

ZÁPADOČESKÁ UNIVERZITA V PLZNI  
FAKULTA PEDAGOGICKÁ  
KATEDRA VÝTVARNÉ VÝCHOVY A KULTURY

**Animační techniky ve výtvarné výchově**  
BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

**Zuzana Altmanová**  
Vizuální kultura se zaměřením na vzdělávání

Vedoucí práce: PhDr. Jan Mašek Ph.D.

**Plzeň 2022**

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci vypracovala samostatně s použitím uvedené literatury a zdrojů informací.

V Plzni 29. června 2022

.....  
vlastnoruční podpis

### **Poděkování**

Na začátek své bakalářské práce bych ráda vyjádřila vděčnost následujícím lidem za spolupráci při tvorbě práce a za konzultaci výsledků. Hlavní poděkování patří vedoucímu práce panu PhDr. Janu Maškovi Ph.D.. Tato práce by nemohla vzniknout bez mých přátel, Jakuba a Marie, kterým rovněž patří mé díky.

**Originální zadání práce:**

Autorka v bakalářské práci přestaví možnosti vybraných animačních technik které doplní sadou krátkých filmů demonstrujících animační postupy, jejich možnosti a výhody pro využití ve výtvarné výchově a při tvorbě animovaných pohádek.

# Obsah

Seznam zkratek.....	3
Úvod.....	4
1 - Teoretická část.....	6
1.1 - Animace.....	6
1.2 - Druhy animačních technik.....	6
1.2.1 - 2D animační techniky.....	6
1.2.1.a - Flipbook.....	6
1.2.1.b - Rotoskopie.....	7
1.2.1.c - Plošková animace.....	7
1.2.1.d - Omezená animace.....	8
1.2.1.e - Kreslená animace.....	8
1.2.1.f - Animace malbou na sklo.....	8
1.2.2 - 3D animační techniky.....	9
1.2.2.a - Pookénková neboli stop-motion animace.....	9
1.2.2.b - Plastelínová animace.....	9
1.2.2.c - Brick-film animace.....	10
1.2.2.d - Triková animace a CGI.....	10
1.2.2.e - Počítačová animace.....	10
1.2.3 - Preprodukce.....	11
1.2.4 - Příběh.....	11
1.2.5 - Návrhová část.....	11
1.2.6 - Storyboard.....	12
1.2.7 - Produkce.....	12
1.2.8 - Postprodukce.....	12
1.3 - Historie animovaných filmů.....	13
1.3.1 - Počátky animace.....	13
1.3.2 - Animace jako sázka.....	13
1.3.3 - Animace jako optický klam.....	14
1.3.4 - Eadwerd Muybridge.....	15
1.3.5 - Přelom století.....	16
1.3.6 - Avantgarda.....	17
1.3.7 - Walt Disney.....	18
1.3.8 - Lotte Reiniger.....	19
1.3.9 - Fleischer studios.....	19
1.3.10 - Mary Ellen Bute.....	20
1.3.11 - Warner Bros.....	20
1.3.12 - Jiří Trnka.....	21
1.3.13 - Halas and Batchelor.....	21
1.3.14 - Věk televize.....	22
1.3.15 - Karel Zeman.....	22
1.3.16 - Profesor Balthazar.....	23
1.3.17 - Jan Švankmajer.....	23
1.3.18 - Tim Burton.....	24
1.3.19 - Vzestup počítačové animace.....	25
1.3.20 - Pixar.....	26
1.3.21 - Hayao Miyazaki.....	26
1.4 - Historie pohádkových příběhů.....	27
2 - Didaktická část.....	30
2.1 - Příprava a vyhotovení kreslené animace.....	31

2.2 - Příprava a vyhotovení stop-motion animace.....	35
2.3 - Příprava a vyhotovení počítačové animace.....	39
2.4 - Reflexe.....	41
2.4.1 - Další alternativy neplacených programů.....	42
2.4.1.a - Blender.....	42
2.4.1.b - Krita.....	42
2.4.1.c - Toontastic 3D.....	43
3 - Praktická část.....	43
3.1 - Koncept.....	43
3.1.1 - Návrhová část a inspirační východiska.....	45
3.1.2 - Počítačová animace - Adobe After Effects.....	47
3.1.3 - Kreslené animace.....	49
3.1.4 - Stop-motion animace.....	51
3.1.5 - Vytvoření pohádky.....	54
Závěr.....	55
Resumé.....	56
Resumé – English version.....	57
Seznam literatury.....	58
Seznam internetových zdrojů.....	59
Seznam obrázků.....	61

## **Seznam zkratk**

2D - dvourozměrný

3D - trojrozměrný

CGI – Computer Generated Imagery (Počítačový vygenerovaný obraz)

# Úvod

Povolání učitele výtvarné výchovy je neuvěřitelně rozmanité. Když jsem před lety vstoupila na půdu pedagogické fakulty Západočeské univerzity, cíl ve formě mého budoucího způsobu výuky byl jasný. Chci být schopna předávat svým studentům co možná nejširší spektrum informací a chci jim nabídnout tolik možností, aby si v rámci výtvarné výchovy mohl každý najít to, co jej baví. Jsem si vědoma skutečnosti, že je velmi důležité rozvíjet znalosti výtvarných technik i mimo klasická média, ke kterým patří malba, kresba a práce s keramikou. Jelikož jde doba velmi rychle kupředu, nesmí ani pedagog zaostávat a stejně tak, jako každý člověk, by se i on měl dále vzdělávat. Být učitelem tak není jen povolání, je to poslání a cesta. Svět animace a svět animovaného filmu mě fascinoval již od mých raných let života.

Velmi živě si vybavuji, jak jsem jako malé dítě milovala české kreslené pohádky O krtkovi Zdeňka Milera, či filmy Karla Zemana, zvláště pak počín Cesta do pravěku. Ze světové scény mou pozornost získal francouzský snímek Kirikou (Kirikou et la sorcière) od režiséra Michaela Ocelota. Mezi mé celoživotní oblíbence se rovněž řadí snad všechny filmy z produkce Tima Burtona. U všech jmenovaných titulů si mou pozornost nevysloužil pouze příběh či barevná kompozice a provedení díla, ale přemýšlení nad skutečností, jak byl vlastně snímek vytvořen. Zajímal mě nápad, koncept, jak umělec přemýšlel, jak tvořil, co vše k dosažení cíle použil a co při tvorbě asi prožíval.

Vytvořit první krátký film se mé maličkosti podařilo až během studia na střední umělecké škole, kde jsem měla možnost vyzkoušet si jak hraný tak kreslený film, který byl vytvořen animační technikou stop-motion. Tyto první počiny byly velmi amatérské a skutečně sloužily pouze pro mé seznámení se s filmovou tvorbou, i přes to jsem byla z výsledku nadšená. Jelikož všechna zmínění střetnutí s filmem, ať už z místa pozorovatele či tvůrce, přetrvávají v mé paměti jako velmi silné zážitky, rozhodla jsem se vydat znovu touto tajemnou cestou animovaného filmu, a vybrala jsem si jej jako téma pro svou bakalářskou práci.

V rámci své bakalářské práce si chci rozšířit obzory v tvorbě animovaného filmu a zlepšit své dosavadní dovednosti. Vybrala jsem si tři techniky animace, které mě osobně nejvíce zajímají, a chci si vyzkoušet, jak se s nimi pracuje. Jedná se o techniky kreslené animace, stop-motion, a počítačové animace. Vybrané animační techniky budu mezi sebou porovnávat, hledat jejich pozitiva a negativa co se týče časové a technické náročnosti, a následně i jejich využití v rámci výtvarné výchovy. Vytvořím tři krátké animované filmy, které spojím do jednoho příběhu. Konkrétně se bude jednat o pohádku o unesené princezně, což se může zdát jako klasický až ohraný koncept, nicméně má verze bude mít poněkud modernější pojetí.



Krátce se ve své práci budu zabývat i fenoménem pohádek, a to jak po historické stránce, tak výchovné. Mým cílem bude zjistit, jak pohádky vznikaly, jak se předávaly mezi lidmi, jejich účel a vliv na děti a jejich výchovu. Zmíním také několik příkladů pohádek, které mě osobně nejvíce zaujaly, a ráda bych nezůstávala pouze v zemích Evropy, ale zaměřila se i na mezikulturní rozdíly či naopak podobnost příběhů a jejich případné ponaučení.

Téma pohádek, konkrétně animovaných příběhů, se objeví i v didaktické části bakalářské práce. Zde budu rovněž pracovat se třemi různými druhy animačních technik, avšak budu používat jinou technologii a jiné programy. Účelem je tak porovnat placenou profesionální verzi softwaru, kterou pro praktickou část budu využívat já, a neplacenou verzi, která možná není tak kvalitní, za to je dostupná všem a pro školní účely a seznámení se se světem animace a filmu je více než dostačující. Zadání didaktické části bude vymyšlené mnou, plnit jej bude má dobrovolnice Anička, žačka šesté třídy základní školy. Vyzkouším si tak lépe, zda je mnou vymyšlené zadání srozumitelné, a budu moci sledovat, jak filmy vznikají pod rukama dítěte.

Bakalářská práce pro mne není jen jakousi povinností na cestě k dokončení mého studia, je to hlavně mé dílo, do kterého vkládám svůj čas, um, to, co jsem se již naučila a to, co se díky této příležitosti, která se dostane jen malému procentu šťastlivců, nového naučím. Zadání práce ve mně budí nadšení a touhu zkoumat historii animovaných filmů a pohádek. Všechny sepsané informace z teoretické části následně uplatním v didaktické a praktické části bakalářské práce. Zbývá jen dodat, že se na celý tento nejen výtvarný počín velmi těším.

# 1 - Teoretická část

V teoretické části se budu zabývat pojmem animace a ve zkratce zmíním vybrané druhy animačních technik. Dále se budu věnovat historii animovaných filmů a historii a vývoji pohádek. Nezapomenu také popsat jednotlivé druhy animačních technik, zvláště se pak zaměřím na ty techniky, se kterými budu pracovat v praktické části.

## 1.1 - Animace

Nejprve je nutné definovat samotný význam slova „animace“. Podle serveru *Slovník cizích slov*<sup>1</sup> se jedná o „Vyvolání iluze pohybu postupným zachycením statických obrázků jdoucích za sebou.“, dále o oživení či ožívování. Autor knihy *The World History of Animation* (2011) Stephen Cavalier popisuje animaci jako „...po sobě rychle jdoucí obrazy, které jsou určeny k tomu, aby byly divákem pozorovány za použití zařízení, které nechá tyto obraz splynout v jeden souvislý snímek.“<sup>2</sup>.

## 1.2 - Druhy animačních technik

Tato část práce pojednává o druzích animačních technik. Nejsou zde vypsány všechny, pouze ty, které se používají pro tvorbu animovaných filmů nejčastěji, a dále ty, které mně osobně připadaly svým procesem tvorby zajímavé.

### 1.2.1 - 2D animační techniky

Jedná se tradičně o vůbec nejrozšířenější a nejpoužívanější techniku animace, a to i přes to, že byla v 90. letech 20. století částečně nahrazena novou technikou CGI animace. Tato technika spočívá ve vytváření jednotlivých snímků, rozfázování konkrétní scény a pohybu. Časově je tato technika velmi náročná<sup>3</sup>.

#### 1.2.1.a - Flipbook

Vynález, který v roce 1868 patentoval britský grafik John Barnes Linnet. V té době se flipbook považoval za hračku pro malé děti, která se velmi dobře prodávala. Jedná o svazek mnoho listů papíru, přičemž každá stránka obsahuje kousek animace, která se stává jednotnou v moment, kdy se stránky rozpohybují. Vzniká tak optický klam, a divák je schopen pozorovat, jak kreslené postavy najednou ožívají přímo před jeho zraky. První knížky sice vznikly více než před sto lety, své příznivce si však flipbook nachází i v dnešní době. Mnoho umělců a

---

1 Slovník cizích slov [online]. 2022. Dostupné z: <http://www.slovník-cizich-slov.cz/animace.html>

2 CAVALIER Stephen. *The world history of animation*. Oaklnd, University of Carolina Press, 2011. 396 s. ISBN 978-0-520-26112-9

3 CAVALIER Stephen. *The world history of animation*. Oaklnd, University of Carolina Press, 2011. 61 s. ISBN 978-0-520-26112-9

filmových tvůrců techniku flipbooku vnímá jako hravou a velmi jednoduchou formu vytvoření krátkého animovaného filmu. Není se čemu divit, když k jeho vytvoření stačí jen svazek papírů, tužka, a předmět, kterým se spojí jednotlivé papíry dohromady<sup>4</sup>

### 1.2.1.b - Rotoskopie

Jedná se o animační techniku, kterou nechal v roce 1917 patentovat Max Fleicher. Jedná se tedy o techniku starou více než 100 let, nicméně se stále využívá i v dnešní době, kdy byla využita ke zpracování snímku *Loving Vincent* z roku 2017<sup>5</sup>. Technika rotoskopie je časově velmi náročná.

Nejprve je nutné natočit hranou sekvenci s herci, kterou je dále potřeba snímek po snímku překreslit do požadovaného stylu. Zatímco v době vzniku vynálezu rotoskopu animátoři překreslovali hrané snímky promítnuté na skleněnou desku, dnes výtvarníci využívají např. grafických tabletů<sup>6</sup>.

### 1.2.1.c - Plošková animace

Na rozdíl od rotoskopie je plošková animace časově i finančně méně náročná. Technika ploškové animace funguje tak, že se pro vytvoření jednotlivých snímků používají dopředu vystřižené části postav či prostředí. Jednotlivé části se dále mění za ty předešlé, a není tak vyžadováno kreslení celého snímku včetně pozadí. Pracuje se zde s několika vrstvami podkladů, které se nacházejí např. na navrstvených skleněných deskách. Není jednoduché určit, kdo jako první techniku ploškové animace pro svou tvorbu použil, avšak k tvůrcům, kteří ji využili ke svým dílům, patřila německá výtvarnice Lotte Reiniger, která v roce 1925 vytvořila film *Dobrodružství prince Achmeda*<sup>7</sup>. V České Republice vznikl za pomoci tohoto druhu animační techniky v roce 1999 animovaný televizní seriál *Bubáci a hastrmani*, který vznikl podle knižní předlohy Josefa Lady<sup>8</sup>. Velice úspěšným se stal další animovaný seriál, který byl rovněž tvořen ploškovou animací, *Městečko South Park* tvůrce Trey Parkera z roku 1997<sup>9</sup>

---

4 BENDAZZI, Giannalberto. *Animation: A world history, volume 1*. Boca Raton, CRC Press, 2016. 15 s. ISBN 978-1-138-854552-9

5 *Loving Vincent* [online]. Sopoty. *Loving Vincent*, ©2022. Dostupné z: <http://lovingvincent.com/>

6 FURNISS, Maureen. *The Animation Bible: A Practical Guide to the Art of Animating from Flipbooks to Flash*. London, Lauren King Publishing Ltd, 2008. 327 s. ISBN 978-1 85669-550-3

7 BENDAZZI, Giannalberto. *Animation: A world history, volume 1*. Boca Raton, CRC Press, 2016. 59 s. ISBN 978-1-138-854552-9

8 Čížková, Karolína. *Plošková animace*. In. *Animuj.cz* [online]. 2018. Dostupné z: <https://animuj.cz/druhy-animace/ploskova-animace/>

9 CAVALIER Stephen. *The world history of animation*. Oaklnd, University of Carolina Press, 2011. 309 s. ISBN 978-0-520-26112-9

### 1.2.1.d - Omezená animace

Technika omezené animace není časově příliš náročná. Pracuje převážně se statickými obrázky, kdy rozanimovaná je pouze část postavy (např. pohyb úst či rukou), popř. je doplněná jednoduchými pohyby celého těla. Zvláště koncem 50. let minulého století se užívalo této techniky pro její malou časovou a finanční náročnost. Důvodem byl vzestup televizních pořadů a potřeba vyplnění vysílacího času. Dařilo se proto zvláště animovaným seriálům z produkce studia Hannah Barbera, ke kterým patří např. *Scooby-Doo, where are you!* (1969-1978) či *Moby Dick* (1967 – 1969)<sup>10</sup>.

### 1.2.1.e - Kreslená animace

Mezi nejrozšířenější, nejvíce detailně zpracované, ale také finančně a časově náročné animační techniky patří kreslená animace. Řadí se k nejstarším technikám a ještě před nástupem výpočetní techniky se jednalo i o nejrozšířenější animační metodu. Kreslenou animaci tvoří animátoři tak, že kreslí ručně snímek po snímku, pohyb po pohybu, kdy 1 sekunda filmu mívá až 24 snímků. Dříve vznikaly kreslené animované filmy za použití obyčejného papíru, kdy se podle předešlého nakresleného snímku kreslil snímek další. Postupem času se již nakreslené snímky pokládaly na prosvětlovací stůl, ve kterém světlo z lampy prosvětluje jednotlivé již vytvořené snímky a animátor má tak lepší přehled o tom, co již nakreslil a jak bude postupovat dále.

Mezi nejznámější světové tvůrce kreslené animace patřil Walt Disney, který je známý filmy jako např. *Sněhurka a sedm trpaslíků* (1937), *Popelka* (1950), *Alenka v říši divů* (1951), či *Petr Pan* (1953). V dnešní době se však využívají moderní technologie, a kreslený animovaný film je možné si vytvořit i díky mobilním aplikacím. Jak jsem již zmínila, kreslená animace je časově i finančně náročná. Postupem času a díky čím dál tím více dokonalejším technologiím tak byla nahrazena počítačovou 3D CGI technikou animace<sup>11</sup>.

### 1.2.1.f - Animace malbou na sklo

Velmi zajímavou avšak časově náročnou technikou je animace malbou na sklo. Tato technika není příliš často využívána, jelikož si kromě časové náročnosti nárokuje i nemalou dávku trpělivosti. Nejčastěji se využívají olejové barvy, jelikož zasychají velmi pomalu, lépe se tak s nimi pracuje. Kromě vhodných barev je potřeba dokonale čistá skleněná plocha,

---

10 CAVALIER Stephen. *The world history of animation*. Oakland, University of Carolina Press, 2011. 170 s. ISBN 978-0-520-26112-9

11 CAVALIER Stephen. *The world history of animation*. Oakland, University of Carolina Press, 2011. 61 s. ISBN 978-0-520-26112-9

kvalitní štětce, ze kterých nevypadávají štětiny, a prostředky pro umytí skla.

Kanadská umělkyně Wendy Tilby v roce 1991 dokončila film s názvem *Strings*, který je vytvořen animační technikou malbou na sklo, a získal nominaci na Cenu Americké filmové akademie<sup>12</sup>.

## 1.2.2 - 3D animační techniky

Trojrozměrné animační techniky jsou ty, ve kterých se pro tvorbu animovaného filmu využívá tří dimenzí, tedy výšce, šířce a hloubce. Často se mezi ně řadí ty animace, ke kterým bylo zapotřebí loutek, např. stop-motion animace. V dnešní době se také pojem 3D využívá pro popis počítačové animace či CGI, ačkoliv stále není úplně jasné, zda o nich skutečně můžeme mluvit jako o trojrozměrných, jelikož vznikají v dvourozměrném prostoru počítačů a jiných moderních technologií<sup>13</sup>.

### 1.2.2.a - Pookénková neboli stop-motion animace

Technika stop-motion animace je velmi oblíbenou animační technikou, která dovoluje svému tvůrci naanimovat v podstatě cokoli si jeho mysl dokáže představit. Předmět, často loutky, je ručně posouván a každý pohyb je fotograficky zachycen. Neživé předměty tak rázem ožívají na filmovém plátně díky iluzi, kterou vytváří spojení jednotlivých snímků zachycující pohyb. Mezi známé tvůrce patří Tim Burton, který vytvořil úspěšný snímek *Mrtvá nevěsta Tima Burtona* (2005)<sup>14</sup>, nebo český režisér Jan Švankmajer, který je známý především svými krátkými filmy, např. *Možnosti dialogu* (1982) či *Zamilované maso* (1989). Na snímcích vytvořených technikou stop-motion se většinou podílí mnoho výtvarníků, z nichž každý pracuje na určité části filmu, ať už se jedná o samotné loutky či kulisy filmu<sup>15</sup>.

### 1.2.2.b - Plastelínová animace

Jedná se o druh stop-motion techniky, kdy jsou postavy, tvořeny z modelovací hmoty. Loutky je díky tvárnosti hmoty jednoduché formovat do požadovaných pozic. Změna výrazů v obličeji či pohyby končetin se tak upravují mnohem lépe, než u klasických loutek vyřezávaných ze dřeva, u kterých se mnohdy musí vyrobit zvlášť hned několik různých hlav s rozdílnými výrazy obličeje. Velmi zajímavým snímkem, který využívá předností plastelínové

---

12 National Film Board of Canada [online]. *Our collection – Strings/Cordes*. Montreal, ©2017. Dostupné z: <http://onf-nfb.gc.ca/en/our-collection/?idfilm=18431>

13 FURNISS, Maureen. *The Animation Bible: A Practical Guide to the Art of Animating from Flipbooks to Flash*. London, Lauren King Publishing Ltd, 2008. 327 s. ISBN 978-1 85669-550-3

14 HAHN, Don. *The Alchemy of Animation*. New York, Disney Book Group, 2008. 103 s. ISBN 978-1-4231-0476-6

15 BENDAZZI, Giannalberto. *One hundred years of cinema animation*. Eastleigh, John Libbey Publishing, 2006. 353 s. ISBN 0-86196-445-4

animace, je krátký film *Madame Tutli-Putli* z roku 2007, za kterým stojí kanadský režisér Maciek Szczerbowski<sup>16</sup>.

### 1.2.2.c - Brick-film animace

Dalším druhem animace, nebo způsobem, jak vytvořit animovaný film za pomoci techniky stop-motion, je brick-film. Zde se při tvorbě pookénkové animace využívají komponenty a postavičky stavebnic, nejčastěji se jedná o značku LEGO®. Na rozdíl od plastelínové animace je brick-film animace vcelku omezená co se tvárnosti a pohybu postav týče, proto jsou měnící se výrazy v obličeji často přidány až později v rámci postprodukce<sup>17</sup>.

Nejznámějším filmem, který byl částečně vytvořen technikou brick-film a technikou počítačové animace, je *Lego příběh* z roku 2014, který režíroval Phil Lord<sup>18</sup>.

### 1.2.2.d - Triková animace a CGI

Animační technika, bez které by nemohly vzniknout filmy jako jsou *Hvězdné války* (1977), *Krotitelé duchů* (1984), *Indiana Jones* (1981) a mnoho dalších. Tento druh animace je propojen s hraným filmem, kdy se speciální efekty buď dokreslují rotoskopickou metodou (efekt světelného meče ve filmu *Hvězdné války: Epizoda IV – Nová naděje*, 1977), nebo se používají loutky, které je potřeba rozpohybovat technikou stop-motion (pohyb ponorky ve snímku *Vynález zkázy* Karla Zemana, 1958). V dnešní době se však triková animace skoro nevyužívá, byla nahrazena CGI technikou. CGI je zkratka pro pojem Computer-generated imagery (obraz vygenerovaný počítačem), jedná se tedy o techniku animace, která je včetně speciálních efektů zpracovávána za pomoci počítače.

První snímek, který je kompletně vytvořený tímto druhem animace, je *Příběh hraček* z roku 1995, za kterým stojí režisér John Lasseter<sup>19</sup>. Filmy, ve kterých se využila triková animace, jsou sice předmětem minulého století, nicméně si i dnes zaslouží svůj obdiv za své mistrovské provedení.

### 1.2.2.e - Počítačová animace

Počítačová animace se stejně, jako již zmíněná technika CGI, ztvárňuje pomocí výpočetní techniky. Vytvářet je možné jak dvojrozměrné animace, tak animace trojrozměrné. Vše spočívá

---

16 MATLIN, Julie. *Animation Techniques: Stop-motion*. In: blog.nfb.ca [online] 2018. Dostupné z: <https://blog.nfb.ca/blog/2018/08/13/animation-stop-motion/>

17 Brickfilms [online]. Brickfilms, ©2015. Dostupné z: <https://brickfilms.com/>

18 FIALA, Martin. *LEGO příběh*. In. kinoart.cz [online]. 2014. Dostupné z: <https://www.kinoart.cz/cs/filmy/lego-pribeh-2014>

19 FURNISS, Maureen. *The Animation Bible: A Practical Guide to the Art of Animating from Flipbooks to Flash*. London, Lauren King Publishing Ltd, 2008. 296, 298 s. ISBN 978-1 85669-550-3

ve využití klíčových snímků, které udávají pozici grafického objektu, mezi kterými program sám dovytvoří pohyb<sup>20</sup>. Mezi filmy vytvořené 2D počítačovou animací patří snímek z roku 2009 *Princezna a žabák* studia Walt Disney (Cavalier, 2011). 3D počítačová animace je již časově náročnější, avšak stále je méně finančně náročná, než loutková stop-motion animace. Ve speciálních programech, ke kterým můžeme zařadit např. Blender, je potřeba digitálně vymodelovat postavu, které je potřeba následně přidat správnou texturu, barvu, a je třeba ji správně nastítnit<sup>21</sup>. Tento druh animace je v dnešní době velmi oblíbený. Mezi filmy, ve kterých byla využita 3D počítačová animace, patří *Duše* z roku 2020 od studia Pixar<sup>22</sup>.

### 1.2.3 - Preprodukce

Každý animovaný snímek se neobejde bez řádné přípravy, která má hned několik částí. Zde ve zkratce zmiňuji, jaké kroky je vhodné uskutečnit, aby animace, do které každý tvůrce dává mnoho energie, úsilí, kreativity a jistého očekávání, neskončila ještě dříve, než k samotné animaci vůbec dojde.

### 1.2.4 - Příběh

Vyprávění příběhů se stalo nedílnou součástí historie samotného lidstva. Není tak divu, že pokud animovaný film nemá děj či alespoň myšlenku, stává se pouhou studií možností vybrané animační techniky. Dobrý příběh dokáže zaujmout, upoutat pozornost, a animovaný film díky němu najednou získá duši, která je schopná vyvolat v divákovi různé emoce. Příběh nebo alespoň popsání bodů, podle kterých by se tvůrce měl v rámci produkce animace řídit, je tedy dobrým způsobem, jak začít tvořit animovaný film, a nedílnou součástí preprodukce filmu<sup>23</sup>.

### 1.2.5 - Návrhová část

Vizuální styl celého animovaného filmu vzniká většinou v hlavě výtvarníka již ve chvíli, kdy se zrodí vůbec první myšlenka na vytvoření vlastní animace. Jak bude celý snímek vypadat, jaký tvar bude mít hlavní postava, jaké barvy použít, to vše je vedle poutavého příběhu nedílnou součástí úspěšného filmu. Autor si samozřejmě může vybrat z nekonečného množství stylizací, avšak podstatné by mělo být vyjádřit skrze vizuální stránku filmu svou vlastní tvůrčí osobnost.

---

20 FURNISS, Maureen. *The Animation Bible: A Practical Guide to the Art of Animating from Flipbooks to Flash*. London, Lauren King Publishing Ltd, 2008. 298 s. ISBN 978-1 85669-550-3

21 HESS, Roland. *Blender production: Creating Short Animation from Start to Finish*. 1 vyd. Waltham, Focal Press, 2012. 11 s. ISBN 978-0240821450

22 Pixar. *Soul* [online]. Pixar, ©2022. Dostupné z: <https://www.pixar.com/soul>

23 HAHN, Don. *The Alchemy of Animation*. New York, Disney Book Group, 2008. 15 s. ISBN 978-1-4231-0476-6

Tvorba animovaného filmu začíná tak, jak každé jiné výtvarné dílo, totiž skicou, která se postupně zdokonaluje<sup>24</sup>.

### **1.2.6 - Storyboard**

Vedle příběhu a myšlenky je důležitou součástí si navrhnout, jak by jednotlivé scény filmu měly vypadat. Rozložení kompozice, rozmyslet, co se kdy a jak bude pohybovat, a to okénko po okénku. Storyboard, jinak také obrázkový scénář, je tak rozložení celého procesu animování. Nejčastěji je tvořen jednoduchým způsobem lineární kresby skicovního charakteru. Velmi často se také ke kresbě zapisují poznámky, které je ale také možné např. namluvit a nahrát skrze mikrofon<sup>25</sup>.

### **1.2.7 - Produkce**

Odměnou za řádnou přípravu neboli preprodukcí animace je samotná tvorba animovaného filmu zvolenou animační technikou. Součástí produkce je tak uvést všechny vytvořené prvky a postavy filmu do pohybu. Každá animační technika je jinak časově náročná či vyžaduje úplně jiný postup, na který je třeba myslet po celou dobu vytváření animace. V této části se tvůrce řídí storyboardem a svými poznámkami, neznámá to však, že by v této fázi nemohl cokoli změnit, pokud má pocit, že by se to dalo ztvárnit jinak či lépe. Vše se dá upravit v rámci poslední fáze, kterou je postprodukce<sup>26</sup>.

### **1.2.8 - Postprodukce**

Jakmile je samotná animace hotová, nastává další vcelku časově náročná část, ve které se dílo upravuje a doladuje k dokonalosti. Nejčastěji se již vytvořená animace importuje do softwaru, ve kterém je možné jednotlivé scény sestříhat, přidat speciální efekty, titulky, provést barevnou korekci, či doplnit zvukové efekty a hudbu, která animaci doprovází. Jakmile je strůjce filmu plně spokojen s touto finální fází své tvorby, můžeme pokládat animovaný film za dokončený<sup>27</sup>.

---

24 HAHN, Don. *The Alchemy of Animation*. New York, Disney Book Group, 2008. 15 s. ISBN 978-1-4231-0476-6

25 HESS, Roland. *Blender production: Creating Short Animation from Start to Finish*. 1 vyd. Waltham, Focal Press, 2012. 4 s. ISBN 978-0240821450

26 HESS, Roland. *Blender production: Creating Short Animation from Start to Finish*. 1 vyd. Waltham, Focal Press, 2012. 7 s. ISBN 978-0240821450

27 FURNISS, Maureen. *The Animation Bible: A Practical Guide to the Art of Animating from Flipbooks to Flash*. London, Lauren King Publishing Ltd, 2008. 102 s. ISBN 978-1 85669-550-3



## 1.3 - Historie animovaných filmů

Tato část práce pojednává o dějinách animovaných filmů z celého světa. Napříč historií se zde zabývám vývojem animovaných filmů z různých zemí a pojednávám zde o tvůrcích světa animace. Jelikož je animovaných filmů nemalé množství, jedná se o výběr té tvorby, která mě osobně zaujala nejvíce.

### 1.3.1 - Počátky animace

Počátky pokusu o vyprávění příběhů a komunikaci sahají až do doby paleolitu, kdy lidé vytvářeli jeskynní malby. Příkladem mohou být malby z jeskyně Altamira ve Španělsku. Nástěnné malby, které často vyprávěly příběhy ze života faraonů, vznikaly již ve starověkém Egyptě<sup>28</sup>. Ne vždy se však jednalo o malby na stěnách. Mezi pozůstatky starověkého města Shahr-e Sukhteh v Iránu se archeologům podařilo objevit přes 5000 let starou mísu, na které je vyobrazena sekvence obrázků zvířete, konkrétně kozy. Mísa se měla otáčet a vytvářet tak optický klam zvířete v pohybu<sup>29</sup>.

Pokud bychom však měli hovořit o nástroji, který dokázal rozpohybovat již zmíněnou sekvenci obrázků a vytvořit tak animovaný příběh, jednalo by se o období čínského vynálezce Ting Huana, kterému se podařilo kolem roku 180 n.l. vyrobit jakýsi primitivní zoetrope. Jeho vynález v té době sloužil spíše jako zajímavost či dekorace do domácnosti<sup>30</sup>.

### 1.3.2 - Animace jako sázka

Sázka mezi dvěma přáteli, z nichž jedním byl anglický vědec sir John Herschel, v roce 1817 poprvé jasně ukázala na fenomén splnutí dvou nepohyblivých obrazů v jeden, který byl však vytvořen pouze v lidské mysli. „Persistence of vision“, jak se v originále nazýval optický klam, který bychom mohli volně přeložit na setrvání zraku, byl v oné sázce ukázán na minci, která měla dvě strany. Sázka spočívala v tom, že sir John Herschel dokáže na do vzduchu vyhozené mince ukázat, že je možné v jeden moment spatřit obě strany šilinku. Své tvrzení tento anglický vědec prokázal a sázku vyhrál<sup>31</sup>.

---

28 MRÁZ, Bohumír. *Dějiny výtvarné kultury 1*. 5. vyd. Praha, IDEA SERVIS, 2009. 13 s. ISBN 978-80-85970-65-4

29 CAVALIER Stephen. *The world history of animation*. Oaklnd, University of Carolina Press, 2011. 35 s. ISBN 978-0-520-26112-9

30 CAVALIER Stephen. *The world history of animation*. Oaklnd, University of Carolina Press, 2011. 35 s. ISBN 978-0-520-26112-9

31 RAMBLER, Mark. How they put the motion in motion picture. In. Washingtonpost.com [online]. 1997. Dostupné z: <https://www.washingtonpost.com/archive/1997/09/10/how-they-put-the-motion-in-motion-pictures/abae7c0e-dc66-4889-a52d-f25e363657b4/>

### 1.3.3 - Animace jako optický klam

Fenomén optického klamu stálých obrazů byl v roce 1824 detailněji popsán v práci dalšího britského vědce Petera Marka Rogeta, jejíž název bychom mohli volně přeložit jako „Setrvačnost vidění vzhledem k pohybujícím se předmětům“. Lidské oko je podle této teorie schopné nechat po sobě jdoucí snímky splynout v jeden tak, že obrázek i po jeho zmizení zůstane na okamžik v oční sítnici, zatímco již zachycuje snímek další. Rychle po sobě jdoucí sekvence snímků tak vytváří souvislý pohyblivý film i přes skutečnost, že se jednotlivé obrazy vlastně nehýbou. Na této teorii je postaven svět animace tak, jak jej známe dnes<sup>32</sup>.

První pojednání o funkci optického klamu tak následovalo mnoho různých vynálezů, jejichž stvořitelé vycházeli právě z teorie Petera Marka Rogeta. Mezi ně ku příkladu patří thaumatrope, za kterým stojí anglický doktor John Ayrton Paris.

Traumatrope je disk, nejčastěji vyroben z papíru, který má na každé straně obrázek. Díky provázkům připevněným na obou stranách disku, které fungují jako namotaná pružina, se disk otáčí soustavně tam a zpět, čímž opět spojuje dva obrázky v jeden<sup>33</sup>.

Osobně jsem se s ukázkou tohoto v celku jednoduchého vynálezu setkala v mém oblíbeném filmu od režiséra a výtvarníka Tima Burtona *Ospalá díra* z roku 1999, ve kterém byl thaumatrope zobrazen tak, že na jedné straně disku byl nakreslený pták a na druhé klec.

Při tahání napruženého provázku tak disk zobrazoval iluzi ptáčka v kleci.

Další vynález zoetrope získal svůj název pozoruhodným způsobem. V roce 1834 byl angličanem Williamem Hornerem vynalezen přístroj, jehož součástí byl válec, ve kterém se nacházel pás obsahující tematicky po sobě jdoucí obrázky, které při roztočení válce vytvořily nám již dobře známou iluzi pohybu. Velmi důležitou součástí tohoto vynálezu bylo umístění pásu se snímky, který se nacházel na vnitřní straně válce, a dále úzké dlouhé průřezy na válci, díky kterým mohl divák pozorovat výslednou animaci, aniž by byl obraz rozmazaný.

Bohužel se tento vynález z roku 1834 neseťkal s velkým úspěchem, a to nikoliv pro svůj přínos pro počátky kinematografie a světa animace, ale s největší pravděpodobností pro svůj původní název Daedalus, který v překladu znamená „d'áblovlo kolo“. V šedesátých letech 19. století v USA a Spojeném království nechal tento vynález, který měl sloužit jako hračka pro děti, americký vývojář William F. Lincoln patentovat, a dal mu mnohem líbivější název, kterým byl

---

32 BENDAZZI, Giannalberto. *One hundred years of cinema animation*. Eastleigh, John Libbey Publishing, 2006. 3 s. ISBN 0-86196-445-4

33 BENDAZZI, Giannalberto. *One hundred years of cinema animation*. Eastleigh, John Libbey Publishing, 2006. 3 s. ISBN 0-86196-445-4

zoetrope, což v překladu znamená „kolo života“<sup>34</sup>.

Jak již tomu u vynálezů bývá, i zoetrope se stal předchůdcem pro další, dokonalejší produkt s názvem praxinoscope, za kterým stojí francouzský vynálezce Charles-Emile Reynauds.

Za použití zrcadel připevněných v prostředku cylindru zoetropu vytvořil předchůdce filmového projektoru, který nazval Théâtre Optique. Tento vynález byl mezi obyvateli Paříže velmi oblíbený až do roku 1900, kdy bratři Lumiérové začali promítat své vůbec první němé filmové snímky, a posunuli tak svět kinematografie mezi uznávané umění<sup>35</sup>.

### 1.3.4 - Eadwerd Muybridge

Velkým přínosem jak pro svět kinematografie tak svět umění byla práce amerického fotografa Eadwerda Muybridge. V 19. století patřily mezi populární zábavu koňské dostihy, které se staly předmětem tvorby mnoha umělců, avšak nikdo z nich nebyl schopný na plátno správně zachytit pohyb koně v běhu<sup>36</sup>. Příkladem takového díla může být obraz *The 1821 Derby at Epsom* francouzského malíře a grafika Théodore Géricaulta<sup>37</sup>. Eadwerd Muybridge se tak pokusil o zachycení za pomoci 12 stereoskopických fotoaparátů stanfordského závodního koně Occidenta v běhu a ukázat, jak se pohybuje kůň. Za celým nápadem stála domněnka, že zvíře se v jeden moment během běhu nedotýká ani jednou končetinou země. Natažený drát, který spouštěl jednotlivé fotoaparáty, byl připevněný podél závodní dráhy, a dopomohl tak zachytit po sobě přesně jdoucí sekvenci snímků.

Využití několika fotoaparátů pro tvorbu sekvenčního snímku můžeme pozorovat i v dnešním světě filmu. Příkladem může být film *Matrix* z roku 1999 režisérek Lany a Lily Wachowski, ve kterém v jedné scéně hlavní hrdina Neo zpomalí na něj vystřelené kulky z pistole, či před nimi uhýbá<sup>38</sup>.

---

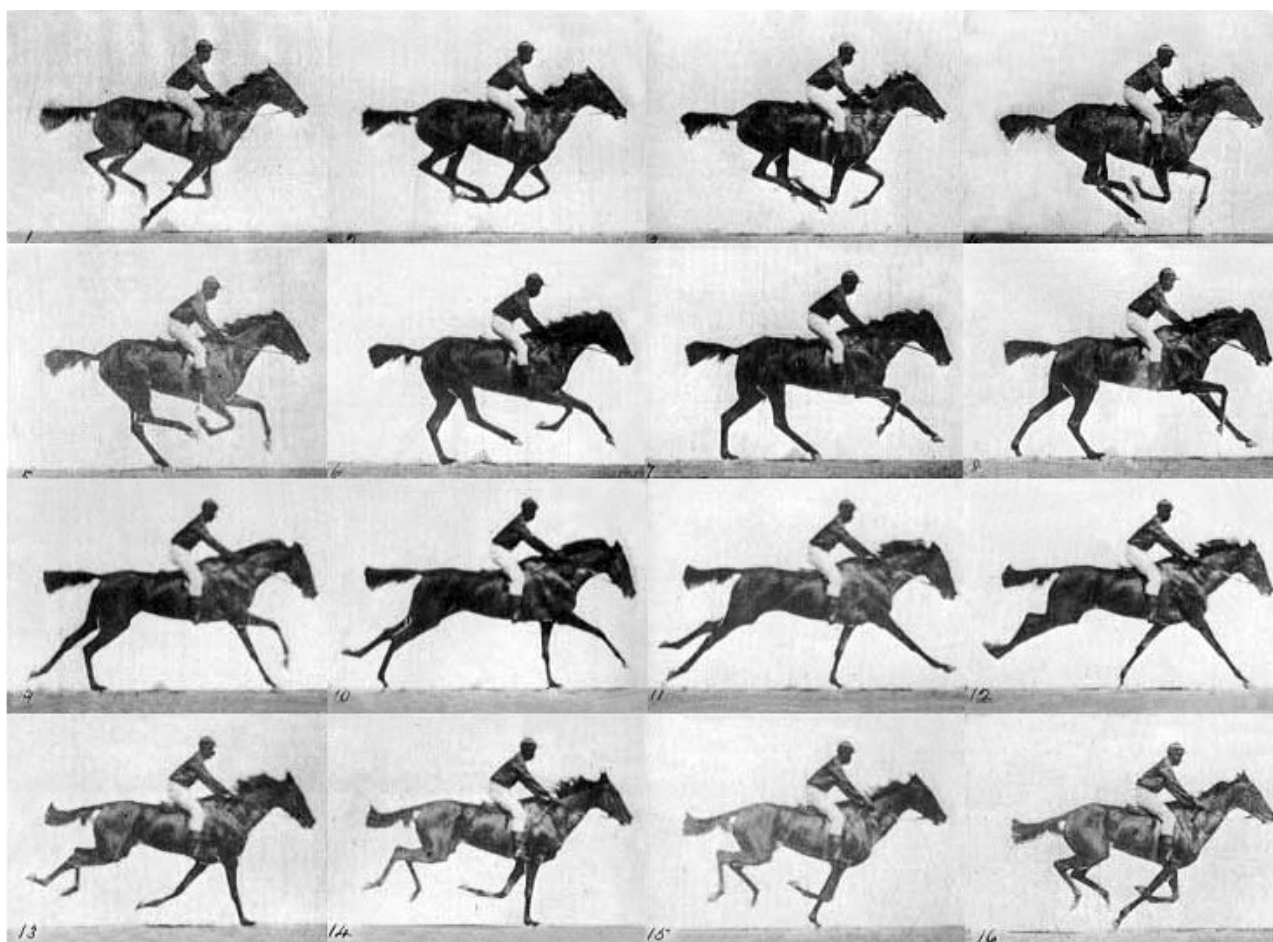
34 CAVALIER Stephen. *The world history of animation*. Oaklnd, University of Carolina Press, 2011. 35 s. ISBN 978-0-520-26112-9

35 BENDAZZI, Giannalberto. *Animation: A world history*, volume 1. Boca Raton, CRC Press, 2016. 16 s. ISBN 978-1-138-85452-9

36 CAVALIER Stephen. *The world history of animation*. Oaklnd, University of Carolina Press, 2011. 36 s. ISBN 978-0-520-26112-9

37 PATOWARY, Kaushik. *The Galloping Horse Problem And The World's First Motion Picture*. In. Amusingplanet.com[online], 2019. Dostupné z: <https://www.amusingplanet.com/2019/06/the-galloping-horse-problem-and-worlds.html>

38 CAVALIER Stephen. *The world history of animation*. Oaklnd, University of Carolina Press, 2011. 36 s. ISBN 978-0-520-26112-9



Obrázek 1: Eadward Mybridge, *Sequential photographs*, 1877

### 1.3.5 - Přelom století

Přelom 19. a 20. století je vnímán jako období filmových experimentů. Díky nemalému množství vynálezů a uměleckých děl, které jsem zmínila v odstavcích výše, je nesnadné určit, koho z autorů můžeme skutečně považovat za otce animovaného filmu a které dílo by mohlo nést titul první animace.

Mnoho znalců se však shodne na tom, že prvním animovaným snímkem, který využil techniky stop-motion, by mohl být krátký klip *Matches: An Appeal (Sirky: Výzva)* z roku 1899, jehož autorem je angličan Arthur Melbourne-Cooper. Snímek, ve kterém jsou vyobrazeny postavičky vytvořené ze sádk, které píšou na černou tabuli, byl zpracován pro firmu, která vyráběla sirky. Snímek žádal své diváky, aby zaslali peníze na podporu britských vojáků bojujících v jižní Africe<sup>39</sup>.

39 CAVALIER Stephen. *The world history of animation*. Oakland, University of Carolina Press, 2011. 45 s. ISBN 978-0-520-26112-9

První čistě kreslený animovaný film vznikl roku 1908 pod rukama francouzského komiksového výtvarníka Emila Cohla. Snímek jménem *Fantasmagorie* obsahoval přes 700 ručně kreslených okének, které dohromady daly filmu skoro dvouminutové trvání. Krátký snímek byl následně za pomoci negativní expozice převeden z původního vyhotovení černou tužkou na bílém papíru na bílou linii na černém pozadí<sup>40</sup>.

Mezi první tvůrce animovaných filmů můžeme bezesporu zařadit francouzského filmového režiséra George Méliése, který je známý především pro svůj film *Cesta na Měsíc* z roku 1902. George Méliése byl známý především pro využívání filmových triků, které sám vynalezl<sup>41</sup>.

### 1.3.6 - Avantgarda

Experimentálním obdobím pro animovaný film byla zvláště doba avangardy, futurismu, a undergroundové tvorby, která si šla svou vlastní cestou. Dvojice italských bratrů Ginna a Bruno Corra vytvořila mezi lety 1910 a 1914 celkem 4 abstraktní filmy, které jsou považovány za vůbec první avantgardní a abstraktní snímky. Jejich technika spočívala ve spojení hudby s barvou a tvary. Nezůstali však u stálých obrazů, jako tomu bylo například v umění orfismu a malbách Františka Kupky<sup>42</sup>, ale podařilo se jim obraz rozpohybovat díky malbě po sobě jdoucích sekvencí tvarů na jednotlivá okénka filmového pásu. Tato technika byla využita v průběhu historie animovaného filmu ještě mnohokrát, a stála za vznikem dnešní počítačové animace a grafiky<sup>43</sup>.

Velkou událostí pro svět animovaného filmu je vynalezení techniky rotoskopie, kterou v roce 1918 nechal patentovat Max Fleischer. Zjednodušeně řečeno se jedná o obkreslování natočené hrané sekvence animátorem a následnou přeměnu na požadované kreslené postavy.

Příkladem filmů, které byly vytvořeny touto technikou, může být série krátkých snímků

*Out of inkwell* (1918-1929), ve kterých se z psacího inkoustu objevuje klaun Koko, který jako kreslená postavička interaguje s okolním hraným světem. Za snímkem stojí Max Fleischer a jeho bratři Joe, který sestavil mechanismus pro rotoskopii, a Dave, který v kostýmu klauna pomohl vytvořit hranou část snímku pro jeho následné překreslení<sup>44</sup>.

---

40 BENDAZZI, Giannalberto. *One hundred years of cinema animation*. Eastleigh, John Libbey Publishing, 2006. 9 s. ISBN 0-86196-445-4

41 BENDAZZI, Giannalberto. *One hundred years of cinema animation*. Eastleigh, John Libbey Publishing, 2006. 11 s. ISBN 0-86196-445-4

42 MRÁZ, Bohumír. *Dějiny výtvarné kultury 4*. 2. vyd. Praha, IDEA SERVIS, 2009. 69 s. ISBN 978-80-85970-73-9

43 CAVALIER Stephen. *The world history of animation*. Oaklnd, University of Carolina Press, 2011. 54 s. ISBN 978-0-520-26112-9

44 BENDAZZI, Giannalberto. *Animation: A world history, volume 1*. Boca Raton, CRC Press, 2016. 44 s. ISBN 978-1-138-854552-9

Technika rotoskopie se také využila při tvorbě českého filmu *Alois Nebel* z roku 2011, který režíroval Tomáš Luňák<sup>45</sup>.

### 1.3.7 - Walt Disney

Slovo animace či animovaný snímek si lidé často spojují se snad nejslavnějším tvůrcem ze světa kresleného filmu, kterým byl Walt Disney, jehož veřejnost často také mylně považuje za vůbec prvního autora animovaných filmů. Mezi první počiny s dílny Walta Disneyho patří snímky jako *Popelka* či *Kocour v botách*, které vznikly kolem roku 1922. Tyto snímky měly však daleko od vtipu a správného načasování, které je v pozdějších pracích Disneyho právě to, co je učinilo slavné. Walt Disney chtěl s animovanými filmy původně skončit pro jejich malý úspěch, tomu však bylo zabráněno díky jeho sérii krátkých filmů *Alice in Cartoonland*, která byla vybrána pro distribuci filmovou producentkou Margaret J. Winklerovou, a nesla nový název *Alice Comedies*<sup>46</sup>.

Snad největším úspěchem je však postava Mickey Mouse, která se poprvé objevila ve snímku *Steamboat Willie* v roce 1928. Myšák Mickey nebyl sám o sobě příliš humornou postavou, spíše se v krátkých filmech do humorných situací dostával. Jeho postava bavila jak děti tak jejich rodiče. Přínosem pro svět animace byla vytrvalost, oddanost a schopnost riskovat, která Disneymu nechyběla. Mezi další jeho úspěšné počiny, které již vznikly čistě v dílně jeho vlastního filmového studia The Walt Disney Company, patří ku příkladu *Sněhurka a sedm trpaslíků* (1937), *Dumbo* (1941), *Bambi* (1942), *Alenka v říši divů* (1951), *101 dalmatinů* (1961), *Kniha džunglí* (1967) a další. Disneymu se také podařilo zdokonalit mnoho animačních technik a povznést svět animovaných filmů mezi velmi vážené umění. Walt Disney si postupem času uvědomil, že není tak talentovaným kreslířem, ale spíše géniem, který diriguje ty, kteří filmy vytváří. Spíše než umělce bychom si ho měli pamatovat jako inovátora, který miloval úžasný svět nekonečných možností animovaných snímků. Za svá díla získal celkem 26 Cen Americké filmové akademie a drží tak rekord v počtu těchto cen na jednotlivce. K dílům, za které Disney obdržel Cenu akademie, patří i propagandistický snímek z období druhé světové války *Der Fuehrers Face* (1942), ve kterém se objevila postava Donald Duck<sup>47</sup>.

---

45 FREYBERKOVÁ, Klára. *Mlhavý příběh Aloise Nebela*. In: Hybris.cz [online]. 2011. Dostupné z:

<https://www.hybris.cz/mlhavy-pribeh-aloise-nebela>: <https://www.hybris.cz/mlhavy-pribeh-aloise-nebela>

46 CAVALIER Stephen. *The world history of animation*. Oakland, University of Carolina Press, 2011. 77 s. ISBN 978-0-520-26112-9

47 CAVALIER Stephen. *The world history of animation*. Oakland, University of Carolina Press, 2011. 79 s. ISBN 978-0-520-26112-9

### 1.3.8 - Lotte Reiniger

Tradiční asijské umění stínového divadla a pohádky ze zemí východu, které ve své knize *The Blue Fairy Book* zaznamenal spisovatel Andrew Lang, byly inspirací pro tvorbu animovaných příběhů o princí Achmedovi, kterým v roce 1925 dala život německá umělkyně Lotte Reiniger. Její tvorba spočívá ve vytváření animace pomocí vystřižených papírových loutek a prostředí. Postavy či jednotlivé prvky a jejich pohyb je zachycován snímek po snímku, můžeme tak hovořit o určitém způsobu ploškové stop-motion animace.

*Dobrodružství prince Achmeda* stojí za zmínku pro svou kouzelnou výtvarnou stránku, která, ač se může zdát v celku jednoduchá, nepostrádá svou efektivitu a divákův zájem<sup>48</sup>



Obrázek 2: Lotte Reiniger, *Dobrodružství prince Achmeda*, 1926

### 1.3.9 - Fleischer studios

Walt Disney rozhodně nebyl jediný, který na své rané tvorbě vybudoval úspěšné filmové studio. V roce 1929 vzniklo studio amerického animovaného filmu Fleischer Studios, ze kterým stojí již zmínění bratři Max a Dave Fleischerovi. Společně s animátorem Grimem Natwickem

---

48 BENDAZZI, Giannalberto. *Animation: A world history, volume 1*. Boca Raton, CRC Press, 2016. 59 s. ISBN 978-1-138-854552-9

stvořili roku 1930 první postavu, která měla oslovovat nikoliv dětské ale dospělé diváky, a tou byla Betty Boop. Podobně, jako další hrdina animované světa Pepepek námořník, se Betty potýkala s problémy zletilých občanů, mezi které patřily i ty se sexuálním kontextem. Její sláva však netrvala dlouho. Zralost a chování její postavy se nezamlouvala mnoha rodičům<sup>49</sup>, což dalo za vznik v roce 1934 Haysovu produkčnímu kodexu, který zakazoval až do roku 1968 zobrazovat rouhání, sexuální násilí a jiné formy násilí, nahotu apod. Kodex byl poté nahrazen věkovou klasifikací přístupnosti<sup>50</sup>. Upravená verze Betty Boop byla k vidění naposledy v roce 1939<sup>51</sup>.

### 1.3.10 - Mary Ellen Bute

Mary Ellen Bute vytvořila v roce 1934 experimentální animovaný film, který pracoval s hudbou a světlem. Konkrétně se jedná o snímek s názvem *Rhythm in Light* (Rytmus ve světle), který vychází z opery Edvarda Griega *Anitra's Dance* (Tanec Anitry). Bute zde experimentovala s vlastnostmi světla lomeného skrze sklo a dalšími materiály, které vytvářely kaleidoskopické až psychedelické obrazce. Její animované filmy se však nedočkaly ani malého úspěchu a co se promítání na velkých plátcích týče, zůstaly pouze u snů. Mary Ellen Bute se nakonec podařilo uspět ku příkladu s krátkometrážním filmem z roku 1954, ve kterém hlavního hrdinu ztvárnil teprve 11letý Christopher Walken, *The Boy Who Saw Through* (volně přeloženo *Chlapec, který viděl skrz*)<sup>52</sup>.

### 1.3.11 - Warner Bros

Mezi velikány animovaného filmu bezpochyby patří bratři Albert, Harry, Sam a Jack Warnerovi, kteří v roce 1923 založili filmové studio The Warner Bros. Mezi jejich nejúspěšnější počiny patří série komedií s názvem *Looney Tunes*, která se výrazně lišila od animovaných příběhů z produkce Walta Disneyho nebo bratrů Fleischerových. První postavou známé skupiny kreslených zvířecích hrdinů, bylo Prasátko Porky, které spatřilo světlo animovaného světa v roce 1935. Následovali jej další postavy, jako např. Bugs Bunny, Kačer Daffy, Speedy Gonzales, Tweety, Road Runner a další. Looney Tunes byli odlišní ve svém bláznivém, ztřeštěném, extravagantním a někdy až extrémním stylu animace.

---

49 CAVALIER Stephen. *The world history of animation*. Oaklnd, University of Carolina Press, 2011. 100 s. ISBN 978-0-520-26112-9

50 LEWIS, Maria. Early Hollywood and the Hays Code. In: acmi.net.au. 2021. Dostupné z: <https://www.acmi.net.au/stories-and-ideas/early-hollywood-and-hays-code/>

51 CAVALIER Stephen. *The world history of animation*. Oaklnd, University of Carolina Press, 2011. 100 s. ISBN 978-0-520-26112-9

52 CAVALIER Stephen. *The world history of animation*. Oaklnd, University of Carolina Press, 2011. 110 s. ISBN 978-0-520-26112-9



Za jejich podobou stáli animátoři z týmu Freda Averyho. Looney Tunes bylo možné vidět v plně barevném podání až v roce 1943, do té doby se na plátnech objevovali v původní černobílé verzi<sup>53</sup>.

### 1.3.12 - Jiří Trnka

„Walt Disney Východu!“ Takové označení si v roce 1959 vysloužil jeden z nejvýznamnějších tvůrců českého animovaného filmu za svůj počín *Sen noci svatojánské* na festivalu Cannes, kterým nebyl nikdo jiný, než Jiří Trnka. Plzeňský rodák se až do svých kristových let věnoval výrobě loutek, jejichž tvorbu vystudoval pod vedením dalšího velikána uměleckého světa, kterým byl Josef Skupa. Teprve později se začíná zajímat o možnosti animovaného filmu. Trnkovo filmy mají kouzelnou atmosféru, jsou doprovázené lehkostí a křehkostí světa loutek, a vypráví úžasné pohádkové příběhy. Trnka měl velký cit pro hudbu, na svých filmech často spolupracoval s hudebním skladatelem Václavem Trojanem. Často animaci loutek přizpůsoboval právě hudbě, kdy jeho loutky tančily do rytmu a celá nálada filmu byla hudbě přizpůsobena. Styl animace Jiřího Trnky se často může zdát spíše doprovodným právě k hudbě a textu vypravěče. Příkladem této skutečnosti může být cyklus krátkých loutkových filmů, které propojuje téma Český křesťanský rok. Cyklus obsahuje filmy z roku 1947, a to *Betlém, Jaro, Masopust, Legenda o sv. Prokopu a Pouť*. Kromě křesťanství se Jiří Trnka také ve své tvorbě zabýval českou historií a pověstmi. V roce 1952 tak vznikl celovečerní film *Staré pověsti české*, který vznikl podle knižní předlohy Aloise Jiráska. Tvorba Jiřího Trnky byla ovlivněna totalitním režimem a se svými díly nebyl nikdy pořádně spokojený, jelikož musely odpovídat tomu, co si žádala diktatura tehdejšího Československa.

Není tedy divu, že filmový počín *Ruka* (1965), který vypráví o bezmoci harlekýna a všemohoucí ruce, skončil v trezoru. Tento krátký snímek je však mnoha lidmi označován za vůbec nejlepší film Jiřího Trnky<sup>54</sup>.

### 1.3.13 - Halas and Batchelor

50. léta 20. století byla úspěšná i pro Spojené Království. V roce 1954 vznikla animovaná adaptace románu George Orwella *Farma zvířat*, za kterou stála společnost Halas and Batchelor. Ačkoliv se styl animace lehce podobal roztomilým postavám z produkce The Walt Disney Company, pochmurná nálada a využití tmavších barevných tónů, jako např. černé, šedé a hnědé,

---

53 BENDAZZI, Giannalberto. *Animation: A world history, volume 1*. Boca Raton, CRC Press, 2016. 118 s. ISBN 978-1-138-854552-9

54 DUTKA, Edgar. *Scenáristika animovaného filmu: Minimum z historie české animace*. 2. vyd. V Praze: Akademie múzických umění, 2006. ISBN 80-7331-069-4., str. 109-136

přidala na vážnosti snímku a jeho obsahu. Animovaný film *Farma zvířat* je ve vyprávění stejná, jako její knižní předloha, kromě závěrečné scény. Zvířata ve snímku převezmou vládu nad farmou, místo demokratického systému je však postupně zaveden spíše diktátorský režim, za kterým stojí prasata, a neliší se tak nijak od předchozího krutého zacházení se zvířaty původního lidského majitele farmy. Prasata však nakonec nezůstanou u vlády, podaří se je svrhnout a nastolit demokracii. Filmová adaptace má tedy šťastný konec, což se o knižním románu George Orwella říci nedá<sup>55</sup>.

### 1.3.14 - Věk televize

Koncem 50. let se krátké animované snímky přesunuly z velkých pláten kinosálů na mnohem menší obrazovky televizí. Pokud mám vybrat jedno filmové studio, které se v Americe, kde televize měla ohromný úspěch, výrazně proslavilo sériemi animovaných snímků, je to bezesporu Hanna-Barbera.

Krátké animované filmy z produkce Hanna-Barbera mají velmi rozsáhlý záběr a snad každý by si mezi nimi našel svého oblíbence. Mezi známé a úspěšné snímky patří *The Flintstones* (1960), *Scooby Doo* (1969), pro období space-age charakterističtí *The Jetsons* (1962), nebo *Šmoulové* (1981)<sup>56</sup>.

### 1.3.15 - Karel Zeman

Mistr propojení stop-frame animace, hraného filmu a loutek, který vynikal v umění filmových triků a iluzí. Tak bychom mohli popsat filmového dobrodruha Karla Zemana. V dnešní době je pro mnohé stále údivem, jak své snímky zhotovil v době, kdy neexistovaly počítače a možnost přidání digitálních efektů v postprodukci. Další zajímavostí je, že Karel Zeman neměl odborné vzdělání, tedy nestudoval filmařskou tvorbu, a byl velkou inspirací dalším velikánům animovaného filmu, mezi které patří např. Tim Burton.

K nejznámějším filmovým počínům Karla Zemana patří *Král Lávra* (1950), *Cesta do pravěku* (1955), *Vynález zkázy* (1958), či *Baron Prášil* (1962)<sup>57</sup>.

---

55 CAVALIER Stephen. *The world history of animation*. Oakland, University of Carolina Press, 2011. 162 s. ISBN 978-0-520-26112-9

56 CAVALIER Stephen. *The world history of animation*. Oakland, University of Carolina Press, 2011. 169 s. ISBN 978-0-520-26112-9

57 BENDAZZI, Giannalberto. *One hundred years of cinema animation*. Eastleigh, John Libbey Publishing, 2006. 166 s. ISBN 0-86196-445-4



Obrázek 3: Karel Zeman, *Vynález zkázy*, 1958

### 1.3.16 - Profesor Balthazar

Mezi další úspěšné slovanské animované filmové počiny patří i chorvatský *Profesor Balthazar* (1967) z dílny Zagreb Film, jehož autorem je Zlatko Grgic. Tato sérii krátkých animovaných filmů se dostalo světového úspěchu, a celkem obsahovala 59 episod. Snímky seriálu *Profesor Balthazar* hýří barvami, a hlavní postava s úsměvem řeší problémy svých přátel<sup>58</sup>.

### 1.3.17 - Jan Švankmajer

Surrealistou světa české animace je jednoznačně Jan Švankmajer. Vystudoval scénografii na Vyšší škole uměleckého průmyslu v Praze, věnoval se především tvorbě loutek, malbě a sochařině. Jako mnoho jiných filmových tvůrců se i Jan Švankmajer k režii filmu dopracoval až později ve svém životě, nicméně již ve svých prvních snímcích (např. *Poslední trik pana Schwarcewaldea a pana Edgara*, 1964) se jasně projevil jeho výrazný styl, kterým se zřetelně lišil od snového Jiřího Trnky či až komiksového Karla Zemana. Neznamená to však, že

---

58 CAVALIER Stephen. *The world history of animation*. Oakland, University of Carolina Press, 2011. 102 s. ISBN 978-0-520-26112-9

by se zmíněnými mistry českého animovaného filmu neinspiroval. Snímek *Možnosti dialogu* z roku 1982 je inspirovaný původním nezrealizovaným návrhem na animovaný film Jiřího Trnky, který měl být inspirován prací italského malíře Giuseppe Archimbolda. Film je rozdělen na tři části, na tři možnosti dialogu. V první části s názvem *Dialog věcný* vidíme stop-motion technikou zpracované dvě tváře zobrazené z profilu, které jsou vytvořené z jiných předmětů či poživatin. Takto zpracovaných pohyblivých hlav, které mezi sebou svádí boj, vidí divák ve snímku hned několik. *Dialog vášnivý* je druhou částí snímku, kdy divák sleduje dvě lidské figury vytvořené z modelovací hmoty, které jsou konzumovány vzájemnou láskou. Třetí část nese název *Dialog vyčerpávající*, ve kterém si dvě lidské hlavy opět vymodelované z hmoty předávají mezi sebou různé předměty.

Všechny dialogy spojuje jakási destrukce hmot a předmětů<sup>59</sup>. Americký režisér a výtvarník Terryho Gilliam, který je známý pro své práce ve filmech skupiny Monty Python, přiznal, že se inspiroval filmovou tvorbou Karla Zemana. Podle něj je snímek *Možnosti dialogu* jeden z 10 nejlepších animovaných filmů, které kdy vznikly<sup>60</sup>.

### 1.3.18 - Tim Burton

Režisér a umělec, kterému nechybí fantasie, originalita a smysl pro detail. Tak by se dal popsat jeden z nejzajímavějších tvůrců ze světa animovaného i hraného filmu, kterým je Tim Burton.

Již při práci pro The Walt Disney Company dostal příležitost ukázat světu svou tvorbu díky krátkému snímku *Vincent* (1982). Tim Burton zvláště vyniká v animační technice stop-motion.

Všechny loutky, které jsou pro jeho snímky potřeba, si rovněž sám navrhuje a vytváří.

Burtonův styl postavíček a prostředí snímků můžeme popsat jako pochmurný, temný, hororový až mrtvolný, zároveň zvláště roztomilý až nevinný. V roce 1993 vyšel film *Ukradené Vánoce Tima Burtona*, který, společně s dalším filmovým počinem *Mrtvá nevěsta Tima Burtona* (2005), získal cenu akademie<sup>61</sup>.

---

59 CAVALIER Stephen. *The world history of animation*. Oakland, University of Carolina Press, 2011. 253 s. ISBN 978-0-520-26112-9

60 GILLIAM, Terry. *The 10 best animated films of all time*. In: TheGuardian.com. 2001. Dostupné z: <https://www.theguardian.com/film/2001/apr/27/culture.features1>.

61 HAHN, Don. *The Alchemy of Animation*. New York, Disney Book Group, 2008. 107 s. ISBN 978-1-4231-0476-6



Obrázek 4: Tim Burton, *Ukradené Vánoce* Tima Burtona, 1993

### 1.3.19 - Vzestup počítačové animace

Konec 80. let 20. století znamenal další vzestup v říši animovaných filmů.

Snímek *Who Framed Roger Rabbit* (1988) z produkce The Walt Disney Company, který kombinuje svět hraného i animovaného filmu, dále sitcom *Simpsonovi* (1989)

Matta Groeninga nebo asijský styl anime filmů znamenal pro animovaný film znovuzrození.

Úspěchu také dopomohla doba počítačů a internetu, díky čemuž měl nyní i obyčejný člověk doma své vlastní malé filmové studio pro tvorbu animovaných snímků. Otázkou však zůstává, zda je dostupnost tou správnou cestou<sup>62</sup>.

K problematice internetu a počítačů se vyjádřil i režisér Francis Ford Coppola, který řekl:

*And you know, suddenly, one day some little fat girl in Ohio is going to be the new Mozart, you know, and make a beautiful film with her little father's camera recorder. And for once, the so-called professionalism about movies will be destroyed, forever. And it will really become an art form. That's my opinion.*<sup>63</sup>

62 CAVALIER Stephen. *The world history of animation*. Oakland, University of Carolina Press, 2011. 274 s. ISBN 978-0-520-26112-9

63 Internet Movie Database. *Francis Ford Coppola: Self*. ©1990-2022. Dostupné z: <https://www.imdb.com/title/tt0102015/characters/nm0000338>

Volně přeloženo:

*A víš, že najednou, jednoho dne nějaká malá tlustá holka z Ohia se stane novým Mozartem, víš, a vytvoří krásný snímek za pomoci malé kamery jejího táty. Pro jednu bude tak zvaný professionalismus navždy zničen. A fakt se to stane formou umění. To je můj názor.*

Citát jsem uvedla pro zajímavý náhled na věc profesionála. S citátem se však osobně nemohu ztotožnit, jelikož mi užití slov „tlustá holka z Ohia“ připadá fat-fobické a opovrhující.

Rozumím jeho významu, nicméně věřím, že se celý problém dal popsat lépe a bez urážek.

Dále na mne celé znění citátu působí dojmem člověka, který má strach z budoucnosti. Pokrok se však nedá zastavit, vždy tu bude něco nové, co zastíní a předčí staré.

### **1.3.20 - Pixar**

Roku 1986 bylo založeno studio Pixar, za jehož zrozením stojí jména jako Steve Jobs, Ed Catmull, nebo John Lasseter, který se stal hlavním producentem společnosti. John Lasseter před založením společnosti Pixar pracoval pro Disney nebo LucasFilm, u kterých se zabýval hlavně možnostmi počítačové animace. Není tedy divu, že se studio Pixar vydalo právě tímto směrem. Za úkol si zakladatelé dali vytvářet dech beroucí filmy, které vypráví úžasné, mnohdy dojemné příběhy. Vůbec prvním celovečerním snímkem, který vznikl ve spolupráci s Disney, je *Příběh hraček* (1995). K dalším úspěšným snímkům patří *Život Brouka* (1998), *Mravenec Z* (1998), či *Příšerky s.r.o.* (2001), kde se stejně, jako ve filmu *Shrek* (2001) z produkce studia DreamWorks Animation již pracovalo s 3D CGI animací<sup>64</sup>.

Pokud mám zmínit své oblíbené filmy z dílny studia Pixar, jedná se o poněkud mladší záležitosti, ke kterým patří filmy *V hlavě* (2015), *Coco* (2017), nebo *Proměna* (2022). Tyto konkrétní tituly mají společné to, co ostatně všechny filmy od společnosti Pixar, a to, že prozkoumávají naše nitro, naše emoce, a hovoří až tabuizovaných tématech společnosti.

### **1.3.21 - Hayao Miyazaki**

Hayao Miyazaki patří mezi nejznámější výtvarníky ve světě dnešní animace. Společně s dalším tvůrcem japonských animovaných filmů (anime) Isao Takahata založil v roce 1985 animátorské studio Ghibli Film. Většina filmů ze studia Ghibli Film byla vytvořena klasickou technikou kreslené animace, avšak v roce 1997 byl za pomoci animace počítačové vytvořen film *Princezna Mononoke* (Mononoke Hime). Film *Cesta do fantazie* (Spirited Away) z roku 2001 si dokonce vysloužil Cenu akademie za nejlepší animovaný film. Hayao Miyazaki se ve svých

---

64 FURNISS, Maureen. *The Animation Bible: A Practical Guide to the Art of Animating from Flipbooks to Flash*. London, Lauren King Publishing Ltd, 2008. 298 s. ISBN 978-1 85669-550-3

snímcích často věnuje tématům, která se mnoho z nás bojí konfrontovat. Patří mezi ně špatné lidské vlastnosti, jako chamtivost, závist, nenasytnost, materialismus, ničení přírody a odvrácení od ní, díky čemuž si filmy z produkce Ghibli Film drží nadčasovost<sup>65</sup>.

#### 1.4 - Historie pohádkových příběhů

V této části se v krátkosti budu zabývat historií vzniku pohádek a jak se vyvíjely napříč historií. Zmíním zde nejznámější pohádkové příběhy a autory. Východiskem pro tuto část bakalářské práce mi byla převážně publikace *The irresistible fairy tail* (2012), ve které její autor Jack Zipes zaznamenal svůj výzkum, kterým se zabýval právě historií vzniku pohádkových příběhů.

Celý výzkum trval 15 let.

Pohádka je literární útvar, který je nejčastěji zpracován ve formě krátkých příběhů obsahující mýtické bytosti, kterými jsou ku příkladu draci, trpaslíci, elfové, čarodějnice, obři, kouzelné víly, jednorožci apod<sup>66</sup>. Lidé po celém světě si první pohádkové příběhy začali mezi sebou vyprávět hned po té, co se u nich vyvinula schopnost mluvit, nicméně víme, že se ještě před tím pokoušeli zaznamenávat dění ve svých životech skrze jeskynní malby, či se dorozumívali pohyby a znakovou řečí. První příběhy v dobách středověku sloužily k předávání vědomostí a prožitků ze života lidí, učili tak o světě kolem nich. Často obsahovaly násilí, smrt, boj o život, válečné konflikty, opuštění potomků, výměnu darů či lidí nebo různá prokletí a kouzla.

První pohádkové příběhy byly vyprávěny ústně, teprve později se začaly zapisovat či dokonce tisknout. Tyto povídky původně předávali lidem vypravěči, kteří cestovali po světě a sbírali historky zase od jiných. Jak se příběhy vyprávěly mezi lidmi, stalo se, že si každý vypravěč z příběhu část upravil, odebral nebo dokonce přidal. V dnešní době již víme,

že tyto fantastické příběhy nejsou reálné, avšak lidé v době, kdy se začaly vyprávět, jejich obsahům zcela věřili. Důvod, proč tomu tak bylo, není jasný, ostatně příběhům o nadličnosti někteří lidé věří i dnes v době vědy a techniky, a to v podobě náboženství.

Faktem je také skutečnost, že kdo ovládá média, ovládá svět. Schopnost vyprávět příběhy, které byly relevantní, se staly nezbytnou vlastností každého, kdo se chtěl dostat ve společnosti k moci. Na příbězích se tak postupem času začala zakládat celá lidská společnost.

Každá kultura má své vlastní příběhy a zakládají se na nich odlišnosti od jiných kultur.

Mezi první příběhy můžeme také zařadit bajky, ve kterých hrála roli personifikovaná zvířata, jejichž osudy vždy přinesly posluchači ponaučení. Vznik bajky jakožto literárního útvaru se

---

65 CAVALIER Stephen. *The world history of animation*. Oakland, University of Carolina Press, 2011. 241 s. ISBN 978-0-520-26112-9

66 Čeština ve slovníku. *Pohádka*. ©2022. Dostupné z: <https://www.cestinaveslovníku.cz/pohadka/>

datuje až do 6. století př. n. l., avšak ani tato skutečnost není jistá. Dodnes nevíme, zda za zakladatele bajek skutečně považovat otroka jménem Ezop, či vznik bajek datovat ještě o dalších 200 let dříve do doby Mezopotámie a Sumerské říše.

Příběhy, jako byly bajky, se až kolem roku 300 před n. l. začaly shromažďovat v Alexandrijské knihovně jako řecká próza, kterou následně mnoho filozofů využívalo ve svém učení.

Příběhy kromě ponaučení měly učit morálními zásadám a často vyprávěly o tom, jak v životě dosáhnout nějakého cíle.

Posuneme-li se dále v čase do doby, kdy se pohádkám dostalo literárnímu zpracování, ocitneme se ve středověku. Ničivá vlna morových onemocnění dala ve 14. století vzniknout příběhům italského renesančního novelisty Giovanni Boccaccioa. Dílo *Dekameron* tak obsahuje sto příběhů, které si mezi sebou vypráví mladí lidé, kteří uprchli před morem. Tento soubor novel ovlivnil nejen další spisovatele, ale další tvůrce napříč uměleckým světem.

Dalším důležitým jménem pro vývoj pohádek je nepochybně francouzský spisovatel Charles Perrault, který je považován za otce pohádek jakožto literárního žánru. V roce 1697 vydal sbírku pohádek, která obsahovala známé příběhy, ke kterým patří např. *Červená karkulka*, *Kocour v botách*, *Šípkova Růženka* či *Modrovous*<sup>67</sup>.

Ve stejný rok vydala sbírku příběhů i další významná autorka pohádek, kterou byla francouzská spisovatelka Madame d'Aulnoy. K jejím nejznámějším příběhům patří *Modrý pták* či *Bílá kočička*. Autorka nazvala své příběhy *contes de frées*, což v překladu znamená pohádky. Tento název, jak můžeme předpokládat, se ustálil, a používá se dodnes pro všechny pohádkové příběhy.<sup>68</sup>

Příběhy podobné těm, které vydal Charles Perrault, o více než sto let později zpracovali i Jacob a Wilhelm Grimmovi, jednalo se však o německé verze příběhů. Pohádky bratří Grimmů se v době romantismu těšily velké oblibě, avšak jejich původní verze musely být pro svůj až morbidní charakter často upravovány, aby bylo možné je vyprávět i dětem.

Příkladem může být pohádka *Jeníček a Mařenka*, ve které byla zlá čarodějnice zavřena do pece a v podstatě upálena k smrti.<sup>69</sup>

Lidové příběhy Jacoba a Wilhema Grimma byly inspirací pro mnoho dalších spisovatelů a jedním z charakteristických znaků národního obrození. Mezi známé české spisovatele, kteří se

---

67 PERRAULT, Charles. *Francouzské pohádky / Les Contes francais*. Praha, Garamond. 2014. 2-3 s. ISBN 978-80-7407-207-9

68 ZIPES, Jack. *The Irresistible Fairy Tale: The Cultural and Social History of a Genre*. Princeton, 2013. 25 s. ISBN 978-0691159553

69 ZIPES, Jack. *The Irresistible Fairy Tale: The Cultural and Social History of a Genre*. Princeton, 2013. 58 s. ISBN 978-0691159553



věnovali pohádkám, patřili v té době Karel Jaromír Erben a Božena Němcová. Podobně, jako bratři Grimmové, sbíral i Karel Jaromír Erben své příběhy od prostých lidí, jejichž vyprávění se předávalo ústně z generace na generaci. Mezi známé české pohádky z tohoto období patří *Zlatovláska*, *Sněhurka*, *Tři zlaté vlasy děda Vševěda*, *Otesánek*, *Jabloňová panna* (Erben), dále *Princ Bajaja*, *Chytrá horákyň*, *Sedmero krkavců* či *Sůl nad zlato* (Němcová)<sup>70</sup>.

Vynechat nesmím dánského spisovatele a velikána světa pohádek, kterým byl Hans Christian Andersen. Jeho příběhy byly opět vcelku temné, děsivé a ne vždy měly dobrý konec. Kromě ponaučení nesly autorovo pohádky i lehkou kritiku společnosti, díky které si získaly svou nadčasovost. Příkladem může být pohádka *O ošklivém káčátku*, která poučuje čtenáře a posluchače, aby nesoudili ostatní podle vzhledu. K dalším známým příběhům Hanse Christiana Andersena patří *Císařovi nové šaty*, *Děvčátko se sirkami*, či *Malá mořská víla*.

Další ze spisovatelů, který ve svých příbězích často popisoval strasti života chudých lidí, byl anglický spisovatel a sociální kritik Charles Dickens. Snad nejznámější pohádkou, kterou kdy Charles Dickens vydal, je *Vánoční koleda* (v anglickém originálu *A Christmas Carol*), ve které se po návštěvě tří vánočních duchů od základu změní chování a přístup zvláště k jeho podřízením lakomce a mrzouta Ebenezera Scrooge<sup>71</sup>. Jedná se o příběh, který byl několikrát zfilmován a v roce 2009 se dočkal i verze v podobě animované pohádky, za kterou stojí studio Disney.

Mezi největší autory pohádek 20. století patřil britský spisovatel Roald Dahl. *Karlík a továrna na čokoládu*, *Fantastický pan lišák*, nebo *Matilda* jsou snad ty nejznámější pohádky, které Roald Dahl stvořil. Jeho tvorba je již zcela zaměřená na dětské čtenáře, ačkoliv svými humornými příběhy oslovuje i dospělé<sup>72</sup>.

Za úžasného autora dnešní doby, kterému nechybí vtip a fantazie, považuji britského herce, režiséra a spisovatele Davida Williamse, jehož tvorbu mám osobně velmi ráda. Jeho knihy mají za sebou řadu ocenění a tituly, jako je např. *Dědečkův velký útek*, *Babička drsňačka*, *Pan smrad'och* či *Kluk v sukních*, byly dokonce zfilmovány<sup>73</sup>.

Pohádky postupem času získaly na důležitosti a staly se uznávaným literárním žánrem. Pro své poučné vyprávění se staly i neodmyslitelnou součástí výchovy dětí. Pohádky a jejich četba rodiči malým dětem je velmi důležitá pro rozvoj slovní zásoby, fantazie, přemýšlením nad

---

70 ŠMAHELOVÁ, Hana. *Návraty a proměny: literární adaptace lidových pohádek*. Praha, Albatros. 1989. 72 s. ISBN 13-864-89

71 The Charles Dickens Page [online]. ©1997-2022. Dostupné z: <https://www.charlesdickenspage.com/>

72 Roald Dahl. *About Roald Dahl* [online]. ©2018. Dostupné z: <https://www.roalddahl.com/roald-dahl/about>

73 The World of David Williams. *About David* [online]. ©2012. Dostupné z: <https://www.worldofdavidwilliams.com/about-david/>

každodenními situacemi a hledání řešení problémů. Díky poslušání rodičů se dítě lépe učí tvořit věty a rozšiřuje si slovní zásobu, což napomáhá a zdokonaluje jeho jazykové vyjadřovací schopnosti<sup>74</sup>.

Kromě toho se dítě učí soustředění, koncentruje se na četbu, rozvíjí si paměť a poslouchá.

Učí se řádu, kdy dávat pozor, a naslouchat a vnímat toho, kdo mluví<sup>75</sup>.

Z rozhovoru s Mgr. Marií Těthalovou<sup>76</sup> vyplývá, že vzhled ilustrací, které doplňují pohádkové příběhy, je rovněž důležitý. Dnešní svět je založen na vizualitě a čím zajímavější je grafická úprava publikace, tím lépe. Děti ostatně zprvu vnímají svět tak, jak vypadá, proto jsou ilustrace nesmírně důležité. V České Republice za posledních pár let vzniklo mnoho menších nakladatelství, které se věnují knížkám pro děti, a vyznačují se především krásnými ilustracemi. Příkladem může být nakladatelství Běžiliška či Baobab. V neposlední řadě stojí za zmínku iniciativa Celé Česko čte dětem, jejichž kampaň pomáhá rozšiřovat povědomí o důležitosti čtení knih dětem, a budování dobrých vztahů v rodině<sup>77</sup>.

## 2 - Didaktická část

Didaktická část mé bakalářské práce se věnuje stejným animačním technikám, které jsem si vybrala pro část praktickou. Vybrané animační techniky, tedy kreslenou animaci, stop-motion, a počítačovou animaci, jsem použila ve třech výtvarných úlohách, které jsem měla možnost dále vyzkoušet v praxi s pomocí 12leté Aničky. Všechny úlohy jsou koncipované jako vyprávění příběhu o výtvarném umění. Konkrétně jsme prozkoumávaly příběh přeměny jednoho tvaru na druhý, dále příběh o tom, jak umělec Ivan Kafka tvoří své Koberce pro náhodné houbaře, a nakonec jsme vytvořily rozhovor mezi dívkami na obraze britského malíře a ilustrátora Percyho Tarranta.

Cílem těchto úloh bylo pokusit se zpracovat krátké filmy stejnými animačními technikami, avšak za použití takových pomůcek a programů, které jsou běžně dostupné. První dva animované filmy tak Anička vytvářela za pomoci mobilního telefonu, který jsem zvolila i přes to, že podle jejích slov se ve škole, kterou navštěvuje, běžně používají v některých hodinách tablety, a je s jejich užíváním seznámena. Uvedla, že v rámci výuky výtvarné výchovy ale nikdy

---

74 NOVÁKOVÁ, Jiřina. *Jak rozvíjet u dětí fantazii a představivost* [online]. 2016. [cit. 2019-06-10]. Dostupné z: <https://www.jaktak.cz/jak-rozvijet-u-deti-fantazii-predstavivost.html>

75 HANZLOVSKÝ, Michal. *Proč je důležité dětem číst*. In: celostnimediceina.cz [online]. 2010 [cit. 2019-04-07]. Dostupné z: <https://www.celostnimediceina.cz/proc-je-dulezite-detem-cist.htm>

76 ŠAVLÍKOVÁ, Lucie. *Dětská kniha stojí na dobře vystavěném příběhu*. In: nakladatelství.portal.cz [online]. 2018. Dostupné z: <https://nakladatelstvi.portal.cz/casopisy/informatorium-3-8/98298/detska-kniha-stoji-na-dobre-vystavenem-pribehu>

77 Celé Česko čte dětem. *Poslání* [online]. ©2014 – 2022. Dostupné z: <https://celeceskoctedetem.cz/o-nas/poslani>

nepracovali s podobnými zařízeními, jako je např. mobilní telefon, tablet, fotoaparát, nebo stolní počítač. Rozhodla jsem se tedy pro využití mobilního telefonu, jelikož předpokládám, že s největší pravděpodobností jej bude mít každé dítě, a je tak snadnější s ním pracovat, nežli se školním tabletem nebo počítačem, a bylo tedy jen logické vytvořit kreslenou a stop-motion animaci s pomocí tohoto zařízení.

Všechny animované filmy, které Anička vytvořila, jsou, jak jsem již zmínila, pojaté jako vyprávění o střípcích ze světa umění. Ve své bakalářské práci se věnuji fenoménu pohádek jak v teoretické části, kde pojednávám o historii vzniku pohádek, tak i v praktické části, kdy jsem vytvořila pohádkový příběh za pomoci tří typů animačních technik, které jsem spojila dohromady. Vyprávění příběhů jsem proto použila i v části didaktické.

## 2.1 - Příprava a vyhotovení kreslené animace

Klíčové pojmy: Animace, kreslená animace, počítačová animace, stop-motion, tvar, proměna, proměna tvaru, land art, Ivan Kafka, Percyho Tarrant

Námět: Po stopách příběhů skrytých v umění

Cílová skupina: Žáci druhého stupně ZŠ

Vzdělávací program: RVP ZV 2021

Pomůcky : papír A4, karton, nůžky, olejové pastely, tužka, přírodní materiály, listí, větve, tablet, počítač, mobilní telefon

Použité programy: Flipaclip, Windows Movie Maker, CyberLinkPowerDirector 365, Photopea

### Vzdělávací cíle edukačního programu podle RVP ZV 2021

- **VV-5-1-01**při vlastních tvůrčích činnostech užívá prvky vizuálně obrazného vyjádření; porovnává je na základě vztahů
- **VV-5-1-02**při tvorbě vizuálně obrazných vyjádření se zaměřuje na projevení vlastních zkušeností
- **VV-5-1-03**nalézá vhodné prostředky pro vizuálně obrazná vyjádření vzniklá na základě vztahu zrakového vnímání k vnímání dalšími smysly; uplatňuje je v plošné, objemové i prostorové tvorbě
- **VV-5-1-04**osobitost svého vnímání uplatňuje v přístupu k realitě, k tvorbě a interpretaci vizuálně obrazného vyjádření; pro vyjádření nových i neobvyklých pocitů a prožitků svobodně volí a kombinuje prostředky
- **VV-5-1-05**porovnává různé interpretace vizuálně obrazného vyjádření a přistupuje k nim jako ke zdroji inspirace
- **VV-5-1-06**nalézá a do komunikace zapojuje obsah vizuálně obrazných vyjádření, která samostatně vytvořil, vybral či upravil

(Všechny výše zmíněné informace od klíčových pojmů až po pomůcky a vzdělávací cíle se vztahují na všechny tři úkoly, které Anička vypracovala.)

Před samým začátkem plnění zadání bylo třeba Aničku důkladně seznámit nejen s jeho

zněním, ale i se světem animovaných filmů a ukázat jí, jak se snímky, které i my společně budeme vytvářet, produkují. Aničku jsem tedy nejdříve seznámila s první animační technikou, kterou jsme pro didaktickou část práce použily, a tou byla kreslená animace. Začala jsem tím, že jsem jí na příkladu jednoduché animační techniky jménem flipbook vysvětlila, jakým způsobem bude okénko po okénku kreslit první příběh. Na flipbooku lépe pochopila právě podstatu kreslené animace a skutečnost, že každý sebemenší pohyb je třeba nejen zachytit ale rozdělit do menších částí. Tuto techniku jsem vybrala i z toho důvodu, že jsem předpokládala, že je dětem více známá. Jak flipbook funguje sice Anička věděla, nicméně rozhodla jsem se ještě pro ukázkou skrze video na internetovém serveru YouTube.

Dalším krokem na cestě k zhotovení kreslené animace bylo seznámení se s mobilní aplikací, ve které příběh Anička měla vytvořit. Osobně jsem animovaný snímek na mobilním telefonu nikdy nevytvořila, musela jsem tedy zjistit, jaká aplikace by byla pro účel vytvoření díla nejvhodnější.

Po přečtení si několika internetových článků o mobilních aplikacích pro vytváření animovaných videí a jejich recenzí přímo od uživatelů jsem se rozhodla pro aplikaci Flipaclip. Jednou z výhod této aplikace je rozhodně nemalý počet videonávodů, které se dají nejen na již zmiňované platformě YouTube najít. Díky nim jsem velmi rychle pochopila, jak aplikace funguje, a mohla svou znalost předat Aničce. Nejprve jsem si však musela aplikaci Flipaclip stáhnout přes server Google play do svého mobilního telefonu. Následně jsem aplikaci spustila a Aničce vysvětlila, jak funguje. Po spuštění aplikace jsme zvolili velikost formátu a počet snímků za vteřinu.

Díky jednomu z instruktážních videí jsem zjistila, že 12 snímků za sekundu je ideální počet pro naši tvorbu. V aplikaci je také možné zvolit si barvu pozadí animace či použít zajímavé struktury, jako je např. recyklovaný papír. Snímek bylo také třeba pojmenovat, zvolili jsme jednoduchý název „Proměna“. Po nastavení a pojmenování souboru nás aplikace vpustila do animačního studia, tedy do té části, ve které se kreslilo snímek po snímku. Zde bylo třeba Aničku seznámit s jednotlivými funkcemi, které ale nebyly nikterak složité. Panel po levé straně tvořivé plochy obsahoval všechny potřebné nástroje, jako možnosti výběru tvaru stopy kreslené linie, mezi které patřila tužka, štětec, fixa a ...(doplň). Dále zde byla možnost mazání linie či vyplnění tvaru barvou. Na horním pravém panelu se nacházely dvě šipky, každá ukazovala na jinou stranu, a sloužily jako možnost vrátit provedenou akci o jeden úkon zpět nebo naopak jeden provedený úkon přidat. Všechny další možnosti této části aplikace jsou vysvětleny na přiloženém obrázku níže.

Na řadu přišla samotná tvorba animovaného filmu. Aničce jsem ukázala, jak funguje kreslení filmu snímek po snímku a to tak, že jsem na první snímek nakreslila čáru a na dalším snímku jsem nakreslila tu samou čáru jen jsem ji posunula o kousek doprava. Skvělou funkcí aplikace je, že stejně tak, jak tvořili animátoři dnes již staré animované filmy za pomoci prosvícených papírů tak, aby viděli kresbu předchozích linií a mohli pokračovat v kresbě pohybu daného předmětu, i zde se na snímku následujícím zobrazí kresba ze snímku předchozího. Tato kresba není tak čitelná a nezobrazí se ve finální animaci. Další funkcí, kterou jsme při tvorbě tohoto filmu ocenily, byla možnost obkreslovat různé geometrické tvary (čtverec, obdélník, kruh), u kterých se dal navolit jak rozměr tak poloha tvaru.

Hlavní myšlenkou této animace byla přeměna z jednoho tvaru na druhý. Inspiraci jsem našla při studování publikace od Věry Roeselové *Linie, barva a tvar*, ve které čtenáře provází tvorbou výtvarných zadání, která jsou koncipována od samých detailů, jako jsou právě linie a tvary, až po složitější barevné kompozice. Zvláště ta část knihy, která pojednává o možnostech tvaru ve výtvarné výchově, o jejich kontrastech, rozkladu a destrukci mi byla při vytváření tohoto úkolu velmi nápomocná<sup>78</sup>. Publikace mi připomněla pomyslný rozklad a rozbor díla významného umělce, kdy sledujeme, jak bylo dílo tvořeno, jak postupoval, jaké barvy použil, jakou kompozici zvolil tak, aby se dostal k výsledku, který divák vidí, nicméně je důležité uvědomit si celý proces, kterým umělcovo dílo za dobu svého vzniku prošlo. Tato myšlenka a publikace Věry Roeselové mě tak přivedla k myšlence, že první z animovaných filmů by měl vyprávět právě o jednom ze základních prvků obrazu a tím je vedle linie i tvar.

Zároveň jsem věřila, že přeměna z jednoho tvaru na druhý bude pro úplného začátečníka vcelku jednoduchý úkol na seznámení se s animovaným filmem kreslenou animací.

Anička byla schopna s mou pomocí nakreslit několik prvních snímků, ve kterých obkreslovala tvar čtverce. V první části filmu se měl čtverec několikrát otočit a dostat se zhruba doprostřed formátu, kde se měl přeměnit v kruh, který se dále odkutálel na druhou stranu animační plochy. Pro správné zakreslení pohybu čtverce jsem Aničce názorně na menší papírové krychli ukázala, jakým způsobem se otáčí, jak se mění úhly jednotlivých stran, a že se vždy otáčí kolem jednoho rohu. Po této demonstraci a za pomoci asistenta v aplikaci, byla Anička schopná po několika prvních kreslených snímkách pracovat již bez mojí pomoci. Když se se čtvercem „dokreslila“ až do středu snímku, přišla na řadu kresba samotné přeměny tvaru. Tu jsme vymyslely tak, že Anička umazávala snímek po snímku po kouskách rohy čtverce, dokud

---

78 ROESELOVÁ, Věra. *Linie, barva a tvar ve výtvarné výchově*. Praha, Sarah. 2004.v186-201 s. ISBN 80-902267-5-2

nepřipomínal kruh. Když se tak stalo, začala Anička obkreslovat v aplikaci tvar kruhu, který se snímek po snímku blížil ke kraji plátna.

Když byla celá přeměna naanimována, zbývalo nakreslit název celého filmu. Stejně tak, jako tomu bylo u animace tvarů, rozhodla se Anička pro animování jednotlivých písmen tak, že postupně přibývala za sebou. Nejprve tedy nakreslila písmeno P, které nakreslila na další dva snímky. Po té k němu přidala písmeno R, které společně s prvním písmenem P opět nakreslila na následující dva snímky. Takto pokračovala dál i s ostatními písmeny. Výsledkem byl animovaný název filmu, který vypadal, jako kdyby se hýbal a byl živý. Nakonec Anička celý film v aplikaci uložila a stáhla jej do složky v mém mobilním telefonu. Zbývalo vybrat pro snímek vhodnou doplňující hudbu. Internetový server YouTube pro tyto potřeby nabízí ve své hudební knihovně mnoho skladeb, která jsou ke stažení zdarma a je možné je použít jak pro osobní účely, tak pro komerční. Pro svou první animaci si Anička vybrala skladbu *The World's Fair* autora Godmode. Podle jejích slov je skladba hezky zvláštní a hodí se tématicky k proměně. Tento úkol společně s úvodem do tvorby animovaných filmů, s vysvětlováním zadání, samotnou realizací a konečně výběrem doplňující hudby byl hotový za 2 hodiny. Délka animovaného kresleného filmu je vcelku krátká, i přes svou časovou náročnost má pouhých 5 vteřin.



Obrázek 5: Flipaclip, Prostředí programu Flipaclip

## 2.2 - Příprava a vyhotovení stop-motion animace

Pokračování v cestě za příběhy světa umění nás s Aničkou zavedlo za českým umělcem Ivanem Kafkou. První animovaný film se zabýval tvary a jejich přeměnou, další krátký animovaný film se měl věnovat tomu, jak umělecké dílo vzniká. Toto téma se zdálo jako stvořené pro využití techniky stop-motion animace, jelikož jsme tak mohly demonstrovat postupný vznik díla. Když jsem přemýšlela nad tím, jak vytvořit a pojmout zadání pro využití stop-motion animace, napadlo mě proč snímek nevytvořit mimo známé prostředí a nepokusit se o něj v přírodě, v parku či v lese. Návaznost na Ivana Kafku a jeho land art pak přišla automaticky sama. Inspirací pro druhý animovaný snímek mi byl *Koberec pro náhodného houbaře* Ivana Kafky (doplnit zdroj).

Ivan Kafka patří mezi mé oblíbené české umělce, a to nejen proto, že jsem díky předmětu na FPE ZČU měla možnost se s ním setkat osobně a vyslechnout si jeho rozprávění nad jeho životem umělce. Hra s jednoduchými geometrickými tvary, různými kompozicemi a barvami, které Ivan Kafka často využívá, ve mně vyvolává klid, ačkoliv by často podle myšlenek, které nesou některá z jeho děl, neměla. Příkladem může být dílo, které v roce 2018 vystavil na Signal Festivalu v Praze s názvem *Zjevná stádnost*, které pojednává o tom, jak je většina lidí lehce manipulovatelná a málokdy je schopna přemýšlet sama za sebe<sup>79</sup>.

Ivan Kafka mě však i přes to fascinuje svou hravostí a barevností, jeho projekt a cyklus „Koberec pro náhodného houbaře“ mi připadal jako ideální východisko pro zhotovení druhého animovaného filmu.

Aničku jsem krátce seznámila s životem a především dílem Ivana Kafky. Bylo zapotřebí vysvětlit pojem Land art, což je směr umění, který se těšil rozkvětu v 60. a 70. letech minulého století, své příznivce si však najde i dnes. Land art pracuje s přírodou, jejími prvky, a to jak s malými, jako jsou větvičky a listy, tak s nadměrnými, mezi které patří i celé krajiny. Můžeme říci, že tento směr je jakýmsi protestem proti rozrůstající se civilizaci, industrializaci a pokus návratu k přírodě<sup>80</sup>.

Dalším krokem bylo vysvětlit, jakým způsobem se vytváří stop-motion animace. Vycházela jsem již z toho, co Anička věděla. Byla seznámena s kreslenou animací a věděla, že pokud chce vytvořit animovaný kreslený film, musí každý pohyb rozkreslit na několik jednotlivých snímků.

---

79 GREGOR, Marek. *Mezi politickým presem a finančním Ivan Kafka vystavěl pomník české stádnosti*. In: Reflex.cz [online]. 2018. Dostupné z: <https://www.reflex.cz/clanek/video/90475/mezi-politickym-presem-a-financim-stresem-ivan-kafka-vystavel-pomnik-ceske-stadnosti.html>

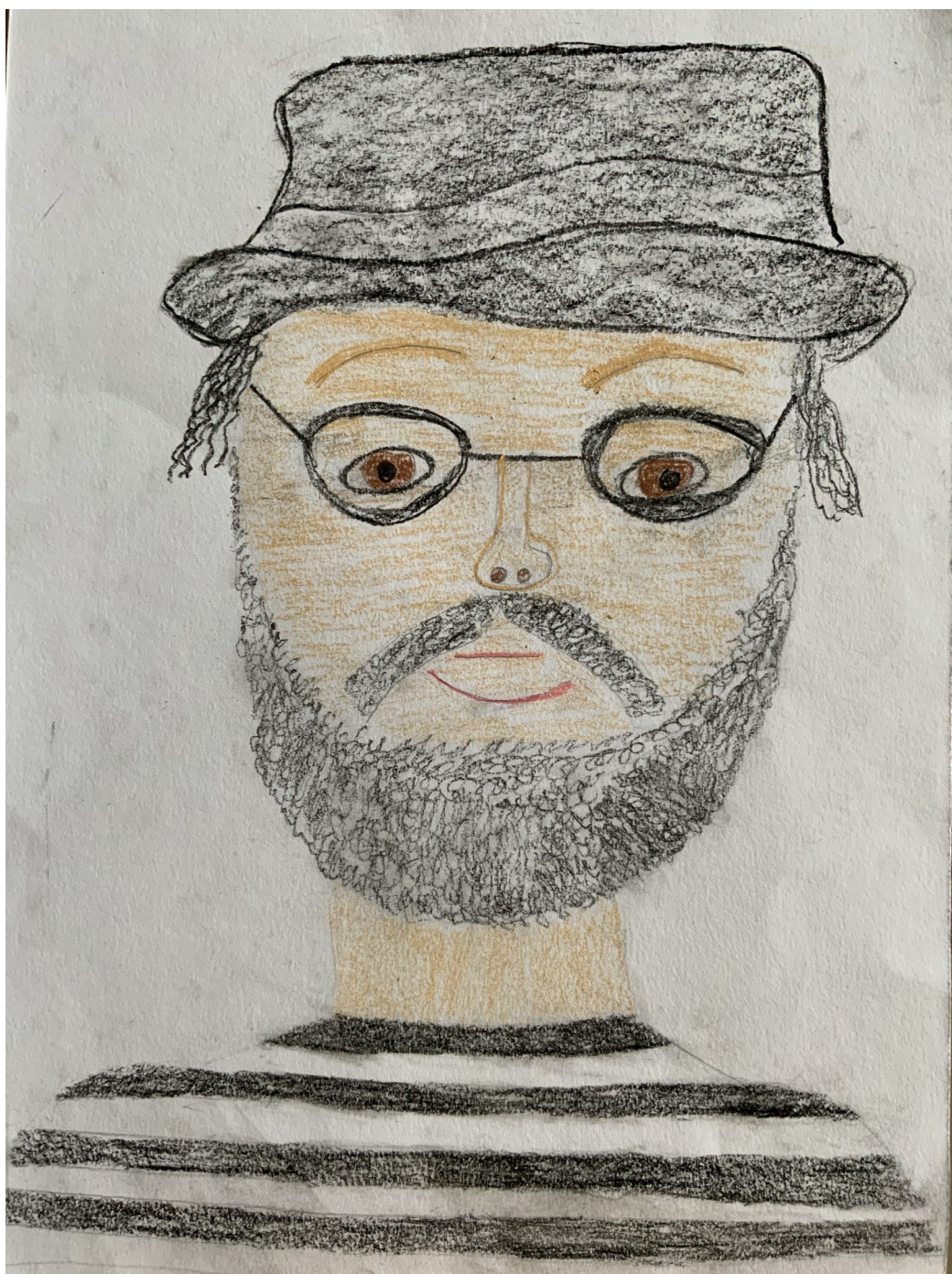
80 MRÁZ, Bohumír, *Dějiny výtvarné kultury* 4. Praha, IDEA SERVIS. 2. vydání. 185 s. ISBN 978-80-85970-73-9

Stop-motion animace funguje velmi podobně, každý pohyb je rovněž potřeba zachytit na jednotlivý snímek, jen místo kreslení v mobilní aplikaci využijeme mobilní telefon jako fotoaparát, kterým tyto jednotlivé snímky budeme zachycovat. Kromě mého výkladu jsem Aničce opět přehrála video, ve kterém se názorně vysvětlovalo a ukazovalo, jak stop-motion animace funguje. Video jsem několikrát pozastavila a znovu Aničce vysvětlila, co se právě teď děje a jakým způsobem k výsledku autor došel. Když bylo vše vysvětleno, pokračovaly jsme k dalšímu kroku.

Před tvorbou samotné animace bylo zapotřebí si ujasnit, co budeme k její realizaci potřebovat a celý proces naplánovat. Druhý film se měl zabývat Ivanek Kafkou, který se pohybuje v přírodě, a hledá vhodné místo pro tvorbu dalšího *Koberce pro náhodného houbaře*. Chtěla jsem, aby Anička zkusila opět sama vymyslet, jak námět zpracovat stejně tak, jako si sama vymyslela přeměnu z čtverce na kruh v prvním animovaném snímku. Rozhodla se, že Ivan Kafka bude v parku hledat ideální místo pro svou tvorbu tak, že ve filmu bude několikrát vidět umělceva hlava, jak se pomalu vynořuje zpoza stromu či keře. Dále by bylo dobré použít pánskou obuv a naanimovat, jak se boty pohybují po trávě směrem vpřed. To by měla být první část animace. V druhé části již bude zachyceno místo, které si umělec vybral, a na něm bude postupně vznikat jeho další dílo, které bude sestavené z různých přírodnin.

Pro zhotovení první části druhého animovaného filmu Anička nakreslila hlavu Ivana Kafky. Před samotnou kresbou portrétu jsem jí na vybrané fotografii, podle které kreslila, vysvětlila, jak se takový portrét vyhotovuje, aby si všímala vzdáleností mezi jednotlivými částmi obličeje, aby použila nos jako měřítko, že klobouk musí být stejně velký, jako hlava umělce, apod. Portrét zachytila na čtvrtku formátu A3 za použití tužky a olejových pastelů.





*Obrázek 6: Anička, Ivan Kafka, portrét, Anička, 12 let*

Po dokončení kresby Anička portrét vystříhla tak, že ponechala kolem hlavy menší bílý obrys, který sloužil pro lepší viditelnost portrétu v prostředí přírody. Dále kresbu nalepila na tvrdý karton, znovu vystříhla, a portrét Ivana Kafky potřebný pro realizaci filmu byl hotov.

V parku, kde jsme se rozhodly nafotit všechny snímky pro stop-motion animaci, jsme sbíraly různé přírodniny, které byly podle Aničky vhodné pro tvorbu koberce. Vybrala pampelišky a to jak v květu, tak i ty odkvetlé, suché hnědé listí a spadané větve stromů.

Následně Anička v parku vybrala vhodné stromy, za které se postavila tak, aby nebyla na snímkách vidět, a pomalu sunula papírovou hlavu Ivana Kafky směrem ven od kmene stromu. Mou rolí bylo na mobilní telefon fotograficky zachytit každý pohyb portrétu a to tak, že jsem Aničce vždy řekla, kdy má hlavu posunout dále. Takto jsme naanimovaly pohyb zpoza dvou vybraných stromů, více, za kterými bychom nebyly vidět, jich v parku nebylo. Aby si Anička také vyzkoušela roli fotografky, druhý pohyb hlavy jsem měla na úkol já, zatímco Anička ji snímek po snímku zachycovala. Následoval další krok, tedy hledání vhodného místa pro animaci koberce. Když jej Anička našla, do hromádek rozdělila všechny přírodniny podle druhů, a začaly jsme s vytvářením koberce.

Jako první se na travnatý povrch kladly lámané kousky větví, dále květy pampelišek včetně odkvetlých, a nakonec suché listí. Stejně, jako u animace portrétu, i zde bylo zapotřebí, aby Anička pokládala zvolené předměty jeden po druhém a tvořila tak pruhy koberce. Každý jednotlivý krok jsem opět zachycovala mobilním telefonem tak, že jsem nad tvůrčí plochou stála, fotila a snažila se co nejméně hýbat. Když byl koberec hotov, scházela poslední krok animace, kterým bylo každý pruh koberce naanimovat tak, aby postupně mizel ze záběru. Anička tedy opět přesouvala přírodninu po přírodnině směrem, kterým pruh koberce opouštěl snímek.

Zbývalo všechny fotografie nahrát do počítače a za pomoci programu Windows Movie Maker z nich vytvořit druhý animovaný film. Po nahrání snímku do programu jsem Aničce vysvětlovala, jak program funguje, jak je důležité např. trvání stopy, které bylo v programu automaticky nastaveno na 7 sekund. Začaly jsem společně délku trvání zmenšovat a zkoušely jsem, která nám připadala nejlepší. Nakonec se Anička rozhodla pro čas 0,20 sekund trvání jednoho snímku. Scházelo opět vybrat hudbu z knihovny serveru YouTube. Anička hraje na klavír, je to její oblíbený nástroj, rozhodla se tedy pro skladbu s názvem *Classical Carnivale* autora Twim Musicom. Stop-motion animace byla časově více náročná, než animace kreslená. Kreslení portrétu, sběr surovin, fotografování a postprodukce trvalo dohromady přes 3 hodiny. Zapomněla jsem při tom technikou stop-motion s Aničkou naanimovat název snímku, přidala jsem ho tam tedy jen jako text, který jsem přidala k fotografiím až v programu Windows Movie Maker. Barvu obrázku a druh písma pro text si Anička alespoň vybrala sama.

### 2.3 - Příprava a vyhotovení počítačové animace

Třetí a zároveň poslední animovaný film vypráví příběh uměleckého díla, nikoliv však o jeho stvoření, jako tomu bylo u druhého animovaného snímku. Tentokrát měla Anička za úkol vymyslet, o čem si postavy nebo jednotlivé prvky vyobrazené na uměleckém díle mohou mezi sebou vyprávět. Myšlenka spočívala v rozmluvení obrazu za pomoci komiksových bublin, které by se zvětšovaly a zmenšovaly tak, jak jednotlivé postavy na obrazu mluví. Tento úkon je z mého hlediska vcelku nenáročný i pro úplného začátečníka ve světě programů pro zpracování jednoduchého příběhu vytvořeného za pomoci bitmapové a vektorové grafiky.

Pro začátek si měla Anička vybrat, které umělecké dílo bude chtít rozmluvit. Ptala jsem se jí tedy, co za postavy, případně tvary by mělo na obrazu být. Odvětila, že by na obrazu měla být děvčata nebo zkrátka nějaké děti, které si hrají. Zadala jsem tedy do internetového vyhledávače Google heslo „Old painting kids playing“, a najednou se před námi zobrazila velká nabídka různých uměleckých děl, na kterých si děti hrají. Anička svůj obraz, který by chtěla rozmluvit, hledala vcelku dlouho. Nakonec se jí zalíbil obraz s názvem Hoops britského malíře a ilustrátora Percyho Tarranta.

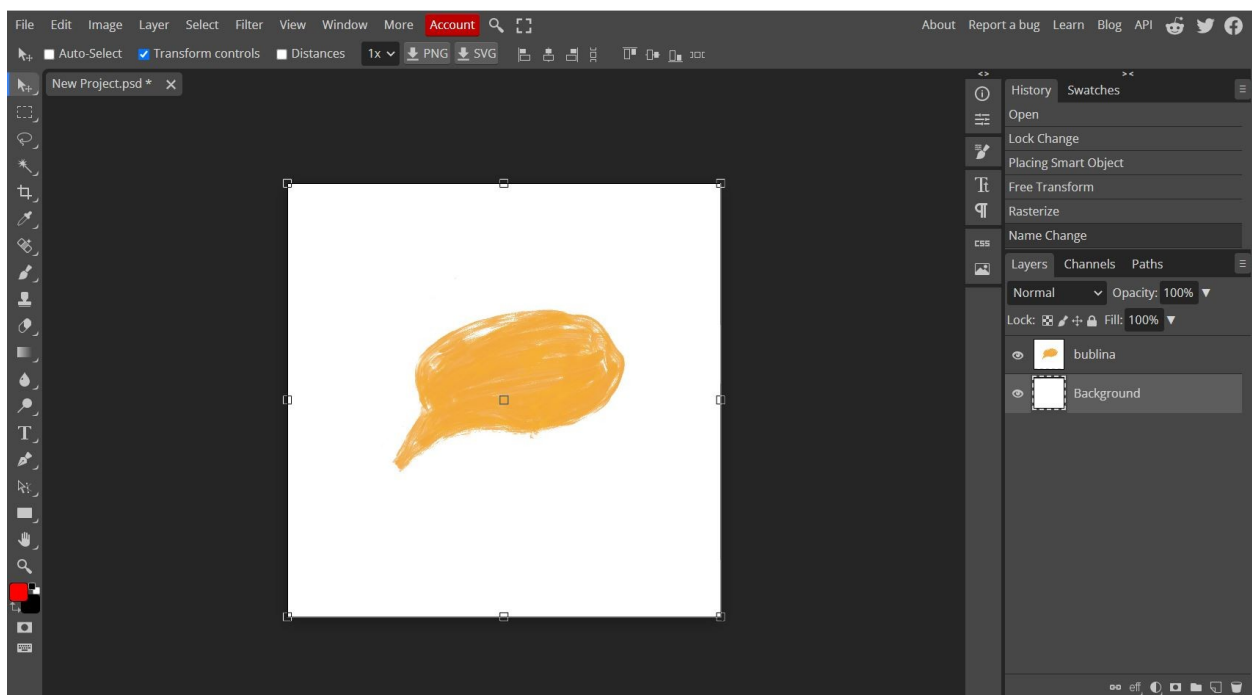
Dalším krokem bylo vymyslet text dialogu, který mezi sebou vedou dvě děvčata na malbě.

Ptala jsem se tedy, co si Anička myslí, že děvčata na obrazu dělají, jaký je asi den, rok, zkrátka a dobře o čem by obraz mohl vyprávět. Aničku zaujalo děvče, které si na obrazu hrálo s kruhy, a zeptala se mě, jestli s nimi postava někam jede. V tu chvíli se zrodila první věta, otázka, kterou začal dialog. Když Anička přemýšlela nad tím, kam by dívka, kterou později pojmenovala Eliška, mohla mířit, začala uvažovat nad tím, že snad na nějaké závody či olympiádu.

Vzpomněla jsem si na velký závod Tour de France, který se od roku 1903 koná ve Francii<sup>81</sup>.

---

81 FOX, Stephen. *A brief history of the Tour de France*. In: Cicerone.co.uk. [online]. 2017. Dostupné z: <https://www.cicerone.co.uk/a-brief-history-of-the-tour-de-france>



Obrázek 7: Kreslení v programu Photopea, Anička, 12 let

Aničce se moje vzpomínka zalíbila na tolik, že Eliška pojedje do Francie. Druhá postava, kterou Anička pojmenovala Adélka, se zeptá na upřesnění, odpovědí je jí závod Tour de France. Dále bylo potřeba nakreslit komiksovou bublinu, která bude využita pro rozmluvení postav na obrazu. K tomuto úkolu jsme využily neplacený program, který není potřeba instalovat, jelikož je dostupný skrze webový prohlížeč, Photopea. V programu si za pomoci nástroje štětec namalovala Anička oranžovou komiksovou bublinu, kterou jsme následně uložily do formátu PNG, aby se díky transparentnímu pozadí mohla použít v dalším programu.

Pro vyhotovení celé animace jsem zvolila neplacený program CyberLinkPowerDirector 365, který byl podle serveru Cyberlink<sup>82</sup> vyhodnocen jako nejvhodnější alternativa placeného programu pro animaci a efekty Adobe After Effects. Program bylo zapotřebí instalovat do zařízení.

Funkce programu nebylo nijak složité se naučit. S programem jsem se seznámila tak, abych své vědomosti mohla předat dál Aničce. Vzhledem k tomu, jak rychle pochopila možnosti programu Flipaclip, ve kterém vytvořila kreslenou animaci, doufala jsem, že i v tomto případě nebude mít problém s využitím funkcí. Spustila jsem program a otevřela v něm obrázek, který si Anička vybrala, tedy malbu s názvem *Hoops* od malíře Percyho Tarranta.

82 MORGAN, David. *10 Best Adobe After Effects Alternatives in 2022 [Free & Paid]*. In: Cyberlink.com. [online]. 2022. Dostupné z: <https://www.cyberlink.com/blog/cool-video-effects/82/best-free-after-effects-alternative>

Domluvila jsem se s Aničkou, že první komiksovou bublinu naanimuji já, další vypracujeme společně, a pak zkusí Anička animovat sama.

Během animace první bubliny, kterou jsem prováděla, jsem se snažila Aničce krok po kroku co možná nejdetailněji vysvětlovat, co dělám, proč to dělám a jaký to bude mít výsledek. Názorně jsem jí tak předvedla, jak se zvolený prvek na snímku posouvá, jak se zmenšuje, zvětšuje, a následně jak na něj vložit text. Zde si také Anička vybrala styl písma. Následovně jsem zkusily bublinu naanimovat společně. Tato část probíhala tak, že jsem Aničku nechala zprvu tvořit samotnou, a práci za ni dokončila pouze v případě, kdy potřebovala pomoci. Nakonec jsme tak ale dotvořily všechny zbývající bubliny v projektu, přeci jen to byla Aničky vůbec první zkušenost z takovýmto programem a počítačovou animací.

Když byla třetí animace hotová, zbývalo už jen doplnit hudbu. Znovu jsme použily knihovnu serveru YouTube. Anička vybrala skladbu, ve které je stejně, jako v případě výběru skladby pro druhou animaci, ve které figuruje hudební nástroj piáno. Konkrétně se jedná o skladbu *No.9 Esther's Waltz* autorky Esther Abrami. Pro skladbu se také Anička rozhodla pro to, že připomínala hudbu z francouzských filmů. Název snímku jsem opět vytvořila v programu Affinity Designer.

## 2.4 - Reflexe

Aničky jsem se po dokončení všech tří animovaných videí ptala, kterou technikou se jí tvořilo nejjednodušeji a které z videí se jí vizuálně zamlouvá nejvíce. Odpověděla, že nejjednodušší pro ní byla tvorba videa za pomoci kreslené animace, ke které jsme využily mobilní telefon. Podle jejích slov pochopila velmi rychle, jak aplikace Flipaclip funguje, a bavilo jí kreslit snímek po snímku, vybírat barvy a tvar stopy štětce. Vizuálně nejvíce se jí líbily všechny snímky, pokud by si však měla vybrat jeden, byl by to ten, který jsme společně vytvářely počítačovou animací. Na tomto snímku se jí líbil celkový nápad a dialog mezi děvčaty, který jí připadal vtipný. Co se týče videa, které bylo animováno technikou stop-motion, líbilo se jí tvořit v přírodě a schovávat se s portrétem Ivana Kafky za stromy. Úkoly si vcelku pochvalovala a tvrdila, že by byla ráda, kdyby v rámci předmětu výtvarná výchova na základní škole, kterou Anička navštěvuje, měly možnost také zkoušet více zajímavých a netradičních technik. Pokud bych měla hodnotit celý průběh a výsledek realizace zadání, musím přiznat, že jsem v celku spokojená. V první řadě jsem více než ráda, že byla Anička z úkolů nadšená, a všechny je tvořila s chutí a se zájmem i přes to, že jsme všechny úkoly vytvořily v jeden den, a trvalo několik hodin je dokončit.

Pokud bych se nezaměřovala na srovnávání stejných animačních technik, které jsem použila

i v praktické části, mohla bych samozřejmě využít jiné animační techniky. Mohla bych se ku příkladu pokusit o animační techniku malbou na sklo, která je sice časově i technicky velmi náročná, nicméně je výtvarně velmi zajímavá a ne příliš využívaná. Tuto techniku bych však využila u starších studentů na střední škole, či na umělecké střední škole právě pro její náročnost. Technika, která se však podle mého názoru dá využít u menších dětí, je určitě vytvoření vlastní knížky s animací, tedy flipbook. Zajímavé by také mohlo být vyzkoušet sestrojít první vynálezy světa animovaného filmu, ke kterým patří zoetrope. Variací pro další stop-motion animaci by mohl být film, ve kterém by fotografované předměty a postavy ztvárnili samotní studenti. Takto zpracovaný úkol by mohl sloužit i jako dobrá pomůcka pro spojení třídního kolektivu.

### **2.4.1 - Další alternativy neplacených programů**

Uvádím zde také další programy, které mi při mém hledání správného softwaru pro tvorbu animace připadaly jako velice zajímavé a vhodné pro tvorbu animovaného filmu ať už s dětmi na základní škole, tak studenty školy střední.

#### **2.4.1.a - Blender**

Ráda bych zmínila další alternativy neplacených programů, ve kterých je možné vytvářet animace, ať už počítačové či kreslené. Program, se kterým jsem osobně měla možnost pracovat, ve kterém je možné vytvářet jak trojrozměrné tak i dvojrozměrné animace, se nazývá Blender. Tento program nabízí jeho uživateli nespočet možností a v kreativě se rozhodně meze nekladou. Práce v tomto programu na druhou stranu právě díky jeho nepřehlednému množství možností může být časově náročná a možná až stresující.

Aby projekt, který si každý tvůrce animace vysní, neskončil možnou katastrofou, je potřeba vše nejdříve dobře naplánovat. Jak z animování v programu Blender neztratit hlavu a víru ve své schopnosti popisuje skvěle napsaná kniha s názvem *Blender Production: Creating Short Animations from Start to Finish* (Hess, 2012).

#### **2.4.1.b - Krita**

Dalším programem, který jsem rovněž měla možnost vyzkoušet, je Krita. Tento program je mnohem pokročilejší verzí softwaru Malování operačního systému Microsoft Windows., který zná snad každý, kdo kdy zkoušel malovat a kreslit na počítači. Krita také nabízí možnost kreslené animace, kterou může uživatel tvořit za pomoci až sto různých tvarů a textur štětců<sup>83</sup>.

---

83 YEAGER, Charles. *Best FREE Animation Software — Ready to Download Right Now*. In: Premiumbeat.com. [online]. 2022. Dostupné z: <https://www.premiumbeat.com/blog/best-free-animation-software-ready-to-download-right-now/>

### **2.4.1.c - Toontastic 3D**

Aplikace vhodná jako skvělá zábava pro děti, které se teprve začínají učit o rozsáhlém světě animovaných filmů, je Toontastic 3D. Tato aplikace patří společnosti Google a je zdarma ke stažení do mobilních telefonů. Co rozhodně ocení úplní začátečníci je, že aplikace nabízí již dopředu vytvořené postavy a prostředí. Uživatelé mohou také kreslit své vlastní figury, kterým mohou propůjčit svůj obličej, a které se dají z dvojrozměrného pohledu převést na trojrozměrný. Aplikace také může být vcelku zajímavou alternativou pro tvoření referátů či prezentací do školy<sup>84</sup>.

## **3 - Praktická část**

V praktické části bakalářské práce se budu zabývat využitím druhů animačních technik a programů, které jsem zmínila v teoretické části. Z uvedených příkladů jsem si pro vyhotovení zadání vybrala techniku kreslené animace, stop-motion, a počítačovou animaci.

### **3.1 - Koncept**

Současně s výběrem animačních technik jsem přemýšlela nad námětem jednotlivých snímků, které mají za úkol demonstrovat mnou vybrané techniky a také moji schopnost s nimi tvořit. Jelikož se v bakalářské práci zabývám i fenoménem pohádkových příběhů, bylo logické vytvořit animovanou pohádku. Zprvu jsem chtěla zpracovat známé příběhy, každý by byl vytvořen jinou animační technikou, tento nápad jsem však zavrhla z důvodu časové náročnosti. Druhý nápad spočíval ve vyprávění pouze známých pohádkových výjevů, jako např. unesení princezny, souboj prince s drakem, či ztráta střevíčku při útěku z bálu. Druhý návrh byl co se časové náročnosti týče mnohem příznivější, než první, avšak ani tímto nápadem jsem si nebyla jistá. Začala jsem řešit další problém, a to skutečnost, že pokud chci ve své práci porovnávat jednotlivé animační techniky, měly by být všechny snímky dějově i vizuálně totožné či alespoň podobné.

Nakonec jsem vymyslela vlastní příběh, který v sobě nese několik klasických pohádkových jevů, jako je již zmíněné unesení princezny nebo souboj dobra se zlem. Řešením problému porovnávání jednotlivých animačních technik skrze dějově stejné krátké snímky bylo přidat k prvkům klasického pojetí pohádky poněkud moderní koncept, kterým jsou paralelní reality (jinak také řečeno dimenze). Každý svět by tak byl tvořen jinou animační technikou, a tyto světy by bylo mezi sebou propojeny portály.

---

84 Toontastic by Google [online]. 2017. Dostupné z: <https://toontastic.withgoogle.com/>

Zde mi byl inspirací animovaný seriál *Rick a Morty*, za kterým stojí řada scénáristů (jmenovat mohu např. Justina Roilanda).

Z tohoto nápadu jsem najednou byla velmi nadšená a cítila na sobě, jak moc chci na práci začít pracovat.

Následovalo vymýšlení děje příběhu. Začátek pohádky by měl být klasický, tedy princ, princezna a zámek či hrad. První scéna se tak odehrává v pohádkovém království, v den princezniných narozenin. Království, ve kterém postavy žijí, je zvláštní tím, že je zcela mírumilovné a celé tvořené z oblých tvarů. Každý obyvatel ke svým osmnáctým narozeninám obdrží jako dar kouzelnou hůlku, která dokáže případné nepřátele proměnit v nějaký předmět či živou bytost, která je neškodná a užitečná. Každý držitel hůlky však dokáže nepřátele přeměňovat vždy v jeden konkrétní předmět či živou bytost. V této scéně po té, co se objeví princ s princeznou, dochází k předání hůlky princem princezně, která tedy oslavuje osmnácté narozeniny. Těsně předtím, než princ stihne princezně pográtulovat, otevře se vedle nich portál, ze kterého se vynoří obří chapadla, která unesou princeznu a vtáhnou ji do portálu. Než se portál zavře, stihne princ skočit za nimi. Tak končí první scéna.

Druhá scéna, třetí scéna, a čtvrtá scéna jsou dějově stejné. Druhá scéna je tvořena technikou kreslené animace, třetí technikou stop-motion, a čtvrtá počítačovou animací. Na každém ze snímků se objeví portál, ze kterého vyskočí princ. Ten se ale najednou ocitl ve světě, který vypadá úplně jinak, než svět, ze kterého přichází. Než se stačí rozkoukat, zjistí, že se na něj dosti zlověstně dívá příšera stojící jen pár metrů od něj. Příšera je poskokem chapadlovitého monstra, které uneslo princeznu. Poskok seznámí prince se skutečností, že pokud se chce dostat dál za princeznu, bude muset princ příšeru nejprve porazit. Princ pochopitelně nechce nikomu ublížit, a tak použije svou hůlku, která promění příšeru v kočku. Najednou se na druhé straně scény objeví další portál, princ se k němu vydá, a skočí do něj, a přenesení se do další dimenze. Závěrečná scéna vrátí diváka a všechny postavy včetně prince a princezny zpět do mírumilovného kulatého království. Zde princ po vyskočení z portálu s údivem zjišťuje, že před ním stojí princezna, a to bez jediného zkřiveného vlásku. Vedle princezny leží strom, který byl původně chapadlovitým monstrem. Tak divák zjistí, v co dokáže nepřítele proměnit princeznina hůlka. Když princův údiv opadne, přesune se pomalu k princezně, která mu s nadšením začne vyprávět, co se stalo. Tato sekvence vzpomínek a vyprávění je rovněž samostatně animovaná, dokresluje tak princeznino vyprávění. Celá pohádka je doprovázena komentářem vypravěčky.



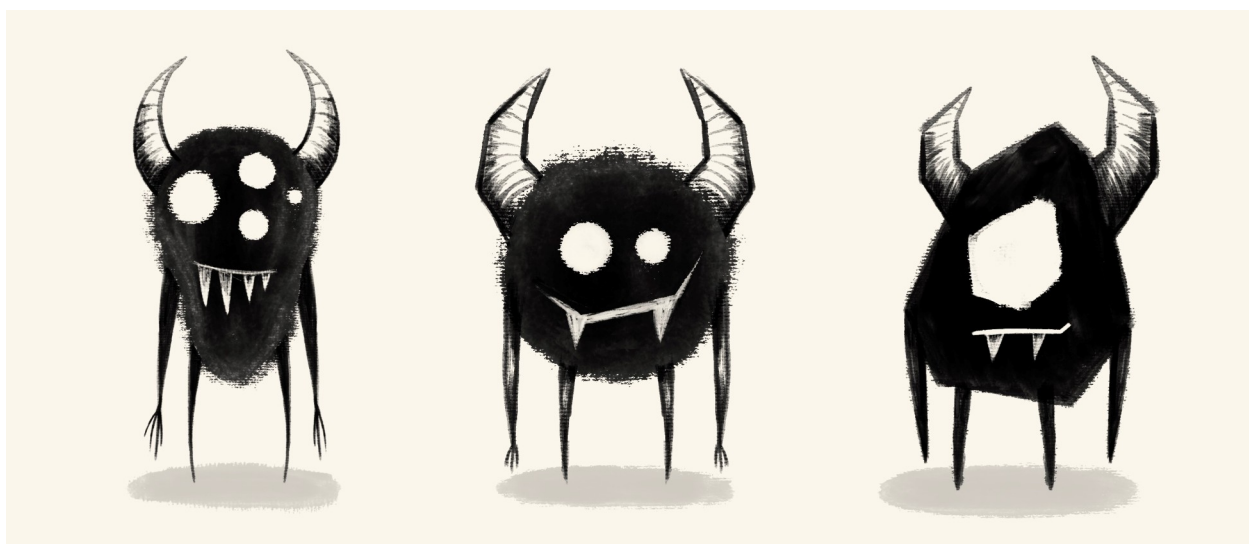
### 3.1.1 - Návrhová část a inspirační východiska

Prvotní inspirací pro vzhled krátkých animovaných filmů mi bylo stínové divadlo, jehož historie sahá až 1 stolenní n. l.<sup>85</sup> Mezi moderní autory, kteří ve světě animace využívali tohoto starodávnného stylu zábavy, patřila německá umělkyně Lotte Reiniger, o které jsem se zmínila v teoretické části práce. K novodobějším počínům můžeme zařadit krátkou animaci, která se objevila ve filmu *Harry Potter a Relikvie smrti: část první* (2010), která vypráví příběh o třech bratrech a relikviích, který je však již vytvořen čistě za pomoci moderní digitální technologie. Za touto tří minutovou animací stojí režisér Ben Hibon. Co mě fascinovalo na tvorbě dvou uvedených umělců bylo využití světla a stínů tak, aby plochý obraz dostal hloubku. Věděla jsem však, že má práce by měla být převážně barevná. Rozhodla jsem pro vytvoření světa, který by měl vypadat jako vystřižený z papíru. K tomu mi dopomohla pozdní práce významného francouzského umělce Henriho Mattise, který se ve stáří věnoval vystřihování tvarů z barevného papíru. Prořezávání vrstev papíru a hru s linií a hloubkou jsem částečně převzala z děl Adrieny Šimotové (např. dílo *Strach*, 1984), výsledek je však nejvíce podobný dílům švédského umělce, který pracuje s papírem, Fideli Sundsqvita.

Mezi mé oblíbené autory ve světě animovaného filmu patří Tim Burton, o kterém jsem se zmínila v teoretické části. V roce 2014 jsem v rámci studia na střední škole navštívila výstavu *Tim Burton a jeho svět* v prostorách Galerie hlavního města Prahy a měla tak možnost poprvé naživo spatřit tvorbu umělce, kterého již roky obdivuji. Zvláště ponurý styl, který jako kdyby nepocházel z našeho světa ale možná ze světa mrtvých, mne upoutal natolik, že pokaždé, když jsem měla ztvárnit v průběhu své výtvarné tvorby stylizovanou postavu, vždy se podobala těm, které tvoří Tim Burton. Rozhodla jsem se tedy, že se vydám známou cestou, a pokusím se implementovat tyto znaky i do postav, které se objevují v mých animovaných filmech, které jsem v rámci bakalářské práce zhotovila. Znaky, které nesou mé postavy, jsou velké prázdné oči bez zorniček, které jsou k vidění jak na postavách prince a princezny, tak i na příšerách či zvířatech. Mezi další znaky patří velmi dlouhé a útlé končetiny příšerek. Tim Burton však nebyl jediný, jehož styl jsem si vybrala jako inspirační východisko. Konkrétně u příšer jsem zvolila kombinaci stylu Tima Burtona a postav z animovaného filmu *Příšerky s.r.o.* z dílny studia Pixar.

---

85 E15 [online]. Čínské stínové divadlo bojuje o přežití. Dva tisíce let stará tradice prohrává boj s moderní dobou. 2019. Dostupné z: <https://www.e15.cz/zahranicni/cinske-stinove-divadlo-bojuje-o-preziti-dva-tisice-let-stara-tradice-prohrava-boj-s-moderni-dobou-1360591>



Obrázek 8: Ukázka návrhu příšer, Procreate

Každá příšera se po zásahu princovým kouzlem přeměnila v kočku. Důvod, proč jsem si vybrala pro přeměnu toto zvíře, by se mohl na první pohled zdát jako velmi jednoduchý, jelikož kočky jsou má oblíbená zvířata a vždy jsem v nich spatřovala cosi zvláštního a nadpozemského. Postava kočky sehrála významnou roli ve stop-motion animovaném celovečerním filmu *Koralína a svět za tajnými dveřmi* z roku 2009 (režisér: Henry Selick), ve kterém se jevila jako postava, která je schopná libovolně přecházet mezi dvěma světy a zná jejich tajemství. Dále lidé již ve starověkém Egyptě věřili, že kočky jsou posli boží a opět propojeni s různými světy<sup>86</sup>. Většinu svých návrhů jsem zpracovala digitálně v programu Procreate. Konkrétně u postav prince a princezny jsem vytvořila návrhy tři a rozhodla se pro ten, který mi osobně připadal vizuálně nejvíce zdařilý. Pro postavy příšer jsem vyhotovila šest návrhů, z toho tři jsem použila pro projekt. Také tvar a barevnost pozadí scény jsem zkoušela navrhnout různá. Konkrétně u pozadí scény jsem se u barevnosti rozhodla nakonec pro monochromatické barvy, díky kterým plocha získá na hloubce ale zároveň neruší popředí snímku a barevnost hlavních postav.

Vzhled a styl mých animovaných filmů také čerpá inspiraci z počínů Jiřího Trnky. V teoretické části jsem zmínila, že jeho postavy a animace byla spíše doplňková k textu vypravěče a hudební složce filmu. Mé animace také působí více statický dojem, kterého jsem chtěla docílit i proto, že inspirací mi částečně byly i dvojrozměrné počítačové hry.

---

86 YUKO, Elisabeth.

*How Cats Became Divine Symbols in Ancient Egypt*

*Felines served a useful purpose in ancient Egyptian households and were eventually associated with deities.* In: History.com[online]. 2021. Dostupné z: <https://www.history.com/news/cats-ancient-egypt>

Úžasným příkladem kouzelé české počítačové hry, která je tvořená kreslenými animacemi, je *Machinarium*. Hra vyšla v roce 2009 a je velmi úspěšným projektem herního studia Animata Design<sup>87</sup>.

### 3.1.2 - Počítačová animace - Adobe After Effects

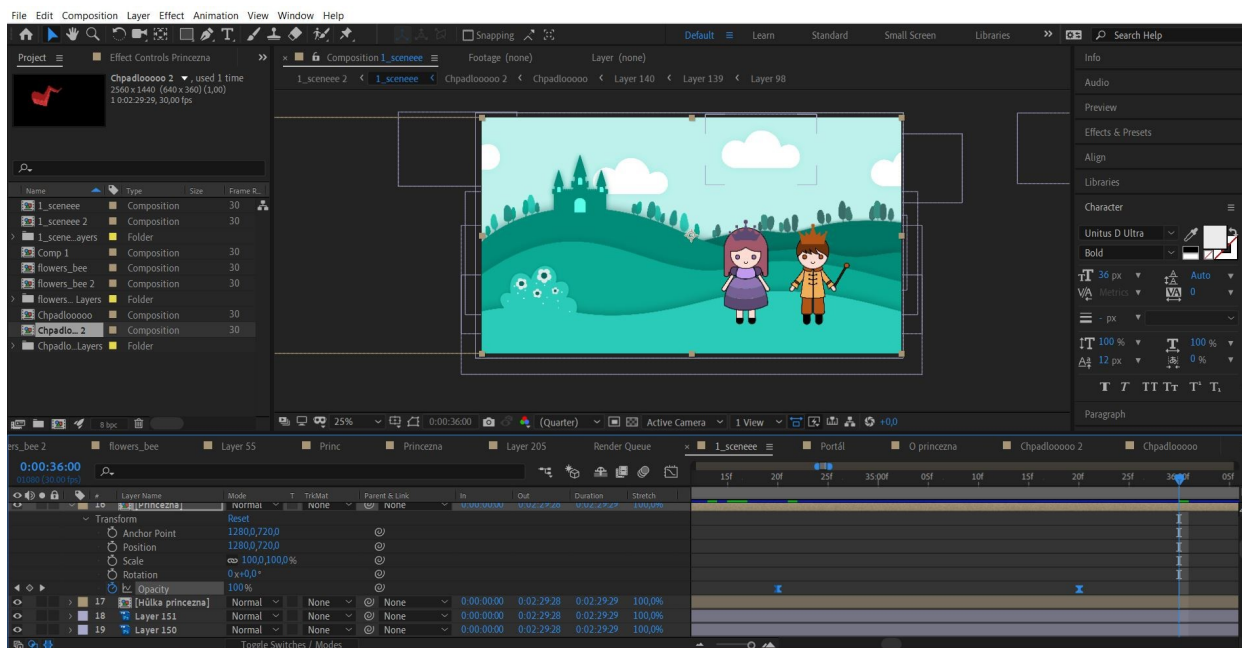
V teoretické části práce jsem zmínila několik programů vhodných pro počítačovou animaci. Pro vytvoření části příběhu, který jsem zamýšlela vytvořit digitálně, jsem zvolila program Adobe After Effects. Práci s programem Adobe After Effects jsem si díky bakalářské práci vyzkoušela poprvé v životě. Na střední umělecké škole jsem animovala v dnes již zastaralém programu Adobe Flash, který společnost Adobe přestala podporovat 31. prosince 2020<sup>88</sup>. Adobe After Effects je oproti programu Adobe Flash mnohem náročnější, komplexnější a složitější na porozumění a naučení, na druhou stranu se Vám program za snahu a trpělivost odvděčí právě svou rozmanitostí. Již v úvodu práce jsem zmínila, že učitel, stejně tak, jako všichni lidé, by se měl ve svém oboru dále vzdělávat a rozšiřovat si obzory. Pro mě byla práce s programem Adobe After Effect výzva a bezpochyby jsem se naučila mnoho nových způsobů, jak animovat a např. vytvářet efekty, jako je světelný efekt odrazu světla od předmětu. Program jsem si pro své dílo vybrala i z toho důvodu, že mám z minulosti zkušenost z programy skupiny Adobe a vím tedy, jak s nimi pracovat. Dalším důvodem může být skutečnost, že v dnešní době můžeme najít mnoho návodů, jak v programu tvořit, a to především díky internetu a serveru YouTube. Pro rychlejší orientaci v programu jsem používala oficiální publikaci společnosti Adobe *Adobe After Effects Classroom in a Book* (Fridsma, Gyncild, 2020), která byla určena pro verzi programu, který již dva roky vlastním, avšak až doposud jsem nenašla čas k jeho prostudování a zkoušení. Publikace byla velmi nápomocná pro prvotní orientaci v programu. Nejprve bylo potřeba vytvořit nový projekt a nastavit jeho parametry. Velikost projektu jsem nastavila na 2388px1668px, což je vhodná velikost pro animaci tvořenou v počítači.

---

87 Jakou hru [online]. *Machinarium*. 2014. Dostupné z: <http://jakouhru.cz/Detail/108/machinarium>

88 Adobe [online]. *We have retired Flash*. 2021. Dostupné z: <https://www.adobe.com/cz/products/flashplayer/end-of-life-alternative.html#eol-alternative-faq>

Postupovala jsem dále podle instrukcí v knize<sup>89</sup>, a importovala do projektu všechny soubory, které měly být součástí animace, tedy všechnu vektorovou tvorbu vytvořenou v programu Affinity Designer. Když jsem tak učinila, bylo načase začít jednotlivé prvky animovat jeden po druhém. Zvláště tato část byla velmi časově náročná, neboť jsem u každého elementu musela zvlášť naanimovat jeho zmenšení či zvětšení, průhlednost, případné otáčení či pohyb po ose, a to vše tak, aby do sebe pokud možno vše zapadalo.



Obrázek 9: Vytváření animovaného snímku, Adobe After Effects

Zde mi opět pomohla již zmíněná publikace *Adobe After Effects Classroom in a Book* (Fridsma, Gyncild, 2020), ve které jsou všechny problematiky důkladně popsány, díky čemuž jsem mohla vytvořit počítačovou animaci přesně tak, jak jsem si vysnila. Konkrétně se jednalo o stránky 48, 53, 54, 188.

V programu Adobe After Effects jsem nakonec vytvořila celkem tři scény z pohádky, první, čtvrtou a pátou. Důvodem je skutečnost, že i přes složitý začátek porozumění programu, jsem na rozdíl od stop-motion animace nepotřebovala žádné další pomůcky. Vše bylo na jednom místě, jednoduše opravitelné a vytvořitelné. Kreslenou animaci jsem nezvolila z toho důvodu, že je časově velmi náročná a osobně mi připadá omezující zvláště pro začátečníka. Čtvrtá animovaná scéna celé pohádky, ve které se princ po té, co se ocitl j další dimenzi setkává s další příšerou, je barevně laděna do odstínů červené. Celý vizuální styl této konkrétní scény

89 FRIDSMA, Lisa a GYNCILD, Brie. *Adobe After Effects Classroom in a Book* (2020 release). San Francisco, Adobe Press. 2020.12 s. ISBN 978-0-13-641187-1

má více hranaté tvary, které však mají svůj důvod. Jak jsem již zmínila v části práce, kde píšete o celém konceptu mého animovaného filmu a jednotlivých scén, vizuální styl první animace, kde se objeví princ a princeznu, nese prvky zaoblených tvarů. Důvodem je znak bezpečí a celkové mírumilovnosti království, které v této scéně zmiňuji. Jelikož jsem chtěla vytvořit zlý svět, který by byl protikladem pro svět dobrý a hodný, zvolila jsem nejen červenou barvu ale i ostré hrany pro všechny prvky, které pocházejí z dimenze, ze které přišlo i chapadlovité monstrum, které uneslo princeznu.

### 3.1.3 - Kreslené animace

Kromě počítačové animace jsem jako další animační techniku zvolila poněkud klasickou a jednu z nejstarších animačních technik, kterou je technika kreslené animace. V mém případě jsem se rozhodla pro modernější pojetí, ostatně tak se kreslená animace tvoří i v dnešní době, a papír s tužkou jsem vyměnila za tablet a stylus. Konkrétně se jednalo o tablet Apple iPad Pro 11 a stylus Apple Pen 2. Program, ve kterém jsem kreslenou animaci tvořila a zároveň nakreslila pozadí a postavy, se nazývá Procreate. Tento placený program sám zvládá okénko po okénku vytvářet kreslené animace.

S programem jsem již byla seznámena v minulosti, proto jsem jej zvolila k realizaci této části pohádky.

Začala jsem tvorbou prostředí a pozadí animace. Rozhodla jsem se pro zachování podobného vzhledu a tvarů, jako u první scény. Abych však tu část pohádky, ke které jsem využila kreslenou animaci, přece jen trochu odlišila, rozhodla jsem se pro využití monochromatického vzhledu šedé barvy, a použila různé textury štětce, které program Procreate nabízí. Postavu prince jsem překreslila podle návrhu, který jsem realizovala pro první scénu příběhu, tedy tu, kterou jsem vytvářela za pomoci programu Adobe After Effects. Příšera pro kreslenou animaci vznikla původně jen jako skica, nicméně jsem s ní nakonec byla spokojena natolik, že jsem tento návrh použila i v animaci. Podobně jsem si počínala při ztvárnění postavy kočky, ve kterou se příšera proměnila po té, co na ni princ použil kouzlo své hůlky.

Veškerý pohyb jsem tak musela kreslit snímek po snímku. Tato technika je časově velmi náročná a lehce jsem díky tomuto procesu zjistila, proč patří kreslená animace k těm nejdražším technikám ve světě animovaných filmů. Aby mi šel proces animace lépe, využila jsem obsahu publikace *Animator's Survival Kit: A Man of Methods, Principles, and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion, and Internet Animators* (Williams, 2012), ve které je velmi detailně popsán každý krok pro tvorbu animovaného filmu, ať už je volba druhu animační techniky jakákoliv. Nejvíce jsem využila tu část publikace, která pojednává o animování chůze

postavy. Kniha mě provedla různými způsoby chůze, ukázala mi, jak se při chůzi hýbou různé části těla, jakým způsobem se pohybují spíše ženy a jak spíše muži, nebo jakým způsobem může kráčet ku příkladu kreslená postava lišky<sup>90</sup>.

Kreslenou animaci jsem z části kreslila a z části jsem ji tvořila technikou ploškové animace, jelikož bylo mnohem jednodušší v programu Procreate hýbat různými vrstvami, které obsahovaly různé části snímku, např. dolní končetiny prince či mraky v pozadí. Než tedy vše pokaždé kreslit, bylo snazší s vrstvami libovolně kousek po kousku otáčet či hýbat, a pohyb zachytit snímek po snímku. Samotná animace bez návrhové části trvala vytvořit cca 8 hodin.



Obrázek 10: Vytváření kreslené animace, Procreate

90 WILLIAMS, Richard. *Animator's Survival Kit: A Man of Methods, Principles, and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion, and Internet Animators*. 4 vyd. New York, Farrar, Straus and Giroux. 2012. 109-175 s. ISBN 13 978-086548978

### 3.1.4 - Stop-motion animace

Jako třetí animační techniku jsem zvolila stop-motion, pro kterou jsem vybrala jako hlavní barvu pozadí modrou. Dopředu jsem si byla vědoma toho, že tato technika bude s největší pravděpodobností ze všech nejnáročnější. Mé tušení se stalo realitou již ve chvíli, kdy jsem musela vytvořit kulisy pro pozadí scény. Na kus kartonu jsem načrtla tvar kopců, které jsem následně vystříhla, a polepila různými druhy látek, které jsem pečlivě vybírala v obchodě s oblečením z druhé ruky tak, aby k sobě barevně ladily. Následovala výroba mraků, které jsem vytvořila z vaty a nalepila na dřevěné špejle, které jsem následně připevnila na posuvný pás vyrobený opět z kartonu tak, aby se s ním dalo hýbat. Jednotlivé části portálu byly vyrobeny podobně, tedy z nabarvených kusů kartonu a špejlí. Poslední důležitou částí výroby scény byly loutky prince, příšery, a kočky, ve kterou se příšera promění. K jejich realizaci jsem použila polystyrenovou kouli jako základ, dále alobal, drátky, tvarovací hmotu značky COSCLAY a Fimo, a akrylové barvy pro případné obarvení loutek.

Zvláště loutka ztvárňující postavu prince byla vcelku náročná na výrobu. Hlavu loutky jsem



Obrázek 11: Ukázka postupu výroby loutek pro stop-motion animaci

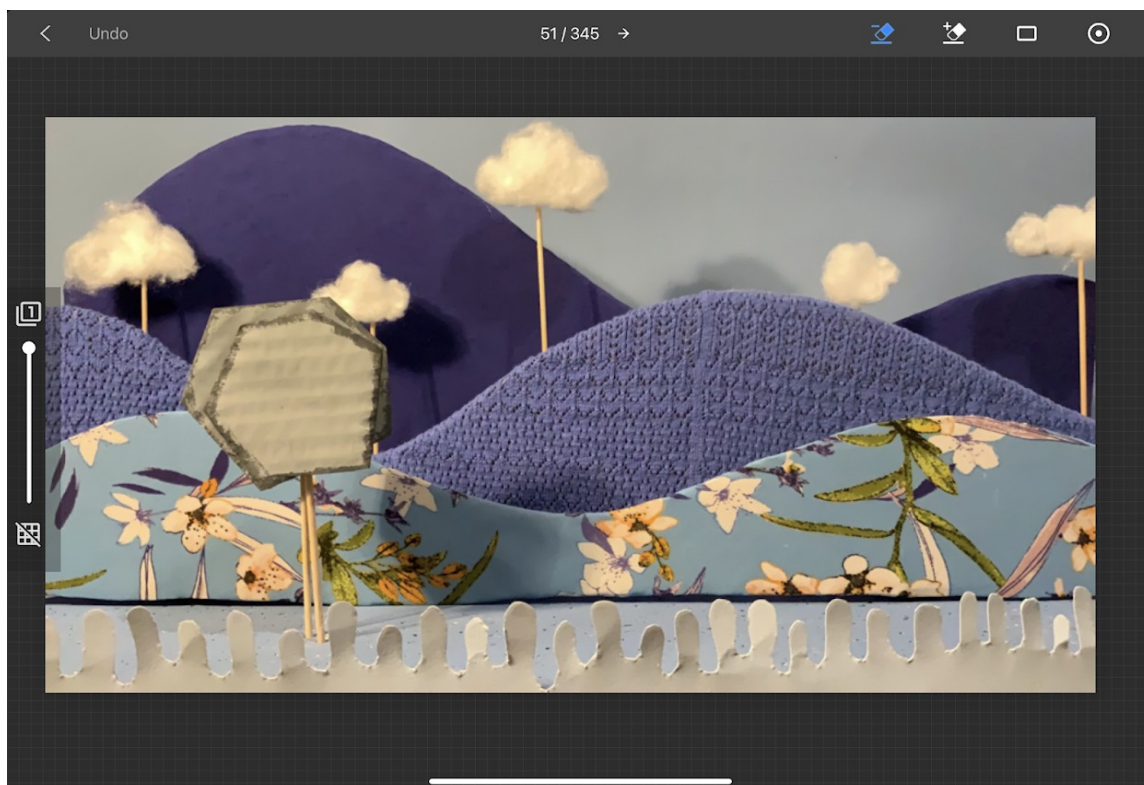
byla nucena několikrát přetvořit, jelikož akrylová barva, kterou jsem použila pro pleť a vlasy postavy, po zaschnutí začala lepit a odlupovat se. Nakonec jsem hlavu prince vytvořila z modelovací hmoty, která se prodává již v potřebných odstínech, a nebylo tak potřeba hlavu barvit. Dalším problémem bylo oblečení prince, které jsem se rozhodla ručně ušít. Bohužel i přes řádné měření proporcí nakonec ušité oblečení nebylo dostatečně velké a musela jsem tedy vytvořit nové, které jsem na loutku rovnou nalepila.

Další krok spočíval v přípravě celé scény pro tvorbu animace. Na podlahu jsem umístila na modro natřenou polystyrenovou desku a za ni postavila na modro nabarvenou čtvrtku velikosti B1. Na polystyrenovou desku jsem dále položila zbývající části scény, tedy kopce vyrobené z kartonu a látek, kartonový pás s mraky. Na přední část desky jsem nalepila vystřižený a na modro nabarvený obrys, který má připomínat obyčejnou trávu. Ta měla za úkol zakrýt chodidla postav. Důvodem pro umístění papírového obrysu trávy co nejvíce do popředí byla skutečnost, že postavičky mají na konci chodidel drátky, kterými jsem je upevňovala v polystyrenové desce tak, aby nespadly.

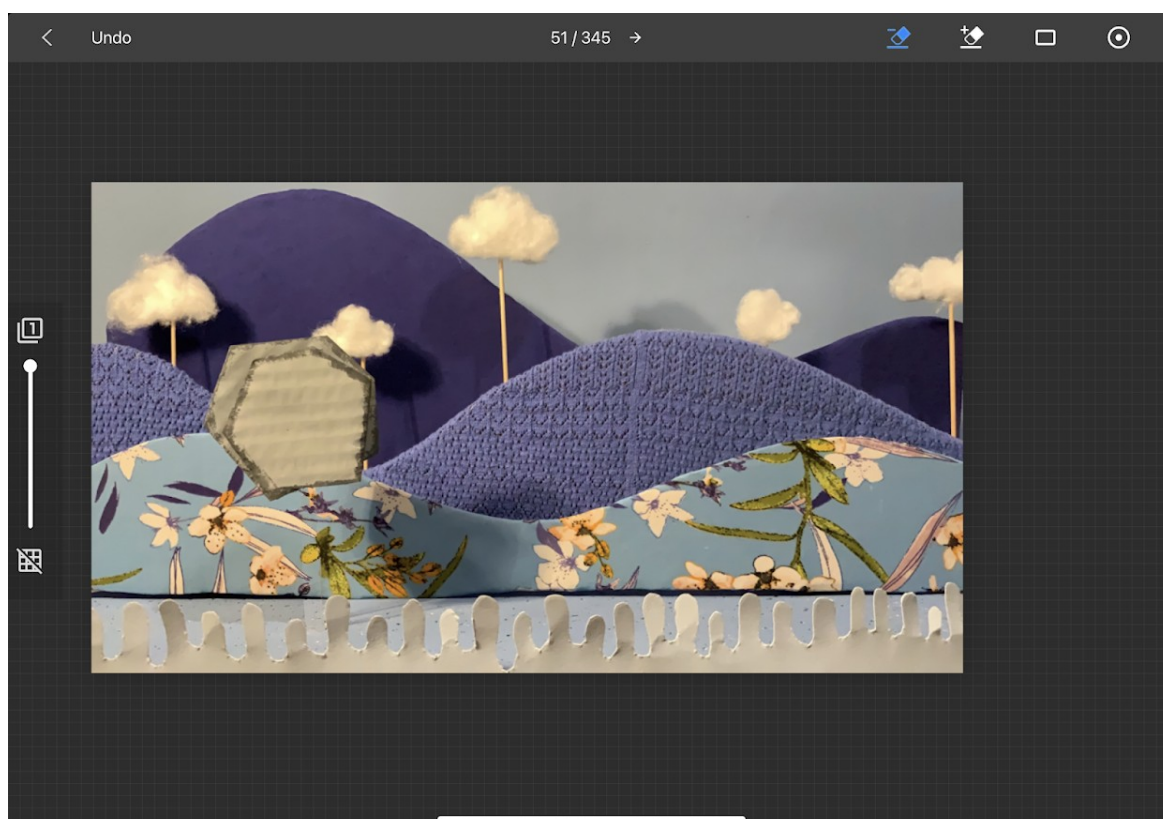
Stop-motion animace stejně tak, jako ta kreslená, se musí zachytit snímek po snímku, tedy pohyb po pohybu. Pro tuto část příběhu jsem místo fotoaparátu, který se většinou pro stop-motion animaci využívá, nakonec zvolila již zmíněný a nejednou použitý tablet. Všechny snímky jsem dále pořídila skrze mobilní aplikaci s jednoduchým názvem Stop Motion.

Tato aplikace nabízí v první řadě hned několik rozlišení a velikost snímků, dále všechny snímky ukládá v řadě za sebou tak, díky čemuž jsem měla vždy možnost si jednotlivé snímky buď prohlédnout, či např. smazat či vložit jiné snímky. Nejvíce jsem však ocenila funkci, která dovoluje vymazat část scény, tedy ty prvky, které jsem nechtěla, aby byly ve výsledném filmu. Mezi ně patřily i dřevěné tyčky, na kterých byla připevněna postava prince či části portálu. Původně jsem chtěla vymazat i dřevěné tyčky, které nesou mraky z vaty, což jsem bohužel nakonec udělat nemohla. Program a jeho nástroj pro mazání nechtěných objektů ze snímku funguje na principu vrstev tak, že odstranit předmět v jedné vrstvě lze pouze za předpokladu, že vrstva, která se nachází níže, odpovídá barevně a kompozičně vrstvě první s tím rozdílem, že neobsahuje nechtěný předmět. V praxi to znamená pořídít snímek scény dříve, než začneme řádně animovat, přidávat postavy a hýbat s nimi. Bohužel snímek, který jsem zachytila dříve, než jsem začala proces animování, neměl správnou barevnost, a tak jsem nemohla dřevěné tyčky pod vatovými mraky odstranit. Usoudila jsem však, že takto ponechané mraky nevypadají nijak zle, naopak celému snímku dodávají lehké autentičnosti.





Obrázek 12: Tvorba stop-motion animace - snímek před vymazáním nechtěného objektu



Obrázek 13: Tvorba stop-motion animace - snímek po vymazání nechtěného objektu

Proces samotného mazání dřevěných tyček z fotografií byl velmi zdlouhavý, neboť jsem musela vždy odstranit tyčky jeden snímek po druhém. Samotná funkce mazání spočívala v použití funkce mazacího štětce, a zvolený předmět obkreslit. Následně předmět ze snímku zmizel. Tímto byla scéna tvořená stop-motion animací hotová.

### **3.1.5 - Vytvoření pohádky**

Posledním krokem mé praktické bakalářské práce bylo všechny scény poskládat dohromady, a následně doplnit o mnou namluvený text vypravěče a doplňkovou hudbu či zvukové efekty. Text vypravěče jsem zpracovala ještě dříve, než samotné animované scény. Domnívala jsem se, že se mi tak budou všechny animace lépe vytvářet, pokud je rovnou budu moci přizpůsobit textu a času, který je pro vyprávění potřeba. Samotný text jsem namluvila za pomoci mikrofonu a programu Audacity. Po té, co jsem měla všechny části namluvené, jsem všechna vytvořená videa společně s textem vložila do programu Adobe After Effects, kde jsem vše sestříhala a přidala hudbu pro lepší atmosféru. Skladby jsem vybírala z hudební knihovny serveru YouTube stejně, jako tomu bylo v didaktické části při upravování videí, které jsme zpracovaly s Aničkou. Pro praktickou část jsem použila konkrétně tyto skladby:

- Stairway – Partik Patrikios
- Dolphin-esque – Godmode
- Consciousness Rabbit – pATCHES
- AnaCaptainslogue – Noir Et Blanc Vie
- This Snow Doesn't - pATCHES

Dále jsem každou scénu od sebe oddělila zatemňovacím efektem/přechodem. Nakonec zbylo přidat závěrečné titulky, a film byl hotov.

## Závěr

Plnění zadání mé bakalářské práce na téma „Animační techniky ve výtvarné výchově“ mne obohatilo o mnoho zkušeností a vědomostí. Začnu tím, která animační technika z mnou zvolených, tedy kreslené, stop-motion a počítačové animační techniky, se nakonec projevila jako nejvhodnější pro tvorbu animovaných filmů. Z reflexe didaktické části, ve které jsem měla možnost vyzkoušet stejné druhy animačních technik s 12letou Aničkou, vyplývá, že pro žačku bylo nejjednodušší vytvořit snímek pomocí mobilní aplikace pro tvorbu kreslené animace. Stop-motion technika byla časově nejnáročnější, počítačová animace zase složitější na pochopení. Pokud mám porovnat tyto informace s tím, jak se pracovalo s různými animačními technikami mně, přikláním se rovněž ke skutečnosti, že stop-motion technika byla nejnáročnější. Z mojí strany byla náročná časově, především kvůli výrobě loutek a kulis, ale nakonec i finančně kvůli cenám modelovacích hmot. Co se týče techniky, která se zdá být pro vytvoření animovaného filmu nejsnazší, zde se můj a Aničky názor lehce rozchází. Zatímco kreslená animace tvořená pomocí mobilní aplikace a mobilního telefonu možná nebyla tak složitá, v mém případě, kdy jsem animaci vytvářela na tabletu, to tak snadné nebylo. Ve výsledku tedy za nejvhodnější techniku pro tvorbu animace považuji techniku počítačové animace a to i přes to, že se může zdát práce se speciálními programy pro tvorbu filmů zprvu poněkud chaotická. Výhody počítačové animace jsem popsala částečně již v praktické části práce. Hlavní přínosy vidím ve snadném upravování již vytvořené animace, v přidávání jiných prvků, aniž by bylo potřeba znovu snímek po snímku tvořit celou animaci, dále v možnostech různých zajímavých efektů, přidání textu, grafiky, barevné korekce snímku a další.

Velmi mne bavilo vyhledávat informace o vzniku a historii animovaných filmů, o životě filmových tvůrců, a ve výsledku i o historii a vývoji pohádek. Znovu jsem si tak ověřila, jak je důležité dětem pohádky vyprávět, a že není radno podceňovat grafickou úpravu knihy a její ilustrace. V rámci bakalářské práce jsem také navštívila výstavu *Světy české animace*, která mi pomohla v mnohém utřídit myšlenky.

Nakonec musím přiznat, jak moc bych si přála, aby se výtvarná výchova na školách více věnovala podobným tématům, ať už mluvíme o tvorbě animovaných filmů, střihání videí, fotografii, či tvorbě počítačové grafiky. O této skutečnosti jsem psala již v úvodu, a zvláště při práci na didaktické části, kdy jsem měla možnost vidět, jak tvorba videí malou Aničku bavila, jsem si uvědomila, jak je důležité, dle mého názoru, držet krok s dobou.

## Resumé

Má bakalářská práce pojednává o tvorbě animovaných filmů, zvláště pak animovaných pohádek. Mým úkolem bylo porovnat mezi sebou vybrané animační techniky a na základě vytvoření krátkých animovaných filmů doložit, která technika je nejvhodnější pro tvorbu animovaných snímků. Nejdříve jsem v teoretické části popsala, co je to animace, a uvedla různé druhy 2D a 3D animačních technik. Dále jsem se věnovala historii a vývoji animace. V této části jsem zmínila mnoho vynálezů, které předcházely dnešním technologiím využívaných pro tvorbu animace. Nevynechala jsem ani nejnámější a nejdůležitější tvůrce světa animovaného filmu, kteří povznesli animaci na umění. Mezi nimi nesměl chybět např. Walt Disney, Max Fleischer nebo filmová studia jako Warner Bros či Pixar. Dále jsem zmínila i ty tvůrce, kteří mi byli inspirací pro vytváření praktické části. Mezi ně patří Lotte Reiniger a Tim Burton. Vynechat jsem nesměla ani české výtvarníky, Karla Zemana, Jiřího Trnku a Jana Švankmajera.

Teoretická část pokračovala historií a vývojem pohádkových příběhů, které mají velký vliv na vývoj dítěte. Didaktická část se věnuje již samotné tvorbě krátkých filmů vytvářených stejnými animačními technikami, které jsem využila i v praktické části. S pomocí žáčky základní školy jsme vytvořily tři animovaná videa, která spojovalo téma „Příběh umění“. Společně jsme tak zkoumaly, jak vznikají umělecká díla a části jejich tvorby. První příběh tak zkoumal možnosti tvarů v umění, druhý se zabýval přímo vznikem uměleckého díla, a třetí vypráví o tom, co si asi mezi sebou jednotlivé části obrazu povídají. Nakonec jsem zjišťovala, která ze tří technik (kreslená animace, stop-motion, počítačová animace) byla dle žákyně nejvhodnější pro tvorbu animovaného filmu. Dle jejích slov byla nejvhodnější technika kreslené animace.

Teoretická část se zabývá tvorbou animované pohádky, ke které jsem využila tři animačních technik. Konkrétně se jedná o techniku kreslené animace, stop-motion, a počítačové animace. Cílem bylo jednotlivé techniky mezi sebou porovnat a opět zjistit, která byla nejvhodnější pro tvorbu animovaného filmu, převážně podle časové náročnosti samotné tvorby či náročnosti pochopení dané techniky a případně práce s počítačovým programem pro vytvoření animace. Určit, která animační technika je ta nejoptimálnější, nebylo tak jednoduché, jak se na začátku zdálo. Nakonec se vítězem dle mého úsudku po vytvoření všech krátkých videí stala technika počítačové animace.

## **Resumé – English version**

My bachelor's thesis deals with the creation of animated films, especially animated fairy tales. My task was to compare selected animation techniques and, based on the creation of short animated films, to prove which technique is most suitable for creating animated images. First, in the theoretical part, I described what animation is, and introduced various types of 2D and 3D animation techniques. I also focused on the history and development of animation.

In this section, I have mentioned many inventions that preceded today's technologies used to create animation. I did not miss even the most famous and most important creators of the world of animated film, who elevated animation to art. Walt Disney, Max Fleischer and film studios such as Warner Bros. and Pixar were not to be missed. I mentioned further even those creators who inspired me to create the practical part. These include Lotte Reiniger and Tim Burton. I could not miss the Czech artists, Karel Zeman, Jiří Trnka and Jan Švankmajer.

The theoretical part continued with the history and development of fairy tales that have a great influence on the child's development. The didactic part is devoted to the creation of short films created by the same animation techniques, which I used in the practical part. With the help of an elementary school student, we created three animated videos that connected the theme "The Story of Art". Together, we explored how works of art and parts of their work are created. The first story explored the possibilities of shape in art, the second dealt directly with the creation of a work of art, and the third tells about what the various parts of the painting are talking to each other. Finally, I found out which of the three techniques (cartoon animation, stop-motion, computer animation) was, according to the student, the most suitable for creating an animated film. According to her, the most suitable technique was cartoon animation.

The theoretical part deals with the creation of an animated fairy tale, for which I used three animation techniques. Specifically, it is a technique of cartoon animation, stop-motion, and computer animation. The aim was to compare the individual techniques and find out again which was the most suitable for the creation of an animated film, mainly according to the time required to create or comprehend the technique and possibly work with a computer program to create animation. Determining which animation technique is the most optimal was not as easy as it initially seemed. In the end, the winner, in my opinion, after the creation of all the short videos, was the technique of computer animation.

## Seznam literatury

1. BENDAZZI, Giannalberto. One hundred years of cinema animation. Eastleigh, John Libbey Publishing, 2006. ISBN 0-86196-445-4
2. BENDAZZI, Giannalberto. *Animation: A world history, volume 1*. Boca Raton, CRC Press, 2016. ISBN 978-1-138-854552-9
3. CAVALIER Stephen. The world history of animation. Oaklnd, University of Carolina Press, 2011. ISBN 978-0-520-26112-9
4. DUTKA, Edgar. *Scenáristika animovaného filmu: Minimum z historie české animace*. 2. vyd. V Praze: Akademie múzických umění, 2006. ISBN 80-7331-069-4.
5. FRIDSMA, Lisa a GYNCILD, Brie. *Adobe After Effects Classroom in a Book (2020 release)*. San Francisco, Adobe Press. ISBN 978-0-13-641187-1
6. FURNISS, Maureen. *The Animation Bible: A Practical Guide to the Art of Animating from Flipbooks to Flash*. London, Lauren King Publishing Ltd, 2008. ISBN 978-1 85669-550-3
7. HAHN, Don. *The Alchemy of Animation*. New York, Disney Book Group, 2008. ISBN 978-1-4231-0476-6
8. HESS, Roland. *Blender production: Creating Short Animation from Start to Finish*. 1 vyd. Waltham, Focal Press, 2012. ISBN 978-0240821450
9. MRÁZ, Bohumír. *Dějiny výtvarné kultury 1*. 5. vyd. Praha, IDEA SERVIS, 2009. ISBN 978-80-85970-65-4
10. MRÁZ, Bohumír. *Dějiny výtvarné kultury 4*. 2. vyd. Praha, IDEA SERVIS, 2009. ISBN 978-80-85970-73-9
11. PERRAULT, Charles. *Francouzské pohádky / Les Contes francais*. Praha, Garamond. 2014. ISBN 978-80-7407-207-9
12. ROESELVÁ, Věra. *Linie, barva a tvar ve výtvarné výchově*. Praha, Sarah. 2004. ISBN 80-902267-5-2
13. ŠMAHELOVÁ, Hana. *Návraty a proměny: literární adaptace lidových pohádek*. Praha, Albatros. 1989. ISBN 13-864-89
14. WILLIAMS, Richard. *Animator's Survival Kit: A Man of Methods, Principles, and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion, and Internet Animators*. 4 vyd. New York, Farrar, Straus and Giroux. 2012. ISBN 13 978-086548978
15. ZIPES, Jack. *The Irresistible Fairy Tale: The Cultural and Social History of a Genre*. Princeton, 2013. ISBN 978-0691159553

## Seznam internetových zdrojů

1. Adobe [online]. *We have retired Flash*. 2021. Dostupné z: <https://www.adobe.com/cz/products/flashplayer/end-of-life-alternative.html#eol-alternative-faq>
2. Brickfilms [online]. Brickfilms, ©2015. Dostupné z: <https://brickfilms.com/>
3. Celé Česko čte dětem. *Poslání* [online]. ©2014 – 2022. Dostupné z: <https://celeceskocotedetem.cz/o-nas/poslani>
4. Čeština ve slovníku. *Pohádka*. ©2022. Dostupné z: <https://www.cestinaveslovníku.cz/pohadka/>
5. Čížková, Karolína. *Plošková animace*. In: *Animuj.cz* [online]. 2018. Dostupné z: <https://animuj.cz/druhy-animace/ploskova-animace/>
6. E15 [online]. *Čínské stínové divadlo bojuje o přežití. Dva tisíce let stará tradice prohrává boj s moderní dobou*. 2019. Dostupné z: <https://www.e15.cz/zahranicni/cinske-stinove-divadlo-bojuje-o-preziti-dva-tisice-let-stara-tradice-prohrava-boj-s-moderni-dobou-1360591>
7. FIALA, Martin. *LEGO příběh*. In: *kinoart.cz* [online]. 2014. Dostupné z: <https://www.kinoart.cz/cs/filmy/lego-pribeh-2014>
8. FOX, Stephen. A brief history of the Tour de France. In: *Cicerone.co.uk*. [online]. 2017. Dostupné z: <https://www.cicerone.co.uk/a-brief-history-of-the-tour-de-france>
9. FREYBERKOVÁ, Klára. *Mlhavý příběh Aloise Nebela*. In: *Hybris.cz* [online]. 2011. Dostupné z: <https://www.hybris.cz/mlhavy-pribeh-aloise-nebela>
10. GILLIAM, Terry. *The 10 best animated films of all time*. In: *TheGuardian.com*. 2001. Dostupné z: <https://www.theguardian.com/film/2001/apr/27/culture.features1>.
11. GREGOR, Marek. *Mezi politickým presem a finančním Ivan Kafka vystavěl pomník české stádnosti*. In: *Reflex.cz* [online]. 2018. Dostupné z: <https://www.reflex.cz/clanek/video/90475/mezi-politickym-presem-a-financim-stresem-ivan-kafka-vystavel-pomnik-ceske-stadnosti.html>
12. HANZLOVSKÝ, Michal. *Proč je důležité dětem číst*. In: *celostnimedicina.cz* [online]. 2010 [cit. 2019-04-07]. Dostupné z: <https://www.celostnimedicina.cz/proc-je-dulezite-detem-cist.htm>
13. Internet Movie Database. *Francis Ford Coppola: Self*. ©1990-2022. Dostupné z: <https://www.imdb.com/title/tt0102015/characters/nm0000338>
14. Jakou hru [online]. *Machinarium*. 2014. Dostupné z: <http://jakouhru.cz/Detail/108/machinarium>
15. LEWIS, Maria. Early Hollywood and the Hays Code. In: *acmi.net.au*. 2021. Dostupné z: <https://www.acmi.net.au/stories-and-ideas/early-hollywood-and-hays-code/>
16. Loving Vincent [online]. Sopoty. *Loving Vincent*, ©2022. Dostupné z: <http://lovingvincent.com/>
17. MATLIN, Julie. *Animation Techniques: Stop-motion*. In: *blog.nfb.ca* [online] 2018. Dostupné z: <https://blog.nfb.ca/blog/2018/08/13/animation-stop-motion/>
18. MORGAN, David. *10 Best Adobe After Effects Alternatives in 2022 [Free & Paid]*. In: *Cyberlink.com*. [online]. 2022. Dostupné z: <https://www.cyberlink.com/blog/cool-video-effects/82/best-free-after-effects-alternative>
19. NOVÁKOVÁ, Jiřina. *Jak rozvíjet u dětí fantazii a představivost* [online]. 2016. [cit. 2019-06-10]. Dostupné z: <https://www.jaktak.cz/jak-rozvijet-u-deti-fantazii-predstavivost.html>

20. PATOWARY, Kaushik. *The Galloping Horse Problem And The World's First Motion Picture*. In: Amusingplanet.com[online], 2019. Dostupné z: <https://www.amusingplanet.com/2019/06/the-galloping-horse-problem-and-worlds.html>
21. Pixar. *Soul* [online]. *Pixar*, ©2022. Dostupné z: <https://www.pixar.com/soul>
22. RAMBLER, Mark. How they put the motion in motion picture. In: Washingtonpost.com [online]. 1997. Dostupné
23. Roal Dahl. *About Roald Dahl* [online]. ©2018. Dostupné z: <https://www.roalddahl.com/roald-dahl/about>
24. RAMBLER, Mark. How they put the motion in motion picture. In: Washingtonpost.com [online]. 1997. Dostupné z: <https://www.washingtonpost.com/archive/1997/09/10/how-they-put-the-motion-in-motion-pictures/abae7c0e-dc66-4889-a52d-f25e363657b4/>
25. Slovník cizích slov [online]. 2022. Dostupné z: <http://www.slovník-cizich-slov.cz/animace.html>
26. ŠAVLÍKOVÁ, Lucie. *Dětská kniha stojí na dobře vystavěném příběhu*. In: nakladatelství.portal.cz [online]. 2018. Dostupné z: <https://nakladatelstvi.portal.cz/casopisy/informatorium-3-8/98298/detska-kniha-stoji-na-dobre-vystavenem-pribehu>
27. The Charles Dickens Page [online]. ©1997-2022. Dostupné z: <https://www.charlesdickenspage.com/>
28. The World of David Williams. *About David* [online]. ©2012. Dostupné z: <https://www.worldofdavidwilliams.com/about-david/>
29. Toontastic by Google [online]. 2017. Dostupné z: <https://toontastic.withgoogle.com/>
30. YEAGER, Charles. *Best FREE Animation Software — Ready to Download Right Now*. In: Premiumbeat.com.[online]. 2022. Dostupné z: <https://www.premiumbeat.com/blog/best-free-animation-software-ready-to-download-right-now/>
31. YUKO, Elisabeth. *How Cats Became Divine Symbols in Ancient Egypt Felines served a useful purpose in ancient Egyptian households and were eventually associated with deities*. In: History.com[online]. 2021. Dostupné z: <https://www.history.com/news/cats-ancient-egypt>



## Seznam obrázků

Eadwerd Mybridge, Sequential photographs, 1877.....	16
Lotte Reiniger, Dobrodružství prince Achmeda, 1926.....	19
Karel Zeman, Vynález zkázy, 1958.....	23
Tim Burton, Ukradené Vánoce Tima Burtona, 1993.....	25
Flipaclip, Prostředí programu Flipaclip.....	34
Anička, Ivan Kafka, portrét, Anička, 12 let.....	37
Kreslení v programu Photopea, Anička, 12 let.....	40
Ukázka návrhu příšer, Procreate.....	46
Vytváření animovaného snímku, Adobe After Effects.....	48
Vytváření kreslené animace, Procreate.....	50
Ukázka postupu výroby loutek pro stop-motion animaci.....	51
Tvorba stop-motion animace - snímek před vymazáním nechtěného objektu.....	53
Tvorba stop-motion animace - snímek po vymazání nechtěného objektu.....	53