animaci a pečlivě budovali svou firmu díky celé řadě reklamních i autorských projektů. Za zmínku stojí i Dodalova abstraktní tvorba (*Fantaisie érotique* 1937 a

---

<sup>38</sup> PLASS, Jiří. *Základy animace: základní pravidla klasické a virtuální animace*. Plzeň: Fraus, 2010, s. 13. ISBN 978-80-7238-884-4

<sup>39</sup> STRUSKOVÁ, Eva. *Dodalovi: průkopníci českého animovaného filmu*. Praha: Národní filmový archiv, 2013, s. 42. ISBN 978-80-7004-152-9

<sup>40</sup> *Český animovaný film I 1920-1945: Czech animated film I 1920-1945*. Praha: Národní filmový archiv, 2012, s. 13. ISBN 978-80-7004-148-2

*Myšlenka hledající světlo* 1938), která se setkala s úspěchem i v mezinárodním měřítku na festivalu v Benátkách.<sup>41</sup>

Roku 1935 vznikají Baťovy Filmové ateliéry ve Zlíně.<sup>42</sup> Zde se vytvářely úvodní titulky a grafy do edukativních a reklamních filmů. Hermína Týrlová se zde rozhodla natočit svou krátkometrážní pohádku o populární postavě Ferdy Mravence.<sup>43</sup> Kromě Týrlové zde našli uplatnění i další ikony českého animovaného filmu, jako např. Karel Zeman či Zdeněk Miller.

Dalším, tentokrát pražským, studiem se specializací na animovanou tvorbu byl Ateliér Filmových triků (zkráceně AFIT). Podobně jako zlínské ateliéry i AFIT produkoval především titulky, grafy a filmové triky. Roku 1940 bylo studio prodáno do německého vlastnictví a jediným dokončeným projektem se stal až roku 1943 krátký snímek *Čarodějův učeň*, pojmenovaný podle stejnojmenné básně Johanna Wolfganga Goetha. AFIT byl později z důvodu nedostačujících výsledků začleněn pod německou produkční společnost Prag-Film.<sup>44</sup>

### 3.4 Bratři v triku

Do konce druhé světové války prošel český animovaný film více než dvacetiletým vývojem a po zhlédnutí dochovaných snímků z tohoto období mu nelze odepřít jeho snahu o narativní i technické postupy, ať už na poli filmu reklamního, edukativního či

---

<sup>41</sup> *Český animovaný film I 1920-1945: Czech animated film I 1920-1945*. Praha: Národní filmový archiv, 2012, s. 13. ISBN 978-80-7004-148-2

<sup>42</sup> PLASS, Jiří. *Základy animace: základní pravidla klasické a virtuální animace*. Plzeň: Fraus, 2010, s. 13. ISBN 978-80-7238-884-4

<sup>43</sup> JANÍKOVÁ, Jana a Lukáš GREGOR. *Ateliér Hermíny Týrlové*. Zlín: Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně, 2016, s. 65. ISBN 978-80-7454-593-1

<sup>44</sup> *Český animovaný film I 1920-1945: Czech animated film I 1920-1945*. Praha: Národní filmový archiv, 2012, s. 14. ISBN 978-80-7004-148-2

autorského. Scenárista a režisér animovaných filmů Edgar Dutka přesto nepovažuje za začátek tvorby českého animovaného filmu ani pionýrský projekt Bohuslava Šuly *Broučci*, ani ranou tvorbu manželů Dodalových a Hermíny Týrlové, nýbrž datum 1945.<sup>45</sup> Právě v tomto roce Jiří Trnka, významný český výtvarník a tvůrce animovaných filmů, zakládá společně s mladými výtvarníky společností AFIT studio kresleného filmu Bratři v triku. Znamená to však, že animovaný film před rokem 1945 na území České republiky neexistoval? Nelze snad rané animované reklamní, propagační či edukativní snímky brát jako plnohodnotná umělecká díla?

---

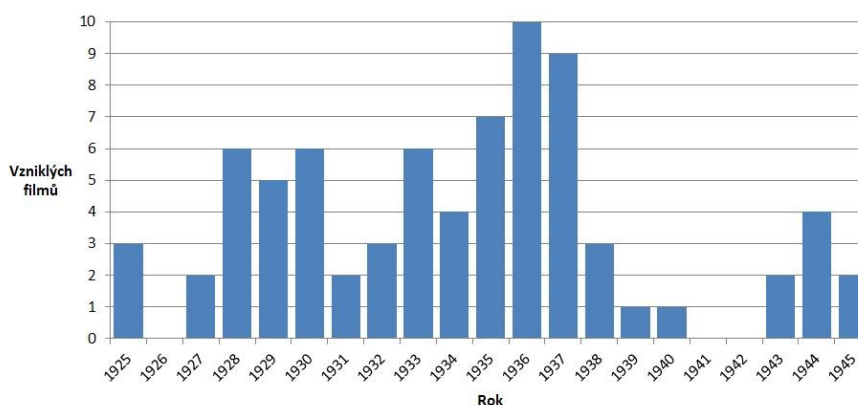
<sup>45</sup> ULVER, Stanislav (ed.). *Animace a doba: sborník textů z časopisu Film a doba, 1955-2000*. Praha: Sdružení přátel odborného filmového tisku, 2004, s. 5.

## II. ANALYTICKÁ ČÁST

## 4 KVANTITATIVNÍ ANALÝZA

V analytické části této práce bych se rád věnoval detailnějšímu rozboru dochovaných animovaných snímků z vymezeného období. Mezi lety 1925 až 1945 vzniklo na našem území přes 150 animovaných či trikových filmů.<sup>46</sup> Z toho se do dnešního dne dochovala přibližně polovina, konkrétně 76 snímků, využívající všech v té době známých a dostupných technologií, či jejich kombinací. Při této analýze budu pracovat pouze s údaji o dochovaných snímcích, a to jak v rovině kvantitativní, tak kvalitativní.

Z hlediska počtu dochovaných snímků v této éře lze nalézt nejproduktivnější období mezi lety 1935 až 1937. Během tohoto tříletého úseku vzniklo úctyhodných 26 animovaných filmů. Většinu z těchto snímků lze přitom připsat tvorbě průkopníka českého animovaného filmu Karlu Dodalovi a jeho produkční společnosti IRE-Film, zpravidla ve spolupráci s Hermínou Týrlovou. Oproti tomu nejchudšími byly pro český animovaný film roky 1926, 1941 a 1942, kdy na našem území není doložená jediná zmínka o dokončení jakéhokoliv animovaného filmu.



Graf č. 1 – Počet dochovaných animovaných filmů mezi lety 1925 -1945

<sup>46</sup> *Český animovaný film I 1920-1945: Czech animated film I 1920-1945*. Praha: Národní filmový archiv, 2012, s. 106. ISBN 978-80-7004-148-2

## 4.1 Žánry

Že je raný český animovaný film úzce spjat s reklamní tvorbou, je obecně platné a známé tvrzení. Tuto tendenci dominance reklamní sféry lze pozorovat od úplných začátků až do roku 1938. Po tomto letopočtu vznikly na našem území do roku 1945 už pouze dva animované reklamní filmy (*Láska a peníze* 1943 a *Pohádka o Popelce* 1944). Propagovány byly nejrůznější produkty potravinářského, textilního nebo třeba obuvního průmyslu. Cílem těchto reklam bylo přiblížit divákovi, potencionálnímu spotřebiteli, důležitost a mimořádnost doporučovaného výrobku nebo dané společnosti. Produkt byl propagován poměrně násilně, především na konci snímku např. duplikujícími se informacemi v titulcích či extrémně přezrálými záběry. Zboží či služba zpravidla představovala východisko a řešení pro strádající postavy na plátně, kterým byl rázem ulehčen a zpříjemněn život. Na téma dobové animované reklamy se s nadsázkou vyjádřil humorista Karel Poláček v jednom ze svých fejetonů: *„Děj těchto filmů je takový, že málokdy můžete uhodnout, jaké zboží bude propagováno. Výtečnost a jakost doporučovaného artiklu se vám zjeví teprve ke konci a vy nemůžete nikdy pochopit, co znamenala historie před tím a jakou má souvislost s doporučovaným výrobkem.“*<sup>47</sup>

Kromě snímků reklamních však vznikaly i filmy naučné (osvětové). Za nejvýznamějšího zástupce této kategorie filmů lze bezesporu jmenovat *Všudybylovo dobrodružství* (dokončeno roku 1936), vyprávějící příběh zvědavého Všudybylka, který společně s Královnou vln objevuje technické zázemí budovy Českého rozhlasu a zkoumá

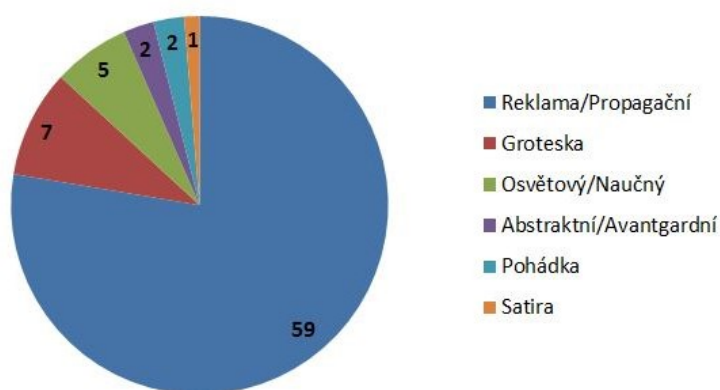
---

<sup>47</sup> Cit. STRUSKOVÁ, Eva. *Dodalovi: průkopníci českého animovaného filmu*. Praha: Národní filmový archiv, 2013, s. 125. ISBN 978-80-7004-152-9



fyzikální aspekty přenosu zvukového signálu. Tento film se setkal s nevídaným diváckým ohlasem i zájmem médií.<sup>48</sup>

Další žánr animovaného filmu představovala na našem území groteska. Přestože v porovnání s reklamním filmem tvořila jen zanedbatelnou část tehdejší celkové animované produkce (ze 76 dochovaných filmů bylo 59 reklamního charakteru, grotesek vzniklo pouze 7), lze se s jejími počátky setkat již v roce 1928 (snímek *Zamilovaný vodník* v režii Hermíny Týrlové). U grotesky si vzali tvůrci primárně za cíl pobavit diváka, a to nejčastěji za pomoci situační komiky.



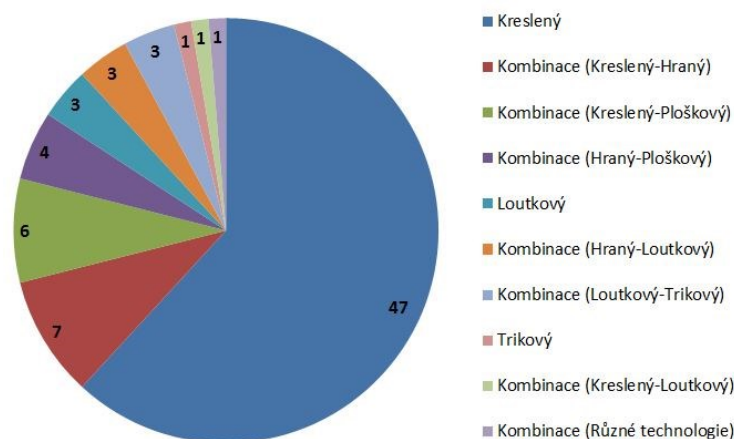
Graf č. 2 – Jednotlivé žánry dochovaných animovaných filmů

Za zmínku ovšem stojí i dva případy abstraktně avantgardních filmů, *Fantaisie érotique*, 1936 a *Myšlenka hledající světlo*, 1938. Oba zmíněné filmy jsou autorskou tvorbou Karla a Ireny Dodalových. *Fantaisie érotique* vyjadřovala pravděpodobně milostné souznění obou autorů. Pracuje se zde jak s hudebním doprovodem, tak i s

<sup>48</sup> STRUSKOVÁ, Eva. *Dodalovi: průkopníci českého animovaného filmu*. Praha: Národní filmový archiv, 2013, s. 104. ISBN 978-80-7004-152-9

barevnou symbolikou.<sup>49</sup> Část tohoto filmu byla dokonce použita pro komerční účely v reklamním snímku *Hra bublinek*, 1937, který propagoval mýdlo značky Saponia. *Myšlenka hledající světlo* oproti tomu předznamenávala hrozící nebezpečí války a přicházející agrese.<sup>50</sup> Hledání světla lze interpretovat jako hledání naděje, kterou autor vyjadřuje pomocí zvukové složky (Beethovenova Óda na radost) i obrazové (symbol kříže). Film *Myšlenka hledající světlo* byl posledním snímkem IRE-Filmu, realizovaným na území Československa.

## 4.2 Technologie animace



Graf č. 3 – Použité technologie dochovaných snímků

Nejčastěji si tvůrci volili pro své filmy animaci kreslenou. Tou bylo vytvořeno celkem 47 filmů ze 76 dochovaných. Důvodem pro výběr této animační techniky mohl být fakt, že kreslená animace umožňuje tvůrcům asi nejširší možnosti zpracování příběhu.

<sup>49</sup> STRUSKOVÁ, Eva. *Dodalovi: průkopníci českého animovaného filmu*. Praha: Národní filmový archiv, 2013, s. 192. ISBN 978-80-7004-152-9

<sup>50</sup> *Český animovaný film I 1920-1945: Czech animated film I 1920-1945*. Praha: Národní filmový archiv, 2012, s. 13. ISBN 978-80-7004-148-2

Setkat se lze i s loutkovými filmy, ať už se jedná o klasickou loutkovou animaci, či loutky marionety. V souvislosti s nimiž nelze opomenout zásluhy výtvarníka Josefa Skupy, který přivedl na svět legendární postavy Spejbla a Hurvínka. Spousta filmů však vznikla také symbiózou dvou, či více technologií dohromady. Lze tedy nalézt snímky, kombinující např. kreslenou a ploškovou animaci, hraný film a ploškovou animaci aj.

### 4.3 Režie a produkční společnosti

Shromažďování informací o autorech raných českých animovaných filmů zůstalo až do dnešní doby velmi obtížným úkolem, a to kvůli mnoha faktorům. Řada filmů se nedochovala vůbec, neexistují původní studie věnované této oblasti filmu a chybějí také archivní prameny o tehdejších produkčních společnostech.<sup>51</sup> Taktéž odborná kritika si animovaných filmů příliš nevšímala. Navíc pouze zlomek filmů je opatřen titulky, ať už úvodními, či závěrečnými.

U 31 filmů z celkového počtu 76 dochovaných není známo jméno režiséra. Nejvýkonnějším režisérem animovaných filmů na našem území byl bezesporu Karel Dodal, který vytvořil dohromady 25 snímků, ať už ve spolupráci se svou první ženou Hermínou Týrlovou, nebo s druhou ženou Irenou Dodalovou. Dalšími známými režiséry působícími na našem území do roku 1945 byli György Pál, Jíří Fridrich nebo Georg Woelz. Nikdo z nich však nezvládl vytvořit tolik filmů jako právě Karel Dodal, pracující pod záštitou produkční společnosti IRE-Film. Ta měla na svém kontě celkem 21 filmů. Druhou nejčinnější produkcí byl Excentric Film Berlín, tvořící animované reklamní filmy

---

<sup>51</sup> *Český animovaný film I 1920-1945: Czech animated film I 1920-1945*. Praha: Národní filmový archiv, 2012, s. 9. ISBN 978-80-7004-148-2

pro české výrobce. Ten vyprodukoval 9 snímků. Dalšími společnostmi, působícími na poli animovaného filmu, byly Propagafilm Praha, Elektra Journal Praha, AB Praha, Prag-Film či např. Reklama-Slavia Praha.

Produkční společnost	Filmů celkem	Produkční společnost	Filmů celkem
IRE-Film	21	Fišer Film Praha	1
Excentric Film Berlín	9	Desider Gross Praha	1
Propagafilm Praha	6	Pál Studio Paříž	1
Elekta Journal Praha	5	Unionfilm Praha	1
AB Praha	5	Patriafilm Praha	1
Neznámá	5	Herafilm Praha	1
Prag-Film	3	ČS klub kinoamatérů	1
Reklama-Slavia Praha	2	Favoritfilm Praha	1
Sunfilm Praha	2	Lintas Vídeň	1
Bapoz	2	Český rozhlas	1
Deulig Film Berlín	1	AFIT	1
Heidemann Berlín	1	Reklamiafilm	1
Piras-Thalia Praha	1	Brenten-Film-Studio	1

Tabulka č. 1 – Zastoupení produkčních společností dochovaných snímků

Režie	Filmů
Neznámý	31
Karel Dodal	25
Hermína Týrlová	2
György Pál	2
Jiří Fridrich	2
Georg Woelz	2
Bruno Granass	1
Svend Noldan	1
Josef Skupa	1
Bohumil Vošahlík	1
Hans Fischerkoesen	1
Richard Dillenz	1
Antonín Havlík	1
Horst Von Möllendorff	1
Otakar Brenten	1
Bořivoj Zeman	1
Jaroslav Mackerle	1
Arnošt Továrek	1

Tabulka č. 2 – Režiséři dochovaných animovaných snímků

#### 4.4 Barva a zvuk

Mezi lety 1925 - 1945 vzniklo na našem území celkem 30 němých a 46 zvukových animovaných filmů. Přestože zvuk byl v kinematografii uveden již v roce 1927, prvním zvukovým českým animovaným filmem bylo *Spejblovo filmové opojení*, vzniklé roku 1931. Od té doby již dominoval zvukový film nad němým. Zajímavostí je však němý snímek *Technika rohlasu*, který vznikl až roku 1939. Dalším takto „pozdním“ filmem bez jakékoliv zvukové složky byl film *Pejsek Čokl (1936)*, ten však vzešel z produkce Československého klubu kinoamatérů.

Co se týče barevného a černobílého filmu, častěji byl používán film černobílý, a to u celkem 58 animovaných filmů. Barevný film byl upotřeben v 17 případech a snímek *Co nám chybí a co máme (1935)*, propagující zubní pastu Kalodont, byl vytvořen kombinací černobílého a barevného filmu.

## 5 KVALITATIVNÍ ANALÝZA

Pro kvalitativní analýzu raných českých animovaných filmů bych si rád rozdělil zkoumané časové období na 3 dílčí úseky, pro sjednocení snímků s obdobnými charakteristikami a taktéž pro zřetelnější demonstraci vývoje raných animovaných filmů vzniklých na našem území. První mezník představuje rok 1930. Do tohoto data totiž vznikaly animované filmy pouze němé, přestože nástup zvuku v kinematografii se datuje již od roku 1927. Druhý mezník tvoří rok 1938, kdy přestala animovanému filmu dominovat reklamní tvorba. V letech 1939 - 1945 měly reklamní charakter už pouze dva filmy z celkem deseti dochovaných.

### 5.1 1925 - 1930

Prvním dochovaným animovaným snímkem na našem území je *Kouzelná tužka* (1925). Tento reklamní film byl vytvořen pro propagaci výrobků firmy Koh-i-noor, sídlící v Českých Budějovicích.<sup>52</sup> Hybatelem děje je zde tužka, která nám na začátku určí konflikt filmu tím, že nakreslí postavu muže a následně hned vedle něj lva. Tyto kresby ožívají a následně spolu svádějí boj. Tužka kreslí na homogenní bílou plochu, reprezentující papír. Přestože celá narace filmu je obsažena v jediném záběru, z hlediska střihové skladby lze ocenit interpunkční přechod mezi dějem a závěrečným titulkem. Místo klasického ostrého střihu či prolínačky je zde totiž celý obraz tužkou postupně zamalován do černé.

Princip tužky, která rozanimovává nakreslené objekty, byl dále použit např. v osvětovém snímku *Významné osobnosti našeho života* (1928) nebo ve filmu *Bimbovo*

---

<sup>52</sup> *Český animovaný film I 1920-1945: Czech animated film I 1920-1945*. Praha: Národní filmový archiv, 2012, s. 48. ISBN 978-80-7004-148-2

*smutné dobrodružství* (1930) Karla Dodala a Hermíny Týrlové, kdy je náš „papírový hrdina“ stvořen z inkoustové skvrny.

Společným jmenovatelem téměř všech raných animovaných filmů je využití personifikace. V nadsázce lze konstatovat, že každý element obrazu, kterému lze dokreslit obličej či končetiny, bude ve filmu oživen. Např. ve snímku *Dobrá kuchyně Vitello* (1930) hospodyně pouze dohlíží na kuchyňské nádobí a suroviny, které se samy uvaří. Možnost oživit a rozhýbat cokoli neživého však jistě stojí za zrodem většiny těchto filmů, jelikož přesně v tom tkví kouzlo animace. Ta nezobrazuje skutečnost přirozenou, jako je tomu u filmu hraného, nýbrž skutečnost stylizovanou.<sup>53</sup>

První autorskou animovanou tvorbu na našem území lze chápat film *Zamilovaný vodník* (1928), který zobrazuje příběh záletného vodníka a jeho ženy, která jej na jeho toulkách pronásleduje. Skvěle vykreslený milostný trojúhelník zde bohužel retarduje používání velkého množství opakujících se smyček pohybu, které lze nalézt prakticky v každém záběru.



Obrázek č. 3 – Snímek z filmu *Zamilovaný vodník* (1928) režisérky Hermíny Týrlové

<sup>53</sup> BĚLOHRADSKÝ, Tomáš a Karel VÍTKOVSKÝ. *Filmové technické minimum*. 3., přeprac. vyd. Praha: Československý filmový ústav, 1982, s. 74.

Stříhová skladba v tomto období slouží primárně k účelu návaznosti pokračující akce, či ukázání něčeho nového. V drtivé většině filmů jsou používány pro zobrazování akce záběry spíše širší než užší, zpravidla celky. Jelikož má tedy divák postavy celé „pod dohledem“, převažuje zde informativní hodnota filmů nad emotivností. První používání užších záběrů coby prostřihů můžeme vidět např. v sérii filmů s kocourem Felixem (*Nová dobrodružství kocoura Felixe, 1927; Poučení kocoura Felixe, 1927*), kde jsou použité polodetaily navíc akcentovány kruhovou maskou. Felix využívá také dalšího výrazového prostředku, kterým je pohled do kamery. Kocour kýve hlavou mezi úlem v obraze a kamerou, do které mrká, a zprostředkovává si tak kontakt s divákem.

Z hlediska práce s časem jsou všechny filmy vyprávěny lineárně a chronologicky. Pouze ve snímku *Spejblův případ (1930)*, propagujícím smaltové vany, je v jednom prostřihu použit snový záběr na Spejblovu vysněnou vanu. Přestože tehdejší tvůrci ještě nebyli schopni vyprávět příběh prostřednictvím zvuku, duplikovali či podporovali informace obsažené v animovaném příběhu titulky, často veršovanými. Stejně tak pokud měl divák pochopit pouze z obrazové složky, že pes štěká nebo postava přemýšlí, byly tyto informace umocněny textem „haf“ či otazníkem nad hlavou dotyčného.

## 5.2 1931 - 1938

Prvním zvukovým dochovaným českým animovaným filmem bylo *Spejblovo filmové opojení (1931)* režiséra a loutkoherce Josefa Skupy. Tento film vypráví příběh o Spejblově neúspěšné kariéře filmového herce. Díky nově nabyté možnosti vést příběh i prostřednictvím zvuku je zde hojně využíváno verbální komiky. Střih slouží pouze pro navazování scén a jednotlivé scény jsou snímány zpravidla na jeden dlouhý záběr. Výjimkou je jediný důležitý polodetail na noviny, jejichž text nám určuje zápletku celého



filmu. Použit je i paralelní střih, kdy sledujeme v jedné scéně Hurvínka, hrajícího si venku na chodníku a v následující scéně Spejbla, který na něj čeká doma. Později se navíc díky paralelně vedenému příběhu dozvídá divák víc než postavy, což pro nás představuje taktéž zdroj komiky.



Obrázek č. 4 – Snímek z loutkového filmu *Spejblovo filmové opojení* (1931)

Mezi lety 1931 - 1938 dominovala reklamní tvorba stejně tak, jako v našem prvním vymezeném období. Velice aktivní byl v tomto směru Karel Dodal, jehož reklamních snímků se pod záštitou společnosti IRE-Film dochovalo do roku 1938 celkem 19. Například ve filmu *Veselý koncert* (1935), propagující radiopřijímače značky Telefunken, je lze vidět velká inspirace disneyovským stylem animace a Dodalova snaha pracovat s hudební dramaturgií a gradací. Obsahem reklamních snímků bývá často i samotný proces výroby daného výrobku. Např. ve filmu *Nezapomenutelný plakát* (1937) se tuk Sana sám vyrobí na popud strádající královny, přičemž celý proces je nám prostřednictvím kreslené animace ukázán.

V tomto období lze objevit také spoustu animovaných příběhů, odehrávajících se v exotických krajinách. Tvůrci prostřednictvím animovaného filmu přiváděli k životu cokoliv neživého, ale taktéž dokázali divákovi zprostředkovat místa, kde by bylo klasické

filmování jen velmi obtížné, např. v pralese. Tuto tendenci lze spatřit především ve snímcích *Hanibal v lese (1932)*, *Vítěz (1934)* nebo třeba *Pejsek Čokl (1936)*.

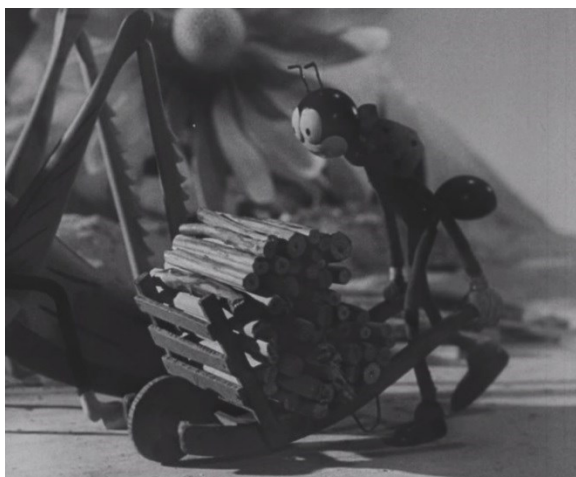
### 5.3 1939 - 1945

V posledním vymezeném období se český animovaný film vymanil z nadvlády reklamní tvorby a vznikají výhradně autorská díla, především grotesky a pohádky. Hlavním účelem animovaného filmu tedy již není uměle „našroubovat“ animovaný příběh k propagovanému produktu za účelem zvýšení jeho prodeje, ale jednoduše pobavit diváka zajímavým příběhem, který by většinou v podmínkách hraného filmu vznikl jen stěží.

Za zmínku především stojí film *Vánoční sen (1945)* režisérů Bořivoje a Karla Zemana, jenž vypráví příběh hadrového panáčka, kterého holčička zahodí hned poté, co k Vánocům dostane hračky nové. Přes noc (ve vytvořené snové sekvenci) si holčička však uvědomí svůj vztah k hadrovému panáčkoví a rozhodne si jej nakonec ponechat. Díky kombinaci hraného filmu s ploškovou animací se zde bravurně propojuje reálný svět se světem animovaným. Po stříhové stránce lze tento film vyzdvihnout, jelikož skvěle pracuje např. s akcentací a dramaturgií děje (záběr odhození hadrového panáčka je záměrně přezrálý, navíc zopakovaný 2x) nebo třeba s honičkou panáčka a žirafy, kdy je scéna tvořena z detailů nohou obou postav.

Snímek *Ferda Mravenec (1944)* režisérky Hermíny Týrlové zase vyniká kromě stříhové stránky také precizní prací s kamerou. Film využívá jízdy kamery a celkově je snímán primárně z nadvhledů, a to nejspíše z toho důvodu, že je člověk ze zkušenosti zvyklý svět mravenců pozorovat seshora. Do kontrastu k tomu je zde v podhledech několikrát zachycena samotná postava Ferdy Mravence, pro větší umocnění jeho dominance ve vztahu zachránce – zachráněná (Ferda Mravenec – muška ohrožovaná

pavoukem). Týrlová skvěle pracuje s plány, např. ve scéně, kde si v prvním plánu pavouk spřádá svou síť a v druhém plánu se baví Ferda se svou milou, což výrazně posouvá děj dopředu. Z hlediska střihu lze ocenit používání prostřihů, které dynamizují akci a paralelní vedení příběhu, kdy sledujeme Ferdovo uvěznění pavoukem a souběžně taktéž Ferdovy přátele, kteří mu jedou na pomoc.



Obrázek č. 5 – Snímek z filmu *Ferda Mravenec* (1944)

Na rozdíl od ranější animované tvorby v tomto období již není každá scéna odehrávána v jednom záběru, ale dochází zde zpravidla k rozzáběrování scén do užších záběrů. Setkat se lze i s vnitrozáběrovým střihem, např. ve filmu *Povětrnostní domeček* (1945), kdy kamera pomalou jízdou dopředu a dozadu mění velikosti záběru v závislosti na akcentaci částí herecké akce.

## ZÁVĚR

Přestože se v dnešní době mohou rané české animované filmy jevit jako prvoplánové, je nutné si uvědomit, že bez těchto prapočátků by pozdější český animovaný film nikdy nedosáhl takové kvality. Rozhodně nelze vyloučit existenci těchto snímků, přestože zůstávají většinou skryty před zrskem dnešního běžného diváka, který tuto dobovou kinematografií obvykle záměrně nevyhledává.

Je třeba ocenit snahu a píli někdejších pionýrů animovaného filmu, přestože v úplných počátcích bylo filmových výrazových prostředků používáno jen velmi poskrovnu a střihová skladba plnila spíše funkci technickou (nastříhnout titulky) než návazně-dramaturgickou (odvyprávět komplexní narativní dílo za pomoci střihu). K této charakteristice lze přiřadit např. již výše zmiňovaný film *Kouzelná tužka*, který byl vytvořen pro reklamní účely roku 1925.

S postupným vývojem animačních technologií, ale i divácké zkušenosti a kinematografie jako takové, lze od roku 1925 do roku 1945 zaznamenat ohromný krok vpřed, ať už v rámci komplexnosti a srozumitelnosti děje, rozzáběrování akce nebo třeba akcentace důležitých zvrátů v příběhu. Plochý dvourozměrný svět střídá hloubka prostoru a prosté pohyby animovaných objektů zleva doprava a zprava doleva jsou doplněny i pohybem směrem ke kameře a od kamery. V pozdějších animovaných filmech námi mapovaného období (cca 1939 - 1945) lze nalézt již dnes běžně využívané principy vedení příběhu, jako např. pohled-protipohled, paralelní montáž, křížový střih při honičkách atd.

Pokud bylo mým vytyčeným cílem práce rozšířit si znalosti na poli českého raného animovaného filmu (i přes onu překážku relativně malého počtu publikací, věnovaných tomuto tématu), podat čtenáři přehlednou zprávu o tomto období animované kinematografie a pokusit se nalézt některé zákonitosti a zvyklosti ve filmové řeči, považuji svůj cíl za splněný.

**SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY**

KUBÍČEK, Jiří. *Úvod do estetiky animace*. Praha: Akademie múzických umění v Praze, Filmová a televizní fakulta, Katedra animované tvorby, 2004. ISBN 80-7331-019-8

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

*Český animovaný film I 1920-1945: Czech animated film I 1920-1945*. Praha: Národní filmový archiv, 2012. ISBN 978-80-7004-148-2

KAČOR, Miroslav, Michal PODHRADSKÝ a Michaela MERTOVIČOVÁ. *Zlatý věk české loutkové animace*. Praha: Animation People, 2010. ISBN 978-80-254-5920-1

STRUSKOVÁ, Eva. *Dodalovi: průkopníci českého animovaného filmu*. Praha: Národní filmový archiv, 2013. ISBN 978-80-7004-152-9

CHANDLER, Gael. *Cut by cut: editing your film or video*. 2nd ed. Studio City, CA: Michael Wiese Productions, c2012. ISBN 978-1-61593-090-6

BĚLOHRADSKÝ, Tomáš a Karel VÍTKOVSKÝ. *Filmové technické minimum*. 3., přeprac. vyd. Praha: Československý filmový ústav, 1982.

PLASS, Jiří. *Základy animace: základní pravidla klasické a virtuální animace*. Plzeň: Fraus, 2010. ISBN 978-80-7238-884-4

ULVER, Stanislav (ed.). *Animace a doba: sborník textů z časopisu Film a doba, 1955-2000*. Praha: Sdružení přátel odborného filmového tisku, 2004.

JANÍKOVÁ, Jana a Lukáš GREGOR. *Ateliér Hermíny Týrlové*. Zlín: Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně, 2016. ISBN 978-80-7454-593-1

## SEZNAM OBRÁZKŮ

*Obrázek č. 2 – Srovnání animatiku s výslednou animací*

*Obrázek č. 2 – Snímek z filmu Kouzelná tužka*

*Obrázek č. 3 – Snímek z filmu Zamilovaný vodník (1928) režisérky Hermíny Týrlové*

*Obrázek č. 4 – Snímek z loutkového filmu Spejblovo filmové opojení (1931)*

*Obrázek č. 5 – Snímek z filmu Ferda Mravenec (1944)*

## SEZNAM GRAFŮ A TABULEK

*Graf č. 1 – Počet dochovaných animovaných filmů mezi lety 1925 - 1945*

*Graf č. 2 – Jednotlivé žánry dochovaných animovaných filmů*

*Graf č. 3 – Použité technologie dochovaných snímků*

*Tabulka č. 1 – Zastoupení produkčních společností dochovaných snímků*

*Tabulka č. 2 – Režiséři dochovaných animovaných snímků*

## SEZNAM PŘÍLOH

Příloha č. 1

*Podklad ke kvantitativní analýze filmů vymezeného období*



## PŘÍLOHA Č. 1: PODKLAD KE KVANTITATIVNÍ ANALÝZE FILMŮ VYMEZENÉHO OBDOBÍ

ČÍSLO	FILM	ROK	REŽIE	Společnost	ŽÁNŘ	TECHNOLOGIE	ZVUK	BARVA
1	Kouzelná tužka	1925	B. Granass	Deulig Film Berlín	Reklama (Výrobky Koh-i-noor)	Kreslený	N	ČB
2	Schichtal nebo Radion	1925	?	?	Reklama (Produkty firmy Schicht)	Komb. (hr., ploš.)	N	ČB
3	Vizte vše, co tropí dnes kluci dva a jeden pes!	1925	?	Propagafilm Praha	Reklama (Margarín Sana)	Kreslený	N	ČB
4	Nové dobrožství Kocoura Felixe	1927	K. Dodal	Elekta Journal Praha	Reklama (Spoření)	Kreslený	N	ČB
5	Poučení kocoura Felixe	1927	K. Dodal	Elekta Journal Praha	Reklama (Spoření)	Kreslený	N	ČB
6	Bublínkové	1928	?	Heidemann Berlín	Reklama (Prací prášek Schichtal)	Komb. (hr., ploš.)	N	ČB
7	Nejen na zemi	1928	?	?	Reklama (Cigarety s dutinkou)	Kreslený	N	ČB
8	Šampion	1928	?	Piras-Thalia Praha	Reklama (Tuk Ceres)	Komb. (kres., ploš.)	N	ČB
9	Významné osobnosti našeho života	1928	?	?	Osvětový	Kreslený	N	ČB
10	Vzpoura řepy	1928	S. Noldan	Propagafilm Praha	Reklama (Umělá hnojiva)	Kreslený	N	ČB
11	Zamilovaný vodník	1928	H. Týřlová	Propagafilm Praha	Groteska	Kreslený	N	ČB
12	Kravky tučné a hubené	1929	?	Elekta Journal Praha	Reklama (Hnojivo Kainit)	Komb. (kres., ploš.)	N	ČB
13	Na nebi a na zemi	1929	?	Excentric film Berlín	Reklama (Zubní pasta Kalodont)	Komb. (hr., ploš.)	N	ČB
14	Není brambor jako brambor	1929	?	Propagafilm Praha	Reklama (Umělá hnojiva)	Kreslený	N	ČB
15	Plavčíkem na slané vodě	1929	K. Dodal	Elekta Journal Praha	Reklama (obchodní domy)	Komb. (kres., dok.)	N	ČB
16	Vývoj soustavné elektisace Západních Čech	1929	?	?	Naučný	Trikový	N	ČB
17	Bimbovo smutné dobrodružství	1930	K. Dodal	Elekta Journal Praha	Groteska	Komb. (kres., hr.)	N	ČB
18	Dobrá kuchyně Vitello	1930	?	Excentric film Berlín	Reklama (Margarín Vitello)	Kreslený	N	ČB
19	Obuv Krása	1930	?	?	Reklama (Obuv Krása)	Kreslený	N	ČB
20	Podniká-li někdo cestu...	1930	?	Excentric film Berlín	Reklama (Margarín Vitello)	Komb. (kres., ploš.)	N	ČB
21	Proměna strýčka Bobyho	1930	?	Excentric film Berlín	Reklama (Margarín Vitello)	Komb. (lout., dok.)	N	ČB
22	Spejblův případ	1930	?	Reklama-Slavia Praha	Reklama (smaltové vany)	Loutkový	N	ČB
23	Adí, medvídek mýval	1931	G. Woelz	Excentric film Berlín	Reklama (Prací prášek Radion)	Komb. (kres., ploš.)	N	ČB
24	Spejblovo filmové opojení	1931	J. Skupa	Fišer film Praha	Satira	Loutkový	Z	ČB
25	Bílý jelen	1932	?	Excentric film Berlín	Reklama (Schichtovo mýdlo)	Komb. (kres., hr.)	N	ČB
26	Hanibal v pralese	1932	?	Excentric film Berlín	Reklama (Výrobky Schicht)	Komb. (kres., dok.)	Z	ČB
27	Jája miluje čistotu	1932	?	Excentric film Berlín	Reklama (Výrobky Schicht)	Kreslený	Z	ČB
28	Hospodáři nejlepší přátelé	1933	?	Propagafilm Praha	Propagační (Superfosfát)	Komb. (kres., ploš.)	N	ČB
29	Jenom tak a ne jinak	1933	?	Desider Gross Praha	Reklama (Plynové spotřebiče)	Kreslený	Z	ČB
30	Nás už nemá nikdo rád	1933	?	Reklama-Slavia Praha	Reklama (Prací prášek Šotek Hellada)	Kreslený	Z	ČB
31	Tečka	1933	G. Woelz	Excentric film Berlín	Reklama (margarín Vitello)	Kreslený	N	ČB
32	Vrah zubů	1933	?	AB Praha	Reklama (Zubní pasta Kalodont)	Komb. (kres., hr.)	N	ČB
33	Ženit se a nezoufat!	1933	B. Vošahlík	AB Praha	Reklama (Prací prášek Radion)	Komb. (lout., hr.)	N	ČB
34	Pohádka o melancholickém králi	1934	G. Pál	Pál studio Paříž	Reklama (margarín Sana)	Kreslený	Z	B
35	Tajemství úspěchu	1934	A. Továrek	Unionfilm Praha	Reklama (Žiletka Maka)	Kreslený	Z	ČB
36	Vítěz	1934	G. Pál	AB Praha	Reklama (Tuk Ceres)	Kreslený	Z	ČB
37	Záhada mezníku MK 204	1934	Dodalovi	IRE-Film	Reklama (Přijmač Microphonia 204)	Kreslený	Z	ČB
38	Co nám chybí a co máme	1935	?	AB Praha	Reklama (Zubní pasta Kalodont)	Kreslený	Z	K
39	Maminčin výlet do nebe	1935	Dodalovi	IRE-Film	Reklama (Spotřebiče ČKD Elektro-Praga)	Kreslený	Z	ČB
40	Naše děti	1935	?	Patriařil Praha	Reklama (Střevice Baťa)	Komb. (kres., ploš.)	Z	ČB
41	Svatba o půlnoci	1935	Dodalovi	IRE-Film	Reklama (Káva Perola a Karo)	Kreslený	Z	B
42	Tungstram	1935	?	Herařil Praha	Reklama (Radiopřijmače Tungstram)	Komb. (kres., hr.)	Z	ČB
43	Veselý koncert	1935	Dodalovi	IRE-Film	Reklama (Přijmače Telefunken)	Kreslený	Z	ČB
44	Zkrocení černého obra	1935	Dodalovi	IRE-Film	Reklama (Mýdlo Saponia)	Kreslený	Z	ČB
45	Čaroděj tónů	1936	Dodalovi	IRE-Film	Reklama	Kreslený	Z	B
46	Fantaisie érotique	1936	Dodalovi	IRE-Film	Abstraktní / Avantgardní	Kreslený	Z	B
47	Malý pohled do budoucna	1936	Dodalovi	IRE-Film	Reklama (Látky Kollinský)	Komb. (kres., dok.)	Z	B
48	Pejsek Čokl	1936	J. Mackerle	ČS klub kinoamatérů	?	Kreslený	N	ČB
49	Tajemství Lucerny	1936	Dodalovi	IRE-Film	Reklama (Obuv Krása)	Komb. (lout., trik.)	Z	ČB
50	Tluče bubenček	1936	Dodalovi	IRE-Film	Reklama (Mýdlo Hellada)	Kreslený	Z	B
51	Tři muži	1936	Dodalovi	IRE-Film	Reklama (Prací prášek Pilnáček)	Kreslený	Z	B
52	Tungstram	1936	?	Favoritfilm Praha	Reklama (Žárovky Tungstram)	Komb. (lout., trik.)	Z	ČB
53	Všudybylovo dobrodružství	1936	Dodalovi	IRE-Film	Osvětový	Komb. (kres., lout.)	Z	ČB
54	Znějící vesmír	1936	Dodalovi	IRE-Film	Reklama (Radiolampy Telefunken)	Kreslený	Z	ČB
55	Hra bublinek	1937	Dodalovi	IRE-Film	Reklama (Mýdlo Saponia)	Kreslený	Z	B
56	Jaro je tady	1937	Dodalovi	IRE-Film	Reklama (Látky Prokop a Čáp)	Kreslený	Z	ČB
57	Letíme raketou...	1937	J. Fridrich	Sunfilm Praha	Reklama (Obuv Krása)	Kreslený	Z	B
58	Nezapomenutelný plakát	1937	Dodalovi	IRE-Film	Reklama (Tuk Sana)	Kreslený	Z	B
59	Píseň podzimu	1937	Dodalovi	IRE-Film	Reklama (Látky Prokop a Čáp)	Komb. (lout., trik.)	Z	ČB
60	Prací přehlídka	1937	?	AB Praha	Reklama (Prací prášek Radion)	Kreslený	Z	B
61	Střevíček	1937	J. Fridrich	Sunfilm Praha	Reklama (Obuv Krása)	Kreslený	Z	B
62	Šmudlík a Leskulinka	1937	Dodalovi	IRE-Film	Reklama (Obé)	Kreslený	Z	ČB
63	Všechno pro trhanec	1937	Dodalovi	IRE-Film	Reklama (Margarín Vitello)	Kreslený	Z	ČB
64	Důležité 2 minuty	1938	H. Fischerkoesen	Lintas Videň	Reklama (Zubní pasta Kalodont)	Kreslený	Z	B
65	Myšlenka hledající světlo	1938	Dodalovi	IRE-Film	Abstraktní film / Avantgardní	Komb. (r. tech.)	Z	ČB
66	Protest	1938	Dodalovi	IRE-Film	Reklama (Motorový olej)	Kreslený	Z	B
67	Technika rozhlasu	1939	?	Český rozhlas	Naučný	Komb. (kres., hr.)	N	ČB
68	Přání k Novému roku	1940	?	Propagafilm Praha	?	Kreslený	Z	ČB
69	Čarodějův učeň	1943	R. Dillenz	AFIT	Pohádka	Kreslený	Z	ČB
70	Láska a peníze	1943	A. Havlík	Reklamiřil	Reklama (Vkladní knížky, spoření)	Kreslený	Z	ČB
71	Ferda mravenec	1944	H. Týřlová	Bapoz	Groteska	Loutkový	Z	ČB
72	Neposlušný zajiček	1944	H. von Möllendorff	Prag-Film	Groteska	Kreslený	Z	B
73	Pohádka o popelce	1944	O. Brenten	Brenten-Film-Studio	Reklama (těsnění)	Kreslený	Z	ČB
74	Svatba v korálovém moři	1944	?	Prag-Film	Groteska	Kreslený	Z	B
75	Povětrnostní domeček	1945	?	Prag-Film	Groteska	Kreslený	Z	B
76	Vánoční sen	1945	B. Zeman	Bapoz	Pohádka	Komb. (hr., ploš.)	Z	ČB

Rok	Počet vzniklých filmů
1925	3
1926	0
1927	2
1928	6
1929	5
1930	6
1931	2
1932	3
1933	6
1934	4
1935	7
1936	10
1937	9
1938	3
1939	1
1940	1
1941	0
1942	0
1943	2
1944	4
1945	2

Žánr filmu	Počet
Reklama/Propagační	59
Groteska	7
Osvětový/Naučný	5
Abstraktní/Avantgardní	2
Pohádka	2
Satira	1

Technologie	Filmů
Kreslený	47
Kombinace (Kreslený-Hraný)	7
Kombinace (Kreslený-Ploškový)	6
Kombinace (Hraný-Ploškový)	4
Loutkový	3
Kombinace (Hraný-Loutkový)	3
Kombinace (Loutkový-Trikový)	3
Trikový	1
Kombinace (Kreslený-Loutkový)	1
Kombinace (Různé technologie)	1

<b>Němých</b>	30
<b>Zvukových</b>	46

<b>Černobílý</b>	58
<b>Barevný</b>	17
<b>Kombinace</b>	1

Režie	Filmů celkem
Neznámý	31
Karel Dodal	25
Hermína Týrlová	2
György Pál	2
Jiří Fridrich	2
Georg Woelz	2
Bruno Granass	1
Svend Noldan	1
Josef Skupa	1
Bohumil Vošahlík	1
Hans Fischerkoesen	1
Richard Dillenz	1
Antonín Havlík	1
Horst Von Möllendorff	1
Otakar Brenten	1
Bořivoj Zeman	1
Jaroslav Mackerle	1
Arnošt Továrek	1

Produkční společnost	Filmů celkem
IRE-Film	21
Excentric Film Berlín	9
Propagafilm Praha	6
Elekta Journal Praha	5
AB Praha	5
Neznámá	5
Prag-Film	3
Reklama-Slavia Praha	2
Sunfilm Praha	2
Bapoz	2
Deulig Film Berlín	1
Heidemann Berlín	1
Piras-Thalia Praha	1
Fišer Film Praha	1
Desider Gross Praha	1
Pál Studio Paříž	1
Unionfilm Praha	1
Patria-film Praha	1
Herafilm Praha	1
ČS klub kinoamatérů	1
Favoritfilm Praha	1
Lintas Vídeň	1
Český rozhlas	1
AFIT	1
Reklami-film	1
Brenten-Film-Studio	1