

20. léta vznik velkých studií a pásové výroby

Pat Sullivan a Otto Messmer -

ve vlastním studiu rožnivali a rozjeli pásovou výrobu a vytvořili tak první kreslenou hvězdu, kocoura Felixe. Studio vyrábělo díl za dílem, ale Sullivan se bohužel upil k smrti a nevyjasněná práva nedovolila Messmerovi v produkci tohoto animovaného filmu pokračovat.

<http://www.youtube.com/watch?v=tImKCCRRycU>

(první hvězda kresleného filmu, první marketingový obchod s věcmi)

Max a Dave Fleisherovi - Fleischer studio

- nechal si patentovat rotoskop - kinox sloužil k překreslování natočených fází ven z kalamaře :

<http://www.youtube.com/watch?v=q5XOuLFqUcY>

Pepek námořník , celovečerní film Gulliverovi cesty,....

Dalším studiem bylo Fischer studio, které založil **Max Fleischer** (1883 – 1972). Nechal si patentovat svůj vynález, kterým šlo překreslovat fáze z hraného filmu, a tím se animace stala velmi blízkou realitě a reálnému filmu. Studio produkovalo animaci a písničky dohromady. Zvuk ještě nebyl, ale písňe se pouštěly k animovaným filmům. Byly to jakoby první animované videoklipy. Vznikl tak hit „We Have Not Bananas“. To bylo asi čtyři roky před nástupem zvuku. Nejvíce toto studio proslavil „Pepek námořník“, který vznikl v roce 1933 jako reklamní postavička. Max Fleisher a jeho další filmy, které se vyznačovaly svým typickým nesentimentálním smyslem pro humor a byly schopny jít do hloubky problémů bohužel ve své době nenašly adekvátní odezvu. Období mezi světovými válkami a doba poválečná spíše nahrávala produkci, která měla pobavit a vyznačovala se plytkostí než hloubkou příběhu. To lidé v kresleném filmu chtěli vidět.

Odkaz na ROTOSKOPOVE FILMY - KTERE JSOU NEJPRVE NATOCENY A PAK PREKRESLENY

<http://www.youtube.com/watch?v=limLnyOeCtY&list=PL96413E2E89D1E7FC>

CESKY FILM ALOIS NEBEL- <http://www.youtube.com/watch?v=45mbYID0ec4>

<http://www.csfd.cz/film/242734-alois-nebel/>

Studio Walta Disneyho

Asi největším studiem, které v roce 1940 mělo již 1500 zaměstnanců, bylo studio **Walta Disneyho** ^(obr. 8) Narodil se v roce 1901 v Chicagu. Stvořil vlastní postavičku myšáka Mickeyho, kterou nakreslil **Up Iwerks**. Velký převrat znamenalo pro Disneyho vynalezení filmového zvuku. Tehdy Myšák Mickey poprvé promluvil a vznikl tak první zvukový kreslený film. Disney byl od ostatních tvůrců odlišný především v pohledu na příběh. Chtěl, aby měli diváci možnost vcítit se do příběhu, prožívat ho zároveň s hlavními hrdiny. První celovečerní film z dílny Walta Disneye byla Sněhurka a sedm trpaslíků, ale za nejzdařilejší byl nakonec považován Pinocchio (adaptace magické knihy Carla Colodiho).

Walt Disney má na kontě spoustu prvenství: první zvukový, barevný, celovečerní i první širokoúhlý animovaný film, první elektronicky vyčistil svůj film. Vymyslel storyboard. Disney své pracovníky nutil dodržovat animační postupy, jenž pak velmi působivě účinkovaly na diváky. Často čerpaly z poznatků o lidské psychice a mnoho se jich používá dodnes. Je známo jeho dvanáct pravidel animace, které se dodnes hojně používají.

PRINCIPY DISNEYOVSKÉ ANIMACE :

1. **Zplošťování a natahování**, také někdy nazývané jako vdech a výdech. Kontura takové postavy jakoby neustále dýchala, natahuje se jak vertikálně, tak horizontálně, vpřed i vzad. Postavě to dodává živost při pohybu rtů, chůzi, pohybu rukou, svalů. Bez zplošťování a natahování tělo kamení a vytváří tuhost.

Tento princip se dodnes používá v kreslené animaci, komplikované jeto v animaci loutek a předmětů, proto loutková animace nepůsobí tak plynule.

2. **Příprava, neboli předjímání**, předstih je nabrání energie před akcí a lze jej pozorovat ve chvíli, když nastane například velký náprah před seknutím, vysoký výskok před skokem. Tento pohyb je vždy v opačném směru, než je chystaný pohyb zamýšlen, a vytváří napětí, než se pohyb opravdu stane. Tento princip lze vysvětlit na příkladu, kdy chce postava strčit ruku do kapsy. Nejdříve ji vymrští pryč a pak sáhne pro to, co opravdu chtěla. Jde o moment principu záporného pohybu.

3. **Scéničnost** v sobě nese prvky přejaté z divadla. Kompozice postav by měla být čitelná, barva pozadí nesmí splývat s barvou postavy, když mluví, hlava by se měla dívat na diváka. Pomůckou je pracovat v siluetě, kdy je velmi dobře vidět, co postava právě chce dělat za pohyb a nesplyne tak se zbytkem těla.

4. **Hlavní fáze a fázování pohybu**. Dříve se používalo při animaci postavy principu přímo vpřed, postava se animovala v každém políčku znovu a to pak vytvářelo nejistotu v pohybu. Disney však o každém pohybu, který měla postava udělat, věděl, kde začne a kde končí. Animátor si určil hlavní fáze pohybu a zbytek obrázků dokreslil (od pozice k pozici). Při této technice se snadněji mění intenzita pohybu, záběr obsahuje dynamiku, předem víme, jak moc nadsázky bude využito díky hlavním fázím.

5. **Průběžný pohyb nebo dokončení a přesah akce**. Pohyb se nesmí nikdy úplně zastavit. Animátoři Walta Disneyho rozlišují pět základních dokončení a přesahů pohybu postavy:

1. Ocasy, uši, pláště,...pokračují v pohybu, když se už ostatní části těla zastavily.

2. Tělo se samo nepohybuje celé najednou, natahuje se a zplošťuje. Většina velkých pohybů začíná od beder, tedy od těžiště postavy. Pohyb pak vychází z beder a končí tak, aby se hrud', hlava a palce zastavily současně .

3. Měkké části těla se pohybují pomaleji než části, které mají kostru. Efekt by měl být nepozorovatelný, aby zbytečně nerušil.

4. Vytvořit dokončení akce, fikce přechodu dynamiky ve statiku

5. Udržení délky statického obrázku v hlavní fázi bez pohybu stačí 8 až 16 okének, aby bylo patrné, že postava na něco reaguje. Pokud je statika delší, působí postava již strnule a

ztrácí hloubku a odhaluje plošnost. Je dobré, aby postava při statické akci alespoň nepatrně krčila čelo nebo hmožila oči. Nepůsobí pak strnule.

6. **Změkčování začátku a konce pohybu.** Jde o to, aby postava plynule přecházela od jedné fáze ke druhé. Ten se u autorských animací nepoužívá.

7. **Oblouky.** Při animování se používá pouze zakřivených drah pohybu, například při chůzi, kdy se hlava kymácí. Nikdy nejedeme rovně, ale pohybujeme se po obloucích, které se mění. Je-li pohyb pomalý, oblouk je vydutý a zaoblený, je-li naopak rychlý, používá se menší oblouk.

8. **Výrazný detail nebo doplňková akce,** například smrkání, povzdechy, gesta dodávají postavě lidskost, ale jsou vždy podřízeny hlavní akci. Ta pak nepůsobí jako automatická činnost.

9. **Časování** je výpočet trvání akce, aby animátor věděl, jak dlouho bude pohyb trvat. Přesné časování je velmi důležité pro správné divákové vnímání. Například těžké se bude pohybovat delší čas než lehké, které má nižší setrvačnost. Časovost také určuje psychický stav, hmotu a velikost postav.

10. **Nadsázka.** Je jakousi karikaturou reality. Walt Disney řekl: *„Jestli má být postava smutná, udělejte ji zamračenou, šťastná ať oslnivě září, nervózní ať je rozčilená, zuřivá- nezkrotná.“*⁴

11. **Pevná kresba.** Abyste jste se staly opravdu dobrým animátorem, musíte umět dobře kreslit!

12. **Přitažlivost,** „líbivost“ upoutává a udržuje pozornost. Přitažlivá, nebo také můžeme říci „pěkná“ má být každá postava, jde o zalíbení a estetičnost všech postav, které se ve filmu objeví. Disney je za tuto přílišnou líbivost mnohdy kritizován, někdy může působit až kýčovitě, ale dětem a hlavně jejich rodičům se to líbí. Jeho filmy jsou dodnes velmi oblíbené, například Pinocchio, Sněhurka a sedm trpaslíků, Lady a Tramp, Kačer Donald, Medvídek Pů a další se stále znovu objevují v televizi i na nosičích.

**Vše, co Disney za svůj život vytvořil,
znamenal pro animaci velký posun**

a dodnes jsou jeho principy hojně využívány.