

Univerzita Karlova
Pedagogická fakulta
Katedra výtvarné výchovy

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

Současná animovaná tvorba ve výtvarné výchově
Contemporary animation with focus on art education

Tereza Burianová

Vedoucí práce: doc. PhDr. Martin Raudenský, Ph.D.
Studijní program: Specializace v pedagogice
Studijní obor: Výtvarná výchova se zaměřením na vzdělání

Odevzdáním této bakalářské práce na téma Současná animovaná tvorba 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 19. 4. 2022

Ráda bych poděkovala vedoucímu práce doc. PhDr. Martinovi Raudenskému, Ph.D. za odborné vedení, vstřícnost a trpělivost. Děkuji také Mgr. Miladě Svozilové za jazykovou a stylistickou korekturu. V neposlední řadě děkuji své rodině a přátelům za podporu během celého studia.

ABSTRAKT

Práce se zabývá současnou podobou animované tvorby, především tendencemi objevujícími se v posledních letech. Představuje možnosti různých přístupů animace, práci s ní a její využití v hodinách výtvarné výchovy či v zájmových kroužcích. Současné trendy jsou představovány pomocí konkrétních animovaných filmů a tvorby jejich autorů. Důraz je kladen na filmografii vzniklou v České republice určenou dětskému diváku.

Pro komplexní pohled na daný obor práce mapuje základní animační techniky a představuje běžný postup při vzniku profesionálních animovaných filmů, dále pak práce přináší seznam organizací, institucí a programů věnujících se šíření animace, její edukaci jak pro žáky tak pedagogy se zájmem ji zapojit do svých hodin.

Autorka se opírá o odbornou literaturu, dále pak o informace z internetových stránek či blogů věnujících se otázce animace, jejím úskalím ale i krásám. Autorka se sama již několik let animované tvorbě věnuje, čerpá proto i z vlastní tvorby a z poznatků s ní spojených.

V praktické části práce autorka představuje dvě videa. Jedním z nich je návod na výrobu jednoduché animační loutky, opírající se o klasické postupy vzniku profesionálních loutek, zároveň představuje autorský přístup k její vizuální podobě a volbě materiálů. Druhé dílo přináší krátký animovaný film vytvořený čtveřicí dětí ve věku od šesti do osmi let pod autorčiným vedením.

KLÍČOVÁ SLOVA

animace, pohyb, hra, film, krátký film, výtvarná výchova, výtvarné umění

ABSTRACT

The bachelor thesis deals with the current form of animated production, especially the tendencies that have emerged in recent years. It presents the possibilities of different approaches to animation, working with it and its use in art classes or in workshops. Current trends are presented through specific animated films and the work of their authors. Emphasis is placed on filmography created in the Czech Republic, mostly for children.

For a comprehensive view of the field, the thesis maps basic animation techniques and represents a common procedure in the creation of professional animated films. The thesis also provides a list of organizations, institutions and programs dedicated to the dissemination of animation, its education for both students and teachers interested in involving it in their classes.

The author relies on a professional literature, as well as information from websites or blogs dealing with the issue of animation, its difficulties and beauties. The author herself has been interested in animated work for several years, so she also uses her own work and the knowledge associated with it as a source of information.

In the practical part of the thesis, the author presents two videos. One of them is a guide describing how to make a simple animation puppet, based on the classic methods of creating professional puppets, and at the same time representing the author's approach to its visual form and choice of materials. The second video is a short, animated film created by four children aged six to eight under the author's supervision.

KEYWORDS

animation, motion, motion picture, short film, fine art, art

Obsah:

1	ÚVOD.....	7
2	TECHNIKY ANIMACE	9
2.1	Kreslená animace	10
2.2	Plošková animace	14
2.3	Loutková animace.....	17
2.4	Objektová animace	21
2.5	Pixilace.....	24
3	JAK VZNIKÁ ANIMOVANÝ FILM.....	26
3.1	Námět a scénář.....	27
3.2	Storyboard.....	29
3.3	Animace	31
3.3.1	Animační programy	32
3.4	Střih.....	34
3.5	Zvuk	36
3.5.1	Hudba	37
3.5.2	Mluvené slovo	37
3.5.3	Ruchy.....	38
3.6	Dokončení filmu	41
4	ANIMOVANÁ TVORBA VE VZDĚLÁVÁNÍ	42
4.1	Proč animace?	44
4.1.1	Animace a RVP	45
4.2	Kam za odbornou podporou?.....	47
4.2.1	Aeroškola.....	47

4.2.2	Muzeum Karla Zemana	48
4.2.3	Ultrafun.....	48
4.2.4	Další školičky animace.....	49
4.2.5	CinEd.....	49
4.2.6	Filmové kluby.....	50
5	PRAKTICKÁ ČÁST	51
5.1	Jak si vyrobit loutku.....	52
5.2	Bleskovka.....	54
6	Závěr.....	56
	Seznam literatury.....	57
	Seznam filmografie.....	60
	Seznam obrázkových příloh	62
	Seznam programů, softwarů a aplikací	65

1 ÚVOD

Žijeme v době digitálních technologií, které nás dennodenně obklopují, a stále zrychlují ve svém vývoji. Prostupují postupně všemi oblastmi, a neboť umělci svojí tvorbou velmi často reflektují současné dění, nepřekvapivě tak prochází i výtvarným uměním. Dnes již není nic podivného na tom přijít do galerie na výstavu a zjistit, že velká část expozice se nám ukáže až v chytrém mobilním telefonu po naskenování příslušného QR kódu. Stejně tomu je také v jiných kulturních odvětvích. Například v divadle se můžeme setkat s robotem místo živého herce či s doplněním scény projekcí. A zde se dostáváme k tématu animace. Také animace totiž prostupuje v současné době mnoha oblastmi a není již nutně spojována pouze s výtvarnou či filmovou tvorbou. Velký rozmach zažívá dnes například v podobě herního průmyslu.

Nejedná se o jednoduchou disciplínu, se správným vedením si ji však mohou užít také amatéři, a také děti všeho věku. Přinášení animace do hodin výtvarná výchovy či návštěva specializovaných organizací věnující se její výuce, navíc nese mnohé výhody. Dnes již každé dítě vlastní svůj mobilní telefon a je to právě animovaná tvorba, která může ukázat jeho nové a smysluplné využití. Další velkou výhodou je její široká rozmanitost možných přístupů i výtvarných technik. Tím otevírá prostor pro výtvarné sebevyjádření i pro děti, které si například nejsou příliš jisté svým kresebným projevem.

Bohužel nemám prostor ve své práci plně pokrýt opravdu široký záběr současné animované tvorby, a tak jsem zvolila jen její hlavní, také sobě nejbližší, proud, a to filmové odvětví. Práce tak začíná představením různých animačních technik s významem možných inspiračních východisek do výuky, taktéž s důrazem na jejich současnou podobu a objevující se trendy.

V následující kapitole popisuji v jednotlivých krocích vznik animovaného filmu od prvotního námětu až po konečnou distribuci. Napříč těmito oddíly opět nabízím i drobné inspirace pro animaci s dětmi.

Další část práce pak na celou problematiku nahlíží více z didaktického hlediska, výhody animace podpořím i oddílem Animace a RVP. Taktéž zde přináším seznam spolků,

programů či organizací věnujících se šíření animace a její edukaci, například i v podobě kurzů pro pedagogy, kteří chtějí animaci zařadit do výuky.

Poslední kapitola poté představuje stručný popis a reflexi tvorby praktické části, během které jsem vytvořila video - návod na tvorbu jednoduché animační loutky, dále se věnuje krátkému animovanému filmu vytvořenému čtveřicí dětí (s mojí nepatrnou pomocí).

2 TECHNIKY ANIMACE

V první kapitole práce bych ráda přiblížila různé techniky, kterými animované filmy vznikají. Na začátek je důležité říct, že v současné době často dochází ke kombinacím a k prolínání jednotlivých technik. Velkým pomocníkem animátora se v průběhu času více a více stávají počítačové technologie. A tak i původně analogové techniky, jako je například loutková animace, nyní často doplňují 3D počítačové animační programy. Jedním ze současných trendů je animovat i ploškové filmy (technika pracující s 2D loutkou) v 3D animačních programech. Neustálá snaha o hledání nových možností, ruku v ruce s experimentem, repertoár animačních technik neustále rozšiřuje. V následujících oddílech bych však ráda popsala blíže vybrané animační techniky, se kterými jakožto diváci přicházíme nejčastěji do kontaktu. Současně uvádím techniky, které by bylo možné, bez nutnosti profesionálního vybavení, realizovat i v hodinách výtvarné výchovy během workshopu animace či v rámci zájmového kroužku.

U každé z dále zmíněných technik se pokusím popsat princip technologie jejího fungování, a poté se zaměřím na současnou podobu a objevující se trendy v oboru. Při výběru filmů a jejich autorů dávám důraz na tvorbu určenou dětskému diváku, zároveň se soustředuji na filmy, které dle mého názoru přinesly něco novátorského nebo se vyznačují nějakými silnými inspiračními prvky.

2.1 Kreslená animace

„Naším materiálem je všechno, co se dá vymyslet a co je ruka schopná nakreslit.“

- Walt Disney¹

Technika kreslené animace by se dala považovat za jednu z nejčastěji používaných animačních technik. Nese s sebou totiž jakousi volnost. Animátor není svázán možnostmi loutky, či vlastnostmi animovaných materiálů. Vše, co je schopný nakreslit, je schopný i animovat. Dalším specifikem této techniky je možnost proměnlivosti obrazu. Lidské postavy, předměty či pozadí je možné neustále transformovat. Někteří animátoři této skutečnosti využívají natolik, že si jako diváci nevšimneme v jejich filmu jediného střihu.

Ve filmech tvořených kreslenou animací je také dobře viditelný autorský rukopis tvůrce. To se týká výtvarného projevu i osobitého způsobu animace. Platí totiž, že stejně jako každý výtvarník nakreslí ten samý předmět naprosto odlišně, dva různí animátoři naanimují stejný pohyb taktéž s jistými rozdíly. Existuje ale několik principů animace, které postupně objevoval Walt Disney ve svém studiu, poté je shrnul a popsal Richard Williams ve své knize *Animator's Survival Kit*, a které určitým způsobem využívá každý animátor. Tyto principy pomáhají již mnoha generacím animátorů docílit přirozenosti pohybu. V současnosti však již nejčastěji slouží jako východisko pro prvotní učení se animovat, postupně si pak animátoři tyto principy mění a upravují dle potřeb svého stylu. U starších filmů velkých studií můžeme naopak sledovat až jakési nadužívání či přehánění těchto principů. Jako příklad bych zde uvedla situaci, kdy charakter nejdříve chvíli běží na místě a poté naopak velmi rychle vystřelí vpřed. Zde je uplatněn princip Přípravy neboli předjímání – Anticipation: *„Před tím, než dojde k nějakému prudkému pohybu nebo fyzickému jednání, je obvykle potřeba nejdříve nabrat energii v podobě napřažení, hlubokého nádechu, dřepu, záklonu těla atd. - akce vyžaduje přípravu.“*² Zjednodušeně řečeno, aby lidské oko zavnímalo a správně pochopilo rychlou akci, musí jí předcházet jiná

¹ KUBÍČEK, Jiří. *Úvod do estetiky animace*. 2004, s. 76.

² Tamtéž, s. 78.

pomalejší čitelná akce. Přestože z těchto principů vycházejí opravdu všichni animátoři, jistým současným trendem je některé tyto principy úplně porušovat či ignorovat. Vojtěch Kočí, současný animátor a výtvarník, také čerstvý absolvent ateliéru animace na UMPRUM, převedl porušování některých animačních principů ve svůj osobitý styl.

Nyní se budu věnovat technologii kreslené animace. Na samotném začátku stojí obyčejná tužka a papír. Kreslená animace vzniká postupným překreslováním jednotlivých fází. Využívají se k tomu papíry s nízkou gramáží, či úplně průhledné fólie (ultrafán), které si animátor připevní na tzv. prosvětlovací stůl, aby viděl předešlé již nakreslené fáze a dle nich mohl nakreslit fázi další.³ Tento klasický postup je dnes již určitým způsobem překonán. Většina animátorů pracuje s digitálními kreslícími programy, jako jsou například **TVPaint**, **ToonBoom** nebo **Krita** (více v pododdílu 3.3.1. Animační programy), které jim umožňují vidět své kresby okamžitě v pohybu, a rovnou tak opravovat nebo měnit nefunkční části. Jsou však i umělci držící se stále klasických postupů. Jedním z nich je filmová režisérka a animátorka Joanna Quinn, jejíž film **Affairs of the Art (2021)** byl vytvořen ruční kresbou na papír a až v postprodukcí kolorován a upravován v počítači. Les Mills, spolutvůrce zmíněného filmu, uvedl v článku pro on-line zábavní zpravodaj IndieWare, že pro tento film Joanna Quinn vytvořila odhadem asi 15 000 kreseb.⁴ Kromě mnohých ocenění se snímek **Affairs of the Art (2021)** dostal až do úzkého výběru nominací na Ceny Akademie.

Jistým rozšiřujícím se trendem v současné animované tvorbě jsou také animované dokumenty (anidoky). Dochází v nich k zajímavému střetu, k propojení faktu s fikcí. Dokumenty se snaží objektivně zaznamenávat realitu, zahrnují autenticitu a spolehlivé důkazy. Naproti tomu animace pracuje s naprosto odlišnými prostředky a většinou neukazuje realistické naturalistické obrazy. Jazyk animace nám však může pomoci zobrazit, co se jiným způsobem vyjadřuje jen těžko. Mohou to být například vzpomínky, představy,

³ *Animuj.cz* [online]. Praha: Karolína Čížková, c2022 [cit. 2022-03-04]. Dostupné z: <https://animuj.cz/druhy-animace/kreslena-animace/>.

⁴ WOLFE, Jennifer. How Oscar-Contending Animated Short 'Affairs of the Art' Continues Harnessing Family Obsessions. *IndieWire* [online]. 24.1.2022 [cit. 2022-03-09]. Dostupné z: <https://www.indiewire.com/2022/01/affairs-of-the-art-animated-short-joanna-quinn-1234692612/>.

sny, fantazie, či osobní interpretace. Z tohoto důvodu jsou animované dokumenty často vystavovány kritice v otázce pravdivé práce s fakty, proto mnozí animátoři a režiséři volí cestu autobiografické výpovědi.⁵ Jako příklad bych zde uvedla krátký film **Malá (2017)** od režisérky Diany Cam Van Nguyen. Snímek vypráví autobiografický příběh malé Vietnamky vyrůstající v českém maloměstě. Za zmínku stojí i dokument **Vevnitř (2020)**, od autorky Viktorie Štěpánové, který kombinovanou technikou mapuje prožitky lidí s onemocněním anorexia neurosa. S tímto onemocněním má autorka vlastní zkušenosti, proto snímek nabyl silné autentičnosti.⁶ Tématu animovaných dokumentů se také v minulém roce v rámci semestrálního zadání věnoval celý ateliér animace na pražské UMPRUM.



Obr. 1 – Tom a Jerry, běh na místě – Anticipation



Obr. 2 – Překreslování fázi na průsvitné papíry

⁵ EHRlich, Nea, SURMANOVÁ, Kateřina, ed. *Ostrovny animace: Islands of animation*. [Olomouc]: Pastiche Filmz, 2010. PAF. ISBN 978-80-904515-2-0.

⁶ Vevnitř. *Finále Plzeň* [online]. Plzeň: Film Servis Plzeň, 2022 [cit. 2022-03-12]. Dostupné z: <https://film.festivalfinale.cz/detail/?edition=45&film=Inside>.



Obr. 3 – **OUTER SPACE DIPLOMACY** (2020) – Vojtěch Kočí



Obr. 4 – **Affairs of the Art** (2021) – ruční kreslená animace



Obr. 5 – **Malá** (2017) – animovaný dokument

2.2 Plošková animace

Další 2D animační technikou, které věnuji bližší pozornost, je plošková, či papírková animace (v animačním slangu pak jen ploška či papírek). Tato technika bývá z pravidla časově i finančně méně náročná než animace kreslená. Souvisí to s jednoduchostí jejího principu. Plošková animace pracuje s plochou loutkou, kterou zasazuje do plochých pozadí s plochými kulisami. Nejčastěji používaným materiálem pro jejich výrobu bývá papír (odtud pojmenování papírková animace), můžeme se ale setkat i s materiály jako jsou látky, či fotografie. Vytvořené loutky a pozadí se poté pokládají na animační stoly, často složené z více plánů skel (multiplán), dobře však může posloužit i jakákoliv rovná plocha. Animátor ploškového filmu si jednotlivé prvky scény rozloží mezi tyto plány. V nejspodnějším plánu bývá pozadí, je dobré si jej ke stolu přilepit lepicí páskou, aby během animace nedošlo k jeho posunu. Do dalšího plánu je možné si dát například rekvizity či vedlejší postavy, které se pohybují nezávisle na loutce hlavní, z toho důvodu, aby nepřekážely při animaci v nejvyšším plánu. Tam pak zůstává prostor pro hlavní loutku a její akci. Vodorovně nad takto připravenou scénou se umístí fotoaparát, kterým se zachycuje pohyb snímek po snímku, stejně jako u loutkové, či objektové animace (tedy technikou stop-motion). Loutky pro ploškové filmy vznikají spojením jednotlivých částí těla loutky. Protože tyto spoje musí být pohyblivé, ale zároveň musí vydržet v nastavené poloze potud, než animátor scénu vyfotí, využívá se k těmto spojmům například lepicí guma (tzv. „žvýkačka“).⁷

Jak bylo již v úvodu kapitoly nastíněno, v současnosti si i v této technice animátoři usnadňují práci digitálními technologiemi. Kateřina Karháňková spolu s Alexandrou Májovou, současné režisérky oceňovaných animovaných filmů pro děti, vytvořily svůj poslední ploškový projekt, animovaný večerníček **Mlsné medvědí příběhy (2020)**, v 3D animačním programu. Jednotlivé části loutek i rekvizit namaloval výtvarník Filip Pošivač akvarelovými barvami na papír, a až po naskenování se vše skládalo dohromady v počítači. Tento způsob

⁷ *Animuj.cz* [online]. Praha: Karolína Čížková, 2022 [cit. 2022-03-09]. Dostupné z: <https://animuj.cz/druhy-animace/ploskova-animace/>.

umožňoval autorům lepší práci s prostorem a perspektivou. Zároveň také mohlo na seriálu pracovat více animátorů, bez nutnosti vytvořit vícero loutek.

Fakt, že ploškové filmy v současnosti už nemusí být jen a pouze v ploše, ukázal film **Mámy to ví nejlíp (2021)** čerstvé absolventky UMPRUM. Autorka Marie Urbánková zde využívá všemožných možností papíru. V tomto filmu se prolíná technika ploškové animace s loutkovou, ve snaze o jejich sjednocení autorka i plošným loutkám přidává prostorové prvky (např. nos, či ruce). Obdobný přístup použila také animátorka a výtvarnice Michaela Mihalyiová ve své krátkém studentském filmu **FOOD (2017)**, který vznikl na katedře animované tvorby na pražské FAMU.

Do techniky ploškové animace by bylo možné zařadit i animaci siluetovou. Jak už napovídá název, v této technice pracuje animátor pouze se siluetami. U loutek, kulis, rekvizit i pozadí tak jde pouze o jejich tvar, a jelikož tvůrce siluetového filmu nemůže pracovat s výrazy postav či prokreslením rekvizit, práce se správným tvarem a proporcemi je zde klíčová. Stejně jako u klasického ploškového filmu se vše odehrává v ploše, hlavní rozdíl v technické stránce vzniku filmu dochází ve správném nasvětlení. Siluetové filmy se osvětlují zespodu, dochází zde k podobnému efektu jako u stínového divadla, a je tak patrné, co bylo hlavní inspirací v počátcích této animační techniky. Mistryní siluetové animace byla bezpochyby Lotte Reinigerová (1899-1981), jemnost a pečlivost její práce s papírem a nůžkami je fascinující. Vytvořila touto technikou první celovečerní animovaný film na světě: **Dobrodružství prince Achmeda (1926)**, pracovala na něm téměř čtyři roky.^{8,9} V současné době se s touto technikou příliš neseťkáváme. To ovšem neznamená, že nemůže sloužit alespoň jako inspirace či východisko. V první části sedmého dílu filmové série **Harry Potter** si můžeme povšimnout animované části při vyprávění Příběhu tří bratří. Přestože tvůrce Ben Hibon pracoval v 3D počítačovém programu, je zde patrná inspirace siluetovou animací a práce s její jednoduchostí a naivitou.

⁸ DUTKA, Edgar. *Minimum z dějin světové animace*. 2. vyd. 2012, s. 36-37.

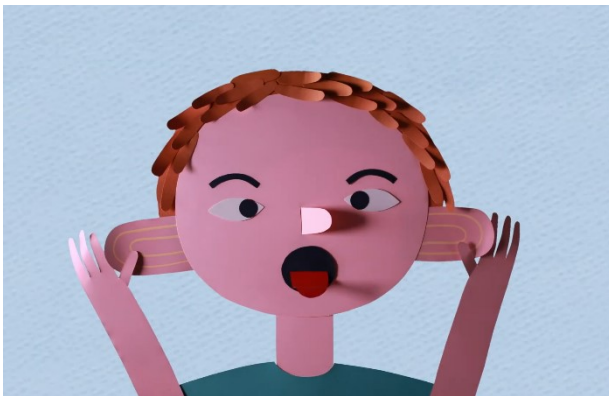
⁹ CZESANY DVOŘÁKOVÁ, Tereza. *Jak vznikl film: výlet do světa filmové archeologie pro malé i velké*. 2017, s. 40.



Obr. 6 – Multiplánový animační stůl



Obr. 7 – **Mlsné medvědí příběhy** (2020)



Obr. 8 – **Mámy to ví nejlíp** (2021), prostorové prvky plošné loutky



Obr. 9 – **FOOD** (2017), prostorové prvky plošné loutky



Obr. 10 – Lotte Reinigerová – siluetová animace



Obr. 11 – **Harry Potter** (2010) – 3D siluetová animace

2.3 Loutková animace

„Loutky úžasně poslouchají, jste vůči nim bohem, velkým hybatelem, manipulátorem...“

- J. Švankmajer¹⁰

Další animační technikou s dlouholetou tradicí je loutková animace. Loutková animace by se dala v určitých aspektech přirovnat k filmu hranému. Zásadní rozdíl však můžeme hledat v technice snímání. Veškerá animace, i ta loutková, je založena na nekontinuálním – pookénkovém (stop frame) snímání, kdy k expozici jednotlivých okének filmu dochází v rozdílném čase. V dnešní době však pookénkové kamery a filmový materiál nahradily digitální technologie. K práci s dynamikou děje využívají animátoři pohyby kamery, můžeme si tak všimnout, že kamera u loutkových filmů často nezůstává statická.¹¹

V současnosti je možné i tyto pohyby kamery nechat na počítačových programech. Tam si animátor pohyb dopředu nadefinuje a kamera se pak sama vždy po pořízení snímku pohne požadovaným směrem o požadovanou vzdálenost. Zajímavou revoluci v práci s kamerou u loutkového filmu přinesla studentka pražské FAMU Daria Kashcheeva ve svém krátkém studentském filmu **Dcera (2019)**. Ve snaze docílit efektu roztřesenosti kamery držené v ruce, Daria vždy po pořízení jednoho snímku kamerou lehce pohnula, postupovala však nesystematicky, každý posun kamery prováděla náhodně. Výsledek je více než přesvědčivý. Tento přístup k práci s kamerou je velmi novátorský. Není také divu, že se snímek téhož roku dostal až k nominaci na Cenu Akademie.

Kamera ale není jedinou složkou loutkového filmu. Základem veškerých loutkových filmů je loutka samotná. Od jejích pohybových možností a vizuální podoby se dále odvíjí veškeré další náležitosti filmu. Na začátku vzniku loutky stojí její kostra. Nejčastěji se vytváří z kovu s klouby, či z drátků. S takovou kostrou musí jít jednoduše pohybovat, aby animátor nemusel vynakládat velkou sílu při změně polohy, zároveň ale musí v nastavené poloze

¹⁰ KAČOR, Miroslav, Michal PODHRADSKÝ a Michaela MERTOVIČOVÁ. *Zlatý věk české loutkové animace*. 2010, s. 125.

¹¹ Tamtéž, s. 199.

vydržet.¹² Společně se snahou přinášet stále nové podoby animačních loutek a s neustálou potřebou jejich zdokonalování, rostou také nároky na jejich schopnosti. Proto se dnes při animaci loutek využívají podporovací kovová ramena připevněná k loutce (rigy), která umožňují například animovat loutku i ve vzduchu. Tato ramena jsou následně odstraněna v počítači při postprodukcí.

Neuvěřitelnou práci v loutkových filmech odvádí americké studio LAIKA, známá svými filmy jako **Koralína a svět za tajnými dveřmi (2009)** nebo **Norman a duchové (2012)**. Mluví se zde o tzv. „replacement animation“. To znamená, že se na každý snímek loutkám mění buď celý obličej, nebo jeho polovina, a ne například jen ústa, jak jsem tomu zvyklí u jiných loutkových filmů. Tvůrci tak musí vyrobit tisíce a tisíce na píhu identických obličejů v různých výrazech. Takové filmy vznikají v obrovských týmech výtvarníků a animátorů. Výsledek je však neuvěřitelný, často by divák vůbec nepoznal, že se nejedná o počítačovou animaci, ale o animaci loutkovou.¹³

Velmi specifickou osobností světa české loutkové animace je mimo jiné i Jiří Bárta. Přestože v současné době už nové filmy nevytváří, zmiňují jej pro neobvyklou práci s loutkou, kterou přinesl jeho film **Klub odložených (1989)**. Jiří Bárta zde působil jako režisér a výtvarník. Film je specifický především loutkami vytvořenými z figurín životní velikosti. „*Když animovali pád, tak tam byli hned čtyři animátoři, kteří drželi figurínu za ruce a za nohy a byli různě v krkolomných pozicích poschováváni a plazili se, aby nebyli v záběru vidět.*“¹⁴ Práce s takto monumentálními loutkami není příliš běžná. Od velikosti loutek se totiž odvíjí i velikost kulis a prostředí, kde se loutka pohybuje. Totéž platí i pro rekvizity, se kterými loutka hraje. S větším množstvím potřebného materiálu přichází i vyšší náklady, stejně tak je to s množstvím potřebných animátorů. Proto se s velkorozměrnými loutkami setkáváme tak málo. Naopak jistý současný trend můžeme hledat v používání

¹² KAČOR, Miroslav, Michal PODHRADSKÝ a Michaela MERTOVIČOVÁ. *Zlatý věk české loutkové animace*. 2010, s. 196.

¹³ ParaNorman. LAIKA [online]. [cit. 2022-03-11]. Dostupné z: <https://www.laika.com/our-films/paranorman>.

¹⁴ KAČOR, Miroslav, Michal PODHRADSKÝ a Michaela MERTOVIČOVÁ. *Zlatý věk české loutkové animace*. 2010, s. 166.

nalezených věcí a materiálů pro výrobu loutek či kulis. Za zmínku stojí film Filipa Blažka, absolventa katedry animované tvorby na FAMU, **Prázdniny (2018)**, který namísto klasických loutek s kostrou ve filmu používá dětské panenky. Koproducent filmu MAUR Film v synopsi uvedl: „*Prázdniny jsou krátký animovaný film, pocta (české) loutce i (českému) městu. Kombinací animace loutek a živé akce staví zvláštní druh reality, reality vycházející ze skutečného světa. Vzniká audiovizuální svědectví mluvící jazykem surrealismu, satiry, parodie, ironie a černého humoru, černé zrcadlo dnešnímu světu.*“¹⁵ Obdobný přístup k práci s loutkami či kulisami můžeme na současném poli animace hledat také například ve filmech Matouše Valcháře či Vojtěcha Kisse.

Výrazný dopad na podobu současného loutkového filmu mělo i celoživotní dílo Jana Švankmajera. Jeho filmy nesou velmi specifický rukopis a mistrovskou práci s loutkou. Já osobně však vidím největší inspirační přínos v jeho animaci objektů, blíže se tak na Švankmajerovu tvorbu zaměřím až v následujícím oddílu.



Obr. 12 – kostra loutky



Obr. 13 – *Koralína (2009)*, podpůrné rameno držící loutku

¹⁵ Prázdniny. *MAURfilm* [online]. Praha 1 [cit. 2022-03-11]. Dostupné z: <http://www.maurfilm.com/portfolio-items/prazdniny/>.



Obr. 14 – **Dcera** (2019)



Obr. 15, 16 – **Norman a duchové** (2012) - replacement animation



Obr. 17 – **Klub odložený** (1989) – loutky z figurín



Obr. 18 – **Prázdniny** (2018) – loutky z panenek

2.4 Objektová animace

Inspirativní technikou pro vytváření koncepce výuky by jistě mohla být i objektová animace. Není totiž třeba ztrácet čas vyráběním loutek, stačí se dobře podívat kolem sebe. V zásadě je možné snímat pohyb jakýchkoliv předmětů, od drobných věcí přes nábytek třeba až k autům. V některých případech je však lepší si daný předmět před samotnou animací připravit či upravit, nebo například zajistit konstrukci, která umožní předmět udržet v jakémkoliv poloze.¹⁶

Jak již bylo uvedeno v předchozím oddílu, významný počín v souvislosti s objektovou animací vidím v díle Jana Švankmajera. Převážně pak v tom, jak nad objekty přemýšlí. „*O jeho tvorbě lze stručně říci, že dává současnému animovanému filmu nové výrazové i obsahové dimenze*“. Tato slova uvedl Jan Poš ve své knize *Výtvarníci animovaného filmu*, a já nemůžu jinak než souhlasit.¹⁷ Jan Švankmajer za svůj život natočil celou řadu filmů, pro naše účely bych zmínila jeden z nich, a to film: **Něco z Alenky (1987)**. Jak už napovídá samotný název, kniha Lewise Carrolla byla při psaní scénáře jen jakýmsi východiskem. Autor se rozhodl celý film pojmout jako Alenčin sen. Fascinaci světem snů a lidským nevědomím můžeme naleznout napříč celou Švankmajerovou tvorbou. Stejně tak je patrná i fascinace všemožnými předměty. Mimo mnohé umělecké objekty vytvořené z nalezených věcí je tato fascinace patrná právě ve filmu *Něco z Alenky*. Sny nikdy nevznikají jen tak, jsou spojené s realitou, kterou ať už vědomě či nevědomě prožíváme. Ve stejném duchu nad svým filmem přemýšlel i Jan Švankmajer. Oproti knize se na začátku filmu objevuje scéna Alenky hrající si ve svém pokoji. Veškeré rekvizity, stejně tak i postavy objevující se napříč celým filmem, jsou vytvořeny z předmětů, kterých si můžeme všimnout již v této scéně v Alenčině pokoji. Zajímavé je, že z těchto stejných předmětů čerpá Jan Švankmajer také při tvorbě objektů: *Putrefactio*: různé filmové rekvizity uzavře do zavařovacích sklenic,

¹⁶ KAČOR, Miroslav, Michal PODHRADSKÝ a Michaela MERTOVIČOVÁ. *Zlatý věk české loutkové animace*, 2010, s. 202.

¹⁷ POŠ, Jan. *Výtvarníci animovaného filmu*. 1990, s. 124.

zapečetí je a nechá napospas pomalému procesu hniloby a rozkladu.¹⁸ Inspirativní přístup tedy přináší Jan Švankmajer i v nahlížení na film jako na komplexní umělecké dílo, které nemusí končit premiérou, ale naopak může přerůst v další zajímavé projekty.

Na současné scéně pracuje s objektovou animací také režisér a animátor Adam Pesapane, známý pod přezdívkou PES. Mnoho z jeho filmů se pyšní všemožnými oceněními, některé pak i nominacemi na Ceny Akademie. Krása jeho tvorby spočívá v používání zástupných předmětů místo skutečných. V jeho filmu **Fresh Guacamole (2013)** například použil šachové figurky místo solničky a pepřenky, nebo golfový míček místo limety. I z tohoto důvodu jsou filmy zmíněného autora tak divácky vděčné, jsou neskutečně hravé a nepřestávají nás překvapovat.



Obr. 19 – *Putrefactio* – Jan Švankmajer

¹⁸ ŠVANKMAJER, Jan, DRYJE, František a Bertrand SCHMITT, ed. *Jan Švankmajer: možnosti dialogu: mezi filmem a volnou tvorbou*. 2012.



Obr. 20 – Něco z Alenky (1988)



Obr. 21 – Fresh Guacamole (2013)

2.5 Pixilace

Poslední zmíněnou animační technikou je Pixilace. „*Pokud ve filmu použijeme člověka nikoli jako herce hraného filmu, ve smyslu ‚živé akce‘, ale jako oživovaný neživý předmět stejně jako oživujeme loutku, kresbu nebo věc, hovoříme o tzv. pixilaci*“¹⁹ Animace touto technikou vzniká pookénkovým snímáním (stop-motion), stejně jako loutková animace, nebo animace objektu. Animátor je zde postaven do nové role, nepracuje už jen s předměty či loutkami, ale s živými herci, základem je tedy dobrá komunikace. Filmy tvořené pixilací mohou být méně časově náročnější než filmy vzniklé jinými technikami, není totiž potřeba vyvíjet a vytvářet loutky, nebo neustále překreslovat jednotlivé fáze. I u této techniky je však nutná znalost animačních principů, z toho důvodu bývají často do rolí herců obsazováni animátoři, kteří dobře vědí, jakým způsobem rozfázovat pohyby, a svými znalostmi tak usnadňují práci režisérovi.

Významným představitelem této techniky je animátor a režisér Norman McLaren. Jeho film **Sousedí (1952)** vznikl jako alegorie válkou nesmyslně rozděleného světa, a téhož roku získal Cenu Akademie. Stejnou technikou vytvořil i neméně slavný film **Židle (1957)**.²⁰

Zajímavou práci s živými herci ukazuje i již zmíněný Jan Švankmajer. Pixilaci můžeme najít například v jeho ikonickém filmu **Jídlo (1992)**, kde ji mimo jiné propojuje s animací objektů i s hranou akcí. V tomto filmu však dochází ještě k jednomu nápaditému prolnutí technik. Vzhledem k tomu, že jsme zvyklí vídat pohyby lidského těla každý den, není pro nás náročné rozlišit pixilaci od hrané akce. Na první pohled poznáme, že se postava nepohybuje úplně přirozeně, a že její pohyby připomínají spíše pohyby loutek. Tento fakt Jan Švankmajer navíc podpořil tím, že v některých scénách živé herce skutečně doplnil o neživé loutkové prvky. Herci tak vykazují až nadlidských schopností.

I v současné tvorbě se s pixilací většinou setkáváme v kombinaci s dalšími technikami. Posunu od lidské postavy k loutce si můžeme povšimnout také v krátkém filmu **Mrak**

¹⁹ KUBÍČEK, Jiří. *Úvod do estetiky animace*. 2004, s.100.

²⁰ DUTKA, Edgar. *Minimum z dějin světové animace*. 2. vyd. 2012, s. 64.

& Motoman (2020) absolventa animace na UMPRUM Filipa Tatýrka ve spolupráci s Patrikem Trskou. Autoři ve svém filmu pracují s lidskou postavou jako s loutkovou kostrou, kterou následně oblékají do vytvořených kostýmů. S výrazy obličejů taktéž pracují obdobně jako s loutkou, dle potřeb mění vyrobená ústa i obočí.



Obr. 22 – **Sousedí (1952)**



Obr. 23 – **Jídlo (1992)** – živý herec s neživým prvkem – jazykem



Obr. 24 – **Mrak & Motoman (2020)** – živý herec stylizovaný do loutky

3 JAK VZNIKÁ ANIMOVANÝ FILM

V následující kapitole bych ráda ve stručnosti popsala jednotlivé kroky vzniku animovaného filmu. O každém z dále zmíněných oddílů by jistě bylo možné napsat mnohem více informací, zákonitostí či poznatků, na celou problematiku budu však nahlížet spíše jako na možný inspirační a odrazový můstek pro pedagogy připravující hodiny animace ve výtvarné výchově, nebo náplň animačních workshopů či zájmových kroužků.

Postup vzniku animovaných filmů se může různě lišit, záleží na zvolené technice, zároveň ale jednotlivé kroky vzniku ovlivňují například i finanční prostředky získané autory na výrobu filmu. Výrazný rozdíl můžeme například sledovat při vzniku animovaných filmů v rámci velkých studií (Disney, Pixar, DreamWorks, atd.) s dostatečně velkým rozpočtem oproti autorským filmům v malých štábech. Autorské projekty bohužel dostatečné finanční prostředky často postrádají, tohoto problému si můžeme všimnout i v rámci české kinematografie, převážně pak co se týče krátkých filmů, u kterých odpadá zájem distribuce do kin. Stává se tak, že v průběhu natáčení je nutné ubírat z původní představy. Naopak dostatečné prostředky umožňují tvůrcům věnovat jednotlivým fázím vzniku důkladnější pozornost. Při práci ve velkých studiích, s velkým počtem animátorů (v některých případech až v řádech tisíců), je zase nutné věnovat větší pozornost fázi animace, aby byl finální film jednotný a nebylo možné poznat, že každý pohyb animoval jiný animátor, či koloroval jiný výtvarník. Je tak kladen mnohem větší důraz na čistotu a přesnost kresby, která prochází četnými kontrolami, dokud není naprosto identická u všech tvůrců. To se týče převážně designu charakterů a rekvizit. Většího prostoru pro autorské vyjádření (u animovaných filmů vznikajících ve velkých studiích) si můžeme všimnout například v pozadích.

3.1 Námět a scénář

*„Psát scénář je ten nejnevědnější úděl spisovatelů. Scénář není určen ke čtení a vavříny sklízí v případě úspěchu filmu zpravidla režisér. A přece scénář je páteří každého filmu a umění psát scénáře vyžaduje výjimečný talent.“*²¹ – Miloš Forman

Na samotném počátku vzniku filmu stojí nápad. Ten je dobré si zaznamenat dříve, než se přejde k samotnému natáčení. Námět je stručným záznamem začátku, průběhu a konce vymyšleného příběhu, doplněný o to kde, kdo, co a jak se bude odehrávat. Může se zde vyskytnout i zmínka o žánru a hlavních postavách. Zpravidla by námět neměl přesahovat jeden list papíru.²² Námět má svůj důležitý význam především v počátku projektu, kdy pomocí něho představujeme film producentům, či případným sponzorům. Psaní scénáře může totiž zabrat i několik měsíců, to již ale musí být jasné, zda se projekt uskuteční. Samotné psaní scénáře u projektů tvořených dětmi častokrát není vůbec nutné. Jedná-li se o krátký jednoduchý příběh, pak námět je vhodnou formou jeho záznamu. Je však možné přistoupit rovnou k tvorbě obrázkového scénáře čili storyboardu, o něm blíže v následujícím oddílu. Hravou možností může být i abstraktní animace, k ní pak logicky nepotřebujeme ani storyboard. Scénář je však neodmyslitelnou složkou profesionálních animovaných filmů, pojďme se tedy na něj alespoň ve stručnosti podívat blíže.

Filmový scénář by bylo možné rozdělit na dva základní typy: scénář **literární** a scénář **technický**. Literární scénář představuje jakousi základní kostru příběhu. Vychází z pera scénáristy. Nalezneme v něm příběh budoucího filmu spolu s dialogy. Slouží k jasné představě o ději a o pohnutkách postav. Oproti tomu technický scénář už nemluví jen o tom, *co* se bude točit, ale je doplněn také o to, *jak* to natočit. Technický scénář většinou vytváří režisér s kameramanem. Vycházejí ze scénáře literárního, který rozšiřují o popisy pohybů

²¹ CARRIÈRE, Jean-Claude. *Vyprávět příběh*. 2014, s. 5.

²² PLASS, Jiří. *Základy animace: základní pravidla klasické a virtuální animace*. 2010, s. 18.

kamer, typy záběrů (VC – velký celek, C – celek, PD – polodetail, D – detail), popřípadě i o informace o zvuku.²³

„Říká se, že z dobrého scénáře může vzniknout špatný film, ale ze špatného scénáře dobrý film neuděláte.“²⁴

Jak již bylo zmíněno dříve, v klasických scénářích se většinou vyskytují **stručné** popisy přímo související s dějem a veškeré dialogy. Většinou se k jeho psaní používá **přítomný čas nedokonavý**. Dále je pak pro vlastní účely možné doplnit scénář o pohyby kamer, či stručné popisy jednotlivých záběrů.²⁵ Scénáristé mají velkou tvůrčí svobodu. Jsou však určité obecně známé skutečnosti, které je při psaní scénáře dobré dodržovat. Jednou ze základních zásad při psaní scénáře je, že se nikdy nemá dopředu oznamovat, co se stane – co uvidí divák, a zároveň nikdy zpětně popisovat, co se stalo – co divák již viděl.²⁶ Pro velmi přehledný a praktický návod či podporu při tvorbě scénáře doporučuji navštívit webovou stránku Michala Gajdůška Scénář.cz.

²³ GAJDŮŠEK, Michal. *Scénář.cz* [online]. [cit. 2022-03-29]. Dostupné z: <http://www.scenar.cz/1-co-je-to-scenar.html>.

²⁴ CZESANY DVOŘÁKOVÁ, Tereza, Ondřej BERÁNEK a Karolína ČÍŽKOVÁ. *Jak se dělá film: cesta za filmovým řemeslem pro malé i velké*. 2019, s. 11-13.

²⁵ GAJDŮŠEK, Michal. *Scénář.cz* [online]. [cit. 2022-03-29]. Dostupné z: <http://www.scenar.cz/3b-forma-psani.html>.

²⁶ CARRIÈRE, Jean-Claude. *Vyprávět příběh*. 2014, s. 13.

3.2 Storyboard

Storyboard, česky obrázkový scénář, je nezbytným krokem při tvorbě animovaného filmu. Forma jeho zpracování by na první pohled mohla připomínat kreslený příběh na pokračování. Storyboard pomáhá plánovat podobu filmu. Díky vizuálnímu zápisu scénáře mají tvůrci možnost se rozhodnout, z jakého úhlu bude kamera snímat scénu (loutku, objekt, herce) a zároveň, zda správně funguje návaznost jednotlivých záběrů, jestli je film čitelný a dává smysl (pokud smysl dávat má). Co se týče podoby storyboardu, jedná se o zjednodušený grafický zápis obsahující ilustrace scén. Storyboard je pracovním materiálem, kresba tedy bývá většinou velmi jednoduchá a lineární, detaily jsou potlačeny nebo vynechány (výjimkou bývají technické scénáře kreslené výtvarníkem filmu). Vizuální podoby ilustrací postav by se však alespoň předběžně měly podobat finálnímu vizuálu, a to hlavně pro snadnou orientaci při následné animaci, při střihu, nebo při zvučení. Tomuto kroku tedy většinou předchází hledání vzhledu – designu charakterů. Dále pak storyboard může obsahovat pomocné popisy – šipky naznačující směr pohybu postav, objektů či kamery, při náročnějších projektech pak může být ještě doplněn o slovní popisy akce postav, o předběžnou časovou délku záběru, či o dialogy. Nejsou však nikde psaná striktní pravidla vzhledu storyboardu, autor jej tak může doplnit prakticky o cokoliv, co storyboardu pomůže v jeho jasné srozumitelnosti. Jistý řád můžeme naopak nalézt ve velikosti jednotlivých oken, většinou se používá stejný poměr stran jako u rozměru formátu výsledného filmu, nejčastěji tedy 16:9.^{27, 28}

Při výrobě profesionálních filmů bývá následujícím zásadním krokem vytvoření **animatiku**. Pro tvorbu filmů v hodinách výtvarné výchovy není tento krok třeba (výjimkou mohou být zájmové kroužky či workshopy animace), zmiňují jej pro komplexní představu vzniku animovaného filmu. Oproti storyboardu vytvořenému na papíře je formou animatiku video, jež nabízí možnost správného načasování jednotlivých scén doplněné o jednoduché pohyby

²⁷ PLASS, Jiří. *Základy animace: základní pravidla klasické a virtuální animace*. 2010, s. 57-61.

²⁸ ŽERÁVKOVÁ, Iveta. 7 podstatných kroků při tvorbě storyboardu. *UNIFER* [online]. Brno, 2021 [cit. 2022-03-19]. Dostupné z: <https://unifer.cz/7-podstatnych-kroku-pri-tvorbe-storyboardu/>.

statických postav či pohybů kamery (např. zoom). Slouží tvůrcům k práci s rytmem a je další kontrolou čitelnosti sdělení. Vzniká naskenováním či vyfocením jednotlivých oken storyboardu, vložených do střihačského programu. Pro celistvější představu o filmu a přesnější práci s časem se také doplňuje o hudbu a předem namluvené dialogy, často se v této fázi používají dialogy namluvené tvůrci a zvolená hudba je jen pro podkres emocí či atmosféry. K finálnímu zvučení a dabingu dochází až po animaci a stříhu. Animatik dává tvůrcům mimo jiné také předběžnou představu o celkové minutáži finálního filmu.^{29,30}

Storyboard je možné vytvořit v bezplatném počítačovém softwaru Storyboarder, nebo jej nakreslit rukou na papír.

²⁹ PLASS, Jiří. *Základy animace: základní pravidla klasické a virtuální animace*. 2010, s. 65-66.

³⁰ FURNISS, Maureen. *The animation Bible: A Guide to Everything – from Flipbooks to Flash. 1*. 2008, s. 75.

3.3 Animace

„Pojem animace má původ v latinském základu slova animo – duše. V animaci je vykládán jako oduševnění, vložení duše, přítomnosti myslí do kreslené, loutkové, reliéfní pohyblivé figury, do předmětu i objektu. Z animátora se tedy v prvním ohledu stává „oživovač“ dané hmoty, kterou se pokouší zpracovat technikou rozfázované akce v upraveném čase a v projekci obrazu života. Animace je originálním tvůrčím činem vycházejícím z pozorované reality s přídavkem imaginace a transformujícím se v nový tvar.“³¹

Dostáváme se ke klčovému kroku vzniku animovaného filmu, a to k samotné animaci. Zde se logicky cesty filmových tvůrců rozdělují dle zvolené animační techniky. V případě vzniku loutkového filmu samotné animaci předchází ještě realizace výtvarných návrhů loutek, kulis a rekvizit. Je důležité myslet na to, aby zvolená technika korespondovala s charakterem díla, zároveň ale můžeme nechat žáky zvolit si pro jejich film takovou techniku, která je pro ně zajímavá nebo která je jim blízká. V publikaci Zlatý věk české loutkové animace můžeme najít výrok Adolfa Hoffmeistera: „*Trnkovi nesedí plošný obraz a kreslený film ho nedokáže uspokojit. Trnka potřebuje pro své pohádkové tvory životní prostor vyložené trojrozměrné.*“³² A v tom tkví jedna z krás animace! Nabízí velmi široký rozptyl možného sebevyjádření. Nabídka různých animačních technik dává prostor žákům inklinujícím k různým výtvarným typům. Právě podle inklinace k určitému způsobu technického provádění práce a volbě výtvarných prostředků uvádí Raoul Trojan rozdělení výtvarných typů na: grafický typ, malířský typ, plastický typ, a typ výtvarně konstruktivní. Animace může nabídnout tvůrčí pole pro všechny zmíněné typy. Podobnou problematiku můžeme najít i ve studii Věry Roeselové, zde sama uvádí: „*Ten, kdo respektuje jinakost projevu žáků, pomáhá jim uchovat vztah k vlastní výtvarné tvorbě a k výtvarné kultuře vůbec.*“³³

³¹ PLASS, Jiří. *Základy animace: základní pravidla klasické a virtuální animace*. 2010, s. 90.

³² KAČOR, Miroslav, Michal PODHRADSKÝ a Michaela MERTOŮVÁ. *Zlatý věk české loutkové animace*. 2010, s. 23.

³³ ROESELŮVÁ, Věra. *Didaktika výtvarné výchovy V., nejen pro základní umělecké školy*. 2003, s. 18.

3.3.1 Animační programy

Po zvolení techniky a vytvoření všech nutných náležitostí (vyrobené loutky, pozadí, v případě kreslené animace hotové výtvarné návrhy atd.) je možné přejít k samotné animaci. V současnosti je velkou výhodou existence mnohých počítačových programů či mobilních aplikací, které mohou velkou mírou usnadnit práci.

Jednou z bezplatných aplikací pro snímání animace je **Stop motion studio**. Práce s touto aplikací je velmi jednoduchá a intuitivní, i proto může být vhodným nástrojem pro práci s dětmi. Je možné díky ní snímat jak animaci kreslenou, tak i loutkovou, či objektovou. Aplikace je dostupná pro jakýkoliv chytrý telefon, v případě zájmu nabízí i premium verzi rozšířenou například o možnost práce s green screen. Velkou výhodou této aplikace je, že nafocené snímky rovnou spojuje do videa, stále s nimi ale umožňuje pracovat i jednotlivě. Například je vymazat, kopírovat, či otočit, zároveň ale dává možnost do jednotlivých fotografií přidávat také text nebo kresbu. Můžeme tak doplnit třeba loutkovou nebo objektovou animaci o jednoduchou kresbu prstem na display, nabízí se například dokreslovat předmětům obličej, nebo do loutkového světa přidat elementy náročné na zachycení pomocí loutkových principů (např. oheň, déšť, vítr, hvězdy, ohňostroje). Program taktéž nabízí nastavení fps (z anglického frames per second = počet snímků za vteřinu), a mnoho dalších užitečných funkcí. Mobilní telefon se zmíněnou aplikací je potom vhodné zajistit na stativ (nebo si nějak pomoci třeba selfie tyčí, či alespoň telefon zajistit na vyvýšené místo izolepou), aby během animace nedocházelo k jeho pohybu. Vodorovně k fotoaparátu umístíme pozadí a scénu. S takto připravenou pracovní plochou se můžeme pustit do animace. V případě loutkové či objektové animace postupujeme principem „vyfoť a posuň, vyfoť a posuň, ...“, u kreslené animace je potřeba si veškeré fáze nejprve nakreslit a až potom vše najednou nafotit.

Na profesionální úrovni se můžeme setkat s obdobným počítačovým softwarem **Dragonframe**, který je ovšem na rozdíl od mobilní aplikace propojen přímo s digitálním fotoaparátem. Využívá se u stop-motion technik a nabízí celou řadu praktických funkcí.

Kreslenou animaci je v případě kresby na papír možné následně nafotit pomocí již zmíněné aplikace Stop motion studio. Druhou možností je kresby zdigitalizovat naskenováním

a spojit až v programu pro střih videí či vyloženě v některém z animačních programů. Tento přístup je bezpochyby časově náročnější, docílíme ale vyšší kvality jednotlivých snímků. Spojení fotografií ve video nabízí i bezplatný rastrový grafický editor **Krika**. Zároveň v něm ale nalezneme i poměrně širokou nabídku štětců pro počítačovou kreslenou animaci. Digitálně kreslená animace se jen velmi těžce vytváří pomocí počítačové myši, bez možnosti práce s grafickým tabletem se prakticky nevyplatí do této techniky vůbec pouštět.

Další bezplatnou aplikací především pro 3D, ale i 2D animaci je **Blender**. Práce s tímto programem je již poměrně náročnější. V rámci jedné hodiny výtvarné výchovy není možné se jej naučit plně používat. Lépe se tak hodí do zájmových kroužků či workshopů orientovaných vyloženě na počítačovou animaci pro starší děti.

Na profesionální úrovni se potom můžeme velmi často setkat s programy, které nabízí společnost **Adobe**. Při zakoupení jejich balíčku má uživatel k ruce hned několik programů od Photoshopu po programy na animaci, střih, či sazbu textu (více v Seznamu programů, softwarů a aplikací na konci práce).

Další možnosti programů sloužící ke střihu videí uvádím v oddílu 3.4 Střih.



Obr. 25–29–z prava: **Stop motion studio, Dragonframe, Krita, Blender, Adobe**

3.4 Střih

Bylo by naivní myslet si, že prací střihače je pouze mechanické skládání jednotlivých záběrů dohromady a následné spojování vizuální stránky filmu se stránkou zvukovou. Střih je komplexní tvůrčí proces. Nese mnohé zákonitosti a možnost různých přístupů.³⁴ Pro naše potřeby však bude postačovat se s touto profesí pouze okrajově seznámit.

První animované filmy byly často stříhány samotnými autory. Tvůrce animovaného filmu tak krom výtvarné zručnosti, musel zvládnout i pozici režiséra, kameramana a často současně i roli střihače.³⁵ U prvních československých animovaných filmů navíc chybí závěrečné titulky, jména střihačů tak zůstávala veřejnosti utajena. V roce 1945 se poprvé u filmové pohádky Karla Zemana **Vánoční sen** objevuje v titulcích i jméno střihače Zdeňka Stehlíka, je důležité si však uvědomit, že v tuto chvíli má za sebou československý animovaný film již dvacet let svojí existence.³⁶

Střih současných animovaných filmů si žádá velmi důkladnou přípravu již v předchozích krocích. Během střihu hraných filmů často dochází k úplnému vystřížení nepotřebných scén, současně se zde pracuje s přesahy (po natočené akci se kamera nechává ještě pár vteřin běžet). Při tvorbě animovaných filmů se ani s jednou ze zmíněných situací nesetkáváme. Tvůrci se snaží velmi důkladně předejít zbytečným scénám, za každou minutou animovaného filmu totiž stojí mnohem více práce, času a financí než u filmu hraného. Ze stejného důvodu animátoři nevytvářejí ani přesahy. Zde se opět dostáváme k tomu, jak důležitou roli při výrobě animovaného filmu hraje storyboard a animatik. Většinou se totiž střihač zapojuje do procesu tvorby již v průběhu těchto přípravných fází.³⁷

V souvislosti se střihem jsou také důležitými pojmy **rytmus** a **dynamika**. Pojetí těchto termínů se v průběhu času neustále vyvíjí. To poslední, co současný divák žijící v současném

³⁴ KUČERA, Jan. *Střihová skladba ve filmu a v televizi*. 2016, s. 17-18.

³⁵ STRUSKOVÁ, Eva. *Dodalovi: průkopníci českého animovaného filmu*. 2013, s. 40.

³⁶ *Český animovaný film I 1920-1945: Czech animated film I 1920-1945*. 2012, s. 86.

³⁷ ERLA, Josef. *Střih v českém animovaném filmu 1920-1945*. 2017, s. 21-22.

uspěchaném světě, navíc v neustálé přítomnosti vizuálního smogu, chce, je začít se v kině či u televize nudit. Jedná se o přirozený vývoj, avšak i u současných animovaných filmů, převážně pak u filmů pro děti, se často setkáváme se snahou udržovat diváka v neustálém napětí budovaném jednou akcí za druhou. Příkladem může být divácky úspěšný český loutkový celovečerní film **Myši patří do nebe (2021)**, během něhož si divák opravdu ani na vteřinu neoddechne.

V případě vytváření vlastního animovaného filmu pomocí aplikace Stop motion studio můžeme pracovat se střihem už během samotné animace. Není totiž třeba vytvářet nový projekt na každou scénu. Pokud předchází důkladná příprava, je možné celý film nafotit do jednoho projektu a rovnou nám tak vznikne prakticky hotový film. V případě složitějších filmů složených z mnoha scén je naopak přehlednější a praktičtější si jednotlivé záběry rozdělovat a až po natočení spojit dohromady v počítači, k tomu můžeme využít některý z bezplatných programů na střih videí – **DaVinci Resolve, Hit Film Express, Lightworks**.

3.5 Zvuk

Zvuk je neodmyslitelnou složkou jakéhokoliv audiovizuálního díla, samozřejmě tak i animovaného filmu. Nabízí širokou sdělovací schopnost a pomáhá podpořit autorovu myšlenku. „*Mluvené slovo, hudba a ruchy mohou pro dílo znamenat nenahraditelné vyjadřovací prostředky hluboké emotivní síly. Právě do citové a imaginativní sféry divákova vědomí dokáže zvuk zasáhnout zcela jedinečným účinkem.*“³⁸ Nemělo by se zapomínat, že práce se zvukem je tvůrčí činnost a výsledné dílo je uměleckou výpovědí. Zvuk není jen nějaký postradatelný služebník filmu, naopak je jeho jazykem. Uzi Geffenbald, známý režisér animovaných filmů, uvedl, že nejdůležitější funkcí zvuku v animovaném filmu je, aby diváci uvěřili tomu, co vidí.³⁹ Důležité taktéž je, aby zvuk ve filmu korespondoval s jeho vizuální stránkou. Jejich vzájemná provázanost a harmonie je jistým základem pro uvěřitelnost filmu, současně i jistým měřítkem umělecké kvality.⁴⁰ Zvuková dramaturgie pracuje ve zvukové složce animovaného filmu se třemi základními zvukovými kategoriemi:

- **hudba**
- **mluvené slovo**
- **ruchy**

Po pořízení všech těchto složek zvuku, nebo pouze těch, které daný film vyžaduje, nastupuje na scénu **mistr zvuku**. Ten ve zvukovém studiu vytvoří **mix zvuku** – spojí veškeré zvukové složky dohromady a vyváží jejich hlasitost a další vlastnosti.⁴¹ V reálném životě se často vyskytují četné proudy zvuků současně, a protože lidé mají tendenci být selektivními posluchači, naladí se většinou pouze na jeden nebo na dva tyto proudy najednou. Co se týče zvukového designu filmů, povětšinou platí, že pokud by byl zvuk navržen tak, jaký je

³⁸ BLÁHA, Ivo. *Zvuková dramaturgie audiovizuálního díla*. 2014, s. 7.

³⁹ WELLS, Paul. *Scriptwriting*. 2007, s. 153.

⁴⁰ PIKKOV, Ůlo. *Animasofie: teoretické kapitoly o animovaném filmu*. 2017, s. 121.

⁴¹ CZESANY DVOŘÁKOVÁ, Tereza, Ondřej BERÁNEK a Karolína ČÍŽKOVÁ. *Jak se dělá film: cesta za filmovým řemeslem pro malé i velké*. 2019, s. 40.

ve skutečnosti, většina z diváků by jej shledala neatraktivním. Zvukový designér tedy musí být schopen určit, jak vyvážit prvky zvuku v různých bodech příběhu, aby mohl manipulovat s vnímáním diváka či posluchače.⁴²

3.5.1 Hudba

Při komponování hudby animovaných filmů mohou tvůrci postupovat dvěma cestami. Buď se hudba nahrává až k finálně sestříhanému filmu, nebo se hudba skládá ještě před fází animace a animátor pak pracuje dle ní. Zde záleží na koncepci díla a na tom, jakou roli hudební složka ve filmu hraje.

Na poli současného zábavního průmyslu se podivuhodným fenoménem stala poptávka veřejnosti po filmových soundtracích. Jejich úspěšnost často překračuje i jiná klasická hudební alba, například album soundtracku k Disneyho filmu **Lví král (1944)** bylo označeno za jedno z nejprodávanějších alb roku (prodáno přes sedm milionů kusů).⁴³

3.5.2 Mluvené slovo

Opakovaně objevující se snahou tvůrců animovaných filmů je obejít se bez nutnosti mluveného slova a veškerý obsah vyjádřit obrazem. V tomto případě je kladen mnohem větší důraz na předešlé fáze, a to již od tvorby storyboardu, aby jednotlivé scény byly jasně čitelné a jejich vzájemná návaznost dávala smysl (viz oddíl 3.2 Storyboard).

Jsou však případy, kdy se bez použití mluveného slova, ať už v podobě dialogu či komentáře, neobejdeme. Mluvené slovo v podobě **komentáře** se často objevuje ve filmech vzniklých dle knižních předloh, jeho výrazný podíl také můžeme sledovat ve filmech určených pro dětského diváka, kde se s použitím doplňujícího komentáře setkáváme častěji než ve filmech cílících na diváka dospělého. Podobně tomu je i v používání dialogů (v rámci animovaných filmů můžeme mluvit o dabingu). Určitým komerčně výhodným tahem

⁴² FURNISS, Maureen. *The animation Bible: A Guide to Everything – from Flipbooks to Flash. 1.* 2008, s. 51.

⁴³ PIKKOV, Ůlo. *Animasofie: teoretické kapitoly o animovaném filmu.* 2017, s. 120.

velkých studií je tendence do těchto hlasových rolí obsazovat známé osobnosti. Současně však obecně platí, že při výběru konkrétního dabéra tvůrci důkladně sledují tón a barvu jeho hlasu, aby co nejpřesněji seděl k vizuální podobě dané postavy a k jejímu charakteru. U některých animovaných filmů určených pro děti si často můžeme povšimnout i různých hlasových stylizací či deformací, např. hlasový projev Kačera Donalda či Myšáka Mickeyho (namluvil sám Walt Disney).⁴⁴

3.5.3 Ruchy

„Úloha ruchu v animovaném filmu vysoko převyšuje svou funkci ve všech ostatních filmových žánrech. Zkuste svůj film „neruchovat“ – nezažijete větší zklamání. Naopak: dejte si úlohu, že použijete ruch všude, kde je to jen trochu logické a funkční. Uvidíte, jakých radostných překvapení se dožijete. Ruch je kořením animovaného filmu.“⁴⁵

Slovo „ruch“ náleží filmové terminologii. Pod tento termín spadají jakékoliv zvuky, vyjma hudební skladby a mluveného slova, objevující se napříč celým filmem. Některé ruchy však můžeme vytvořit jak hudebními nástroji, tak i vlastními ústy. Pro lepší představu o obsahu a možnostech ruchování uvádím jejich rozdělení do čtyř kategorií. Toto rozdělení čerpá z publikace Iva Bláhy a současně z diplomové práce Jakuba Vlčka věnující se této problematice:

- 1) reálné ruchy:** jak již plyne z názvu, tyto ruchy vznikají nahrávkou nějakého reálného zvuku, anebo se snaží nějaké reálné zvukové jevy napodobit
- 2) stylizované ruchy:** jedná se o uměle vytvořené ruchy, které se naopak místo snahy podpořit zobrazovanou akci či činnost jejími reálnými zvuky, snaží záměrně přijít s naprosto odlišným zvukem vedoucím k překvapení či zintenzivnění, často pak i k podpoření komičnosti

⁴⁴ PLASS, Jiří. *Základy animace: základní pravidla klasické a virtuální animace*. 2010, s. 187.

⁴⁵ URC, Rudolf. *Animovaný film*. 2. vyd. Martin: Osveta, 1984., s. 49.

3) umělé ruchy: tyto ruchy jsou tvořeny nehudebními syntetickými zvuky, často vznikají pomocí syntezátorů a dalších prostředků elektronické hudby

4) hudební ruchy: sem spadají zvuky vzniklé pomocí hudebních nástrojů, pracují tedy s čistě hudebními vyjadřovacími prostředky. Zvuky této kategorie nejsou úplně klasické ruchy v daném slova smyslu, jedná se však o častý jev objevující se v animovaných filmech, a proto je zde uvádím.

V hraných filmech se pak ještě můžeme setkat s **ruchy přirozenými**. Vznikají rovnou během natáčení (např. hluky ulice). Logicky se však nevyskytují u filmů animovaných (výjimkou však mohou být filmy obsahující kombinaci animace s živou akcí).^{46, 47}

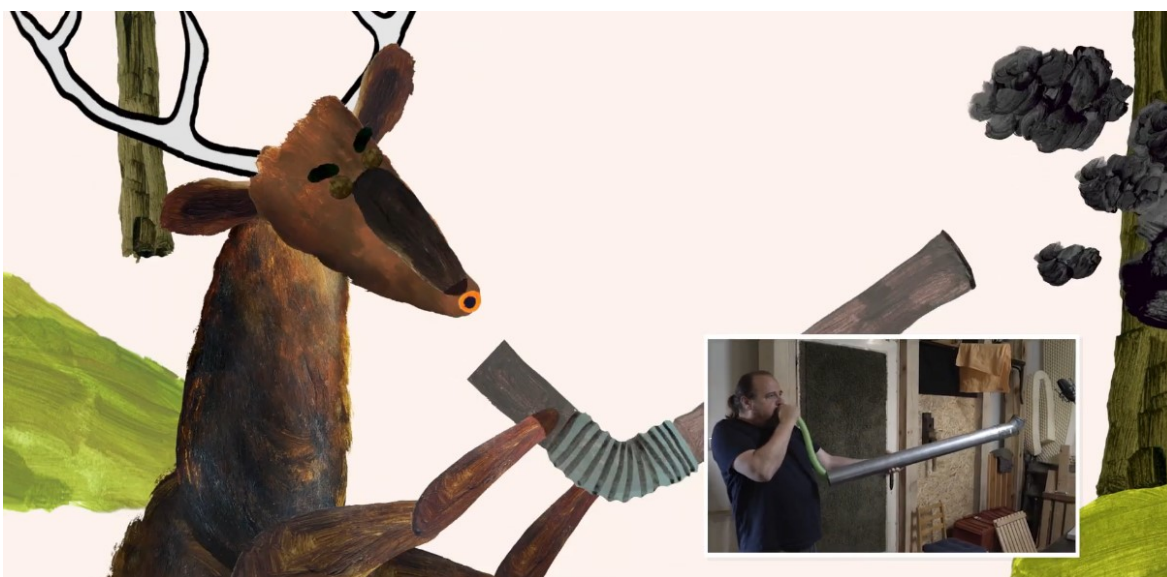
Tento krok může být velmi zábavnou a podnětnou činností s dětmi. Po dohodě s pedagogem by jistě nebylo od věci konat tuto aktivitu i v rámci hodiny hudební výchovy. Ve výtvarné výchově by pak tomuto kroku mohla předcházet hodina věnovaná výrobě jednoduchých hudebních nástrojů. Rychlou, ale neméně zábavnou a autentickou možností, je k nahrání ruchů, nebo i hudební skladby, použít pouze vlastní ústa. Tímto způsobem se mohou děti pokusit napodobit reálné zvuky či naopak vymýšlet své vlastní melodie. Většinou je lepší, když se zvuková stopa nahrává přímo k animaci, můžeme tak hned vidět výsledek. Nahrávat zvuky odděleně má smysl jen v případě, když víme, že se budou ve filmu opakovat. Záleží také na časových možnostech a na tom, zda mají děti možnost pracovat na postprodukcii filmu samostatně. V tom případě může být další variantou také venkovní procházka v okolí školy, během které necháme děti hledat a nahrávat vhodné zvuky pro jejich film.⁴⁸

⁴⁶ BLÁHA, Ivo. *Zvuková dramaturgie audiovizuálního díla*. 2014, s. 26-28.

⁴⁷ VLČEK, Jakub. *Hudba a zvuk v českém animovaném filmu z hlediska vztahu k filmovému prostoru*. 2006, s. 30-31.

⁴⁸ HAUSENBLASOVÁ, Kateřina. *Animace a animovaný film ve výtvarné výchově*. 2014, s. 74.

V lepším případě je vhodným nástrojem pro nahrávání zvuku diktafon, jistě ale velmi dobře poslouží i běžná aplikace diktafonu na mobilním telefonu. Je však možné využít také bezplatný vícestopý audio editor a rekordér **Audacity**.



Obr. 30-31 – Mlsné medvědí příběhy (2020), Jak jsme vznikli: Zvuk – ruchování

3.6 Dokončení filmu

Blížíme se k finálnímu výsledku. V této fázi je ještě potřeba vytvořit úvodní a závěrečné titulky. Upravuje se také vizuální podoba filmu, například vyváženost barev nebo kontrast a jas jednotlivých záběrů. Velmi důležitým krokem je dále kontrolní projekce s tvůrci. Po ní často dochází ještě k drobným úpravám, například ve střihu. Z hotového filmu se poté vytváří základní export a z něj dále vychází různé další. Jiný způsob exportu ze stříhačského programu si totiž vyžaduje například verze filmu mířící do online prostoru (streamovací platformy jako je např. Netflix, nebo internetový server Youtube) oproti verzi mířící na plátna kin.⁴⁹

V současné době se také často, a to i u animovaných filmů, setkáváme s **filmy o filmu**. Jedná se o krátký dokumentární snímek o tom, jak se film vytvářel či natáčel. Pomáhá filmu v jeho propagaci a distribuci, navíc nás diváky obohacuje o velmi zajímavé informace.

Film vytvořený dětmi máme již sestříhaný a ozvučený, v této poslední fázi jej tedy můžeme doplnit ještě o titulky, pokud tak již nebylo učiněno při animaci. V tuto chvíli je nutné vymyslet název. Takový filmový název by měl být jasný a úderný, taktéž by měl vyjadřovat tvůrčí záměr.⁵⁰ A máme hotovo! Po vyexportování finálních filmů můžeme uspořádat společné promítání či si zahrát na školní festival animovaného filmu. Zdařilé práce je pak možné zaslat i na skutečné festivaly či soutěže. Festival Animánie v Plzni například nabízí speciální sekci filmů vytvořených dětmi. Stejně tak můžeme filmy přihlásit na přehlídku amatérských filmů dětí a mládeže Zlaté slunce.⁵¹

⁴⁹ CZESANY DVOŘÁKOVÁ, Tereza. *Jak vznikl film: výlet do světa filmové archeologie pro malé i velké*. 2017, s. 42.

⁵⁰ POKORNÝ, M. *Filmy bez kina: Princip animace a současné umění/ MoviesWithoutCinema: TheAnimation and Contemporary Art*. 2003, s. 50.

⁵¹ CZESANY DVOŘÁKOVÁ, Tereza. *Jak vznikl film: výlet do světa filmové archeologie pro malé i velké*. 2017, s. 59.

4 ANIMOVANÁ TVORBA VE VZDĚLÁVÁNÍ

Napříč celou svojí bakalářskou prací jsem se různě, více či méně, dotýkala otázky zapojování animace do výuky. V následující kapitole bych se ráda danou problematikou zabývala poněkud ucelněji, oporu budu hledat i v Rámcovém vzdělávacím programu. Nejprve se pokusím postihnout hlavní přínosy vytváření animace ve výuce, dále zkusím dané přínosy podpořit konkrétními body z RVP, a v následujícím oddíle nabídnu stručný seznam institucí věnujícím se vzdělávání a šíření animace jak pro veřejnost, školy, tak i pedagogy.

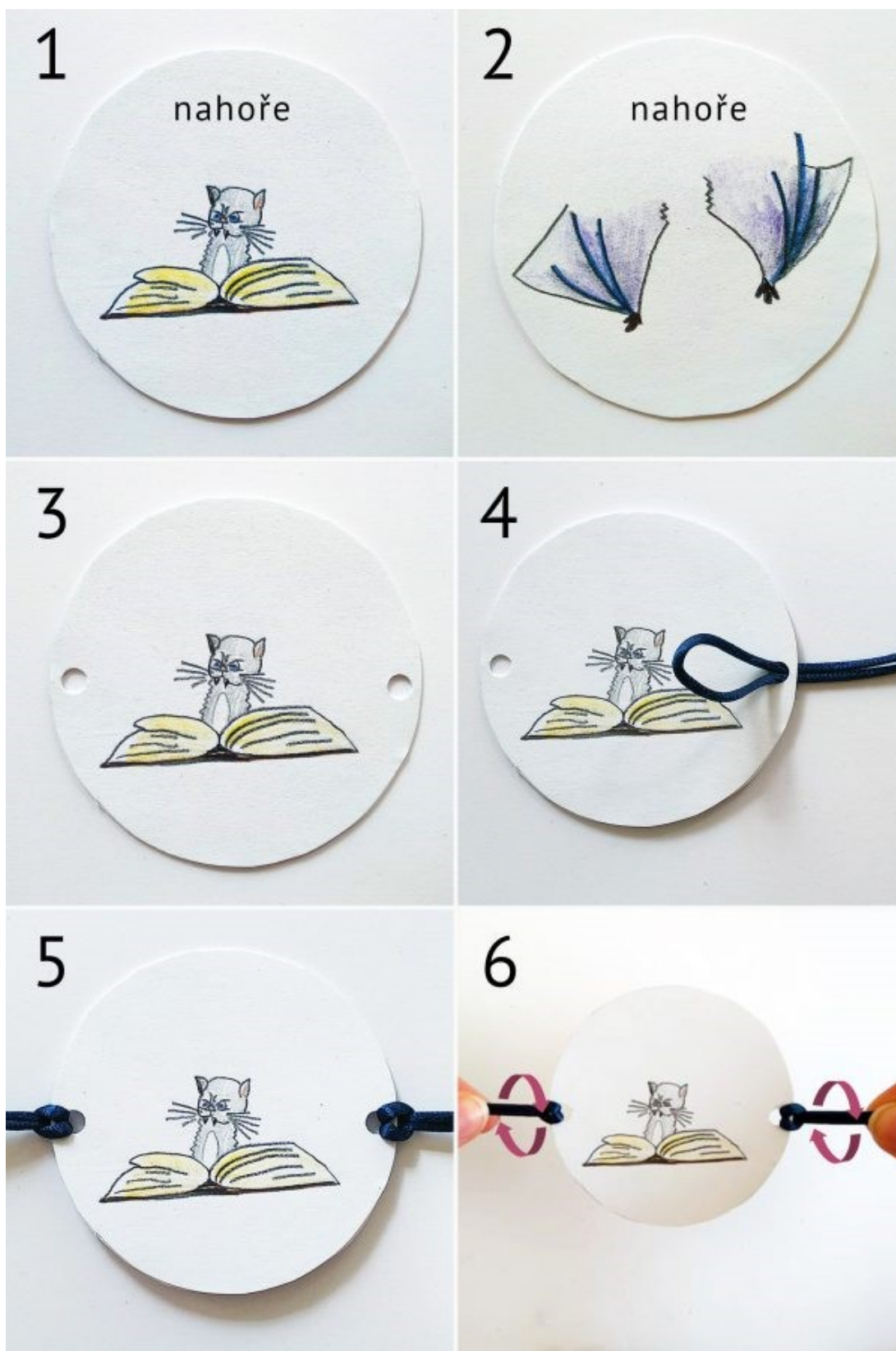
Na začátek je důležité připomenout, že animace je poměrně náročná disciplína. Je vyžadována alespoň základní odbornost pedagoga a poté vyhrazený dostatečný časový prostor. Je nutná i určitá technická vybavenost. Tady se nabízí možnost spojit se s pedagogem informatiky a u vytváření animace dát své síly dohromady. Je totiž poměrně náročné, nebo snad dokonce nereálné, vytvářet animaci se žáky celé třídy jedním pedagogem. Samozřejmě ale záleží na věku a počtu žáků, významnou pomoc může nabídnout například i asistent pedagoga.

Před tím, než se do samotné animace pustíme, si můžeme s dětmi vyzkoušet její principy na různých animačních cvičeních a hrátkách. Dobře se dá vysvětlit a na vlastní kůži vyzkoušet, jak animace funguje, například na zařízení zvané zoetrop. Další optickou hříčkou nejsnadnější na výrobu je pak thaumatrop, o něco náročnější poté flipbook.⁵²



Obr. 32–33 – Zprava:
zoetrop, flipbook

⁵² HAUSENBLASOVÁ, Kateřina. *JAK ZAČÍT?* [online]. 2014 [cit. 2022-04-11]. Dostupné z: <https://blogy.rvp.cz/animace/2014/09/01/jak-zacit-animovat/>.



Obr. 34 – návod na výrobu thaumatropu

4.1 Proč animace?

Svět animace přináší mnohé krásy. Jak již bylo stručně řečeno v oddílu 3.3 Animace, jednou její velkou výhodou je široké spektrum prostředků a výtvarných technik sebevyjádření. Animace je taktéž velmi komplexní obor zahrnující v sobě celou řadu dalších činností. Tím animace umožňuje propojení výtvarné výchovy s výchovou audiovizuální, což je v současné mediální době více než žádané. K mezioborové provázanosti dochází také při práci se zvukem (hudební výchova) či scénářem (český jazyk), ale i, převážně pak v postprodukcii, s informatikou. Navíc tomu můžeme napomoci také zvolením námětu obsahujícího témata jiných předmětů.

Zároveň je tvorba animovaného filmu vhodnou aktivitou pro vzájemnou spolupráci. Nejlepší a nejefektivnější je, když se děti ve třídě rozdělí do tvůrčích štábů, a jsou tak vedeni ke komunikaci, týmové práci, a schopnosti rozdělit si úkoly mezi sebe.

Dnes už však není zařazování animace do výuky žádnou novinkou. Bezesporu na tom má podíl i velmi rychlý digitální vývoj. Digitalizace škol nabízí postupně větší podporu technologických prostředků. A naopak animace pak přináší vzdělávání i v této oblasti.

Animace vyžaduje tvůrčí přístup, ale také určité logické a kritické uvažování. Současně děti učí i trpělivosti a precizní, systematické práci.⁵³

Zapojováním animace do hodin výtvarné výchovy se dlouhodobě zabývá také absolventka Pedagogické fakulty Univerzity Karlovy v Praze Kateřina Hausenblasová. O této tématice napsala celou řadu odborných článků, a proto pocít'uji nutnost její jméno v tuto chvíli zmínit. V jednom z jejích textů na Metodickém portálu RVP.cz shrnula přínosy animace následovně:

„Animovaný film nabízí možnost práce s materiálem, akční práci v prostoru a nutí žáky a studenty komunikovat a spolupracovat spolu navzájem. Hlavním cílem je rozvíjení kreativity a kritického myšlení ve vztahu k audiovizuálním mediálním výstupům, které nás

⁵³ HAUSENBLASOVÁ, Kateřina. ANIMOVANÝ FILM S DĚTMI? [online]. 2014 [cit. 2022-04-05]. Dostupné z: https://blogy.rvp.cz/animace/2014/10/01/proc_vytvaret_s_detmi_animovane_filmly/.

každodenně obklopují. Pokud děti sami pochopí, jak funguje reklama či jakákoliv jiná mediální manipulace, přestanou ji nekriticky přijímat jako pravdu. Animovaný film také velmi dobře funguje při práci s dětmi, které nejsou se svým výtvarným projevem moc spokojené a nevěří si. Dítě nemusí být zdaleka zručným kreslířem, aby mohlo vytvořit výtvarně zajímavý animovaný film.“⁵⁴

4.1.1 Animace a RVP

Nyní bych ráda výše zmíněné přínosy animace podpořila body z Rámcového vzdělávacího programu pro základní vzdělání a gymnázia zrevidovaného v roce 2021. Na začátek je důležité říct, že s různými typy zadání a s odlišnými tématy filmů se jednotlivé obsahy mohou lišit, to platí i pro rozmanitost možných výtvarných technik. Dále tedy zmiňuji jen ty body, které je možné uplatnit na animovanou tvorbu obecně a tím se soustřeďuji na klíčové kompetence, mezioborové vztahy a průřezová témata.

Jako první se zaměřím na **klíčové kompetence**. Troufám si tvrdit, že tvorba animovaného film podporuje nabytí následujících:

- **Kompetence k učení**
- **Kompetence k řešení problémů**
- **Kompetence komunikativní**
- **Kompetence sociální a personální**
- **Kompetence pracovní**
- **Kompetence digitální**
- **Kompetence k podnikavosti** (pouze u středoškolského vzdělání)

Kompetence digitální je novinkou poslední revize RVP a k tvorbě animace nám vyloženě hraje do karet.

⁵⁴ HAUSENBLASOVÁ, Kateřina. *ANIMOVANÝ FILM S DĚTMI?* [online]. 2014 [cit. 2022-04-05]. Dostupné z: https://blogy.rvp.cz/animace/2014/10/01/proc_vytvaret_s_detmi_animovane_film/.

Dále uvádím mezioborovou provázanost a průřezová témata, kterých se práce s animací taktéž významně dotýká.

Mezioborové vztahy:

- filmová a audiovizuální výchova – kulturní kontext, filmová řeč
- hudební výchova – práce se zvukem
- český jazyk – tvorba scénáře, nebo v případě práce s literární předlohou
- informatika – práce s digitálními technologiemi, postprodukce filmu

Průřezová témata:

- osobnostní a sociální
- mediální

Během tvorby animovaného filmu se žáci učí formou vlastní tvůrčí aktivity a vlastního prožitku, mluvíme tedy o formě **zážitkové výuky**. V souvislosti se spoluprací žáků v malých týmech (štábech) je výuka animace organizována na základě **kooperativního učení**.^{55,56,57}

⁵⁵ *Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání* [online]. Praha: MŠMT, 2021 [cit. 2022-04-11]. Dostupné z: <https://revize.edu.cz/files/rvp-zv-2021.pdf>.

⁵⁶ *Rámcový vzdělávací programy pro gymnázia* [online]. Praha: MŠMT, 2021 [cit. 2022-04-11]. Dostupné z: <https://www.edu.cz/rvp-ramcove-vzdelavaci-programy/ramcove-vzdelavaci-programy-pro-gymnazia-rvp-g/>.

⁵⁷ *Metodický portál rvp.cz: wiki* [online]. [cit. 2022-04-11]. Dostupné z: https://wiki.rvp.cz/Knihovna/1.Pedagogicky_lexikon/.

4.2 Kam za odbornou podporou?

Pokud chceme, aby si děti z animačních hrátek opravdu něco odnesly, a hlavně aby je práce na nich bavila, je dobré se jako pedagog v animaci alespoň základně vzdělat. S určitými znalostmi a přehledem je snazší se vyhnout zbytečným chybám, které můžou děti od animace odradit. V následujícím oddílu proto představuji seznam animačních škol, školiček, a dalších organizací, věnujících se všemožným edukačním programům filmové výchovy, především pak animaci. Mnohé cenné informace a postupy je samozřejmě možné získat i samostudiem, ale pouhé zhlédnutí několika animovaných filmů nestačí.

4.2.1 Aeroškola

Instituce věnující se filmové výchově vznikla pod záštitou artových kin Aero, Světozor a Bio Oko. Aeroškola nabízí filmové a animační dílny pro děti i dospělé, workshopy pro školy, školní projekce, ale například i **akreditované programy pro pedagogy**. V současné chvíli můžeme navštívit také animační dílnu Aeroškoly v rámci výstavy Světy české animace (Hala č. 17, Holešovická tržnice na Praze 7, 3. 2. – 3. 7. 2022). Návštěvníci si zde mohou vyzkoušet techniku ploškové animace.⁵⁸



Obr. 35 – logo Aeroškoly

⁵⁸ Aeroškola [online]. [cit. 2022-04-03]. Dostupné z: <http://www.aeroskola.cz/>.



Obr. 36– logo Muzea Karla Zemana

4.2.2 Muzeum Karla Zemana

Kromě rozsáhlé interaktivní expozice věnované celoživotní tvorbě Karla Zemana nabízí muzeum také velkou škálu doprovodných edukačních programů: kroužky animované a filmové tvorby pro děti, workshopy animace a trikové tvorby, kreativní výtvarné dílny, filmové letní příměstské tábory, komentované prohlídky, ale i například programy pro narozeninové oslavy. Taktéž vytváří programy pro školy, či firemní akce a teambuildingy.⁵⁹

4.2.3 Ultrafun

Spolek Ultrafun se snaží šířit povědomí o animovaném filmu především prostřednictvím workshopů. Nabízí jak kurzy pro děti, dospělé, tak i **zaškolení pro pedagogy se zájmem zapojit animaci do výuky**. Taktéž pořádá ve spolupráci s Muzeem Karla Zemana i letní tábory, či objíždí výstavy a festivaly v podobě doprovodných programů. Současně spolek navštěvuje i školy a vytváří workshopy pro celé třídy. Za vedením kurzů stojí lektorky, absolventky UMPRUM (Ateliér Animace a film), s dlouholetou praxí.⁶⁰



Obr. 37 – logo ULTRAFUNU

⁵⁹ *Muzeum Karla Zemana* [online]. Praha 1, c 2012–2022 [cit. 2022-04-03]. Dostupné z: <https://muzeumkarlazemana.cz/>.

⁶⁰ *ULTRAFUN* [online]. Praha [cit. 2022-04-03]. Dostupné z: <https://www.ultrafun.eu/>.

4.2.4 Další školičky animace

S obdobnou nabídkou programů jak pro děti, tak pedagogy můžete přijít do styku také v Plzni díky neziskové organizaci **Animánie z.s.**, či ve Zlíně díky **Filmovému uzlu Zlín**. Jednorázové workshopy je možné si užít i v rámci mezinárodního festivalu animovaného filmu **Anifilm** v Liberci. Filmová výchova však dnes už není nic nového, poměrně často se tak můžeme setkat s kroužkem animace či jiné filmové disciplíny i v rámci domů dětí a mládeže nebo na základních uměleckých školách po celé České republice.



Obr. 38-40 – logo Animánie, logo Anifilm, logo Filmový uzel Zlín

4.2.5 CinEd

Šíření filmové výchovy se věnuje také evropský vzdělávací program **CinEd**, Zaměřuje se na umělecké evropské filmy, které bezplatně zpřístupňují pro školní projekce v kinech i ve školách. Krom velké škály filmů nabízí i metodické materiály, pedagogické bonusy v podobě videí, nebo pracovní listy pro žáky různých věkových kategorií. Jedná se také o jediný projekt v České republice nabízející pro školy a pedagogy zdarma metodickou podporu a konzultace s odborníky. Jediné, co stačí udělat, je provést online registraci na platformě www.cined.cz.⁶¹



Obr. 41 – logo CinEd

⁶¹ *CinEd* [online]. [cit. 2022-04-08]. Dostupné z: <https://www.cined.cz/>.

4.2.6 Filmové kluby

Filmové kluby mají v České republice dlouholetou tradici. V současné době jich po celé zemi můžeme najít něco přes sto. Hlavní aktivitou Asociace českých filmových klubů (AČFK) je pořádání festivalu Letní filmová škola v Uherském hradišti. Mimo to je však i partnerem mezinárodního projektu CinEd. Dále pak v rámci projektu Do kina! asociace připravuje školní projekce umělecky hodnotných a edukativních filmů, doplněné o další edukační materiály.^{62,63}



Obr. 42 – logo Asociace českých filmových klubů

⁶² *Asociace českých filmových klubů* [online]. 2021 [cit. 2022-04-11]. Dostupné z: <https://acfk.cz/>.

⁶³ *Film & výchova: Vše o filmové a audiovizuální výchově v ČR* [online]. c2017-2021 [cit. 2022-04-11]. Dostupné z: <https://www.filmvychova.cz/>.

5 PRAKTICKÁ ČÁST

Praktická část mé bakalářské práce se skládá ze dvou oddělených složek. Jednou z nich je krátký animovaný video-návod na vytvoření jednoduché animační loutky. Zvolila jsem nenáročný ozkoušený postup, aby bylo možné jej uplatnit i do hodin výtvarné výchovy.

Druhou složku představuje krátký animovaný film vytvořený čtveřicí dětí ve věku šest až osm let s mojí drobnou výpomocí. Film vznikl ještě před napsáním teoretické části, takže na rozdíl od prvního videa, jehož výrobě předcházela odborná rešerše, byl nejprve vytvořen a až zpětně v písemné části práce reflektován. Některé postřehy z procesu tvorby taktéž uvádím napříč oddíly kapitoly 3 - Jak vzniká animovaný film.

5.1 Jak si vyrobit loutku

První složka praktické části mé práce představuje jednoduchý video návod na výrobu vlastní animační loutky. Jak již bylo zmíněno v teoretické části v oddílu 2.3. Loutková animace, základem každé loutky je kostra. Aby si dle návodu mohly vytvořit vlastní loutku i děti různých věkových kategorií, zvolila jsem snadnější variantu kostry, a to vyrobenou z drátku. Představený návod vychází z klasických postupů výroby loutek pro profesionální filmy, samozřejmě ale velmi zjednodušený a upravený na možnost tvorby z dostupných materiálů. Jedná se o autorské pojetí a přístup. Funkčnost loutky jsem sama ozkoušela na několika drobných animačních cvičeních. Výraznou složkou je také audio stopa, kterou mi k videu složila Adéla Konečná, pod uměleckým jménem Orinoko. Z důvodu, že dílo je již samo o sobě návodem, nebudu jej zde popisovat více než pomocí ilustračních obrázků.



Obr. 43 – snímek z video-návodu Jak si vyrobit loutku – Postup



Obr. 44 – snímek z video-návodu Jak si vyrobit loutku – Co budeme potřebovat?



Obr. 45 – snímek z video-návodu Jak si vyrobit loutku – Finální loutka v akci

5.2 Bleskovka

Dětský horor

Autoři: Aloisie (8 let), Matyáš (7 let), Nina (6 let), Soňa (6 let)

Rozhodla jsem využít svých tří sestřenic a jednoho bratrance v dětském věku, a na jedné z rodinných oslav jsem pro ně uspořádala krátký workshop animace. Pro všechny děti se jednalo o první seznámení s animací.

V prvním kroku jsme začali vymýšlením námětu. Tuto aktivitu jsem nechala čistě v režii dětí. Aby je práce na jejich prvním vlastním filmu bavila, cítila jsem, že by se měly samy rozhodnout, kterým směrem se bude ubírat. Nejprve jsme si však vymezili široké pole možných cest určením žánru. Až podezřele rychle se děti shodly na tom, že by chtěly vytvořit horor, ne ale tolik děsivý jako klasický horor pro dospělé, spíš něco jako horor pro děti, dětský horor. Vymýšlení příběhu následně pokračovalo velmi spontánně, děti se doplňovaly a vzájemně si rozšiřovaly své nápady. V konečném důsledku jsme dali dohromady tento krátký námět:

Chlapec se rozhodne vyrazit na výlet svým autem. Dojede do lesa, který ale zapálí zlý upír. V lese shodou okolností byla na procházce i jedna dívka. Oba při požáru umírají. Znovu se setkávají na hřbitově, tentokrát však jako duchové. Prostředí hřbitova se jim moc nelíbí, a tak nalézají ohořelé trosky chlapcova auta a společně odjíždí na výlet do Mexika.

Z časových důvodů jsem přibližný storyboard nakreslila já, během toho, kdy se děti pustily do vytváření pozadí a loutek. Pro její jednoduchost jsem zvolila animaci ploškovou. Díky námětu a storyboardu přesně věděli, jaké akce loutky čekají, proto jsme si mohli dovolit vytvořit statické loutky bez pohyblivých jednotlivých částí těla.

A hurá na animaci! Nakreslené pozadí jsme položili na stůl (ponaučení pro příště: pozadí si přilepit, aby nedocházelo k jeho posouvání), nad něj jsme umístili stativ s telefonem. Celou animaci jsme snímali pomocí aplikace Stop motion studio (viz pododdíl 3.3.1. Animační programy). Velké nadšení si získala animace požáru. Během něj jsme se rozhodli použít tempery a štětce. Všechny děti chtěly animovat oheň a já tedy zaujala místo u telefonu (fotoaparátu). Děti se tak rozdováděly, že bylo náročné je upozorňovat na pauzy pro vyfocení

snímku. Tak se do filmu dostaly i ruce se štětci. Myslím, že to ale konečnému výsledku vlastně nijak neubírá, dokonce snad naopak.

Se střihem jsme pracovali hned během animování, stejně tak jsme si dopředu vytvořili i titulkovou listinu. Ve fázi postprodukce jsme tedy už jen nahráli audio stopu. Video se zvukem jsem pak spojila dohromady v počítači pomocí programu na střih videí Adobe Premiere Pro.

Hotový film jsme nakonec s velkým úspěchem promítli celému zbytku rodiny.



Obr. 46 – snímek z filmu Bleskovka – chlapec vyráží na výlet



Obr. 47 – snímek z filmu Bleskovka – požár

6 Závěr

V práci jsem se věnovala současné podobě animované tvorby převážně na poli české kinematografie s důrazem na díla určená dětskému divákovi prostřednictvím představení různých animačních technik. Jak již bylo nastíněno v úvodu, svět animace je opravdu široký a rozmanitý, ale rozsah mé práce mi bohužel nedal možnost pokrýt veškeré existující trendy či techniky. Klíčem pro postup při jejich výběru byla snaha zachytit ty nejsilnější, nejčastěji objevující se současné tendence, dále jsem pak vycházela z osobních zkušeností a zážitků nastřádaných návštěvami mezinárodních festivalů animovaných filmů a aktivní sledováním současného dění v tomto oboru. Dalším výsledkem práce je přehledný popis vzniku a výroby animovaného filmu, od prvotní myšlenky až po finální projekci. Tento zmíněný postup sice plně neplatí při vytváření animace s dětmi, cítím však jeho důležitost v komplexním pochopení tohoto média. Dále může představovat možný inspirační zdroj či odrazový můstek pro pedagogy. Mimo uvedení přínosů zapojení animace do výtvarné výchovy práce přinesla také seznam možných odborných podpor ve vzdělání v animované tvorbě.

Animace je náročná disciplína, má však v sobě skryto nespočet přínosných krás, proto by byla opravdu škoda nechat se její složitostí odradit. Není od věci zmínit, že v případě tvorby animace i cesta je cíl. Samotné poznání jejího fungování může v dětech, jakožto ve fanoušcích animovaných pohádek, vzbudit čistý úžas. Jednou z jejích dosud nezmíněných výhod je také její aktuálnost. Jedná se o velmi živý obor, jehož popularita a využívání i v jiných oblastech do budoucna jistě jen poroste.

Seznam literatury

- BLÁHA, Ivo. *Zvuková dramaturgie audiovizuálního díla*. 3., upr. vyd. V Praze: Nakladatelství Akademie múzických umění, 2014. ISBN 978-80-7331-303-6.
- CARRIÈRE, Jean-Claude. *Vyprávět příběh*. Vyd. v ČR 2. Přeložil Tereza BRDEČKOVÁ, přeložil Jiří DĚDEČEK. Praha: Limonádový Joe, 2014. ISBN 978-80-905624-2-4.
- CZESANY DVOŘÁKOVÁ, Tereza, Ondřej BERÁNEK a Karolína ČÍŽKOVÁ. *Jak se dělá film: cesta za filmovým řemeslem pro malé i velké*. Ilustroval NIKKARIN. Praha: Argo, 2019. ISBN 978-80-257-2999-1
- CZESANY DVOŘÁKOVÁ, Tereza. *Jak vznikl film: výlet do světa filmové archeologie pro malé i velké*. Ilustroval NIKKARIN. Praha: Argo, 2017. ISBN 978-80-257-2281-7.
- *Český animovaný film I 1920-1945: Czech animated film I 1920-1945*. Praha: Národní filmový archiv, 2012. ISBN 978-80-7004-148-2.
- DUTKA, Edgar. *Minimum z dějin světové animace*. 2. vyd. V Praze: Akademie múzických umění, 2012. ISBN 978-80-7331-253-4.
- EHRLICH, Nea, SURMANOVÁ, Kateřina, ed. *Ostrov animace: Islands of animation*. [Olomouc]: Pastiche Filmz, 2010. PAF. ISBN 978-80-904515-2-0.
- FURNISS, Maureen. *The animation Bible: A Guide to Everything – from Flipbooks to Flash. I*. London: Laurence King, 2008.
- KAČOR, Miroslav, Michal PODHRADSKÝ a Michaela MERTOVAR. *Zlatý věk české loutkové animace*. Praha: Animation People, 2010. ISBN 978-80-254-5920-1.
- KUBÍČEK, Jiří. *Úvod do estetiky animace*. Praha: Akademie múzických umění v Praze, Filmová a televizní fakulta, Katedra animované tvorby, 2004. ISBN 80-7331-019-8.
- KUČERA, Jan. *Střihová skladba ve filmu a v televizi*. 3. vydání. V Praze: Akademie múzických umění, 2016. ISBN 978-80-7331-386-9.
- PIKKOV, Ůlo. *Animasofie: teoretické kapitoly o animovaném filmu*. Přeložil Anna STEJSKALOVÁ, přeložil Eva NĀRIPEA. V Praze: Akademie múzických umění v Nakladatelství AMU, 2017. ISBN 978-80-7331-446-0.
- PLASS, Jiří. *Základy animace: základní pravidla klasické a virtuální animace*. Plzeň: Fraus, 2010. ISBN 978-80-7238-884-4.
- POKORNÝ, M. *Filmy bez kina: Princip animace a současné umění/ Movies Without Cinema: The Animation and Contemporary Art*. Brno: Dům umění města Brna, 2003. ISBN 80-7009-136-3.
- POŠ, Jan. *Výtvarníci animovaného filmu*. Praha: Odeon, 1990. Současné české umění. ISBN 80-207-0159-1.

- ROESELVÁ, Věra. *Didaktika výtvarné výchovy V., nejen pro základní umělecké školy*. Přepřac. vyd. Praha: Univerzita Karlova v Praze, Pedagogická fakulta, 2003, 198 s. ISBN 80-7290-129-X.
- STRUSKOVÁ, Eva. *Dodalovi: průkopníci českého animovaného filmu*. Praha: Národní filmový archiv, 2013. ISBN 978-80-7004-152-9.
- ŠVANKMAJER, Jan, DRYJE, František a Bertrand SCHMITT, ed. *Jan Švankmajer: možnosti dialogu: mezi filmem a volnou tvorbou*. V Řevnicích: Arbor vitae, 2012. ISBN 978-80-7467-015-2
- WELLS, Paul. *Scriptwriting*. AVA Publishing, 2007. ISBN 978-2940373161.
- URC, Rudolf. *Animovaný film*. 2. vyd. Martin: Osveta, 1984.

Online zdroje:

- *Aeroškola* [online]. [cit. 2022-04-03]. Dostupné z: <http://www.aeroskola.cz/>
- *Animuj.cz* [online]. Praha: Karolína Čížková, c2022 [cit. 2022-03-04]. Dostupné z: <https://animuj.cz/druhy-animace/kreslena-animace/>
- *Asociace českých filmových klubů* [online]. 2021 [cit. 2022-04-11]. Dostupné z: <https://acfk.cz/>
- *CinEd* [online]. [cit. 2022-04-08]. Dostupné z: <https://www.cined.cz/>
- ERLA, Josef. *Střih v českém animovaném filmu 1920-1945*. Zlín: Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně, 2017, 51 s. Dostupné také z: <http://hdl.handle.net/10563/39682>. Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně. Fakulta multimediálních komunikací, Ateliér Audiovize. Vedoucí práce Nemeškal, Libor.
- *Film & výchova: Vše o filmové a audiovizuální výchově v ČR* [online]. c2017-2021 [cit. 2022-04-11]. Dostupné z: <https://www.filmvychova.cz/>
- HAUSENBLASOVÁ, Kateřina. *Animace a animovaný film ve výtvarné výchově* [online]. Praha, 2014 [cit. 2022-04-08]. Dostupné z: <https://dspace.cuni.cz/bitstream/handle/20.500.11956/71346/120165073.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Diplomová práce. Univerzita Karlova, Pedagogická fakulta. Vedoucí práce PhDr. Raudenský Martin, Ph.D.
- HAUSENBLASOVÁ, Kateřina. *ANIMOVANÝ FILM S DĚTMI?* [online]. 2014 [cit. 2022-04-05]. Dostupné z: https://blogy.rvp.cz/animace/2014/10/01/proc_vytvaret_s_detmi_animovane_film/
- HAUSENBLASOVÁ, Kateřina. *JAK ZACÍT?* [online]. 2014 [cit. 2022-04-11]. Dostupné z: <https://blogy.rvp.cz/animace/2014/09/01/jak-zacit-animovat/>
- GAJDUŠEK, Michal. *Scénář.cz* [online]. [cit. 2022-03-29]. Dostupné z: <http://www.scenar.cz/index.html>
- *Metodický portál rvp.cz: wiki* [online]. [cit. 2022-04-11]. Dostupné z: https://wiki.rvp.cz/Knihovna/1.Pedagogicky_lexikon/

- *Muzeum Karla Zemana* [online]. Praha 1, c2012–2022 [cit. 2022-04-03]. Dostupné z: <https://muzeumkarlazemana.cz/>
- ParaNorman. *LAIKA* [online]. [cit. 2022-03-11]. Dostupné z: <https://www.laika.com/our-films/paranorman>
- Prázdniny. *MAURfilm* [online]. Praha 1 [cit. 2022-03-11]. Dostupné z: <http://www.maurfilm.com/portfolio-items/prazdniny/>
- *Rámcový vzdělávací programy pro gymnázia* [online]. Praha: MŠMT, 2021 [cit. 2022-04-11]. Dostupné z: <https://www.edu.cz/rvp-ramcove-vzdelavaci-programy/ramcove-vzdelavaci-programy-pro-gymnazia-rvp-g/>
- *Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání* [online]. Praha: MŠMT, 2021 [cit. 2022-04-11]. Dostupné z: <https://revize.edu.cz/files/rvp-zv-2021.pdf>
- *ULTRAFUN* [online]. Praha [cit. 2022-04-03]. Dostupné z: <https://www.ultrafun.eu/>
- Vevnitř. *Finále Plzeň* [online]. Plzeň: Film Servis Plzeň, © 2016—2023 [cit. 2022-03-12]. Dostupné z: <https://film.festivalfinale.cz/detail/?edition=45&film=Inside>
- VLČEK, Jakub. *Hudba a zvuk v českém animovaném filmu z hlediska vztahu k filmovému prostoru* [online]. Brno, 2006 [cit. 2022-03-22]. Dostupné z: <https://theses.cz/id/j352sn/>. Diplomová práce. Masarykova univerzita, Filozofická fakulta. Vedoucí práce prof. PhDr. Lubomír Spurný, Ph.D.
- WOLFE, Jennifer. How Oscar-Contending Animated Short ‘Affairs of the Art’ Continues Harnessing Family Obsessions. *IndieWire* [online]. 24.1.2022 [cit. 2022-03-09]. Dostupné z: <https://www.indiewire.com/2022/01/affairs-of-the-art-animated-short-joanna-quinn-1234692612/>
- ŽERÁVKOVÁ, Iveta. 7 podstatných kroků při tvorbě storyboardu. *UNIFER* [online]. Brno, 2021 [cit. 2022-03-19]. Dostupné z: <https://unifer.cz/7-podstatnych-kroku-pri-tvorbe-storyboardu/>

Seznam filmografie

- **Affairs of the Art (2021)** - Joanna Quinn
- **Dcera (2019)** - Daria Kashcheeva
- **Dobrodružství prince Achmeda (1926)** - Lotte Reinigerová
- **FOOD (2017)** - Michaela Mihalyiová
- **Fresh Guacamole (2013)** – PES
- **Harry Potter, animovaná pasáž Příběhu tří bratří (2010)** – Ben Hibon
- **Jídlo (1992)** – Jan Švankmajer
- **Klub odložený (1989)** - Jiří Barta
- **Koralína a svět za tajnými dveřmi (2009)** – studio LAIKA
- **Lví král (1944)** – Disney studio
- **Malá (2017)** - Diana Cam Van Nguyen
- **Mámy to ví nejlíp (2021)** - Marie Urbánková
- **Mlsné medvědí příběhy (2020)** - Kateřina Karhánková, Alexandrou Májovou
- **Mrak & Motoman (2020)** – Filip Tatýrek, Patrik Trska
- **Myši patří do nebe (2021)** - Jan Bubeníček, Denisa Grimmová
- **Něco z Alenky (1987)** – Jan Švankmajer
- **Norman a duchové (2012)** – studio LAIKA
- **OUTER SPACE DIPLOMACY (2020)** – Vojtěch Kočí
- **Prázdniny (2018)** – Filip Blažek
- **Sousedí (1952)** – Norman McLaren
- **Vánoční sen (1945)** – Karel Zeman, Bořivoj Zeman

- **Vevnitř (2020)** - Viktorie Štěpánová
- **Židle (1957)** – Norman McLaren

Seznam obrázkových příloh

Obr. 1 – Tom a Jerry, běh na místě – Anticipation, Zdroj: <https://www.youtube.com/watch?v=cV6ucplpmbY>

Obr. 2 – Překreslování fázi na průsvitné papíry, Zdroj: <https://www.youtube.com/watch?v=O0GUpirUwTU>

Obr. 3 – OUTER SPACE DIPLOMACY (2020) – Vojtěch Kočí,

Zdroj: <https://vimeo.com/456186250?from=outro-embed>

Obr. 4 – Affairs of the Art (2021) – ruční kreslená animace,

Zdroj: <https://www.zippyframes.com/shorts/affairs-of-the-art-joanna-quinn>

Obr. 5 – Malá (2017) – animovaný dokument, Zdroj: <https://aniont.com/film/542-mala>

Obr. 6 – Multiplánový animační stůl, Zdroj: <http://www.aeroskola.cz/pro-deti/mala-skola-animace/>

Obr. 7 – Mlsné medvědí příběhy (2020), Zdroj: <https://decko.ceskatelevize.cz/mlsne-medvedi-pribehy>

Obr. 8 – Mámy to ví nejlíp (2021), prostorové prvky plošné loutky,

Zdroj: <https://www.youtube.com/watch?v=ZvPqTBfIUXU>

Obr. 9 – FOOD (2017), prostorové prvky plošné loutky, Zdroj: <https://aniont.com/film/538-food>

Obr. 10 – Lotte Reinegerová – siluetová animace, Zdroj: <https://silentfilm.org/the-adventures-of-prince-achmed-1/>

Obr. 11 – Harry Potter (2010) – 3D siluetová animace,

Zdroj: <https://www.youtube.com/watch?v=aJSh1zkPEvc>

Obr. 12 – kostra loutky,

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

Obr. 13 – Koralína (2009), podpůrné rameno držící loutku,

Zdroj: <https://www.cgw.com/Publications/CGW/2009>

Obr. 14 – Dcera (2019), Zdroj: <https://dafilms.cz/film/10711-dcera>

Obr. 15, 16 – Norman a duchové (2012) - replacement animation,

Zdroj: <https://www.youtube.com/watch?v=vu62AzWPTDs>

Obr. 17 – Klub odložený (1989) – loutky z figurín, Zdroj: <https://www.csfd.cz/film/208115-klub-odlozenych>

Obr. 18 – Prázdniny (2018) – loutky z panenek, Zdroj: <http://www.maurfilm.com/portfolio-items/prazdniny/>

Obr. 19 – *Putrefactio* – Jan Švankmajer,

Zdroj: ŠVANKMAJER, Jan, DRYJE, František a Bertrand SCHMITT, ed. *Jan Švankmajer: možnosti dialogu: mezi filmem a volnou tvorbou*. 2012

Obr. 20 – *Něco z Alenky (1988)*, Zdroj: <https://moviemosaics.tumblr.com/post/654888631297818624/alice-directed-by-jan-%C5%A1vankmajer-1988>

Obr. 21 – *Fresh Guacamole (2013)*, Zdroj: https://www.youtube.com/watch?v=dNJdJIwCF_Y

Obr. 22 – *Sousedí (1952)*, Zdroj: <https://www.indiewire.com/2017/02/oscar-winning-1952-stop-motion-short-neighbours-norman-mclaren-1201785085/>

Obr. 23 – *Jídlo (1992)* – živý herec s neživým prvkem – jazykem,

Zdroj: <https://www.youtube.com/watch?v=IPZUxwZMIWs>

Obr. 24 – *Mrak & Motoman (2020)* – živý herec stylizovaný do loutky,

Zdroj: <http://filiptatyrek.cz/mrak.html>

Obr. 25-29 – zprava: **Stop motion studio, Dragonframe, Krita, Blender, Adobe,**

Zdroj: <https://play.google.com/>, <https://www.dragonframe.com/>, <https://cs.wiktionary.org/>,

Obr. 30-31 – *Mlsné medvědí příběhy (2020), Jak jsme vznikli: Zvuk* – ruchování,

Zdroj: <https://decko.ceskatelevize.cz/mlsne-medvedi-pribehy>

Obr. 32-33 – Zprava: zoetrop, flipbook, Zdroj: <https://www.cutoutfoldup.com/1108-zoetrope.php>, <https://animuj.cz/udelej-si-vlastni-flipbook/>

Obr. 34 – návod na výrobu thaumatropu, Zdroj: <https://muzeumkarlazemana.cz/thaumatrop/>

Obr. 35 – logo Aeroškoly, Zdroj: <http://www.aeroskola.cz/>

Obr. 36 – logo Muzea Karla Zemana, Zdroj: <https://muzeumkarlazemana.cz/>

Obr. 37 – logo ULTRAFUNU, Zdroj: <https://www.ultrafun.eu/>

Obr. 38 - logo Animánie, Zdroj: <https://animanie.cz/>

Obr. 39 – logo Anifilm, Zdroj: <https://www.anifilm.cz/cs/>

Obr. 40 – logo Filmový uzel Zlín, Zdroj: <https://filmovyuzel.cz/>

Obr. 41 – logo CinEd, Zdroj: <https://www.cined.cz/>

Obr. 42 – logo Asociace českých filmových klubů,

Zdroj: <https://www.filmvychova.cz/kdo-je-kdo/organizace/asociace-ceskych-filmovych-klubu/>

Obr. 43 – snímek z video-návodu Jak si vyrobit loutku – Postup, Zdroj: vlastní archiv

Obr. 44 – snímek z video-návodu Jak si vyrobit loutku – Co budeme potřebovat?, *Zdroj: vlastní archiv*

Obr. 45 – snímek z video-návodu Jak si vyrobit loutku – Finální loutka v akci, *Zdroj: vlastní archiv*

Obr. 46 – snímek z filmu Bleskovka – chlapec vyráží na výlet, *Zdroj: vlastní archiv*

Obr. 47 – snímek z filmu Bleskovka – požár, *Zdroj: vlastní archiv*

Seznam programů, softwarů a aplikací

Storyboard:

- Storyboarder

Kreslená animace:

- Krita
- ToonBoom
- TVPaint

3D animace:

- Blender

Stop-motion animace:

- Dragonframe
- Stop motion studio

Zvuk:

- Audacity

Střih:

- DaVinci Resolve
- Hit Film Express
- Lightworks

Adobe:

- After Effects – postprodukce
- Photoshop – bitmapová grafika, animace
- Premiera Pro – střih