Univerzita Karlova V Praze / **Charles University in Prague**
Pedagogická fakulta / **Faculty od Education**
Katedra výtvarné výchovy/ **Department od art**
2022

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE
BACHELOR THESIS

Optické hračky a animační hříčky ve výtvarné výchově

Optical toys and animation puns in art education

Kateřina Weinhartová

Vedoucí práce: **doc. PhDr. Martin Raudenský, Ph.D.**

Studijní program: **Specializace v pedagogice**

Studijní obor **: Výtvarná výchova se zaměřením na vzdělávání**

Odevzdáním této bakalářské práce na téma *Optické hračky a animační hříčky ve výtvarné výchově* potvrzuji, že jsem ji vypracovala pod vedením vedoucího práce samostatně za použití v práci uvedených pramenů a literatury. Dále potvrzuji, že tato práce nebyla využita k získání jiného nebo stejného titulu.

Praha, 2022

Poděkování :

Ráda bych poděkovala vedoucímu práce doc. **PhDr. Martinovi Raudenskému, Ph.D.** za odborné rady a doporučení, dále za pomoc při zhotovení flipbooků v praktické části a poskytnutí materiálu k její realizaci. Děkuji také dětem, které se mnou spolupracovaly na výrobě animačních hříček. Dále bych ráda poděkovala hlavní animátorce ze studia Ultrafun **MgA. Pavle Šnajdarové** za možnost podílet se na průběhu animačního workshopu. V neposlední řadě své rodině za podporu a trpělivost během studia.

Abstrakt

Tato bakalářská práce se věnuje stručně historii animačních hříček, přechodu z předanimačních technik do světa filmové animace. Představuje tuzemskou i zahraniční tvorbu hlavně v oblasti vhodné pro práci s dětmi. Mapuje současné trendy v oboru a jejich další využití pomocí postprodukce. Poukazuje na paralely a inspirativní příklady z filmového nebo galerijního prostředí animace. Didaktická část představuje východiska aplikace různých způsobů animace v praxi se studenty. Jsou zde zohledněny cíle RVP.
Ve výtvarné části jsem prozkoumala předanimační techniky pomocí tematicky otevřeného souboru optických hraček (flipbooky, zoetrop, traumatrop) založených na principu zrakové setrvačnosti.

Klíčová slova :

optika, animace, hra, výtvarná výchova, výtvarné umění, optické klamy

Abstract

This bachelor's thesis deals briefly with the history of early animation and further transition from pre-animation techniques to the world of film animation. It presents domestic and foreign contemporary work production mainly in the field suitable for working with children. It maps recent trends in the field and their further use through post-production. In addition, it points out parallels and inspirational examples from the film or gallery environment of animation. The didactic part presents the basis of the application of various methods of animation in practice with students. The objectives of the Framework Educational Plan (FEP) are taken into account here. The creative part of the thesis, explores pre-animation techniques using a thematically open set of optical toys (flipbooks, zoetropes, trauma tropes) based on the principle of visual momentum.

Keywords :

optical, animation, art education, art creation, optical illusion

Obsah

1 Úvod 5
2 Historie a vznik filmu 6
2.1 Camera obscura 6
2.2 Laterna magica 7
2.3 Jan Evangelista Purkyně 8
3 Optické hříčky 11
3.1 Zoetrop 13
3.2 Flipbook 14
3.2.1 Flipbook v současném umění 16
3.2.2 Studia a nakladatelství 19
4 Animace se snímací technikou 24
5 Nová média a jejich principy 24
6 Postprodukce 25
7 Výtvarníci animovaného filmu 26
7.1 Karel Zeman (1910 -1989) 26
7.2 Jiří Trnka (1913-1969) 29
7.2.1 V zahradách imaginace 31
7.3 Radek Pilař (1931-1993) 32
7.4 Jan Švantkmajer (1934) 35
7.5 Petr Sís (1949) 40
8 Galerijní animace a animace 42
9 Animátor a pedagog 42
10 Didaktická část: 44
10.1 Workshop: Rozhýbej svůj příběh 44
10.2 Návrhy didaktických projektů: 49
10.2.1 Traumatrop: 49

10.2.2 Flipbook 50
10.2.3 Zoetrop 51
11 Vlastní výtvarný experiment 53
11.1 Traumatrop 53
11.2 Autorské Flipbooky 54
11.2.1 Puntíky 54
11.2.2 Jarní počítání 55
11.2.3 Stopmotion flipbooky 55
11.3 Zoetrop 57
12 Závěr 58
Seznam tištěných publikací 60
Seznam elektronických zdrojů 60
Seznam vyobrazení 63

1 Úvod

Animační hříčky poskytují množství možností, jak je lze aplikovat do běžné výuky. Pomocí nich seznamujeme žáky s úvodem do filmové tvorby. Díky těmto objektům můžeme lépe pochopit, jak funguje film nebo jak nedokonalý je lidský zrak. Zájem o animované světy neutuchá. Právě naopak. V současné době vzniká mnohem více autorských snímků, než kdy dříve. Objevují se stále nové styly a jejich možnosti. Hranice se posouvají spolu s technologickým vývojem. Tvorbou animace s dětmi prohlubujeme jejich sociální a komunikační schopnosti, které jsou klíčovými kompetencemi pro budoucí život, protože práce s filmem i animací se odehrává ve skupinách a podporuje týmového ducha.

Pokud je učitel schopný a nenechá se odradit technickými překážkami a zdánlivou náročností, může začít s dětmi animovaný film tvořit. Sám by měl dobře vnímat principy animace, naučit své žáky dobře jim porozumět a pochopit. Představuji zde studia i workshopy animace, kde se může pedagog dále edukovat a rozvíjet. Vyžaduje to od něj však akční pojetí výuky. Animovaný film je ideálním prostředím na propojení více uměleckých směrů. Lze do něj svobodně zahrnout různé výtvarné techniky. Dalším jeho elementem je zvuk, hudba je vždy spojena s pohybem a emocí. Tímto fenoménem můžeme objevovat možnosti uměleckého projevu a prožitku s prohlubování smyslové citlivosti. Učitel nemusí být profesionál v animaci, ale měl by vědět, jak ji zajímavou a zábavnou formou s dětmi realizovat. Pomoci jim objevit tvůrčí oblast, kde se fantazie proměňuje v realitu. Přestože animovaný film je spojen často s kresbou, ve své práci dokazuji, že animace má různé způsoby, jak vdechnout předmětům život a vytvořit z nich kvalitní příběh.

Výrazný rozsah má kapitola věnovaná českým výtvarníkům, kteří dle mého názoru nejvíce ovlivnili ve 20. století dějiny animovaného filmu. Kromě popisu jejich autorské tvorby se zaměřuji i nedávné výstavy. Tyto exhibice byly rozsáhlými projekty podrobně mapující profesní životy vybraných výtvarníků. Zmiňuji také jejich vliv na aktuální dění v oblasti animovaného filmu, který potvrzuje nadčasovost jejich děl.

Každé pedagogické i výtvarné dílo je podnětem k oživení komunikace. V kapitole Galerijní animace a animace hledám paralelu v procesu rozhýbání a oživení pedagogické aktivity podobně, jako se tomu děje při filmové animaci. Nahlížím zde na animaci v různých významech a rolích, které může pedagog kombinovat. Jak může učitel využít estetické a narativní funkce v animaci a hrách s ní spojených k motivaci žáků do vnímání i procesu tvoření. Didaktická a praktická část se v částečně prolínají. Zde se snažím představit, popsat i zhotovit soubor výtvarných projektů založených na setrvačnosti lidského zraku. Nejzajímavější částí je představení animačního workshopu pořádaného studiem Ultrafun, kde je popsaná práce hned s několika animačními technikami vhodnými i do školního prostředí. Závěrem je tvůrčí část, obsahující vzniklé experimenty využívající animační hříčky ve výtvarné výchově. V příloze pak naleznete flibooky, připravené pro tisk, pořízené technikou stopmotion.

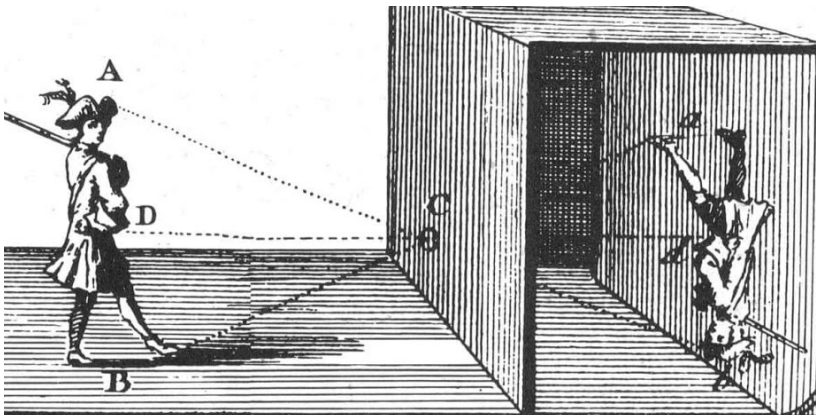
Teoretická část

2 Historie a vznik filmu

Vynález filmu bývá často spojován s bratry Lumierovými, kteří ho rozšířili do celého světa v roce 1985. Nebylo to ale takto jednoduché. Vznik filmu nepostupoval rychle ani snadno. První přístroj, vzdáleně připomínající mechanismus kamery, vznikl před více než 500 lety ve Florencii a nevymyslel nikdo jiný než Leonardo da Vinci. Leonardo se věnoval mnoha oborům, známe ho jako malíře, sochaře, přírodovědce, hudebníka, spisovatele, ale také vynálezce.

2.1 Camera obscura

Jedním z jeho zařízení byla **camera obscura.** Ta funguje jako tmavá uzavřená skříňka nebo místnost ve které je malá dírka, kterou proniká světlo. Na protější stěně dírky nebo místnosti se se objeví stranově obrácený obraz toho, co bychom dírkou viděli, kdybychom se skrz ní dívali ven. Objev musel být zdokonalován více než 400 let, než vznikl fotoaparát a filmová kamera. [1]

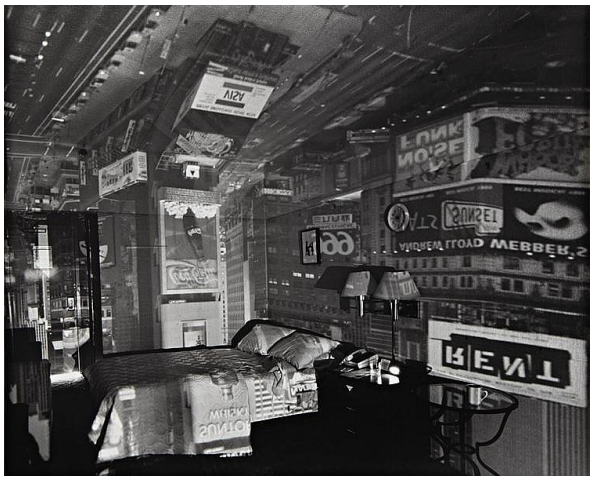


Obr.1: grafika, vyobrazení camery obscury. Zdroj: [12]

Někteří odborníci věří, že holandský mistr ze 17. století Jan Vermeer, přezdívaný také mistr světla, při vytváření pozadí svých maleb používal cameru obscuru. Po Vermeerovi se nezachovala žádná z náčrtkových kreseb ani žádné dokumenty či korespondence ze jeho života a práce. Zůstalo po něm tedy mnoho nezodpovězených otázek. Dokument o malíři z

[1] Dvořáková, T [3] (s.10)

roku 2014 natočený Penn Jillette ve studiu Penn and Teller fame. Malíř a milovník Vermeerovy techniky, Tim Jenison, našel mnoho důkazů, jak mělkých zaostření podobných velikostí v pozadí lze pomocí camery obscury v malbě vytvořit nápadně podobných těch Vermeerovým, například v obrazu *The Music Lesson*.
Dalším velkolepým malířem, u kterého se spekulovalo, že toto zařízení používal, byl Canaletto. Jeho propracované benátské scenérie byly až neuvěřitelně realistické. Výzkumy rozsáhlým infračerveným světlem však prokázaly, že své obrazy vytvářel pomocí podkresby tužkou, čímž byla teorie vyvrácena.
Abelardo Morell je současný kubánský umělec, který používá cameru obscuru. Plně díky ní ukazuje krásu toho, co dokáže. Děla to způsobem, který bychom možná nečekali. Když v roce 1991 poprvé začal pracovat s camerou obscurou, ve svém domě vytvářel zatemněné pokoje. Aby zostřil obrazy, které produkovaly, pohrával si s čočkami, aby se vnější svět odrážel do vnitřku pokojů v jeho domě. Téměř jako by místnost nahradila stříbrné plátno pro filmový projektor. Abych použila jeho slova. Díla vstupují do ‚území snů'. V průběhu let ho jeho projekty, využívající cameru obscuru, proslavily po celém světě a stavěly v jedné scéně vedle sebe intimní a veřejné části života.[2]



Obr 2: Ukázka tvorby s využitím camery obscury Abearda Morella , zdroj [12]

2.2 Laterna magica

První laterna Magica (česky kouzelná svítilna) byla sestrojena v polovině 17. století, tedy ještě v baroku. Známou se stala díky německému jazykovědci, přírodovědci a knězi v jedné osobě Athanasiu Kirscherovi. Vynález sloužil více než 100 let jako oblíbená zábava ke

[2] lekce o cameře obscure [13] https://www.art-critique.com/en/2020/03/a-lesson-on-the-camera-obscura/

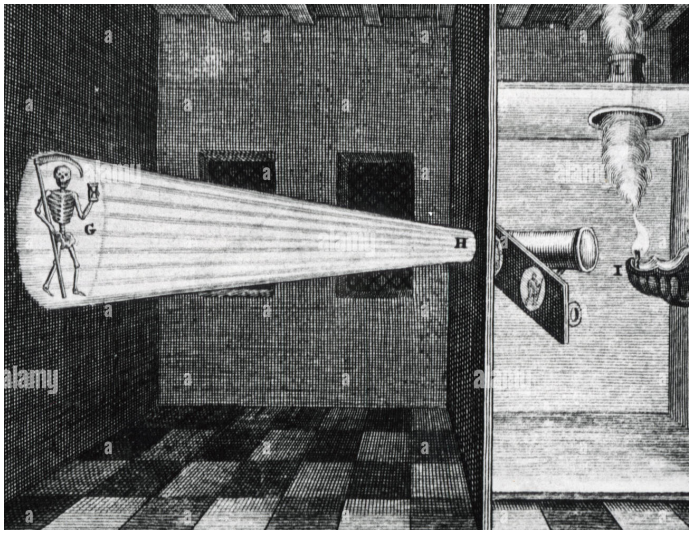
zkracování dlouhých chvil v prostředí zámků vysoce postavených členů společnosti.
V 19. století byla laterna magica dostupná v obchodech jako drahá a oblíbená hračka nejen pro děti. Právě obliba tohoto osvětleného vynálezu poskytla další kroky pro vynález filmu. Kouzelná svítilna fungovala na principu hry stínů.[3] Jde v podstatě o obrácenou laternu magicu. Svíčka je umístěna uvnitř skříňky s otvorem nebo komínkem nad plamenem. Za svíčkou (později petrolejovou lampou) stálo zaoblené zrcadlo. V přední stěně měla svíčka otvor. Před něj se stavěla různá sklíčka s ručně malovanými obrázky, které se stranami obráceně odrážely na zeď před laternou. Kouzelná lucerna fungovala podobně jako dnešní promítací přístroje na diapozitivy nebo obrázkové filmy. [4]

2.3 Jan Evangelista Purkyně

Český vědec (1787-1869) se věnoval mnoha oborům a nejvíce proslul jako fyziolog. Zkoumal jak funguje lidské tělo. Zajímalo ho nejvíce oko a paměť. Právě on zjistil, že i oko má svou paměť. Když se na něco delší dobu dívá, zvykne si a po změně pohledu mu chvíli trvá, než „zapomene" původní obraz.
Právě tato vlastnost oka umožňuje, že můžeme vnímat několik podobných obrázků v pohybu, jakoby oživly. [5]



Obr 4 : model Laterny magiky, z dílny Ernsta Planka z Norimberk vyrobeno kolem roku 1900, plechové pouzdro s komínkem a promítací čočkou, v originální dřevěné krabici s návodem k použití ve víku, Obsahuje 16 velkých skleněných EP obrázků, 2 pohyblivé skleněné obrázky v kovových rámech a 11 dalších menších obrázků;
Krabička cca 34,5 x 27 x 14,5 cm.
Zdroj : [15]



Obr. 3. grafika vyobrazení laterny magiky zdroj: [14]

[3] Stínové divadlo patří mezi kulturní dědictví Číny a Indonésie.

[4] Dvořáková, T, [3] (s.12)

[5] Dvořáková,T [3] (s. 18)

V roce 1839 byla objevena černobílá fotografie. V roce 1861 byla objevena fotografie barevná a v roce 1888 americký podnikatel pan Eastman vyrobil první svitkový film, který teprve umožnil bratrům **Lumiérům** použít filmovou kameru.

Auguste Lumière (1862 – 1954) a **Louis Lumière** (1864 – 1948) nebyli ani první ani jediní, kdo s filmem přišel, ale byli to ti, kteří jej proslavili do celého světa. August a Louis v Lyonu studovali technickou školu. Jejich otec zde založil rodinnou firmu na výrobu fotografických desek. Brzy se oba synové ukázali také schopnými obchodníky a vedení firmy převzali. Slavné snímky se jim podařilo předvést užaslým divákům 28. prosince 1895 v kinosále pařížského Grand Café na bulváru Kapucínů pomocí přístroje, který nazvali **kinematograf** (*cinématographe*) a film měl obrovský úspěch. První filmy bratří Lumierů byly velmi jednoduché, šlo většinou o jeden záběr natočený nehybnou kamerou (např.:*Odchod z továrny*, *Příjezd vlaku na nádraží v La Ciotat* nebo krátká groteska *Pokropený kropič)*. Kinematograf byl sestaven prakticky. Fungoval jako kamera, projektor i kopírka filmů. Používal celuloidový film. Přístroj byl lehký, dal se přenášet a mohl jej ovládat pouze jeden člověk.[6]

Shodou okolností se jedné této projekce zúčastnil i nový mladý majitel divadla Roberta Houdiniho **Georges Méliés**, ten pocházel z bohaté řecké rodiny. Mélies chtěl na místě koupit kameru od bratří Lumiérů, ale ti mu ji odmítli prodat, protože ji považovali za seriózní přístroj k zaznamenávání skutečnosti (příjezd vlaku, odchod dělníků z továrny) a nikoliv za nějakou pouťovou atrakci. Milés se totiž netajil tím, že se zajímal o kouzelnictví. Filmem zasažený Méliés si za obrovské peníze nechal vyrobit kameru vlastní, s kterou natočil filmové hříčky pro své divadlo. Následovalo mnoho nádherně bláznivých hraných filmů (Ježibaba, Výlet na měsíc), plných nejen fantazie, ale i úplně nových, nevídaných filmových triků (stop-trik, dvojexpozice, prolínačka), kterými na věky věků obohatil filmové tvarosloví.

Stop trik vzniká tak, že na chvíli vypnete kameru a na scéně něco změníte - třeba odejde postava. Po té kameru zase zapne. Divák má při promítání pocit, že postava zmizela.
Dvojexpozice funguje podobně, kdy se na stejná políčka filmuje dvakrát.
Méliés byl také jedním z prvních filmařů, kteří používali storyboardy. Jeho filmy s malovanými kulisami, s pomalovanými herci v kostýmech, v bizarních maskách i stejně bizarních příbězích, byly prologem k tehdy ještě neexistujícímu animovanému filmu a tak se na samém počátku filmové historie film okamžitě rozdělil na **dokument** (obraz skutečného světa) a na **fikci** (svět fantazie). Animovaný film má své výjimečné místo právě ve světě fantazie, leč svým nezastupitelným způsobem nám zprostředkovává obraz skutečného světa.[7]

---

[6] Dvořáková, T: [3] (s. 28)

[7] Dutka, E [4] str. 13

V Čechách se začalo natáčet záhy po vynálezu kinematografu. Předběhly nás pouze Spojené státy Americké, Kanada, Francie, Německo. Vděčíme za to **Janu Kříženskému**. Jako mladý fotograf a architekt roce 1886 navštívil jedno z prvních promítání v Praze. Vynález ho zaujal natolik, že začal studovat filmovou techniku a možnosti natáčení.

Později si díky penězům přítele a nadšence Josefa Františka Pokorného, objednali společně kameru přímo od bratrů Lumiérových a k ní několik kotoučů filmu. První, co Kříženský začal natáčet, byly výjevy z pražských ulic. Následně se je naučil vyvolávat sám doma, aby ušetřil za jejich poslání do Francie. V roce 1898 představili společně publiku první české filmy. Promítaly se na výstavě architektury a inženýrství v pražských Holešovicích. Jan Kříženský natáčel i během konání výstavy. Vznikly tu první hrané grotesky *Dostaveníčko na Mlýnci, Výstavní párkář a lepič plakátů*. [8]

Touto dobou průmyslové revoluce změnily svět. Dělníci už nebyli tolik vykořisťováni 14-16 hodinovou pracovní dobou a mohli si čas zpříjemnit i zábavou. Pomáhaly k tomu kabarety a restaurace se zábavním programem. Film se stával součástí lidové zábavy. Byl promítán jako atrakce při různých příležitostech. První programy se skládaly z krátkých filmů, které byly pro diváka atraktivní různým obsahem, exotiky, tanečnic, akrobatů, kouzly. Film umožnil lidem za drobnou útratu vidět věci, se kterými by se ve svém životě neměli šanci setkat. Postavou, která film uváděla do děje byl komentátor. Doprovázela jej hudba v podobě klavíristy nebo i celého orchestru. Když se ukázalo, že film není jen krátkodobá zábava a diváky nepřechází zájem, začala se stavět stálá kina. [9]

Anglo-americký fotograf a vynálezce **Eadweard Muybridge** se také zasloužil o přerod série obrázků ve film. V 70 a 80.letech 19. století postavil vedle sebe několik fotoaparátů, které snímaly velmi rychle za sebou. Vytvářel skupiny fotografií zvířat (později také lidí) v různých okamžicích jednoho pohybu. Tyto fotografie byly využívány pro vědecké účely. Muybridge navíc vymyslel vlastní optické hračky- **zoopraxinoskop** a **kinetoskop.** Tento přístroj byl podobný laterně magice, ale místo jednoho obrázku se do něj vkládal kotouč s několika na sebe navazujícími fotografiemi nebo kresbami na skle. Projekce vyvolala u diváků dojem pohybu o mnoho let dříve, než přišel na trh celuloidový film.
V 90. letech 19. století byly patentovány dva hodně podobné vynálezy: americký mutoskop a francouzská minora. V obou případech je ve stroji uložen kulatý bloček s mnoha fotografiemi, které zachycují pohyb. Skoro stejně funguje flipbook. [10]

---

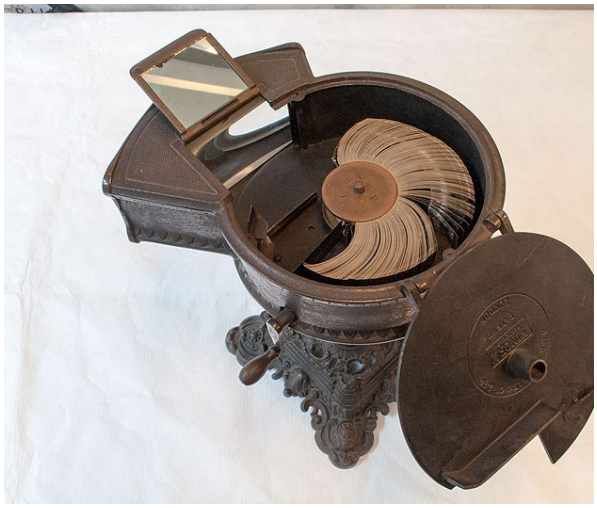
[8] Dvořáková, T, [3] str. 32

[9] Dvořáková, T, [3] str. 38

[10] Dvořáková, [3] str. 22



Obr. 5 :flipbook machine studia Ultrafun fungující na principu mutiskopu.
Zdroj: autorka



Obr. 6: britský mutoskop, odhadovaný rok výroby 1905. Zdroj [14]: https://commons.wikimedia.org

První animovaný celovečerní film natočila žena **Charlotte Reinigerová** v Berlíně v květnu roku 1926, když jí bylo teprve 24 let. Byla to pohádka *Dobrodružství prince Ahmeda* na motivy jedné z pohádek *1000 a jedné noci*. Spolu se svým manželem na filmu pracovali téměř 4 roky. Stala se mistrní siluetové animace. Předběhla Walta Disneyho o dekádu. Vycházela z techniky asijského stínového divadla. Vystřihovala si postavy a předměty po částech z tmavého papíru a při animaci pohybovala jednotlivými kusy. Vyrobila více než 40 filmů pomocí vlastního vynálezu. Jednalo se o ploškou animaci, kterou známe například z českého *Rákosníčka*.[11]

3 Optické hříčky

V 19.století si lidé rádi hráli s hračkami, kterými se pokoušeli rozpohybovat obrázky. Jedná se o předanimační vynálezy, které stojí na optickém triku a nepotřebují natáčecí techniku.

Nejprve vznikla hračka zvaná **traumatrop.** Pod tímto názvem se skrývá velmi jednoduchý mechanismus. Uvedu příklad, který si můžeme s žáky vyrobit. Ryba v akváriu se rozdělí na dva objekty, nakreslí se rybka a akvárium. Vystřihnou se kolečka a slepí se k sobě obrázky ven s tím, že mezi slepované obrázky vložíme provázek nebo kulaté dřívko, které vyčnívá

[11] Dvořáková, T , [3] (s.40)

ven. Když provázkem a dřívkem rychle točíte a díváme se na obrázky, máte pocit, že rybka plave v akváriu.[12]

Dalším už složitějším byl fenakistoskop, vynalezený roku 1834. Vytvářel iluzi pohybu. Stal se prvním celosvětově rozšířeným zařízením pro animaci. Vynález patří do velké rodiny stroboskopických kotoučů. Iluze vzniká díky tomu, že nám mechanismus roztočeného disku obrázky schovává a umožní je sledovat vždy jen na zlomek sekundy skrz úzké škvíry. Aby trik fungoval, je potřeba s fenakistoskopem přistoupit před zrcadlo a roztočit přístroj. Fenakistoskopu je velmi podobný vynález **stroboskop**.

V kotouči jsou vyříznuty podlouhlé dírky, které slouží jako průzory. Také je po jeho obvodu nakresleno několik obrázků. Např: žonglér s míčky v různých fázích házení. Člověk si musí se zařízením stoupnout před zrcadlo a sledovat jej roztočené. V odrazu pak uvidí souvislý pohyb.[13]



Obr. 7: Fenakistoskop s návodem a výměnnými kotouči
zdroj: [17]

[12]podrobněji výrobu traumatropu popisuji v kapitole Vlastní výtvarný experiment (s.53)

[13] Dvořáková, T , [3] (s.16-17)

3.1 Zoetrop

Dalším oblíbeným předfilmovým vynálezem byl **zoetrop (**zootrop)nazývaný také kouzelný buben. Vypadal jako nádoba s úzkými otvory kolem dokola. Obrázky (např.:skákající opice), byly nakresleny na pásu nejčastěji o 12 polích, uvnitř pod průzory. Pokud se díváme jen jedním průzorem, vznikne při točení dojem, že obrázek ožije a opice se hýbe. [14]

Následovníkem zoetropu je **praxinoscope** vynalezený roku 1877. Oproti předchůdci má vnitřní kruh se zrcadly. Iluze animace je vidět lépe a je méně zdeformovaná a pro diváky pohodlnější ve sledování pohybu sklíčka. S tímto přístrojem je spjaté promítání pohyblivých obrázků na plátno ještě dříve, než vznikl film. Jeho průkopníkem byl **Émile Reynaud**, francouzský profesor techniky a vynálezce. Později Reynaud realizoval optické divadlo **Theatre optique** (1889). Přidal k praxinoskopu větší zrcadlo a dvě laterny magiky a postavil složitou soustavu, jejíž pomocí promítl na plátno pohyblivé výjevy, složené ze dvou odrazů: zvlášť pozadí (les, louka, ulice) a zvlášť pohyblivé postavy z osvětleného pásu. Svým divadlem promítal hlavně světelné pantomimy. Jedny z dochovaných snímků jsou *Výjevy z mořských lázní* a *Ubohý Pierot*. [15] Příběhová linie Pierrota (1892) je jednoduchá a nadčasová. Jedné noci Arlequin přijde navštívit svou milenku Colombine. Pierrot ale zaklepe na dveře a Colombines Arlequinem se schovají. Pierrot začne zpívat, ale Arlequin ho vyděsí a chudák jde pryč.[16] Tyto filmy byly promítané v dodnes slavném pařížském muzeu voskových figurín Grévin. Filmy během několika let v jedné místnosti vidělo více než půl milionu diváků. Vynález byl ale příliš složitý, na to aby se začátkem 20. století uchytil a mohl se mohl rozšířit do vícero projekcí. Zoufalý Reynaud jednoho dne všechny své přístroje rozbil a naházel do Seiny. Později naštěstí vznikly kopie.[17]

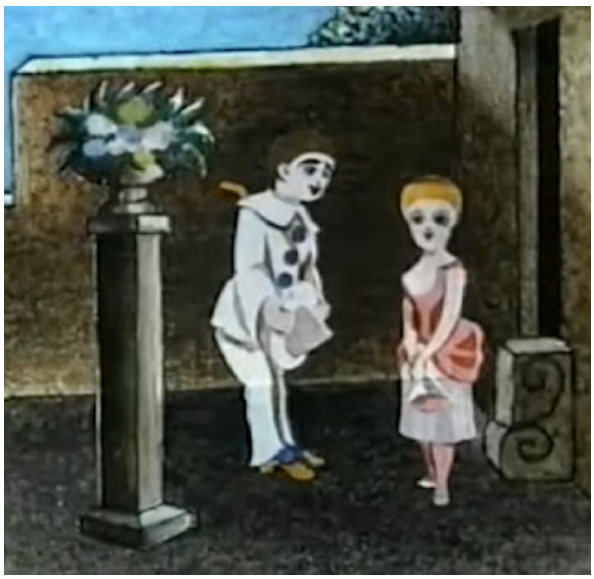
---

[14] Dvořáková, [3] str. 16

[15] Dvořáková, [3]str. 24

[16] Ubohý Pierot [16]: https://reviews.wizzardss.com/2021/04/pauvre-pierrot-1892.html

[17] Dvořáková, [3] str. 24



Obr. 8: Ubohý Pierrot, Émile Raynaud
Zdroj: [16]



Obr. 9: Dobové promítání Émilem Reynaudem
Zdroj [18]

3.2 Flipbook

Je jedna z nejstarších animačních technik, kdy se kniha stává na krátkou dobu kinem. Musíme se zde na předmět dívat i se jej dotknout, abychom ho přiměli vyprávět příběh. Objevil se roku 1868, kdy si jej patentoval anglický tiskař **John Bartnes Linnett**. Popularitou doslova převálcoval své předchůdce, phenakitoskop či zoetrop. Narozdíl od traumatropu dokáže flipbook vytvořit alespoň jednoduchý příběh. Jedná se o pohyblivou knížku, která místo slov a vět obsahuje na sebe navazující obrázky a po rychlém prolistování vytvoří dojem pohyblivého obrazu. Výhodou je zde možnost většího počtu díky lineární a ne kruhové sequenci (obvykle alespoň 40 stránek).
Na jaře v roce 2005 proběhla v Kunsthalle Düsseldorfu první velká ucelená výstava Daumenkino, která propojovala a mapovala tématicky kontext umění, animace a filmu 20. století. Výstava představila flipbook jako dobře známé, ale veřejností málo uznávané médium. K vidění zde bylo více než 400 exemplářů. Tato kniha, která je také kapesním kinem, v průběhu let vyvolala široké umělecké interpretace a poskytla fascinující pohledy do anatomie pohyblivého obrazu. Podle umělce Christopha Schulze je krása flipbooku v tom, že si rychlost a rytmus jednotlivých sekvencí můžeme učit sami a jako mávnutím kouzelného proutku vidíme nejen skutečné obrázky, ale také to, co je mezi nimi.
Součástí výstavy byly flipbooky od více než 170 umělců. Ti, kteří využili jeho formální parametrů, jej považovali za výzvu. Výstava byla velmi interaktivní a návštěvníci si mohli převážnou většinu děl osahat a prolistovat. Byly vyvinuty alternativní metody, aby

návštěvníci měli přístup i ke vzácným exemplářům. Specifickým atributem je jeho drobná velikost a způsob jakým je individuálně vnímaná. [18]

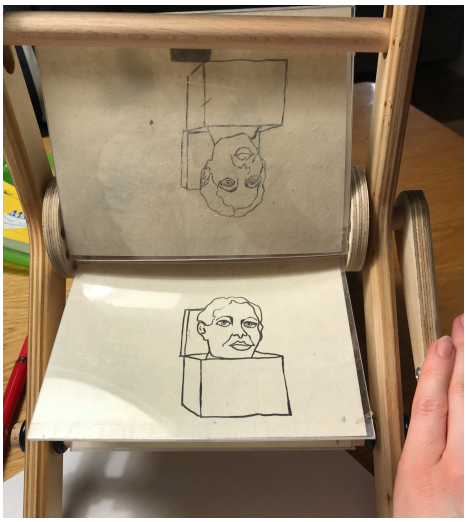
Snadným způsobem si vlastní flipbook vytvoříme podržením spouště na polaroidovém fotoaparátu, kdy pořizujeme snímky, dokud se film nezaplní. Pokud pak uchopíme fotografické výtisky do ruky, spustíte je rychle za sebou, vynoří se sekvence, které jsou pro flipbook charakteristické. Vznikaly tak erotické filmy do kapsy od kabátu i živé portréty jako suvenýry pro celé rodiny.

Neméně dokonalé a více náročné jsou malované a kreslené flipbooky. Ty někdy vyprávějí vtipné a překvapivé příběhy, někdy rozvíjí pouze geometrické obrazy.

Na výstavě byla vidět i mechanické zařízení nazývané jako **flipbook machine**, která funguje na stejném principu, ale okénka jsou výměnná a dají se uvést do pohybu pomocí točení klikou.[19]



Obr.10: Flipbook machine. Zdroj : [20]



Obr 11: flip book machine
Zdroj: autorka

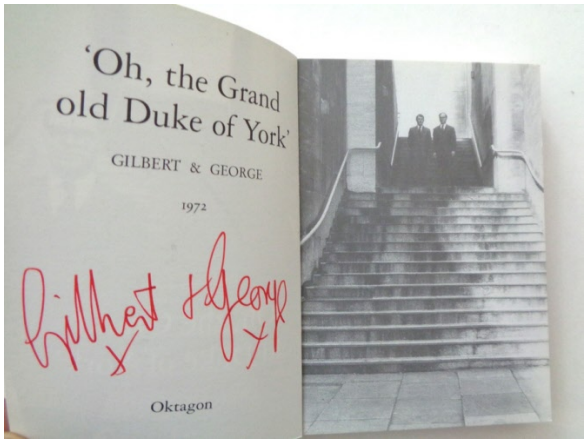
[18] zdroj : BERNS, J. *Daumenkino: The Flip Book Show [1]*

[19] Zdroj[21] :https://www.dw.com/de/das-daumenkino-und-die-kunst/a-1586446

3.2.1 Flipbook v současném umění

Kapesní kina současných umělců jako jsou **Tim Ulrich**, **Berwyn Hung** a **Tony Oursler** naznačují, že v naší mediální společnosti se taktilita a virtualita vzájemně nevylučují, ale musí být chápány jako propojené podmínky přístupu do světa, kde každý fyzický akt nebo událost může ovlivnit pohyb obrázků, ať už v digitálním či reálném světě. Tyto flipbooky mají být vnímány jako prostředek k zamyšlení nad paradoxem naší mediální společnosti, kdy jsme v kontaktu se světem obrazů bez těla.

Britské umělecké duo **Gilbert a Georg** v letech 1971 a 1972 realizovalo dva flipbooky, které jsou úzce spjaty s jejich vystoupením živých soch. Konverzují spolu před budovou v centru Londýna. Banalita scény připomíná nostalgicky první němé filmy vyrobené na konci 19. století. Takto představují flipbook jako ideální médium nejen pro reprodukci živého obrazu, ale i výkonu umělců jako "živé" sochy. Kromě toho, že odkazuje k němosti filmů, ontologicky nám připomíná, že sochy nemluví. V roce 1972 vyrobili flipbook *Oh, starý vévoda z Yorku*. Ten vypráví příběh vévody pochodujícího se svou armádou dolů z kopce. Na stránkách je fotografie postavy sestupující ze schodů. Je tu jasná návaznost s akční písní *Oh, the Grand Old Duke of York*, která se každým opakováním zrychluje, to koresponduje se zrychlením tempa listování.



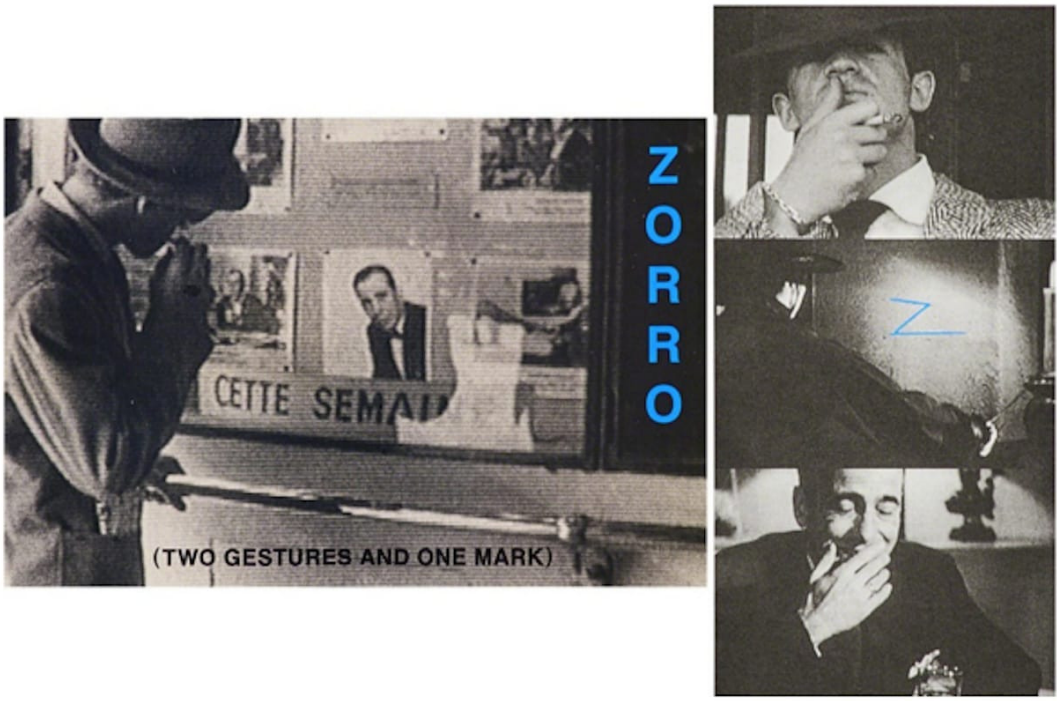
Obr. 12 : *Oh, starý vévoda z Yorku, F*lipbook Zdroj: [23]



Obr. 13: Tim Ulrich "Kanzumichhörn", 1995 zdroj : [21]

Další umělec **John Baldessari** pracuje s vizuálními hrami. Dokazuje to cyklus *Choosing (*1972) nebo *Míče hozené do vzduchu* (1973). Ze souborů fotek vytvářel flipbooky, ve kterých jsou spojeny tři výrazné mezníky klasické kinematografie. *Zorro* 1998 *(Two Gestures and One Mark*). Další začíná slavným záběrem na Jeana Paula Belmonda, kdy si přejel palcem

přes rty v Godardově filmu *Bez dechu*. Následuje scéna z filmu *Znamení Zorra* (1940) , kde hrdina vyryl mečem na zeď své iniciály. Poslední část je z romantického dramatu Michaela Curtise *Casablanca* (1942), ve kterém vidíme proměnu obličeje Humphreyho Bogarta ze smíchu do vážného výrazu. Tento flipbook je spíše než knihou o kinematografii, která napodobuje postupy a obsahy filmu, knihou o vlivu filmu a jeho gest na naše vědomí a vnímání. [20]



Obr. 14, Zdroj: [22] ukázky z Balderassiho flipbooků

Fotografickou knihu jako flipbooky portrétů a míst vytvořil svými snímky **Volker Gerling**. Německý fotograf mezi lety 2000-2005 vytvořil sérii *Popisy míst a času,* kde se snaží zachytit, to co dělá místo výjimečným. Umělec pozoruje, jak se mění ulice a budovy v Berlíně z hlediska jejich osvětlení během dne. [21]

[20] zdroj [22]: Streitberger, Alexander. [online] [cit. 2022-03-15] Living Photographs or Silent Films? The Flipbook as a Critical Object Between Tactility and Virtuality. In: Image & Narrative : online magazine of the visual narrative, Vol. 16, no. 3, p. 31-44 (2015)

[21] daumenkino Valter Gerling [24] : http://daumenkinographie.de/english/Daumenkinos/daumenkinos.html







Obr. 18- 20 zdroj: [24] : ukázky z fotografického flipbooku Volkera Gerlinga Budovy a ulice, Berlin 2001



obr. 21-23 zdroj [24]: Záchody pro gentlemany,
Berlin, 2005

„Flipbooky těchto míst zobrazují události, kterých si běžně nikdo nevšímá."[22] Při práci například Gerling trávil celý den na výstavě fotografováním návštěvníků, dívajících se na obraz. Tím tak vytváří událost, která se nikdy skutečně nestala.





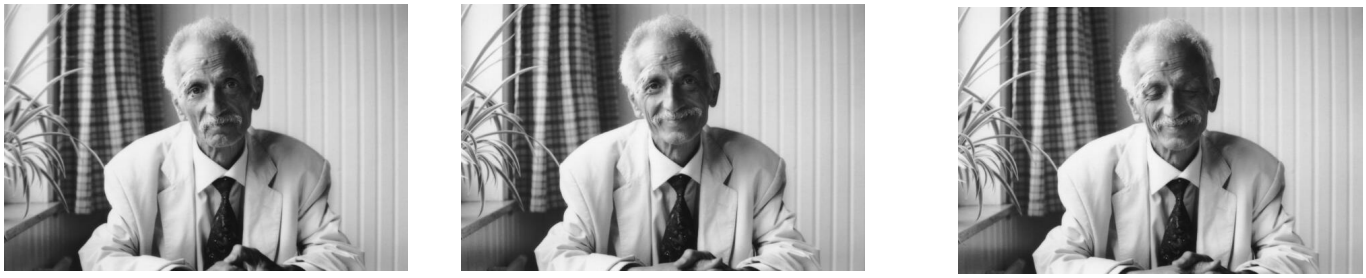


Obr.: 15-17 Zdroj : [24]

Matka a dcera Tübingen, 2012

[22] daumenkino, Volker Gerling [24] : http://daumenkinographie.de/english/Daumenkinos/daumenkinos.html

Dalším zachycovaným místem po dobu dvaceti jedna hodin jsou pánské toalety, kde pozoruje atmosféru místa v závislosti na tom, kolik je zde návštěvníků. Volker Gerling vytvořil flipbooky s fotografiemi osob, které za svůj život potkal. Lidé na nich často ani nevěděli, že jsou snímáni. Zjišťoval, jak budou spontánně reagovat na kameru v akci. Jejich gesta na obrázcích, vypovídají o jejich charakteru a příběhu, který nesou. V roce 2012 například pořídil společné portréty své matky Julie a sestry Franzisky. Flipbook odhaluje také umělcův vztah k fotografovaným osobám. Další ze série flipbooků s lidmi je *Starý muž s kravatou*. Obsahuje mimořádně silný příběh portrétovaného. Vznikl v Německu v Unterstedtu v roce 2009. Na snímcích vidíme muže Mohamada Sariho, který pomáhal lidem v oblastech třetího světa, kde učil lidi, jak si opatřit vlastní zdroj elektřiny pomocí solárního přístroje, který sám vyrobil. Při jedné ze svých cest viděl výbuch bomby v Iráku, kde mnoho lidí zemřelo. Sari následně přestal vlivem posttraumatického stresu jíst. Zhubl o dvacet pět kilo a byl velmi slabý. Sari se snažil zotavit, ale v době kdy Gerling pořídil jeho snímky, mu zbývalo pouhých pět měsíců života.[23]



Starý muž s kravatou, Unterstedt, 2009 Obr. 24-26 zdroj : [24]

3.2.2 Studia a nakladatelství

Nezávislé nakladatelství **Flipboku** se sídlem na ostrově Mallorca (Španělsko), se již podle názvu specializuje na flipbooky tradiční i interaktivní. Hlavními umělci jsou zde **Jossie Malis** a **Julie Reier**. Jejich cílem je znovu objevovat možnosti kapesního kina.

[23] Daumenkino. Valter Gerling [24]: http://daumenkinographie.de/english/Daumenkinos/sani.html [24]

V jejich nabídce můžeme najít sérii flipbooků věnovanou raným průkopníkům filmu. Dokument představuje práci deseti z nich, při čemž každý z flipbooků spouští 6 různých animací v závislosti na poloze palce. Dohromady tedy kolekce obsahuje 60 filmových sekvencí. Mezi nimi jsoudíla filmových pionýrů jako např.: Eadweard Muybridge, Emile Cohl, bratři Lumièrové, Georges Méliès a Lotte Reiniger. [24]



Obr. 27 zdroj: [26]

Kniha na obrázku č. 27 s názvem *Eadweard Muybridge, Pionýr animace* ukazuje šest z jeho nejpozoruhodnějších studií natočených v letech 1877 až 1878, včetně slavného „Skákajícího koně“ nebo „Dámy přeskakující židli”. Mezi různými sekvencemi můžete přepínat umístěním palce na horní, střední nebo spodní okraj každé strany překlápěcí knihy. 135gr • 12 x 5 x 2cm • 240 stran, 170 gr, ISBN: 978-84-122122-1-1 [25] Zdroj [26]

Další flipbook věnovaný dílům Lotte Reiningerové a jejím siluetovým animacím.
135gr • 12 x 5 x 2cm • 240 stran
Papír: Polomatný potahovaný 170 gr
ISBN: 9788412212259
Zdroj: [26]



Obr. 28, zdroj : [26]

[24] https://flipboku.com zdroj: [25]

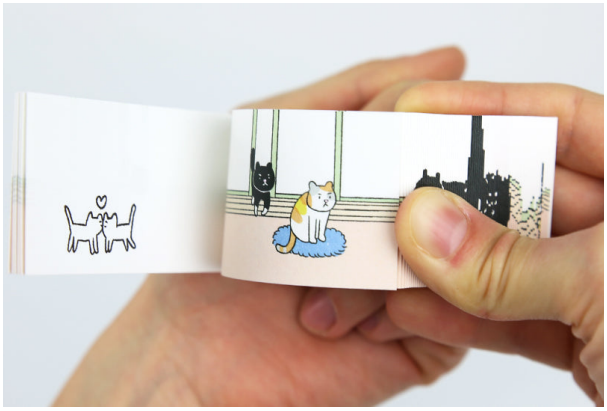
[25] https://flipboku.com/collections/products [26]



Obr. 29 : Flipbook s motivy filmu bratrů Lumièrových,
obsahuje také dvouminutový mikrodokument s rozšířenou realitou.
135gr • 12 x 5 x 2cm • 240 stran
Zdroj: [26]



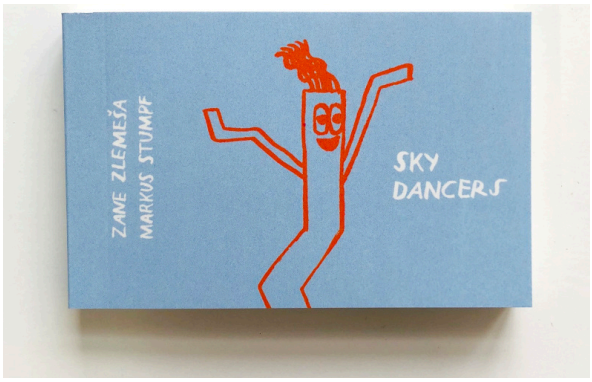
Obr. 30: Flipbook obsahující dílo Georgese Méliése 135gr • 12 x 5 x 2cm • 240 stran
Polomatný lakovaný papír, 170 gr
Micro-dokument: 2 minuty / angličtina
ISBN: 978-84-122122-3-5
Zdroj: [26]



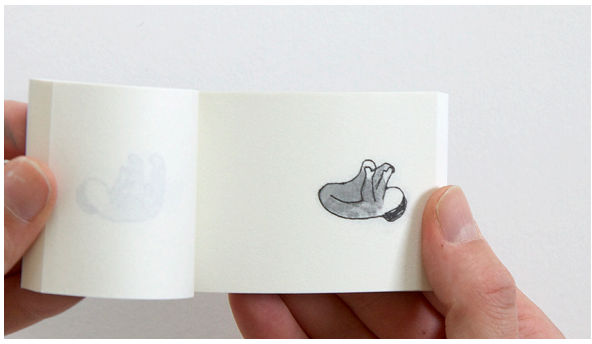
Obr. 31 : Japonsko, 2015
Seigensha Art Publishing
ISBN: 978-4861524851 zdroj: [27]

Stejné studio se také specializuje na flipbooky od populárního japonského ilustrátora **Harumina Asao**. Oblíbená série rozehrává příběhy, kdy roztomilá kočka poskakuje, když slaví své narozeniny, loví rybu, vítá svého majitele nebo jen čeká, až se kocouři poperou o její přízeň. [26]

Dalším nezávislým studiem, které bylo založeno Jenni Rope a Jussi Karjalainenem v Helsinkách roku 1997 je **Napa Books**. Na začátku fungovalo jako komiksové nakladatelství, ale od roku 2000 se změnilo na publikování tvůrčích flipbooků. Od roku 2008 do 2018 pořádalo také soutěž pro jejich autory. V jejich portfoliu najdeme flipbooky současných umělců jako je Kati Rapia, Kiin, Zane Zlemeša & Markus Stumpf, Katja Ronkanen, Stine Illum [27]



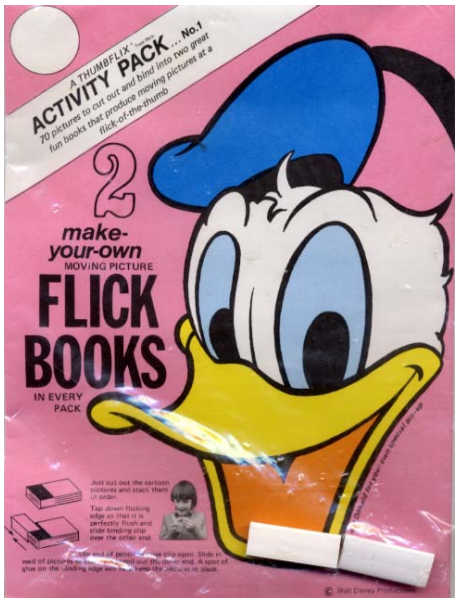
Obr. 32 Zane Zlemeša & Markus Stumpf: Nebeští tanečníci (2019) zdroj : [28]



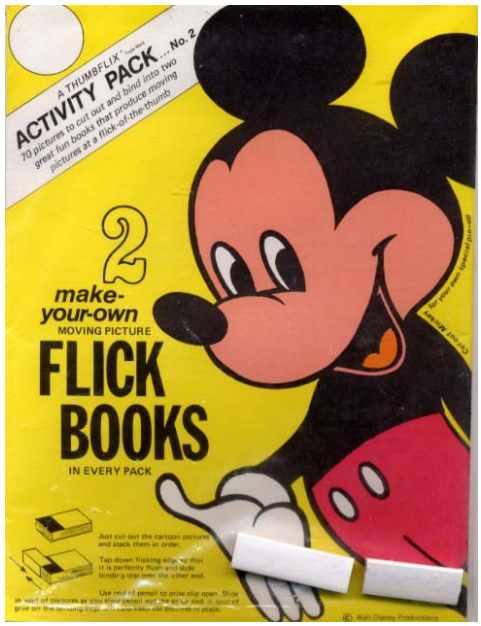
Obr.33: Kati Rapia: Zázračné dítě je tu znovu (2017)
Zdroj: [28]

[26] https://flipboku.com/collections/from-japan-with-love/products/cat-s-proposal [27]

[27] https://cargocollective.com/napabooks/About [28]



Obr. 34: Donald, autor Disney



Obr. 35: Mickey, autor: Disney
Určeno ke stříhání listů - Cartoon
Obsahuje dvě nerozřezané překlápěcí knihy
zdroj: [29]

Flipbooky si už od počátku našly rychlé využití v mnoha sférách, jakou jsou film, sport, erotika, reklama, politika a propaganda, komiks, umění, internet i v dalších nezařaditelných kategoriích. V 90. letech minulého století se stal flipbook populární i v komerčním světě. Nadnárodní společnosti jako McDonald's, Lu, Kinder nebo Kellogg's vkládaly na štítky svých produktů vystřihovací listy s obrázky. Děti měly tyto obrázky rozstříhat a složit z nich filmové knížky např. s motivem Mickeyho a Donalda. Vycházely na okraji stránek francouzského dětského časopisu Journal de Mickey v roce 1991.

Ke stému výročí kinematografie v roce 1995 vydalo nakladatelství **Maledivy** dokonce i desku známek, které po vystříhnutí tvoří krátkou knížku. Dalším příkladem využití flipbooku jako reklamního prostředku je letecká společnost British Airways. Ta distribuovala flipbook formou omalovánek pro děti, ke kterému přikládala i pastelky, aby se během letu nenudily. Tyto nápady a mnohé další můžeme najít v databázi flipbook.info. [28]

[28] zdroj : flipbook.info:http://www.flipbook.info/typology.php#fg [29]

4 Animace se snímací technikou

Samotný technický trik animace spočívá v nedostatečnosti optiky oka, doznívání zrakového vjemu na sítnici a rychlosti přenosu do mozkového centra diváka. Rychlost vnímání obrazu okem je menší, než se mu předkládá v trikovém animovaném filmu. Ve filmovém světe je čas určen pohybem filmového pásu v projektoru a ten má hodnotu 24 obrázků (filmových políček) za jednu vteřinu. [29]

Dříve nám stačilo rozlišení na kreslenou a loutkovou animaci, ačkoliv již od prvopočátku tu existovala animace věcí (*Strašidelný hotel* Edwina S Potera z roku 1909, kdy nůž sám krájí salám, konvice nalévá do šálku čaj apod.) nebo animace keramické hlíny (*Strašlivý sen* sochaře Welshe, 1912) či plošková animace (vynalezena Lederem v roce 1917). Od začátku 80. let se animace tak rozrostly, že je možné animovat všelicos a všelijak. Z toho důvodu se filmová estetika dnes rozlišuje animaci na 2D a 3D tedy na *dvojrozměrnou* a *trojrozměrnou*.[30]

5 Nová média a jejich principy

Na jednu stranu jsou nová média pouze média stará, která prošla digitalizací, a proto se zdá správné pohlížet na ně z perspektivy mediálních studií. Můžeme srovnávat nová média s tiskem, fotografií a televizí, můžeme se také ptát po podmínkách distribuce, recepce a vzorech použití, nebo hledat podobnosti a rozdíly v materiálních vlastnostech každého média a sledovat, jak ovlivňují jeho estetický potenciál.

Vznik nových medií můžeme sledovat od třicátých let devatenáctého století, počínající na jedné straně Babbageovým analytických strojem a na straně druhé daguerrotypem. Co tedy vzniká syntézou těchto dvou trajektorií? Je to převedení všech existujících médií do číselných dat přístupných počítačům. Výsledkem jsou nová média – grafika, pohyblivé obrazy, zvuky, tvary, prostory či texty v komputerizované podobě, vytvářející balík dat. Pokud jsou neomediální díla vytvořena na počítačích, mají svůj původ v číselné formě. Převedení

---

[29] Plass, J. *Základy animace*, Str. 86 [8]

[30] DUDKA, E. *Minimum z dějin světové animace*. Str. 142 -143 [4]

nepřetržitých dat do číselné reprezentace nazýváme digitalizací.[31] Procesem digitalizace prochází dnes všechny animace, které můžeme shlédnout na obrazovkách. Díky vzniku nových medií můžeme propojovat předanimační hříčky se snímací animací. Práce s novými médii obnáší vždy postprodukci. Tu otevírám v následující kapitole.

6 Postprodukce

Animace se dnes neobejde bez postprodukce. Jedná se o technický pojem využívaný ve světě televize, videa a filmu. Označuje se jím veškeré zpracování natočeného materiálu: střih, vkládání dalších obrazových a zvukových zdrojů, titulky, hlasy mimo kameru, zvláštní efekty. Je to sektor, kde se propojují hrubé výrobky, aby z nich vznikl finální projekt.
Stále více umělců v závislosti na zvýšení kulturní nabídky se od 90. let 20. století věnuje postprodukci, což je způsobem recyklace. Přispívá to ke rušení tradičního rozlišování mezi produkcí a konzumací, mezi tvorbou a kopírováním. Umělci zabývající se postprodukcí nevytvářejí novou formu surového materiálu, nýbrž pracují již s objekty, které jsou v oběhu na kulturním trhu.
Užitím obrázků již vzniklých a pobýváním v historických stylech a formách, umělci přetváří díla podle svého vlastního přesvědčení. V různých sférách umělecké činnosti můžeme najít jeden společný prvek a to je práce s již jednou vzniklou formou obsahu.
Tvůrci svá díla vkládají do již existující sítě znaků a významů. Tento fakt dosvědčuje, že tabula rasa pro umělce neexistuje.
Umělci si dnes nekladou otázky jako „Co nového udělat?"ale spíše „Co s tím udělat?". Po jejich vzoru si tedy můžeme položit tu samou otázku: Jakých nástrojů se ve zpracování existujících forem chopíme? Skvělou možností jsou optické hříčky.
To můžeme zaznamenat s flipbooky Johna Baldessariho nebo od Jossie Malis a Julie Reier. Ti zpracovávají původní, již vzniklé filmy a dávají jim nový rozměr kapesního kina.
"Když si umělci přivlastňují úryvky filmů a hudebních skladeb, pak lze říci, že vytvářejí jakási časová readymade, avšak nikoli z věcí každodenního života, nýbrž z věcí vytvářejících naši kulturu" Dauges Gordon.[32]

---

[31] MANOVICH, L. *Principy nových médií* [7]

[32] BOURRIAUD, N.: *Postprodukce, str.87* [2]

7 Výtvarníci animovaného filmu

Animátor je ten, kdo imaginací a technikou oboru sděluje svoje pocity a úvahy pomocí animovaného objektu v upravené poloze a kontextu scénáře. Není to jen obraz skutečného hmotného světa, ale jde o spojení se světem představ, fantazie a snů tvůrce animace. I zde stejně jako v edukaci chápeme animaci jako originální tvůrčí čin, vycházející z pozorované reality s přídavkem imaginace transformující se v nový tvar. Každý objekt má jiný charakter, jinou míru duševna, jinou míru emocí. Tento soubor se navenek projevuje způsobem pohybu, mimikou obličeje, postavením figury, objektu, rychlostí nebo pomalostí akce jak dílčí, tak celku. Oduševnění, oživení animace spočívá v zachycení hybného momentu, ve vytvoření iluze a pohnutí mysli jako startéru akce.[33]
V praktické části mé bakalářské práce jsem se inspirovala díly několika významných českých animátorů a průkopníků experimentálního filmu. Na dalších stranách přibližuji jejich význam a přínos do oblasti animovaného filmu u nás i v zahraničí.

7.1 Karel Zeman (1910 -1989)

Od října 2012 na Malé Straně, v blízkosti Karlova mostu je v Praze otevřeno muzeum věnované Karlu Zemanovi. Návštěvník se zde podrobně seznámí interaktivní formou s tvorbou tohoto filmového kouzelníka. Veřejnost má možnost vyzkoušet si množství doprovodných programů. Nejen dětem, ale i dospělým, muzeum pravidelně nabízí komentované prohlídky, workshopy organizované studiem Ultrafun.[34] Dále kroužky animace a filmové a trikové tvorby, příměstské tábory, kde se účastník naučí základní techniky a dovednosti k tomu, aby si mohl vytvořit vlastní animovaný film. Zúčastněný může využít různé druhy kreativních dílen. [35] V roce 2015 byla vydána rozsáhlá publikace s názvem *Karel Zeman a jeho kouzelný svět*, která pochází z pera jeho dcery a vnučky. Můžeme se v ní podívat přímo do zákulisí tvorby tohoto umělce. Poznat triky, které ve svých filmech užíval, způsoby animace i jejich kombinování, nahlédnout do jeho technických scénářů a skic, jež

[33] PLASS, Základy animace str. 86, 90, [8]

[34] Studio Ultrafun [30]

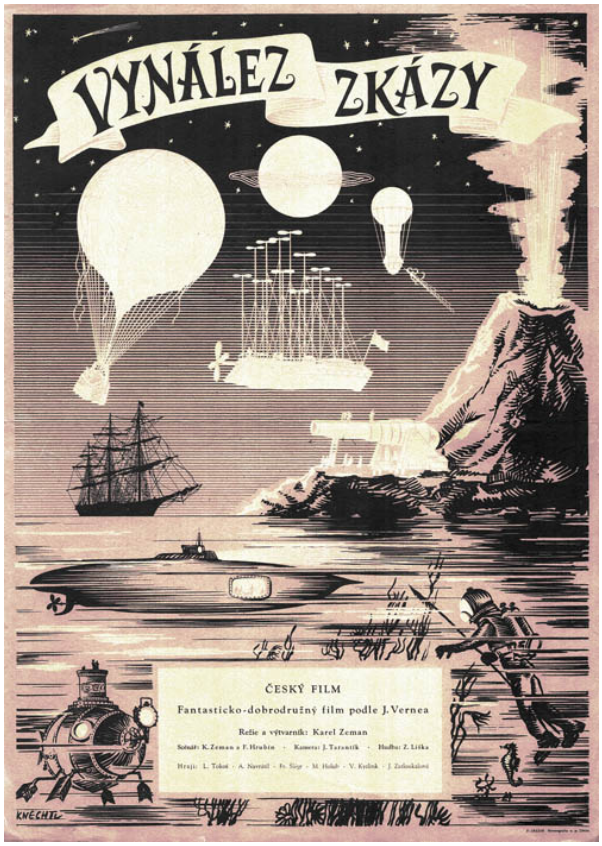
[35] Muzeum Karla Zemana: https://muzeumkarlazemana.cz/doprovodne-programy/ [31]

stály na počátku každého filmu.[36] Než se Karel Zeman dostal k filmu, pracoval jako vedoucí reklamy firmy Baťa v Brně.

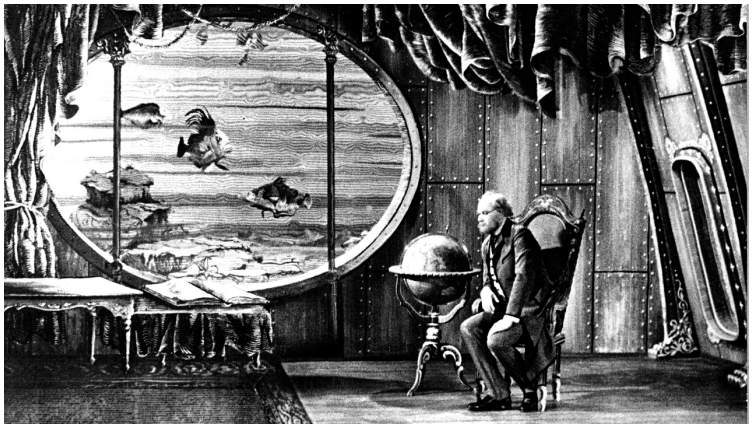
Z počátku své tvorby pracoval s loutkou (*Vánoční sen, 1945*), kde si ověřil technologické problémy *(Cukr, Křeček* 1946). Dospívá ke karikaturní loutce a uvádí spoustu vtipných grotesek. Filmuje Havlíčkova *Krále Lávru,* zde je loutka v satiristickém duchu. Filmový dobrodruh se více než 15 let se také věnuje postavě pana *Prokouka*, který se pro něj stává symbolem a talismanem na celý život. S Jiřím Trnkou, kterému je věnovaná následující kapitola, nemají společnou jen výtvarnou polohu, ale i hledání nových postupů, fantazií a filmovost.

„Pohyb je ovšem nejen projevem loutky, ale i projevem autora."

Karel Zeman[37]



Obr.38: plakát k filmu:*Vynález Zkázy 1958* [35]



Obr. 39: film: *Vynález Zkázy (1958)* [36]

[36] databáze knih: Karel Zeman a jeho kouzelný svět [32]

[37] databáze knih: Karel Zeman a jeho kouzelný svět [32]

V experimentálním filmu *Inspirace* (1948) je krásná poetická hra mezi Kolumbínou a Pierrotem. Jedná se o oživení figurek foukaného skla. Křehká krása fantastické skleněné přírody, její třpyty a lesky, tanec a zrcadlení na spodní, jakoby ledové desce, dodávají snímku zvláštní půvab. V 50. letech se jeho film *Vynález zkázy* promítal v 70 zemích světa– jen v New Yorku ho bylo možné vidět na 96 místech.

V *Pokladu Ptačího ostrova (*1952) jsou reliéfní loutky i dokreslovaná pozadí na motivy perských iluminací. Doslova filmovou revolucí je *Cesta do pravěku* z roku 1955, kdy Karel Zeman rezignuje na výtvarnou stránku a co nejpřesněji vytváří iluzi pravěké přírody a tvorstva. Zemanův talent vynikne v dokonalém využití filmového triku. Umělé je reálné, reálné je stylizované. [38]

Karel Zeman pracuje během své kariéry podobně jako Méliés pracuje s motivy Julese Verna. Dalším příkladem je film *Baron Prášil (1961)*. Z jeho tvorby dodnes vychází mnoho slavných světových animátorů - Terry Gilliam a Tim Burton. S údivem sledujeme, jak se Zemanovi podařilo vynalézt tolik filmových triků bez použití počítačů a digitální techniky. Karel Zeman byl ve svém oboru naprosto jedinečný, vytvořil si totiž vlastní fantastický svět. Všechno se naučil sám bez formálního filmařského vzdělání. [39]



Obr.36:film Karla Zemana *Baron Prášil (1961)* [33]



Obr.37: Georgese Meliés, *Cesta na Měsíc (1902)* [34]

[38]Poš. J. Výtvarníci animovaného filmu Str.: 40-43 [8]

[39] Muzeum Karla Zemana: https://muzeumkarlazemana.cz/doprovodne-programy/ [31]

7.2 Jiří Trnka (1913-1969)

Poválečný vývoj české animace byl spjat se vznikem studia Bratří v triku v Praze, spolu s Hermínou Týrlovou a Karlem Zemanem v tehdejším Gottwaldově a studia loutkových filmů Jiřího Trnky.

Jiří Trnka byl více než dvě desetiletí nejvýznamnější osobností loutkového filmu u nás. Vyrůstá na vesnici v okolí předměstí průmyslové Plzně. Znal a miloval lid i jeho tradice. Loutky vyřezával už jeho dědeček a jeho profesorem byl Josef Skupa, autor Spejbla a Hurvínka, zakladatel moderního českého loutkářství. Jiří Trnka se jako mladý ujímá vedení studia Bratří v triku. Děje se tomu v době, kdy má za sebou studium na UMPRUM a bohatou vlastní tvorbu, ve které vycházel z české tradice politické karikatury. Používal zde černobílé vyjádření charakterů a v něm objevně kombinoval kresbu s pořízenými fotografiemi pražských ulic. [40]

Významným rysem Trnkovy tvorby byly univerzální a hluboké znalosti všech oblastí našeho i světového umění a kultury vůbec.[41] Už jako malý se promítal do postavy pohádkového prince Bajaji, který setne hlavu drakovi a zachrání místo princezny svou maminku. Svým osudem chudého chlapce, který dobyl svět, opravdu Bajaju připomíná.

„Když jsem byl malý, tak jsem si představoval obchod s hračkami, tak jsem snil o tom, že mě tam zavřeli a mohl jsem si se vším hrát. Tak jsem se snažil abych si mohl hrát celej život. Všechno je uskutečnitelný, když se člověk rozhodne to udělat, tak se to nakonec povede"

Jiří Trnka[42]

Jako mladý měl spoustu trpělivosti a vůle. Své loutky vystavoval od sedmnácti let, kdy vyhrál velkou uměleckou soutěž v Praze. Uměl loutky navrhovat, malovat, vyrábět, šil jim oděvy v ruce i na stroji. Do Prahy přijel s jediným kufrem plným loutek. Praha ve třicátých letech je ovlivněná avantgardou, nejvýraznějším hnutím je surrealismus. Umělci splétají sen a skutečnost. Trnka kromě studií maluje obrazy a navrhuje hračky. [43] V roce (1936) se poprvé dostane k animovanému filmu *Všudybylovo dobrodružství*. Na tomto projektu se podílí s Hermínou Týrlovou. Poprvé vytváří animaci pro reklamní účely.

Trnkův přístup k animovanému filmu byl podstatně tvořen složitými technologiemi.

---

[40] *Nalezený přítel (2019)*, režie Joël Farges, Dokument České televize, délka 80 min. [37]

[41] Poš ‚J. Výtvarníci animovaného filmu: (s. 32) [10]

[42] *Nalezený přítel (2019)*, režie Joël Farges, Dokument České televize, délka 80 min. [37]

[43] *Nalezený přítel (2019)*, režie Joël Farges, Dokument České televize, délka 80 min. [37]

Respektoval organickou hmotu, pochopil všechny perspektivy a možnosti různých složek filmové tvorby. Přemýšlel jako výtvarník i jako filmař. Byly to pro něj dvě strany téže mince. První jeho film je kreslený z v roku 1945 na motivy lidové báchorky *Zasadil dědek řepu*. O rok později vzniká pohádka *Zvířátka a Petrovští*, kde se objevuje více postav a jsou propracovanější svými charaktery. Objevily se zde živější montáže, drobnokresby, zdokonalení prvky charakterové animace. Za tento počin získal hlavní cenu na festivalu v Cannes svým spontánním půvabem a úsměvností, vyobrazením lidských povahových rysů. Následuje protiválečná groteska *Perák a SS* (1946). [44]
V roce 1948 vzniká film *Císařův slavík* na motivy Andersenovy pohádky. Jedná se o dobovou alegorii o zmanipulovaném císaři. Stalinismus vrcholí, následují komunistické čistky a zatýkání, věznění a popravy. Hranice jsou zavřeny.

Film *Bajaja* (1950) odráží spoustu z Trnkova osobního života a pocitů. Z jeho vztahu s matkou, která je zde zakletá do podoby bílé klisny. V pohádce nakonec matka, která mu celou dobu pomáhá, požádá prince o useknutí její hlavy. Motiv vychází z antické tragédie. Jiří Trnka tímto příběhem symbolizuje odchod do ráje. Jiří Trnka se se studiem Bratří v Triku loučí v roce 1957 a nadále se věnuje pouze loutkovému filmu ve vlastním malém atelieru.[45] Ke kreslenému filmu už se vrací pouze v roce 1958 v osvětovém krátkém filmu *Proč UNESCO?*. O rok později v kreslených návrzích na protiválečnou satiru *Bombománie* a v kresbách pro film *Blaho lásky*. Snímek je jemný nostalgický a přináší ohlédnutí se za životem. Trnka se nikdy neopakoval, neustále potřeboval objevovat nová řešení. Jeho barevnost má vždy svůj řád, své ladění, logiku a působivost. V *Řepě* a *Petrovštích* je pestrá a věcná v *Perákovi* je iluzivní a v *Blahu lásky* přináší vůni vzpomínek. Trnkova kresba nikdy efektně nedramatizuje, ani nezdrobňuje a nezněžňuje. Společnými rysy jsou ve všech jejích polohách charakterizační schopnost, humor a akčnost.[46]

Ruka z roku 1965 byl Trnkův poslední film. Ten se natáčel s už tím, že půjde do distribuce v zahraničí, ale v Československu se promítat nebude. V roce 1969 začala STB zabavovat všechny kopie filmu. Pohotový promítač naštěstí schoval jednu kopii. Dalších 20 let nemohl český divák *Ruku* vidět. Trnka přiznával, že až díky tomuto filmu pochopil pravou tvář komunismu. Film je alegorie na režim, který vodí občana na provázku a poroučí mu. Věděl,

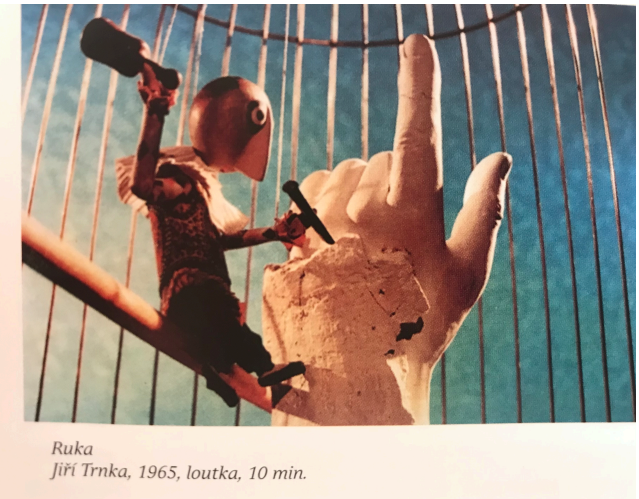
---

[44] Poš ‚J. Výtvarníci animovaného filmu: (s. 33) [10]

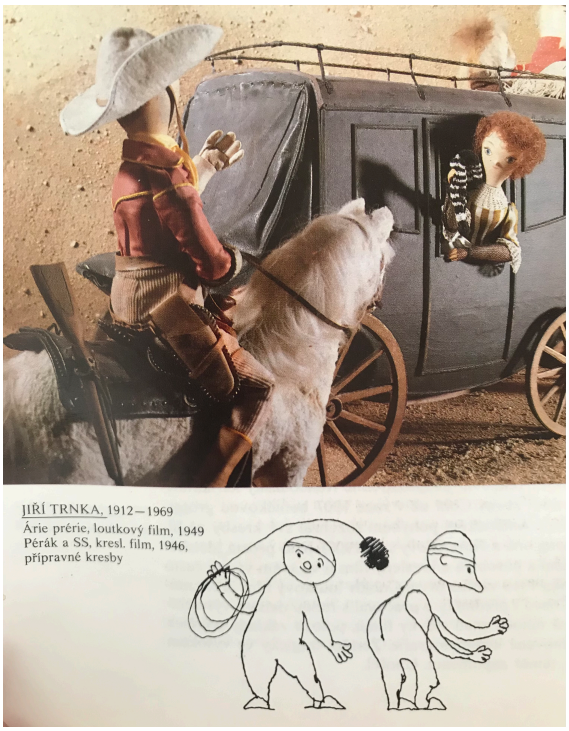
[45]*Nalezený přítel (2019)*, režie Joël Farges, Dokument České televize, délka 80 min. [37]

[46] Poš ‚J. Výtvarníci animovaného filmu: (s. 37) [10]

že on sám, je přes všechna uznání a výhody pouze loutkou v rukou totalitního režimu. Pochopil, že výhody a svoboda obvykle nejdou ruku v ruce. [47]



Obr.40: *Ruka* Jiří Trnka [8]



Obr.41: Jiří Trnka, loutkový film, přípravné kresby [10]

7.2.1 V zahradách imaginace

V období od 27. 10.2019 do 26.6. 2020 bylo v GASK[48] možné navštívit výstavu pořádanou k 50. výročí Trnkovy smrti s názvem *V zahradách imaginace*. Skládala se ze dvou částí. V první části vycházela koncepce z toho, jak Jiří Trnka chápal umění sám. Návštěvník se zde setkal s fatálními tématy, ke kterým se v pozdějších letech skrze loutku vyjadřoval k otázce umělecké svobody a dehumanizaci lidského společenství. Jeho originální přístup k výstavnictví, který se projevil na dvou světových výstavách v Bruselu 1958 a v Montrealu 1967. Exponáty zde mapovaly tvůrčí oblasti, kterým se Trnka během svého života věnoval: malířství, ilustrace, sochařství, loutkářství a animovanému filmu. Výstava měla za cíl oslovit staršího konzervativního diváka i diváka mladého a nabídnout mu kvalitní protiváhu nyní převládající zahraniční tvorby komerčního charakteru. Za tímto účelem vznikla řada

[47] *Nalezený přítel (2019)*, režie Joël Farges, Dokument České televize, délka 80 min. [37]

[48] Galerie středočeského kraje

komponovaných audiovizuálních projekcí a interaktivních instalací mapujících neotřelou a zábavnou formou výše zmíněné oblasti Trnkovy tvůrčí činnosti. Právě tento zábavný pilíř, je druhým, o který se výstava opírala. Toto uchopení posouvalo výstavu k výpravnějšímu a atraktivnějšímu pojetí.

Druhou částí výstavního projektu byla *Trnkova zahrada 2,* která se přizpůsobila velkorysím prostorám jezuitské koleje. Ambicí bylo znovuoživení nejznámější a nejúspěšnější dětské knihy Jiřího Trnky *Zahrada*. Kniha, ve které pět malých kluků objeví cestou do školy starobylou zahradu, v níž prožijí řadu neočekávaných setkání a veselých dobrodružství, je nejen zábavná, ale také inspirativní.

Autoři scénáře výtvarného řešení plně respektovali autora a navíc domysleli jeho představu pomocí moderních technologií a rozvinuli příběh hlavních aktérů tak, aby v plné šíři vynikla výtvarná a literární kvalita předlohy. Důraz byl kladen na množství animací a audiovizuálních efektů.[49] Z Trnkovy tvorby vychází například Tim Burtton nebo Japonec K. Kawamota. Ten v roce 1979 natočí film Dům v plamenech (jako mladý pobýval u Trnky na stáži v Praze natočil Šípkovou Růženku).[50]

7.3 Radek Pilař (1931-1993)

Přehled o jeho tvorbě jsme si mohli udělat díky nedávné retrospektivní výstavě galerie Villy Pellé v pražské Bubenči, která byla otevřena od 20. října 2021 do 20. února 2022.

„Výstava je příležitostí náležitě ocenit Pilařovo odhodlání vytvářet srozumitelnou řeč nové obrazové doby prostřednictvím těch nejaktuálnějších technologií, jeho celoživotní chuť experimentovat s propojováním malby, fotografie, filmu a videa – a zároveň touhu oslovit co nejširší publikum." dodává kurátor výstavy Pavel Ryška.

Exhibice vznikla k 90. výročí Pilařova narození. „Návštěvníci se mohli seznámit s ilustracemi, malbou a videoartem, který hrál v Pilařově tvorbě významnou roli." Říká ředitelka Galerie Villa Pellé Vladana Rýdlová. Výstava ukazovala autorovu fascinaci „blbou malbou" pouťových atrakcí nebo osobité reakce na britský pop art. Příchozí se dozvěděl, co Pilař nazýval „obrazové karbanátky" a proč je považoval za nástroj schopný demokratizovat sféru vizuální kultury. [51]

---

[49] GASK, Jiří Trnka, V zahradách imaginace [38]

[50]Dutka E. Minimum z dějin světové animace. (s. 148) [4]

[51] tisková zpráva k výstavě „Radek Pilař 90" https://villapelle.cz/radek-pilar-90/ [39]

„Techniku musí člověk používat jako prostředek, ne jako cíl. Současný život se bez ní neobejde a já chci svou prací vyjádřit, že žiju dnes. A to sebou nese nejen pohyb a rytmus, vědomí času jako důležitého a někdy i určujícího životního prvku, ale i podívanou na životní protiklady. Najednou zjistíte, že ty největší banality tvoří skutečnost" [52]

Radek Pilař *1991*



Obr.42: Leták k výstavě zdroj: autorka



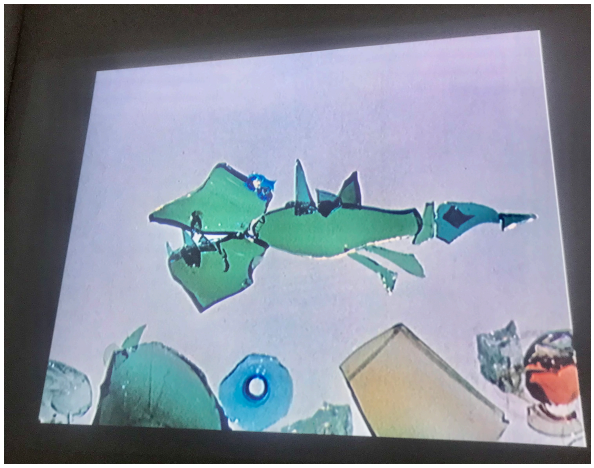
Obr.43: Radek Pilař, *Botička,* kombinovaný film 1988

Technologií, která českým umělcům od devadesátých let umožnila pracovat s pohyblivým obrazem, nebyl film, ale především video. Pro většinu veřejnosti a umělecké komunity k nám video dorazilo s dvacetiletým zpožděním. Přesto i v socialistickém Československu bychom našli některé tvůrce, kteří s videem spolupracovali. Jejich tvorba se však po roce 1989 většinou ukázala jako asynchronní nejen k historii světového videoartu, ale i vůči snahám nastupující umělecké generace. Za zakladatelské osobnosti videa v Československu jsou označováni Radek Pilař a Petr Skala. Specifičnost jejich práce předznamenávala, že oba začínali na poli u nás téměř neexistujícího experimentálního filmu. Od konce šedesátých let vytvářeli ručně malované filmy, inspirované díly klasiků tohoto žánru. S videem začali Pilař i Skala pracovat relativně pozdě, v první polovině osmdesátých let. Radek Pilař si vlastní první videokameru a videorekordér koupil v zahraničí v roce 1983.

[52] doprovodný text z výstavy: „Radek Pilař 90" [39]



Obr.44: Videoprojekce Písnička pro sklíčka (1967) z výstavy: Radek Pilař 90 zdroj : autorka



Obr.45 Videoprojekce Písnička pro sklíčka (1967) z výstavy: Radek Pilař 90 zdroj : autorka

K dispozici měl také přenosový vůz firmy Supraphon[53], se kterou spolupracoval na sérii popularizačních hudebních filmů. Pilař a Skala k médiu videa nepřistupovali analytickým způsobem, ale jeho výrazové možnosti využívali k vytváření emotivních obrazových koláží metaforického charakteru. Od konce osmdesátých let se také pokoušeli institucionálně etablovat oblast videoartu. [54]

Pilařova tvorba byla převážně věnovaná dětem. Jeho programovým debutem byla kouzelná pohádka *Písnička pro sklíčka* (1967, rež. V. Bedřich), sehraná aktéry ze skleněných střepů. Pilař v ní obdivuhodně pracuje se skleněným lomem, s bizarním skleněným tvarem a dociluje překvapivého výtvarně dramatického účinu.

V roce 1967 také začíná pracovat s režisérem L. Čapkem na kresleném seriálu *O loupežníku Rumcajsovi a jeho ženě Mance*, který se po šestadvaceti dílech rozroste o loupežnického synka Cipíska a o dalších šestadvacet dílů. Zásluhu na tom mají jak Čtvrtkovy půvabné příběhy, tak vděčné typy protagonistů a úsměvná výtvarná poloha seriálu. Pilař se v ní nepokouší o artistní výboje. Jde sdělnou a humornou ladovskou cestou: hravou kresbou, jasným prosluněným koloritem, v kresbě i v kompozici aplikovaným kruhovým motivem.

---

[53] Česká obchodní hudební značka.

[54] POSPISZYL, T. Asociativní dějepis umění. (s.165-166) [9]

Úspěch Rumcajse vynesl Pilařovi účast na řadě televizních seriálů. V posledních letech se však intenzivně věnoval experimentální tvorbě v oblasti nových audiovizuálních kombinací, kolážových technologií videoklipů a dociloval v nich pozoruhodných výsledků. Lze tedy říci, že ve své tvorbě šedesátých a sedmdesátých let dospěl především k dobré úrovni kreslené a večerníčkové produkce.[55] Ačkoliv měl Pilař v té době za sebou řadu pozoruhodných pokusů o integraci malby, fotografie a filmu i založení oboru animované tvorby na pražské FAMU, o jeho dalším směřování rozhodl vývoj situace po sovětské okupaci. [56]
V poslední kapitole své činnosti objevoval pro animovaný film i televizi nové výtvarné postupy a techniky. Až ve druhé polovině osmdesátých let se vynořily ze soukromí Pilařova ateliéru koláže, asambláže a výsledky experimentů s elektronickým obrazem i obrazy, ze kterých mezi barevnými pastami, fragmenty fotografií a roztavenými kusy plastů upřeně hleděly kulaté oči pohádkových bytostí. Nešlo o veselé kresby, ale hravá obrazotvornost nezapadala ani do tehdejších představ o vážné umělecké tvorbě. Až devadesátá léta přinesla autorovi uznání za vrstevnatou poetiku a odvahu propojit abstrakci s realistickým zobrazováním.[57]

7.4 Jan Švantkmajer (1934)

Je malíř, grafik, keramik, scénograf, autor objektů, taktilní poezie, filozofických esejů, loutkář, filmař, režisér, animátor, střihač, autor námětů a scénarista. O jeho tvorbě lze stručně říci, že dala animovanému filmu nové výrazové i obsahové dimenze. Jen zřídka vypráví příběh, vždy ale odhaluje souvislosti, vazby i následky lidského konání a dějů. Nezastavuje se před hranicemi vědomí, ale nehledá také příčiny jen pod jeho prahem. Umí varovat před ztotožněním nepřiznaného nepoznaným a nepoznaného s nereálným. Přesná logická konstrukce s eruptivním temperamentem a fantazií, realita hmoty a faktu s výtvarnou stylizací, technologie realizačního procesu s tokem, imaginací a časoprostorem díla nejsou neslučitelnými protiklady, ale vzájemně inspirativními dynamickými vazbami v jeho dílech.[58]
Švankmajerova filmová výtvarnost je spjata s akcí kamery, filmovou výrazovostí v daném kontextu a v dané úvaze. Dostává se nám zamyšlení nad mnohovrstevnatostí příčin a

---

[55] Poš, J. Výtvarníci animovaného filmu (s.100-102) [9]

[56] Tisková zpráva k výstavě „Radek Pilař 90" [39]

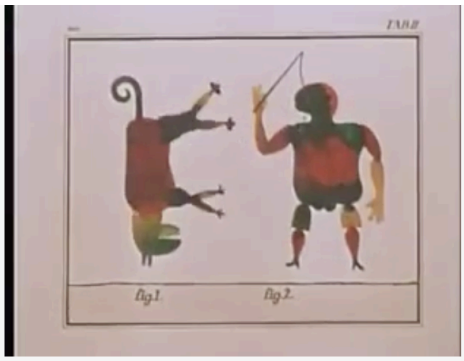
[57] Úvodní text retrospektivě „Radek Pilař 90" [39]

[58] Poš, J. Výtvarníci animovaného filmu (s.124) [9]

následků lidského jednání. Švankmajer nevidí dobro a zlo jen jako produkt konkrétních historických podmínek. Jeho morálka je velice reálná. Dobro i zlo je ve zjevných i nepostřehnutelných formách v každém z nás. Bylo a bude. Švankmajer nám jen demonstruje složitost jejich vazeb. Není však jen tyto dvě polohy. Jsou i jejich jiné vazby: krása, hloupost, ubohost, svoboda, krutost, žravost, moc, sen, fantazie, posedlost a i o nich hovoří. A je tu i humor. Díky tomuto všemu můžeme jeho díla uvádět jako stále aktuální reakce na mezilidské fenomény i ve školním prostředí. Svérázně interpretovaná poetika lidových loutkových her se může pro žáky stát inspirativní nejen prostředky, ale i námětem.
O jeho filmech se hovoří často jako o experimentech. Švankmajerova tvorba je však přímo protikladem experimentu. Experiment automaticky neznamená novou cestu, nový objev a nové myšlení. Vědec, kterým Švakmajer je, experimentuje jen tehdy, když dosavadní poznání ani logické závěry nestačí samy vytyčit další postup, ale jen naznačit směr, v němž je pak možno už jen hledat a zkoušet. Volil vždy jen ty techniky a postupy, které nejlépe vyjádřily jeho záměr a s těmi pak pracoval zcela suverénně a bezpečně. Snad jen ve hledání těch podnětů a vazeb našeho vědomí, které spoluvytvářejí naše já a ovlivňují naše činy, inklinuje k experimentu významovému.

V prvních deseti tvůrčích letech 1964-1973 natočil pro naši distribuci dvanáct filmů a dva zahraniční, v následujících patnácti letech sedm filmů a dva pro zahraniční zákazníky. Poprvé spolupracoval jako loutkař na filmu *Johannes doktor Faust* (1958). Samostatně režijně i výtvarně debutoval filmem *Poslední trik pana Edgara* (1964), jenž je symbolem tvořivých i ničivých vazeb lidského vědom i nevědomí. Ve výtvarně groteskním pojetí filmu pracuje převážně s trikem jen s minimem animace.
Autorsky se uvádí loutkovým filmem *Rakvičkárna* (1966). Výtvarně vychází z naivního a drastického expresivního tvarosloví pouti, z oprýskaných barvených loutek a hadrových dekorací, ty ozvláštňuje poetikou dobových reklam. Vystupují kašpar, paňáca, měšec, palice, rakev, morče. Film je tvrdou obžalobou ničivého sváru a agrese.
Následující *Et Cetera (1966)* je ironickým protestem proti tupému mechanismu života v bludném kruhu, v němž ignorujeme existenci dveří či výchovy bez biče. Je jediným Švankmajerovým filmem, vytvořeným plně kreslenou animací. V jedné z populárních anket tehdejších let označil Jiří Trnka tento film za svůj nejsilnější umělecký zážitek roku.
Historia Naturae (1967) je ironickou fantaskní koláží objektů, zamýšlející se nad věcnou žravostí tvorstva a pomíjivosti života. *V zahradě* (1967) pracuje s reálnými herci jako s

loutkami, aby tím intenzivněji zdůraznil egocentrický despotismus, budující svou nadvládu nad odosobněním ostatních, kteří se stávají pouhými kůly v plotu a vyčkávají, jak budou manipulováni.



Jan Švankmajer Et Cetera 1967

Obr.46: *Et Cetera (1966)* [45]



Obr.47: *Možnosti dialogu* (1982) [46]

Byt (1968) kombinuje hru herce s animací předmětů a hmot, které jej obklopují, odmítají mu sloužit a pronásledují jej. Jsou to dramata stavu odcizení. Člověk je zde absurditou vnějšího dění přinucen k rezignaci.
Tichý týden v domě (1969) má podobnou tematiku i technologii. Dům je světem, v jehož útrobách se den ze dne odehrávají vzájemně se podmiňující iracionální dramata a procesy prosté jakéhokoli citu, které nezbytně vyústí v destrukci. [59]

Odkaz Jana Švantkmajera je možné najít v námětech i technikách zpracování v nejaktuálnějším prostředí filmové animace. Tu tvoří už i o dvě generace mladší umělci. Film *The House* (2021) vznikl v Londýnském **Nexus Studios**. K vidění je na streamovací platformě Netflix[60]. Čtyři výrazné osobnosti nezávislé stopmotion animace zde vytvořily tři příběhy. Ty jsou nastavené tak, aby divákovi předvedly minulost, přítomnost i budoucnost. Výsledkem je temná komedie se surrealistickým příběhem. Ve všech třech příbězích se osudy loutkových hrdinů za podivných událostí pouští do boje s domem, ke kterému jsou připoutáni pocitem domova. První se odehrává ve viktoriánské době. Zbídačený Raymond se setkává s tajemným dobrodincem, který mu slíbí, že jemu i celé jeho rodině obnoví ztracený status. Rodina, ale brzy zjišťuje, že touhy nás často nevedou tam, kam očekáváme. [61]

---

[59] Poš, J,Výtvarníci animovaného filmu (s.124-134) [9]

[60] *The House* (2021) 97 min, USA/UK Nexus Studios [40]

[61]The House part 1 [41]: https://www.awn.com/animationworld/surreal-stop-motion-world-house-part-1



Obr.48: *The House* (2021) Nexus Studios



Obr.49: *Něco z Alenky (1988) Švankmajer, J.* [47]

Tvůrce druhého příběhu **Niki Lindroth von Bahr,** ukazuje současnost, ve které se snaží neúspěšný developer co nejrychleji prodat luxusně vypadající rekonstruovaný dům. Nečekaní hosté mají však jiné plány a stanou se katalyzátorem pro osobnostní poměnu. Prvními nečekanými návštěvníky jsou zde brouci. Autor vychází ze zkušenosti mnohých z nás. Najít rojící se parazity v bytě nebo v domě je jedna z nejnepříjemnějších věcí. Jako hlavní postava je tu zvolena myš, která se snaží zbavit dům hmyzích škůdců. Zkouší z domu dělat jakési bezduché sídlo a polepšit si ve společenském žebříčku bohatství a úspěchu. Paradox tkví v tom, že je sám vlastně škůdcem. Niky Lindroth Von Bahr poukazuje na symboliku v ztráty humánní verze myšáka až po naprosté ovládnutí zvířecími pudy.[62]
Třetí a poslední část loňského snímku *The House* vytvořila režisérka **Paloma Baeza**. Její hlavní hrdinkou je zde mladá bytná kočka Rosa. V blízké budoucnosti přichází apokalypsa v podobě potopy. Tu však Rosa ignoruje a snaží se opravit vlastními silami rozpadající se dům. Její nerealistická vize jí zaslepí před nevyhnutelnou změnou, která přichází. [63]

V roce 1970 Švantkamjer natáčí třicetiminutový film *Don Šajn*, který je zasazen do prostředí bludišť zpustlých zámeckých zahrad. Jako herci jsou zde loutky, které mají choreograficky trhaný pohyb vedených marionet. Prvky v naivní dramatičnosti zde do loutek koncentrují nesmyslnou nepříčetnost krutosti a zloby. O rok později dokončuje film *Žvahlav aneb šatičky Slaměného Huberta*. Dlouho nebyl uveden, protože jeho na tu dobu přílišná surrealistyčnost nebyla v Československu oceněna. Později byl díky americkému producentovi vyslán do světa a zvítězil a několika mezinárodních festivalech.

---

[62] The House part 2 [42]: https://www.awn.com/animationworld/surreal-stop-motion-world-house-part-2

[63] The House part 3 [43]: https://www.awn.com/animationworld/surreal-stop-motion-world-house-part-3

Švatkmajerova ispirace Edgarem Alanem Poem se projevila ve snímku *Zánik rodu Usherů* (1980). O tři roky později výtvarník opět čerpá motiv ze stejného spisovatele a vytváří triptych *Kyvadlo, jáma a naděje*. Zde vyjadřuje opět kruté a destruktivní tendence moci, procházející dějinami lidstva v nejrůznějších obměnách, i zoufalou vůli člověka k životu. Švankmajer v něm oživením drtivé makrostruktury hmoty, iluzivním pohybem věčného hledání ohrožení a úniku dociluje strhujícího účinku.
Možnosti dialogu (1982) sdělovacím prostředkem je zde asambláž, objekty, koláž s aktéry animovaných modelací. Je to směs svárů a příčin, které znemožňují dialog a dorozumění. Naléhavě nám připomíná ambivalenci zdánlivých hodnot a jistot.
Roku 1987 natáčí pro švýcarské studio Conor Film Curych svůj první celovečerní film inspirovaný motivy Carollovy Alenky v říši divů, *Něco z Alenky*. Už název nám napovídá, že se nejedná o rekonstrukci podle literární osnovy, ale o ryze filmovou evokaci představ a poznání z literárního díla. Švankmajer dokáže bez vnějšího příběhu gradovat střet reality s jinou dimenzí nevědomých vazeb tak, že jimi hravě udrží pozornost diváka celých devadesát minut. Uplatňuje zde svou imaginaci. [64]
Bylo by mylné domnívat se, že za tak pestrým výčtem filmových snímků stojí Jan Švantkmajer sám. Se svou ženou **Evou Švankmajerovou** (1940-2005) tvořili od začátku 60. let silnou výtvarnou dvojici. Eva se podílela jako autorka na výpravě k řadě zde zmíněných filmů (Jáma, kyvadlo a naděje, Něco z Alenky, Lekce Faust, Spiklenci slasti). V jisté době oba vytvářeli obdobné keramické objekty - nádoby. Psali společné texty, či sestavovali obrazové interpretace (*Dialog zrak-hmat*), zajímali se o taktilní poezii. Oba dva si zapisovali do deníků své sny, ze kterých čerpaly náměty pro tvorbu. Eva Švankmajerová se ve svých dílech obracela především k vnějšímu objektu. Tím tematizovala vypjaté nejbanálnější lidské vztahy. Zřetelně poukazovala k problematice ženského údělu, ženské roli a obecně vztahu pohlaví. Odkrývala vše liché, vše kamuflující, vše, co si člověk sám o sobě nalhává a nebo čím sám sebe ohrožuje a ničí (technologické, politické, kulturně - civilizační pohromy atd.) [65]

---

[64] Poš, J,Výtvarníci animovaného filmu (s.124-134) [9]

[65]Švankmajerová E., Švankmajer, J. Anima, animus, animace: mezi filmem a volnou tvorbou (s. 14) [11]

„Podobně jako mezi anninou a animem na jedné straně a mezi ženou a mužem, s kterými žijeme, leží minové pole lásky a nenávisti, tak i mezi inspirací a konečným artefaktem leží tvrdý proces, minové pole našich obsesí. Animace pak dokáže vdechnout těmto artefaktům život. Ale dokáže je destruovat až k nebytí. Neboť animace je magie a animátor je šamanem a v této věci, stejně jako ve věcech lásky není odvolání."[66] *Jan Švankmajer*

Mimo jiné i o tom, jak těžké po smrti ženy Evy, bylo pro Jana Švankmajera najít znovu chuť tvořit, vypráví dokument *Alchymická pec* z roku 2020.[67] Ve filmu zároveň vedle unikátního portfolia autentické tvorby uvidíme i umělecké postupy ovlivněné především Giuseppem Arcimboldem i Švankmajerovu filozofii bytí. Život a svět umělce, který se vzpírá masové kultuře a ideologiím nezávislou představivostí. Film je o tvůrci, který celý život prosazuje zásady svobodného surrealismu. Svou imaginární snovost popisuje takto:

„Jestliže ekologická katastrofa nechává ročně vyhynout desítky živočišných druhů, nezbývá, než aby je imaginace nahradila jinými."[68] *Jan Švankmajer*

„Animace dokáže imaginativní svět dětí znovu oživit a vrátit mu jeho původní důvěryhodnost. Spojení dětských her s imaginárními a infantilními sny získává „objektivní", reálný rozměr, při němž tuhnou otcovské úsměvy na tvářích těch, kteří se již považují za dostatečně přestárlé a rozumné, všech těch úředníků života. Nikdy jsem nechápal dětství jako něco, co už mám dávno za sebou." [69] *Jan Švankmajer*

7.5 Petr Sís (1949)

Je světově proslulým českým výtvarníkem. Poprvé se představil jako animátor v roce 1977 vtipnou bajkovou anekdotou *Ostrov 6000 budíků*. V roce 1979 vzniká fantaskní snímek na motivy arcimboldových obrazů (podobně jako u Švankmajera) *Hlavy*. Dále *Hráč*i (1982) v níž se tenisový turnaj mění v alegorii vzájemného ničení. Petr Sís se ve své tvorbě věnuje vážným otázkám současné společnosti.[70]

Je také mezinárodně uznávaným ilustrátorem a grafikem, jehož knihy znají čtenáři po celém světě. Petr Sís vytvořil 26 knih pro děti a mládež, ilustroval více než 60 knih a vytvořil téměř

---

[66]Švankmajerová E., Švankmajer, J. Anima, animus, animace: mezi filmem a volnou tvorbou (s. 17) [11]

[67]Alchymická pec: Režie :Adam Oľha, Jan Daňhel. Česko:(2020). Délka 117 min

[68] Švankmajerová, E. Švankmajer, J. Anima, animus, animace: mezi filmem a volnou tvorbou (s. 59) [11]

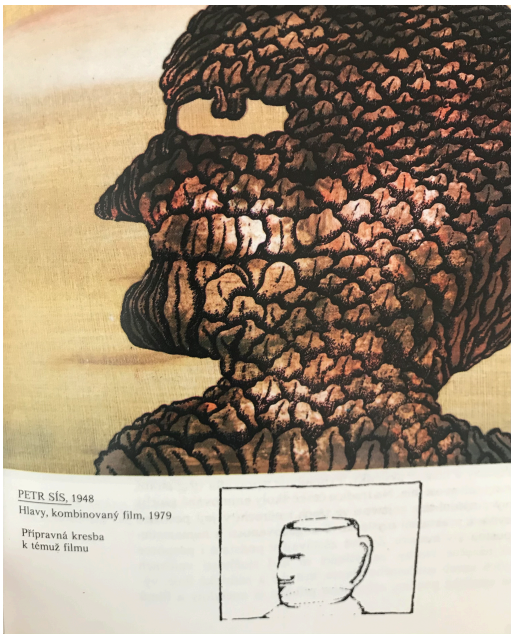
[69] Švankmajerová, E. Švankmajer, J. Anima, animus, animace: mezi filmem a volnou tvorbou (s. 121) [11]

[70] Poš, J. Výtvarníci animovaného filmu (s.174) [9]

tři desítky animovaných filmů. Věnuje se také realizacím ve veřejném prostoru. K těm nejznámějším patří mozaika pro newyorské metro, či obří tapiserie pro letiště v Praze, Dublinu a Kapském Městě. Dosud největší výstavu jeho tvorby s názvem *O létání a jiných snech* připravilo v roce 2019 Centrum současného umění DOX v Praze Holešovicích.



obr.50: výstava DOX: *O létání a jiných snech (2019)*
zdroj:autorka



obr.51: *Hlavy* (1979), Petr Sís (s.179) [9]

Expozici zhlédlo téměř 100 000 návštěvníků.[71] Na výstavě jsme mohli vidět, jak dětskému divákovi Petr Sís přibližuje komplikovaná historická, politická a kulturní témata v poloze, která vede k pochopení situace v příběhu.V srpnu 2021 měl v během festivalu v Karlových Varech premiéru snímek *Sny o toulavých kočkách*, který režíroval jeho bratr David Sís. Společně na něm pracovali od roku 2017. Kombinací animace a videa je film nahlédnutím do životního příběhu a tvorby Petra Síse.[72]

[71] DOX, O létání a jiných snech [48] : https://www.dox.cz/program/petr-sis-o-letani-a-jinych-snech

[72] Sny o toulavých kočkách [49] www.kviff.com

8 Galerijní animace a animace

Výraz animace je užíván také v okruhu americké, anglické a francouzské muzejní a galerijní pedagogiky. V českém kontextu význam slova napovídá, že se jedná o oživující činnost, při které se z nehybných exponátů vytváří dobrodružná praktická práce. Tato terminologická shoda označující spojitosti s tvorbu animovaného filmu je sice komplikovaná, ale nemůžeme ji přehlížet. Animace v galeriích jsou také oživující činnosti, při nichž pomocí různých materiálů a předmětů vytváříme dílčí výtvarné etudy. Ty svým principem, technologií, nebo obsahem či zaměřením navazují na vybrané vystavené dílo. Animace v galerijním prostředí vyjadřuje prvek oživení a vyburcování k tvořivé aktivitě. Je to významný prostředek k tomu, jak chápat současné umění. Animace je proces kontaktu s výtvarným dílem, který účastníky vede prostřednictvím zážitku k bohatšímu poznání a novým zkušenostem. Objevování významu výtvarného díla prostřednictvím praktické činnosti je tvůrčím aktem. Důležitý je zde kontakt se světem realizovaný skrze výtvarnou aktivitu, současně také však díky kontaktu s uměleckým dílem poznáváme sami sebe. Galerijní i filmová animace má společnou úlohu, tou je probuzení zájmu o umění, zprostředkování citového prožitku. Zejména v galerijní animaci dochází k osvojování informací o vývojových etapách umění, rozvíjení schopností číst hodnoty a významy uměleckého sdělení. Francouzský rozsáhlý výzkum už ze 60. let uvádí, že televize je médium, které má negativní vliv na člověka a oslabuje kreativitu.
U televizoru zapomínáme, že nemáme cíl. Umění působí jako zázračný protijed. Používá obrazu jako prostředku, který je znakem a stimulem svobody. Masmédia jsou plna spotřebního zboží, vizuálně atraktivní i agresivní reklamy.[73] Práce s dětmi na animaci různými způsoby s využitím přístupných technik rozvíjí vizuální gramotnost a pomáhá v orientaci ve světe plném vizuálního smogu.

9 Animátor a pedagog

V předchozích kapitolách je animátor popsán jako výtvarník a tvůrce, který pomocí pohybu vdechuje statickému obrazu život. Předpokládáme, že animátor je člověk, který animuje. Pokud se ale vzdálíme od činnosti společné s filmem, zjistíme, že slovo animátor užíváme v

[73] HORÁČEK R.: Galerijní animace a zprostředkování umění [5](s. 70-74)

různých sférách. Třeba jako moderátor zábavního programu, vedoucí, či ve funkci spojenou s cestovním ruchem. Vymezení slova animátor může být složitější a obsáhlejší. Můžeme narazit na pojem kulturní animace. Ta představuje výchovu k ústředním hodnotám jako je svědomí, svoboda, solidarita a harmonie, soulad, jednota sociálního prostředí v němž člověk žije. Původ slova animace pochází z latinského výrazu „anima" duše, lze chápat jako ekvivalent slova „život". Proto můžeme slovo animace překládat jako oživení nebo probuzení nadšení, ale také jako naplnění životem nebo duchem[74]. To je akcent animace. Zde opět vidíme významovou paralelu edukační animace a animační tvorby. Dalším spojením je dynamika pracovního a vzdělávacího procesu stejně jako v rozpohybování statického obrazu.

Od pradávna existují v lidské společnosti osoby, které mají za úkol usnadnění komunikace. Tím obohacují a podílejí se na společenském a kulturním životě. Evropská edukace klade důraz na uvolnění kreativního potenciálu jedince. Animátor v pedagogice má dvě základní funkce: *Animateur* (vnáší řešení a motivaci) *enaubler* (svou intervencí umožňuje realizaci podnětů členů skupiny). [75] Strategické kompetence animátora jako pedagoga se projevují v usnadnění pochopení pravidel hry, umožnění účasti na samotných aktivitách a osvojení společenské reality. Klade se důraz na jeho osobnostní zralost a pedagogické schopnosti jako jsou pomáhat objevovat i rozvíjet a navíc podporovat.[76] Pokud se rozhodneme s dětmi pustit do procesu animace, budeme potřebovat cit a znalosti z výtvarné a technické oblasti, ale i kompetence z pedagogického prostředí. Být skutečným animátorem znamená vlévat do skupiny život, a když tam ten život je, tak pomáhat přemýšlet, reflektovat a ovládat emoce.[77] Abychom dosáhli harmonického procesu s dobrým konceptem, náplní i cílem je nutné propojit obě oblasti animace i pedagogiky.

---

[74] KAPLÁREK M.:*Animace: studijní text pro přípravu animátorů mládeže* (s. 10- 13) [6]

[75] KAPLÁREK M.:*Animace: studijní text pro přípravu animátorů mládeže* (s. 42) [6]

[76] KAPLÁREK M.:*Animace: studijní text pro přípravu animátorů mládeže* (s. 52) [6]

[77] KAPLÁREK M.:*Animace: studijní text pro přípravu animátorů mládeže* (s. 43) [6]

10 Didaktická část:

10.1 Workshop: Rozhýbej svůj příběh

Barbora Šnajerová, která za projektem *Rozhýbej svůj příběh* stojí a provází jím, nastavila věkovou hranici od 7 do 100 let. Workshop je koncipován jak pro jednotlivce, tak pro celé rodiny. Jednalo se dílnu animace organizovanou společenským sdružením Ultrafun.[78] Projekt byl realizovaný 27.3.2022 na výstavišti v Holešovicích

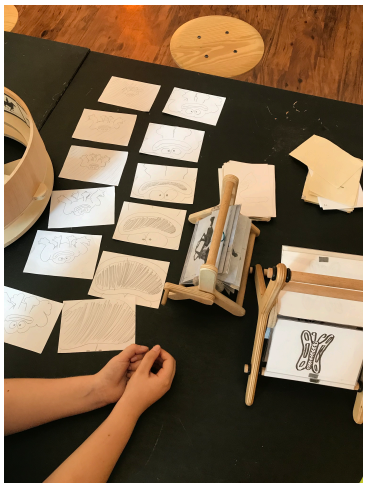
Účastníci si mají možnost vytvořit vlastní film, zažijí si práci animátora. Během workshopu jsme si vyzkoušeli různé způsoby animace: Na lightboxu (prosvětleném stole), pomocí kterého je možné s barevnými foliemi, sklíčky, drátky, nití, rýže, plastelíny, gelu na vlasy nebo písku, vytvářet z každodenních předmětů něco nevšedního. Každé z dětí si může vytvořit obrazovou show i krátký narativní snímek. Všichni si závěrem odnáší krátké vyexportované video své vlastní animace.

Časová dotace : 10:00 - 17:00

Začátek (45 minut) - Seznámíme i představíme se mezi sebou i s principy animace. Sdělíme si vzájemné zkušenosti z oblasti animovaného filmu. V začátku si ukážeme předanimační techniky, mluvíme o efektu zpoždění lidského zraku, o pionýrech animace a o prostředí, kde se ukazovaly první animační hry.



Obr.52: seznámení s workshopem animace
Zdroj: autorka

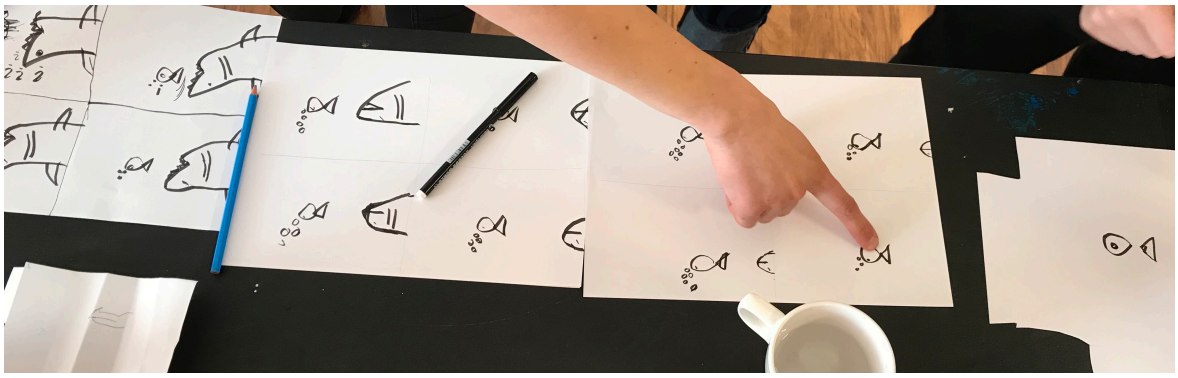


Obr.53: kreslené snímky do flipbook machine
Zdroj:autorka

[78]studio Ultrafun [30]

Pokládáme otázky: Na jaké animované filmy se díváte? Umíte odhadnout jakou animační technikou jsou vytvořené? Seznámení s tvorbou studia PES[79] a ploškovou animací. Předvádíme si možnosti, jak v plošce využít kromě papíru i dalších materiálů jako je igelit, sklíčka, vlny, látky. Důležité je zmínit se o tom, jak velkou roli hraje ve animačním světe zvuk. Předvádíme videem *The Skeleton Dance* [80] studia Disney, který je starý téměř 100 let. Rozebíráme provázanost efektu zvuku s pohyblivým obrazem. Studentům představujeme tvorbu ptechnikou pixilace, kdy je herec loutkou. Tímto způsobem můžeme animovat člověka v letu, tak že ho opakovaně vyfotíme ve výskoku. Ukážeme si pár základních možností práce s animačními programy jako je Dragon Frame [81] a Stop Motion Studio [82]. Bavíme se o tom, jak si i v běžném domácím prostředí vytvořit podmínky profesionálního studia. K mnohým alternativám tvůrci dospěli během pandemie coronaviru, kdy tvorba jinde než doma nebyla možná. Před tím, než se pustíme do práce zmiňujeme, jak je dobré v animaci respektovat a podtrhovat zákony fyziky, tím umocnit výraznost pohybu. Připomínáme, že animace je týmová práce. Jedná se mravenčí a zdlouhavou činnost, kterou je tým schopný zvládnout za kratší dobu než jednotlivec. Vysvětlujeme, proč je důležitá diverzifikace rolí ve skupině. Např.: jeden snímá, druhý posouvá políčka na ploše, třetí kontroluje dodržování storyboardu.

Jak si vytvořit **námět, scénář** a **storyboard?** Tyto přípravné fáze jsou nezbytné ke kvalitnímu ucelenému animovanému snímku. Nehledejme nic složitého, nevymýšlejme komplikované příběhy. Je dobré začínat vtipem nebo groteskou, tématem, které nám je dobře známe a umíme jej snadno navrhnout.



Obr.54: Storyboard z workshopu. Zdroj:autorka

[79] Western Spaghetti (2008) PES [50]

[80] The Skeleton Dance [51]

[81] softwarový program Dragon Frame [52]

[82] softwarový program Stopmotion Studio [53]

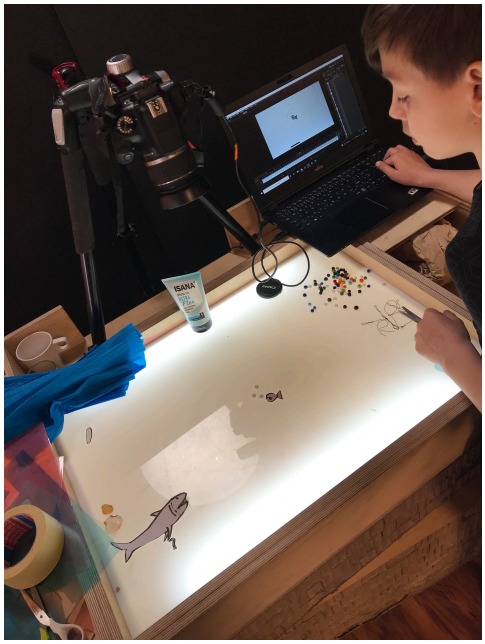
Náměty vhodné k animaci: Vtip, pohyb (lidský,zvířecí), sport, technika, počasí, rostliny, přírodní jevy, geometrické obrazce, abstraktní, experimentální rovina. Pokládáme otázku: Jaký je rozdíl mezi komiksem a storyboardem? V komiksu se velikost polí liší, ve storyboardu nikoliv.

1. tvůrčí část

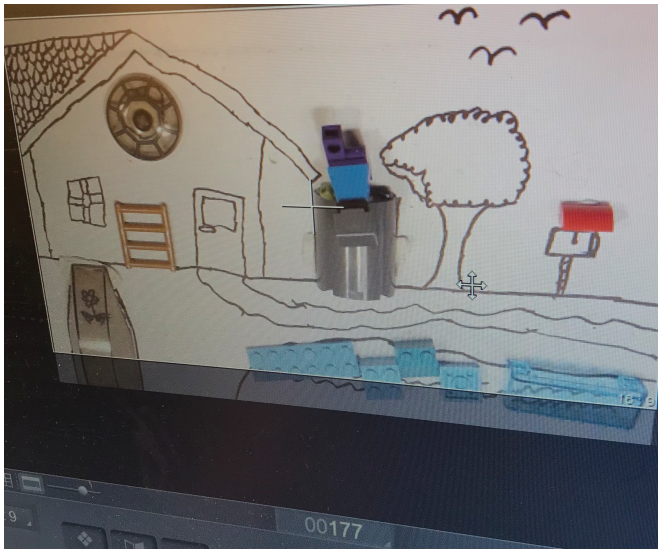
Uvádíme začátečníky do nového prostředí a pomáháme jim se zorientovat. Zkušenější animátory posouváme dál ve znalostech.

Animační týmy a role:

1. Dokreslovací technika animovaní (dokreslovačka). Pomocí kamery a programu Dragon Frame. Upozorňujeme animátory, aby si dali pozor na stíny svých rukou ve snímku, jinak by nám mohla animace problikávat.
2. Různé předanimační techniky- pomocí flipbook machine si vyzkoušíme, jak si kresbou vytvořit vlastní animovanou smyčku. K dispozici je model praxiscopu a zoetropu s připravenými pásy rozdělenými na 12 prázdných polí. Na workshopu jsou k vidění různé flipbooky nebo traumatropy.
3. Animace na lightboxu - zde si je možné vyzkoušet práci kromě papírových plošek i s různými materiály jako je folie, sklíčka , korálky, gel, drátek, látka, celofán.

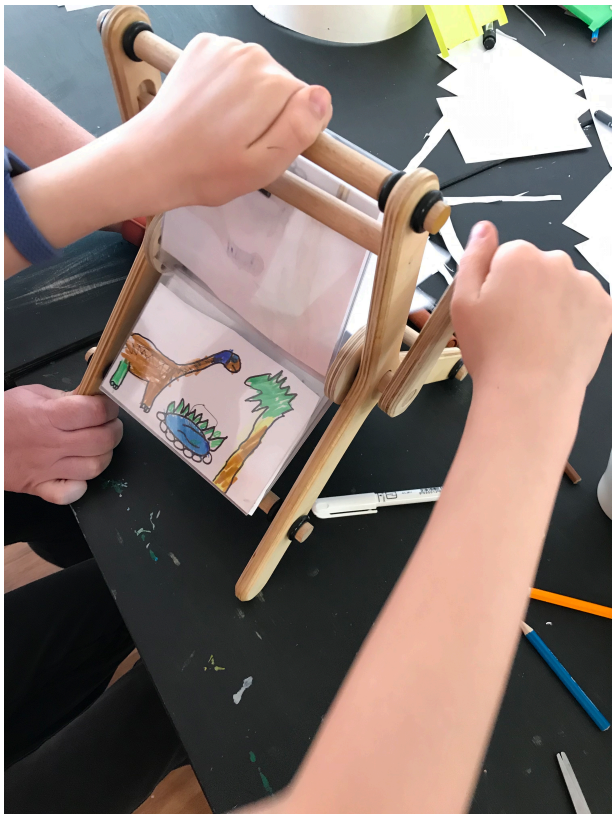


Obr.55: animace na lightboxu. Zdroj: autorka



Obr. 56: dokreslovací animace v programu Dragonframe. Zdroj: autorka





Obr.57,58: tvorba políček do flipbook machine.
Zdroj: autorka

Cílem workshopu je představení a vyzkoušení si různých technik a způsobů animace včetně předanimačních hříček. Zdůrazňujeme, že důležitější než dosáhnout vysokého počtu snímků, je vyjádřit příběh a emoci v malém časovém rozsahu pomocí filmových vizuálních prostředků (filmové řeči).

Výtvarným úkolem pokračujeme v druhé polovině workshopu. V momentě, kdy už jsou animace nasnímané, věnujeme se zvukovému podbarvení animace. Hudba tvoří v hotové animaci 50% dojmu, který v nás zanechá. Mladým animátorům ukazujeme, kde si mohou legálně stáhnout zvuky do svých děl. Dříve, než se postí do stahování audio efektů, je dobré vytvořit si postupný seznam ruchů a hudby, kterou chtějí do jejich animace zahrnout v konkrétních časech. K legálnímu stáhnutí hudby je učíme používat doménu freesound.[83] Dále předvádíme, jak vložit hudbu do míst, kde jsme si ji zvolili. V roli lektora pomáhám vygenerovat animovaná videa. Ta zůstávají všem účastníkům. Dále si odnáší žáci obrázky jednotlivých snímků a vystřihovánky, které si vytvořili během prozkoumávání technik. Hlavním cílem je prohloubit vztah k animaci, do které účastník aplikuje a interpetuje vlastní obrazová vyjádření. Chceme, aby si dítě uvědomilo svobodu své práce a tvořilo na základě svých zážitků a pocitů tak, aby byla animace identická.

[83]freesound.org https://freesound.org/ [54]



Obr. 59: Model praxiscopu s motivem běžícího koně Edwarda Muybridge. Zdroj: autorka



Obr.60: animační pás fotoaparátu s bleskem vytvořený účastníkem workshopu. Zdroj:autorka

Přestože tento vzdělávací projekt je navrhován jako volnočasový a dobrovolný, nalezneme v jeho obsahu mnohé vzdělávací cíle zohledněné v RVP pro základní školy a pro gymnázia. Žák v roli animátora uplatňuje svůj přístup k realitě. Pracuje s uspořádáním obrazových prvků na ploše a pojmenovává je. Svobodně volí a kombinuje výtvarné prostředky současného výtvarného umění. Přistupuje k interpretacím jako ke zdrojům inspirace. Variuje různé vlastnosti prvků a jejich vztahů pro získání osobitých výsledků. Během animace využívá osobní zkušenosti k zaznamenání podmětů z představ a fantazie. Využíváme zde metody uplatňované v současném výtvarném umění a digitálních médiích - počítačová grafika, fotografie, video, animace.[84]

Pracujeme zde s vizuálně obrazovými znakovými systémy (filmem, fotografií, novými médii apod.), které jsou nástrojem poznávání a prožívání lidské existence. Rozvíjíme zde sociální oblast vzájemné komunikace a spolupráce. Předpokládáme experimentální fázi vzniku znaků. Přistupujeme k animaci jako k celistvé umělecké tvorbě. Tvorba animace umožňuje reflektování osobního místa žáka ve světě vizuální kultury jako vnímatele, interpreta a jako tvůrce komunikačního obsahu s uvědoměním si oblasti jeho účinku. Umožňuje aktivní

[84] Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání. [online] (s. 86) [12]

vstupování do výtvarného uměleckého procesu stejně, jako hlubšího poznání výtvarného a hudebního umění. Prostřednictvím soustředěné a vědomé reflexe vlastní tvorby rozvíjí své zkušenosti s animací. Účastníkovi je zprostředkováno sledování a hodnocení umění na pozadí společenských a technologických změn.[85]

10.2 Návrhy didaktických projektů:

10.2.1 Traumatrop:

Inspirační východiska: svět okolo nás, historie animace, svět pohyblivých obrázků.
Námět: zákony přírody, pohyb lidského těla.
Cílová skupina : Tato optická hračka patří mezi nejjednodušší. Její princip pochopí i velmi malé děti už v předškolním věku a mohou si ji také zhotovit. Její výroba je také vhodná jako náplň vyučovací jednotky výtvarné výchovy na prvním stupni základní školy.

Časová dotace: 45 minut

Pomůcky: Nůžky, pastelky, fixy, tužka, tvrdý papír, lepidlo, pružné provázky.

Vzdělávací program: RVP ZV

Vzdělávací cíle: Žák při tvorbě vizuálně obrazných vyjádření se vědomě zaměřuje na projevení vlastních životních zkušeností i na tvorbu vyjádření, která mají komunikační účinky v jeho sociálních vztazích. Na základě vlastní zkušenosti nalézá a do komunikace zapojuje obsah vizuálně obrazných vyjádření, která samostatně vytvořil, vybral či upravil, interpretuje podle svých schopností. Odlišné interpretace porovnává se svojí dosavadní zkušeností, vyjadřuje své zážitky i ze světa mimo školu [86]
Realizační fáze výtvarného úkolu: Na papír si pomocí šablony nakreslíme dva stejně velké kruhy, oba vystřihneme. Na oba kruhy nakreslíme dva obrázky, které se budou vzájemně doplňovat. Lepidlem k sobě rubovými stranami slepíme obrázky. Ještě před slepením obrázků upozorňujeme, že aby traumatrop fungoval, je nutné mít výrobek na jedné ze stran vzhůru nohama. Po té co lepidlo zaschne, vytvoříme po stranách slepených kruhů dvě protilehlé dírky, kterými provlíkneme pružné provázky. Zde je vhodná role učitele jako pomocníka, který zajistí, aby si žáci neublížili při propichování koleček nebo si je neroztrhly. Když jsou pak slepené, uchopíme za provázky po stranách a roztočíme je, tím se nám oba obrázky spojí do třetího.

---

[85] Rámcový vzdělávací program pro gymnázia. [online] (s. 54- 56) [55]

[86] Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání. [online] (s. 88) [12]

Reflektivní dialog: Po dokončeními žáci vstanou, procházejí se po třídě a vzájemně si prezentují své traumatropy. Už od začátku jsou žáci sami vedeni ke zhodnocení vlastního výtvarného vyjádření. Představují si navzájem své mikropříběhy. Pokud se stane, že se náměty traumatropů často shodují, mají za úkol vymyslet další, které se v kolektivu ještě neobjevily.[87]

10.2.2 Flipbook

Inspirační východiska: pohyb okolo nás, výroba optické hračky, principy animace
Námět : sport, zvířata, tanec, cirkus, vtip, jídlo
Cílová skupina: žáci ZŠ, ZUŠ a gymnázií (6- 18 let.)
Časová dotace: 120 minut.
Vzdělávací program: RVP ZUV
Pomůcky: blok kancelářských lepících papírků, tužka, tenký černý fix, pastelky, barevné fixy
Výtvarný úkol: Další animační hříčkou, kterou si mohou děti vyrobit, je flipbook.
Výukové cíle: Žák poznává a vědomě používá obrazotvorné prvky plošného vyjádření (bod, linie, tvar, plocha, barva, atd.), jejich vlastnosti a vztahy (shoda, podobnost, kontrast, opakování, rytmus, dynamika, struktura, pohyb, proměna v čase atd.) a jejich účinky dokáže porovnat a zhodnotit, využívá základní techniky vizuálně obrazného sdělení s využitím klasických i moderních technologií, vnímá smyslové podněty a vědomě je převádí do vizuální formy prostřednictvím výtvarného jazyka. Inspiruje se fantazií nebo realitou, komponuje tvarové, barevné a prostorové vztahy. Proměňuje běžné v nezvyklé. Samostatně řeší výtvarné problémy, experimentuje, argumentuje, diskutuje, respektuje různá hlediska, umí se poučit, obhájí nebo změní vlastní postup, podílí se na utváření pravidel týmové spolupráce. Žák z různých úhlů zkoumá podoby světa a mezilidské vztahy, je schopen konceptuálního myšlení z hlediska času, lokality, kulturních či ekologických souvislostí; dává hlubší myšlenkový význam akcím, objektům a instalacím; na úrovni samostatně pojaté tvorby se stává nezávislou, samostatnou osobností. [88]
Motivační část : Ptáme se žáků, jestli ví, že animátoři využívají jednoduchou optickou iluzi, aby jejich postavy vypadaly, že se hladce pohybují. Dále vysvětlíme, že v dnešní době už animátorům pomáhají výkonné počítače, ale že i oni si mohou vytvořit vlastní animaci pomocí stejných principů jako profesionálové.
Realizační fáze výtvarného úkolu: Nejprve se připravuje námět. Děti mají čas na to, aby si rozmyslely, co bude jejich knížečka sdělovat, jaké budou mít její postavy charakter.
Řídíme se heslem - čím jednoduší tím lepší. Vytvoříme si jednoduchý storyboard s několika fázemi. Na vrchní list papíru nakreslíme první "snímek", který nám "otevírá záběr" animace. Na další lístek papíru nakreslí žák další snímek. Obrázek musí být velmi podobný prvnímu, jen s minimální změnou pro přesun akcí. Př.:Když bude postava skákat, posuňte tělo výš jen o malý kousek, zatímco nohy

---

[87] Realizace navrženého projektu ve výtvarné části (s.53)

[88] Rámcový vzdělávací program ZUŠ. [online] (s. 39) [56]

zobrazujte v extrémních pozicích. Děti pokračují v kreslení malých postupných změn na každé stránce flipbooku.
Následuje testovací část. Uchopíme flipbook a použijeme palec k rychlému prolistování všech stran. Děti vidí jak s jejich charaktery pohybují.

Reflektivní dialog: Zahajujeme objasněním, že důvodem proč obrázky ve flipboocích vypadají jako živé je perzistence našeho vidění. Ta znamená, že oči přecházejí k druhému obrázku dříve, než mozek stihne zpracovat předchozí. S dětmi v roli animátorů vedeme dialog o ztvárněném fiktivním světe. Ptáme se, co je při práci na kapesním kině překvapilo a jestli si myslí, že pochopily některé zákony pohybu v animaci. Také si vzájemně představují své hříčky. Rozebíráme vztah reality a fikce v nich. Tvorba flipbooku je náročná činnost v závislosti na počtu stran, znalostí animačních principů a volby námětu. Po proběhnutí tvorby se dětí ptáme, jak se jim pracovalo při narůstajícím množství stran a jak se jim povedlo držet se prvotního námětu. Postupně si vyzdvihujeme estetické kvality děl.

10.2.3 Zoetrop

Inspirační východiska: pohyb v lidské a zvířecí říši, předanimační postupy
Námět: pohyb, sport, zvířata, tanec, cirkus, vtip, jídlo, technika
Cílová skupina: žáci ZŠ, ZUŠ a gymnázií (6- 15 let)
Časová dotace: 60 minut.
Vzdělávací program: RVP ZUV
Pomůcky k výrobě: Připravený model zoetropu, bílé čtvrtky, pravítka, tužky, nůžky, tenký černý fix a barevné fixy, špejle, korek.
Výtvarný úkol: Děti si mohou vyrobit vlastní zoetrop podle dostupných návodů kompletně samy, ale technická náročnost na přesnost výrobku spolu s prací se skalpelem na papír, není vhodná ve všech podmínkách a u malých dětí. Proto jsem se v tomto didaktickém návrhu rozhodla pracovat pouze s výrobou animačního pásu, který se do zařízení vkládá. Učitel zde přináší do vyučovací jednotky vlastní předem vyrobený model zoetropu, vyrobeného např. podle dostupných internetových šablon.[89] Studentům tak zbyde více času rozmyslet a připravit si námět, který bude jejich promítací pás obsahovat. Vznikne tak více prostoru na samotnou kresbu jednotlivých políček pásu (12 stejně velkých okének). [90]
Učitel v roli poradce: Po té, co si žák vytvoří šablonu, učitel provádí u jednotlivců kontrolu správného formátu dříve, než se žák pustí do kresby animace. Předcházíme tím zmaření žákovo úsilí, které by vložil do animování. Zoetrop by při špatném provedení ve výsledku nefungoval.

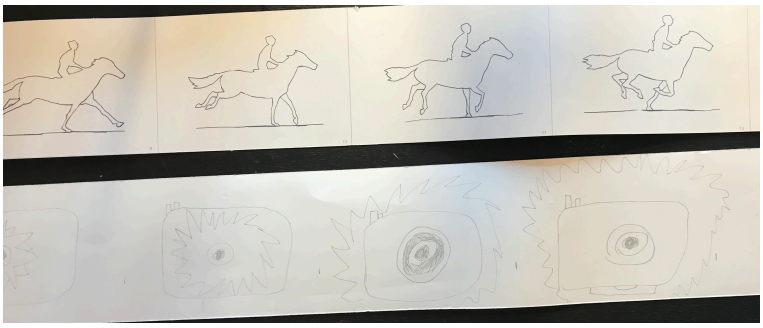
---

[89] šablona pro výrobu zoetropu [57] https://www.nma.gov.au/__data/assets/pdf_file/0008/721466/Zoetrope-template.pdf

[90] realizace navrženého projektu ve výtvarné části na straně 56

Výukové cíle: Žák samostatně řeší výtvarné problémy, experimentuje, argumentuje, diskutuje, respektuje různá hlediska, umí se poučit, obhájí nebo změní vlastní postup. Je schopen konceptuálního myšlení z hlediska času, dává hlubší myšlenkový význam akcím. Rozlišuje, porovnává, třídí a pojmenovává linie, barvy, tvary, objekty, rozpoznává jejich základní vlastnosti a vztahy (kontrasty – velikost, barevný kontrast), uplatňuje je podle svých schopností při vlastní tvorbě, při vnímání tvorby ostatních i umělecké produkce i na příkladech z běžného života. Dalším cílem činnosti je rozvíjení smyslové citlivosti a smyslových účinků vizuálně obrazných vyjádření (hračky, objekty, ilustrace textů, volná malba, animovaný film, komiks, fotografie, elektronický obraz, reklama, vizualizované dramatické akce, komunikační grafika). Rozlišení, výběr a uplatnění pro vlastní tvůrčí záměry.[91]

Reflektivní dialog : Výhodou těchto aktivit je, že o výsledcích pedagogického díla jen nehovoříme, ale jeho funkci si přímo demonstrujeme. Při ni je vhodné podrobněji rozebírat zákonitosti animačních technik. Pokládáme studentům otázky typu: „Kolik si myslíte, že musí oko zaznamenat obrázků za sekundu, aby se pohyb jevil jako plynulý?"
Děti navrhují možné další využití zoetropu v soukromém i veřejném prostoru. Je vhodné předvést příklady uměleckých instalací, které fungují na tomto principu. Každé z dětí reflektuje vlastními slovy svůj průběh práce, očekávání i výsledek. Vyučující hodnotí kromě originality nápadu také technickou přesnost u tvorby šablony, ta má přímý vliv na funkci animační hříčky.



Obr. 61: pásy do zoetropu malované dětmi Zdroj: autorka



Obr.62: tištěné pásy do zoetropu, Zdroj: autorka

[91] RVP pro ZUV [online] (s. 39) [56]

11 Vlastní výtvarný experiment

Ve své praktické části jsem se věnovala souboru optických hříček, které jsem vyráběla sama nebo s dětmi v různém věku. Chtěla jsem vyzkoušet jaké možnosti nabízejí optické hračky. Jakým způsobem si je můžeme vytvořit ve standardních podmínkách domácího nebo školního prostředí. Zmiňuji také výtvarné výzvy, které práce na jejich výrobě obnáší. Jak na ni děti v rolích autorů a spoluautorů reagují. Vyzkoušela jsem si různé obtížnosti animačních hříček.

11.1 Traumatrop

Jako první výtvarný experiment jsem vytvořila **sérii tří traumatropů.** Jejich formát je omezen pouze na dvě fáze obrazového sdělení. Nehledala jsem složitá témata, ale objekty a procesy dětem důvěrně známé. Inspirací i prostředkem mi byla kresba pastelkami, která má pro mě nostalgický význam.





Obr. 63,64: Traumatropy: Mrkání oka, Žralok a rybka, Lítnoucí se kuře
Zdroj: autorka

11.2 Autorské Flipbooky

11.2.1 Puntíky

Flipbooky, se kterými se tvořilo, pocházejí z přílohy knihy *Ko-text: Tvar, zvuk a gesto, tvůrce, učitel a žák* [92] od autorů **Martina Raudenského** a **Kateřiny Dytrtové.** Tato kniha vznikla jako série oborových úvah nad rolemi teoretiků, tvůrců, učitelů a galerijních animátorů. O vysoké kvalitě a hodnotě knihy napovídá ocenění v kategorii *Zlatá stuha* nebo *Nejkrásnější česká kniha* roku 2015, kde byla oceněna 2. místem v kategorii *Učebnice pro školy všech stupňů a ostatní didaktické pomůcky*.[93] Publikace nabízí různé možnosti a odpovědi na otázky mezi pedagogikou a uměním. Kniha je doplněna adjustací edukačních pomůcek. Právě jednu z nich jsem použila pro tvorbu s osmiletou Vandou a pětiletou Isabellou. Motivaci do úkolu jsem zprostředkovala bez dlouhého zkoumání a vysvětlování z vlastní interpretace přílohy *Ko-textu*. Úkol zněl: „Spoj puntíky na stránkách flipbooku pokaždé jedním tahem." Vanda projevovala nadšení a zájem do plnění úkolu. Zapáleně otáčela jednotlivé stánky a pouštěla se urychleně do dalšího kreslení linií mezi body. Úkol zvládla hravě a rychle. Při propojování bodů nevynechávala žádný z nich. Po dokončení projevovala mírné zklamání, že proces proběhl tak rychle. Nakonec flipbook ještě doplnila o vlastní propojené puntíky na obálce. Druhá výtvarnice Isabella je předškolák a úkol plnila v prostředí hřiště, zatímco Vanda ve třídě univerzitní základní školy ČVUT Lvíčata[94]. Isabelka po pár stránkách potřebovala více motivace do hry. Aby zájem o výtvarnou činnost neopadal, navrhovala jsem jí různé barvy a tloušťky fixů. Nakonec knížečku doanimovala po úsecích během celého odpoledne. Obě respondentky vymýšlely, jak s flipbookem dál naložit.



Obr.65: kniha *Ko-text* vč. adjustace [58]



Obr.: 66,67 Respondentky při tvorbě flipbooku. Zdroj:autorka

[92] Raudenský M, Dytrtová K. *Ko-text: Tvar, zvuk a gesto, tvůrce, učitel a žák [58]*

[93] Raudenský M, Dytrtová K. Ko-text [59] :https://www.kosmas.cz/knihy/217099/ko-text/ [59]

[94] ZŠ Lvíčata ČVUT [60]

11.2.2 Jarní počítání

Ručně vázaný flipbook *Jarní počítání* jsem se rozhodla vytvořit ze stejně velkých odstřižků vzorníků tapet, na které jsem náhodou narazila. Vyrobila jsem do nich jarní motiv z vystříhaných samolepek. Ty jsou do stránek nalepené tak, aby se pokaždé lišil jejich počet i rozmístění na ploše. Animační hříčka má estetický a zábavný záměr, ale je zde možné mezioborové propojení se základy počítání pro děti v období 5-7 let.





Obr. 68,69: Autorský flipbook *Počítání.* Zdroj: autorka

11.2.3 Stopmotion flipbooky

Kolekce dalších třech flibooků s názvem *Moře, Brouci* a *Pan Slupka* vznikla využitím techniky stopmotion, jako záměrné prozkoumání možností v této poloze. Každý z flipbooků obsahuje krátký příběh.

Flipbook *Moře* se zrodil díky inspiraci Radkem Pilařem a jeho technikou v díle *Písnička pro sklíčka* (1967), kde využívá materiály a jejich vlastnosti, kterým jsem se snažila přiblížit. Tuto animovanou etudu jsem měla možnost shlédnout ve Vile Pellé před ukončením výstavy k nedožitým 90. narozeninám Radka Pilaře.[95] Můj druhý stopmotion flipbook *Brouk* vznikl z asambláží na téma lezoucí hmyz. Vycházím zde ze dvou inspiračních zdrojů. Prvním je

[95] výstava „Radek Pilař 90" [39]

japonský umělec Mou Hitotsu, který vytvořil flipbook s 3D efektem, kterému vládne Bůh země požírající brouky.[96] Dalším podnětem k použití námětu hmyzu mi byl výše zmiňovaný animovaný film *The House (2021) z Nexus Studios*.[97] Zde v příběhu celý dům postupně ovládnou škůdci.

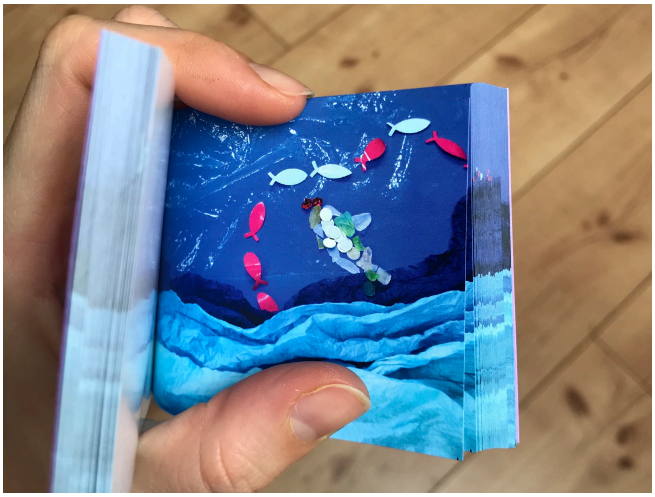
Poslední ze série vznikl spontánně během škrábání brambor. Najednou mě začaly fascinovat různé tvary slupek, které připomínaly části postavy. Po umístění na snímací plochu animace se s jednotlivými ploškami se dalo snadno operovat. Vznikl tak krátký příběh panáčka *Pana Slupky* snažícího se utéct před ostrými noži. [98]



Obr.70: Mou Hitotsu Bůh země požírající brouky (2013) [61]



Obr.71: flipbook *Brouci Zdroj: autorka*



Obr.72: flipbook *Moře*. Zdroj: autorka



Obr.73: flipbook *Pan Slupka* Zdroj: autorka

[96]Flip boku, Mou Hitotsu [61]

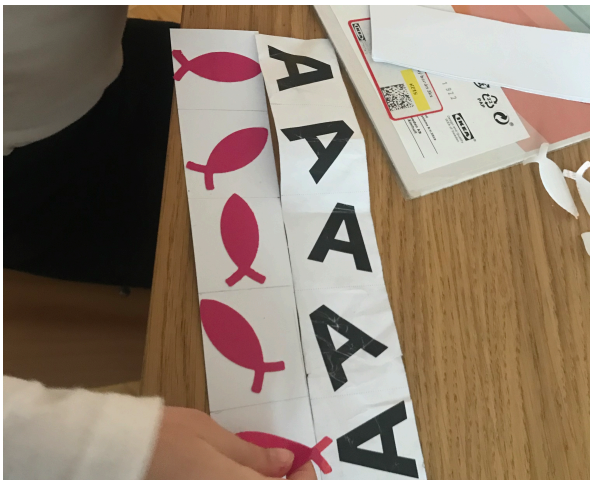
[97] *The House* (2021) 97 min, USA ,Nexus Studios [40]

[98] kompletní stopmotion snímky v příloze bakalářské práce

11.3 Zoetrop

Tuto animační hříčku jsem chtěla navrhnout a vytvořit jako vhodnou aktivitu i malým dětem. Proto jsem hledala co nejjednodušší způsoby zhotovení. Práce začínala výrobou samolepek s dětmi „cvakavacími" razítky. Hotové samolepky s vybraným motivem si pak děti nalepovaly do naznačených okýnek v papírovém pásu, ty se pokaždé nalepily trošku jiným směrem. Po vložení polepeného pásu do zoetropu se zdálo, že se zvířata otáčejí nebo skáčou.





Obr.74,75: Zoetrop ze samolepek. Zdroj: autorka

12 Závěr

Díky mé bakalářské práci jsem měla možnost prozkoumat svět animace i z jiných úhlů než jako divák. Zamyslet se nad tím, jak velkou cestu od vynalezení film už urazil a jak se objevují stále nové možnosti jeho využití. Potvrdila jsem si nezbytnost orientace v technickém i uměleckém dění.

Animační hříčky poskytují ideální prostředek k tomu, aby už malý žáček porozuměl principům animace a setrvačnosti lidského zraku. Práce na nich slouží jako příprava k hlubšímu pochopení výrazovosti animovaného filmu. Vynálezy jako flipbook, zoetrop, praxiscop, ale i traumatrop zprostředkovávají žákovi podnět k tomu, aby se mohl se pustit do vlastní filmové tvorby. Pochopíme z nich, jak úzce film souvisí s výtvarným oborem.

Za nesmírně zajímavé považuji příběhy českých filmařů, kterým věnuji rozsáhlou kapitolu. Zdůrazňuji, že byli především skvělými výtvarníky. Dokazují, že právě animovaný film je vhodným médiem přenesení emocí, přestože práce na něm není zdaleka tak jednoduchá, jak se může zdát. Vzhledem k rozsáhlosti tématu a nemožnosti pojmout celé pole animace do jedné bakalářské práce, mohla jsem se omezit se jen na povrchové prozkoumání výroby předanimačních hraček. V budoucnu bych se chtěla více věnovat práci na postrpodukci filmové stopmotion animace a osamostatnit se v práci na úpravách v animačních i grafických softwarech. Přesvědčila jsem se zde o preciznosti, kterou tento obor vyžaduje. Ráda bych pro tvoření s dětmi chtěla najít nebo zhotovit další vhodné šablony k výrobě zoetropu a flipbooku, tak aby efektivně umožňovaly práci i ve větší skupině.

Dnes jsme si zvykli, že vlivem rychle se rozšiřujících možností techniky, musíme číst informace hlavně prostřednictvím obrazu v online prostoru. Práce na animovaném filmu rozvíjí vizuální i počítačovou gramotnost. Děje se tomu pomocí prvků, které se dítě učí samo vytvářet a ovládat. Samo si vyzkouší sdělitelnost informace pomocí kombinace obrazových prvků a jejich sekvencí. Tvorba příběhu, který si sami vnesou například do flipbooku umožňuje větší porozumění světu animovanému ale i reálnému.

Další cestou, kterou by se mohla práce dál ubírat, jsou možnosti sdělení současných témat pomocí animovaného filmu. V neposlední řadě se zamýšlím nad možnostmi začlenění projektu **CinEd**[99] do vzdělávání a jeho využití v umělecké výchově. Tento mezinárodní vzdělávací program se dlouhodobě zajímá o výuku filmové výchovy. Nabízí způsoby filmové analýzy i s kontextem metodiky pro výuku filmové výchovy. Obsahuje širokou škálu uměleckých filmů a pracovních listů pro učitele. Poskytuje metodickou podporu přímo od expertů filmové výchovy.

[99] **CinEd [62]** https://www.cined.cz/

Osobně bych si přála mít více času a prostoru zmapovat aktuální dění i historické mezníky na mezinárodním poli animovaného filmu. Zaměřit se na festivaly a doprovodné akce, které popularizují toto odvětví a podporují nezávislé projekty. Animace je medium, jehož prostřednictvím můžeme sdělit myšlenku v krátkém úseku s neuvěřitelným dosahem. To je důvodem proč oslovit i další instituce, které se tématem animace na školách zabývají. Existuje mnoho možností, jak přibližovat animovaný film dětem ze strany tvůrců.

Seznam tištěných publikací

1. BERNS, J. *Daumenkino: The Flip Book Show*. Düsseldorf: Snoeck Verlagsgesellschaft mbH, 2005.
2. BOURRIAUD, N.: *Postprodukce*. Tranzit, 2004. ISBN 80-903452-0-4
3. DVOŘÁKOVÁ, CZ, T. *Jak vznikl film*. Praha: Argo. 2017. ISBN 978-80-257-2281-7
4. DUDKA, Edgar, 2012. *Minimum z dějin světové animace*. 3. vyd. Praha: Nakladatelství Akademie múzických umění v Praze. ISBN 80-7331-012-0
5. HORÁČEK Radek, Galerijní animace a zprostředkování umění: poslání, možnosti a podoby seznamování veřejnosti se soudobým výtvarným uměním prostřednictvím aktivizujících programů na výstavách Akademické nakladatelství CERM, 1998. - 142 s. ISBN 80-7204-084-7
6. KAPLÁREK Michal *Animace: studijní text pro přípravu animátorů mládeže* Vyd. 1. Praha : Portál, 2013. - 101 s.; 21 cm
   ISBN 978-80-262-0565-4 :
7. MANOVICH, L. *Principy nových médií* [online]. 2002: Dostupné z: http://www2.iim.cz/
8. PLASS, J. 2010. *Základy animace*. Plzeň: Fraus. ISBN 978-80-7238-884-4
9. POSPISZYL, T. *Asociativní dějepis umění. Poválečné umění napříč generacemi a médii (koláž, intermediální a konceptuální umění, performance a film)*. Praha: Tranzit, 2014. ISBN 978-80-87259-28-3
10. POŠ, J. *Výtvarníci animovaného filmu*. Praha: Odeon, 1990. ISBN 80-207-0159-1
11. ŠVANKMAJEROVÁ, E. ŠVANKMAJER, J. *Anima, animus, animace*. Praha: Slovart; Arbor vitae. 1998.
12. VÝZKUMNÝ ÚSTAV PEDAGOGICKÝ V PRAZE, 2010.
    Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání. [online]
    Dostupné z: https://www.msmt.cz/vzdelavani/zakladni-vzdelavani/ucebni-dokumenty.

Seznam elektronických zdrojů

13. camera obscura [online] [cit. 2022-02-11] lesson on. Dostupné z WWW https://www.art-critique.com/en/2020/03/a-lesson-on-the-camera-obscura/

14. mutoscome [online] [cit. 2022-02-11] dostupné z www https://commons.wikimedia.org/wiki/File:%22Kinora%22,_British_Mutoscope_and_Biographs_Co._Ltd.,_Londen_(GB,_ca.1905),_5.jpg

15. laterna magika [online] [cit. 2022-02-15] dostupné z www https://www.dorotheum.com/cz/l/6743118/

16. Émile Reynaud, Ubohý Pierot [online] [cit. 2022-02-15] dostupné z www https://reviews.wizzardss.com/2021/04/pauvre-pierrot-1892.html

17. Film a animace [online] [cit. 2022-02-15] dostupné z www http://gihsfilm.weebly.com/the-phenakistoscope.html

18. Valentina Colautti E-Portfolio [online] [cit. 2022-03-15] Theatre Optique dostupné z www https://valentinacolautti.wordpress.com/portfolio/reflective-pratictioner/james-cook-university/

19. Daumenkino [online] [cit. 2022-03-15] flipbookshow, dostupné z www https://www.e-flux.com/announcements/42109/daumenkino-the-flip-book-show/

20. Flipbook machine [online] pinterest, dostupné z www https://cz.pinterest.com/pin/41869471517734916/

21. Flipbook v umění [online] [cit. 2022-03-15] Das Daumenkino. Dostupné z www https://www.dw.com/de/das-daumenkino-und-die-kunst/a-1586446

22. Streitberger, Alexander. Living Photographs or Silent Films Online [online] [cit. 2022-03-15] The Flipbook as a Critical Object Between Tactility and Virtuality. In: Image & Narrative: online magazine of the visual narrative, Vol. 16, no. 3, p. 31-44 (2015) [online] [cit. 2022-03-15] dostupné z www: http://www.imageandnarrative.be/index.php/imagenarrative/article/view/892

23. GILBERT AND GEORGE [online] [cit. 2022-03-15] Prentwerk Art & Art Books. Dostupné z : https://www.prentwerk.nl/contents/en-uk/p4891_GILBERT_AND_GEORGE.html

24. daumenkino [online] [cit. 2022-03-15] Volker Gerling. Dostupné z www http://daumenkinographie.de/english/Daumenkinos/daumenkinos.html

25. flipboku [online] [cit. 2022-03-3] příběh studia. Dostupné z https://flipboku.com

26. flipboku [online] [cit. 2022-03-3] interaktivní projekty. Dostupné z www https://flipboku.com/collections/products

27. flipboku [online] [cit. 2022-03-3] japonské flipbooky: Dostupné z www https://flipboku.com/collections/from-japan-with-love/products/cat-s-proposal

28.Flipboku [online] [cit. 2022-03-3] Nebeští tanečníci : dostupné z www: https://cargocollective.com/napabooks/About

29. flipbook typology [online] [cit. 2022-01-3] přehled využití flipbooku :dostupné z www: http://www.flipbook.info/typology.php#fg

30. Studio Ultrafun [online] [cit. 2022-01-3] workshopy. Dostupné na www: https://www.ultrafun.eu/

31. Muzeum Karla Zemana [online] [cit. 2022-11-2] doprovodné programy. Dostupné na www: https://muzeumkarlazemana.cz/doprovodne-programy/

32. Karel Zeman a jeho kouzelný svět [online] [cit. 2022-11-2] databáze knih. Dostupné na WWW https://www.databazeknih.cz/knihy/karel-zeman-a-jeho-kouzelny-svet-272401

33. Karel Zeman Baron Prášil [online] [cit. 2022-21-2] animuj.cz Dostupné z www https://i0.wp.com/animuj.cz/wp-content/uploads/2017/09/Volnocasove-weby.jpg?resize=800%2C445&ssl=1

34. Georgese Meliés, *Cesta na Měsíc (1902)* [online] kinoart.cz [cit. 2022-21-2] Dostupné z www https://www.kinoart.cz/cs/filmy/cesta-na-mesic-1902

35. Karel Zeman ,Vynález zkázy(1958) [online] multikina.cz [cit. 2022-18-2] Dostupné z www https://www.multikina.cz/film/2780-vynalez-zkazy

36. Vynález zkázy (1958) [online] kinomaniak.cz [cit. 2022-18-2] Dostupné z www https://kinomaniak.cz/filmy/vynalez-zkazy

37. Jiří Trnka, *Nalezený přítel (2019)* [online] Česká televize[cit. 2022-11-2] Dostupné z www https://www.ceskatelevize.cz/porady/11307146203-jiri-trnka-nalezeny-pritel/

38. Jiří Trnka *V zahradách imaginace* [online] GASK [cit. 2022-15-2] Dostupné z www: https://www.gask.cz/cs/vystavy/jiri-trnka-v-zahradach-imaginace

39. tisková zpráva k výstavě „Radek Pilař 90" [online] Villa Pellé [cit. 2022-4-2] dostupné z www https://villapelle.cz/radek-pilar-90/

40.*The House* (2021) Nexus Studios [online] [cit. 2022-1-2] Netflix, dostupné z www https://www.netflix.com/search?q=hause&jbv=81178338

41. The House part 1 [online] [cit. 2022-1-2] animation world network, dostupné z www https://www.awn.com/animationworld/surreal-stop-motion-world-house-part-1

42. The House part 2: [online] [cit. 2022-1-2] animation world network, dostupné z www https://www.awn.com/animationworld/surreal-stop-motion-world-house-part-2

43. The House part 3: [online] [cit. 2022-1-2] animation world network, dostupné z www https://www.awn.com/animationworld/surreal-stop-motion-world-house-part-3

44. Alchymická pec: Režie: Adam Oľha, Jan Daňhel Česko:(2020). Délka 117 min [online] ivysilani [cit. 2022-11-2], dostupné z www: https://www.ceskatelevize.cz/porady/14058432594-alchymicka-pec/

45.*YouTube* [online].13. 2. 2019[cit. 2022-06-04] Jan Švankmajer Et Cetera 1967 Dostupné z WWW: https://www.youtube.com/watch

46. *YouTube* [online]23. 7. 2019[cit. 2022-06-04] Jan Švankmajer *Možnosti dialogu* (1982) Dostupné z WWW: https://www.youtube.com/watch?

47. *YouTube* [online]14. 5. 2018[cit. 2022-03-04] Jan Švankmajer Něco z Alenky(1988) Dostupné z WWW: https://www.youtube.com/Bnbd1exbIco

48. O létání a jiných snech [online] [cit. 2022-1-2] program DOX, dostupné z www https://www.dox.cz/program/petr-sis-o-letani-a-jinych-snech

49. Sny o toulavých kočkách [online] [cit. 2022-13-2] kviff, dostupné z www: https://www.kviff.com/cs/novinky/3376-vystava-petra-sise-pribehem-doprovodi-uvedeni-filmu-sny-o-toulavych-kockach-rezisera-davida-sise

50. Western Spaghetti (2008)[online] [cit. 2022-26_3_2022] PES Dostupné z: https://www.youtube.com/watch?v=qBjLW5_dGAM&ab_channel=PES

51. Silly Symphony- The Skeleton Dance (1929)Dostupné z https://www.youtube.com/watch?v=vOGhAV-84iI&ab_channel=WaltDisneyAnimationStudios

52. Softwarový program Dragon Frame [online] stopmotion [cit.2022-26-3-2022] Dostupné z https://www.dragonframe.com/

53. softwarový program Stopmotion studio [online] stopmotion [cit.2022-26-3-2022] Dostupné z https://www.stopmotionstudio.com/showcase.html

54. program na legální stahování zvukových efektů [online] freesound[cit.2022-28-3-2022] Dostupné z https://www.stopmotionstudio.com/showcase.html

55. Rámcový vzdělávací program pro gymnázia [online] edu.cz [cit.2022-30-3-2022] Dostupné z https://www.edu.cz/rvp-ramcove-vzdelavaci-programy/ramcove-vzdelavaci-programy-pro-gymnazia-rvp-g/

56. Rámcový vzdělávací program pro ZUŠ [online] edu.cz [cit.2022-30-3-2022] dostupné z https://www.edu.cz/rvp-ramcove-vzdelavaci-programy/ramcovy-vzdelavaci-program-pro-zakladni-umelecke-vzdelavani-rvp-zuv/

57. šablona pro výrobu zoetropu: [online]nma.gov [cit.2022-30-3-2022] dostupné z https://www.nma.gov.au/__data/assets/pdf_file/0008/721466/Zoetrope-template.pdf

58. Raudenský M, Dytrtová K. *Ko-text: Tvar, zvuk a gesto, tvůrce, učitel a žák* [online] raudensky.cz [cit.2022-29-3-2022] dostupné z: https://www.raudensky.cz/works/kotext/

59. Raudenský M, Dytrtová K. Ko-text *Tvar, zvuk a gesto, tvůrce, učitel a žák* [online] knihkupectví kosmas [cit.2022-29-3-2022] dostupné z https://www.kosmas.cz/knihy/217099/ko-text/

60. ČVUT Lvíčata [online] základní škola [cit.2022-29-3-2022] Dostupné z https://lvicata.cvut.cz/

61. Mou Hitotsu [online] nakladatelství Flipboku [cit.2022-17-3-2022] Dostupné z https://flipboku.com/collections/from-japan-with-love/products/god-of-bug-eater

62.Cined [online] Evropský vzdělávací program v oblasti filmové výchovy [cit.2022-12-4-2022]Dostupné z: https://www.cined.cz/

Seznam vyobrazení

Obr.1: Camera obscura- ukázka principu Zdroj: [13] ……6
Obr 2: Ukázka tvorby s využitím camery obscury Abearda Morella. Zdroj [13] ……7
Obr. 3. grafika vyobrazení laterny magiky. Zdroj: [13]……..……8
Obr 4 : model Laterny magiky. Zdroj : [15]…….……..8
Obr. 5: flipbook machine Zdroj: autorka …. ……11
Obr.6: mutoskop cca. z roku 1905 Zdroj: [14]…..……11
Obr.7: Fenakistoskop Zdroj: [17]……...…12
Obr. 8: Ubohý Pierrot, Émile Raynaud Zdroj: [16]……14
Obr. 9: Dobové promítání Émilem Reynaudem Zdroj : [18]……14
Obr.10: Flipbook machine. Zdroj : [21]……15
Obr. 11: flip book machine Zdroj: autorka ……15
Obr. 12: *Oh, starý vévoda z Yorku, F*lipbook. Zdroj: [23]……16
Obr.13: Tim Ulrich im Ulrich "Kanzumichhörn", 1995. Zdroj : [20]……..……16
Obr. 14: Ukázky z Balderassiho flipbooků klasické kinamatografie Zdroj: [22]……17
Obr. 15-17: Volker Gerling, *Matka a dcera,* Tübingen, 2012. Zdroj : [24]……..18
Obr.18-20: Volker Gerling, Budovy a ulice, Berlin 2001. Zdroj : [24]……18
Obr. 21-23: Volker Gerling, Záchody pro gentlemany, Berlin, 2005 Zdroj : [24]……18
Obr.24-26 : VolkerGerling, Sara muž s kravatou, Unterstedt, 2009 Zdroj : [24]……..19
Obr. 27: Flipbook *Muybridge, Pionýr animace,* studio Flipboku zdroj: [26]…….…..20
Obr.28: Flipbook Lotte Reininger. Studio Flipboku zdroj: [26]……20
Obr.29: Flipbook filmu bratrů Lumièrových. Flipboku zdroj: [26]…….……..……21
Obr. 30: Flipbook sekvencí Georgese Méliése, Studio Flipboku zdroj: [26]……..……..……21
Obr.31: Flipbook, Japonsko, 2015, Seigensha zdroj: [27]…….…….22
Obr. 32: Napa Books, Nebeští tanečníci (2019) zdroj : [28]……22
Obr.33: Napa books, Zázračné dítě je tu znovu (2017) Zdroj: [28]……..…..…….……22
Obr.34: Donald, autor Disney, flipbbok jako příloha Zdoj: [29]……..23
Obr.35: Mickey, autor: Disney, flipbook jako příloha časopisu Zdroj: [29]……..…..23
Obr.36: film Karla Zemana, *Baron Prášil (1961)* Zdroj: [33]……..……28
Obr.37: Georgese Meliés, *Cesta na Měsíc (1902)* Zdroj: [34] ……..……..……28
Obr.38: Obr.38: plakát k filmu:*Vynález Zkázy 1958, Zdroj:* [35] …….……..…..28
Obr. 39: film:*Vynález Zkázy (1958), Zdroj:* [36]…….……..……28
Obr.40: film : Ruka (1965) *Jiří Trnka, Zdroj:* [8]…….……..31
Obr.41: Jiří Trnka, loutkový film (1949), přípravné kresby(1946). Zdroj: [10]……31
Obr.42: Leták k výstavě „Radek Pilař 90" zdroj: autorka..……33
Obr.43: Radek Pilař, *Botička,* kombinovaný film 1988. Zdroj: [10]…….……33
Obr.44,45: Videoprojekce: *Písnička pro sklíčka* (1967): „Radek Pilař 90"Zdroj: autorka…… 34
Obr. 46: Et Cetera (1966) Zdroj: [45]……..……..…36
Obr.47: *Možnosti dialogu* (1982) Zdroj: [46]……..….36
Obr.48: *The House* (2021) Nexus Studios Zdroj: [42] ……..……37
Obr.49: *Něco z Alenky (1988) Švankmajer, J. Zdroj:*[47]……..……..…37
Obr.50: výstava DOX :*O létání a jiných snech (2019) Zdroj: autorka* …….……..…40

Obr.51: *Hlavy* (1979), Petr Sís (s.179) Zdroj:[9] ……..……..……..……40
Obr.52: Workshop Ultrafun. Zdroj: autorka …..……..…… ...…...….44
Obr.53: kreslené snímky do flipbook machine Zdroj:autorka…….……..……..…….44
Obr.54: Storyboard z workshopu. Zdroj:autorka…..……..……..……..……..…….45
Obr.55: animace na lightboxu. Zdroj: autorka……..……..……..……..……..….46
Obr. 56: dokreslovací animace v programu Dragonframe. Zdroj: autorka ……..……..….46
Obr.57,58: tvorba políček do flipbook machine. Zdroj: autorka ……..……..….47
Obr. 59 : Model praxiscopu s motivem běžícího koně Edwarda Muybridge. Zdroj: autorka……..…….47
Obr. 60: Animační pás do praxiscopu vytvořený účastníkem workshopu. Zdroj:autorka ……..…..….47
Obr. 61: pásy do zoetropu malované dětmi Zdroj: autorka……52
Obr. 62: tištěné pásy do zoetropu, Zdroj: autorka ……..……52
Obr.63,64: Traumatropy: Mrkání oka, Žralok a rybka, Lítnoucí se kuře. Zdroj: autorka…….…… ……53
Obr.65: kniha *Ko-text* vč. adjustace [58]……..……..54
Obr. 66,67: respondentky při tvorbě flipbooku. Zdroj: autorka ……..……..…..….54
Obr. 68,69: Flipbook *Počítání*. Zdroj: autorka ……..……..……..….55
Obr. 70: Mou Hitotsu Bůh země požírající brouky (2013) Zdroj: [61]……..56
Obr. 71: flipbook *Brouci Zdroj: autorka*……..……..……..56
Obr. 72: flipbook *Moře*. Zdroj: autorka……..……..……..……..56
Obr. 73: flipbook *Pan Slupka* Zdroj: autorka ……..……..……..……..56
Obr.74, 75: Zoetrop ze samolepek. Zdroj: autorka ……..57